

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: LITERATURA COMPARADA

KAROL SOUZA GARCIA

NARRATIVA UTÓPICA NO SÉCULO XXI?: UMA ANÁLISE FÍLMICA DE
AVATAR (2009) A PARTIR DO TEXTO INAUGURAL UTOPIA (1516) DE
THOMAS MORE

PELOTAS
2013

KAROL SOUZA GARCIA

**NARRATIVA UTÓPICA NO SÉCULO XXI?: UMA ANÁLISE FÍLMICA DE
AVATAR (2009) A PARTIR DO TEXTO INAUGURAL UTOPIA (1516) DE
THOMAS MORE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Letras, área de concentração em Literatura Comparada.

Orientador: Prof. Dr. José Carlos Marques Volcato

Coorientadora: Profa. Dra. Maristela Gonçalves Sousa Machado

PELOTAS
2013

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G216n Garcia, KarolStefanieSouza
Narrativa utópica do século XXI ?uma análise fílmica de Avatar (2009) a partir do texto inaugural Utopia (1516) de Thomas More /KarolStefanie Souza Garcia ; José Carlos Volcato, orientador ; Maristela Gonçalves Souza Machado, co-orientadora. - Pelotas, 2013.
167 f.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2013.

1. Utopia. 2. Avatar. 3. Análise fílmica. I. Volcato, José Carlos, orient. II. Machado, Maristela Gonçalves Souza, co-orient. III. Título.

CDD: 808.8023

Banca examinadora:

Profa. Dra. Ana Paula Cruz Penkala Dias (CA UFPel)

Profa. Dra. Luciana Wrege Rassier (DLLL/PGET UFSC)

Profa. Dra. Rubelise da Cunha (ILA Furg)

Prof. Dr. José Carlos Volcato (PPGL UFPel) Orientador

Profa. Dra. Maristela Gonçalves Sousa Machado (CLC UFPel) Co-orientadora

Agradecimentos

Aos orientadores, que contribuíram para o amadurecimento da minha leitura e escrita. Ao professor José Carlos Volcato por aceitar acompanhar-nos neste projeto, pelas revisões minuciosas e valiosas indicações bibliográficas. À professora Maristela Machado, por me auxiliar na escolha e delimitação do problema investigado, pelos diálogos elucidativos e por me ensinar a ler as imagens do cinema e da literatura.

Aos professores João Luis Ourique e Márcia Ivana Lima e Silva, pelas contribuições aos capítulos I e II.

À professora Isabella Mozzillo, pelas leituras indicadas na iniciação científica que motivaram a escritura desta dissertação e pela orientação das atividades no mesmo período, responsáveis por ampliar a minha compreensão sobre a linguagem.

Aos professores da área de Literatura Comparada do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPel.

Ao Guilherme, pela companhia constante, pelas observações feitas sobre este texto e por partilhar comigo a sua tranquilidade e os seus planos.

Aos meus pais e irmão, pela segurança, incentivo e afeto.

Lista de Figuras

Figura 1 – ilustração da imagem da rede em <i>Avatar</i>	74
Figura 2 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 1/sequência 1	91
Figura 3 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 2/sequência 1	92
Figura 4 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 3/sequência 1	93
Figura 5 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 4a/sequência 1	94
Figura 6 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 4b/sequência 1	94
Figura 7 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 5/sequência 1	96
Figura 8 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 6/sequência 1	96
Figura 9 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 7/sequência 1	97
Figura 10 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 8/sequência 1	97
Figura 11 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 9/sequência 1	98
Figura 12 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 10/sequência 1	98
Figura 13 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 11/sequência 1	99
Figura 14 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 12/sequência 1	100
Figura 15 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 13/sequência 1	100
Figura 16 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 14/sequência 1	101
Figura 17 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 15/sequência 1	101
Figura 18 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 16/sequência 1	102
Figura 19 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 17/sequência 1	102

Figura 20 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 18/sequência 1	103
Figura 21 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 29/sequência 1	103
Figura 22 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 20/sequência 1	104
Figura 23 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 21/sequência 1	105
Figura 24 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 22/sequência 1	105
Figura 25 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 23/sequência 1	106
Figura 26 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 24/sequência 1	106
Figura 27 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 25/sequência 1	107
Figura 28 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 26/sequência 1	107
Figura 29 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 27/sequência 1	108
Figura 30 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 28/sequência 1	108
Figura 31 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 29/sequência 1	109
Figura 32 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 1/sequência 2	110
Figura 33 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 2/sequência 2	111
Figura 34 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 3/sequência 2	112
Figura 35 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 4/sequência 2	113
Figura 36 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 5/sequência 2	114
Figura 37 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 6/sequência 2	114
Figura 38 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 7/sequência 2	115
Figura 39 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 8/sequência 2	116
Figura 40 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 9/sequência 2	117

Figura 41 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 10/sequência 2	118
Figura 42 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 11/sequência 2	118
Figura 43 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 12/sequência 2	119
Figura 44 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 13/sequência 2	120
Figura 45 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 14/sequência 2	120
Figura 46 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 15/sequência 2	121
Figura 47 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 16/sequência 2	122
Figura 48 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 17/sequência 2	122
Figura 49 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 18/sequência 2	123
Figura 50 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 19/sequência 2	124
Figura 51 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 20/sequência 2	124
Figura 52 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 21/sequência 2	125
Figura 53 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 22/sequência 2	126
Figura 54 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 23/sequência 2	126
Figura 55 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 24/sequência 2	127
Figura 56 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 25/sequência 2	128
Figura 57 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 26/sequência 2	128
Figura 58 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 27/sequência 2	129
Figura 59 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 28/sequência 2	129
Figura 60 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 29/sequência 2	130
Figura 61 – ilustração de <i>Avatar</i> (CAMERON, 2009), plano 30/sequência 2	131

Sumário

Resumo	10
Résumé	11
Introdução.....	12
Capítulo I: sobre o conceito de utopia	13
1.1 As concepções ordinária, sociológica e artística.....	30
1.2 <i>Ideologia e utopia</i> (1972), de Karl Mannheim e <i>Ideologia e utopia</i> (1997), de Paul Ricoeur	35
1.3 <i>Dossiê du Magazine Littéraire</i> : um inventário da utopia na contemporaneidade..	39
1.4 A formação da utopia no século XVI.....	49
1.4.1 Thomas More e o surgimento da utopia na literatura	50
1.4.2 A narrativa da ilha: o espaço utópico.....	54
Capítulo II: <i>Avatar</i> (2009) de James Cameron	60
2.1 O diretor	61
2.2 O filme: comentários a partir da sequência genérica da versão estendida.....	64
2.3 A recepção de <i>Avatar</i> na imprensa e na academia.....	65
Capítulo III: um ponto de virada e o distanciamento da reflexão utópica.....	81
3.1 O referencial teórico: Jacques Aumont, Laurent Julier, Michel Marie, René Gardies e David Bordwell.....	81
3.2 Decupagem	86

3.3 Transcrições	89
3.3.1 Transcrição da primeira sequência: a abertura do filme.....	90
3.3.2 Transcrição da segunda sequência: um <i>plot-point</i> de <i>Avatar</i>	109
3.4 Análise da primeira sequência: a apresentação do herói e da Terra distópica em estado de degradação.....	131
3.5 Análise da segunda sequência: a <i>mise-en-geste</i> romanesca sob <i>Eywa</i>	142
Conclusão: <i>Avatar</i> , uma leitura hollywoodiana da utopia no século XXI?.....	157
Referências	161

Resumo

No início de 2010, jornalistas e acadêmicos, motivados pelo lançamento do filme *Avatar* (CAMERON, 2009), publicaram uma série de textos nos quais circulou a palavra “utopia”. Após o século das distopias – o vinte – a recorrência de tal vocábulo suscitou a dúvida quanto à mudança de perspectiva na observação da sociedade. Isto é, o cinema voltou à projeção positiva do alhures enquanto ainda recebíamos a lucidez e o pessimismo da literatura distópica. A partir dessa hipótese, estudamos a presença, ausência ou variação de características de utopia na película de James Cameron. Para tanto, introduzimos esse conceito no capítulo I, utilizando os teóricos Karl Mannheim (*Ideologia e utopia*, 1972) e Paul Ricoeur (*Ideologia e utopia*, 1997). Dedicamos o capítulo II à discussão da *Utopia* (1516), de Thomas More, sob duas óticas: o surgimento do gênero na literatura e a imagem da ilha. As reflexões sobre o conceito de utopia através de Mannheim e Ricoeur e as características do gênero apresentadas por More possibilitam o estudo do filme. Os capítulos III e IV são destinados, respectivamente, à apresentação da película e à análise de duas sequências de *Avatar*.

Palavras-chave: *Avatar*, análise fílmica, *Utopia*, utopia

Résumé

Qu'il s'agisse d'articles publiés dans la presse ou bien d'études plus approfondies, dans les textes sur le film *Avatar* (CAMERON, 2009) le mot « utopie » est récurrent. Ce long métrage propose aux spectateurs et aux lecteurs du XX^{ème} siècle, habitués à la lucidité et au pessimisme caractéristiques de la littérature dystopique, l'image optimiste d'un ailleurs. Cela nous a poussée à nous interroger sur la présence, l'absence et la variation des traits constitutifs de l'utopie dans *Avatar*. Pour ce faire, dans le premier chapitre nous nous pencherons d'abord sur le concept d'utopie tel que l'envisagent notamment Karl Mannheim (1972) et Paul Ricœur (1997). Pour ensuite examiner l'*Utopie* sur deux aspects: l'apparition du genre dans la littérature et la figure de l'île. Les réflexions autour du concept d'utopie et ses caractéristiques selon les trois auteurs cités nous conduiront à l'étude du film. Les chapitres trois e quatre sont consacrés à l'apresentation de l'oeuvre cinematographique atravers sa critique et à l'analyse de deux séquences d'*Avatar*.

Mots-clés: *Avatar*, analyse filmique, *Utopie*, utopie

Toute leur vie estoit employée non par la loix, statuz ou reigles, mais selon leur vouloir et franc arbitre. Se levoient du lict quand bon leur sembloit, beuvoient, mangeoient, travailloient, dormoient quand le desir leur venoit; nul les esveilloit, nul ne les parforceoit ny à boire, ny à manger, ny à faire chose autre quelconques. Ainsi l'avoit estably Gargantua. En leur reigle n'estoit que ceste clause :

FAY CE QUE VOULDRA

*Gargantua (1534), chapitre LVII,
de François Rabelais*

Introdução

Este trabalho propõe, dentre outras discussões, uma análise fílmica de *Avatar* (2009) à luz da obra *Utopia* (1516) de Thomas More e do conceito homônimo explanado por Karl Mannheim (1972) e Paul Ricoeur (1997). A escolha desse objeto encontra respaldo no surgimento de uma grande quantidade de textos a partir do lançamento do filme. Nessas manifestações, encontramos o emprego recorrente da palavra “utopia”. Consequentemente, acreditamos que *Avatar* apresenta elementos narrativos e temáticos das utopias da literatura e, dessa forma, talvez possa representar um renascimento do gênero – sobreposto pelas distopias do século XX – ou do interesse pelo tópico.

O primeiro capítulo é dividido em três partes e traz a conceituação do termo utopia através de três perspectivas. Em “As concepções ordinária, sociológica e artística”, partimos da ideia comum de utopia inalcançável para a exposição sobre a existência de diferentes formas de produzir manifestações no interior do gênero. Em um segundo momento, conceituamos o *pensamento utópico* por meio das leituras de *Ideologia e Utopia*, do sociólogo húngaro Karl Mannheim, e do texto homônimo publicado pelo filósofo e crítico francês Paul Ricoeur.

Nessa etapa do texto, desejamos traçar um percurso no qual o leitor se reconheça no primeiro tópico, uma vez que emprega ou já presenciou o emprego da palavra “utopia” em seu sentido ordinário, o de uma ideia inalcançável. Após esse momento de identificação, passamos à proposição de um constructo teórico para a compreensão das manifestações do pensamento utópico. Isto é, o que anteriormente havia sido apresentado como um vocábulo, no subcapítulo “*Ideologia e utopia* (1972), de Karl Mannheim e *Ideologia e utopia* (1997), de Paul Ricoeur”, passa a ser entendido como um conceito.

Ainda que a obra-*corpus* tenha sido produzida no século XXI, as publicações escolhidas para o embasamento teórico foram escritas ainda no século XX. O livro de Karl Mannheim teve a sua primeira edição em 1929 e a segunda em 1986. O autor é importante para a construção de um conceito de utopia porque o coloca em um sistema

de reflexão, em articulação com a ideologia. Para o sociólogo fundador da sociologia do conhecimento, somente a experiência empírica é capaz de levar à ciência e à compreensão. A utopia é inserida nessa corrente uma vez que é compreendida como uma forma de produção de conhecimento a partir da ideologia, isto é, a criação de organizações sociais fictícias e diferentes da realidade são uma oposição e uma inversão da ordem vigente.

A relação entre ideologia e utopia será desenvolvida no primeiro capítulo. Como auxílio para o entendimento dessa relação, o texto *Ideologia e Utopia* de Paul Ricoeur será consultado. O filósofo reúne diversos pensadores que investigaram os conceitos que dão nome à obra. Karl Mannheim é um dos estudados e, portanto, tem o seu pensamento interpretado pelo filósofo francês. Além de debruçar-se sobre o trabalho do sociólogo húngaro, Ricoeur também dedica espaço a outros teóricos, – Karl Marx, Louis Althusser, Max Weber, Jürgen Habermas, Clifford Geertz, Conde de Saint-Simon e Charles Fourier – permitindo ao seu leitor observar com clareza as diferenças existentes entre as perspectivas.

Em soma a esse essencial retorno ao início do século XX, vamos ao começo do nosso século com o objetivo de compreender as impressões sobre a utopia na contemporaneidade em nascimento. Portanto, no subcapítulo “*Dossiê du Magazine Littéraire: um inventário da utopia na contemporaneidade*”, investigamos o número 387 da revista francesa cuja pergunta principal é “Aos antípodas do mundo novo, até onde as utopias emergentes anunciam uma vida melhor?”. Esse volume apresenta ao seu leitor indícios de ressurgimento do interesse pelo assunto. Como exemplo, pode ser citada a listagem de publicações literárias e teóricas sobre utopia, lançadas em 1999.

Para essa edição, escrevem ou são entrevistados diversos teóricos, jornalistas e filósofos. Nenhum deles possui a autoria de uma conceptualização formal da utopia; contudo, demonstram estar envolvidos com a discussão e se propõem a pensar o futuro das projeções de mundos utópicos. Alguns dos autores selecionados acreditam, em oposição à proposta, no desaparecimento do gênero no presente. Como exemplo, citamos o escritor Éric Faye, que rejeita a hipótese de permanência das utopias na época hodierna. Ele justifica seu posicionamento evidenciando o contraste provocado por elas

com um *status quo* democrático. A literatura e o cinema utópico soariam autoritários e, por tal motivo, teriam cedido seus lugares às distopias.

A reflexão sobre a substituição do pensamento utópico pelo distópico na atualidade ou o questionamento sobre a existência de utopias ainda nos dias de hoje exige o retorno à origem dessa forma de pensamento. Portanto, iremos estudar o texto fundador *Utopia*, de Thomas More, por meio de duas temáticas principais “o surgimento da utopia na literatura” e “a narrativa da ilha”. Os dois subcapítulos são motivados pela necessidade de encontrar na literatura de More características que continuaram presentes em outras obras, inaugurando, dessa forma, um gênero baseado nas narrativas fantásticas dos viajantes do século XVI. Acreditamos que a leitura do autor inglês leva à compreensão de possíveis razões pelas quais *Avatar* foi tratado como utopia. Conforme veremos, o filme retoma e adapta algumas características das obras utópicas que o precederam.

Em seguida, passamos ao terceiro capítulo, cuja escritura consiste em uma introdução à película de James Cameron. Iremos expor brevemente a filmografia do diretor e a discutiremos a possibilidade de autoria no cinema hollywoodiano. Em “O filme, comentários a partir da sequência genérica da versão estendida”, a exposição dos aspectos gerais da película será desencadeada pela imagem do futuro sombrio da Terra construída pelo realizador canadense. Esse é um aspecto importante porque expõe as influências de Cameron no cinema de ficção científica e de distopia.

Como apoio na tarefa de apresentar a película, traremos as avaliações ou comentários de outros autores sobre a obra, tais como jornalistas, críticos de cinema e pesquisadores das ciências humanas. Esse apanhado ajuda-nos a expor as dimensões obtidas pelo filme na imprensa e na academia e a recorrência com a qual ele é definido ou caracterizado por meio da palavra “utopia”.

O último estágio do nosso percurso é intitulado “o estudo do filme”. Nele, iremos abordar *Avatar* em concordância com as especificidades da narrativa cinematográfica. Logo, a análise será produzida a partir da articulação entre o desenvolvimento do enredo e a utilização dos recursos da linguagem cinematográfica. Com esse intuito, utilizaremos os seguintes textos como principais suportes: *A análise do filme*, de Jacques Aumont e Michel Marie; *A estética do filme*, de Jacques Aumont et

al.; *A análise das sequências*, de Laurent Julier; *Compreender as imagens e o cinema* de René Gardies; *O cinema clássico hollywoodiano*, de David Bordwell.

Conforme a leitura dos diferentes métodos de estudo do filme expostos pelos autores citados, dois recursos instrumentais se mostraram pertinentes à proposta de análise: a “decupagem” e a “transcrição”. Pressupomos a impossibilidade de uma investigação exaustiva das obras literárias e cinematográficas em todos os seus aspectos e segmentos. Justificamos a impraticabilidade desse tipo de abordagem ambiciosa devido aos limites da atuação do pesquisador, já que a compreensão do filme por aquele que o estuda será sempre restrita ao seu repertório de leituras e experiências.

A tentativa de refletir sobre um filme em sua totalidade pode levar a uma leitura generalizada desprovida de clareza na sua justificativa. A decupagem evita que o pesquisador produza uma análise vaga, pois é o instrumento que permite a fragmentação do texto cinematográfico em unidades menores de sentido. A partir desse posicionamento, duas sequências situadas em momentos importantes do desfile fílmico foram destacadas. A primeira é a abertura do filme, que traz a apresentação de seu herói e da Terra degradada deixada por ele, e a segunda é a concretização do romance entre o personagem humano Jake Sullivan e a Na’vi Neytiri.

A transcrição é a etapa seguinte à decupagem. Nela, as sequências são descritas plano-a-plano, abrangendo elementos como enquadramento, movimentos de câmera, transições, recursos sonoros e verbais. No exercício analítico da imagem, a passagem das impressões visuais para a escrita é importante porque possibilita a sistematização do que é visto pelo investigador e espectador. Na descrição, a evolução das sequências e os meios formais empregados na produção são apreendidos com maior clareza. Portanto, partimos do seguinte pressuposto da construção dos filmes: os planos em sua significação individual, bem como o seu encadeamento a outros segmentos são minuciosamente pensados com o objetivo de produzir um sentido global ideologicamente motivado. O anúncio de uma utopia é o nosso eixo de análise da primeira sequência. Quanto à segunda sequência, a análise questiona se há outros aspectos da obra capazes de levar à caracterização ou à rejeição de *Avatar* como uma utopia. Então, retomaremos os conceitos de ideologia, utopia e pensamento utópico, de Karl Mannheim, e a noção de narrativa utópica a partir da investigação dos traços

marcantes da obra de Thomas More. As exposições dos autores mencionados junto àqueles referentes à teoria do cinema apontarão uma direção para o problema colocado anteriormente, isto é, de acordo com as inúmeras publicações, *Avatar* é uma utopia do século XXI?

Na leitura dessa breve introdução, é possível compreender que maior parte das reflexões são dirigidas ao filme. Portanto, a obra literária *Utopia* é uma espécie de dispositivo para a discussão da obra contemporânea à escritura deste trabalho. Para cumprirmos nosso objetivo, é necessário o retorno a esse texto constantemente definido como referência e origem das utopias e distopias que o seguiram. Portanto, não faremos uma análise detalhada dos recursos narrativos utilizados por More porque essa tarefa já foi cumprida de modo eficiente por muitos outros pesquisadores. Para o leitor interessado, as principais fontes consultadas são *The life of Thomas More* (1998), de Peter Ackroyd; *The king's good servant but god's first* (1997), de James Monti; *The complete works of St. Thomas More* (1965), volume quatro, editado por Edward Surtz e Jack Hexter; *Utopia* (2009), editado por Luiz Camargo e Marcelo Brandão e *Thomas More* (1942), de Raymond Chambers.

A motivação deste trabalho – o estudo da existência de uma utopia no nosso século – é um problema amplo que pode ser discutido através de diferentes perspectivas. Desse modo, o capítulo de conclusão não pretende encerrar a discussão proposta. Ao contrário, ele é escrito sob a consciência da dificuldade possuída pelo pesquisador em falar sobre o seu próprio tempo. Esperamos apontar possibilidades na reflexão sobre a relação entre as utopias e o cinema, além de retomar as contribuições da literatura para essa forma de pensamento.

Capítulo I: sobre o conceito de utopia

O diálogo entre a literatura, o indivíduo e a sociedade gera uma dinâmica complexa de interação em que o trânsito de influências entre essas três categorias têm o potencial de criar conhecimentos a respeito de determinado espaço físico, social e temporal. A utopia é um exemplo de forma de representação¹ originada dessa associação, pois, durante o seu processo de desenvolvimento, o homem utiliza a linguagem – símbolo de uma experiência partilhada – na constituição de um juízo (particular) sobre a experiência coletiva. Esse sentido interacional está intrínseco ao conceito desde o seu surgimento na obra *Utopia*, de Thomas More, em 1516, como mostra Brian Gibbons (1996):

Thomas More combina diversos elementos em *Utopia* – o político, (remetendo a Platão), o paradisíaco e o relato de viagem – e acrescenta a inovação preciosa, no entanto arriscada da relevância corrente. *Utopia* é um espelho da situação europeia, ao invés de uma lente através da qual o alhures pode ser percebido. Todavia, ao fazer alusão direta às viagens de Américo Vespúcio, More faz lembrar aos seus leitores que colocar um espelho perante os problemas da Europa agora, em 1516, na grande era da exploração e colonização, é tratar diretamente daquela empreitada de caráter global e do debate ideológico que a acompanhava. (p. 141)²³

A partir dessa análise do texto de More, a utopia se caracteriza pela idealização de um espaço físico, temporal e social que é proposto como perfeito em comparação à determinada realidade. Contudo, tal noção de perfeição precisa ser relativizada, pois as características que constituem as utopias de uma época passada não estarão presentes em futuras expressões do gênero. Essa reflexão de um indivíduo sobre a sociedade na

¹ Utilizamos o conceito de representação com o sentido de “imitação estética”, isto é, a adaptação de uma percepção/interpretação da realidade para um suporte artístico (verbal, imagético). Para esclarecer essa proposição, trazemos a definição da enciclopédia *Universalis*: “Se a ideia de uma representação fiel da realidade “tal como ela é” – sujeito, objeto, mundo – não possui mais espaço, as ideias de representação e, mais recentemente, as de ficção ajudaram a reinterpretar a imitação no nosso tempo. Os artistas contemporâneos participam dessa reinterpretação, organizando um reemprego da imitação que aposta na superação do realismo e da cópia.” (COHN, Danièle, TRÈMOLIÈRES, François, texto digital sem menção de página e data de publicação, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/imitation-esthetique>, acessado em 15/03/2012.

² Thomas More combines diverse elements in *Utopia* – the political, (going back to Plato), the paradisaic and the traveller’s tale – and he adds the precious but risky innovation of topicality. *Utopia* is a mirror of European conditions, rather than a lens through which remote Otherness might be perceived, yet by directly alluding to the voyages of Amerigo Vespucci, More reminds his readers that to hold up a mirror to Europe’s faults now, in 1516, in the great age of exploration and colonization, is directly to address that global enterprise, and the ideological debate that accompanied it.

³ Todas as traduções foram feitas pela autora. Quando provenientes da língua francesa, as correções foram feitas pela professora Maristela Machado e, quando provenientes da língua inglesa, a responsabilidade da revisão foi do professor José Carlos Volcato.

qual se insere é, de acordo com Karl Mannheim (1972), condicionada pelo pensamento coletivo de cada período. Ela é, portanto, relativa e variável.

Uma vez que as características essenciais dos textos utópicos ocupam um espaço importante deste trabalho, a investigação sobre as congruências e as incongruências desses traços ao longo do tempo e sua permanência até hoje se tornam extremamente relevantes. É preciso pensar as novas configurações do gênero, uma vez que o homem da contemporaneidade⁴ parece ter esgotado as projeções positivas de futuro e alcançado recursos e objetos que o aproximam do cenário das obras de ficção científica. Mesmo diante dessa situação, os sujeitos seguem desenvolvendo desvios criativos da realidade, nos quais se extrapola o conhecimento tecnológico ou se retorna a um estágio primitivo de sociedade.

Com base nesse propósito, relacionamos *Avatar* com a obra *Utopia* de Thomas More. Essas obras são distantes no tempo e, apesar de aparentemente irreconciliáveis, parecem utilizar recursos narrativos semelhantes. O primeiro, produto do século XVI, introduz um universo utópico por meio de uma narrativa fictícia que reproduz uma estrutura de narrativas de viagem tradicional. Um modelo semelhante será seguido pelo diretor da película quatro séculos após a invenção da palavra utopia.

O vocábulo *Utopia* é criado no século XVI pelo autor humanista Thomas More, que o constitui como um topônimo em um texto originalmente escrito em latim através da justaposição do advérbio grego *οὐ* (*ou*), que quer dizer *não*, com o substantivo grego *τόπος* (*tópos*), que significa *lugar*, mais o sufixo latino *-ia*, comumente utilizado na formação de palavras para designar países ou regiões. Embora a tradução literal do termo original seja, portanto, “não lugar” ou “lugar nenhum”, conotando “lugar inexistente”, a utopia literária, já no texto inaugural do gênero que veio a ser conhecido como utópico, acaba por remeter ao *outro lugar*, fato que simboliza o deslocamento da realidade.

⁴ De acordo com Giorgio Agambem (2009), a contemporaneidade é “uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este, e ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela”. A definição do teórico é pertinente a este trabalho porque, nela, a compreensão do tempo presente é baseada na ideia de uchronia, isto é, só compreendemos a época hodierna porque justapomos à ela o que pensamos sobre passado e o que desejamos para o futuro.

Este *não lugar* ou *outro lugar* entra em oposição com o sentido do lugar real quando é lido no contexto do subtítulo da obra de More: *Sobre a Melhor Constituição de uma República e a Nova Ilha de Utopia*. A expressão *Melhor Constituição de uma República* provoca a pressuposição de que o local a ser descrito constrói-se politicamente *melhor* do que o lugar presente, ou seja, aquele do ambiente de produção da narrativa.

Tais alusões que sugerem a *Nova Ilha da Utopia* como portadora de características desejadas na realidade proporciona uma nova interpretação da palavra: como indicam Logan e Adams (2009), “um trocadilho com outro vocábulo composto do grego”, nesse caso *εὐτοπία*, “*eutopia* – lugar ‘feliz’ ou ‘afortunado’” (MORE, 2009, p. xv). Então, temos dois sentidos complementares do termo, um que o define como um *lugar distante* (podendo até mesmo significar *lugar inexistente*) e outro que qualifica esse espaço como *melhor* ou *mais feliz*, ou *bem-aventurado*.

A *Melhor constituição de uma república* somente será explanada no Livro II, segundo capítulo de *Utopia* e será narrada pelo personagem de Rafael Hitlodeu. Esse segundo nome também foi criado pelo escritor, assim como o vocábulo anteriormente descrito e outros que aparecerão conforme a progressão na obra. O nome *Hythlodæus* (do grego, *ἤθλοδαῖος*) seria, de acordo com George M. Logan e Robert M. Adams, “outra palavra composta de origem grega, que significa ‘mercador de disparates’” (MORE, 2009, p. xvi). Do mesmo modo, G. J. Vossius já no século XVII propusera que o nome *Hythlodæus* queira dizer “especialista em ninharias”, ou “erudito em bobagens”, a partir do grego *ἤθλος*, “conversa fiada”, “bobagem”, e *δαῖος*, “conhecedor”, “astuto” (MORE, 1965, p. 301). Peter Ackroyd (1998) desenvolve o sentido que o substantivo pode adquirir:

Considere o papel e status de Rafael Hitlodeu, o viajante estrangeiro queimado do sol. Rafael é o nome do anjo guia no Livro de Tobias, mas Hitlodeu deriva do grego e significa aquele que é astucioso no manejo da conversa cheia de bobagens ou de fofocas inúteis. A sua ligação com as viagens de Américo Vespúcio sempre foi considerada como marco símbolo de um viajante real. No entanto, até que a *Utopia* viesse a ser escrita, as viagens de Vespúcio para o Novo Mundo já haviam passado a ser

desconsideradas como frutos de fabricação ou como tentativas mentirosas de aquisição de glória. (p. 174)⁵

Através da descrição do personagem no Livro I da *Utopia*, inferimos que se trata, verdadeiramente, de um viajante. Esse fato dá credibilidade à narrativa do Livro II e, logo, também à existência de uma ilha de nome *Utopia*. Contudo, Ackroyd (1998), ao trazer a informação sobre o status das histórias de Vespúcio no ambiente de produção do texto em análise, nos remete à confusão (ou à conclusão) de que esse nome é contraditório à imagem pintada por Peter Gilles ao introduzi-lo ao próprio More, ainda no Livro I:

[...] não se trata de um marinheiro como Palinuro, assemelha-se mais a Ulisses, ou mesmo a Platão. Nosso amigo Rafael – pois este é seu nome, Rafael Hitlodeu – é homem de grande sabedoria. Conhece bem o latim, o seu grego é excelente. Como se interessa profundamente pela filosofia, dedicou-se com afinco ao estudo do grego, e, no gênero, admite que são muito poucas as coisas que nos legaram os romanos, a não ser algumas passagens de Sêneca e de Cícero. Queria conhecer o mundo, e então deixou para os irmãos suas propriedades em Portugal, seu país de origem e juntou-se a Américo Vespúcio. (MORE, 2009, p. 18 – 19)

O efeito resultante dessa articulação entre a etimologia do nome e a descrição no interior do texto literário causa o efeito de ironia⁶. Thomas More, quando coloca Hitlodeu como enunciador e, logo, construtor da Ilha, não deixa transparecer até que ponto aquela narrativa trata-se, verdadeiramente, da proposta de um novo sistema. Rafael representa uma ambivalência, ele é um “homem de grande sabedoria” e um “mercador de disparates”. Com isso, podemos pensar na relação entre a Loucura, personagem de Erasmo, e Hitlodeu. Ambos os autores passam a responsabilidade de falar sobre determinados costumes e hábitos a figuras que não teriam credibilidade diante do leitor, mas que são descritos, nas respectivas obras de origem, como portadores de grande sabedoria, produzindo o efeito irônico antes referido. (BÉNÉ, 2002).

⁵Consider de role and status of Raphael Hythlodæus, this sunburt voyager from another land. Raphael is the name of the guiding angel in the Book of Tobit, but Hythlodæus, derived from Greek, means one who is cunning in nonsense or idle gossip. His connection with the journeys of Amerigo Vespucci has always been taken as the token of a real traveler; by the time *Utopia* was being composed, however, the voyages of Vespucci to the New World were dismissed as fabrication or as mendacious attempts to acquire glory.

