

Adaptação aos meios. Uma análise da significação e linguagem no transmídia de Avatar: do filme para o jogo, do jogo para o filme.¹

Murilo Gabriel Berardo BUENO²
Raquel de Paula RIBEIRO³
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

Resumo

O artigo proposto tem como intuito analisar a relação de significação na narrativa transmidiática proposta pelo filme Avatar e pelo jogo de videogame feito para consoles. O filme, dirigido por James Cameron em 2009, aborda no decorrer da narrativa elementos que caracterizam uma linguagem híbrida, que traz elementos de significação próprios do jogo de videogame, como a projeção do corpo e a criação de um personagem que se assemelha ao indivíduo que o controla. A narrativa e a linguagem do jogo possuem elementos de significação que motivaram o estudo comparativo a fim de identificar essas proximidades. O presente artigo se propõe a analisar tais percepções, os elementos da narrativa e da linguagem cinematográfica e do videogame, a fim de fazer uma leitura da significação desses elementos no decorrer da obra.

Palavras-chave: cinema; videogame; narrativa transmídia; linguagem cinematográfica; novas tecnologias.

Significação e linguagem em Avatar

A transmutação do Corpo Físico para o Digital

No filme Avatar, dirigido por James Cameron em 2009, os tripulantes da frota estelar Venture Star, composta por doze naves iguais, partem em missão à Pandora, planeta que orbita em torno da estrela Alpha Century, localizada, de acordo com BAXTER (2013), a 4,39 anos-luz do nosso sol, o que corresponde, segundo o autor, a “9 trilhões de quilômetros, ou cerca de 60 mil vezes a distância entre a Terra e o sol” (p.59). A função dos tripulantes da missão é a busca do *Inobtanium*, pedra composta por uma liga metálica fundamental para a produção de naves espaciais e antimatéria.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG), professor da PUC-GO e UFG, email: murilobuenomestre@gmail.com.

³ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG), professora da UFG, Uni-Anhanguera e Faculdade Araguaia, email: raqueldepr@gmail.com.

O filme marca época não apenas pelos efeitos especiais, recursos de computação gráfica apresentados e pelo relançamento da tecnologia 3D no mercado cinematográfico, mas também pelo embasamento científico da narrativa que materializa as principais hipóteses e testes da ciência atual, que vão desde a sofisticada engenharia do conjunto de naves que compõem a frota, até a experimentação de outros recursos como o sono criogênico dos tripulantes e a projeção dos corpos.

Dentro dessa odisséia tecnológica, o protagonista Jake Sully, após viajar durante cinco anos, nove meses e 22 dias, é acordado e convidado a assumir nova característica corporal, chamada de Avatar, que consiste numa projeção do corpo físico para um protótipo virtual que se assemelha aos humanoides de Pandora e serve como uma espécie de clone digital. O objetivo é fazer com que os habitantes da nave consigam proximidade com os habitantes locais, chamados de *Omaticaya* ou *Na'vi*, e possam obter o mineral com maior facilidade.

Curiosamente o corpo de Jake possui limitações, pois o personagem é paraplégico. Essa escolha do diretor James Cameron se deu de forma intencional, pelo fato de que em sua versão virtualizada, Jake além de possuir movimento perfeito dos membros inferiores, passa a ser dono de um protótipo forte, musculoso, adaptado ao ambiente natural em que vivem os cidadãos de Pandora.

A relação entre o corpo físico e virtual do personagem se iniciam com o caráter imersivo que a experiência proporciona, com sensações sinestésicas onde a projeção influencia a vida real a tal ponto que qualquer lesão sofrida pelo Avatar pode acarretar em danos ao seu corpo físico.

Essa identificação e relação sensorial entre corpos e identidades, faz alusão à dois conceitos de Macluhan: a tecnologia como uma extensão do corpo humano e o conceito de Aldeia Global.

De acordo com o autor “Todos os meios são extensões de certa faculdade humana, psíquica ou física. A roda é uma extensão do pé. O livro é uma extensão do olho. Roupas é uma extensão da pele.” Nesse sentido, a conexão mental e a projeção entre corpos faz com que o Avatar criado para adaptação ao meio social *Omaticaya* sirva como uma extensão das partes inoperantes no corpo de Jake e essa identificação ocorre de tal maneira que após vários dilemas éticos o protagonista opta por permanecer junto aos *Na'vi* e se esforça cada vez mais para se tornar um deles.

