



Uma análise multiperspectiva de ‘Avatar’¹

Antônio Augusto BRAIGHI²

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

Resumo

Crendo na concepção de que produtos midiático-culturais podem ser veículos de diagnóstico de nossa época, este artigo tem como propósito traçar uma apreciação crítica multiperspectiva do filme *Avatar* (2009), demonstrando como o mesmo, ao passo que se institui enquanto entretenimento fugaz com vistas ao consumo massivo, se embrenha no imaginário coletivo e por meio da fantasia, carregado de concepções ideológicas e políticas, relata questões emergentes na contemporaneidade e problematiza aspectos importantes da vida moderna.

Palavras-chave: Cinema; Avatar; Indústria Cultural; Cultura de Massa.

1 Avatar e suas implicações...

No dia 10 de dezembro de 2009, teve estreia um filme que prometia trazer uma revolução técnica e estética ao cinema; trata-se de *Avatar* (2009), longa-metragem que, em menos de um mês, alcançou um faturamento mundial de mais de um bilhão de dólares. Atualmente, a cifra é de mais de dois bilhões e setecentos milhões³, tendo ultrapassado *Titanic* (1997) na lista dos mais rentáveis. O diretor dos filmes é o mesmo: James Cameron, que doze anos após o seu maior sucesso de bilheteria, retornou com uma obra classificada como ficção científica, ainda que os traços de ação e aventura soem mais alto. A produção, contudo, já era planejada bem antes da representação romântica do naufrágio. A intenção era realizar o filme em 1998, mas a tecnologia da época não atendia às expectativas do diretor.

A técnica utilizada no filme compreendeu um inovador sistema de câmeras, mais ágil – projetado com auxílio do próprio Cameron, e a criação das articulações dos personagens com computação gráfica, a partir da captação de movimentos dos atores, além do foto-realismo do rosto de humanóides, criados por computador, à semelhança de terráqueos. Além disso, o filme apresenta um artifício digital 3D avançado, que requeria que o público usasse óculos especiais nas salas de cinema. Mas, independente dos aspectos técnicos da obra, *Avatar* (2009) traz um roteiro que repete uma série de chavões já tanto trabalhados nas perspectivas do estratagema hollywoodiano.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa Cinema do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Estudos de Linguagens no CEFET-MG, e-mail: antonioaugustorp@yahoo.com.br.

³ [http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme)), acessado em 23/06/2010 às 23h.



O propósito, indaga-se, é o de apresentar um filme que atinja o público, por intermédio da criação de expectativas em relação à produção, o entretenha, traga-o para as salas de cinema, e gere lucro. Afinal, na concepção de Adorno (2002, p.6), o cinema, assim como também o rádio, “[...] se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos”.

Todavia, acredita-se, e assim tem-se como objetivo neste artigo, demonstrar que o filme *Avatar* (2009), ao passo que se aloja no complexo da Indústria Cultural e reproduz uma série de clichês da manufatura cinematográfica, de acordo com as concepções clássicas de Adorno e Horkheimer (1986) e das observações pertinentes de Morin (1967) acerca da cultura de massa, também diz muito acerca de questões emergentes na contemporaneidade, problematizando aspectos da vida hodierna.

Parte-se aqui da ponderação de que o filme não pode ser enxergado apenas sobre um viés, e o que propõe-se assim é uma leitura multiperspectiva da obra, a fim de verificar suas nuances ideológicas e políticas, seus apelos flexionados junto ao complexo pano de fundo pragmático sócio-cultural – e a um campo de experiências da sociedade norte-americana e em valores comungados por cidadãos de todo o mundo, paralelamente às discussões sobre o basilar retorno financeiro aguardado por seus produtores, conclamando, e tentando conjugar, algumas ideias de Martin-Barbero (2003) e Douglas Kellner (2001), enquanto norteadores de perspectivas deste trabalho.

2 Crítica Cultural

Certa feita, o escritor e desenhista brasileiro Millôr Fernandes disse que se “se ganha dinheiro, o cinema é uma indústria, mas se se perde, é uma arte”. Independente do contexto em que a frase se registra, a mesma pode ir ao encontro das observações de uma centena de críticos do cinema. E seria certo acreditar que não se pode compreender que um filme com um orçamento superior a 237 milhões de dólares tivesse apenas como finalidade um caráter emancipatório dos sujeitos que porventura pudessem assisti-lo. A intenção, indaga-se, é, principalmente, a de um retorno financeiro capaz de girar consideravelmente a máquina cinematográfica. (ADORNO; HORKHEIMER, 1986).