⁶ Figura retórica e espécie de brincadeira, a ironia se situa primeiramente em um campo intencional pelo implícito que ela contém e que determina sua própria condição de existência. Se ela consiste comumente em dizer para o interlocutor o contrário do que enuncia o autor, ela utiliza o humor devido à intenção que sustenta face ao mundo exterior e devido à noção de seriedade que está ligada a esse mundo. (Universalis, 2002)

Conforme narra o biógrafo de More, Richard Marius (1985), Erasmo de Roterdão, autor de *O elogio da Loucura* (1509), relata que os dois humanistas se conheceram dez anos antes da escrita de sua obra mais famosa, quando de sua primeira visita à Inglaterra, no verão de 1499.⁷ Naquela ocasião, Erasmo permaneceu naquele país até depois de primeiro de janeiro de 1500 e ele escreveu pelo menos uma nota dirigida a More (datada de 28 de outubro de 1499), mas não se sabe se esse último lhe respondeu. Erasmo não retornou à Inglaterra até 1505 e nesse período eles aparentemente não mantiveram contato por carta. Após a segunda visita de Erasmo à Inglaterra (1505), os dois se tornaram amigos ainda mais próximos, mas há pouca informação sobre a amizade dos dois. No ano seguinte, é publicada a primeira edição de uma tradução conjunta de trechos de Luciano de Samósata que tiveram um total de sete edições ao longo da vida de More. Estes detalhes sobre a crescente amizade entre os dois se tornam importantes na análise da gênese de *O elogio da loucura*. Marius (1985) informa sobre a terceira visita de Erasmo à Inglaterra, em 1509:

Sabemos, sim, que, havendo chegado a Londres, Erasmo passou algum tempo na casa de Thomas More, que naquela ocasião já residia numa confortável residência na rua Bucklersbury. Foi lá que Erasmo escreveu sua obra mais duradoura, *O elogio da loucura*. Erasmo sempre escrevia em Latim e o título latino da obra, *Moriae Encomium*, repetido em voz alta, soa como se pudesse querer dizer “Em elogio a More”, ou “*encomium mori*.” O próprio More frequentemente fazia trocadilhos com o sentido do próprio nome em grego — “bobo” ou “estúpido”.) Erasmo, aproveitando-se do trocadilho óbvio, dedicou a obra a More e, numa “carta” dedicatória, implorava-lhe que defendesse tanto *O elogio da loucura* quanto seu autor. Em correspondência a Hutten de 1519, Erasmo afirmou que fora More que o levara a escrever e publicar *O elogio da loucura*. Mais uma vez, talvez estivesse seguindo a fórmula convencional renascentista através da qual os autores fingiam que fora a bajulação de outrem que os conduzia à fama. (MARIUS, 1985, p.88).⁸

⁷ Marius acredita que Erasmo deve ter ficado impressionado com a erudição precoce de More e ainda com o fato de que um jovem estudante de Direito pudesse ser tão bem relacionado. More o levou até o Palácio de Eltham, onde os dois novos amigos não só foram admitidos, mas Erasmo, por intermédio de More, foi apresentado a três príncipes ingleses, filhos do rei Henrique VII e irmãos do herdeiro do trono: o Duque de York, de oito anos de idade, e suas irmãs, as princesas Margaret, de nove, e Mary, de três; respectivamente o futuro rei Henrique VIII da Inglaterra e as futuras rainhas Margarida Tudor da Escócia e Maria Tudor da França. Erasmo e More foram inclusive convidados e compartilharam uma refeição com os jovens príncipes.

⁸ We do know that once in London, Erasmus spent some time at the house of Thomas More, by this time a comfortable establishment in Bucklersbury Street. There he wrote his most enduring work, The Praise of Folly. He always wrote in Latin, and the Latin title of the book, *Moriae Encomium*, spoken aloud sounds as if it could mean “In Praise of More,” or “*encomium mori*.” (More himself made frequent puns on the Greek meaning of his name — “fool” or “stupid.”) Erasmus, taking advantage of the obvious pun, dedicated the work to More, and in a prefatory “letter” begged him to defend both The Praise of Folly and its author. In 1519 in his letter to Hutten, he claimed that More had caused him to write and publish

Constatada a importância de More (e de trocadilhos) na gênese da obra de Erasmo, que virá a ser inclusive um dos editores do texto da *Utopia*, é, possível de se concluir que em *O elogio da loucura já existe*, portanto, um anúncio da obra de More. Conseqüentemente, todas aquelas projeções, descritas como realidade, podem ser compreendidas como a ausência da sanidade.

Então, de acordo com o que foi visto até o momento, o subtítulo da *Utopia* não poderia ser interpretado literalmente. Investigamos se More, em *A melhor constituição de uma república e a Nova Ilha de Utopia*⁹, pretende propor um modelo de sociedade. Afirmamos que seria muito razoável supor que o autor gostaria de ver algumas de suas ponderações implantadas. Tal anseio pode ser visto no fragmento final do Livro II, quando More, personagem de si mesmo, retoma a fala e entra em diálogo com Rafael Hitlodeu:

Enquanto Rafael nos contava todas essas coisas, formulei para mim mesmo uma série de objeções. Em não poucos casos, as leis e os costumes daquele país pareceram-me inteiramente ridículos. Deixando de lado coisas como as suas táticas militares, as religiões e as modalidades de culto, bem como outros costumes, havia o grande absurdo no qual se fundamentava toda a sua sociedade, a comunhão de bens aliada à exclusão do dinheiro. Ora, isso significaria o fim da nobreza, do esplendor e da majestade que, aos olhos do mundo, constituem as verdadeiras glórias de qualquer república. [...] Mas devo confessar que são muitas as características da República Utopiana que eu desejaria, posto que não espere, ver implantadas em nossas sociedades. (p. 204 – 206)

Ainda que alguns elementos do livro possam ser identificados como verdadeiras sugestões, há uma contradição na narrativa no momento em que More diz discordar de algumas características da República narrada pelo viajante. Nesse sentido, Ackroyd (1998) defende que “É muito difícil auferir ou determinar a opinião de More sobre qualquer assunto específico presente na *Utopia*.”¹⁰ (p. 177). Ele argumenta que essa dificuldade existe pela predominância do tom irônico da escritura. Podemos encontrar um exemplo na citação acima: “havia o grande absurdo no qual se fundamentava toda a sua sociedade, a comunhão de bens aliada à exclusão do dinheiro”. Esse excerto, carrega tom irônico, pois Thomas More, em sua extrema devoção cristã, seguiu –

The Praise of Folly. Again, he may have been following the Renaissance convention in which writers pretended that they had been coaxed into fame.

⁹Subtítulo retirado da edição brasileira: MORE, Thomas More. *Utopia*; organização George M. Logan e Robert Adams; tradução Jefferson Luiz Camargo e Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

¹⁰It is very difficult in *Utopia* to gauge or determine More's own opinion upon any particular matter.

segundo os textos biográficos citados nas referências – uma vida severamente regrada e sem ostentações. O que também impediria a interpretação literal do seguinte trecho: “Ora, isso significaria o fim da nobreza, do esplendor e da majestade que, aos olhos do mundo, constituem as verdadeiras glórias de qualquer república.” A partir disso, acreditamos que o uso dessa figura provoca o efeito de desestabilidade no receptor, que se localiza diante de um texto híbrido: ora crítica implícita à sociedade, ora mera descrição graciosa de um local fantástico.

O conteúdo apresentado na obra entra em concordância com a forma apresentada anteriormente porque, ao se tratar parcialmente de uma narrativa de viajante, ela remete o leitor, imediatamente, a um espaço inexplorado ou desconhecido. Esse envio do leitor ao alhures lhe causa a mesma desestabilidade provocada pelo uso da ironia. A criação e descrição de um local, aparentemente, desconhecido provoca o estranhamento, essencial para desencadear a reflexão do leitor sobre si mesmo. De acordo com o verbete que define *narrativa de viagem* na enciclopédia *Universalis*, “não é para nos sentirmos desorientados que vamos ao estrangeiro, ou que lemos?”¹¹

Há autores que, ao abordar os escritos de Thomas More e a *Utopia*, estabelecem relações entre a estrutura física da ilha e a Inglaterra do século XVI. Devido a este fato, tivemos o cuidado de empregar o advérbio *aparentemente* no parágrafo acima, quando nos referíamos à remissão que o texto faz a *um outro lugar* ou a *um lugar inexistente*. Ackroid (1998) atenta para as semelhanças:

[...] as dimensões dessa ilha são aquelas mesmas da Inglaterra e o número de cidades-estados é igual ao número de condados ingleses somados a Londres. A Utopia fica também à mesma distância aproximada do Equador que a Inglaterra. Sua cidade principal, Amaurota, é também como que uma imagem invertida de Londres; possui a mesma extensão e está situada logo abaixo de colinas suaves a partir das quais corre um rio nos mesmos moldes do rio Fleet.¹² (p. 171)

Logo, há indícios de que a *Utopia* dialoga, de alguma forma, com a Inglaterra. Acreditamos que pode se tratar de uma relação de ucronia, embora a palavra tenha

¹¹N'est-ce pas pour être désorienté qu'on va à l'étranger, ou qu'on lit? (Texto digital sem menção de página)

¹²[...] the dimensions of this island are the same as those of England and the number of its city-states equals the number of English counties together with London. It is also approximately the same distance from the equator as England. Its principal city, Amaurotum, is itself like some reversed image of London; it has the same expanse as the city and it is situated below gentle hills from which a river flows as does the river Fleet.

surgido após a época de More. O verbete da enciclopédia *Universalis* (2012) diz que o termo não está dicionarizado na França, mas que ele pertence ao campo da ficção científica e consiste em uma variação de *utopia*. Enquanto o gênero de More cria não lugares possíveis, a ucronia constrói acontecimentos históricos que não ocorreram, mas que estão no domínio da plausibilidade.

Nas primeiras páginas do Livro II, Rafael fala que, no passado, a Ilha era um lugar de vícios até a data em que o imperador *Utopos* “transformou um amontoado de selvagens ignorantes naquilo que hoje talvez seja a nação mais civilizada do mundo [...]” (MORE, 2009, p. 81). Então, pensamos que a *Utopia* descrita por Thomas More possa ser interpretada como um caminho de desenvolvimento histórico que não foi tomado pela Inglaterra, ou ainda, que poderia ser tomado pelo jovem monarca Henrique VIII caso decidisse seguir o exemplo de rei criado pelo humanista inglês.

Embora alguns aspectos da *Utopia* sejam identificados como reproduções explícitas ou implícitas da realidade, explicitamente ou implicitamente, essa semelhança não elimina o seu caráter desestabilizador. John Gillis (1994) afirma que “na ficção utópica o tema da desorientação é sempre um centro potencial” (p.142) da discussão. Essa *desorientação*, derivada do distanciamento do local em que nos situamos, provoca o efeito de reflexão: uma vez que vemos o outro, identificamos nele os problemas e os acertos da sociedade que nos é familiar, retirando da representação a projeção do que deve ser mudado e rejeitando aquilo que não se adapta aos nossos desejos. Ou seja, a visão a partir do não lugar permite observar o sistema cultural com distanciamento: “nós o vemos do exterior justamente pela simulação do não lugar”¹³ (RICOEUR, 1997, p. 37)

James Cameron utiliza o recurso de deslocamento espacial inaugurado por More e descrito por Ricoeur. *Avatar* (2009) narra a viagem de Jake Sullivan, um soldado paraplégico de guerra, ao planeta Pandora. Nesse percurso, um personagem monolítico, estereotipicamente americano, é capaz de se distanciar da sua formação cultural e vislumbrar os problemas do seu lugar de origem – a Terra – e dos homens que ali

¹³Le point de vue de nulle part permet de mettre le système culturel à distance : nous le voyons de l'extérieur précisément à cause de ce « nulle part.

habitam. Tal transição é facilmente identificada por meio das falas e ação do personagem.

Na versão estendida do filme, a *sequência genérica*¹⁴ mostra como *décor* uma atmosfera terrestre similar a do filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. A diegese está localizada no futuro, no ano de 2154¹⁵, fato facilmente identificável por meio das possibilidades tecnológicas de diálogo com outro planeta. Esse universo remete o espectador a um estágio de evolução que ultrapassa as possibilidades atuais.

Jake Sullivan, em 2154, é, assim como Raphael Hitlodeu em 1516, um personagem que sai para explorar um espaço desconhecido. Diferentemente da *Utopia*, Pandora não é uma ilha, mas um planeta. Lehman (2000), na revisão bibliográfica do *Magazine Littéraire*, utilizará o termo plausibilidade como uma tradição literária da ficção científica e, logo, das utopias. Essa noção representa a necessidade do autor em situar sua narrativa em um local de possibilidade em acordo com as condições existentes no exterior ao filme ou ao livro.

Vemos claramente o uso desse recurso ao comparar *Utopia* e *Avatar*, pois a representação do alhures – um espaço de difícil acesso e de hábitos desconhecidos – antes era feita por meio da imagem da ilha, enquanto agora, no século XXI, utilizamos o planeta.¹⁶ Essa transição ocorre porque os instrumentos tecnológicos da contemporaneidade permitem alcançar os lugares mais remotos da Terra, entretanto, não possibilitam aos homens comuns chegar ao espaço. O símbolo das duas imagens – um local de fronteira entre a realidade e a ficção – é o mesmo. John Gillis (1994) expõe essa noção de limiar, referindo-se à obra de Thomas More:

¹⁴ Aumont e Marie (2011) definem a *sequência genérica*: “Um tipo particular de fragmento fílmico, frequentemente considerado na análise, é o início do filme, e podemos interrogar-nos sobre essa frequência. Para referir três critérios que há pouco expusemos, se o início do filme é facilmente ‘separável’, pela sua própria localização, e se na maioria das vezes constitui, pelo menos no cinema clássico, um pequeno trecho bastante coerente, em compensação, é raro que “represente” o filme integral, o qual precisamente só introduz.” (p.107)

¹⁵ Quando Jake Sullivan faz seu primeiro registro em *videolog* (00:13:39), o plano toma forma de uma gravação, explicitando as seguintes informações em suas margens “REC, RDA, LST: 17:09:47:05, DATE: 05/19/2154”.

¹⁶ Podemos citar como um exemplo clássico desse mesmo tipo de deslocamento em que um planeta distante a ser explorado (e, no caso específico, colonizado) substitui uma ilha que aparece no hipotexto o filme *O Planeta Proibido* (*Forbidden Planet*, 1956), de Fred M. Wilcox e roteiro de Cyril Hume, em que o planeta Altair IV é tanto o cenário da narrativa fílmica quanto a versão no universo recriado pelo filme de ficção científica da ilha de Próspero de *A Tempestade*, de William Shakespeare, de cujo texto *O Planeta Proibido* é transcrição.

Como a Utopia de Thomas More – ou *Meta Incognita* [...] – a ilha [de *A Tempestade*, de Shakespeare] é um composto de geografia e poesia. É a versão renascentista do que Sêneca, o Velho chamou ‘o limite das coisas, as mais remotas costas do mundo’ (*rerum metas extrema que litora mundi*). (p.141)¹⁷

Outra aplicação dessa noção é a estrutura da narrativa. Na obra cinematográfica, Jake Sullivan deve produzir um *videolog* em que são expostas suas memórias. Podemos comparar a atividade com a escritura de um diário de viagem. A narrativa de More é construída a partir de um diálogo, em que o autor retoma a fala do navegador como em um discurso reportado. O título do Livro II, *SERMONIS QVEM RAPHAEL HYTHLODAEVVS DE OPTIMO REIPUBLICAE STATU HABVIT, LIBER SECVNDVS, PER THOMAM MORUM CIVEM ET VICECOMITEM LONDINENSEM* (MORE, 1965, p. 110), argumenta a favor dessa afirmação. Ou, conforme aparece na edição brasileira da Martins Fontes, “O discurso de Rafael Hitlodeu sobre a melhor constituição de uma república, livro segundo: tal como registrado por Thomas More, cidadão e subxerife de Londres” (MORE, 2009, p. 79).

O *videolog* de Sullivan e o discurso de Hitlodeu ilustram o caráter variável e relativo da utopia, conforme descrito anteriormente. Então, buscamos no campo da teoria da literatura e das ciências sociais uma compreensão adequada do termo que contemplasse o seu aspecto historicamente cambiável e socialmente motivado. Escolhemos dois teóricos principais cujas abordagens pareceram relevantes para a nossa análise: o sociólogo Karl Mannheim, na tradução brasileira de 1972 do livro *Ideologia e utopia* (*Ideologie und utopie*, primeira edição de 1929) e o filósofo Paul Ricoeur, em palestras publicadas em 1985 (*Lectures on ideology and utopia*) cuja tradução para o francês resultou em obra homônima à de Mannheim lançada na França em 1997.

A partir da leitura do filósofo, entendemos que as três concepções de utopia – a sociológica, a histórica e a literária – são *variações imaginárias da realidade*. No que concerne à ficção, ela permanece entre a definição advinda das ciências políticas e a outra, originada na história. Ricoeur (1997) elucida a questão da seguinte forma:

¹⁷ Like More’s ‘Utopia’ – or *Meta Incognita* [...] – the island is a seamless compound of geography and poetry. It’s a Renaissance version of what Seneca The Elder called ‘the bounds of things, the remotest shores of the world’ (*rerum metas extremaque litora mundi*).

A utopia como gênero literário incita uma forma de cumplicidade ou de convivência com o leitor receptivo. Ele está predisposto a receber a utopia como uma hipótese plausível. Talvez seja próprio da estratégia literária da utopia procurar persuadir o leitor através de procedimentos literários. Uma ficção literária cujas premissas o leitor assume por certo tempo. (p. 356)¹⁸

A recepção de uma utopia depende, enquanto texto ficcional, de um *pacto de leitura*, em que o receptor se torna *cúmplice* do narrador. Tal recurso é empregado para provocar a ideia de possibilidade ou *plausibilidade* dos fatos contados. Diferentemente do pensamento utópico sociológico, o texto literário utópico representa o posicionamento individual, em lugar da sistematização de um pensamento. Neste sentido, Ricoeur (1997) define a obra de More (1516) como “uma obra completamente pessoal e idiossincrática, a criação específica de seu autor” (p. 35).¹⁹

Aplicando as colocações acima ao filme, entendemos duas observações como necessárias. A primeira concerne o caráter “mais coletivo” de uma película se comparada ao texto literário: a realização de *Avatar* pressupõe a participação de uma *equipe*, ao contrário da narrativa verbal que, ainda que exista a possibilidade de uma produção coletiva, é, na maioria dos casos, individual. Logo, afirmamos que a *Utopia* possui um caráter mais idiossincrático e *parcial*, enquanto *Avatar* é menos autoral e, portanto, mais *total* ou resultante do pensamento de um grupo.

A segunda observação dialoga com a noção de plausibilidade, essencial às utopias. James Cameron, na função de diretor, vislumbra a construção de um universo complexo e completo a fim de provocar a impressão de realidade do espectador. Pandora – o *décor* da narrativa fílmica – se mantém no limiar do possível e da criação ficcional. Sobre esse tema, é importante esclarecer a distinção entre o plausível e o verossimilhante. O primeiro diferencia-se do segundo pelo grau de distanciamento com o provável. A verossimilhança baseia-se no que é sujeito ao acontecimento e a plausibilidade fundamenta-se no que pode ocorrer apenas de forma remota. De acordo com a definição de Bernard Croquette, na enciclopédia *Universalis*, o conceito inaugurado por Aristóteles é comumente interpretado como o evento que “uma

¹⁸ L’utopie comme genre littéraire inspire une forme de complicité ou de connivence au lecteur bien disposé. Le lecteur est enclin à recevoir l’utopie comme une hypothèse plausible. Cela appartient peut-être à la stratégie littéraire de l’utopie chercher à persuader le lecteur au moyen de procédés rhétoriques de la fiction. Une fiction littéraire est une variation imaginaire dont le lecteur assume les prémisses pour un temps.

¹⁹ Une oeuvre toute personnelle et idiosyncrasique, la création spécifique de son auteur.

determinada sociedade admite que aconteça”²⁰ Na utopia e na ficção científica, o receptor não acredita que a experiência do personagem possa ser vivenciada ordinariamente. Como exemplo, citamos a viagem em uma nave espacial: ao mesmo tempo em que é inacessível ao leitor comum, é também possível em uma realidade isolada.

Ainda que o filme apresente essa intersecção com a tradição literária da utopia por meio do alhures, acreditamos que o *pacto* com o leitor acima mencionado não é concluído. Iremos desenvolver a hipótese apresentada no parágrafo acima em uma etapa mais avançada do trabalho. No entanto, julgamos que é pertinente adiantá-la porque aponta o leitor para a existência de uma *função* social da utopia.

A exposição realizada até aqui nos leva a refletir sobre a singularidade da utopia e sua sujeição à mentalidade do indivíduo que a idealizou e ao contexto histórico e cultural do qual deriva. Logo, somos imediatamente remetidos à ideia de heterogeneidade no momento de definição do termo, isto é, não há formas de estabelecer um significado genérico. Ricoeur (1997) afirma que “na falta de uma unidade temática da utopia, é preciso procurar a sua unidade no domínio da sua função”²¹ (p. 36). Entendemos que a literatura utópica terá uma variabilidade estrutural e temática e estabilidade quanto à sua função – a crítica dos hábitos e da organização de determinada comunidade.

Karl Mannheim (1972) entende a incongruência à sociedade como um produto derivado do próprio meio criticado pelo sujeito. Essa visão pressupõe que todo o pensamento, ainda que singular, possui origem coletiva. Portanto, utilizaremos Ricoeur para contemplar o caráter individual das utopias e Mannheim para discutir a influência da estrutura social nas projeções. Voltaremos aos textos de Karl Mannheim e Paul Ricoeur, em busca de um conceito operacional que sirva à discussão de *Utopia* (1516) enquanto uma obra fundadora e à investigação de *Avatar* e suas (im)possibilidades de significar uma extensão do gênero no século XXI. Entenderemos os textos teóricos

²⁰ Le critère de la vraisemblance est l’opinion commune [...], c’est, en somme, ce qu’une société donnée admet comme ayant pu se passer. Fonte: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/vraisemblable-esthetique/> texto digital sem menção de página. (28/04/2013)

²¹ En absence d’une unité thématique de l’utopie, il nous faut chercher leur unité [des utopies] dans leur fonction.

como derivados da obra de More, sendo ele citado direta ou indiretamente, pois no momento em que o termo for utilizado, More é implicitamente mencionado.

Esperamos que o embasamento localizado nos campos das ciências sociais e da literatura elucidie as dúvidas em torno da identificação do filme como um produto do imaginário²² coletivo e individual que represente, parcial ou totalmente, uma utopia. Ainda pretendemos desenvolver o problema de *Avatar* quanto à sua coerência com a *função* do gênero – antes apontada por Ricoeur – e quanto às suas congruências *temáticas* com a obra de More.

1.1 As concepções ordinária, sociológica e artística

A utopia é uma saída criativa de uma realidade mediante os problemas sociais de um contexto. Ainda que exista na ficção, ela não habita totalmente os domínios da invenção e não concerne exclusivamente ao social, estabelecendo-se em um entrelugar fictício-real, artístico-social. Ela é produto da reflexão sobre uma organização coletiva que existe geograficamente. Essa comunidade, no processo de transformação para o espaço utópico, pode ter seus problemas suprimidos, maximizados, invertidos ou satirizados, provocando uma reação artística diante de problemas do mundo prático.

A expressão ficcional derivada de problemas sociais adiciona ao termo *utopia* a variação semântica de impossibilidade, pois essa apresentação de um mundo alternativo surge e permanece no domínio do maravilhoso, dando-lhe o caráter de inalcançável ou que somente é atingido por meio do exercício do imaginário. Nesse consiste o entendimento ordinário do termo que se estende para outras esferas do conhecimento.

As propostas de sistemas econômicos e sociais desenvolvidas na área das ciências sociais, ainda que não pertençam às artes, também são produtos da criatividade e da procura de uma solução para os aspectos insatisfatórios do mundo objetivo. Dessa forma, o pensamento político, que visa à aplicação, é afetado pela concepção do senso

²² Imaginário é o trajeto (ou lugar) no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito e no qual, reciprocamente, se explicam pelas acomodações anteriores do sujeito ao meio objetivo (DURAND, 2002, p. 41).

comum de *utopia*. Pensa-se na dificuldade em desenvolver melhorias no alcance da convivência coletiva e determinados regimes, baseados em textos utópicos, são denominados como “fracassados”. É pertinente pensar na modificação progressiva das comunidades em direção às projeções, rejeitando determinados aspectos e apropriando-se de outros.

Não se anula aqui o problema da aplicação. Muitos estudiosos levantam hipóteses a respeito do conflito entre as propostas e os desvios que sofreram na prática. Entre elas, pode-se ressaltar a de George Orwell, que defende, no texto “An examination of Gulliver’s travel” (1946), reeditado no prefácio de uma edição de 2010 de *As Viagens de Gulliver* (2010), de Swift, que o homem constrói a impossibilidade da utopia no momento da sua gênese, pois a transformação de determinado universo pressupõe também a mudança dos indivíduos que o habitam.

A partir do ponto de vista do autor distópico²³, que sugere a existência de um estado de estabilidade dos homens, pensa-se que as utopias possuem características comuns e variáveis. Como características comuns, pode-se citar a geografia deslocada (normalmente as utopias se situam em ilhas e, atualmente, em outros planetas ou galáxias); igualdade social limitada e presença de autoridade; abundância de recursos naturais e seu bom aproveitamento; funcionamento eficaz da comunidade. Como aspectos variáveis, têm-se os níveis e as formas de hierarquia; os tipos de organização do grupo (uso ou não do modelo ocidental de civilização) e a importância dada às vontades do sujeito.

Ao compararmos as obras em discussão, identificamos um aspecto que, aparentemente, é não variável: a conduta dos sujeitos nas duas sociedades construídas é condicionada pelo bem-estar coletivo, ou seja, os indivíduos são peças essenciais para o funcionamento de um sistema. Essa interpretação é facilmente identificada em Thomas More, pois as vestes, a casa, o trabalho e o lazer dos utopianos são definidos pelo estado. Perguntamo-nos, então, como a ilha *Utopia*, sendo tão rigidamente controlada, pode ser um exemplo de lugar ideal. Para responder ao questionamento devemos voltar aos hábitos do século XVI. Chambers (1942) esclarece o contexto:

²³ A distopia é uma subdivisão da ficção científica. Ela se opõe às utopias porque, ao invés de projetar um lugar conveniente a todos, conciliando bem-estar social e individual, apresenta atmosferas totalitárias nas quais os problemas da exterioridade são postos de forma amplificada.

Para a grande massa da população, a Utopia fundou-se no entusiasmo religioso. Fé em Deus e na imortalidade da alma humana suprem a potência motriz que virá a saciar a paixão e a ganância humanas. Baseada na religião, a Utopia é sustentada pela crença na dignidade do trabalho braçal. Até mesmo os governantes e magistrados, embora legalmente dispensados, compartilham neste trabalho para dar exemplo aos outros. Portanto, uma jornada diária de seis horas de trabalho é suficiente e o resto do tempo é livre para aquelas atividades artísticas e intelectuais, das quais, de acordo com os utopianos, consiste o prazer. Mas religião é a base de tudo. (p. 137)²⁴

Em *Avatar*, a ideia de religião pode ser vista em todas as esferas da sociedade: a organização é semelhante a de uma tribo em que a imagem de autoridade consiste em um casal ancião, tratados como *mãe* e *pai* de toda a comunidade. As ações dos *omaticayas* são dirigidas pelo sinais de *Eywa*, uma árvore símbolo de uma conexão entre o ambiente e os habitantes. Cada indivíduo possui uma habilidade útil à coletividade e deve seguir ritos de introdução. A partir disso, entendemos que há entre o filme de Cameron e a *Utopia* de More um número considerável de similaridades.

Os traços comuns e os variáveis nas diversas obras de utopia, criadas desde Platão (428 – 348 a.C.), representam instituições e comportamentos que parecem ser intrínsecos ao homem. Logo, investigar essas manifestações não diz respeito somente às mudanças no âmbito da representação literária dos problemas sociais, mas também à maneira como os sujeitos se relacionam dentro do quadro coletivo e como podem influenciar na realidade; esse último sendo um ponto essencial na literatura utópica.

Tanto a manifestação sociológica quanto a artística tendem a agir em ciclo, pois partem de constatações sobre o real em direção ao imaginário que retornam à primeira etapa, agindo sobre ela. Trata-se de uma *literatura sociológica* (DESROCHES 1950), que deve assumir o compromisso de pensar a realidade e influenciá-la. Desroches, ao definir a utopia em verbete da enciclopédia *Universalis*, utiliza a expressão *littérature sociologique* com o intuito de caracterizar o objeto, contudo não teoriza em torno dessa possível categoria. Seguindo o objetivo de justificar esse uso, suscitamos Antônio Cândido, em sua discussão sobre a função social da literatura no texto *Literatura e*

²⁴For the mass of citizens, Utopia was founded on religious enthusiasm. Faith in God, and in the immortal destiny of the human soul, supplies the driving power which is to quench human passion and human greed. Based on religion, Utopia is supported by a belief in dignity of manual labor. Even rulers and magistrates, although legally exempt, share in this work as an example to others. So a six-hour day suffices, and the rest of the time is free for those intellectual and artistic pursuits in which, to the Utopians, pleasure consists. But religion is the basis of all.

sociedade (2010)²⁵, e utilizamos suas palavras na delimitação do que compreendemos como a mencionada literatura sociológica:

Considerada em si, a função social independe da vontade ou da consciência dos autores e consumidores de literatura. Decorre da própria natureza da obra, da sua inserção no universo de valores culturais e do seu caráter de expressão, coroada pela comunicação. Mas, quase sempre, tanto os artistas quanto o público estabelecem certos desígnios conscientes, que passam a formar uma das camadas de significado da obra. (p. 56)

Em acordo com o fragmento selecionado, compreendemos que a expressão empregada por Desroches (1950) quer dizer aquilo que é intrínseco à obra literária e não um aspecto que está sujeito à forma de olhar o texto. Quando Cândido coloca que a *função social independe da consciência dos autores e consumidores* e que ela *decorre da própria natureza da obra*, ele está corroborando com o nosso entendimento sobre o termo mencionado.

No *Oxford companion to philosophy* e na enciclopédia *Universalis*, as definições do termo *utopia* possuem esses dois eixos principais: o literário e o social. O primeiro consiste na origem e o segundo em uma espécie de apropriação do pensamento por outra vertente do conhecimento. Os dois significados do verbete não são postos de maneira distinta e sim de forma complementar, como na definição “pensamento crítico e criativo que projeta organizações sociais alternativas nas quais seria possível realizar o melhor modo de vida” (HONDERICH, 1995, p. 892).²⁶

As fontes citadas apontam a obra de Thomas More como o surgimento da utopia; ele inventa o termo que dá título ao texto – e uma série de outros – baseado em uma lógica de negação. A Utopia, a ilha visitada por Rafael Hithlodeus, quer dizer “não lugar”; *Amaurota*, a capital, significa “aquela cujas formas são obscuras ou difíceis de ver”; *Anhydria*, o rio que cerca a capital, quer dizer “rio sem água”; e o nome de *Ademus*, o governador da ilha, significa “um príncipe sem povo” (ACKROYD, 1998, p. 175).

O texto de Henri Desroches na enciclopédia *Universalis* (1950) atribui o uso contínuo dos prefixos de negação ao questionamento de uma ordem social fortemente instituída que defende e legitima um *lugar* de privilégios. Ainda que a palavra e seu

²⁵ A primeira publicação deste texto é de 1965.