A escolha entre a integração junto a sua etnia original e a projeção concedida pela nova relação corporal e social tem como motivadores, além do afeto por Sully, a protagonista designada a ensiná-lo o modo de vida dos Na'vi, a possibilidade de liberdade de movimento, ação e experiência sensorial proporcionada pelo contato com esse novo “eu tecnológico”, que acaba se tornando uma extensão não apenas do seu corpo, mas de sua alma e identidade.

Da mesma forma a relação entre o corpo físico (imperfeito) e seu avatar (perfeito), pode ser comparada ao jogo de videogame e a projeção feita nos espaços virtuais, jogos em rede e as relações estabelecidas nas redes sociais.

McLuhan (1964) fala ainda que “Com a chegada da tecnologia eletrônica, o homem alongou-se, ou colocou fora de si mesmo, um modelo vivo do sistema nervoso central.” A tentativa de adaptação de Jake ao ambiente por meio da semelhança e da projeção de características consideradas ideais, como um corpo saudável, sem as imperfeições da paralisia, se assemelha ao processo vivido pelo jogador de videogame, que constrói muitas vezes aquilo o jogador que gostaria de ser, e faz com que esse indivíduo adquira superpoderes e molde sua aparência às circunstâncias e ao espaço simbólico em que se encontra.

Ao jogar um jogo de videogame o indivíduo escolhe ou constrói um personagem onde pode projetar suas aspirações de força, habilidades físicas e intelectuais e uma gama de símbolos que compõem formações arquetípicas de abertura a uma nova psique. Essas aspirações, ao serem analisadas do ponto de vista da ciência cognitiva, podem ser consideradas realizadores de desejos e satisfações, ao preencherem lacunas e realizar façanhas impossíveis em sua vida real.

A possibilidade de controlar esse personagem que atua como uma projeção do seu eu ou uma segunda personalidade, constrói uma relação simbiótica entre a vida cotidiana e o espaço virtual.

No jogo de videogame feito para diversas plataformas, escolhido como objeto de comparação do presente estudo, há uma metalinguagem do jogo dentro dele mesmo, no momento em que um dos personagens escolhidos como protagonista projeta, assim como no filme, seu corpo humano em um clone que se assemelha a raça Omaticaya e parte para a luta.

Entretanto, o processo de iniciação, aprendizagem e aprimoramento desse personagem não existe na versão para ser jogada, pois a narrativa aparece rapidamente

como plano de fundo e não evolui, o que faz com que toda a missão dos personagens se transforme em uma luta típica de um jogo de tiros em primeira pessoa, porém com recursos que deixam a desejar, como o ponto de vista do jogador, que não possui um sistema de mira que auxilie no processo e uma câmera que não é auto-ajustável e prejudica a fluidez do processo e da experimentação das situações por parte do jogador, o que o faz perder grande parte do processo imersivo que o jogo propõe.

Outro ponto que pode ser comparado é o fato de que no filme, a conectividade desse Avatar com outros seres de Pandora, como por exemplo os animais, ocorre via junção das redes neurais do cabelo dos humanoides com partes do corpo desses bichos, que forma uma ligação mental e cria uma outra projeção corpórea onde humano e animal se misturam e há uma coordenação do corpo animal pela mente dos homens, assim como o controle propiciado pelo corpo humano em relação aos corpos Avatares.

No jogo essa ligação não ocorre e a conectividade fica restrita apenas ao processo de luta e deslocamento, o que impede que o herói se sinta integrado ao ambiente, pela ausência dessa ligação ocasionada pela conexão.

A conexão entre corpos e a ligação entre o ambiente proposta no filme, forma o que McLuhan conceitua como Aldeia Global. Segundo esse pensamento o aprimoramento tecnológico e a organização da sociedade da informação em rede fez com que, a partir dos novos meios de comunicação o mundo se tornasse interligado, por meio dessas tecnologias extensoras das capacidades do corpo, que propiciaram trocas simbólicas e culturais. Tal mudança, segundo o autor, reforça a independência entre os indivíduos e forma o que ele chama de Aldeia Global, que é o mesmo que uma sociedade em rede.