No intuito de encher os cinemas, há uma dinâmica em *Avatar* (2009) endereçada a um participativo público jovem – consumidor em grande medida, não só de entretenimento e cultura, mas com poder de compra. Não à toa, o filme gerou uma série de outros produtos como bonecos (reprodução em miniatura dos personagens



principais), jogos para computador e vídeo-game, livros inspirados na obra, roupas, acessórios⁴, e brinquedos dos mais diversos, alguns disponíveis em parcerias, tais como com a rede McDONALD's, entre outros, totalizando cerca de 125 produtos licenciados, que podem gerar mais de 1,5 bilhão de dólares à 20th Century Fox⁵.

Mas, “para todos alguma coisa é prevista, a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente”. (ADORNO, 2002, p.7). Assim, o que se via nas salas de cinema eram espectadores de ambos os gêneros, de várias idades e classes sociais, famílias inteiras em busca de entretenimento, que não cessa diante à tela, e continua nas lojas dos shoppings.

Acerca do roteiro das películas, Adorno (2002, p.9) é enfático ao afirmar que logo no início o espectador pode perceber “como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ela ocorre”. Além disso, “o pretense conteúdo é só uma pálida fachada; aquilo que se imprime é a sucessão automática de operações reguladas”. (ADORNO, 2002, p.19).

E Pandora, o mundo fantástico apresentado no filme, não é nenhuma caixinha de surpresas; em detrimento às novidades que Avatar (2009) traria, muito se falou, inclusive, que a obra era uma atualização/versão do *script* de Pocahontas (1995), devido às semelhanças⁶ entre os roteiros (FERNÁNDEZ, 2010). Há de certo também que Cameron se utiliza de elementos muito recorrentes, como as cenas de perseguição – que lembraram às que ficaram eternizadas em Parque dos Dinossauros (1993), e em outras que mais remetiam a Top Gun (1986) – sendo que desta vez o personagem principal utilizava uma imensa ave. Não faltaram tiros, uma trilha sonora contagiante e o romance entre Jake Sully (personagem principal, humano, utilizando o corpo de um avatar – um híbrido humanóide) e Neytiri (uma nativa de Pandora), repetindo a fórmula do amor proibido, para não citar uma dezena de outros aspectos, cenas e filmes que guardam particularidades com o de Cameron⁷.

⁴ Os produtos da linha Avatar podem ser vistos no site a seguir. Disponível em: <http://www.avataritag.com/>, Acesso em: 23 jun. 2010, às 21h40.

⁵ Revista Exame: Disponível em: <http://portalexame.abril.com.br/revista/exame/edicoes/0962/economia/busca-mais-recorde-534015.html?page=1>, Acesso em 23 jun. 2010, às 22h05.

⁶ Huffington Post e a ‘adaptação’ da história de Pocahontas: http://www.huffingtonpost.com/2010/01/04/avatar-pocahontas-in-spac_n_410538.html, acessado pela última vez em 25/06/2010 às 22h.

⁷ Outro exemplo é a relação com *Dança com Lobos*, de 1990. Na época do lançamento do filme, vários sites lembraram as semelhanças entre os dois épicos.

Disponível em: <http://www.mtv.com/news/articles/1629012/20100104/story.jhtml>, Acesso em 07 jul. 2010.



Com esta pasteurização dos roteiros, as concepções de Adorno emergem, sobretudo quando o autor sugere que o que se visa estabelecer é uma “atrofia da imaginação e da espontaneidade”; os filmes são produzidos de maneira que sua assimilação pelos espectadores se dê de forma automática, rápida, de modo que se compreenda facilmente todo o escopo do que se apresenta, por meio de um olhar que foi aos poucos condicionado pelas técnicas cinematográficas – vedantes e repressivas à imaginação do espectador. (ADORNO, 2002, p.10).

O que está em jogo é o lucro; em outra visada, pode-se compreender então que os sons, o brilho, o mundo fantástico das telas de cinema seriam uma ilusão que tem por finalidade principal prender o espectador em seu tempo livre, numa extensão das diretrizes do capitalismo que outrora governa a vida do cidadão em seu tempo útil (ADORNO; HORKHEIMER, 1986). Governa a Indústria Cultural? Assim, segundo aponta Adorno (2002), a vida não pode diferir do que é apresentado nos filmes. A tensa relação dos longa-metragens com a rotina do dia-a-dia, na continuidade do que está nas ruas, não dá ao espectador a oportunidade de questionar os parâmetros do sistema no qual está inserido e, “ao mesmo tempo, o filme exercita as próprias vítimas em identificá-lo com a realidade”. (ADORNO, 2002, p.10).

Mas, apesar da postura consolidada por autores como Adorno e Horkheimer, a dinâmica da indústria cultural ressoou nas observações de muitos outros pesquisadores. Um deles é Edgar Morin (1962), que compreendeu a vinculação das práticas da Indústria Cultural com os costumes das chamadas culturas de massa. Nesse ambiente, a frase de Millôr coincide com um raciocínio de Morin (1962), quando questiona que o que é indústria, também pode ser arte, e a que perspectiva de uma não implica na postura da outra. O autor redefine o conceito de Indústria Cultural por meio da análise da cultura de massa, estabelecendo esquemas para exame e leitura do sistema, tomando duas vertentes como condicionantes: a estrutura semântica e os modos de inscrição no cotidiano.