²⁶ Critical and creative thinking projecting alternative social worlds that would realize the best possible way of being.

sentido primeiro – o de inversão e deslocamento – sejam atribuídos ao humanista inglês, a ideia de construção de uma realidade possível a partir de determinadas condições origina-se em Platão. Logo, uma abordagem histórica do problema utópico deve começar há mais de 21 séculos, o que nos permite postular o caráter atemporal desse pensamento.

Quando se fala em *pensamento utópico*, referimo-nos às variações imaginárias da realidade, àquelas construídas contrariamente aos moldes conhecidos e que ultrapassam as fronteiras das manifestações artísticas e sociológicas para além e alcançam os anseios e os problemas da vida privada e do cotidiano, como, por exemplo, a religião (MANNHEIM, 1972).

A pluralidade de conceitos atribuídos à palavra se deve à interação das questões sociais e das influências das vontades individuais na construção das obras de utopia. Portanto, elas são ideologicamente influenciadas. Tendo em vista tal relação, Karl Mannheim discute ambas no mesmo quadro de análise em seu texto *Utopia e ideologia*, ora colocando-as lado-a-lado, ora opondo-as.

Para o autor, há dois tipos de ideologia: a *particular* e a *total*. A primeira concerne à percepção tida por um sujeito a respeito do posicionamento de outro. Mannheim define a ideologia e a utopia como *distorções da realidade*, isto é, a influência que os anseios podem provocar sobre compreensão do real. O cientista social húngaro ainda afirma que o conceito é, originalmente, ligado à noção ordinária de mentira, pois é o embrião da visão turva de determinado objeto.

O segundo tipo independente no domínio da concepção, a ideologia *total*, diferencia-se do primeiro por habitar o terreno da civilização. Essa ideologia é intrínseca ao homem e não é, necessariamente, consciente. Ela resulta de determinada situação sociohistórica e é descoberta por meio da investigação acerca da “composição da estrutura total da mente dessa época ou grupo” (p. 82). A utopia age nos sentidos particular e total da ideologia no momento em que ela é, primeiramente, a receptividade negativa da realidade e, em segundo lugar, a manifestação sobre o comportamento e a organização de uma comunidade. Ao mesmo tempo em que pensa sociologicamente, o texto do gênero é o produto do contexto que analisa, possuindo duplo papel.

A menção dos dois tipos de ideologia é relevante neste trabalho no momento em que analisamos duas obras pertencentes a contextos sociais diferentes. Portanto, as variações de uma obra para outra são justificadas, teoricamente, pela falta de correspondência entre as ideologias totais – porque pertencem a estruturas sociohistóricas distintas – e parciais – porque são construídas por duas personalidades diversas.

Para a *sociologia do conhecimento* de Mannheim (1972), a influência da experiência empírica na produção do conhecimento é essencial. A articulação da ideologia *particular* com a *total* deriva na utopia que, por sua vez, é construída sobre a vida social. Logo, a ciência iniciada pelo filósofo húngaro desenvolve um aporte teórico que considera as múltiplas mutações históricas e sociais das obras do gênero analisado.

1.2 Ideologia e utopia de Karl Mannheim (1972) e Paul Ricoeur (1997)

Utilizaremos dois textos principais como embasamento teórico do termo *utopia*: *Ideologia e utopia* de Karl Mannheim e o livro homônimo de Paul Ricoeur. As obras foram escolhidas porque estão em diálogo direto: o filósofo francês retoma as ideias do húngaro ao produzir uma conferência em que o tema é a relação existente entre os dois conceitos presentes nos títulos.

Nesta dissertação, trabalharemos, majoritariamente, com os conceitos expostos por Mannheim, já que Ricoeur não se preocupa com a evolução do que foi proposto pelo seu antecessor e sim com o esclarecimento de suas afirmações. Constatamos que há, em *Ideologia e Utopia* de 1997, uma relação intertextual de paráfrase com a obra do sociólogo; dessa forma, recorreremos a ela como um meio de elucidação das reflexões.

A abordagem de Karl Mannheim sobre os problemas da utopia e da ideologia parte do pensamento social que é condicionado pela vida pública e que se manifesta sobre ela como *instrumento de ação coletiva* (p. 29). Este posicionamento apresenta a filiação teórica do autor no campo de estudos da *sociologia do conhecimento*, definida

como um método de descrição e análise do pensamento pré-científico: aquele que só é compreendido depois de constatadas as situações sociais na qual ele se insere.

A importância das “situações sociais”, às quais o teórico se refere, é crucial no desenvolvimento da reflexão sobre o gênero literário estudado, pois ele representa um pensamento que é convergente dentro do quadro social. “É incorreto dizer que um indivíduo isolado pensa” (p. 31). Tal colocação significa o posicionamento de Mannheim (1972) quanto à incapacidade dos sujeitos de desvinculação das suas experiências no âmbito da coletividade e da história.

Não é excluído o fato de que as utopias partem das ponderações de um indivíduo, no caso do texto literário, de um autor. Mannheim propõe a existência de uma construção coletiva do sujeito que, em determinado momento, se desvia dessa influência. A partir desse momento de ruptura, existe a possibilidade da *introspecção simpática* (p. 19). Essa expressão de Charles Cooley é retomada pelo autor de *Ideologia e utopia*, que a coloca como um conceito essencial no processo de assimilação do conhecimento social. Segundo essa perspectiva, a percepção de dado espaço e sua organização derivam da inserção do observador nesse local.

A *introspecção simpática* é um dos métodos da produção da utopia, já que, antes da criação de um texto-reflexão sobre determinada realidade, é necessária a absorção desse contexto. De acordo com o posicionamento a respeito da *ideologia particular* desenvolvido por Karl Mannheim, essa apreensão é turva, uma vez que é condicionada pela oposição dialética existente entre as ideologias de dois sujeitos. Ou seja, a situação social é produto da posição hierárquica e dos anseios do indivíduo, bem como da rejeição às convicções do outro e da forma como recebe os acontecimentos.

Pensamos na *representação* como uma atividade que deriva da *introspecção simpática*. Tendo em vista que os sujeitos apreendem o mundo de formas diversas, a utopia de cada um de nós será singular. Desse fato resulta a multiplicidade de formas de manifestação utópica e o caráter idiossincrático, também apontado por Ricoeur (1997), do texto literário utópico. Logo, lemos *Utopia* (1516) como uma expressão individual de Thomas More e não como uma reivindicação coletiva por mudanças. Quanto ao filme de James Cameron, ele parece ser um produto específico das ideologias do diretor e de um grupo ao qual ele pertence, como demonstraremos mais adiante.

Devemos pensar que os sujeitos situados em um mesmo momento da história partilham um imaginário semelhante. No entanto, esses dois autores fazem parte de períodos históricos determinados. Logo, as ideias de More expostas na *Utopia* são um misto de reflexões a partir da sua experiência individual e de uma experiência coletiva. Cameron, por sua vez, se localiza em outro momento histórico e social. A partir desse ponto, questionamos se há, no texto e no filme, duas formas distintas de descrever a utopia.

Já que visamos a construir uma relação entre a representação do pensamento utópico no século XVI e no século XXI, acreditamos que, de acordo com o conceito de utopia *variável* e *relativa* de Karl Mannheim (1972), há uma transformação da compreensão *temática* do termo, pois as estruturas sociais apresentadas nos dois textos são distintas, assim como da compreensão *funcional* (RICOEUR, 1997), porque o filme de Cameron não contesta determinada ordem social e aparentemente contribui para perpetuá-la. Karl Mannheim enfatiza esse problema ao iniciar seu discurso sobre a utopia contemporânea. Ele afirma: “o que de origem se colocava em absoluta oposição à realidade histórica tende agora, seguindo o modelo do conservantismo, a perder seu caráter de oposição.” (p. 271).

A linguagem das imagens direciona a leitura do espectador; logo, é a partir da manipulação dos recursos cinematográficos que o filme surtirá um efeito de desestabilização ou proteção. Nesse sentido, René Gardies (2011) em *Compreender o cinema e as imagens*, expõe que a presença desse receptor “faz-se sentir na medida em que a imagem o protege ou o provoca.” (p. 220). Parece-nos que *Avatar*, enquanto possa ser uma obra que trata de temas polêmicos, não desestabiliza quem o recebe.

Então, defendemos que a película de James Cameron não abala a *realidade histórica* (MANNHEIM, 1972) vigente na contemporaneidade porque gera uma *identificação monolítica* (AUMONT, 1995) em seu espectador. Diferentemente do texto inaugural do século XVI, *Avatar* não provoca o efeito de deslocamento desestabilizador através da criação de um “não lugar”, pois as práticas culturais e sociais existentes são facilmente reconhecíveis na pintura do povo *Na’vi*. Ainda podemos entender a construção plástica de Pandora, mesmo que carregada de heterogeneidade de cores e formas, como uma reprodução latente da biodiversidade terrestre.

Etherington-Wright e Doughty (2011) corroboram a nossa hipótese ao afirmar que “a história de Jack Sully não é nova, a narrativa somente foi transportada para um planeta diferente” (p. 264)²⁷. O que falta determinar é se a mera presença da criação de um local inexistente em *Avatar* é suficiente para denominar a obra como uma utopia ou, se para fazê-lo, é necessário que o texto apresente outros critérios temáticos e funcionais.

Os temas abordados em uma utopia decorrem de insatisfações sociais, já que o pensamento humano busca circunstâncias em que haja a satisfação de seus anseios em espaços imaginários. Esses lugares estão diretamente relacionados à realidade ou ao *status quo* e podem ser exemplificados por meio de “mitos, contos de fada, promessas supraterras das religiões, fantasias humanísticas, romances de viagem” (MANNHEIM, 1972 p. 228). Tais produtos são divididos entre ideológicos e utópicos. Por exemplo, as *promessas supraterras* se referem à ideologia porque continuam calcadas na realidade social e não constituem uma inversão radical do sistema vigente, o que é possível nos *romances de viagem*.

More escreve a *Utopia* e a dissimula como romance de viagem. Em um primeiro momento, há uma moldura em que ele parte em viagem a mando do rei Henrique VIII da Inglaterra para uma missão diplomática e é apresentado ao viajante que havia conhecido muitos lugares a serviço de Américo Vesúcio (1454 – 1512). Dentre estes lugares estaria a ilha de *Utopus*, imperador que a separou da terra e implantou nela, por meio do uso da escravidão, o seu modelo de sistema. Entra-se, então, na narrativa de Rafael, por meio da qual o escritor Thomas More constrói críticas à monarquia inglesa.

No momento em que More apresenta a organização social de sua ilha imaginária descrita como real, parece buscar com ela a realização de, pelo menos, alguns de seus elementos ou a provocação de alguma espécie de abalo na estrutura vigente. Assim funciona a utopia de acordo com Mannheim: embora possua um sentido pejorativo de proposta ilusória, ela é um futuro potencial. O gênero se define de tal maneira ao se diferenciar da ideologia, uma vez que esta última não *rompe as amarras* com a realidade:

²⁷ The story of Jack Sully is not new, but the narrative has been transported to a different planet.

Ao limitar o significado do termo “utopia” ao tipo de orientação que transcende a realidade e que, ao mesmo tempo, rompe as amarras da ordem existente estabelece-se uma distinção entre os estados de espírito utópico e ideológico. (p. 216)

Não falamos no intuito de aplicabilidade na utopia literária do mesmo modo como existe na utopia sociológica. A utopia é a representação de um conjunto de motivações e desejos do homem que podem levar a conquistas isoladas no âmbito social. O homem não atinge o “não lugar” ideal, mas traz características dele ao seu lugar real.

Mannheim (1972) defende que “a desapareção da utopia ocasiona um estado de coisas estático em que o próprio homem se transforma em coisa.” (p. 285). De acordo com o constructo teórico adotado, afirmamos que o desenvolvimento histórico e social depende, obrigatoriamente, das projeções de futuro feitas pelo homem. Os textos literário e fílmico são locais nos quais circulam esses desejos; logo, analisá-los pode levar à compreensão da forma como representamos nossa relação com o ambiente e com as nossas ambições – particulares e coletivas.

Discutiremos, nessa dissertação, se o gênero resiste à contemporaneidade, e se pode *Avatar* ser considerado um reativador ou não do discurso utópico. A alta arrecadação do filme – bilhões de dólares, segundo o *New York Times* – pode sugerir uma identificação do público com uma tentativa de repensar o espaço e a organização da sociedade em que vivem. Do mesmo modo, a escolha do tema ecológico parece manifestar o desejo de um novo caminho para políticas econômicas e hábitos culturais de consumo.

1.3 Dossiê du Magazine Littéraire n° 387: um inventário da utopia na contemporaneidade

Diante da variedade de reflexões sobre o tema, decidimos consultar teóricos pertencentes a outros campos do conhecimento. Por consequência, apresentamos a

seguir uma série de artigos presentes na revista *Dossie du Magazine littéraire* de número 378, que abordam o gênero utópico por meio de diversas perspectivas.

Na entrada do milênio, a revista francesa *Magazine Littéraire* publicou uma edição especial com o título *O Renascimento da utopia*. Todas as suas reportagens – majoritariamente artigos e entrevistas – responderam ao seguinte questionamento: “Aos antípodas do Admirável Mundo Novo, até onde as utopias emergentes anunciam uma vida melhor?” (p. 18)²⁸

Uma exposição na Biblioteca Nacional da França e o festival de Saint-Malo no dado ano tiveram o gênero como tema. O número alto de manifestações a respeito do assunto nas mídias e nas artes levou à criação do volume, que investiga o ressurgimento das utopias e procura, por meio de um inventário das obras lançadas em 2000 e de vários depoimentos de escritores e teóricos, discutir a sua hipótese de abertura: o renascimento da utopia.

Como uma análise que irá abordar a *Avatar* (2009) de James Cameron sob o ponto de vista da representação utópica, este trabalho partilha motivações comuns ao *Magazine Littéraire (ML)*. Ambos investigam se há ou não a morte do conceito e as suas formas de apresentação na contemporaneidade. Além disso, o *ML* e este trabalho estão localizados em um mesmo período de tempo e, portanto, resultam de ambientes de produção muito próximos, com níveis semelhantes de desenvolvimento tecnológico, avanço dos espaços virtuais, relocação das vozes das minorias e expansão do conceito de sustentabilidade.

Alberto Manguel, escritor argentino e autor do *Dicionário de Lugares Imaginários* (2003) – uma compilação que se propõe a reunir os principais locais fictícios da literatura, as obras em que estão inseridos, seus habitantes e estrutura –, destaca que “Pela primeira vez, vivemos em uma utopia” (p. 20 – 21)²⁹. Polemicamente, se refere à imersão do sujeito em universos construídos virtualmente que permanecem paralelos à realidade, funcionando como um dispositivo de simulação que proporciona a sensação de viver, efetivamente, a alteridade (estar em outro lugar físico, falar de outro lugar social) impossível no mundo não virtual.

²⁸ Aux antipodes du meilleur des mondes, ces utopies naissantes annoncent-elles pour autant une vie meilleure?

²⁹ Pour la première fois nous vivons dans une utopie.

A relação próxima que o sujeito contemporâneo possui com o virtual é, de acordo com o escritor argentino, um fator de influência no interesse pela palavra utopia hoje. Ele entende que esses lugares inventados são permeados por traços distópicos, antes daqueles que são utópicos, já que a comunicação relativa à rede é limitada e controlada pela restrição do uso da linguagem (Manguel, p. 22). Essa limitação pode ser explícita, pelo domínio do outro sobre determinado espaço potencial ou implícita, causada pelo enfraquecimento da habilidade de articulação e recepção da língua pelo próprio sujeito.

Manguel (2000) possui uma visão pessimista dos fatos, pois ao responder sobre o retorno da utopia ele afirma que o homem voltou à ideia primeira do termo: aquela de Thomas More que, de acordo com Manguel, remete à impossibilidade de realização e que permanece em um “não lugar”. Utopias acessíveis foram propostas por autores como Montesquieu (*L'Esprit des lois*, 1728) e Fourier (*Le Nouveau Monde Industrial e Sociétaire*, 1827); contudo, o escritor argentino acredita que houve uma perda da crença na ficção e atribui tal acontecimento ao declínio do status da literatura.

Éric Faye, no artigo titulado “As contra utopias”, aponta a leitura como uma arma essencial contra o autoritarismo utópico. Esse autor complementa o pensamento de Manguel ao afirmar que a utopia proporciona em alguns modelos a anulação do sujeito. Esse fator provoca “a mudança de posicionamento do homem, que na contemporaneidade, é produto de uma sociedade de consumo que favorece o afloramento de um ego cada vez mais exigente, [...]”³⁰ (FAYE, 2000). Conseqüentemente, passa-se a valorizar o bem-estar individual em detrimento do funcionamento eficiente de uma comunidade (p. 27).

Para esse autor, o desencantamento com a literatura utópica ocorre quando a sua aplicação se torna acessível. Após a Revolução Industrial, o campo de conhecimentos se expandiu, assim como a tecnologia e a indústria. Tais instrumentos seriam suficientes para a transposição dos ideais para a realidade. Acreditamos na ocorrência do movimento inverso: usa-se o novo mundo que se conhece e seus artifícios na projeção negativa de um novo mundo. Como exemplo, citamos *Admirável Mundo Novo* (*Brave New World*), romance de Aldous Huxley, e a representação da biotecnologia a serviço

³⁰ [...] ele est le produit d'une société de consommation qui favorise l'épanouissement d'une ego de plus en plus exigeant, [...].

do autoritarismo. Segundo Eric Faye (2000), o espaço autoritário gera textos literários carregados de carga ficcional: “slogans, palavras de ordem, escritos teóricos dos seus dirigentes (p. 28), relatório das plenárias, congressos”³¹. Então, a representação funciona, parcialmente, como transposição de um local real para outro ficcional.

Através dos posicionamentos de Alberto Manguel e Éric Faye, entendemos que o conceito de utopia é influenciado pelas experiências culturais e sociais do sujeito. Dois autores da contemporaneidade pensam esse problema literário considerando a sua história e os estágios históricos pelos quais passou. Contudo, apenas o primeiro entrevistado aponta para a continuação da existência da mentalidade utópica, enquanto o segundo acredita que esta foi substituída pela reflexão distópica.

Defendemos a permanência da utopia no imaginário literário e artístico da contemporaneidade. *Avatar* possui algumas características do gênero ainda que não seja possível rotulá-la categoricamente devido às mutações do sentido do termo e das possibilidades de interpretação que a obra possui. O seu caráter de ficção científica lhe atribuí, diretamente, traços semelhantes a outras obras de característica utópica. Serge Lehman (2000), autor da matéria *Utopie et science fiction*, acredita na construção mútua do texto utópico e do ficcional-científico.

De acordo com o utopista, desde More, existe a necessidade de provocar um efeito de realidade no interior do universo fantástico. Dessa forma, os autores utilizam descobertas científicas para localizar sua diegese em um espaço consistente e possível. O autor de *Utopia* cria a personagem Rafael Hitlodeu, um auxiliar de navegação de Américo Vespúcio e situa sua ilha de alguma forma próxima à América do Sul. Esses fatos correspondem às tecnologias de navegação desenvolvidas na época e que evoluíram em direção à exploração do novo continente. Para Lehman, esse recurso coloca a obra e sua construção em uma dimensão de plausibilidade.

A ficção científica evolui no âmbito da utopia. Ela segue e, por vezes, antecipa uma série de desenvolvimentos científicos e tecnológicos, constituindo o mecanismo de adaptação do gênero. O autor defende que esse recurso se transforma em *tradição*

³¹ Un système totalitaire est en soi littérature, des slogans muraux au mots d'ordre clamés, aux multiples écrits théoriques de ses dirigeants, aux comptes rendus des plenums, congrès...

literária, visto que após More, é recorrente o uso dos conhecimentos em evolução para o *enraizamento* de um texto na realidade:

Após a obra de Thomas More, essa busca por um equilíbrio narrativo entre o conhecido e o desconhecido, entre o verdadeiro e o verossímil, além do saber, mas aquém do delírio, se constitui, pouco a pouco, em tradição literária: os utopistas que utilizam os dados geográficos em expansão para melhor enraizar suas criações no universo dos possíveis. (p. 31)³²

Esse recurso é também utilizado pelas distopias que, comumente, apresentam a tecnologia e a ciência como meios de manutenção de estados totalitários. Assim ocorre, dentre outros, nos títulos *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley; *1984* (1949), de George Orwell; *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury; *Laranja Mecânica* (1962), de Anthony Burgess e *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard.

Alberto Manguel (2000) defende que essas contrautopias³³ surgem com a obra de Jonathan Swift, *As viagens de Gulliver* (1726). Porém, é no século XX que se dá a emergência do gênero em contraponto à diminuição das obras utópicas. O equilíbrio narrativo citado é presente nas duas vertentes de pensamento, tanto a *Oceania* severamente vigiada pelas *teletelas* de George Orwell quanto a eficiente ilha *Utopia* de Thomas More buscam se localizar no domínio do possível.

A partir da entrevista com Jean-François Revel (2000), intitulada “As utopias propõem sociedades totalitárias”, compreendemos que tanto as utopias quanto as distopias, no sentido discursivo, apresentam sociedades autoritárias. Entretanto, a primeira visa à aplicação e a segunda a uma espécie de sátira daquele modelo. Para o autor, o problema dos textos utópicos é a proposta *a priori* de um sistema teoricamente acabado.

A conclusão de tal propósito dependeria da imposição dos ideais de uma minoria intelectual – de acordo com Revel (2000) e Mannheim (1972) as utopias dizem respeito à comunidade detentora de meios científicos e pensadores – sobre uma maioria sem voz. Em *Utopia*, por exemplo, existe a interferência do estado nos aspectos mínimos da individualidade: a prescrição do vestuário e da alimentação dos cidadãos.

³² Après More, cette recherche d'un équilibre narrative entre le connu et l'inconnu, entre le vrai et le vraisemblable, au-delà du savoir mais en deçà du délire, se constitue peu à peu en tradition littéraire, les utopistes tirant parti des connaissances géographiques en expansion rapide pour mieux enraceriner leurs créations dans l'univers des possibles.

³³ Palavra sinônima de “distopia”.

Para Revel, o autor de *La Grande Parade* – publicação que aponta as utopias como um problema do mundo moderno – o comunismo foi a única realização efetiva do gênero. Discordamos do rótulo de “utopia fracassada”, pois se houve a supressão das liberdades e as restrições econômicas, tal se deu com o objetivo de se manter um sistema econômico tal qual o idealizaram, e não porque houve um desvio da ideia de partida.

Entretanto, Revel (2000) acredita que a existência de ideais é necessária ao homem político e faz uma distinção entre utopia e ideologia. Diferentemente de Karl Mannheim, Revel acredita que a utopia é sempre impositiva e *a priori*, enquanto a ideologia é uma planificação viável e baseada em dados reais. Para o sociólogo húngaro, esses conceitos atuam de maneira diversa: os dois são determinados pela atuação do indivíduo diante de uma organização coletiva: as ideologias concernem à defesa dos interesses do sujeito ou de uma classe em detrimento do bem-estar da outra e as utopias buscam a movimentação de uma ordem vigente excludente.

Nesse sentido, o entrevistado cita o que ele chama de *ditadura do proletariado*, uma utopia que, desde as suas origens, deseja alcançar o poder ou a inversão de uma ordem estabelecida. Na literatura, esse problema é apontado três séculos antes da proposta de Karl Mannheim em *L'Île des esclaves* (1725) – peça teatral de Pierre Marivaux. *A ilha dos escravos* é um local em que os reis se tornam servos e os servos passam a ser reis. Na obra, é apresentada a impossibilidade de uma convivência sem estratos sociais, uma vez que existe sempre uma tensão entre os grupos que procuram alcançar o local de autoridade.

Quando Jean-François Revel é questionado quanto à existência da utopia ainda no século XXI, ele responde que, de fato, a utopia diz respeito à perspectiva de desenvolvimento. Entretanto, os desvios propostos estão intimamente ligados à experiência de quem os projeta, levando à inexistência de um modelo que seja adequado às necessidades de todos, generalizadamente. *L'abbaye de Thélème*, presente do capítulo 55 ao 58 de *Gargantua* (1532), de François Rabelais, é apontada como a única utopia não totalitária, desprovida de estado e de medidas que sugerem a supressão da individualidade.

Considerando os domínios acadêmicos dos quais os dois extremos fazem parte – o da ciência social, que pensa as aplicações, e o literário, que trata de arquitetar o universo ideal – o texto utópico se estabelece no domínio de uma *literatura sociológica*, como apontado por Henri Desroches no já mencionado verbete explicativo do termo na enciclopédia *Universalis*. Essa denominação diz respeito à existência de uma leitura do texto como fato social e que pretende provocar alguma sorte de articulação através de estrutura. Godin (2000) coloca que essa necessidade de movimentação ou inversão da ordem é intrínseca à utopia, que, por sua vez, inexistiria sem a motivação, pois *a maior* “parte dos seus criadores, começando por Thomas More, tiveram um papel político. Charles Fourier declarou que não teria escrito nenhuma linha do que podemos presenciar das suas elucubrações, caso ele as tivesse julgado irrealizáveis.” (p. 42).³⁴

More e Fourier não seriam capazes de vislumbrar que o gênero inaugurado por eles seria considerado e usado como embrião das tiranias. A experiência acumulada dos leitores da contemporaneidade gera uma leitura dos autores citados que prioriza a sua passividade diante dos eventos narrados em detrimento da interpretação daquele espaço como mito.

Esse julgamento reduz a escusa de inaplicabilidade da idealização utópica. Isto é, as proposições adquirem um tom de previsão ou planejamento do futuro. A exemplificação se faz necessária: em More, no processo de instituição do regime, houve o governo do imperador *Utopus*. Existe nessa descrição a ideia de um homem que possui poder absoluto. Ainda que tal estado seja posto pelo escritor como transitório, a liberdade é ausente já no momento da idealização.

“É preciso distinguir a utopia de ação, de natureza totalitária, da utopia de ideias, comprometida com a liberdade” (p.42)³⁵, defende Christian Godin (2000). A preocupação da literatura do gênero com a reflexão e a mobilização é inegável; entretanto, a compreensão metafórica dos textos é de extrema importância. Esse autor

³⁴ [...] la plus part d’inventeurs d’utopies, à commencer pas Thomas More, jouèrent un éminent rôle politique, et Charles Fourier déclara qu’il n’aurait pas écrit une ligne de ce que nous regardons volotiers comme ses élucubrations s’il les avait jugées irréalisables.

³⁵ Il faut distinguer l’utopie des faits, de nature totalitaire, à l’utopir des valeurs, vouée à la liberté.

afirma que “dizer que os homens são iguais é uma coisa, dizer que todos eles devem usar o mesmo tipo de roupas é outra” (p. 42)³⁶.

A recepção de uma obra literária, que tenha (ou não) compromissos sociais, não deve ser feita tal como aquela da *Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão*. As utopias não são documentos exclusivamente políticos, existem nelas a representação satírica de um espaço e a utilização de linguagem metafórica. Narrar um universo em que todos apresentam aparência ou roupagem semelhante pode ser um recurso que remeta ao sentido simbólico da igualdade hierárquica e de bens materiais.

A representação espacial dos textos utópicos também pode ser interpretada sob a ótica totalitária. A ilha (de *Utopia*, de *Robinson Crusoe*); o continente (de *1984*); o planeta distante (de *Avatar*, de *Jornada nas Estrelas*); essas são as geografias da utopia. O artigo “D’une utopie à l’autre” as considera como as manifestações físicas do enclausuramento que visam a reduzir as possibilidades de diversidade do homem que ameaçariam a *perfeição protegida* daquele local (p. 42).

Situar uma projeção fantástica em um suporte material da realidade demanda que esse último permita a reclusão. A autoexclusão do universo ordinário remete, inegavelmente, à manutenção do espaço absoluto, isto é, o universo utópico não pode receber influências de um mundo caótico. A transição da utilização recorrente da imagem da ilha para a do planeta ilustra essa hipótese: More, Defoe e Marivaux, por exemplo, usam as extensões de terra desligadas do continente quando o deslocamento marítimo não possuía uma técnica avançada e representava perigo.

Entre More e Cameron há um grande distanciamento temporal, marcado por inúmeras mudanças na concepção do homem sobre o espaço e o tempo. Os instrumentos que permitem a mobilidade são desenvolvidos, construindo a noção de simultaneidade que provoca adaptações no processo de invenção das utopias: como preservar um local do rápido avanço tecnológico? Do fluxo intenso de ideias divergentes por meio do virtual?

O gênero não sobreviveria sem mudanças. Na contemporaneidade, a diegese utópica não pode ser um local da padronização, ela deve representar heterogeneidade.

³⁶ Dire que les hommes sont égaux est une chose, dire qu’ils doivent tous porter le même vêtement est une autre.

Avatar apresenta uma tentativa de representação da diversidade. O filme é rotulado pela revista de crítica cinematográfica *Cahiers du cinéma* como “um mundo que possui coerência plástica apesar da heterogeneidade quase excessiva próxima a transbordar de vida” (p. 01)³⁷.

Esse ponto vista é desenvolvido por Patrice de Moncan (2000) e pode ser pensado em comparação ao entendimento literário e social da utopia. No momento em que há o desejo de padronização, construção de um espaço livre da desorganização e exclusão das influências externas, temos a representação da ideologia utópica inicial, aquela manifesta por Thomas More, situada em um espaço isolado da ação temporal e das mudanças trazidas por ela.

O universo de More certamente não reside na inocência ao mesmo tempo em que é difícil apontar elementos estruturais da comunidade construída que remetam à readaptação. O traço inacabado da ideia utópica está no fato de possuir fragmentos que tratam o governo absolutista de forma satírica. Junto a isso é sugerida a inadequação dessa ordem social estabelecida, que deve ser alterada. Destacamos que a construção de um lugar imaginário estará sempre em diálogo com o lugar existente em uma sorte de sistema em que o primeiro, o fantástico, leva a considerar as outras possibilidades excluídas do real e desestruturar as certezas dos sujeitos.

O livre-pensador alemão Peter Sloterdijk (2000) também foi questionado pelo *ML* quanto à permanência da utopia no século XXI. Conforme Christian de Portzamparc (2000), o conceito perdeu a ingenuidade, pois é produto de uma *era da psicologia auto-reflexiva* (p. 56). Há uma produção de textos dentro do gênero que, concomitantemente, promovem problemáticas sobre os textos e os temas abordados. Isto é, a utopia está pensando sobre si mesma.

Devido a esse olhar direcionado para o local (histórico, literário-artístico, social) em que estão inseridas, as obras utópicas perdem a ingenuidade. Sloterdijk defende o desencadeamento de uma utopia consciente, motivacional e necessária ao homem contemporâneo na ação diária:

³⁷ [...] un monde qui possède sa cohérence plastique dans son hétérogénéité même. C’est à deux doigts d’être presque trop, de déborder de vie.

Fabricamos para nós mesmos um inconsciente artificial para a automotivação. Poderíamos até mesmo dizer que há uma espécie de novo maquinismo humano, pois compreendemos que nossos motores usuais não fornecem energia suficiente, e, como hoje temos todos que mostrar um funcionamento mais rápido da nossa máquina do que a dos outros, descobrimos que a utopia pode ser ao mesmo tempo motor e essência [...]. (p. 56)³⁸

Esse fragmento expressa a necessidade de projeção. É posto que sem ela o indivíduo seria incapaz de superar a demanda de energia, de ação e de motivação pelo cotidiano da contemporaneidade. Através da asserção do filósofo, entende-se que há influência da variação do contexto histórico para as novas configurações de utopia. Além do que concerne às produções literárias do gênero, as mudanças também ocorrem no que diz respeito ao sentimento de impulso em direção a um devir melhor.