Essa conectividade não é mostrada da mesma forma no jogo e alguns elementos simbólicos de ligação como as redes neurais, a árvore sagrada e todo esse processo de ligação que ocorre entre os Omaticaya, não aparece no videogame. O fato de não haver esses símbolos no jogo enfraquece a sua narrativa, pois a única relação de semelhança entre a significação do conceito de corpo, projeção e interação social no filme e no jogo, é o fato de que há uma ligação humano e Avatar para que esses soldados do planeta terra se assemelhem ao povo de Pandora.

A interação social do avatar: sociedade e comunidade.

Quando se trata do filme Avatar (2009), um dos aspectos narrativos que mais chama atenção na trama diz respeito ao tratamento social e interação entre os indivíduos de mesma

espécie ou de espécie diferente. Jake Sully (Sam Worthington) é, como dito, o único personagem que se insere socialmente em dois ambientes da trama: a sociedade Na'vi e os humanos. Tendo se distanciado do mundo humano, dada a sua solidão com a morte de seu irmão e a sua desilusão com o sistema militarista e a sua condição de cadeirante, Jake Sully se insere por completo em uma nova sociedade que não lhe é nata, mas que o acolhe como um nativo, mesmo o personagem sendo física e psicologicamente diferente dos demais.

Ao se distanciar da sua condição de humano para passar à condição de híbrido entre humano e Na'vi, Jake se vê constantemente em um embate ético e social consigo mesmo. Em determinado momento, o personagem deve então fazer uma escolha sobre qual lado apoiar, e ele se percebe pressionado ao perceber que, qualquer que seja a sua escolha, existirão consequências por ter furado o código de ética presente em cada uma das sociedades.

Desde o início da história existe uma clara separação entre o universo de Pandora e o dos humanos invasores. Não temos uma clara visualização da Terra e das consequências da maneira de viver dos humanos, mas durante o filme, Jake e os demais personagens humanos falam sobre o descaso com que trataram seu lar e como tudo o que existia lá foi destruído. No entanto, não é difícil imaginar o que se passa no planeta nativo dos humanos, uma vez que os próprios indivíduos da raça apresentam marcas de corrupção e ganância no decorrer de toda a história. Existe uma hostilidade inerente no tratamento entre humanos que é característica dos militares, onde regras estritas devem ser seguidas à risca sob pena de exclusão social, retaliação ou medidas mais drásticas para com o infrator.

Militares e cientistas coabitam a nave dos humanos por possuírem interesses comuns em Pandora. A partir do momento que a ética dos cientistas, liderados pela Dra. Grace Augustine (Sigourney Weaver), se confronta com a dos militares, estes se tornam inimigos e lutam em lados opostos. A personagem Trudy (Michelle Rodriguez) é a única militar que se apresenta aberta para amizades reais com os cientistas, chegando a dizer em certo ponto que não se alistou para destruir famílias e lares. Trudy não tem em momento algum do filme um contato íntimo e real com os Na'vi; no entanto, nesta personagem reside toda a esperança na índole dos militares e na fuga do militarismo exagerado e cegante praticado pelos Estados Unidos.

Tratando-se de um filme americano de grandes proporções, a trama de James Cameron pode ser considerada ousada nesse sentido, já que a crítica feita ao militarismo é bastante forte. Poucos são os filmes atuais (após o ataque de 11 de setembro) que colocam

os americanos, especialmente os militares, como os vilões da história. A crítica ao militarismo no filme fica ainda mais forte quando prova que nem todos os humanos pensam da mesma forma, uma vez que os cientistas buscavam estudar e conviver bem com os Na'vi, inclusive lhes ensinando sua língua e cultura através das escolas da Dra. Augustine. No caso de Avatar, os terroristas e oportunistas são os americanos que buscam o lucro com um minério encontrado em Pandora.

A transformação de Jake, muito visível em seu videolog, acontece de forma lenta e tem como princípio o batido pano de fundo do romance. A inserção do Jake avatar na comunidade Omaticaya que se inicia como corrupção militar do Coronel Miles Quaritch (Stephen Lang) e o Jake humano, termina em sérios problemas conjugais com Neytiri (Zöe Saldaña) quando ele resolve se abrir com o clã sobre as intenções dos militares, após a sua plena aceitação como um igual nos Omaticaya e quando não consegue mais negociar com os militares.