Na primeira, segundo resume Jesús Martin-Barbero (2003), estaria a junção da informação com o imaginário ficcional, o que implica em um resgate das “matrizes culturais e das transformações sofridas pelo campo da literatura e da imprensa” além de uma “análise fenomenológica dos mecanismos a que esta ‘comunicação’ dá lugar”, formando o que seria a “descrição da operação de sentido que constitui o dispositivo básico de funcionamento da Indústria Cultural”. (MARTIN-BARBERO, 2003, p.94). Na segunda vertente, Martin-Barbero apresenta a concepção de Morin para a Indústria



Cultural enquanto um “conjunto dos ‘dispositivos de intercâmbio cotidiano entre o real e o imaginário, dispositivos que proporcionam apoios imaginários’ à vida prática e pontos de apoio prático a vida imaginária”. (MORIN, 1962, *apud* MARTIN-BARBERO, 2003, p.94).

São nestes pontos que se começa a traçar outra visada; através das perspectivas apresentadas por Morin, segundo sugere Martin-Barbero (2003), surge o lugar do meio, a mediação, o diálogo entre o real e o imaginário necessário aos homens. Neste espaço as forças do capital se alojam e fazem do prazer, do lazer e do tempo livre uma fonte de recursos. Não obstante, a ideia que se propõe a partir das concepções de Morin é a de que um produto midiático-cultural ganha ainda mais apelo junto ao espectador – o público consumidor, se este trazer em seu escopo elementos da contemporaneidade, do contexto em que está inserido e interpele o público a que se destina em meio a noções pré-existentes – mesmo por que o surgimento da cultura de massa se dá a partir destas nuances, ainda com os folhetins. (MARTIN-BARBERO, 2003).

No contexto da cultura de massa, segundo propõe Martin-Barbero (2003), a cultura se institui enquanto ambiente hegemônico, passando ela a mediar através dos meios, que se desenvolvem e assumem papel fundamental no século XX. Para o autor, a grande evolução se dá nos Estados Unidos, onde a cultura de mediação é estruturada nas perspectivas dos interesses econômicos e sociais. E, neste ambiente, o cinema se configurou enquanto um dos principais precursores da produção massiva.

Sob este viés, chega-se à ideia de que os filmes foram, e ainda são, um dos principais pivôs, tanto das investidas da Indústria Cultural, quanto das demonstrações ideológicas e políticas implementadas por seus produtores e da expressão de elementos sócio-culturais, ainda que readaptados, com objetivos diversos. Esta é a posição defendida por Douglas Kellner (2001), que indaga ser necessário enxergar os produtos da cultura da mídia não apenas como mero entretenimento, sendo preciso questioná-los e abrir mão da ingenuidade, estabelecendo uma posição mais contundente frente às produções midiáticas a fim de decodificar suas mensagens e efeitos ideológicos.

Segundo o autor, questões como as ansiedades, expectativas, comportamentos e aspirações de classes sociais, sexos e raças podem ser apresentados em produtos culturais, representando, por meio dessas ilustrações, os temas mais recorrentes e/ou de maior atenção em um determinado contexto histórico, com a possibilidade, contudo, de estarem envoltas em manifestos ideológicos, ainda que estes sejam/estejam subentendidos. (KELLNER, 2001).



Segundo Kellner (2001), as ideologias manifestas nem sempre são ‘lineares’; por vezes são paradoxais e dependem das intenções de seus produtores, que quase sempre buscam atrair o maior público possível. Poder-se-ia indicar razões para o sucesso de determinadas produções pelos motivos mais distintos, contudo, o próprio fato da obra representar um momento social específico (ainda que constituído em alguns subtextos) e significados compartilhados (sobretudo aqueles comungados culturalmente), são dos mais importantes indicadores para ampliação e concretude da audiência.

Não obstante, segundo Kellner (2001), ratifica-se, existem apropriações culturais e assim é importante não perder de vista o elemento ideológico manifesto nas produções da mídia. O autor irá afirmar que “[...] uma perspectiva crítica vê a cultura como algo inerentemente político e, em muitos casos, como algo que fomenta determinadas posições políticas e funciona como força auxiliar de dominação ou resistência” (KELLNER, 1995, p.125). Assim, enquanto filmes como *Top Gun* (1986) e *Poltergeist* (1982), sucessos da década de 1980, reforçam e/ou questionam alguns discursos e ideologias políticas da era Reagan, músicas como o rap (e todo o movimento que se articula junto com o gênero musical), são produções que fomentam a resistência a padrões hegemônicos – ainda que exista, do outro lado, determinadas ideologias e apropriações ‘indevidas’ das propostas na matriz.