Cabe ainda questionar os traços dessa nova utopia: ela é, desde o princípio, inalcançável? Ela serve, não à contradição do sistema, mas à sua manutenção? Uma vez que essas manifestações são vistas como motores da motivação para a busca da liberdade individual e que os interesses dos sujeitos são variáveis, conclui-se que, no século XXI, elas não visam ao bem-estar coletivo ou à virada no âmbito da distribuição social. As desigualdades e os governos não seriam mais questões discutíveis nesse contexto.

Grande parte dos artigos estudados no *ML* nega a permanência das utopias na contemporaneidade. Esses posicionamentos não expressam a inexistência de contestação no nosso tempo, mas o uso de outras formas de manifestação e defesa dos anseios sociais. Discute-se neste trabalho se a recuperação da temática das literaturas utópicas é capaz de trazer consigo a retomada da função do gênero. É possível apontar que, após a descrença e o confronto amplificado das distopias, veicular críticas à ordem vigente através de projeções positivas não provoca o mal-estar necessário para levar o leitor-espectador ao exercício da contestação.

³⁸ [...] on se fabrique un inconsciente artificiel pour se motiver soi-même. On pourrait presque dire qu'il y a une sorte de nouveau machinisme humain, parce que nous avons compris que nos moteurs usuels ne nous fournissent pas assez d'énergie, et, comme nous devons aujourd'hui tous montrer que notre machine tourne plus vite que celle des autres, nous découvrons que l'utopie peut être en même temps moteur et essence [...].

1.4 A formação da utopia no século XVI

Embora a nossa discussão central não esteja majoritariamente situada no campo dos estudos históricos, reconhecemos que eles tenham muita importância na resolução do problema tratado, principalmente, porque estudamos dois textos cujas criações possuem uma grande distância temporal. Neste momento, por exemplo, saímos da revisão dos textos de utopia no século XXI e retornamos às origens do gênero, em 1500.

Nesta pequena introdução ao segundo capítulo, gostaríamos de apontar duas situações históricas possivelmente responsáveis pelo desenvolvimento da criatividade voltada para a imaginação de lugares e para a reflexão social. A primeira delas, conforme aponta John Gillis (2004), é o tempo de crise. Segundo o autor:

É igualmente claro que as utopias proliferaram em período de crise, quando insatisfações com o *status quo* acabaram por desencadear a imaginação de alternativas. No entanto, a propensão utópica não se mostrou em toda a Europa renascentista e reformadora. Ela não surgiu a partir de áreas rurais onde os mitos árcades ocuparam por muito tempo a imaginação do campesinato europeu. (p. 77)³⁹

A partir dessa colocação, inferimos que a criatividade voltada para a projeção de espaços inexistentes ocorre de modo mais expressivo nos habitantes das áreas urbanas. Provavelmente, tal situação se dá dessa forma porque os indivíduos das áreas rurais tinham seus olhos distantes dos problemas de excessos da nobreza inglesa e do contraste produzido entre esses últimos e a classe camponesa.

Considerando a figura de Thomas More, devemos dizer que o indivíduo que escreve uma utopia é instruído e motivado por fortes valores morais. O pensamento utópico se desenvolveu em um sujeito capaz de se deslocar da sua condição privilegiada e ponderar aquilo que poderia ser adequado aos objetivos comuns. Mas, é preciso perguntar o que faz surgir a criatividade voltada para esse propósito. Novamente, encontramos na história uma resposta. Com a necessidade das monarquias de descobrir novos nichos para efetuar a exploração de riquezas, fez-se necessário o desenvolvimento da prática da navegação para longas distâncias. A respeito disso, John

³⁹ It is equally clear that utopias proliferated in time of crises, when dissatisfactions with the status quo triggered imaginings of alternatives. Yet the utopian propensity did not show itself everywhere in Renaissance and Reformation Europe. It did not come out of rural settings where arcadian myths had long gripped the imaginations of the European peasantry.

Gillis afirma que “a Era do Descobrimento fez mais do que expandir o tamanho do mundo conhecido. Ela, além disso, criou um ainda maior império do desconhecido. Mas seu maior efeito, dentre todos, ocorreu na própria imaginação europeia.” (p. 64)⁴⁰.

Reiterando, a viagem não possibilitou somente a descoberta de lugares desconhecidos. Ela também proporcionou que pensássemos o espaço familiar a partir do estranho, que passássemos a entender que o real carrega em si características da fantasia e que o que nos parece fictício é possível no alhures. Tendo como pressuposto para o entendimento da utopia essa estreita relação entre a prática de viagem e os relatos sobre o desconhecido, iremos tratar nos subcapítulos posteriores da representação da utopia no século XVI. Os fios condutores dessa reflexão serão o surgimento do gênero na literatura e a recorrência da temática da ilha nos textos utópicos.

1.4.1 Thomas More e o surgimento da utopia na literatura

Uma vez que buscamos debater se o gênero ainda está presente no século XXI, retornar a sua origem se torna essencial para o exercício de observação do texto utópico contemporâneo. Porém, é difícil determinar pontualmente o aparecimento do modo de pensar utopicamente no campo da literatura. É de conhecimento geral que o termo utopia, tal como se lê aqui, surgiu pela escrita do autor inglês, em 1516. Contudo, a noção de estruturação de uma sociedade imaginada foi produzida pela primeira vez na Grécia da antiguidade.

A república é um diálogo filosófico escrito no século IV a. C. pelo filósofo Platão (ca 428 – 348 a.C.). Nele, foram incluídas várias personalidades históricas, tais como Glaucon, Sócrates, Trasímaco, Polemarco e Adimanto. Ao longo de dez capítulos, o personagem de Sócrates aprecia como seria a mais justa e feliz das sociedades por meio da indagação dos outros participantes da discussão imaginada. Nosso título *O surgimento da utopia na literatura* é bastante claro em afirmar que o interesse está,

⁴⁰ The Age of Discovery did more than expand the size of the known world. It created a still grater realm of the unknown. But its gratest effect of all was on the European imagination itself.

especificamente, naquelas características da obra utópica que a trazem para o domínio literário.

O texto de Platão porta um tom mais instrutivo do que o texto de More, pois, este último tem a ironia como uma de suas características principais, fazendo com que seu leitor tenha uma certa desconfiança sobre a seriedade da obra. Além disso, o autor inglês pende, em um nível mais intenso, para a ficcionalidade, já que as ponderações do filósofo grego sobre a melhor das cidades são assumidamente hipotéticas, resultantes de um método lógico – o retórico – e postas por meio de uma estrutura formal da filosofia – o diálogo filosófico.

Thomas More, diferentemente de Platão, inventa um país, dá nome a ele, aos seus habitantes, ao seu rio; descreve a rotina de trabalho dos utopianos como se ela, de fato, existisse; situa geograficamente a Utopia próxima aos trópicos e ao continente sul americano. Conclui-se, então, que há uma forte relação intertextual entre as duas obras; no entanto, é preciso reconhecer que – provavelmente, por motivos temporais – a criação do humanista carrega aquelas características cruciais (a imagem da ilha ou do lugar isolado, o relato de viagem e a ironia) que irão influenciar os outros escritos do gênero. Ou seja, é na obra de Thomas More que podemos encontrar as origens das utopias dos séculos XVII, XVIII e XIX.

Dentre os recursos que indicam a mencionada relação intertextual está o interessante fato – já brevemente mencionado – de More emoldurar a sua “narrativa de viagem” em um diálogo. O Livro Segundo da *Utopia*, que traz a descrição das cidades desse país, é o relato de um viajante. Esta parte do texto – provavelmente a mais frutífera da obra – é desencadeada pelo Livro Primeiro que, por sua vez, consiste em uma conversa entre os dois personagens reais, Thomas More e Peter Giles, com a figura fictícia de Rafael Hitlodeu.

Embora o Livro Primeiro também seja uma discussão e tenha como intuito apresentar os valores que conduzirão a sociedade ideal, ele não se assemelha, no domínio estilístico ao diálogo de Platão. More inicia o texto por meio de um longo elogio ao amigo Peter Giles com quem o autor se encontra durante uma viagem à região de Flandres. Logo, após a “apresentação”, lemos a descrição do outro personagem, Raphael Hitlodeu:

Um dia em que eu assistira a missa na Catedral de Notre-Dame, a igreja mais bela e mais bem frequentada de Antuérpia, começava a voltar para os meus alojamentos quando deparei com Peter Giles. Estava conversando com um ancião, um estrangeiro de rosto queimado pelo sol, longas barbas e uma capa displicentemente lançada sobre os ombros. A julgar por sua pele e seus trajes, imaginei tratar-se do capitão de um navio. (p. 17)

Vemos que, até o presente, não se trata de um diálogo, mas da expressão dos pensamentos de More. Existe, nessa citação, uma espécie de antecipação da boa conduta do viajante. A primeira vez em que é visto pelo personagem do autor, o auxiliar de Américo Vespúcio está na igreja. Além disso, ele está na “mais bem frequentada [igreja] da Antuérpia” e conversa com o anteriormente homenageado Giles.

Em seguida, são postas no texto as falas dos outros personagens. Contudo, são constantes as inserções de More como narrador, ou seja, ele emite opinião sobre os enunciados dos demais participantes da conversação. Devido a isso defendemos anteriormente a diferença entre o modo como ocorre o diálogo da *Utopia* e o da *República*. O primeiro, apesar de trazer questões de igual relevância ao do segundo, não possui o mesmo *tom*, tornando-se sempre mais próximo da representação ficcional do que da discussão filosófica. O próprio More, ao citar Platão em seu texto, é respondido por Raphael Hitlodeu com uma alusão à ilha – remissão à ficção – ao invés de ser replicado com uma fala que mantivesse o texto no domínio da hipótese:

Assim, penso nas instituições sábias e sagradas de Utopia, onde um mínimo de leis assegura um máximo de eficiência e onde o reconhecimento do mérito individual vem somar-se a uma prosperidade igual para todos. Comparo Utopia com tantos países que fazem leis sem cessar, e não obstante são sempre incapazes de solucionar seus problemas. (p. 75)

Com essa citação, compreendemos que o diálogo é uma espécie de preâmbulo ao Livro Segundo ou à narração propriamente dita dos traços que compõem a ilha. Consequentemente, acreditamos que há na obra um “emolduramento” da parte dois. Esse fato gera uma relação de sobre-enquadramento no texto, ou seja, quando há, no texto literário, uma narrativa que se situa no interior de outra.

Devemos, agora, discutir o porquê da necessidade de enquadrar o Livro II em outro fragmento. Falamos anteriormente sobre a impossibilidade de definir o texto de Thomas More como um “legítimo” romance de viagem. Contudo, há uma característica na *Utopia* que se assemelha muito àquela existente no início do desenvolvimento da escrita em prosa longa: a necessidade de convencer o leitor da autenticidade da obra que

segue as primeiras páginas e de seu caráter instrutivo. Portanto, nota-se uma preocupação com a recepção do texto e com o modo como o leitor se envolverá com ele. Essa inquietação proporciona aproximação entre a atividade do humanista na escritura de sua principal obra e o exercício de criação do texto literário.

A narrativa da ilha também se aproxima da literatura porque ela não se propõe como oficial. Discorreremos sobre tal ideia no panorama sobre o *Magazine Littéraire*, quando falávamos sobre a irrealização do pensamento utópico. A escritura desses textos não é motivada por um impulso político específico, o que significa que, embora haja a expectativa que deles resultem ações, essas atitudes não são objetivamente pré-estabelecidas. As mudanças provocadas pelas utopias devem habitar, principalmente, as reflexões do leitor. Para chegar até esse espaço, os autores recorrem às imagens que cultivam a imaginação e que ampliam as possibilidades de pensar o estrangeiro e o estranho.

A forma tomada pelo estrangeiro e pelo estranho na utopia será o objeto de investigação do próximo ponto. Em geral, esses locais utopicamente fictícios são localizados em ilhas (ou, tardiamente, em outros planetas). Essa imagem é pertinente a esse propósito porque carrega em si o sentido de isolamento e de autossuficiência com relação ao continente. John Gillis soma à argumentação. Segundo o autor, a forma do círculo atribui metaforicamente ao espaço a ideia de uma estruturação completa, fechada e protegida do caos. Como esclarece Gillis, “o círculo era o símbolo da totalidade, da coesão e boa organização.” (p. 07)

Isto é, as utopias e principalmente a de Thomas More criam, com clareza, um lugar fantástico paralelo a outro que, de fato, existe. Não entraremos na dura e longa discussão acerca do conceito de real, mas entendemos que o humanista explicita a existência de uma sociedade concreta com a qual a ilha será comparada – a Londres de Henrique VIII. A partida em direção ao alhures, fundamentada na intenção de voltar-se de maneira intencionada para o seu próprio lugar, chama para o nosso trabalho a breve menção do conceito de *alteridade*⁴¹.

⁴¹ A alteridade, de acordo com *The Routledge Companion to Critical Theory* é “um dos principais pilares do pensamento pós-moderno. O termo é livremente utilizado pela crítica literária para referir-se ao estatuto do outro em uma cultura específica ou em sentido genérico. A teoria crítica e filosófica da alteridade está apoiada em conceitos como o de *sublime* de Emanuel Kant, o *outro (autrui)* de

A alteridade não pode ser definida como um objeto concreto, mas, em lugar disso, como uma experiência subjetiva ou uma percepção desestabilizadora. Visto isso, acreditamos que ela permeie os textos do gênero estudado, nos quais a ideia de desterritorialização através de um lugar fantástico se faz permanentemente presente. A necessidade de romper qualquer laço entre a utopia e o continente estimula a sua localização em um local remoto, cercado de lugares de mesma natureza. Assim ocorre com a ilha de Utopus que fica em meio a um arquipélago de aparência desértica.

Tornar a utopia “remota” é apenas uma das estratégias para fazer sentir a vulnerabilidade ao leitor, para enviá-lo ao terreno incerto de uma ficção que confronta as suas próprias convicções. A figura da ilha, pedaço de terra que parece flutuar em meio à instabilidade marítima, é, possivelmente, a melhor forma de ilustrar ou de imaginar a sensação do homem que se encontra longe do espaço familiar. Uma vez posta essa questão, iremos discutir de que modo as utopias empregam essa imagem e utilizam a desestabilização na proposição de novas condutas com relação a um local comum. Também iremos explorar as significações atribuídas a essa formação geográfica.

1.4.2 A narrativa da ilha: o espaço utópico

O sentido primeiro da palavra *ilha*, de acordo com o dicionário Houaiss (2009), *é uma extensão de terra firme cercada de modo durável por água doce ou salgada em toda a sua periferia*. As outras cinco possibilidades de significado encontradas remetem ao isolamento e à incomunicabilidade provocados por essa geografia e pertencem ao domínio da conotação.

Emmanuel Levinas, o fenômeno de Jean-François Lyotard e o *outro* de Jacques Lacan. O elo entre esses conceitos é a insistência na existência de alguém ou alguma coisa exterior ou anterior à conceptualização e ao entendimento. Consequentemente, alteridade é o que se mantém irredutível à experiência consciente do sujeito. Em outras palavras, o termo não pode ser concebido como algo ou alguém. Em termos fenomenológicos, pode-se dizer que a alteridade nunca pode ser situada em um horizonte de familiaridade. Uma vez que ela transcende o domínio do que já é conhecido, a alteridade é também o que ameaça a mesmice, o domínio do que o sujeito conhece, expondo-o à experiência do desconhecido.” (STREHLE, 2010, p. 144 – 145).

No *Dicionário de Lugares Imaginários* (2003), Alberto Manguel e Gianni Guadalupi reúnem vários espaços fictícios da literatura, dentre os quais, muitos são definidos como *ilhas*⁴². A partir disso, observamos que o uso dessa imagem é recorrente no universo fantástico e buscamos discutir neste subtexto a relação existente entre as ilhas (em seu caráter denotativo e conotativo) e a Utopia (1516), de Thomas More.

A criação do texto investigado por nós, a *Utopia* (1516) primeira, reside no momento histórico em que as técnicas de navegação se desenvolvem progressivamente e os europeus partem em viagem para o novo mundo, retornando carregados também de relatos. Logo, o surgimento das utopias se dá concomitantemente à expansão da possibilidade de conhecimento do além-mar. Contudo, Jean Roudaut (2010), autor do verbete “Narrativa de Viagem”, da enciclopédia *Universalis*, trata a experiência de viagem como algo acessível a poucos – marinheiros, mercadores, soldados e missionários.

Logo, a possibilidade e, ao mesmo tempo, a improbabilidade de visita ao alhures na época do Renascimento proporcionou ao gênero de viagem a confiança de seus leitores. A utopia, por sua vez, encontrou nesse formato o lugar adequado para se desenvolver, pois poderia descrever a inversão de uma realidade presente ou apresentar um universo alternativo sem que o leitor partisse do pressuposto de que tais fatos seriam possíveis apenas na ficção.

Dessa forma, se caracteriza o *lugar mítico*: ele é parcialmente real e parcialmente o que projetamos sobre determinado real. John Gillis (2004), ao pensar nesse sentido, estabelece uma distinção entre os conceitos de *geografia material* e *geográfica mítica*. A primeira é o espaço que se apresenta fisicamente diante de nós e a segunda é a imagem que construímos sobre ele. O autor norte-americano ainda as exemplifica por meio das palavras *casa* (*house*) e *lar* (*home*). Tal distinção é insuficientemente clara em língua portuguesa, pois o vocábulo *casa* pode denotar os significados que, em inglês, requerem dois significantes distintos. Dos termos em língua inglesa, destacamos as primeiras definições encontradas no *Oxford Dictionary*:

⁴² John Gillis, em *Islands of the Mind – How the Human Imagination Created the Atlantic World*, de 2004, afirma que metade dos verbetes do *Dicionário* são ilhas.

Ex. 1: HOUSE a building for human habitation, especially one that is lived in by a family or small group of people.

Ex. 2: HOME 1 the place where one lives permanently, especially as a member of a family or household.

No exemplo número um, temos a determinação da palavra como “prédio” (*building*). Portanto, entendemos que a definição do dicionário *Oxford* privilegia o traço físico do significado. O oposto ocorre com o exemplo número dois, em que o emprego do termo *place* torna indeterminada a forma material do lugar. Com isso, entendemos que há, de fato, diferença entre os lugares nos quais vivemos e aqueles por meio dos quais atribuímos sentido à nossa existência (GILLIS, 2004, p. 06).

Após a explanação e exemplificação dos conceitos, concluímos que a ilha pertence ao grupo das geografias míticas, pois ela seria, de acordo com o teórico estudado, um misto entre a terra, representativa da ordem, e da água, representativa do caos. Essa forma dicotômica de tratar o espaço teria sido originada na Grécia, como afirma o autor de *Islands of the Mind*: “para eles, a água era o espaço indeterminado (*aperion*) e representava tudo o que era temido: ‘grande extensão, impassibilidade, retrocesso e monstruosa desordem’ (ROMM, 1954). A terra, por outro lado, representava ordem (*cosmos*)” (p. 09)⁴³

Tal proposição, que compreende a ilha enquanto um lugar da geografia mítica, funciona de modo explicativo ao uso corrente desse tipo de espaço pelos autores de obras de utopia. Entendemos que a ilha utópica é um lugar provido de uma ordem particular ou diferente daquela possuída pelo continente. Com isso, no momento em que ela é observada a partir de uma perspectiva terrestre, o seu alcance depende, obrigatoriamente, da passagem pela impassibilidade e pela desordem. Observaremos, a seguir como, figurativamente, Thomas More trata dessa transição.

Tomamos conhecimento, através da narrativa de Hitlodeu nas primeiras páginas do Livro II, do formato de península possuído pela ilha *Utopia* antes do governo do rei Utopus:

⁴³ For them, it was boundless space (*aperion*), representing everything they feared: ‘vast extent, impassability, atavismo, and monstrous disorder.’ (ROMM, 1954) Earth, by contrast, represented order (*cosmos*). (GILLIS, 2004, p. 09)

Os habitantes dizem, porém, e é possível confirmá-lo a um simples exame do desenho da ilha, que esta era originalmente uma península. Foi conquistada pelo rei Utopus, que lhe deu seu nome atual – pois até então se chamava Abraxa –, transformou um amontoado de ignorantes naquilo que talvez hoje seja a nação mais civilizada do mundo e até mudou sua geografia. (MORE, 2009, p. 81)⁴⁴.

Nesse parágrafo, três importantes momentos da composição da utopia de More são descritos: o primeiro é a troca de nome – de Abraxa para Utopia –, o segundo é a transformação dos seus habitantes e a terceira é a passagem de península (território ligado ao continente) à formação insular. De acordo com os comentadores da edição brasileira da *Utopia* publicada pela editora Martins Fontes (2009) – George Logan e Robert Adams – *ninguém sabe exatamente o que “Abraxa” quer dizer*, contudo Erasmus parece se referir ao termo como uma fantasia extravagante. (p. 81)⁴⁵. O que é importante destacar sobre essa etapa é que, com a mudança dos nomes, a ilha deixa de ser *Abraxa* ou um lugar definido para se tornar *Utopia* ou um não lugar (o lugar inexistente).

O nome e a formação do território foram forjados, a mesma mudança ocorre com os seus habitantes: a expressão *amontoado de ignorantes* dá-nos a entender que viviam em uma situação de naturalidade ou instinto e que, para que viessem a adquirir a qualidade de possível *nação mais civilizada do mundo* necessariamente passaram por um considerável processo de mudança. More, ao idealizar a utopia – assim denominada – primeira, cria um importante traço determinante do gênero: a melhor das sociedades deve ser produto da racionalização, do desenvolvimento técnico e do esforço do homem. John Gillis (2004) ressalta que esse importante aspecto é responsável por distinguir as projeções utópicas daquelas da religião, como, por exemplo, o jardim do Éden: “Utopia, [...], foi o produto da civilização, da aplicação do conhecimento e do esforço. Ela é sempre imaginada como uma cidade ao invés de um Jardim, o produto do homem ao invés da natureza (p.76)”⁴⁶.

⁴⁴ As the report goes and as the appearance of the ground shows, the island once was not surrounded by sea. But Utopus, who as conqueror gave the island its name (up to then it had been called Abraxa) and who brought the rude and rustic people to such a perfection of culture and humanity as makes than now superior to almost all the other mortals, [...] (MORE, 1965, p. 113)

⁴⁵ O dicionário Houaiss traz a seguinte definição: “palavra mística que, em certa seita gnóstica do SII, simbolizava as 365 emanções do deus supremo desta seita”. Porém, parece-nos mais relevante considerar a colocação de Erasmus.

⁴⁶ Utopia, [...], was the product of civilization, of the application of knowledge and effort. It is invariably imagined as city rather than a Garden, the product of man rather than nature.

Outro traço que distingue a mentalidade utópica de More da religião é o local onde ela é situada. A ilha se coloca fora de uma geografia familiar e conhecida e, portanto, ela é espacialmente deslocada. Contudo, no aspecto temporal, ela parece existir concomitantemente às sociedades existentes. As religiões, por sua vez, projetam seus lugares ideais anteriores ou posteriores ao presente. Como exemplo, retomamos o antes citado Jardim do Éden e também o Paraíso. Devido a isso, Gillis (2004) defende que “embora More fosse, em todos os aspectos um cristão, ele era um ‘milénarista’” (p. 76).

Os elementos apontados somam para a formação de uma imagem racional da utopia. Para More, ela só pode ser construída através do trabalho do homem em alcançá-la. Diferentemente, os paraísos religiosos funcionam como uma forma de premiação, nos quais a existência independe dos sujeitos. No Livro II, o esforço em criar a utopia é representado pelo ato de rompimento do istmo:

Assim que [Utopus] desembarcou e assumiu com uma só batalha o controle do país, ordenou imediatamente que se abrisse um canal de vinte e quatro quilômetros de largura no meio de um istmo que ligava Utopia ao continente, de tal modo que a ilha foi cercada pelas águas do mar. (MORE, 2009, p. 81)⁴⁷

A insularidade da Utopia foi provocada pela força do indivíduo e se pensarmos conforme Gillis (2004), que *durante o renascimento, a insularidade propiciava o espaço para imaginar novos mundos e repensar a ordem social* (p. 04), More coloca nesse ato de rompimento do istmo⁴⁸ a necessidade de deslocar-se da realidade e do concreto para que fosse possível conceber outras formas de organização.

Karl Mannheim mantém na sua conceptualização de utopia a mesma configuração da *Utopia* do século XVI, ao dizer que esse termo se distingue da ideologia pelo grau de oposição à realidade: a primeira deve romper totalmente com a ordem vigente (como é representado pelo ato de desligamento do continente) e a segunda deve trabalhar com o que certa ordem provê.

⁴⁷ [...] gained a victory at his very first landing. He then ordered the excavation of fifteen miles on the side where the land was connected with the continent and caused the sea to flow around the land. (MORE, 1965, p. 113)

⁴⁸ Estreita faixa de terra que liga duas áreas de terra maiores (p.ex., unindo uma península a um continente ou separando dois mares) (Houaiss digital, versão 2011) Texto digital sem menção de página.

Junto ao texto da *Utopia*, nas duas edições do livro que foram consultadas⁴⁹, encontramos o desenho de um mapa da ilha e a apresentação do alfabeto dos utopianos através de um poema (provavelmente, a autoria de ambos é de Peter Giles⁵⁰). A manifestação nos leva à compreensão da importância do ato de ruptura para constituição do suposto país modelo. Podemos lê-la a seguir:

O alfabeto utopiano: “O comandante Utopus fez-me uma ilha, eu que não era ilha. De todas as nações, só eu, sem filosofia, mostrei aos mortais a cidade filosófica. De graça, comunico meus bens; sem relutância aceito o que pode haver de melhor”. (MORE, 2009, p. 224)⁵¹

O pequeno poema está escrito em primeira pessoa, ou seja, a voz que enuncia é da própria ilha. A primeira informação dada ao leitor expressa a passagem da condição de não ilha para a de ilha. Uma vez que esse texto pode ser interpretado como uma síntese da *Utopia* ou como uma autoapresentação, acreditamos que a posição dessa primeira asserção não é arbitrária. Pelo contrário, ela é motivada pela essencialidade do desligamento no processo de concretização da mais filosófica das cidades.

Então, concluímos que a imagem da ilha remete à geografia mítica, aquela que, ao invés de nos abrigar, tem por função “nos prover significação e direção” (GILLIS, 2004, p. 07)⁵². Destacamos na asserção que dar significado ou direção corrobora a ideia já explanada de uma utopia irrealizável, embora relevante para o desenvolvimento das sociedades. Nos próximos capítulos, questionamos se Pandora, planeta de *Avatar*, obteve sucesso em ocupar nosso repertório enquanto geografia mítica e narrativa utópica.

⁴⁹ A outra é MORE, Thomas. *Utopia. The complete works of St. Thomas More*. Volume 4. Ed. Edward Surtz, S.J. and J. H. Hexter. Yale: Yale University Press, 1965.

MORE, Thomas. *Utopia*; tradução de Jefferson Luiz Camargo e Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

⁵⁰ Essa informação é de autoria dos comentadores George Logan e Robert Adams e consta na página 224 da edição brasileira da *Utopia* (Martins Fontes, 2009).

⁵¹ The utopian alphabet: “Utopus, my ruler, converted me, formerly not an island, into an island. Alone of all lands, without the aid abstract philosophy. I have represented for mortals the philosophical city. Ungrudgingly do I share my benefits with others; undemurringly do I adopt whatever is better from others.” (MORE, 1965, p. 18-19)

⁵² [...] mythical geographies serve us in the same ways they have always done, providing meaning and direction.

Capítulo II: Avatar (2009) de James Cameron

Até o presente momento, preocupamo-nos com a discussão genérica sobre a utopia, ou seja, com a conceptualização teórica e com o mapeamento do modo e tempo de um possível surgimento. O presente capítulo trata do problema essencial à presente discussão: investigar como o filme *Avatar* é apresentado enquanto obra de manifestação utópica.

A teoria desenvolvida por Karl Mannheim, no domínio da sociologia do conhecimento, e as reflexões emitidas por Thomas More, no texto primeiro, fornecem princípios para a construção de uma análise da obra corpus. Contudo, elas seriam inadequadas como primeira e única análise do filme. A aplicação de um conceito teórico proveniente dos campos da filosofia e ciências sociais a um texto fílmico poderia ser interpretada como reduzir a obra aos discursos que veicula, ignorando as reflexões formais – essenciais para a posterior identificação de outros elementos essenciais para uma compreensão da película, tais como quem produz, para quem produz, qual sua força de alcance e, principalmente, se há coerência entre o conteúdo e o modo de emprego da linguagem.

Para construir uma abordagem da obra coerente com o fato de termos escolhido dois objetos de naturezas distintas: a literatura e o cinema, objetivamos fazer a seguir uma interpretação, especificamente – porém, não restritamente, cinematográfica. Nessa tarefa, utilizaremos os autores críticos e teóricos da área e os conceitos desenvolvidos por eles no interior desse domínio específico de pensamento.

Desse modo, seguem três subcapítulos. O primeiro, intitulado “O diretor”, apresenta a filmografia de James Cameron, investiga o percurso de aprimoramento tecnológico que originou *Avatar* e discute, brevemente, a influência do diretor no filme dentro do circuito de cinema hollywoodiano. No segundo, nomeado “O filme”, são introduzidos os dados de identificação do filme e situados o espaço e o tempo da narrativa.

Em seguida, temos “A recepção de *Avatar* na imprensa e na academia”. Esse é um subcapítulo essencial como preâmbulo à nossa análise. Nele, faremos um

mapeamento das críticas a respeito da obra. Esse estudo se torna necessário porque, a partir dele, podemos situar o nosso discurso sobre o filme relacionando-o às outras produções desencadeadas. A partir desse ponto, proporcionamos ao leitor a possibilidade de confronto entre a nossa análise e as outras leituras que circulam sobre a película.

A análise fílmica será dividida em quatro tópicos: embasamento teórico, decupagem, descrição e análise da sequência. Como mencionamos anteriormente, entendemos que a especificidade do cinema demanda o uso de linguagem e teoria pertencentes à área. Logo, no primeiro item mencionado, esclarecemos o que entendemos por análise e interpretação cinematográfica e localizamos essa compreensão em textos de pensadores como Michel Marie, Jacques Aumont, René Gardies e Edward Buscombe. Decupagem é um espaço essencial, pois é onde explicamos quais fragmentos do filme foram selecionados e os nossos critérios de eleição.

“Transcrição” é o tópico em que olhamos com atenção e sistematicidade para o filme. As duas sequências selecionadas são descritas plano a plano de acordo com emprego dos recursos da linguagem do cinema. A abordagem nos permite apreender os detalhes não evidentes ao espectador comum. Em consequência dos aspectos levantados nesse exercício, iremos propor uma leitura da obra nos pontos “Análise da primeira sequência” e “Análise da segunda sequência”.

2.1 O diretor

James Cameron é um diretor, produtor e roteirista canadense nascido em 1954. Em seu último filme, *Avatar* de 2009, ele retoma e aprimora um modo de fazer cinema presente em obras anteriores. Entre elas, podemos citar *Piranha II: The Spawning* (1981), *The Terminator* (1984), *Aliens* (1986), *The abyss* (1989), *Terminator II: Judgement Day* (1991), *True Lies* (1994) e *Titanic* (1997).