Por outro lado, a relação do Jake avatar com os Omaticaya, apesar de hostil no início, se torna gradual e rapidamente amigável à medida que o personagem passa a compreender a dinâmica social e biológica que rege Pandora e os Na'vi. Jake passa então por uma série de aprendizados referente à cultura, linguagem e regras até o momento que é considerado pronto para seu “ritual de passagem”, o momento da escolha do Ikran. Os Ikran são as aves montadas pelos Omaticaya e cada um deles possui apenas um Ikran, tratando-os como animais de caça particulares por toda a vida.

Entre a sua raça nativa e sua nova sociedade, Jake Sully é um personagem dividido durante todo o filme, se tornando único novamente apenas no final quando passa a viver definitivamente como avatar. No entanto, antes que isso aconteça, Jake presencia uma transição cultural e social que não surge de forma natural e não-violenta; pelo contrário, o personagem sofre consequências de sua vida dupla, uma vez que é punido pelos militares por trair sua origem e pelos Omaticaya por trair a comunidade que o acolheu como um igual.

Toda essa complexa narrativa, de forma bastante curiosa, fica de fora quando se trata do jogo de videogame lançado pouco antes do filme com o mesmo nome. O jogo traz a escolha do personagem principal de maneira precoce e não amadurecida como acontece no filme. Não existe um contato íntimo com os Na'vi, tampouco com os militares, apenas um momento em que o jogador, em vez de escolher entre uma ou outra cultural, escolhe entre um ou outro estilo de jogo.

Existe, no entanto, uma semelhança notável com a linguagem no jogo neste momento de escolha de Jake. De acordo com Vinícius Pereira:

[...] nas comunidades orais a constituição de um *corpo coletivo*, com o qual se realizava o processo comunicacional, exigia um investimento energético por parte de cada um dos seus membros, que por um lado promovia a inibição de comportamentos individuais e, conseqüentemente, de mensagens singulares, por outro lado mobilizava todo o grupo em torno de rituais que acabavam por tornar o processo comunicacional pesado e limitado em termos das possibilidades de constituição de novos comportamentos e de arranjos informacionais. (PEREIRA, 2011, p. 159/160)

O que Pereira nos coloca como uma limitação das comunidades orais, representadas no filme pelos Omaticaya, não se faz presente no filme. A comunicação entre os membros do clã é extremamente complexa no momento que deixa de ser oral, para se tornar neural. Todos os membros do clã fazem parte de uma mesma rede interligada ao seu habitat e todos podem acessar a rede igualmente. Dessa forma, o que for experiência e memória individual é compartilhada de forma orgânica entre os indivíduos e se traduz em uma forma altamente complexa de comunicação entre os Omaticaya.

Essa forma de comunicação quase onipresente entre os indivíduos da tribo se assemelha muito à linguagem do videogame e os jogos em rede, onde, cada qual em seu console ou computador, cada jogador interage com outros milhões por meio de uma rede neural de dados. Não só a narrativa do jogo para o jogador solo (single player) compartilha segredos da trama que os demais personagens desconhecem, como os jogos de videogame de uma forma geral, possibilitam a interação com todos ou com um grupo privado de outros jogadores que possuam as mesmas configurações de jogo. Dessa forma, existe uma rede de dados construída de maneira constante e separada por ficheiros que são cada um dos jogos produzidos atualmente.

Um dos elementos mais elogiados no jogo James Cameron's Avatar: The Game fi exatamente a possibilidade do multiplayer online bem desenvolvido. O jogo simula uma comunidade militar ou Na'vi (de acordo com a escolha do jogador na trama inicial do jogo), onde existe um duelo real entre os personagens do filme, fazendo com que a rede neural Na'vi presente no filme ou a organização militar sejam idênticas ao visto na película. Destaca-se, no entanto, um ponto chave para o sucesso do multiplayer presente no jogo: o jogador não só presencia a rede de dados do filme, como faz parte dela.