A fim de realizar um exercício análogo ao proposto por Kellner (2001), suas premissas serão utilizadas neste trabalho para analisar o filme *Avatar* (2009) em um estudo cultural crítico e multiperspectivo – guardadas as proporções e limitações de um artigo acadêmico. Para tanto, na medida possível, serão empregadas táticas para compreender, criticar e desconstruir o sentido expresso na produção cultural em questão, ampliando as perspectivas sob as quais esta pode ser analisada. Levando a cabo a ideia do autor de que a fantasia e o entretenimento podem ser veículos de diagnósticos seríssimos de nossa época, ao passo que se manterá uma visada crítica sobre o filme, também será feita uma apreciação crítica de problemas presentes na sociedade contemporânea. (KELLNER, 2001).

3 Perspectivas Múltiplas em Avatar

Avatar apresenta Pandora, um planeta fictício onde vivem os Na’vi, nativos que entram em guerra depois que seu mundo é invadido pelos humanos. O filme se passa no ano de 2154 e a razão que motiva a presença dos terráqueos naquele ambiente é a exploração para aquisição de uma matéria-prima abundante no lugar. Não obstante, o



mote do filme acaba sendo os avatares, corpos Na'vi-humanos, criados em laboratório a partir de técnicas da engenharia genética por um grupo de cientistas, para interagir com os nativos de Pandora.

O ator Sam Worthington interpreta Jake Sully, personagem principal da trama, um ex-fuzileiro, paraplégico, que necessita juntar dinheiro para custear um tratamento visando a recuperação do movimento nas pernas. Jake, que substituiria seu falecido irmão gêmeo Tommy no programa Avatar, não poderia imaginar, contudo, que em Pandora poderia encontrar um mundo, e uma condição de vida (a sua também), tão diferente da que conhecia na Terra.

Para além dos efeitos tridimensionais, por meio de metáforas e alegorias diversas, James Cameron utilizou seu roteiro como forma de estabelecer comunicação com o público e passar mensagens diversas, sobretudo algumas relacionadas ao tema ambiental. E, ainda que sua intenção possa não ter sido tratar de questões políticas, conforme declarou, a obra certamente sobrepujou o diretor e tematizou pontos diversos conforme se analisa a seguir. Por opção metodológica, esta análise está dividida em duas partes distintas: a primeira, que chamaremos de um novo mundo, tratará de elementos explorados por James Cameron de forma mais clara, tais como a questão ecológica, metáforas existenciais e o choque cultural, e outras perspectivas adjacentes como o uso das novas tecnologias e as discussões sobre os jogos *on-line*. Em um segundo momento, apresentaremos índices da crítica política e ideológica presentes na obra.

3.1 Um novo mundo

Avatar (2009) apresenta um planeta longínquo, detentor de uma natureza incrivelmente exuberante, cheia de cores, onde prevalecem os muitos tons de verde como marca principal de um mundo que reverencia e fomenta a diversidade de vida. Um lugar de vasta existência selvagem, onde os nativos – os humanóides Na'vis, convivem pacificamente e em profunda conexão com as outras espécies. Aliás, mais do que isso, a existência em Pandora se dá a partir de um fluxo de energia entre as formas de vida – uma intensa rede que tem como pivôs as árvores daquele meio ambiente.

Pandora é um mundo heterotópico, baseado em utopias que estão no imaginário coletivo humano, no que se refere principalmente à consonância entre a vida selvagem, a natureza e o homem – em adaptação às ideias foucaultianas. (GOMES, 2010).



Contudo, Mayra Gomes defende que a obra se enquadra enquanto espaço heterotópico mais do que pelos engendramentos do mundo ficcional de Pandora, mas também por:

se localizar na sala retangular e projetar uma dimensão em outra. Mas ele [James Cameron] o faz duplamente, trabalhando a dimensão de um modo mais radical com a inovadora apresentação em 3D. Além disso, ele justapõe espaços a esta sala, com os elementos do filme, e justapõe espaços no próprio filme: o espaço da empresa que explora o mineral unobtainium, o espaço do laboratório em que se trabalha com os clones e, finalmente, o espaço do planeta Pandora, este, por sua vez, pura heterotopia na justaposição da diversidade harmônica. (GOMES, 2010, p. 45).

Através de elementos de reconhecimento e da apresentação de terras que só existem em nosso imaginário e na criatividade daqueles que projetaram o filme, Avatar (2009) funciona como uma espécie de “[...] espelho, devolvendo-nos uma visão de nós mesmos, ou de nossa cultura”. (GOMES, 2010, p.44). Assim, vemos, por meio de Avatar, em 2154, um velho mundo novo, a metáfora da invasão dos ‘descobridores’, que em terras remotas chegaram, suplantaram culturas, tomaram os recursos dos lugares que submergiam, e aos poucos começavam um processo de destruição na natureza. Processo este que prossegue, a passos largos, mas o qual, com a crítica de Cameron, é colocado em discussão pelos espectadores.