Quando falamos em *modo de fazer cinema*, nos referimos à preocupação com o uso dos aparelhos tecnológicos na produção dos filmes, à tendência à criação de ficção científica e à filiação do diretor a grandes estúdios e distribuidoras. Se pensarmos por

meio desses três itens, podemos dizer que a trajetória dos *Na'vis* é o resultado de um empreendimento construído progressivamente no decorrer da carreira de Cameron.

É possível ver o começo dos experimentos que resultaram em *Avatar* em *The Abyss*, filme de 1989. A película demandou um grande empenho tecnológico devido ao longo período de gravações subaquáticas e, a partir dela, foram desenvolvidas técnicas de animação para a criação de personagens fantásticos semelhantes a arraiais. O enredo trata de uma expedição de busca a um submarino norte-americano. Nesta missão, trabalhadores do petróleo encontram uma estranha espécie de vida capaz de controlar a água do mar e de estabelecer comunicação com os seres humanos.

A forma e o espaço de habitação das criaturas criadas para o filme de 1989 são semelhantes aos *omaticaya* e a Pandora. As cores são igualmente luminosas, com a predominância do emprego do azul e do violeta. Assim como no filme de 2009, *The Abyss* narra um problema amoroso colocado como crucial para o destino de todo o planeta e que leva a um duplo desfecho (a harmonia romanesca e a paz terrestre). Apontamos ainda outra semelhança entre as duas narrativas: uma crítica aos modos de vida da sociedade norte-americana – representada através de bombas nucleares, guerras, poluição – é exposta em algum momento do *défilement* fílmico.

A regularidade com a qual James Cameron aborda certos temas ou emprega determinados recursos não simplifica a discussão da autoria no cinema hollywoodiano. Ainda que este não seja um problema central neste trabalho, é importante compreender que o nosso filme-objeto resulta de uma indústria que “não encoraja os filmes a cultivarem normas intrínsecas idiossincráticas” (BORDWELL, 2005, p. 294). Entendemos que há, em lugar da ausência completa de liberdade de criação, um espaço pequeno e fortemente delimitado no qual o diretor poderá colocar os aspectos individuais da composição.

A marcação dos limites se dá de modo que não permitam variações latentes nas normas narrativas. As inovações dentro do cinema clássico ocorrem, em maior parte, em alguns itens da trama. Empregamos “alguns” porque, em um nível estrutural, a trama também não pode ser mudada, as transformações ocorrem apenas no que se refere a pequenos elementos de conteúdo incapazes de romper o efeito de simulação

experimentado pelo espectador. Conseqüentemente, o estilo de Cameron é construído na lacuna restrita da busca pelas inovações temáticas.

De acordo com Aumont e Marie (2003), o conceito de diretor “continua a ser flutuante conforme o país e os modos de produção” (p. 26). Entendemos o cinema norte-americano como aquele no qual a autoria é assumida pelos estúdios. O teórico ainda coloca que, em Hollywood, o poder da marca sobre os direitos de criação cessa na década de 1960; no entanto, ainda hoje, vemos poucos diretores cujos nomes circulam junto à obra como característica de concepção, elaboração ou como recurso estratégico de conquista de público.

Embora esta situação seja atípica, o nome do produtor e diretor James Cameron é relevante – no movimento de circulação do filme – para as questões mercadológicas. Ele é o detentor das três maiores arrecadações do cinema mundial com *Terminator II*, *Titanic* e *Avatar*. Contudo, não podemos atribuir esse mérito ao trabalho individual, pois o cinema é uma atividade coletiva em quase todos os casos, principalmente naqueles em que a produção é marcada por altos recursos financeiros visando o alcance de um número grande de espectadores.

O mapeamento das causas que levam James Cameron ao sucesso é de difícil realização. Porém, a evidência da forma é um dos fatores que podem ser apontados. O autor estudado, apesar de trazer inovação temática, segue as convenções formais. Segundo Edward Buscombe (2005), “se um diretor copiar fielmente as convenções, em vez de utilizá-las, teremos um filme que é exatamente aquilo de que Hollywood é acusada de produzir: uma sucessão previsível de situações e imagens” (p. 315).

Os trabalhos do diretor estudado e sua repercussão são ilustrativos da ideologia hollywoodiana que visa a repetir e aprimorar uma linguagem provocadora do simulacro ou da absorção do espectador pela história (JULIER, 2000). Essa forma não resulta da reflexão individual sobre a arte ou sobre o ambiente de produção através desse suporte. Em lugar disso, aponta Laurent Julier, ela deriva diretamente do modo de produção ou, ainda, ela é produto consciente dos objetivos da indústria:

No quadro contingente do sistema capitalista de livre iniciativa, por meio de um processo de tentativa e de erro, os fabricantes de filme desenvolveram um certo número de regras estilísticas que o tornam compreensível para o maior

número possível de seres humanos sobre a terra, todos compradores potenciais de entradas. (p. 132 -133)⁵³

Concluimos com a retomada do pensamento de Aumont e Marie (2003). O autor de cinema – e principalmente o de cinema clássico – é fortemente influenciado por normas e regras, logo, as suas ideias são concebidas em formatos adequados aos fatores industriais e de suporte. Qualquer interpretação de obras concernentes à filmografia de Cameron deve se situar no interior deste sistema. Assim iremos fazê-lo.

2.2 O filme: comentários a partir da sequência genérica da versão estendida

Avatar é um filme dirigido pelo diretor anteriormente apresentado, lançado em 2009 e ambientado no ano de 2.154. Na versão estendida do DVD, podemos ver uma sequência adicional, ausente na cópia comum, que nos auxilia enquanto espectadores a situar a narrativa com relação ao nosso referencial temporal. A abertura da obra na edição mencionada traz uma representação distópica e urbana do ambiente terrestre que parece ter sido, não acidentalmente, retirada de *Blade Runner* (1980), película de Ridley Scott – diretor com o qual James Cameron iniciou o seu percurso no cinema. O desenvolvimento tecnológico, a ausência de luz solar, a presença de neblina, luzes artificiais, painéis digitais e as construções aéreas que constituem o cenário remetem a um tempo no futuro.

Nesse cenário vive Jake Sullivan, um ex-fuzileiro que ficou paraplégico devido a um acidente de guerra. O personagem central parte em direção à Pandora, um planeta cujos recursos naturais são explorados pela empresa RDA, em função da morte de seu irmão gêmeo, o cientista Thomas. Esse último possuía um avatar desenvolvido com o objetivo de estabelecer uma relação pacífica entre humanos e *Na'vis* – habitantes de Pandora, uma das luas de Polifemo. Apesar de não ter recebido o mesmo treinamento que o irmão e nada conhecer sobre a cultura *Na'vi*, Jake foi escolhido em função da similaridade genética que tornava possível que assumisse o avatar de Thomas. A crise

⁵³ Dans le cadre contingente du système capitaliste de la libre entreprise, par un processus d'essais e d'erreurs, les fabricants de films ont développé un certain nombre de règles stylistiques rendant le film compréhensible par le plus grand nombre d'humains sur Terre, tous acheteurs potentiels de tickets. (p. 132 – 133)

começa quando compreendemos, logo no início da película, que a presença dos humanos é nociva à flora e à fauna local.

Jake Sullivan, embora esteja no planeta a serviço da empresa, acaba se envolvendo fortemente com a tribo *Omaticaya*. Ele é o meio pelo qual iremos conhecer o ambiente criado por James Cameron, assim como aos hábitos dos que ali moram. Deparamo-nos, então, com uma aparente utopia: uma comunidade que vive em paz entre si e em constante integração – até mesmo física – com a natureza. Os *Na'vis* desconhecem a indústria e a tecnologia, suas funções são primárias, tais como caça e artesanato e, conseqüentemente, possuem uma forte semelhança com o que entendemos por tribos indígenas.

Neste percurso pelo universo desconhecido, Jake Sullivan se apaixona por Neytiri, a nativa sucessora da posição de chefe da tribo e a responsável pela educação e inserção do humano naquele povo. A partir disso, as tramas relativas à destruição do planeta e à conquista amorosa se misturam. O personagem central acaba por se posicionar ao lado dos *omaticayas*, chegando à atitude emblemática de abandonar o corpo humano de origem e adotar, permanentemente, o seu avatar. Após, ele torna-se o herói de todo aquele planeta ao livrar os *Na'vi* da invasão indesejada.

2.3 A recepção de Avatar na imprensa e na academia

A recepção crítica e analítica de *Avatar* foi extremamente produtiva no que concerne às publicações na imprensa. Revistas veiculadas em diferentes grupos – e não somente aquelas voltadas aos especializados em cinema – apresentaram o filme a partir de diversas perspectivas. Essas publicações proporcionam um material de estado da arte que não poderia ser desperdiçado em uma análise da obra de James Cameron, ainda que grande parte delas contenha informações, de acordo com a diferenciação proposta por Jacques Aumont (1995), voltadas para o grande público.

Essa distinção, presente em *A estética do filme*, divide os escritos sobre cinema em três categorias: *as publicações para “grande público”, os escritos destinados a cinéfilos e os escritos teóricos e estéticos*. As primeiras consistem nas revistas em estilo

Première que trazem curiosidades sobre a vida dos atores, dados comerciais de bilheterias e orçamentos; nos escritos para cinéfilos, o foco muda dos atores para os diretores e sua filmografia. Nesse campo, estariam inscritas as práticas de crítica cinematográfica.

Por último, há os artigos teóricos e estéticos quantitativamente menos representativos. A fim de defini-los, podemos estabelecer a seguinte relação: enquanto os textos dirigidos aos leitores comuns tratam dos atores e aqueles voltados para cinéfilos focalizam os diretores, a escritura teórica é voltada para o objeto fílmico, considerando sua especificidade. No livro citado acima, Aumont deixa claro que essa *especificidade* não é unicamente cinematográfica, ela pode englobar, por exemplo, os estudos psicológicos e os narratológicos, ambos advindos de outros domínios do conhecimento.

Apresentamos essa distinção porque nosso *corpus* de leituras sobre a película, como mostra a ideia exposta no primeiro parágrafo, é heterogêneo. Nele, há escritos provenientes das três categorias, mas, em coerência com o que é afirmado por Aumont (1995), encontramos uma quantidade muito pequena de publicações teóricas sobre o assunto. Daremos às impressões, tanto as passíveis de ser entendidas como mais consistentes cientificamente como as produzidas e publicadas em meios informais, o mesmo valor. Acreditamos que independentemente da definição de gênero à qual os escritos estejam vinculados, eles consistem em leituras ou impressões relevantes para a construção de uma análise do filme cujo fio condutor é a temática utópica – um conceito enraizado nas necessidades coletivas e que, portanto, é um objeto de interesse de diversas esferas.

O nosso objetivo é investigar as exposições a respeito de *Avatar* quanto à definição ou não da obra como uma utopia – ou a menção do termo ao longo do texto – e quanto à natureza dessa determinação, ou seja, porque e em quais sentidos a película é denominada desse modo. E, finalmente, estudaremos a frequência com que o conceito aparece nos documentos selecionados. Tal exame nos auxiliará a compreender os aspectos existentes na obra que provocam uma leitura comum do texto enquanto projeção da sociedade ideal.

Selecionamos três textos em revistas voltadas para o público interessado em cinema. Dentre eles, não diferenciamos o que circula em meios legitimados pela indústria editorial e crítica em geral – *Cahiers du Cinéma* – daqueles apresentados em meio virtual, na *Contracampo*. Em um segundo momento, há um artigo publicado no periódico de temas variados *Le Figaro*. Após, houve a consulta de dois textos acadêmicos sobre o filme, eles provêm das seguintes áreas: comunicação – jornalismo (USP) e filosofia – bioética (Universidade Católica Portuguesa).

À primeira vista, *Cahiers du cinéma* é uma revista especializada em cinema ou, de acordo com a categorização acima, um escrito para cinéfilos. Entretanto, o seu objeto de narração transita entre os festivais, os célebres diretores e o filme. Esse terceiro elemento requer que nossa classificação seja posta em dúvida. Dessa forma, recorreremos à forma de abordagem do filme presente nesse periódico.

De acordo com o *Dicionário teórico e crítico de cinema* (2003) de Jacques Aumont e Michel Marie, a crítica é um exercício que consiste em examinar uma obra para determinar seu valor em relação a um fim (p. 68). Até a presente colocação, não é possível distinguir o texto crítico do teórico. No entanto, os autores acrescentam uma distinção: a crítica pode ser *objetiva ou subjetiva conforme a escala de valores à qual se relaciona a obra julgada seja ou não independente daquele que julga* (p. 68). Essa possibilidade de subjetividade é também presente nas discussões teóricas, pois é sabido que o sujeito não pode se desprover da sua formação discursiva. É o teor com o qual as asserções sobre a obra cinematográfica circulam que a colocam no terreno dos estudos acadêmicos ou da crítica.

Aumont e Marie (2003) ainda afirmam que o texto crítico possui *uma dupla função de informação e de avaliação* (p. 69). O caráter avaliativo da crítica é o que a difere da análise, já que o objetivo dessa última é o *esclarecimento do funcionamento* da obra em determinado contexto e a *proposição de uma interpretação* (p. 69). Visto isso, acreditamos que a “crítica” – intitulada dessa forma na própria revista – de *Avatar* em *Cahiers du Cinema* consiste em um texto híbrido, situado entre o texto crítico e o analítico.

Jean-Sebastien Chauvin é o autor dessa avaliação da película de Cameron. Diferentemente do que é colocado por Aumont e Marie (2003) quanto à formação

acadêmica dos críticos – muitas vezes não especializada –, ele é realizador e professor na École Supérieure d'Études Cinématographiques⁵⁴. Dessa forma, sua reflexão compreende aspectos intrínsecos ao objeto fílmico, superando a camada superficial de informações sobre custos e rendimentos.

O tema que desencadeia a discussão do jornalista é o uso que se faz da imagem-síntese no filme, isto é, o recurso da animação ou imagem técnica. *Avatar*, no interior dos filmes animados, é construído por meio da « *capture-performance* », uma técnica que utiliza a filmagem dos movimentos e feições dos atores reais para a posterior produção dos traços construídos⁵⁵. De acordo com Chauvin, este é um instrumento fundamental na criação dos Na'vis e de Pandora, pois é a contraposição das imagens reais ou ópticas – Aumont e Marie (2003) as chamam de analógicas – em relação às sintéticas que provoca o efeito de identificação ou não identificação com os eventos e características desse novo universo.

A partir dessa lógica de oposição entre o real/humano e o irreal/avatar, Chauvin destaca a utopia plástica existente na película, baseada na construção artificial desse novo mundo heterogêneo. O autor, ao tratar dessa oposição característica às utopias, não o faz levando em conta a acepção literária do termo visado por nós. Essa não utilização da palavra “utópico” pode ser justificada pela ausência de um *mal-estar* – entendido como um dispositivo da reflexão – no filme que está comumente presente em obras do gênero utópico. Nas palavras do crítico:

[...] o filme realmente impressiona pela sua capacidade de criar um mundo que possui coerência plástica dentro do quadro da sua própria heterogeneidade. A película se mostra a dois passos de transbordar de vida. Por outro lado, sinto muito por Cameron não ter ousado ir até a provocação de um mal-estar, aquele que nós podemos experimentar diante de formas de vida inabituais, regidas por suas próprias leis. (CHAUVIN, 2010, p. 60 – 61)⁵⁶

⁵⁴Informação retirada de Jean-Sebastien Chauvin et Sandy Lakdar: Réalisateur et actrice de « Les filles du feu », semaine de la critique, interview filmée. <http://www.jeunecineaste.net/Jean-sebastien-Chauvin-et-Sandy.html> em (01/07/2012).

⁵⁵Jean-Sebastien Chauvin (2010) destaca que esse mecanismo foi utilizado em obras como *Final Fantasy* (2001) e *Os Fantomas de Scrooge* (2009).

⁵⁶[...] le film impressionne vraiment par sa capacité à générer un monde qui possède sa cohérence plastique dans son hétérogénéité même. C'est à deux doigts d'être presque trop, de déborder de vie. Il est dommage, d'ailleurs, que Cameron n'ait pas osé aller jusqu'à provoquer, parfois, un sentiment de malaise, de celui qu'on peut éprouver face à des formes de vie inhabituelles, régies par leurs propres lois. (CHAUVIN, 2010, p. 60 – 61)

Logo, é adequada a forma como a opinião acima é expressa, pois a *coerência plástica* ou a criação de um novo universo não é um elemento determinante na definição de uma obra como utópica. Como já foi defendido através de Karl Mannheim (1972), nesse processo de rotulação, a função da obra é posta em posição anterior ao critério temático. Se houvesse o mal-estar ou o estranhamento por parte de Jake Sullivan sobre Pandora, o espectador poderia atestar a legitimidade dessa relação. Contudo, a não problematização desse novo universo pelo forasteiro e sua recepção amigavelmente recíproca não permite uma reflexão avançada sobre todos os “defeitos” da Terra e dos humanos que estão relocados opostamente no planeta dos *Na’vis*. Compreendemos que a omissão dessa discussão no filme o torna inconsistente enquanto utopia.

Jake Sullivan expressa a oposição existente entre os dois mundos. No desfecho, o personagem deixa o corpo humano – representado como deficiente – para se tornar completamente *Na’vi*, habitando para sempre seu avatar. Ao falar desse processo de transposição, Chavin (2010) utiliza pela única vez a expressão “utopia”: “[...] o final, que registra a passagem de um corpo para outro, diz muito sobre a utopia de um cinema livre dos seus obstáculos materiais e da realidade física do mundo real, definitivamente externa.” (p. 60 – 61)⁵⁷. Contudo, o termo não está ligado, especificamente, à diegese e sim ao cinema, no sentido generalizado.

Nessa citação, o crítico retorna à questão da imagem sintética. No momento em que menciona “um cinema livre dos seus obstáculos materiais”, ele trata da possibilidade, buscada por James Cameron, de renúncia da representação de um referente real. A reflexão teórica sobre este tema está em *Cinema, Vídeo e Godard* (2004), livro no qual Phillippe Dubois traça um panorama histórico das imagens e dos instrumentos utilizados no seu processo de composição. Ao falar da última etapa, o autor trata do conceito da *imagem informática* (p. 47).

A animação, por sua vez, se inscreve nesse último estágio (ou estágio presente) no qual a imagem é vista como um produto integral das máquinas e não mais como um objeto “captado” ou “reproduzido”. Dubois coloca que “não há mais necessidade de instrumentos de captação e reprodução, pois de agora em diante o próprio objeto a se

⁵⁷ [...] la fin, qui enregistre la passation d’un corps à un autre, en dit long sur l’utopie d’un cinéma débarrassé de ses entraves matérielles et de la réalité physique du monde réel, définitivement *out*.

“representar” pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador e não existe fora dele.” (p. 48)

James Cameron é bem sucedido, como já mencionado por Chauvin, em construir uma película tecnicamente autônoma de referentes reais. A sequência final, que conta o abandono do corpo humano (em imagem óptica) pelo corpo *Avatar* (em imagem de síntese), pode ser lida como uma reflexão do diretor/produtor sobre o seu próprio processo de realização e a tradição na qual se localiza: um cinema “utópico”, não no sentido de aproximação da função social exercida pelas obras, mas de uma projeção material e estética cada vez mais distante e incongruente à realidade.

A leitura de Chauvin (2010) sobre uma utopia em *Avatar* se difere do entendimento do conceito exposto neste trabalho ou o que a compreende como uma criação em direção ao bem-estar social. Logo, a interpretação do jornalista de cinema é válida porque nela está ausente uma afirmação ou comentário que trate a obra de Cameron como um texto que provoque – no domínio do conteúdo ou da forma – uma inversão da sociedade vigente.

A manipulação do aparato tecnológico na modelagem de Pandora e seus habitantes não é um exercício formal, porque não possui um discurso que a justifique. Tanto a trama quanto os recursos do estilo “performance-capture” são desenvolvidos de forma a provocar um distanciamento da realidade que desconsidera a inversão da mesma. Concluímos, com essa primeira leitura, que há uma simulação do afastamento, sem que exista um real estranhamento ou desconforto.

*Contracampo*⁵⁸ é uma importante revista brasileira de crítica cinematográfica em formato virtual. Com esse mesmo título há também outro periódico voltado para o cinema no país, ligado ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFF. Ainda que tenhamos investigado as duas fontes, em nossa revisão da literatura, iremos visitar somente a primeira cujos artigos apresentados pertencem, em menor teor, ao domínio acadêmico. Encontramos, então, dois artigos sobre *Avatar*. Eles são escritos por Tatiana Monassa e Luís Carlos Oliveira Jr., ambos graduados em cinema pela Universidade Federal Fluminense – RJ e possuidores de produção técnica na área. A primeira considera *Avatar* uma obra que tem sucesso em expressar o imaginário da

⁵⁸A revista *Contracampo* não traz a data de postagem dos artigos.

contemporaneidade devido à já mencionada manipulação do aparato técnico. Por outro lado, o segundo expõe um posicionamento oposto, argumentando que o uso da técnica inovadora é injustificado, uma vez que não foi acompanhado pelo conteúdo.

O artigo de Monassa pode ser caracterizado como problemático, pois atribui à obra hollywoodiana o desencadeamento de um processo de reconstituição dos valores da sociedade contemporânea ou, nos termos da autora: “o testemunho dos anseios de um milênio que já nasce receoso em relação ao futuro, solicitando uma reavaliação profunda de nossos ideais formadores. E do renascimento destes sob uma outra configuração”⁵⁹. No filme, o caráter de crítica à vida do mundo ocidental é indubitável; contudo não há a oferta de uma *outra configuração* ou uma configuração desconhecida. O que constatamos no discurso é a retomada de velhas histórias calcadas em valores permanentes (ou constantes).

Como defende Oliveira Jr., o retorno dos mitos do passado é visível em James Cameron. Seu filme, antes de ser uma projeção futura, é uma revisitação a outros estágios da história da civilização. O crítico exemplifica a sua asserção por meio da dualidade constante entre os humanóides *Na'vis* e os animais de Pandora. Ele interpreta tal fato como uma referência ao mito da criação, de acordo com o qual todos os humanos portaram um duplo até o momento em que foram separados por Zeus.

Ainda em busca dos exemplos que expressam antigos valores em *Avatar*, citamos a relação pacífica entre os *Na'vis* no seio da sua própria comunidade e com as outras formas do sistema em que vivem. Tal exposição é a retomada do mito do bom selvagem (MONTAIGNE, já na década de 1580, entre outros textos), aquele no qual os índios do novo mundo são vistos como indivíduos ainda não corrompidos pelo desenvolvimento da civilização. Assim como no pensamento renascentista, James Cameron aponta o retorno do homem a um estágio anterior como uma saída para o instinto destrutivo do homem contemporâneo. Logo, concluímos que não há o *renascimento dos ideais formadores sob nova configuração*. Do contrário, observamos a repetição dos mesmos.

⁵⁹MONASSA, Tatiana. Crítica de Avatar. Revista *Contracampo* <http://www.contracampo.com.br/94/critavatar.htm> (10/07/2012). Sem menção de data de postagem do artigo e página.

Com o objetivo de reforçar esse posicionamento, destacamos que ao mesmo tempo em que o convívio do homem próximo à natureza é um período – há muito tempo – superado no percurso da humanidade, a ideia da busca pelo orgânico (ou distanciamento do que é industrial) e natural está fortemente presente no sistema da sociedade contemporânea e instalada nos seus grupos de consumo. A autora define *Avatar* como uma “corporificação completa de um estado de espírito e de uma mentalidade de época” que manifesta as “aspirações e medos que mobilizam a vasta comunidade terrestre ocidental hoje”.

Esses medos e aspirações em voga na atualidade e representados na película se referem aos recursos naturais, sua valorização, exploração e esgotamento. Como sugere a palavra “em voga”, acreditamos que essa preocupação consista, verdadeiramente, em um entusiasmo momentâneo ou em uma onda de consumo. Alain Decrop (2008) – historiador, economista e professor de administração na Universidade de Namur – em seu artigo “Les paradoxes du consommateur postmoderne”⁶⁰, localiza a ideia contemporânea de sustentabilidade no âmbito de um dos paradoxos de consumo da pós-modernidade, conceito no qual os limites que diferenciam o consumidor do objeto consumido se tornam de difícil delimitação.

De acordo com esse autor, a quebra da sociedade pós-moderna com as *estruturas sociais tradicionais* provoca o desejo de retorno aos moldes passados. A impossibilidade de atingi-los – ou fugir do modelo econômico vigente – unida à vontade anteriormente mencionada colaboram na formação de um novo grupo de consumidores, isto é, “essa vontade se materializa através de um retorno à vida em comunidade, à solidariedade social e também através dos movimentos sociais que defendem valores ecológicos, de desenvolvimento sustentável e de comércio justo.” (p. 86)⁶¹ Contudo, como essa “materialização” não é efetiva, os valores citados acabam por

⁶⁰ Disponível para download em http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RPVE_472_0085 na data de 05/04/2012.

⁶¹ Cette volonté se matérialise par un retour à la vie associative et au bénévolat et par des mouvements citoyens qui défendent des valeurs telles que l’écologie, le développement durable ou le commerce équitable.

se tornar valores de consumo, isto é, eles incitam a “aparição de inumeráveis tribos de consumidores” (p. 87)⁶².

Aplicando a reflexão de Decrop (2008) em *Avatar*, entendemos que as discussões sobre a relação entre o homem e a natureza, a preocupação com o futuro dos recursos naturais e o questionamento do sistema de produção do ocidente presentes na obra são ilegítimas. Essa ilegitimidade se dá porque o filme se instala na mesma máquina criticada na trama. Desse modo, a alusão ao problema ecológico existente na película é apenas um elemento formador do produto a ser consumido e sobre o qual não haverá nenhuma mobilização ou reflexão posterior ao próprio consumo.

Tatiana Monassa, ao definir *Avatar* como “o testemunho dos anseios de um milênio que já nasce receoso em relação ao futuro”⁶³, parece colocá-lo como uma utopia ou como um discurso no qual circulam os desejos coletivos. Se pensarmos do ponto de vista da manifestação utópica, a forma como a autora da crítica adjetiva o milênio é interessante porque traz o problema de encontrar novas vontades em um mundo cujas experiências – de viagem, de tecnologia, de desenvolvimento da medicina, de virtualidade – alcançaram um *status* de primariedade.

Embora a asserção demonstre ciência sobre a dificuldade deste milênio em produzir novas utopias, a analista da revista *Contracampo* define o filme de James Cameron dessa forma, pois, de acordo com ela, a obra não trata de uma leitura saudosista do passado, mas de uma projeção futura muito calcada nas experiências do presente. Podemos ler no fragmento seguinte:

James Cameron não recorre a uma civilização “pré-homem branco” como depositário de um ideal de sabedoria maior, mas a uma raça que consiste numa espécie de “pós-homem”: visual futurista, potencialização de utopias do nosso tempo e plena realização de desejos que projetamos no futuro. A floresta florescente de Pandora e suas mirabolantes “conexões”, que permitem a circulação de vontades, sentimentos e memórias como dados em uma rede de computadores; os corpos magros e esguios dos *Na’vi*, que movimentam-se com leveza impressionante numa atmosfera com baixa gravidade; [...]⁶⁴

⁶² On assiste par ailleurs à l’apparition d’innombrables « tribus » de consommateurs (Cova, 1995; Maffesoli, 1988), virtuelles ou réelles, liées à des intérêts partagés ou des passions communes pour des activités (les jeux de rôle, la chasse, etc.) ou des marques particulières (Apple, Playstation, Ferrari, etc.).

⁶³ Referência igual à nota nº 59.

⁶⁴ Referência igual à nota nº 59.

Para que possamos compreender os sentidos atribuídos à palavra “utopia”, devemos investigar o significado pertencente à expressão “pós-homem”. Entendemos que a autora desejou remeter ao sujeito simultâneo do universo contemporâneo, àquele que vive, constantemente, “em rede”. A noção de teia auxilia a compreensão da distinção entre homem e homem posterior. O primeiro é aquele ligado à heterogeneidade, às divisões hierárquicas e, antes de tudo, a um tempo marcadamente diacrônico. O pós-homem, ou aquele representado em Pandora, vive em constante conexão com os outros, distribuindo no espaço os seus “sentimentos e memórias”, que podem ser retomados do meio a qualquer momento.

Existe nesse movimento de transição certa perda de individualidade que torna os sujeitos pequenos fragmentos de um mesmo projeto. *Avatar* possui um plano (01:33:54) ilustrativo do conceito de rede, no qual Jake, ao ser apresentado pela primeira vez como membro da tribo *Omaticaya*, é envolvido por todos os componentes que se unem uns aos outros por meio do contato físico. Contudo, cabe pensar se este é um conceito relativo ao futuro diante do inevitável questionamento: já não vivemos em interação constante? E caso ainda não vivamos completamente desse modo, a partir das nossas experiências presentes, é possível dizer que a sociedade em rede é algo desejável utopicamente?



Figura 1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:33:48 a 01:33:56

Inferimos, por meio do excerto selecionado, que a crítica Tatiana Monassa responde afirmativamente a essas perguntas. Luiz Carlos Oliveira Jr. também cita o vocábulo em estudo apenas uma vez. Entretanto, ele avança na questão inaugurada pela primeira autora ao mencionar que “A passagem da energia vital de Jake de um corpo humano aleijado para um corpo alienígena sadio realiza ainda a utopia da comunhão do homem com o Outro.”⁶⁵. A verdadeira conexão de *Avatar*, presente já no título do filme, é aquela existente de forma física entre o homem e um alhures. Então, apreendemos que o maravilhoso em Pandora estaria na possibilidade de abandonar um corpo humano doente, renascer na utopia – sugestivamente virtual – e permanecer nela.

Quanto ao emprego da palavra utopia, na crítica de Oliveira Jr., ela perde a conotação de busca pelo conserto de um mundo que possui solução. O autor, ao mencionar a passagem de energia vital do velho corpo à uma nova prótese, coloca o pensamento utópico como aquele que parte em direção ao alhures e rompe as possibilidades de um possível retorno.

Os críticos da revista *Contracampo* parecem entrar em um consenso no que diz respeito ao uso de tecnologia no filme e ao emprego do modelo clássico. Para Oliveira Jr., “[...] o classicismo, no cinema, pertence ao futuro, está sempre à nossa frente. No caso específico de *Avatar*, isso significa afirmar a forma clássica como a única que vai sempre casar com qualquer tecnologia, em qualquer época.”⁶⁶. E, para Monassa, o filme consiste em um “intrincado complexo que espelha o intuito narrativo na forma cinematográfica”.

De acordo com a primeira asserção, o uso dos instrumentos do cinema clássico não remete ao passado porque a estabilidade na sua recepção é atemporal. Desse modo, a forma utilizada por James Cameron seria adequada à tentativa de construir uma imagem do futuro. A frase de Monassa reproduzida no final do parágrafo acima afirma claramente o que ficou subentendido no texto de Luis Oliveira: a coerência entre a linguagem do cinema clássico, o emprego de recursos tecnológicos e o conteúdo da narrativa. Devemos mencionar que, nesse aspecto, a nossa hipótese se coloca contra o posicionamento de ambos os autores citados. Os aparatos técnicos e formais do filme

⁶⁵OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. Crítica de Avatar. Revista *Contracampo*. <http://www.contracampo.com.br/94/critavatarjr.htm>. (10/07/2012). Sem menção de data de postagem do artigo e página.

⁶⁶ Referência igual à nota 65.

não refletem o intuito de uma narrativa utópica tal como propusemos nos capítulos I e II. Essa discordância, fundamental na leitura do filme construída nesta dissertação, será retomada nos próximos pontos.