Do filme para o jogo e do jogo para o filme.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004), jogo pode ser conceituado como:

Digital and electronic games take a multitude of forms and appear on many different computer platforms. These include games for personal computers or TV-attached game consoles such as Sony Playstation ou Microsoft Xbox; handheld game devices such as Nintendo Game Boy Advance or specialized handhelds that only play one game; games for PDAs or cell phones; and games for arcades or amusement parks. Digital and electronic games can be designed for a single player, for a small group of players, or for a large community. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 86)⁴

O jogo James Cameron's Avatar: The Game foi lançado quase simultâneo ao filme. Existe a possibilidade de jogar o modo história que é um single player ou um multiplayer online com outros jogadores do mundo todo (nessa opção é necessário uma conexão com a internet). O jogo estava disponível para diversas plataformas (consoles e PC) aproximadamente 2 semanas antes do filme estreiar nos cinemas e, talvez para evitar spoilers sobre a narrativa do filme, este tenha se distanciado tanto da história do mesmo.

O jogo não traz os mesmos personagens, tampouco a mesma história. Existem semelhanças com relação aos cenários, mas o jogo parte por um caminho inverso ao do filme que é a não prioridade à narrativa e o pobre desenvolvimento dos personagens.

Uma vez que no filme tem-se a relação social entre os personagens como uma das formas de demonstrar as diferenças entre humanos e Na'vi, no jogo as relações ficam enfraquecidas ou não explicadas em prol de um shooter em primeira (ou terceira) pessoa. Aos poucos, o jogo se torna repetitivo e desinteressante, uma vez que a história que deveria estar presente se torna rasa. Dessa forma, podemos perceber que existe um impacto da linguagem do videogame no filme, mas a recíproca não é verdadeira; o jogo, apesar de bonito, não traz elementos suficientes da narrativa cinematográfica para prender o espectador à narrativa.

Se os protagonistas dos games adquirem características únicas quando inserimos a interatividade, os cenários, que naturalmente são um elemento de apoio passivo nas narrativas tradicionais, adquirem uma riqueza ainda maior e um grau de detalhamento único. Muito embora os cenários possam se apresentar de uma infinidade de maneiras, estilos e épocas, eles sempre têm o mesmo papel e a mesma funcionalidade: são um obstáculo

⁴ Jogos digitais e eletrônicos possuem múltiplas formas e plataformas de computador diferentes. Incluem jogos para computadores pessoais ou consoles acoplados à uma TV como o Sony Playstation ou o Microsoft Xbox; dispositivos portáteis como o Nintendo Game Boy Advance ou portáteis especializados que rodam apenas um jogo; jogos para PDA (Personal Digital Assistant – agendas eletrônicas, também chamadas de palmtops, hoje em desuso) ou celulares; ou jogos para fliperama e parques de diversões. Jogos digitais e eletrônicos podem ser programados para um único jogador, para um pequeno grupo de jogadores, ou para uma grande comunidade. (Tradução livre)

para o protagonista e um delimitador do universo do game. Dentro do jogo, o cenário é muito mais do que apenas um pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa. (BOBANY, 2008, p. 87)

Se Avatar: The Game peca na narrativa e no desenvolvimento dos personagens, ele se destaca positivamente na construção dos cenários e programação em 3D do jogo. Bastante fiel ao universo de Pandora e extremamente detalhado, o mapa principal do jogo e os vastos canários se mostram como um ponto a ser notado. A iluminação neon que tanto impressiona no filme e as tomadas noturnas, quase não estão presentes no jogo, no entanto, esse aspecto não diminui a riqueza de detalhes da construção do cenário, nem a dificuldade que ele impõe ao jogador.

Andar por Pandora já se mostra difícil em si, pois constantemente o jogador se depara com animais selvagens prontos a atacar e a vastidão do cenário tornam por muitas vezes necessário que se tenha um cavalo ou Ikran por perto para agilizar a jogatina. Vez ou outra, é possível observar que a estética do jogo se distancia do filme para colocar o jogador frente a desafios que não seriam possíveis se o jogo estivesse preso à narrativa do filme. A possibilidade de se “teletransportar” em árvores especiais estrategicamente posicionadas foi um dos elementos inclusos apenas no jogo para facilitar a ação do jogador conforme a trama evolui.