No início da década de 1990, Félix Guattari já chamava à atenção para as questões ambientais, demonstrando que era necessária uma mudança de postura e imprescindível se ter um cuidado especial não só com a ecologia do meio ambiente, mas com a das relações e da subjetividade humana, concluindo que “é exatamente na articulação: da subjetividade em estado nascente, do *socius* em estado mutante, do meio ambiente no ponto em que pode se reinventado, que estará em jogo a saída das crises maiores de nossa época”. (GUATTARI, 1990, p.55).

O que se quer ressaltar aqui com a leitura de Guattari é que uma mudança em relação ao meio ambiente não se dará por si só; necessitará da adoção de uma nova atitude, de uma maneira de ser, viver e de encarar o outro (aqui compreendidas todas as formas de vida) diferente da que se leva na contemporaneidade. E através do modo de vida em Pandora – da valorosa relação entre as espécies (*animais, vegetais e humanóides*) do planeta e, sobretudo, da postura respeitosa e dos valores existenciais comungados por todos os nativos em relação ao mundo em que vivem – é que James Cameron tenta demonstrar qual deveria ser (ter sido) a conduta do ser humano. Isso posto, dificilmente a raça humana conseguiria chegar ao estágio de Pandora, pois implicaria em um profundo processo de mudança da subjetividade compartilhada. Não



obstante, indagando ser esta uma das mensagens do filme, ao menos se deve tomar cuidado para não chegar ao estágio apocalíptico quase demonstrado na batalha, ao final da obra.

Simbologias agudas estão ligadas neste filme à figura da árvore. Um pouco antes das cenas do embate final, é apresentado o primeiro grande ataque dos terráqueos a Pandora. Nesta ação, os humanos destroem a grande árvore lar dos Na'vi. Em uma outra cena, Jake ora e pede ajuda à Eywa, o grande Deus Na'vi, criador de todas as coisas vivas existentes no planeta, ao pé de uma outra árvore, desta vez a das almas – do conhecimento. Além do pedido de intercessão divina, o personagem declara que não existe mais verde no lugar de onde ele veio: “Mataram a mãe natureza e vão fazer o mesmo aqui.”

As árvores, mais do que elas, a floresta, representam a conexão misteriosa entre todos os seres e a natureza, por meio das raízes. A união do povo se dá em rituais e práticas em conjunto, onde as árvores assumem papel fundamental. Teriam os humanos perdido a união, os laços de reciprocidade, e até a fé em função das queimadas de florestas e da derrubada de árvores ao redor da Terra? Será que, juntos, os seres humanos poderiam? Seria esta a ideia e o apelo de Cameron? Talvez, um deles. As árvores de Pandora representam, por meio da figura da memória, a imortalidade de um povo em uma remissão à necessidade dos espectadores em conservarem e cuidarem de suas florestas, quando estariam cuidando automaticamente de si mesmos e da relação com o outro.

E a aposta de Cameron na relação das árvores com o místico, com o divino, talvez se baseie nas perspectivas das religiões judaico-cristãs; afinal, as árvores são vistas como “símbolo de vida, em perpétua renovação e ascensão até ao céu”, e estão em “verticalidade, porque mesmo se adaptando ao espaço, procura sempre a luz até parecer tocar o céu, local onde habita toda a bondade e deidade que o Homem poderá desejar.” (COSTA, 2009, p.2). A árvore nesse sentido representa a religião, a (re)ligação, do homem com o criador, com o ser que toda a vida que habita o planeta criou, condição *sine qua non* para que o espectador consiga chegar ao ideal utópico de Pandora.

Assim, a figura da árvore aparece como o principal elemento em uma possível (re)orientação social e “simboliza a própria organização do universo e da possibilidade de relação entre o que é terreno e o que é celestial, entre a matéria e o espírito”. (COSTA, 2009, p.2). E não sem motivo, aproveitando o sucesso e avigorando a



mensagem do filme, James Cameron e a 20th Century Fox, em parceria com a Earth Day Network, desenvolveram uma campanha para plantio de árvores em todo o mundo⁸. A meta era alcançar um milhão de árvores plantadas.

No mundo mágico de Pandora, o humano Jake Sully, no corpo de seu avatar, se encanta e em apenas três meses avalia: “é como se lá fora [Pandora] fosse o mundo real e aqui fosse o sonho [...] agora está tudo ao contrário [...] eu já não sei mais o que sou.” Una-se a isto às limitações do personagem principal, preso a uma cadeira de rodas, valeria aqui uma observação acerca de uma possível metáfora existencial. Ao incorporar o seu avatar, o personagem começa a andar ‘com as próprias pernas’, isto é, claro, com os membros de seu ‘substituto’, mas em um mundo novo, diferente daquilo que vivenciava na Terra, diferente das amarras de seu planeta. Nas cenas que se seguem à incorporação de Jake ao avatar, percebe-se a mudança por meio de tênues fragmentos do texto visual – Jake respira, sente a terra com a ponta dos pés, corre, salta e muda a expressão facial, antes cerrada e deprimida, com sorrisos e um brilho no olhar – ainda que este fosse de seu avatar.