Diferentemente das análises provenientes da *Cahiers du Cinéma* e da revista *Contracampo*, o próximo texto a ser estudado não pertence a um periódico voltado, exclusivamente, para os interessados em cinema. Discutiremos, agora, os juízos emitidos pelo jornal francês *Le Figaro* sobre o filme de James Cameron. Para tanto, esclarecemos que o posicionamento político desse hebdomadário é – autoproclamado e facilmente constatado através da leitura de seus artigos – liberal, ligado a alguns partidos franceses de direita, como, por exemplo, o UMP (*Union pour un Mouvement Populaire*). *Le Figaro.fr*, página virtual do jornal, abriga inúmeras publicações a respeito de *Avatar*. Entre elas estão duas entrevistas – uma anterior ao lançamento da película e outra posterior – e um texto intitulado “*Por que o mundo inteiro sucumbe a Avatar?*”⁶⁷ de autoria do jornalista Arnaud Bordas, postado no dia dezenove de janeiro de 2010. O nosso interesse se focaliza nesse último, pois se trata de uma reflexão sobre o porquê do grande sucesso alcançado pelo filme.

Grande parte do artigo é dedicada à descrição do sucesso financeiro do filme e da sua capacidade de atingir um número muito elevado de espectadores. De acordo com o autor, “é inegável que um grande sucesso como *Titanic*, que consegue reunir todos os públicos do mundo sem distinção de sexo, meio social ou cultura, representa uma (feliz) anomalia na indústria do cinema. Por consequência, *Avatar* está repetindo essa anomalia!”⁶⁸ Nessa afirmação, podemos constatar o princípio da argumentação do jornalista que defende o sucesso da película como um resultado da capacidade do diretor em manipular a linguagem de modo a suprimir possíveis variações na recepção da película. Entretanto, o jornal acusa que a mídia, em sua maior parte, simplificou a complexidade do filme, limitando os motivos do seu sucesso às estratégias de mercado e publicidade do estúdio *20th Century Fox*. Para o jornalista, a grande habilidade de Cameron está no fato de saber como aglutinar uma série de mitos provenientes de diferentes comunidades, ou ainda, empregar histórias e personagens que já são

⁶⁷ Pourquoi le monde entier succombe à *Avatar*?

⁶⁸ Il est admis qu'un méga-succès comme *Titanic*, qui arrive à fédérer tous les publics du monde sans distinction de sexe, de milieu social ou de culture, représente une anomalie (heureuse) dans l'industrie du cinéma. Or, *Avatar* est en train de réitérer cette anomalie! (sem menção de página)

intrínsecos às culturas. Esse uso provoca no indivíduo espectador uma identificação anterior à consciência da presença dos mitos, em forma de apelo sentimental. Arnaud Bordas (2010) chama ao seu artigo o relato do jornalista especialista em cinema e mitologia, Rafik Dejoumi:

Uma das funções da verdadeira mitologia é reunir a humanidade em torno de um único objetivo. Acredito que os raros artistas que sabem fazê-lo são praticamente condenados ao sucesso.” Talvez resida neste ponto o segredo do sucesso de James Cameron: na sua capacidade de criar imagens que, mais ou menos conscientemente, falam da humanidade inteira.⁶⁹

Nessa argumentação é apoiada a conclusão da anunciada “decriptação” (décryptage) do sucesso de *Avatar*. Sem constatar o emprego da palavra utopia uma única vez, concluímos que *Le Figaro*, enquanto um jornal assumidamente conservador, se interessa prioritariamente sobre as questões financeiras ao redor do filme. Provavelmente, o que motivou a publicação das duas entrevistas e do artigo não é unicamente a capacidade de Cameron em trazer mitos para a contemporaneidade ou criar mitos desse tempo, mas a habilidade do diretor em apresentar o cinema em seu formato mais próximo a um produto industrial.

Os próximos dois artigos postos em discussão pertencem a círculos acadêmicos específicos e ignoram as questões de arrecadação e custos importantes para o jornal *Le Figaro*. Nenhum dos artigos selecionados foi retirado do campo de pesquisa da CAPES nomeado “interpretação cinematográfica”, logo, eles utilizam *Avatar* para colocar em pauta temas das suas respectivas áreas de atuação.

Primeiramente, damos espaço à leitura de “Bioética, ficção e identidade: a construção de uma ponte para o futuro em *Avatar*”, das autoras Susana Magalhães e Joana Araújo, do Instituto de Bioética da Universidade Católica Portuguesa (Porto). O título do artigo esclarece que a sua abrangência está situada entre os campos da bioética, da ficção e da identidade, embora possamos afirmar, a partir de uma leitura atenta, que pouco há sobre o estudo da ficção, já que essa é somente abordada no nível do significado, para citar teorias vindas da filosofia.

⁶⁹ L'une des fonctions de la vraie mythologie étant de rassembler l'humanité autour d'un même feu, je crois que les rares artistes qui savent lui faire honneur sont pratiquement condamnés au succès. » Là réside peut-être le secret du succès de James Cameron : dans sa capacité à créer des images qui, plus ou moins consciemment, parlent à l'humanité entière. (Sem numeração de página)

Ainda assim, as autoras consideram *Avatar* uma utopia, vocábulo que aparece onze vezes ao longo das dezesseis páginas do artigo. Para entender o sentido que as autoras atribuem ao conceito de utopia, precisamos antes discutir a ideia de obra cinematográfica expressa na exposição. Para tanto, elas enumeram quatro *funções* que a película pode ter para a reflexão bioética. Dentre elas, selecionamos duas. A primeira diz respeito ao caráter moralizante dos filmes – isto é, ele providencia “um determinado tipo de conhecimento *moral*” (p. 13). A segunda trata do aspecto instrutivo que as obras do suporte podem proporcionar ou “o caráter *pedagógico* das narrativas cinematográficas”, já que “nos oferecem *ilustrações* de questões filosóficas” (p. 13).

Primeiramente, acreditamos que os filmes que se propõem a *transmitir* um *conhecimento moral* específico ferem a ideia de pluralidade na recepção. E, em segundo, defendemos que o cinema deveria funcionar de modo pedagógico pelos seus mecanismos de significação, pois as películas, assim como os textos literários, manifestam-se através de linguagens que não se referem diretamente ao real, mas a si mesmas. Portanto, o filme carrega potencial instrutivo a partir do momento em que incita o sujeito a manter as suas reflexões em um domínio da abstração. Então, a cinematografia veicula questões filosóficas ao invés de ilustrá-las.

Segundo as autoras, a obra de Cameron é vista como um instrumento lúdico a serviço da conscientização do homem sobre a sua relação com o meio ambiente. Consequentemente, assim como o jornalista do *Le Figaro*, elas discordam das críticas do filme que o reduzem à reprodução de uma série de *clichês* e acreditam que é possível que ele faça surgir ações em direção a uma utopia:

É nossa intenção desconstruir essa visão estereotipada do filme *Avatar*, destacando a sua originalidade pela forma como revela o espaço virtual, como um lugar de experimentação, um lugar de compromisso e não de alienação, no qual podemos prever para prevenir [...] (p. 02)

O artigo afirma que *Avatar* poderia ser uma utopia porque levaria os homens à reflexão sobre a sua condição no espaço. É explícito que o filme provoca tal reação por meio da sua metáfora com a virtualidade e dos conflitos vividos pelo herói – inclusive o que diz respeito ao abandono do corpo humano. Contudo, repetimos a mesma questão dos críticos da revista *Contracampo*: o conteúdo da película é compatível com a sua forma? Embora não utilizemos Christian Metz como o teórico principal deste trabalho, cabe um excerto retirado de *A significação no cinema* (1972) na base dessa

argumentação: “Falar diretamente da diegese (como em certos cine-clubes em que a discussão vai logo ao enredo e aos problemas humanos implicados) nunca possibilitará analisar o filme, já que é o mesmo que analisar significados sem levar em conta os significantes.” (p. 167)

Mayara Gomes – professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de São Paulo – em seu artigo chamado “Avatar: entre a utopia e a heterotopia” (p. 35) também fala *diretamente da diegese*. Embora a autora não explicita uma metodologia de estudo do filme ou a relevância da análise de um *corpus* proveniente do cinema para a sua área de atuação, ela constrói uma argumentação muito bem fundamentada no conceito de *heterotopia* de Foucault e não ignora a noção inicial de utopia, a partir da qual originaram-se novas reflexões e terminologias. Logo no início de seu texto, a autora esclarece o que entende por utopia. Segue abaixo esse fragmento que consiste em um dos dezenove contextos em que a palavra aparece:

As utopias se configuram como espaços não existentes em que investimos nossas expectativas individuais e coletivas. Como produção imaginária, elas precisam de um ponto do qual se irradiem. Por isso, são sempre reflexo de uma dada sociedade, em positivo ou negativo. (p. 38)

A definição cunhada por Gomes (2010) se assemelha bastante à empregada por nós. Contudo, devemos refletir sobre o uso da palavra “reflexo” para se referir à complexa relação entre produção artística e sociedade. Como já foi dito ao longo dos capítulos I e II, as utopias, apesar de ancoradas na realidade, são espaços outros que, por meio de caminhos muito singulares, fazem-nos pensar o espaço conhecido. Mas a autora não demonstra ingenuidade e, em seguida, entendemos que o uso desse vocábulo é pertinente ou, ao menos, está em concordância com a ideia de heterotopia.

O teórico utiliza a imagem do espelho com o objetivo de explicar o conceito. Esse objeto mantém-se fixo em um lugar real e, concomitantemente, abre a passagem, ou reflete, para um não lugar ou para um lugar virtual. O filme pode ser definido como heterorópico devido à sua semelhança ao espelho, pois ele também pertence à realidade (a sala de cinema, por exemplo) e, concomitantemente, é capaz de levar ao alhures.

Além do traço heterotópico intrínseco à exibição filmica – porque nela coexistem realidades distintas –, o termo se aplica especificamente a *Avatar* quando ele apresenta uma ampla justaposição de universos. Em um primeiro nível, há a evidente

oposição da Terra distópica à Pandora. O planeta em declínio se move até a Lua de Polifemo, criando uma heterotopia também no planeta de destino. Lá, a exuberância da luminescência noturna e da imagem de uma natureza primitiva coexiste com o maquinário do acampamento da empresa RDA.

Mayara Gomes avança em sua reflexão e afirma que as heterotopias podem ser definidas de dois modos, de acordo com a sua função. Elas funcionam de forma denunciadora ou compensadora. A película de Cameron se insere nos dois casos, mas, segundo a autora, a sua face compensatória se mostra predominante. O personagem de Jake Sullivan, juntamente aos *Na'vis*, vence uma luta épica contra a grande corporação. Tal acontecimento – que desafia o verossímil – compensa a realidade. Gomes afirma “Ganhamos, no filme, a guerra que andamos perdendo em termos ecológicos” (p. 49).

Dentre os textos que estudamos, apenas aqueles que circulam nas revistas especializadas em cinema tratam ou tocam em questões estruturais. No entanto, consideramos essas análises relevantes porque elas exemplificam a recepção do filme em diversos contextos. Acreditamos que a compreensão de *Avatar* como uma utopia do século XXI é partilhada e, portanto, partimos para os capítulos III e IV com o objetivo de discutir o porquê da recorrência dessa leitura e, concomitantemente, o motivo pelo qual a pretensão de tornar-se uma obra utópica, a nosso ver, não é sustentada.

Capítulo III: um ponto de virada e o distanciamento da reflexão utópica

O subtítulo “Um ponto de virada e o distanciamento da reflexão utópica” antecipa os objetivos inscritos na produção de uma leitura cinematográfica neste trabalho. No cinema, a expressão ponto de virada (ou *plot point*) significa aquele evento narrativo inesperado que modifica a natureza dos próximos segmentos do filme. Uma das sequências de análise pode ser considerada um *plot-point*.

Buscamos desenvolver o capítulo a partir dos seguintes pressupostos. Há duas sequências principais: a primeira é aquela que apresenta o narrador e a segunda consiste no primeiro ponto de virada do filme. São dois fragmentos essenciais para a reflexão utópica porque o genérico do filme nos aproxima da imagem utópica de Pandora, antecipando-a; por outro lado, o ponto de virada é a peripécia que finaliza a etapa descritiva do universo fantástico e marca o início dos desencadeamentos de aventura e de amor tão caros ao cinema hollywoodiano.

3.1 O referencial teórico: Jacques Aumont, Laurent Julier, Michel Marie e René Gardies

Na tarefa de análise de *Avatar*, utilizamos os teóricos Jacques Aumont, Michel Marie, Laurent Julier e René Gardies como condutores. Encontramos nesses referenciais uma abordagem não ortodoxa da leitura das imagens, pois todos eles estão em acordo ao afirmar sobre a multiplicidade de possibilidades de interpretações e metodologias disponíveis para o estudo do filme.

Aumont e Marie (2004) estabelecem três pontos essenciais na discussão sobre metodologias de interpretação cinematográfica. O primeiro se refere à mencionada inexistência de uma teoria única e universal. A história do cinema e de sua crítica mostra a evolução na forma de entendê-lo e cercá-lo analiticamente, proporcionando modos bastante distintos de compreender o filme. Na escolha de uma abordagem, é

indispensável o conhecimento do estudioso sobre o espaço ocupado pela metodologia selecionada dentro do percurso evolutivo da literatura especializada.

Falamos anteriormente sobre as formas de discurso que podem permear os debates em torno do cinema. Ressaltamos que a análise possui cunho menos “impressionista” do que a crítica. Neste trabalho, não acreditamos na existência de um discurso livre de subjetividades e nem temos a pretensão de nos isentar de nossas apreensões sobre o filme. Contudo, precisamos de ferramentas metodológicas e científicas para auxiliar no processo de composição e defesa da leitura sugerida por nós.

Nesse sentido, o segundo ponto exposto por Aumont e Marie (2004) é a escolha da proporção da obra que o investigador deseja utilizar. É preciso demarcar um aspecto do filme e as dimensões em que toma lugar na narrativa. A partir das áreas delimitadas, o pesquisador aplicará as ferramentas de análise. Destacamos a impossibilidade de esgotar todas as discussões e relações resultantes de um olhar atento sobre a obra e chegamos a afirmar que tal esgotamento é impossível mesmo quando se trata de fragmentos menores de narrativa.

O terceiro e último ponto é “conhecer a história do cinema e a história dos discursos que o filme escolhido suscitou para não os repetir” (AUMONT, MARIE, 2004, p. 39). No subcapítulo “A recepção de *Avatar* na imprensa e na academia”, trouxemos algumas interpretações da obra pertencentes a diferentes gêneros de discurso. Uma vez concluída a discussão desse estado da arte, propomos um eixo de leitura e esclarecemos os instrumentos empregados neste processo.

Os problemas suscetíveis de ocupar um espaço na interpretação cinematográfica partem do próprio texto, assim como alguns aspectos da metodologia de investigação. Lançamos a hipótese de que *Avatar* apresentaria traços de uma utopia, mas se expressaria por meio de uma linguagem marcadamente referente ao cinema clássico hollywoodiano, de tal maneira que essa estrutura formal não corrobora as funções do conteúdo utópico – provocar estranhamento, criticar e inverter a realidade.

Uma série de autores se ocupa com a descrição e formalização teórica dos recursos narrativos utilizados pelos diretores de Hollywood. Aumont e Marie (2004) indicam David Bordwell, Janet Staiger e Kristin Thompson como alguns escritores que

abordam a temática pelo viés estilístico (p. 244). Bordwell (2005) trata o problema por uma interessante perspectiva. Segundo ele “o fato de que o espectador ingênuo considere o estilo do filme hollywoodiano clássico como invisível ou sem costuras não nos é de grande auxílio crítico.” (p. 290).

Essa transparência da forma é o primeiro aspecto destacado quando o tema é o cinema clássico e este aspecto é comumente relacionado ao público alvo das produções. O grande volume de consumidores das obras do gênero parece levar à produção de textos que apresentam uma linguagem padronizada. O objetivo principal desse uso é a supressão do aparato técnico, pois essa invisibilidade é responsável pelo aumento da “impressão de realidade” (AUMONT, 1995, p. 148).

Segundo Aumont et Marie (2003), no verbete destinado ao conceito de *transparência*, a invisibilidade manifesta a pretensão ao realismo ou de “um cinema em que o trabalho significativo, o enquadramento, a montagem e a interpretação do ator sejam quase imperceptíveis como tais [...]” (p. 292). Por consequência, não podemos atribuir o efeito dessa estética a um fato que se concretiza somente no momento da recepção, ao contrário, o pensamos como o resultado obtido através da convenção de recursos narrativos cuidadosamente calculados e estáveis (embora suscetíveis a variações, uma vez que ela agrega e adapta recursos desenvolvidos no cinema experimental).

Então, a responsabilidade da transparência não pode recair completamente sobre o “espectador ingênuo”, a sua recepção é um dos estágios de significação do cinema clássico⁷⁰. Pois, uma vez que o produto hollywoodiano seja consumido por espectadores capazes de reconhecer a articulação dos instrumentos técnicos, o efeito de “impressão de realidade” não estará em concordância com a manipulação das ferramentas. O excerto de *A análise do filme* (2004) traz outro aspecto do gênero:

⁷⁰ Para a compreensão do conceito de cinema clássico, a definição de Aumont e Marie (2003) é pertinente: “[...] o sentido mais corrente, constituído a partir da crítica ideológica da década de 1970 e da análise textual, identifica “cinema clássico” e “cinema clássico hollywoodiano”. Nesse sentido restrito, trata-se, a um só tempo, de um período da história do cinema, de uma norma estética e de uma ideologia.[...] A norma estético-ideológica do cinema hollywoodiano foi por muito tempo reduzida ao ideal de transparência. As análises textuais da década de 1970 mostraram que essa norma implicava, na verdade, um trabalho bastante complexo, visando, entre outras coisas, a uma espécie de autoapagamento, autodissimulação [...]” (p.55)

Para os autores [do cinema hollywoodiano]⁷¹, o que tornou esse cinema ‘clássico’ foi a sua estabilidade, a importância que ele concede à unidade, à coerência interna e o fato de ter podido reclamar-se como universal. Ao longo dos capítulos, a obra demonstra que a necessidade de comunicar uma história o mais eficazmente possível, e de maneira mais atrativa, determinou os vários elementos do estilo clássico: a montagem em continuidade, as convenções relativas ao espaço, as ações paralelas e a planificação das cenas; as relações entre os planos, os movimentos de câmara, a estrutura do ponto de vista. (AUMONT, MARIE, 2004, p. 245)

Os teóricos defendem que o cinema em questão pôde auto definir-se como provido de universalidade. A estabilidade, a unidade e a coerência interna são fatores que levam ao caráter global do filme clássico, já que fazem parte de um modelo de narrativa constantemente presente no repertório de histórias experimentado pelo homem. Podemos dizer que se trata de uma estrutura bastante semelhante àquela praticada no gênero trágico. Em decorrência dessa manutenção da estabilidade da forma e de seu aperfeiçoamento e adequação cuidadosa às variações temporais e comportamentais – que mudam a expectativa do espectador – desenvolve-se o forte potencial do cinema clássico em provocar no receptor o sentimento de familiaridade.

A universalidade e a familiaridade derivam não somente da manipulação formal, como também do tema e o do conteúdo. O tema se refere a elementos como a estrutura social, histórica e cultural que constroem o *décor*, por exemplo, citamos as tensões na França de pré maio de 1968 no filme *Os Sonhadores* (2003) de Bernardo Bertolucci. Os eventos singulares dentro da macroestrutura também constituem a temática. Para utilizar a mesma obra, podemos citar a sugestão de triângulo amoroso entre os irmãos Theo e Isabelle e o americano Matthew.

Exemplificamos com uma obra fora do eixo clássico porque os temas recorrentes em produtos advindos de Hollywood são de conhecimento empírico de grande parte dos espectadores de filmes. Em concordância com David Bordwell (2005), pensamos que as inovações nesse estilo⁷² ocorrem, de forma mais comum, no nível da fábula⁷³. Ainda assim, se compararmos a nossa obra-corpus *Avatar* àquelas de mesmos recursos estilísticos, mas presentes no período entre 1917 a 1970, veremos que poucos aspectos

⁷¹ Observação minha.

⁷² Estilo é “[...] a maneira se expressar própria a uma pessoa, a um grupo, a um tipo de discurso. É também o conjunto de características singulares de uma obra de arte, que permitem aproximá-la de outras obras para compará-la ou opô-la.” (AUMONT, MARIE, 2003, p. 109)

⁷³ “Fábula: termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal. (Por vezes traduzidos como história).” (BORDWELL, 2005, p. 278)

do conteúdo variaram. Como exemplo de filmes nos quais há a repetição da mesma estrutura, podemos citar *Casablanca* (1942), *E o vento levou* (1939) e *Um homem chamado cavalo* (1970)⁷⁴.

René Gardies (2006) destaca algumas situações cujas representações eram legalmente proibidas no cinema hollywoodiano, são elas “adultério, homossexualidade, casais mistos, tortura, desrespeito à bandeira americana.” (p. 220). A intervenção no conteúdo dos filmes norte-americanos surge em 1930 e é defendida pelo presidente da espécie de associação da *Motion Pictures Producers and Distributors of America*, Will Hays. Ele foi motivado pela ideia de que o cinema poderia trazer danos à moral e aos bons costumes da sociedade local.

O chamado Código Hays foi mantido até 1956. Contudo, ainda vemos a ausência quase completa de temáticas que provoquem desconforto no espectador e que sejam capazes de ativar reflexões mais críticas acerca do seu próprio comportamento. Não é possível afirmar que esse modelo é uma consequência do período de vigência do código, pois, segundo Gardies, existia um movimento de resistência por parte dos roteiristas e realizadores. Ao invés de suprimir os conteúdos acusados de perturbação da ordem, os criadores utilizaram a sugestão como meio de manifestar a sua intenção narrativa.

Ainda de acordo com as proposições de Gardies, o problema dos conteúdos recorrentes e superficiais no cinema hollywoodiano atual deriva da própria demanda. Este posicionamento fortalece a hipótese anteriormente levantada por nós que indicava o espectador como um dos responsáveis pela prática do efeito de “transparência”. Portanto, o receptor do cinema clássico na contemporaneidade é visto como um consumidor e a produção de obras é motivada pela satisfação das necessidades de nichos determinados. Por este motivo, o autor utiliza a expressão “espectador-cliente”:

Se nos situarmos numa perspectiva mais comercial, a análise incidirá sobre a forma de satisfazer as expectativas presumíveis do espectador-cliente, geralmente definidas segundo critérios etários e de presença sócio-econômica-cultural. Assim, “os filmes de parques” (Futuroscope, Disneyland) são concebidos em vista de um público familiar e de forma a misturar os elementos pseudodidáticos ou culturais com factores de sensações fortes: os lugares de visionamento, os dispositivos sonoros, as

⁷⁴ A relação entre *Avatar* e *Um homem chamado cavalo* é explorada por Ivana Bentes em “Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais” (2010)

dimensões dos ecrãs, a montagem, os vários efeitos especiais tendem a imergir o espectador num banho de sensações partilhadas e a baralhar a apreensão intelectual. (p. 221)

A pseudodidática está presente em nosso objeto de estudo fílmico. A obra apresenta, como já foi explanado em nosso subcapítulo de revisão crítica, um discurso ambientalista que veicula a imagem como se sua realização fosse motivada pela “função de transformação” (p. 228). Isto é, transformar as atitudes do espectador com relação a determinado produto ou causa. Na película de James Cameron, vemos, nitidamente, a publicidade das noções de sustentabilidade. Concomitantemente a este compromisso de mobilização, existe a violência desencadeada pela divisão dicotômica dos personagens entre bons e maus. As diferenças existentes entre os dois grupos culmina em um conflito final, em que a violência é capaz de restaurar a estabilidade inicial.

Não se trata de conferir inconsistência às narrativas hollywoodianas ou sobrevalorizar o cinema ensaísta e de autor; no entanto, devemos compreender que o ritmo e estrutura clássicos são incapazes de servir como suporte para alguns propósitos, como, por exemplo, o de constituição de uma utopia. *Avatar*, por não se deslocar do recipiente tradicional, deixa suspensos elementos interessantes do domínio do conteúdo. Aumont e Marie (2004) afirmam que “não existe conteúdo que seja independente da forma na qual é exprimido” (p. 119) e desse modo pretendemos conduzir a nossa análise: articulando os aspectos temáticos com os formais pelo objetivo de nos aproximar, adequadamente, da compreensão do aspecto utópico no filme em questão.

3.2 Decupagem

A decupagem, como parte do exercício de análise, é a tarefa de selecionar segmentos do filme que sejam pertinentes à reflexão sobre a hipótese levantada. Para o subsequente trabalho de interpretação, julgamos a observação cuidadosa de dois momentos do filme de extrema importância. Logo, em lugar de estabelecermos uma leitura sobre um fragmento, iremos estudar as duas sequências separadamente e, após, reuni-las em uma apreciação geral sobre a manifestação da ideia de utopia no filme.

De acordo com David Bordwell (2005), a segmentação do cinema clássico é mais provida de sistematicidade (p. 294). Em geral, ela é orientada por critérios originados na narrativa clássica, tais como unidade de tempo, unidade de espaço e ação. Pensando a partir dessa definição, sugerimos o caráter de micronarrativa implícito na concepção de sequência. Uma obra como *Avatar* não poderia deslocar-se da regra. No entanto, uma das nossas escolhas, a do *genérico* do filme, não se enquadra nos três parâmetros estabelecidos.

O filme não possui uma sequência genérica amparada pela apresentação dos créditos, pois esses se encontram ao final da narrativa. Contudo, o fato não diminui a relevância do segmento de abertura no filme. A unidade de sentido desta etapa não é conduzida pela unicidade da ação; em lugar disso, ela é identificada como o excerto da obra referente à apresentação de Jake Sullivan. A “cena” se passa em três espaços distintos: a floresta do sonho do personagem, a casa, a rua e o bar. Com exceção do primeiro – que consiste numa antecipação de Pandora – todos se situam na Terra futurista da diegese.

Concordamos com Bordwell (2005) quando afirma que “Um segmento clássico não é uma entidade lacrada. Ele é espacial e temporalmente fechado, mas casualmente aberto, operando para fazer avançar a progressão causal e abrir novos desenvolvimentos.” (p. 282). Assim atua a sequência de abertura, pois é marcadamente introdutória e de apresentação e, concomitantemente, responsável pelo desencadeamento de uma série de acontecimentos da narrativa.

Sobre a função de apresentação, ela é essencial para que reconheçamos os traços do caráter da personagem incumbida do papel da narração da história. No primeiro fragmento de filme, não conhecemos Pandora através dos olhos de Jake, mas a Terra abandonada por ele. A imagem que o personagem constrói sobre o próprio espaço é decisiva na sua futura aceitação dos costumes do alhures. Isto é, entendemos, logo nos primeiros minutos de filme, o prenúncio de um lugar excepcionalmente melhor se comparado àquele com o qual estamos habituados.

Ainda conforme as reflexões do teórico do cinema hollywoodiano, cada sequência possui, além da contextualização da localização do personagem, uma

exposição de sua atitude com relação ao universo que o circunda e de sua movimentação em direção aos seus ideais. Nas palavras de Bordwell:

Cada cena apresenta etapas distintas, inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultado de cenas anteriores). No meio da cena, os personagens agem no sentido de alcançar os seus objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros. (p. 282)

Se pensarmos em *Avatar* através dessa perspectiva, o genérico mostra um espaço em degradação, o estado mental de insatisfação da personagem com o lugar e, finalmente, a ação de repúdio à situação. Essas observações prévias se somam para que retornemos à imagem de viagem transmitida pelo filme. Como já mencionamos no estado da arte e agora justificamos formalmente, os recursos fazem com que a partida de Jake Sullivan seja apreendida pelo espectador como um ato de abandono da Terra devido à impossibilidade de sua restauração.

Além disso, com a seleção desse fragmento, pretendemos entender a imagem do herói. Consequentemente, levantamos a seguinte questão: trata-se de um herói tipicamente hollywoodiano? Objetivamos responder afirmativamente à pergunta, pois ele consiste em um estereótipo do soldado norte-americano recorrente no cinema: etnocêntrico, emocionalmente endurecido pela guerra, ferido (Jake Sullivan é paraplégico), mas mantenedor de um forte e estrito senso de “justiça”.

Uma vez justificada a escolha do primeiro fragmento, passamos à do segundo. Enquanto o anterior começava juntamente ao marco zero da película, o início do segundo se dá, exatamente, na metade do *défilement* fílmico, exercendo a função de ponto de virada, definido por Syd Field, em *Manual do Roteiro* (2001), como aquelas ações do personagem principal que levam a mudanças substanciais no desenvolvimento da história. A segunda sequência selecionada possui esse papel junto à estrutura da narrativa.

De acordo com o autor, “cada ponto de virada move a história adiante, no sentido da resolução” (p. 102). Desse modo, ele divide a história em três atos: I) apresentação, II) confrontação e III) resolução. O ponto representativo da passagem de um ato a outro é determinado pela conduta do personagem principal. Field (2001)

adverte: “Siga o personagem principal de uma história e você terá os pontos de virada nos finais dos atos I e II.” (p. 108)

A nossa sequência pode ser identificada como um *plot-point* porque ela encerra a descrição de Pandora – na terminologia do roteirista, o *ato de apresentação* – e passa à confrontação. O confronto se refere à atitude do personagem diante da mudança de seu papel na tribo *Omaticaya*: Jake Sullivan deixa de ser somente um avatar, alienígena e deslocado, e passa por um ritual de iniciação. A partir disso, surge a possibilidade de enlace amoroso com Neytiri, nativa da tribo.

Então, a narrativa muda o seu caráter de exposição do espaço utópico para dar lugar à *mise-en-scène* da conquista, na qual o conquistador é o branco e estrangeiro e a figura conquistada é a *Na’vi* – fortemente semelhante a uma indígena. Nesse momento, ignora-se que um dos personagens é um humano em um corpo artificial, o futurismo do tempo, o espaço fantástico e, ainda, tudo o que aprendemos no primeiro ato. O desfecho da sequência: a hesitação de Neytiri, o beijo e a relação sexual são fatos que teriam acontecido em qualquer filme hollywoodiano, sem a necessidade de projeção de um universo ficcional complexo.

Por esse motivo, a transição de um ato a outro não se restringe à mudança de movimento da narrativa, mas vai além. Para nós, com o objetivo de investigar a intenção utópica, constatamos que tal mudança efetivamente existiu. No entanto, a partir da metade da película em direção ao seu fim, o objetivo de narrar um possível universo de utopia é suspenso e inconcluso. Justificamos, deste modo, a escolha da mencionada sequência, devido à sua função de separar dois momentos de filme, definindo o tom a ser adotado pela narrativa.

3.3 Transcrições

A transcrição, assim como a decupagem, é um instrumento que levará à análise do filme. O pesquisador que utiliza esse recurso é responsável pela passagem de suas impressões sobre o desfile de imagens para o código verbal. Como o processo de apreensão dos sentidos do filme e de sua transcodificação de um sistema a outro é

subjetivo, Aumont e Marie (2003) entendem que o exercício descritivo, ainda que antecipatório da análise propriamente dita, é um gesto analítico. (p. 75)

Esse procedimento é um meio de apreender e estudar detalhadamente aqueles aspectos da obra que a sucessão de imagens impede de serem memorizados. Logo, trata-se de um trabalho complexo, devendo abarcar todas as linguagens que tornam o cinema uma arte híbrida: além das especificidades do cinema (movimento de câmera, constituição dos planos, troca de planos, enquadramento e etc.), temos a utilização do sonoro e do verbal pela cinematografia.