Figura 1 – Cena do filme Avatar



Figura 2 – Tela do jogo James Cameron's Avatar: The Game

Os animais presentes no universo do filme também podem ser observados no jogo, porém um aspecto extremamente importante para o envolvimento com o habitat e os seres que vivem em Pandora foi deixado de lado no jogo: o Elo. Apesar de interagir com os animais e algumas plantas do universo criado pela Ubisoft no jogo, não é possível estabelecer o elo entre o avatar ou o Na'vi e eles, fazendo com que a grande significação da rede neural e a complexa comunicação de Pandora fique de lado, enfraquecendo a narrativa.

Na narrativa do filme Avatar, pode-se identificar a inserção do jogo dentro do filme, quando o personagem se projeta em seu clone para se adequar às regras necessárias e se tornar um cidadão iniciado de Pandora.

A narrativa cinematográfica, definida por Martin (2003), assim como a escrita literária, é formada a partir da junção de diferentes aberturas da objetiva (planos), aliados aos movimentos de câmera, a trilha sonora e outros elementos de significação, que criam uma forma de representação específica, pois cada um desses recursos utilizados corresponde a um termo da escrita visual e tem um significado simbólico próprio capaz de formar uma estrutura onde o diretor pode contar uma história com o uso de imagem e som.

No filme Avatar a narrativa se assemelha à estética do videogame, especificamente os jogos de RPG, pois o protagonista, passa por diversas fases que se complementam até que esteja pronto para decidir e cumprir um objetivo. Toda essa rotina iniciática, interligada

pelo conhecimento e pelas redes neurais de pandora, que interconectam os cidadãos locais às plantas e animais, foram escolhidas intencionalmente pelo diretor para fazer alusão à sociedade da informação, onde a tecnologia e a informação são os principais modos de sobrevivência e há uma virtualização do indivíduo e da vida.

Nesse sentido, as estratégias e a divisão da estrutura narrativa em fases que se complementam hierarquicamente, ocorrem da mesma forma do videogame, pois cada vivência se torna uma fase, onde o herói possui uma missão a executar, é instruído por um mestre, que no caso do filme é representado por uma mulher, e cumpre todas essas tarefas, que o faz passar pelas etapas de iniciação, aprendizagem, superação de desafios, graduação (recebimento do título de Omaticaya), revelação do seu real propósito (momento de crise), escolha de continuar ao lado de Sully, que no caso representa a princesa e de lutar contra o exército vindo da terra.

Além da estrutura narrativa é possível fazer leituras acerca da linguagem empregada. O filme possui uma linguagem transmidiática, composta por três sublinguagens diferentes: a linguagem tradicional do cinema de ficção com a representação verossímil captada pela câmera, as representações características do cinema de animação que são inseridas dentro desse conceito e aparecem como elemento que explicita tanto o universo do outro, o diferente, o mundo de Pandora, quanto o espaço virtual, projetivo, o simulacro da aparência e da proximidade proporcionada pelo corpo Avatar. O terceiro elemento de significação da linguagem do filme é a estética e os pontos de vista que se assemelham ao videogame.

Dentro dos aspectos constitutivos da linguagem visual, pode-se ressaltar alguns elementos de significação que formam um ponto de vista do diretor, pois de acordo com Martin (2003) “Convertido em linguagem graças a uma escrita própria que se encarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema tornou-se por isso mesmo um meio de comunicação, informação e propaganda, o que não contradiz, absolutamente, sua qualidade de arte”.

Esse ponto de vista é também definido por Jacques Aumont (1995) como o olhar do diretor representado visualmente, a partir da junção do enquadramento e das significações de cores, efeitos de luz e sombra, composição do cenário, atuação dos atores, composição da trilha sonora e outras formas que estruturam o olhar do diretor.

Assim, faz-se necessária a interpretação de algumas estruturas de significação, tanto do ponto de vista estético quanto metafórico e estrutural a fim de identificar uma relação

entre elementos da linguagem do videogame dentro da narrativa fílmica e proximidades entre o filme e o jogo.

Um dos aspectos que marca esse olhar no filme é a simbologia das cores. As cores neons do filme explicitam essa atmosfera ao mesmo tempo futurista e tecnológica e ressaltam o fato de que tudo está interligado. O cenário com cores vibrantes combina uma estética presente na linguagem de animação com o universo tecnológico e as novas mídias, como o videogame e os jogos em rede.