Berino compreenderá que “a vivência do outro restituía parte da experiência da vida que havia sido perdida na condição de conquistador militar.” (2010, p.34). Através da aposta de Cameron, entendemos que esta parte da vida se perde não só por aqueles que estão na condição de conquistadores militares, mas dos sujeitos que vivenciam a rotina da vida contemporânea, sempre ocupados, sempre ligados e interconectados, mediados, pelos meios de comunicação de massa e por uma série de equipamentos eletro-eletrônicos.

Abrimos aqui então um parêntese para lembrar que o termo avatar, apesar de ter origem na religião hindu (e significar encarnação), se popularizou em torno dos anos 1980, quando de sua utilização em jogos. Atualmente, e com o advento da internet, a expressão ganhou ainda mais espaço. Dezenas de *games*, *softwares*, sites e redes sociais na Internet utilizam o nome avatar para se referirem às figuras que são personalizadas à imagem e semelhança dos usuários, com as mais diversas finalidades. Este é o caso de um dos mais reconhecidos jogos *on-line*, o World of Warcraft; o jogador controla um personagem (um avatar), em um planeta ‘mágico’, e deve cumprir missões variadas. Mas, mais do que isso, o jogo permite toda uma interação entre jogadores e, conforme Jonhson (*et al*, 2010), a relação entre os usuários extrapola os objetivos fins do *game*.

⁸ Até março de 2011, 292.085 árvores já haviam sido plantadas, segundo o site oficial da campanha. Disponível em: <http://www.avatarmovie.com/hometree/intl/br/>, Acessado em 11 mar. 2011, às 18h.



Esta dinâmica fica ainda mais evidente em sites de relacionamento como o *Second Life*⁹, também de grande sucesso em todo o mundo, em que a proposta é justamente a da interação, mediada por computador, entre internautas. O jogo permite uma extensão da vida dos sujeitos, ou ainda uma ‘vida paralela’, onde o indivíduo pode assumir uma personalidade diferente, com um avatar que não necessariamente guarde afinidades com o usuário. Neste ambiente, os participantes podem exprimir livremente seus anseios, seus desejos, suas ideias, enfim, podem dizer o que gostariam de falar em seu dia-a-dia, podem fazer o que imaginavam para suas ‘vidas reais’.

Os pontos a que queremos chegar são dois: ao passo em que o filme *Avatar* repercute a base de uma lógica de sucesso na internet com a finalidade de atingir o principal público da trama, também apresenta elementos inscritos no paralelo entre Sully e suas limitações frente ao avatar e aos milhões de usuários de sites como *Second Life* e as possibilidades de seus personagens. Nesse contexto, a frase *I see you*, dita entre a Na’vi Neytiri e o humano Jake Sully, ganha um sentido muito particular, quando enfim se encontram, e estão diante um ao outro, sem a mídia que os unia – o avatar.

Para Berino, *Avatar* (2009) se posiciona contrário a “[...] concepção, característica da modernidade, da existência de sujeitos autônomos. Sujeitos que, com recursos de próteses, possuiriam a capacidade de manter distância uns dos outros e, assim, constituir uma existência independente da vida em seu conjunto”. (2010, p.31).

3.2 Política, Economia e Militarismo

Apesar de Cameron negar que o filme tenha uma conotação implícita de crítica à guerra¹⁰, a questão militar no filme é um forte indicador de um julgamento negativo frente à política norte-americana no que tange, sobretudo, ao tratamento e reconhecimento aos soldados e veteranos, à dinâmica e às práticas do exército – assim como aos valores que devem ser comungados por aqueles que fazem parte das tropas, e ao ímpeto no envolvimento dos Estados Unidos em combates.

Cameron reitera o discurso da opinião pública norte-americana, que em grande número desaprova a guerra do Iraque, por exemplo. Pesquisas mostram o grande número de pessoas que morreram em combates naquele país¹¹, o que foi um diferencial a ser utilizado nas promessas de campanha do atual presidente Obama, frente ao

⁹ Disponível em: <http://secondlife.com/>, Acesso em 11 mar. 2011.

¹⁰ Disponível em: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1576622,00.html#ixzz0a69HUhNB>, Acesso em 22 jun. 2010, às 22h.