De acordo com os teóricos supracitados, não existe um modelo de descrição. Contudo, deixam clara a restrição de “não acrescentar nada ao que está na imagem, não esquecer nada de interessante, tratar de respeitar a importância relativa das diversas partes” (2003, p. 76). Concordamos com Aumont e Marie no sentido de que somente entendemos a importância de um fragmento se o colocarmos em uma relação sintagmática, comparando-o com aqueles que o antecederam ou o sucederam. A seguir, propomos duas transcrições baseadas na decomposição plano a plano (AUMONT, MARIE, 2004). A primeira sequência é dividida em 29 dessas unidades de segmentação e a segunda, em 30. Definimos como plano a imagem que permanece no intervalo entre dois cortes.

3.3.1 Transcrição da primeira sequência: a abertura do filme (de 00:00:30 a 00:02:59)

Plano 1 – Exterior/floresta. Dia. (Sons étnicos). Um *fade-in* dá nitidez ao plano geral de uma floresta coberta de neblina. A vista superior avança e, aos poucos, mergulha na paisagem. *Fade-out*.

Jake Sullivan em voz-off⁷⁵

⁷⁵ As traduções das falas foram retiradas das legendas do DVD: AVATAR. James Cameron (produção, direção e roteiro). Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. 162 min.

“Quando eu estava de cama no hospital dos veteranos com um buraco enorme no meio da minha vida, eu comecei a ter esses sonhos em que eu voava.”⁷⁶



Figura 2 - ilustração do plano 1/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:00:33 a 00:00:53

Plano 2 – Interior. Um breve plano detalhe dos olhos de Jake mostra o movimento de abertura. O rosto do personagem tem tom azulado. Em voz-off:

“Mais cedo ou mais tarde, você sempre tem que acordar.”⁷⁷

⁷⁶ “When I was lying in the VA hospital, with a big hole blown through the middle of my life, I started to have those dreams of flying...”

⁷⁷ “Sooner or later though, you always have to wake up.”



Figura 3 – ilustração do plano 2/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:00:56 a 00:00:58

Plano 3 – Exterior/cidade. Noite. Jake está em plano médio. Fixo. Ele usa uma jaqueta de couro e, devido à cadeira de rodas, aparece na posição inferior do quadro. Há algumas pessoas em sua volta, das quais podemos ver apenas o corpo da altura do pescoço para baixo. Transeuntes circulam, cobrindo e descobrindo a imagem de Sullivan. Ainda em *voz-off*:

“Eles podem consertar uma espinha se você tem dinheiro. Mas não com uma pensão de veterano, não com essa economia.”⁷⁸

⁷⁸ “They can fix a spinal, if you got the Money. But not on vet benefits, not in this economy.”



Figura 4 – ilustração do plano 3/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:00:59 a 00:01:01

Plano 4 – Exterior/cidade. Noite. Um plano conjunto fixo apresenta uma cidade insalubre. A imagem de Jake está no meio da multidão que aguarda para atravessar a rua. Carros e pedestres passam em direção horizontal. As pessoas andam na direção à câmera, ocupando a parte inferior do quadro. O lado superior é ocupado por luzes do tipo néon, prédios, anúncios em holograma, imagens animadas e letreiros. Esses elementos compõem a atmosfera caótica do espaço. Um *travelling* vertical leva o espectador para um plano geral, no qual é possível ver a grande massa de pessoas que circulam pela rua.



Figura 5 – ilustração do plano 4/1 (ponto A do *travelling*) *Avatar* (James Cameron, 2009) 00:01:06



Figura 6 – ilustração do plano 4/1 (ponto B do *travelling*) *Avatar* (James Cameron, 2009) 00:01:27

Plano 5 – Interior/casa. O plano americano narra a ação de Jake. Ele está sentado na cama e despe as calças. A abertura do quadro permite o reconhecimento do lugar em que o ex-fuzileiro vive. À esquerda do campo, no canto inferior, há alguns livros e uma luminária: junto a eles está a cama e uma pequena parede com a pintura gasta e os tijolos à mostra. Acima da cama, vemos uma prateleira. Ao fundo, uma pia com uma lâmpada fria sobre ela. Uma porta leva a um sobre-enquadramento de uma

parede bege de azulejos. Nesta peça, ainda observamos outra luz fosforescente. Um varal corta a sala. À direita do campo, observamos outro refletor luminescente e uma grande tela que ocupa toda a extensão desta outra parede. Nela, tigres bebês expressam vivacidade em um layout de programação informativa (narração em prosódia de notícia). No minúsculo corredor entre o televisor e o leito, encontramos a cadeira de rodas. Um movimento diagonal em *steadycam* parte do plano americano até colocar em quadro as pernas finas e imóveis do personagem, excluindo o seu tronco do campo de visão. O quadro final do plano tem o pé direito e a lateral da perna de Jake em posição central. Ao redor, os tigres brincam na televisão e percebemos o chão acinzentado do apartamento.

Narrador na televisão

“O tigre-de-bengala, extinto há mais de um século, está voltando. Clonados no zoológico de Pequim são...”⁷⁹

Jake Sullivan em *voz-off*

“Eu me tornei um fuzileiro pela vida dura. Para ser moldado pela vida. Eu disse a mim mesmo que poderia passar por qualquer teste.”⁸⁰

⁷⁹ “The Bengal Tiger, extinct for over a century, is making a comeback. This cloned tiger cubs at the Benjing zoo are...”

⁸⁰ “I became a Marine for the hardship. To be hammered on the anvil of life. I told myself I could pass any text a man can pass.”



Figura 7 – ilustração do ponto B (ponto B do movimento de câmera) *Avatar* (James Cameron, 2009) 00:01:51

Plano 6 – Interior/bar. Um plano próximo as pernas de Jake. Ele ergue a frente da cadeira, jogando-se para trás e equilibrando-se na parte posterior. Um *travelling* vertical sobe até seu rosto. A sua face está virada para cima e, na testa, um copo de bebida alcoólica é equilibrado (Todos gritam “Jake, Jake, Jake”). Uma mesa de sinuca está colocada à esquerda do plano, um televisor cobre toda a parede posterior, garçonetes passam e pessoas bebem em torno de uma mesa.



Figura 8 – ilustração do plano 6 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:01:53 a 00:01:56

Plano 7 – Interior/bar. Um *raccord* mostra a continuidade da ação com um primeiro plano lateral de Jake. Ele ainda equilibra o copo.



Figura 9 – ilustração do plano 7/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:01:57 a 00:01:58

Plano 8 – Interior/bar. Vários personagens, inclusive Jake, são enquadrados em plano conjunto. Todos olham para o ex-fuzileiro e dão pancadas na mesa em tom de torcida. Ocorre uma movimentação horizontal (da direita para a esquerda) em *Steadycam*. Sullivan retira o copo da testa, bebe o líquido euforicamente e bate o recipiente com força.



Figura 10 – ilustração do plano 8/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:01:58 a 00:02:01

Plano 9 – Interior/bar. Um plano médio fixo do protagonista descreve-o recebendo o cumprimento de outro personagem, finalizando a ação.



Figura 11 – ilustração do plano 9/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:02 a 00:02:03

Plano 10 – Interior/bar. Jake é enquadrado em plano médio fixo, um reflexo azul incide sobre o seu rosto. Ele observa um ponto fora de campo.



Figura 12 – ilustração do plano 10/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:04 a 00:02:06

Plano 11 – Interior/bar. Um *raccord* revela o que é visto pelo ex-fuzileiro. Um plano conjunto aberto descreve o interior do bar, o protagonista em sua cadeira de rodas e, ao fundo, um grande aparelho televisor, pelo qual é transmitido um jogo de futebol. A câmera avança e o fragmento sem cortes termina com o enquadramento americano do protagonista, em diagonal, à direita. O corpo do jogador de futebol – abaixo da cabeça – aparece em posição frontal, no centro do quadro.

Jake Sullivan em *voz-off*

“Sejamos claros. Não quero a sua pena. Eu sei que o mundo é uma droga. Se você quer um jogo justo, você está no planeta errado.”⁸¹



Figura 13 – ilustração do plano 11/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:07 a 00:02:09

Plano 12 – Interior/bar. Jake está em plano médio. Ele volta o olhar, antes direcionado à televisão, para o fora de campo (música).

⁸¹ “Let’s get up straight up front. I don’t want your pity. I know the world’s a cold-ass bitch. You want a fair deal: you’re on the wrong planet. The Strong prey on the weak. It’s just the way things are. And nobody does a damn thing. All I ever wanted in my sorry-ass life was a single thing worth fighting for.”



Figura 14 – ilustração do plano 12/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:10 a 00:02:11

Plano 13 – Interior/bar. O *raccord* leva à cena presenciada por Jake. Um homem bate em uma mulher no interior do bar. As outras pessoas circulam sem influenciar na ação



Figura 15 – ilustração do plano 13/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:12 a 00:02:15

Plano 14 – Interior/bar. O contra-campo retorna ao plano médio de Sullivan. Ele vira o rosto levemente como alguém que observa atentamente.

Jake Sullivam em voz-off

“O forte se aproveita do fraco. A vida é assim e ninguém faz nada.”



Figura 16 – ilustração do plano 14/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:16 a 00:02:18

Plano 15 – Interior/bar. Através de um *raccord* que retorna ao plano conjunto do casal, entende-se que Jake acompanha a ação. O homem levanta a cadeira que havia deixado cair e força a mulher a sentar



Figura 17 – ilustração do plano 15/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:19 a 00:02:21

Plano 16 – Interior/bar. (Sons do ambiente, ascensão do volume da música).
Plano médio brevíssimo de Jake.



Figura 18 – ilustração do plano 16/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: 00:02:22

Plano 17 – Interior/bar. A continuação da sequência ocorre por meio de um plano detalhe da mão esquerda de Jake segurando uma das rodas de sua cadeira. Ele a empurra em direção ao casal.



Figura 19 – ilustração do plano 17/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:23 a 00:02:25

Plano 18 – Interior/bar. O personagem aparece em um plano traseiro encaminhando-se para frente.



Figura 20 – ilustração do plano 18/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:26 a 00:02:28

Plano 19 – Interior/bar. Um *raccord* mostra-o em plano americano com o olhar fixo na cena da discussão. Um *travelling* horizontal de recuo acompanha o percurso de Sullivan até o momento da sua chegada à discussão.



Figura 21 – ilustração do plano 19/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:29 a 00:02:31

Plano 20 – Interior/bar. Novo *raccord* retoma a imagem das costas do herói, mas, nesta vez, em plano conjunto, *contra-plongé*, pois além de visualizarmos o casal, eles estão sob a perspectiva de Jake.



Figura 22 – ilustração do plano 20/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:32 a 00:02:34

Plano 21 – Interior/bar. Em plano médio diagonal, Jake está localizado atrás do homem agressor. Deste último apenas está enquadrado o espaço do corpo entre o pescoço e a cintura. Um panorâmico vertical (de cima para baixo) brusco leva-nos do alto do homem que agredia a mulher até a mão de Sullivan que puxa o assento do outro, fazendo-o cair.



Figura 23 – ilustração do plano 21/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:35 a 00:02:36

Plano 22 – Interior/bar. O agressor e Jake estão em plano conjunto fixo. O segundo se desvencilha da cadeira de rodas, jogando-se sobre o homem que já estava caído no chão.



Figura 24 – ilustração do plano 22/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:37 a 00:02:38

Plano 23 – Interior/bar. Em plano próximo. O primeiro soco é desferido por Sullivan.



Figura 25 – ilustração do plano 23/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: 00:02:39

Plano 24 – Interior/bar. A dinamicidade da sequência remete a um novo plano, mais aberto, no qual mais três socos são dados pelo protagonista.



Figura 26 – ilustração do plano 24/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:40 a 00:02:42

Plano 25 – Interior/bar. A câmera movimenta-se organicamente em torno da luta, passando rapidamente por um plano próximo de Jake sobre o opositor. O homem que antes agredira a mulher faz tentativas de se desvencilhar de Sullivan, mas este lhe segura o pescoço, não o deixando sair.

Jake Sullivan em voz-off

“Tudo o que eu queria na minha droga de vida era alguma coisa pela qual lutar.”⁸²



Figura 27 – ilustração do plano 25/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:43 a 00:02:45

Plano 26 – Interior/bar. Por meio de um plano médio brevíssimo, vemos Sullivan, que continua a segurar o pescoço do adversário.



Figura 28 – ilustração do plano 26/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:46 a 00:02:47

⁸² “All I ever wanted in my sorry ass life was a single thing worth fighting for.”

Plano 27 – Interior/bar. A descrição da luta segue com um plano médio *plongé* dos dois homens. A movimentação em *steadycam* ocasiona uma interpretação de maior agilidade à briga.



Figura 29 – ilustração do plano 27/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:48 a 00:02:51

Plano 28 – Interior/bar. Interior/bar. O último quadro no interior do bar mostra, em câmera lenta, Jake dando outro soco no seu adversário, que, por sua vez, sangra e parece ter aspecto enfraquecido.



Figura 30 – ilustração do plano 28/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:52 a 00:02:53

Plano 29 – Exterior/bar. Noite. Um plano conjunto finaliza a sequência. Uma porta se abre e dois homens fortes jogam Jake na rua. A movimentação panorâmica desloca o quadro juntamente com Sullivan. Ele permanece caído em um chão insalubre, em meio ao lixo.



Figura 31 – ilustração do plano 29/1 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 00:02:54 a 00:02:59

3.3.2 Transcrição da segunda sequência: um *plot-point* de *Avatar* (de 01:34:00 a 01:37:23)

Plano 1 – Exterior. Noite. Um plano de transição mostra uma paisagem noturna no planeta Pandora. As árvores na parte inferior da tela contrastam com a claridade do reflexo de um planeta vizinho. Há dois planetas menores, um à direita e o outro à esquerda superior do campo de visão. Todos eles se movem, lentamente, em diagonal, provocando a impressão de passagem do tempo.



Figura 32 – ilustração do plano 1/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:33:59 a 01:34:01

Plano 2 – Exterior. Noite. Um plano conjunto movimentado por um *travelling* da direita para a esquerda descreve o percurso de Jake e Neytiri sobre um tronco de árvore. Há um rio sob os personagens, nele habitam os *Anemoides*⁸³. No fundo do campo, enxergamos uma cachoeira cuja queda da água contrasta com a escuridão do ambiente noturno. À direita do quadro e em sua parte superior, enxerga-se uma vegetação vasta e luminosa.

⁸³ “Anemoides ou Anemoides de Catarata são criaturas invertebradas com pequenos tentáculos tóxicos usados para se alimentar. Bioluminescente em grande quantidade de cores pastel.” (WILHELM, MATHINSON, 2010, p. 54).



Figura 33 – ilustração do plano 2/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:02 a 01:34:06

Plano 3 – Exterior. Noite. A continuidade da corrida é mantida por um plano médio posterior de Jake e Neytiri. A partir disso, é iniciado um movimento irregular composto por diferentes localizações espaciais. Na primeira o avatar é enquadrado em plano americano lateral e a *Árvore das Vozes*⁸⁴ – semelhante a um salgueiro chorão, mas com folhagens luminescentes – cobre toda a parte superior do campo, sugerindo ser o destino dos dois personagens. Um plano conjunto diagonal dá sequência à ação. Agora, a *Árvore* ocupa o espaço central do quadro, formando uma cortina fosforescente que se estende da extremidade esquerda à direita. Após, alguns *Fan Lizards*⁸⁵ saltam do chão, adquirindo a aparência de discos luminosos, e os entornam. A *Na'vi* e Sullivan param de correr. A movimentação da grua encontra estabilidade em um plano americano frontal de ambos sendo cercados pelos lagartos de Pandora. Os personagens sorriem. Neytiri vai em direção a Jake.

⁸⁴ “Árvore parecida com um salgueiro que os *Na'vi* acreditam permitir que os *omaticayas* comunguem tanto com seus ancestrais quanto com *Eywa* ao juntar suas tranças com as raízes da árvore.” (WILHELM, MATHINSON, 2010, p. 185).

⁸⁵ “Lagarto-leque ou lagarto-leque com asas: estrutura semelhante a uma espinha que se desdobra em uma membrana bioluminescente magenta e roxa.” (WILHELM, MATHINSON, 2010, p. 76).



Figura 34 – ilustração do plano 3/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:07 a 01:34:18

Plano 4 – Exterior. Noite. Um plano americano diagonal narra a ação de Neytiri por outro ângulo. Os dois estão localizados no centro do quadro. Ela está de costas e segura as mãos de Jake, cuja parte frontal é vista de um ângulo oblíquo. Uma movimentação em *Steadycam* adequa a posição inicial da câmera e coloca em campo os personagens de mãos dadas, novamente em enquadramento americano. Ela se vira e o puxa. O seguimento sem cortes termina com um plano médio de ambos, a *Na'vi* à frente e Sullivan atrás. A *Árvore das Vozes* ocupa uma quarta parte do quadro, em posicionamento superior e à esquerda.



Figura 35 – ilustração do plano 4/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:19 a 01:34:24

Plano 5 – Exterior. Noite. Um plano conjunto *plongé* localiza o casal no interior da Árvore das Vozes. Um *travelling* frontal de recuo narra a passagem dos dois personagens por um corredor em meio a duas paredes de fios fosforescentes. Essas folhagens formam duas linhas diagonais, uma para esquerda e outra para a direita, que partem do ponto central superior do campo e continuam até os cantos inferiores. Jake e Neytiri estão inseridos em um espaço triangular, no centro do quadro. Ela abre os braços, de forma a tocar nas duas extremidades. Conforme avançam, o chão também adquire o aspecto luminoso da Árvore.



Figura 36 – ilustração do plano 5/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:25 a 01:34:30

Plano 6 – Exterior. Noite. A descrição do percurso continua em um plano americano dianteiro. Um *travelling* de avanço segue Jack Sullivan, que está na posição central do quadro. A nativa Na'vi, posicionada mais à frente e à direita, segue movimentando-se de acordo com o plano anterior. Um movimento orgânico (ou irregular) de reenquadramento enfatiza a ação do soldado. Ele toca na Árvore das Vozes pela primeira vez e abre os braços, imitando Neytiri. Ela, por sua vez, volta ao centro do campo.



Figura 37 – ilustração do plano 6/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:31 a 01:34:39

Plano 7 – Exterior. Noite. Um plano conjunto frontal e breve mostra o casal fora do corredor, no interior da *Árvore*. Um *travelling* traz uma visão ligeiramente mais próxima de Neytiri, colocando-a em plano americano. As ramificações luminosas continuam a compor grande parte do quadro, mas, agora, estão dispersas. Ela se volta em direção a uma das folhas e diz:

Este é um lugar para as preces serem ouvidas.⁸⁶



Figura 38 – ilustração do plano 7/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:40 a 01:34:42

Plano 8 – Exterior. Noite. Neytiri está no centro do plano americano lateral. Ela sorri, junta o rosto a um dos fios fosforescentes da *Árvore das Vozes*:

E, às vezes, atendidas.⁸⁷

A câmera flutua em torno da personagem, aproximando seu rosto sorrindo. No entanto, observa-se nitidamente que o sarmento está na posição central. A personagem solta a folha. Uma panorâmica vertical para baixo descreve o rápido movimento de suas mãos, que pegam a ponta de sua *trança*⁸⁸. Na continuidade do movimento, sua mão

⁸⁶ "This is a place for prayers to be heard."

⁸⁷ "And sometimes answered."

⁸⁸ À primeira vista, um humano poderia pensar no cabelo dos *Na'vi* simplesmente como uma trança longa e ostentosa. Essa trança aparentemente convencional na verdade guarda um intrincado sistema de gavinhas que podem ser conectadas a estruturas similares de outras formas de vida. Essa conexão permite que um *Na'vi* sinta os sinais energéticos e cinéticos transmitidos por criaturas, plantas, e até

sobe e seus cabelos se unem ao fragmento de Árvore. Ela fecha os olhos, os reabre, se vira para Jake e explica:

Nós chamamos isso de *utrava mokri*. A Árvore das Vozes.⁸⁹



Figura 39 – ilustração do plano 8/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:43 a 01:34:56

Plano 9 – Exterior. Noite. Um plano americano *contra-plongé* breve traz Jake de volta ao campo. Um ligeiro movimento para a direita reenquadra o corpo de Neytiri e aproxima Jake. Ele faz a menção de segurar a sua própria trança.

pela própria Lua. Acredita-se que a trança também permita aos *Na'vi* acessarem a rede neural que envolve toda a Lua e, dessa forma, as sabedorias coletivas de toda a vida pandoriana. (WILHELM, MATHINSON, 2010, p. 28 - 29)

⁸⁹ "We call this *utrava mokri*."



Figura 40 – ilustração do plano 9/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:34:57 a 01:35:01

Plano 10 – Exterior. Noite. A *na'vi* está em primeiro plano lateral e o humano ocupa o fundo do quadro, em *flou*. Ele continua o gesto de segurar a trança e ela olha para o fora de campo, de modo a remeter para a introspecção:

As vozes dos nossos ancestrais que vivem junto a *Eywa*.⁹⁰

Ela volta a olhar para Jake, que tem a aparência nítida novamente. Conforme ele é reenquadrado, Neytiri sai de campo. O percurso termina em um plano americano do herói, onde a trança está para frente, em posição visível.

⁹⁰ “The Tree of Voices. The voices of our ancestors, who live within *Eywa*.”



Figura 21 – ilustração do plano 10/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:02 a 01:35:06

Plano 11 – Exterior. Noite. A conexão entre o cabelo e o sarmento luminescente da Árvore das Vozes aparece em primeiro plano (vozes variadas em idioma *Na'vi*, lembrando tons indígenas). O rosto do personagem está em *fou* novamente. Ainda que não haja reenquadramentos, existe uma movimentação orgânica da câmera, aparentando uma instabilidade constante.



Figura 42 – ilustração do plano 11/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:07 a 01:35:09

Plano 12 – Exterior. Noite. (As vozes continuam). Um *travelling* parte da posição zenital, a câmera desce do alto da ramificação na qual Jake se conectou. Ao chegar na altura do rosto do personagem ela gira noventa graus para cima, encontrando-o. Ele abre os olhos. A movimentação continua no recuo para trás da folha luminescente, adquirindo distância de Sullivan e somando Neytiri ao quadro.

Jake

Eu os escuto.⁹¹

Ela se une à mesma folha na qual o avatar está conectado. Uma variação brusca no enquadramento conclui o percurso com um plano *plongé* situado um pouco acima da face dos personagens, a imagem lateral de Jake ocupa a direita do campo e a sua trança passa pelo inferior chegando à extremidade esquerda, onde ela encontra a ramificação da Árvore. Neytiri se encontra no centro.

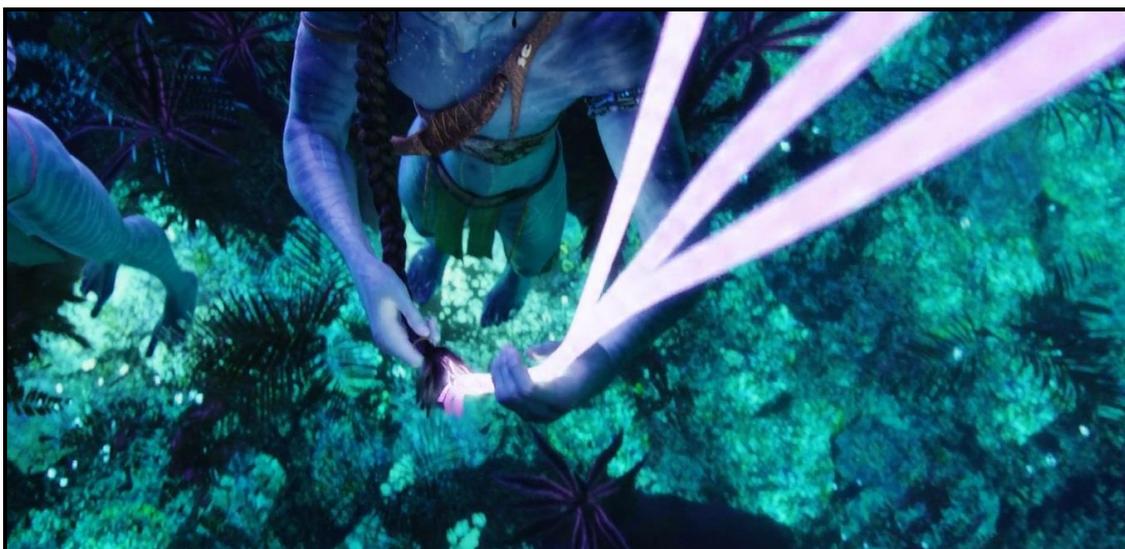


Figura 43 – ilustração do plano 12/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:10 a 01:35:22

Plano 13 – Exterior. (Vozes ao fundo). Noite. O rosto de Neytiri está em primeiríssimo plano, breve e em posição fixa. Ela possui sardas luminosas e adereços étnicos cobrem o seu pescoço. A personagem está sorrindo e olhando para Sullivan, que se encontra fora de campo:

⁹¹ "I hear them."

Eles vivem, Jake.⁹²



Figura 44 – ilustração do plano 13/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:23 a 01:35:25

Plano 14 – Exterior. Noite. (Vozes ao fundo). Um breve plano próximo de Jake, no qual Neytiri aparece desfocada, sugere um *raccord*.



Figura 45 – ilustração do plano 14/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:26 a 01:35:27

⁹² "They live Jake."

Plano 15 – Exterior. Noite. (Vozes ao fundo). Esse *raccord* termina com o retorno ao primeiríssimo plano da nativa *Na'vi*.



Figura 46 – ilustração do plano 15/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:28 a 01:35:29

Plano 16 – Exterior. Noite. (Vozes ao fundo). Um plano conjunto *plongé* retoma a imagem dos dois juntos à Árvore. Novamente, há um *travelling* irregular sem reenquadramentos. As folhas caem pelas extremidades esquerda, direita e superior do quadro. O casal está no centro. Animais semelhantes a águas-vivas⁹³ caem do alto. Jake olha para cima. Neytiri toca no peito dele:

Você é um *omaticaya* agora. Você deve fazer o seu arco com a madeira da Casa da Árvore.⁹⁴

⁹³ “Os personagens entendem esses animais como manifestações de *Eywa*, a entidade divina dos *Na'vis*.”

⁹⁴ “You are *omaticaya* now. You may make your own bow from the wood of the Hometree...”



Figura 47 – ilustração do plano 16/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:30 a 01:35:36

Plano 17– Exterior. Noite. (Cessam as vozes e retorna a trilha extradiegética). A *Na'vi* está em plano próximo diagonal e Jake, em primeiríssimo plano, se posiciona de costas para a câmera. Neytiri segue com a mão no peito do avatar e olha com tristeza. Ela vira as costas para ele.



Figura 48 – ilustração do plano 17/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:37 a 01:35:44

Plano 18 – Exterior. Noite. Um plano médio frontal mostra os dois personagens. Ela está de costas para Jake, que a observa atentamente. Um das manifestações de *Eywa*

desce até a mão de Neytiri, que segura o animal com as duas mãos. Um reenquadramento coloca a nativa em primeiríssimo plano e Jake está em *flo*:

E você deve escolher uma esposa. Nós temos grandes mulheres.
Ninat é a melhor cantora...⁹⁵

Sullivan ganha foco e Neytiri aparece em *flo*. Ele diz:

Eu não quero Ninat.⁹⁶

Ela sorri e sopra o que está em suas mãos. A água-viva luminosa volta para o ar e o plano é concluído com o seu plano detalhe.

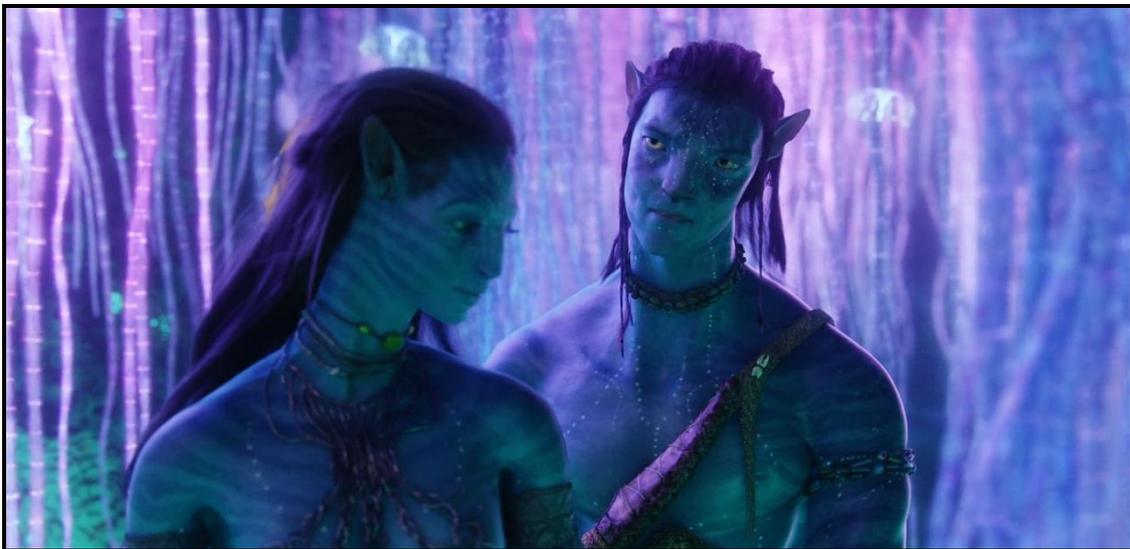


Figura 49 – ilustração do plano 18/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:35:45 a 01:36:02

Plano 19 – Exterior. Noite. Ambos continuam na posição anterior, em plano médio fixo. Vê-se o perfil de Neytiri e a frente de Jake:

Neytiri

Beyral, ela é uma boa caçadora.⁹⁷

Jake

⁹⁵ “And you may choose a woman. We have many fine women. Ninat is the best singer...”

⁹⁶ “I don’t want Ninat.”

⁹⁷ “There is a Beyral, she is a good hunter.”

Sim, ela é uma boa caçadora.⁹⁸

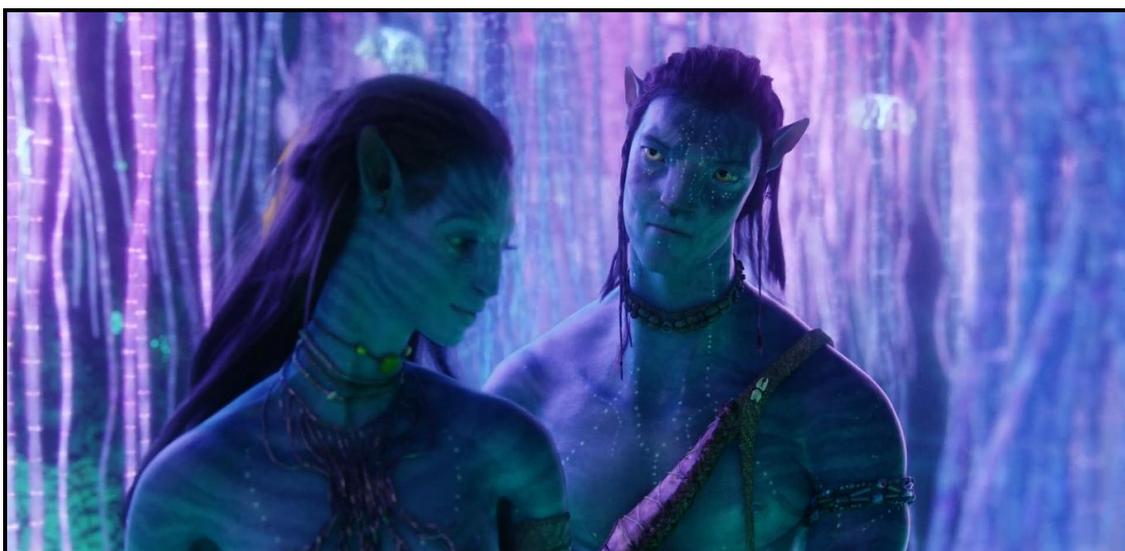


Figura 50 – ilustração do plano 19/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:03 a 01:36:06

Plano 20 – Exterior. Noite. Neytiri, em um primeiro plano frontal, olha com tristeza para Jake, em plano dianteiro. Essa posição dos personagens conduz à apreensão de um diálogo.