A beleza e o exagero das tonalidades no ambiente natural do planeta fazem um contraponto entre o real e o artificial e deixa explícito uma crítica do modelo de desenvolvimento proposto por essa comunidade e experimentado por Jake, que consiste em uma forma de ligação e respeito com a natureza.

Outro aspecto que forma uma relação entre a linguagem do filme e do jogo é o *Videolog* de Jake, que consiste em um diário virtual onde o protagonista se filma e armazena registros de suas vivências e impressões na missão exercida no planeta.

A classificação tipológica dos blogs é uma operação sempre incompleta, dado as narrativas, as interfaces e as interações se manifestarem sempre como híbridas. A narrativa é sempre um misto pessoal com o político, da crença com a interpretação, da objetividade com a subjetividade, da informação com o testemunho, da ficção com a realidade, do original com a cópia, da singularidade com a coletividade. No final das contas, a blogosfera destoa da comunicação de massa exatamente porque se constrói a partir de discursos que estão colados à maneira de expressar de cada singularidade. (MALINI; ANTOUN, 2013, p. 124)

O videolog, na realidade funciona como um retrato da alma, uma forma de exteriorização da subjetividade de Jake que se assemelha ao single player, ou jogo de uma pessoa só pelo fato de que nesse tipo de videogame há um registro pessoal do jogador, dessa mesma forma, e muitas vezes ele conta trechos de sua odisseia e traz à tona fragmentos de sua vida e de sua personalidade, assim como no filme e a evolução desse diário ocorre de acordo com as conquistas do personagem, assim como na obra cinematográfica.

Ao final da história esse instrumento privativo de Jake é usado como elemento persuasivo que irá motivar o ataque das tropas terrenas aos Omaticaya. Nessa situação, o coronel Miles apresenta à toda a população um trecho da fala do protagonista, que diz que os Omaticaya não irão negociar, porque os humanos não possuem nada que lhes interessa. Esse recurso é usado como um alibi que irá legitimar a violência aos Na'vi.

Toda essa construção simbólica marca uma linguagem, que caracteriza um ponto de vista do diretor James Cameron e uma rede de significações que também pode ser interpretada com o auxílio da psicologia analítica de Jung, no estudo dos arquétipos.

Jung (1964) define arquétipos como “resíduos arcaicos ou imagens primordiais”. Esses arquétipos são “representações conscientes ou tendências que as pessoas têm de elaborar conceitos de forma simbólica através da mente” (p.68).

São formas surgidas instintivamente em nossa consciência. Essa construção psicológica varia de acordo com cada indivíduo, mas mantém um padrão original, um significado comum, pois está relacionada ao imaginário social ou inconsciente coletivo, como se os seres humanos de determinado grupo tivessem uma probabilidade de interpretar por meio de imagens emblemáticas as sensações transmitidas pelas situações experimentadas.

O arquétipo do xamã, detentor dos segredos e do conhecimento necessário para transformá-lo em um guerreiro, está presente na chefe da Aldeia e em Sully, que recebe a missão de treiná-lo e ensinar todas as façanhas.

A relação homem/mulher também se assemelha aos jogos, com algumas rupturas de paradigma que devem ser pontuadas: a mulher do filme é forte e guerreira, assim como as amazonas e detentora do conhecimento e esse ideal de magia e força do filme é concretizado pelo sagrado feminino e pela adoração à mãe natureza.

O poder e a magia que interligam a rede de conhecimento local são armazenados nas redes neurais e na interconecção entre plantas, animais e humanos. Os animais, assim como nos jogos de videogame, possuem um papel fundamental na vida dos personagens e atuam como animais de poder, pois contribuem para o desenvolvimento das faculdades de todos os cidadãos de Pandora e do herói iniciado que passa por diversas provas e chega a arriscar sua própria vida em busca desse objetivo.

As plantas protetoras armazenam o conhecimento ancestral e proporcionam cura e defesa à comunidade. A união de todos os elementos naturais e indivíduos foram um todo pertencente à deusa, representada pela mãe natureza, que é uma deusa de união, respeito, força e ao mesmo tempo proteção e delicadeza. Essas características multifacetadas apontam para as diversas fases do feminino e do sagrado dentro do filme.