¹¹ Disponível em: <http://www.iraqbodycount.org/>, Acesso em 23 jun. 2010, às 23h.



governo Bush. De modo geral, *Avatar* (2009) tenta apresentar com seu roteiro uma recriminação ao etnocentrismo frente às culturas submergidas em invasões de outros países. A despeito da indagação de que o que fica evidente é a imergência tribal frente ao ‘mundo desenvolvido’, oferecemos como chave de leitura a hipótese de que o filme traz uma crítica alegórica à incursão (e permanência) norte-americana ao Iraque. Fica o registro do coronel Quaritch, líder da força militar, quando pronuncia uma das frases mais marcantes do período pós 11 de Setembro: “Vamos combater terror com terror!”. E aonde isto levou?

Neste contexto, haveria uma crítica ao governo Bush. Um argumento que poderia reforçar a hipótese é a razão pela qual os terráqueos haviam adentrado no planeta Pandora: O Unobtainium – um mineral, de grande valor, encontrado embaixo das terras e em abundância naquele mundo. A relação direta com o petróleo é perceptível. Atualmente, um dos grandes desafios no mundo é encontrar matérias primas que substituam o ‘ouro negro’ que já ele está escasso, tem alto custo e seria, por tantas vezes já discutidas, uma das principais razões – veladas – da invasão dos Estados Unidos ao Iraque. E no enredo, até supostas guerras e invasões americanas na Nigéria, dona de uma razoável fonte de petróleo, e contra a Venezuela, de muitos barris e política instável, poderão acontecer.

Além disso, em seus relatos em *off*, o personagem principal, Jake Sully, fala de uma crise econômica – vivida possivelmente em seu país, mas conforme indagamos, em todo o planeta. A narração deste personagem aparece em muitos momentos do filme; no início, informa que estava a caminho do que para ele era uma ‘batalha’, para substituir o irmão Tommy, morto em um assalto. Em um fragmento da fala o personagem diz: “Tommy era o cientista; eu sou só outro militar, indo para outra missão, da qual vou me arrepender”. Jake demonstra como os soldados enxergam as missões; devem estar, como ele próprio indica, preparados para passar em qualquer teste, mas isso não sugere que de fato gostariam de estar envolvidos nas disputas para as quais são convocados, evidenciando o sentimento daquele que fica longe da família, que se abstém de tudo aquilo com o que se identifica, e se envolve em querelas que para eles pouco significam, mas nas quais podem se ferir e até morrer.

No caso de Sully, o destino foi a paraplegia em uma cadeira de rodas. Apesar do contexto de um futuro distante, em que poderia até recuperar o movimento das pernas, o personagem ratifica a falta de atenção com os veteranos, sobretudo ao incitar as limitações do hospital de guerra e que a pensão paga ao ex-militar era muito incipiente.



Assim, militares que na Terra lutavam por liberdade, se tornavam mercenários em Pandora, segundo propõe o próprio personagem em mais um fragmento de sua fala.

Em um salto, fica evidenciada ainda a conflituosa relação entre o poder financeiro, a ciência e o militarismo. Os pesquisadores enxergam Jake Sully a partir de estereótipos relacionados ao soldado (ainda que o mesmo aconteça de modo recíproco), em uma extensão do que de fato se estabelece nos dias atuais. Em vários momentos do filme é apresentado o sarcasmo entre os personagens que representam estes grupos. A disputa de egos e ideais é clarificada em vários momentos. Não obstante, fica viva a mensagem de Cameron a respeito das possibilidades que existem na união de forças e expertises – seja na parceria entre um militar e uma cientista, seja na conclamação dos povos Na’vi para a batalha contra aqueles que visam sobrepujar o planeta Pandora (aqui, em uma crítica a necessidade de estabelecimento de vínculos entre cidadãos de todo mundo, na quebra de preconceitos e do etnocentrismo, em benefício do planeta).

Além disso, por meio do filme reforça-se a ideia de que a tecnologia pode ter uma finalidade positiva, com vistas à união e integração dos povos em benefício de um bem comum e não simplesmente a interesses comerciais, como observação aos intensos investimentos bélicos, marca da guerra fria e da política armamentista norte-americana. Nesse contexto, vale a alusão aos apontamentos que a obra apresenta uma guerra que opõe o mundo tecnologicamente desenvolvido e o que seria o mundo subdesenvolvido, ‘atrasado’ em relação ao avanço técnico-científico. Nesse ambiente se dá a velha trama já incorporada do bem e do mal, onde Cameron, articuladamente, posiciona respectivamente os Na’vi e a sua cultura, e do outro lado os humanos e sua prepotência.

Contudo, a análise da representação do mundo tecnologicamente avançado poderia corresponder na opinião de outros críticos¹² a uma maneira dissimulada de tornar o espectador mais complacente frente à emergência de tecnologias que carecem de aprovação da opinião pública, tais como o escaneamento cerebral, a transgenia, *upgrades* humanos, entre outros. Enfim, as perspectivas de observação são amplas e variadas; certamente não se encerram aqui, ainda que este trabalho tente dimensioná-las.

4 Considerações Finais

Tentou-se com este artigo demonstrar que mais do que entretenimento prosaico, o filme *Avatar* (2009) traz críticas e ponderações ideológicas inseridas no imaginário

¹² Segue exemplo. Disponível em: <http://www.noverichipinside.com/>, Acessado em 23 jun 2010, às 18h.



coletivo, baseadas ainda em elementos recorrentes nas perspectivas sócio-culturais vivenciadas não só pelo cidadão norte-americano, mas por indivíduos de todo o mundo, discutindo facetas da contemporaneidade. Não obstante, de início, demos indícios de que a obra se abriga nos emaranhados da Indústria Cultural, reproduzindo uma série de formas do lugar-comum cinematográfico.

Partimos da avaliação de que o filme não pode ser enxergado apenas sobre um través, e propomos uma análise multiperspectiva da obra, baseados nos estudos propostos por Kellner (2001). Contudo, ratificamos o que o autor incita acerca da crítica cultural: “Sem dúvida, a leitura de um texto é apenas uma leitura a partir de uma posição crítica, por mais multiperspectiva que seja. A leitura de qualquer crítico é apenas a sua leitura, que pode ou não ser a leitura preferida pelo público.” (KELLNER, 2001, p. 131).

Assim, entende-se *Avatar* (2009) aqui como alegoria de um tempo em que se faz necessária e imediata a atenção com o meio ambiente, como forma de garantir a perpetuação da vida humana na Terra. Contudo, é evidenciado no filme que esta precaução está intrinsecamente atrelada ao imperativo de uma mudança nas relações sociais e nas matrizes da subjetividade humana – no que concerne, sobremaneira, as suas prioridades e demandas existenciais (GUATTARI, 1990).

Paralelamente, a crítica ao comportamento humano no filme se estende à ganância sem limites (extra-planetária), ao etnocentrismo que subjuga os diferentes, a frieza, a falta de solidariedade (mais do que isso, a generosidade), a perda da experiência em razão de uma mediação desmedida, entre outros, reforçando, em contrapartida, os valores opostos aos que critica.

Crê-se que muitas críticas são feitas ao caráter alienante dos meios de comunicação, sobretudo ao cinema, conforme visto nas concepções adornianas. Contudo, não há como mensurar como um filme como *Avatar* (2009) pode atuar no subconsciente do espectador e de que forma a obra pode incitar uma mudança de atitude. O momento fugaz diante à tela de cinema está regido em muitos casos por um contrato de leitura que simplesmente reza: me entretenha. Porém, muitas das concepções apresentadas na película aproveitam desta ocasião para reforçar e/ou contestar dinâmicas sociais estabelecidas através de subtextos no roteiro da obra.

Por fim, adaptando ideias de Umberto Eco, no movimento denegativo de crer e duvidar que a ficção *Avatar* (2009) apresenta, “o leitor tem que saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor



está contado mentiras”. Afinal, Cameron apresenta verdades, esfumaçadas pelo brilho das cores de Pandora, pelas trucagens tridimensionais da gravação e pela utopia humana (do espectador) em viver em um mundo mágico e sem limites (ECO, 1994, p.81)¹³.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. Coleção Leitura. Seleção de textos Jorge Mattos Brito de Almeida. São Paulo. Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1986

BERINO, Aristóteles de P. Pedagogia da imagem de Avatar: contágio, hibridismo e metamorfose na contemporaneidade. **Revista Espaço Acadêmico**. Universidade Estadual de Maringá. Maringá. Ano X, Número 109, pp. 27-35, Jun. 2010.

COSTA, Cátia Miriam. A árvore convertida em palavra. **Mulemba** - Revista de Estudos de Literaturas Africanas de Língua Portuguesa. N.1 - UFRJ, Rio de Janeiro. Out. 2009.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia das Letras, 1994.

FERNÁNDEZ, Román García. Avatar: la estructura del mito. **Eikasía**. Revista de Filosofía. Edeikasía Ediciones. Oviedo – Espanha. Ano V, N.30, pp. 279-286, Jan. 2010.

GOMES, Mayra Rodrigues. Avatar: Entre utopia e heterotopia. **MATRIZES**. Perspectivas autorais nos estudos de comunicação VI. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. São Paulo. Vol. 3, N.2, pp. 35-49, 2010.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Campinas, SP: Papyrus, 1990.

JONHSON, Telma; *et al.* Redes sociais em jogos online: a dinâmica da interação social no World of Warcraft. **E-compós**. Vol. 13, N.1. Brasília: Compós, Jan./Jul. 2010

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: Edusc, 2001.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

MORIN, Edgar. L'esprit du temps, Paris, 1962. IN: MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

¹³ O autor agradece o apoio e observações de Roniere Menezes, Patrícia Resende, Regina M. Ribeiro, Cristina Martins e Letícia Martinez.