A mágica e conhecimento ancestral são aprendidos e todo o poder é retirado da mãe natureza, representada pela grande árvore sagrada, que pode inclusive mudar o destino do

povo de pandora e auxiliá-los em um ponto de virada, a reagir contra os seres da terra, ao colocar todos os seres do local para reagirem em conjunto e vencerem a guerra.

Assim como nos jogos de videogame, há o arquétipo da princesa, porém nesse caso a mulher não é frágil e indefesa, embora dependa do príncipe para salvar sua terra. O amor é o elemento de superação dos conflitos e o vilão da história é masculino, patriarcal e militar.

Conclusão

De acordo com o que foi exposto, podemos perceber uma tendência existente tanto no cinema quanto nos videogames de permutar elementos e significações na construção de uma linguagem que seja híbrida e condizente com o público almejado no século XXI. Apesar de existirem produtos lançados sob a mesma ótica e com o mesmo título, a mudança de plataforma implica certas adaptações por parte dos projetistas que podem comprometer ou enriquecer uma narrativa à ponto de ela se tornar memorável ou indiferente.

No caso de Avatar, tanto jogo quanto filme, apresentam elementos de uma linguagem que não é exclusiva da plataforma onde se encontram as narrativas. No entanto, com os esforços direcionados para a produção do filme e na tentativa de não fornecer detalhes sobre o filme antes da sua estreia, o jogo teve a sua narrativa e linguagem prejudicadas, a ponto de ter sido considerados por críticos da época apenas como mais um jogo que pega carona no sucesso de um filme. Por outro lado, o filme de Cameron se tornou tão grandioso (por parte de público e crítica) que ofuscou o lançamento do jogo ou comentários posteriores sobre ele, utilizando da mesma lógica transmidiática de utilização de elementos que não são nativos do cinema.

Por fim, podemos antever um cenário onde desenvolvedoras de games e produtoras de filmes possam utilizar de elementos narrativos umas das outras para produzir tramas envolventes. Uma vez que se tenha em mente que a comunicação é um processo composto por diversas etapas e diferentes meios, o desenvolvimento de uma linguagem híbrida entre filmes e jogos eletrônicos poderá se tornar uma constante planejada e bem construída.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **Esthétique du film**. Paris: Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: **A Estética do Filme**. São Paulo: Papyrus, 1995.]

BAXTER, Stephen. **A Ciência de Avatar: A verdade e a ficção por trás das tecnologias do filme de maior bilheteria de todos os tempos.** Trad.: Humberto Moura Neto e Martha Argel. São Paulo: Cultrix, 2013.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte.** Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

GAUDREAU, Andre e JOST, François. **A narrativa cinematográfica.** Brasília: Unb, 2010.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós Modernidade.** 8ª Ed. São Paulo, DP&A, 1992.

HUSAIN, Shahrukh. **The Goddess.** London: Ducan Baird Publishers, 1997. [Ed. Francesa: **La Grande Déesse-Mère.** London: Duncan Baird Publishers Ltd, 2001.]

JOLY, Martine. **L'image et son interprétation.** Paris: Nathan, VUEF, 2002. [Ed. Portuguesa: **A imagem e a sua interpretação.** Lisboa: Edições 70, 2003.]

JOLY, Martine. **Introduction à L'analyse de L'image.** Paris: Éditions Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: **Introdução à Análise da Imagem.** 7ª Ed. São Paulo: Papyrus, 2004.]

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema.** São Paulo: Senac, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Man and his symbols.** Nova York: Doubleday. [Ed. Brasileira: **O homem e seus símbolos.** 18ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.]

MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. **A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais.** Porto Alegre: Sulina, 2013.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game design fundamentals.** Massachusetts, USA: The MIT Press, 2004.

STEIN, Murray. **Jung's Map of Soul: An Introduction.** USA: Carus Publishing Company, 1998. [Ed. Brasileira: **JUNG. O Mapa da Alma: Uma Introdução.** São Paulo: Cultrix, 2006.]

VANOYÉ, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica.** Campinas: Papyrus, 1994.