Figura 51 – ilustração do plano 20/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:07 a 01:36:10

⁹⁸ “Yes, she is a good hunter.”

Plano 21 – Exterior. Noturno. Um *raccord* põe Jake em primeiro plano frontal e Neytiri em plano dianteiro. Ele pende o rosto para o lado e explica:

Eu já escolhi. Mas essa mulher deve me escolher também.⁹⁹



Figura 52 – ilustração do plano 21/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:11 a 01:36:13

Plano 22 – Exterior. Noturno. Um primeiríssimo plano frontal mostra o rosto de Neytiri e a parte traseira da cabeça de Jake. Ela sorri e responde:

Ela já o fez.¹⁰⁰

⁹⁹ "I've already chosen. But this woman must also choose me."

¹⁰⁰ "She already has."



Figura 53 – ilustração do plano 22/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:14 a 01:36:15

Plano 23 – Exterior. Noturno. O *raccord* retoma a face de Jake, ainda em primeiríssimo plano frontal. Ele segura o rosto da *na'vi* e a beija. Um travelling movimenta-se circularmente, de forma a colocar o beijo em primeiríssimo plano e os rostos dos dois personagens em perfil.



Figura 54 – ilustração do plano 23/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:16 a 01:36:37

Plano 24 – Exterior. Noturno. (Som extradiegético, trilha original). Uma transição em *cross dissolve*¹⁰¹ leva ao plano do casal que se abaixa, dobrando as pernas no chão. Neytiri mostra a sua trança a Jake que, por sua vez, pega a sua própria.



Figura 55 – ilustração do plano 24/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:38 a 01:36:48

Plano 25 – Exterior. Noturno. (Som extradiegético, trilha original). A junção das duas tranças é vista através de um plano detalhe, *plongé*. Um *travelling* avança em movimento irregular, mudando o enquadramento oblíquo para o reto, onde as duas pontas são reenquadradas no centro. A continuidade da movimentação leva a um *contra-plongé*, no qual os cabelos de ambos estão em primeiro plano e dividem o quadro com os rostos dos personagens. A câmera sobe, retirando o elemento simbólico da união do campo. O plano é concluído com um enquadramento próximo de Jake. Ele fecha os olhos (som diegético de respiração intensa). Olhando para baixo, abre-os e olha para Neytiri.

¹⁰¹ Ao invés de utilizar o “corte” de uma cena para outra, a primeira se apaga lentamente, adquirindo transparência e dando lugar à próxima.



Figura 56 – ilustração do plano 25/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:49 a 01:36:58

Plano 26 – Exterior. Noturno. (Som extra-diegético, trilha original). Um *raccord* passa para um breve primeiríssimo plano frontal da nativa (som diegético de respiração intensa).



Figura 57 – ilustração do plano 26/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:36:59 a 01:37:01

Plano 27 – Exterior. Noturno. (Som extra-diegético, trilha original). A continuidade do beijo é mostrada em plano médio. Há uma breve movimentação em *travelling* horizontal para a esquerda.



Figura 58 – ilustração do plano 27/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:37:02 a 01:37:06

Plano 28 – Exterior. Noturno. (Som extra-diegético, trilha original). Jake e Neytiri estão em plano americano, levemente diagonal à direita (contrastando com o plano anterior). Ele a puxa para perto de si, deixando-a mais alta (som diegético de respiração intensa).



Figura 59 – ilustração do plano 28/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:37:07 a 01:37:10

Plano 29 – Exterior. Noturno. Novamente, há transição em *cross dissolve*. Os personagens estão em primeiro plano, mas ela está situada um pouco mais acima do

quadro. Um *travelling* de contorno (da direita para a esquerda) mostra Neytiri, que dá beijos na testa de Jake (som diegético de respiração intensa).



Figura 60 – ilustração do plano 29/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:37:11 a 01:37:15

Plano 30 – Exterior. Noturno. Outra transição em *cross dissolve* leva ao último plano da sequência. Um *contra-plongé* conjunto de Jake e Neytiri. A movimentação em *travelling* horizontal da esquerda para a direita retira, gradualmente, os personagens de campo. A passagem para a próxima sequência ocorre com a utilização do recurso de *fade-out*, que escurece o plano gradualmente.

Neytiri em *voz-off*:

Agora eu estou com você, Jake.¹⁰²

¹⁰² “I am with you now, Jake.”



Figura 61 – ilustração do plano 30/2 *Avatar* (James Cameron, 2009) Duração: de 01:37:16 a 01:37:21

3.4 Análise da primeira sequência: apresentação do herói e da Terra distópica em estado de degradação

Embora Aumont e Marie (2004) tenham o seguinte posicionamento sobre a sequência genérica: “é raro que ‘represente’ o filme integral, o qual precisamente só introduz” (p. 107), os dois primeiros planos de *Avatar* são muito úteis à reflexão sobre a utopia na obra em sua totalidade. Isso corrobora o que defendem muitos outros estudiosos e o que constatamos na descrição dos planos. Desse modo, retornamos à observação dos segmentos um e dois. A primeira imagem do filme é uma floresta vista do alto. A movimentação da câmera constrói a impressão de mergulho daquele que observa a mata.

No plano seguinte, Jake Sullivan abre os olhos, emitindo um enunciado em *voz-off* que informa o espectador do caráter onírico da primeira imagem. A presença de Pandora está sugerida nos primeiros segundos do filme e entendemos que a sua aparição pertence a um sonho, um presságio. Então, esse movimento de abertura dos olhos remete a um retorno do personagem à realidade. É necessário falar sobre esse ambiente “real” contraposto ao onírico ou a Pandora para que possamos retornar à ideia de utopia a ser apreendida a partir das duas imagens iniciais.

Os próximos planos do começo do filme se passam na América do Norte do futuro. O terceiro deles mostra um importante dado: Jake Sullivan, o personagem central, é paraplégico. Juntamente a sua condição física, começamos a reconhecer a atmosfera na qual ele vive. O espaço é familiar aos espectadores de ficção distópica e o cenário de *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, é descoberto ao final do percurso da câmera no interior do quarto plano, tratando-se de uma alusão ao filme precedente.

As alusões, para Laurent Julier (2007), são “remissões implícitas” e “somente podem ser encontradas em um nível além da superfície” (p. 137)¹⁰³. Embora a remissão à obra de Ridley Scott seja evidente, não podemos definir o fragmento como citação porque não há meios de justificá-la verbalmente. No entanto, reconhecemos que *Avatar* estabelece um diálogo formal e temático com a célebre obra da década de 1980 nos seus planos três e quatro (nas figuras 4,5 e 6).

As imagens em holograma, o uso de fosforescências, o alto número de informações e a insalubridade das ruas – impressão provocada devido ao uso de máscaras pelos personagens que compõem a massa – remetem ao início da película de Scott. Ainda como no *incipit* da obra de ficção-científica marco da década de oitenta, uma panorâmica horizontal leva-nos ao alto para uma visão geral daquele ambiente. Além das semelhanças diegéticas, extratextualmente, constatamos que o diretor de *Avatar*, James Cameron, conforme citado anteriormente, teve as suas primeiras experiências profissionais junto ao diretor britânico.

Essa Terra marcadamente *cyberpunk* de *Avatar* é o lugar de origem do personagem condutor da narrativa. A partir da descrição, vislumbramos que a apresentação de Jake Sullivan é feita em semelhança ao espaço que o abriga, criando uma relação de coerência entre as características de ambos – decadentes, soturnos e tristes. No terceiro quadro, há a primeira aparição de Sullivan: ele está em plano médio através do qual podemos conhecê-lo até a altura do peito. Notamos que o centro da imagem é ocupado pelo homem e que apenas o corpo das demais pessoas do plano aparece em campo.

Se este enquadramento leva a perguntar sobre o porquê da diferença de altura de Jake com relação aos demais, o próximo plano traz a resposta: o personagem é

¹⁰³ Les allusions, ces “renvois implicites”, ne sont effectives qu’à un niveau de lecture sous la surface.

paraplégico. A simultaneidade da exposição do corpo pela câmera com a fala em *off* afirma a consciência do narrador sobre o papel inconformado assumido por ele na narrativa e sobre a sua condição física: “Eles podem consertar uma espinha se você tem dinheiro. Mas não com uma pensão de veterano, não com essa economia.”¹⁰⁴

A expressão “eles” se refere àqueles que detêm o poder sobre os recursos tecnológicos desse tempo e espaço. Logo, sabemos que no mundo habitado por Jake o desenvolvimento científico – lê-se a cura e a inclusão – é acessível apenas aos que possuem capital. A fala avança e inferimos uma referência à ingratidão. Por meio da restrição “não com uma pensão de veterano”, entendemos que o estado físico do soldado foi proporcionado pela causa coletiva; entretanto, a sociedade não o retribui e se mostra impassível quanto à possibilidade de reversão de seu estado físico.

O plano cinco (figura sete) descreve o lugar no qual Jake mora. Como está exposto na descrição, se trata de um espaço exíguo – apenas um aglomerado de sala-quarto-cozinha – e em processo de degradação. A câmera movimenta-se com o objetivo de atravessar o ambiente, mostrando-nos os detalhes do abrigo do personagem. Ao final deste percurso, utilizando o recurso de reenquadramento, as pernas de Sullivan ocupam o primeiro plano: elas são muito finas em relação ao resto do corpo e revelam fraqueza. Ao lado delas, na lateral direita do quadro, observamos uma grande tela – certamente se trata de outra alusão, desta vez, aos filmes distópicos de François Truffaut e Michael Radford. Nela, opõe-se às pernas de Jake a imagem da vitalidade de dois tigres bebês que brincam. Pela *voz-off*, o que parece ser um noticiário transmite a informação de que cientistas descobriram a clonagem dessa espécie extinta há mais de cem anos. Nessa narração, há a sugestão de que, com as tecnologias da sociedade de Jake, seria fácil resolver o problema físico do herói, uma vez que foi possível recriar tigres desaparecidos há muito tempo. Mesmo diante de tal facilidade, ele não recebe auxílio.

Como no plano resultado do reenquadramento, a paralisia do ex-fuzileiro é posta em destaque nas primeiras imagens do filme. Esse contraste recorrente entre o saudável (os tigres na imagem da televisão) e o doente (o espaço de Jake e a consequência física de sua profissão) promove a seguinte percepção: a Terra de *Avatar* e os seus habitantes necessitam ser restaurados. Defrontamo-nos, então, ao final do quinto plano, com a

¹⁰⁴ “They can fix a spinal, if you got the Money. But not on vet benefits, not in this economy.”

expressão oral que traz a certeza ao espectador de que ele está diante de uma história de reabilitação e de retomada da ordem. O modo como a enunciação é posta permite que possamos perceber a função de herói investida ao seu emissor: “Eu me tornei um fuzileiro pela vida dura. Para ser moldado pela sua dificuldade. Eu disse a mim mesmo que poderia passar por qualquer teste.”

O tom das poucas falas do personagem na narração em *voz-off* constrói de maneira inequívoca a figura de um sujeito corajoso que busca superar a sua adversidade física e a hostilidade do espaço. Assim, é construída a imagem do herói do cinema clássico, aquele que é capaz de se fazer por si mesmo – ressaltando a força do indivíduo em lugar da coletividade – e suplantar fragilidades, despertando no espectador comum a possibilidade de *identificação* (AUMONT et al., 1995).

Ainda que de forma breve, precisamos refletir sobre a mencionada noção de “identificação” no cinema. Primeiramente, é necessário tratar o termo de forma não redutora e compreender que o processo de identificação espectador-obra cinematográfica não se limita à postura do receptor de ver a si mesmo na conduta de um personagem. A complexa construção da estrutura fílmica e a disposição empreendida pelo espectador também são problemas centrais dessa discussão. Logo, o tratamento do assunto demanda uma ligação entre as teorias da psicanálise e do cinema.

Segundo os autores Aumont et al (1995), David Griffith – diretor norte-americano do início do século XX – foi um dos primeiros cineastas a modelar a forma do filme com o intuito de provocar reação do espectador. Contudo, são os soviéticos Sergei Eisenstein, Dziga Vertov e Vsevolod Pudovkin, na década de 20, que teorizam sobre a identificação. Encontramos nos autores a interessante proposição que defende o cálculo ou a consciência de quem dirige sobre os possíveis resultados sortidos no espectador. Como está explícito no excerto abaixo:

O produto artístico (...) é, antes de mais nada, um trator que lavra o psiquismo do espectador de acordo com uma determinada orientação de classe. (...) Arrancar fragmentos do meio ambiente, segundo um cálculo consciente e voluntário, preconcebido para conquistar o espectador depois de ter desencadeado sobre ele esses fragmentos em um confronto apropriado. (EISENSTEIN, 1925, apud AUMONT et al, 1995)

O posicionamento de Eisenstein, visivelmente marxista, demonstra uma concepção demasiadamente mecânica e unilateral sobre a relação obra-receptor.

Consequentemente, os estudos em torno da influência do filme sobre o espectador evoluíram no sentido da existência de uma dupla identificação com o cinema. Desse modo, o efeito do filme sobre o espectador não existiria somente pela estrutura do produto artístico, mas também pela vontade daquele que assiste em colocar-se numa situação de vulnerabilidade diante de narrativa.

A identificação primária – termo cunhado por Jean Luis Baudry – (AUMONT et al, 1995) é a concessão feita pelo receptor das suas próprias vontades pelo tempo de duração da película. Em troca desse abandono, ele recebe os estímulos necessários para a imersão no texto cinematográfico (os itens da sala, a poltrona, o desfile das imagens, os recursos sonoros).

O tema é pertinente nesta dissertação uma vez que exploramos a apresentação do herói no filme de Cameron. Entretanto, o primeiro tipo de identificação nos conduz a uma possível justificativa do uso de 3D em *Avatar*. O volumoso emprego de ferramentas tecnológicas no filme – repetidamente anunciado nas publicidades do lançamento – certamente é entendido como uma estratégia de conquista de público para as salas de cinema. Logo, o diretor canadense anunciou e proporcionou uma experiência próxima do real e, como resultado, recebeu novamente a maior bilheteria da história.

De acordo com o crítico da revista *Contracampo*, Luís Veríssimo, a experiência 3D é responsável por provocar certo estranhamento diante da forma dos nativos *Na'vi*. O tamanho dessas criaturas é apresentado como superior ao dos humanos e, ainda que possuam uma fisiologia semelhante à forma de um indivíduo saudável e praticante de exercícios físicos (todos são muito esguios e exibem a saliência dos músculos), eles possuem algumas diferenças, tais como o formato pontiagudo das orelhas (semelhante à imagem convencionalmente associada à figura mítica do elfo) ou o número inferior de dedos (apenas três).

O “estranhamento” apontado por Veríssimo resulta do realismo da experiência. Logo, ele não provoca a reação de reflexão no espectador, mas um mergulho nas tecnologias das salas de projeção das grandes franquias. Erick Felinto (2010), em ensaio sobre a experiência com o filme desde o momento da fila em frente a uma das sedes da rede IMAX, destaca a importância da exposição da própria empresa sobre os instrumentos que dispõe com o objetivo de envolver o consumidor. Lê-se no relato:

Que as tecnologias existam hoje principalmente para nos seduzir é algo que a experiência do cinema IMAX testemunha exaustivamente. Previamente a todo espetáculo (e foi, assim, naturalmente, antes da exibição de *Avatar*), o público escuta uma narração em *off* apresentando as maravilhas tecnológicas responsáveis por produzir uma experiência tão singular. Escutamos, fascinados, sobre o gigantismo da tela, que ocupa todo o campo de visão. Aprendemos sobre as características especiais dessa mesma tela, que permite que o som atravesse e repercute junto com os outros vários alto-falantes espalhados pela sala. (p. 14)

Os discursos do ensaísta e do crítico mostram o apelo de *Avatar* às singularidades da identificação primária. O objetivo desse excesso de investimento na estrutura material que cerca o filme na parte exterior à tela provoca a utilização de recursos narrativos promotores da identificação também à nível secundário. Essa última consiste na relação que o espectador estabelece, não com a sucessão de imagens, mas com o próprio personagem representado (ou com mais de um deles). Aumont (1995) defende o conceito como originado na teoria do complexo de Édipo freudiano. Para o autor, o caminho do indivíduo em direção ao outro – o desejo de sê-lo, ter o que o outro possui, gostar dele ou rejeitá-lo – justifica o princípio de reconhecimento entre o espectador e a conduta de determinado personagem.

Logo, a simpatia não leva à identificação, pois o mecanismo é anterior à recepção positiva ou negativa de um personagem. E ainda, deve ser destacado que o sentimento de familiaridade não é provocado apenas pela representação de boas ações; diferentemente disso, o espectador também pode se identificar com o mau comportamento. A figura do herói exemplifica essa afirmação. A personalidade condutora de uma narrativa dificilmente é completamente monolítica – incluindo o caso do cinema clássico – ao contrário, ela vive em conflito com determinada situação e espaço e sua função é confrontá-los. Cristina Alvarez (2011), no texto *Figures du héros, littérature, cinéma e bande dessinée*¹⁰⁵, afirma que:

[...] todo o herói possui qualquer coisa do seguinte modelo: mediador entre ordem e contra-ordem, ele assume uma atitude de denegação da lei, agindo ao seu serviço mas excedendo-a, subvertendo-a. Onde começa sua hibridização, sua liminaridade, e seus deslocamentos entre dois mundos: os vivos e os mortos, o sonho e a realidade, a civilização e a selvageria. O herói é fundamentalmente aquele ou aquela que se expõe ao que virá (o devir, a a(d)ventura), que é disposto a encontrar a alteridade radical, a encontrar uma

¹⁰⁵Extraído do site de divulgação e pesquisa em literatura *Fabula.org*. Fonte: <http://www.fabula.org/actualites/figures-du-heros-litterature-cinema-bande-dessinee> 48188.php. (30/11/2012). Texto retirado do site sobre o documento: « Information publiée le lundi 5 décembre 2011 par Bérenger Boulay (Source: Cristina Alvares) »

dimensão perdida, material ou imaterial, a mudar o seu modo de ser e o modo de ser do mundo.¹⁰⁶

Encontramos nitidamente os aspectos da personalidade de Jake Sullivan na descrição acima. O repúdio do personagem pelo seu próprio mundo o levará a este plano de liminaridade ou de divisão entre dois mundos (*o sonho e a realidade, a civilização e a selvageria*). O personagem do ex-fuzileiro se tornará híbrido até mesmo no que concerne a sua constituição física, já que assumirá o controle de um avatar – um corpo idêntico ao dos extraterrestres *Na'vis*, no entanto, vazio. Após a mudança do corpo, ele terá as ferramentas necessárias para partir em descoberta ao alhures, redefinir-se e abandonar a sua história prévia.

Se olharmos genericamente a narrativa, Jake não seria um herói porque renuncia ao seu traço humano e ao mundo ao qual pertence a sua espécie. Ou seja, desprende-se da responsabilidade sobre a restauração do caos terrestre. Em oposição a essa leitura, a primeira sequência apresenta um sujeito que luta em vão, nos sentidos conotativo e denotativo, para o reestabelecimento de uma ordem. Como na citação de Cristina Alvarez, o soldado irá extrapolar as leis, uma vez que o espaço no qual circula parece não possui-las ou, ainda, parece ter regras que refutam as noções de *politicamente correto* da época contemporânea ao lançamento do filme.

Desse modo, nos próximos momentos do filme, a figura passiva e impotente de Sullivan irá mudar. A transição do quinto para o sexto plano dá continuidade à apresentação do personagem. O primeiro, cujo ponto final é expressivo da impotência física de Jake, diferencia-se do segundo, no qual ele é posto em situação de popularidade e de inclusão entre os demais. A primeira imagem parte das pernas do protagonista e o mostra brincando com sua cadeira de rodas. Conforme a câmera muda de posicionamento, entendemos que ele equilibra um copo de bebida alcoólica sobre a cabeça. O som reforça a mencionada aceitação pública, pois todos torcem pelo ex-soldado: “Jake, Jake, Jake”.

¹⁰⁶ Aussi tout héros garde-t-il quelque chose de ce modèle: mediateur entre ordre et contre-ordre, il prend une attitude de dénégation de la loi, tout en agissant à son service mais l'excédant, la subvertissant même. D'où son hybridité et sa liminarité, ses déplacements entre deux mondes: les vivants et les morts, le rêve et la réalité, la civilisation et la sauvagerie. Le héros est fondamentalement celui ou celle qui s'expose à ce qui advient (advenir, a(d)venture), qui est disponible à rencontrer l'altérité radicale, à chercher une dimension perdue, matérielle ou immatérielle, à changer son être et l'être du monde. (Texto digital sem menção de página)

Os planos 6, 7, 8 e 9 servem à narração dessa ação. A receptividade do sujeito pelo público do bar sugere os espectadores quanto ao partido que devem tomar. Finalmente, a ingestão de álcool e a inserção em um ambiente como um bar remete à situação posta por Aumont et al. (1995) a respeito de uma identificação ambígua daquele que recebe o filme com o personagem.

Nos planos 10 e 11 Jake se afasta da multidão e retoma o discurso em segunda pessoa. Novamente, de modo concomitante à narração em *off*, as suas pernas são enquadradas diante do sobre-enquadramento de uma tela. A espécie de aparelho televisor – com tamanho maximizado – transmite um jogo de futebol; o décimo primeiro segmento da sequência é concluído com as saudáveis pernas de um jogador em exercício em contraste com o perfil solitário de Sullivan na cadeira de rodas, replicando a contraposição das imagens de vitalidade dos tigres bebês.

A sequência selecionada apresenta variações constantes da imagem do personagem. Como vimos, do terceiro ao quinto plano tínhamos representações que sugeriam a fraqueza. Do sexto ao nono, presenciamos uma *mise-en-geste* de desenvoltura no trato social. Do décimo ao décimo primeiro, voltamos a receber um sujeito visivelmente descontente com a sua situação: é o que argumentamos no parágrafo anterior e reiteramos com a fala de Sullivan antecessora do décimo segundo plano: “Sejamos claros. Não quero a sua pena. Eu sei que o mundo é uma droga. Se você quer um jogo justo, você está no planeta errado.”

Do segmento número doze até o vinte e nove – altura em que termina a sequência – a exposição flutuante do personagem dá lugar a uma espécie de estabilidade. Não nos referimos à constância de temperamento, mas ao modo recorrente que Jake Sullivan terá de conduzir os acontecimentos ao longo do filme. Esse último intervalo de planos traz a principal ação da sequência genérica; do filme: uma disputa entre Sullivan e um homem, ocasionada pela revolta do personagem condutor diante da agressão física desferida pelo outro contra uma mulher.

Em seguida da enunciação “se você quer um jogo justo, está no planeta errado”, o ex-fuzileiro parte em direção ao agressor. Novamente, a fala em *off* demonstra conhecimento do personagem sobre a ação que ocorrerá depois: ele irá buscar a justiça ou *lutar* por ela. Nesse sentido, a expressão verbal, além de manifestar sem

ambiguidade a consciência de Sullivan sobre o seu papel de narrador, também exprime a noção que ele possui sobre a sua atuação como herói, como aquele que se mantém justo no *planeta errado*.

A narração ainda é importante em outros dois momentos da sequência. No plano número quatorze, ao contemplar a ação com certo distanciamento, Jake emite: “O forte se aproveita do fraco. A vida é assim e ninguém faz nada”. Do décimo quarto ao vigésimo segundo segmento, acontece um jogo de olhares que antecede a briga propriamente dita. Aqui, a expressão “jogo de olhares” não possui o sentido referente a “duas pessoas que se olham”, em lugar disso se trata de uma relação estabelecida entre o que é visto por meio da câmera – equivalente à terceira pessoa – e o que é presenciado por Sullivan – equivalente à câmera em primeira pessoa.

A organização desse jogo de olhares por meio da decupagem é posta por Aumont et al. (1995) como um recurso do cinema clássico empregado com o propósito da identificação. Essa forma de arranjo entre o que ora é objeto do olhar e o que ora é sujeito portador da visão convida o espectador a interpretar o papel duplo do identificado: o de quem observa, de um lugar exterior à situação, e o de quem observa do interior da ação e, desta, também é passível de ser visto. Com isso, concluímos que o *raccord* – recurso que aparece, caracteristicamente, a partir do plano número seis – é essencial na construção do efeito de simpatia pelo personagem Jake Sullivan.

A palavra *raccord*, em língua francesa, é utilizada para designar *o fato de estabelecer uma ligação, uma continuidade, entre duas coisas ou duas partes* (Le Robert, 2006, p. 1094), podendo ser compreendida como “articulação”. Os teóricos e técnicos do campo cinematográfico se apropriam dessa palavra e passam a utilizá-la como definição da junção de um plano a outro. Aumont e Marie (2003) estabelecem diferença entre os modos de execução dos *raccords*. Um deles é o *raccord espacial*, que visa a dar continuidade à sequência mediante a variação da delimitação do espaço (por exemplo, a passagem do plano médio de Jake, no terceiro segmento, para um plano conjunto, no quarto segmento). Também há o *raccord plástico*, isto é, aquele que mostra a mudança de focalização de um personagem para outro e mantém uma relação de adjacência. O terceiro tipo indicado pelos teóricos é o *diegético*, ele deve manter a continuidade da gesticulação ou ação de um personagem. Esse último é o modo usado

com maior frequência na etapa final da sequência selecionada, na qual se situa o ato da disputa.

No interior do terceiro item da tipologia está situado o *raccord sobre o olhar* (p. 251) sobre o qual já refletimos acima. O uso desse recurso em *Avatar* é de extrema pertinência, pois faz emergir no espectador um sentimento de simpatia por aquela personagem que, *apesar de ter uma vida difícil*, busca lutar. Nessa asserção, referenciamos a última frase em *off* de Jake, concomitante ao plano vinte e cinco: “Tudo o que eu queria na minha droga de vida era alguma coisa pela qual lutar.” Aumont e Marie (2003) corroboram essa leitura:

Nesse *raccord* [o do olhar], o espectador é, ao tempo de um olhar, colocado em relação direta com a subjetividade de uma personagem, e essa coincidência momentânea, um dos agentes mais sólidos da identificação, é um dos meios de inclusão do sujeito espectador na narrativa fílmica. (p. 252)

Outros modos de *raccord* são utilizados com o objetivo de aproximar, ao máximo, o espectador na história narrada. Como exemplo, citamos a conexão diegética entre os planos dezoito, dezenove e vinte. Essa mudança dinâmica de imagens nos proporciona acompanhar a ida de Jake até o agressor. Também é passível de destaque um sobre-enquadramento no plano vinte e um que leva ao detalhe da mão de Jake no momento em que ele puxa a cadeira do seu opositor, fazendo-o cair. Além da impressão de desfecho veloz da ação, o reenquadramento é outra característica do cinema clássico, já que visa a seguir, permanentemente, uma mesma figura – que, em geral, é um personagem principal – em enquadramento central (p. 98).

A partir desse momento, os papéis são invertidos, Sullivan passa a ser forte e agressor e o personagem secundário – que agredira a mulher – torna-se o atacado. Os quatro primeiros socos da luta são desferidos pelo ex-fuzileiro, atitude que o encaminha – ao término da sequência – a ser expulso do bar. Jake, após uma breve atuação como um sujeito ativo contra a injustiça do espaço, volta a ser incompreendido em sua luta com o malfeitor até pela própria mulher que, vítima da agressão, socorre seu agressor.

A partir dos comentários acima, reiteramos a conclusão de que a organização da linguagem, constatada pelo modo de uso dos *raccords*, durante a apresentação do herói antecipa o caráter clássico da narrativa que seguirá. A identificação é um produto dessa articulação e a respeito dessa tessitura formal provocadora de efeitos, é oportuno propor

uma pergunta: o que há de problemático em tudo isso? À primeira vista, responderíamos que não existe nenhum mal em seguir os preceitos de manipulação de uma forma que intenciona somente o entretenimento.

Porém, a primeira sequência de *Avatar* se mostra conflituosa quanto ao seu caráter de entretenimento. Com interesse argumentativo, retornamos à discussão dos planos um e dois. A primeira imagem da película é construída sobre uma floresta enuviada e o estranho verde do lugar remete ao mito idílico que existe ao redor dos espaços tropicais. O plano é iniciado com uma movimentação de grua posicionada de forma *plongé*. Gradualmente, o mergulho é aprofundado e temos a sensação de que entramos na paisagem. Um corte brusco leva à abertura dos olhos de Jake. Então, ocorre o anúncio da existência de um local fantástico e paradisíaco na narrativa. Este lugar, cujo primeiro contato é embaralhado pela existência da neblina – que, aqui, pode conotar aquilo que não enxergamos com clareza ou o que não compreendemos bem –, não pertence somente ao domínio do sono como quer nos fazer pensar o plano número dois pelo despertar de Sullivan. A câmera, ao levar o seu espectador a penetrar o ambiente, indica a possibilidade de um acesso quase real à utopia mais tarde nomeada Pandora.

Logo, o sonho utópico existe no texto de James Cameron e ele é fortemente justificado nos fragmentos que sucedem. Ao trazer a Terra através de uma perspectiva distópica e aludir a obras de mesma tradição cinematográfica (emprestada das manifestações literárias), o diretor ensaia a construção de um texto reflexivo, que irá supostamente extrapolar os limites temporais da duração da projeção. Esse esforço pode ser visto na natureza fixa ou de progressão lenta inerente aos planos dois, três quatro e cinco.

De modo contraditório, a partir do sexto plano, ele conduz as imagens com o intuito de unir intimamente o espectador à obra fílmica. Também vimos esse objetivo na caracterização de um personagem facilmente decifrável como “herói tipicamente hollywoodiano”. Aumont et al (1995) apontam os resultados obtidos por meio dessa tomada de decisão:

Este estado de identificação do espectador de cinema, feito de regressão narcísica, de retirada, de imobilização e de afasia foi, ao longo de toda a história do cinema, um problema incontornável, um obstáculo para todos os

cinastas que tiveram o desejo ou a vontade de fazer filmes para agir sobre o curso das coisas ou para conduzir os espectadores à conscientização e à ação [...]. (p. 255).

Avatar parece em um primeiro momento se propor a seguir a tradição utópica – e também distópica – proveniente da literatura e adotada pelo cinema de arte (Jean Luc Godard, François Truffaut, Andrei Tarkovsky) ou pelo cinema de ficção científica (Terry Gilliam, Ridley Scott, Michael Radford, George Miller). Entretanto, todos os diretores citados trabalham com uma espécie de estranhamento em alguma das esferas de constituição do filme, seja ela temática, formal ou técnica. Essa inquietação é o que desvia o espectador da completa identificação e imersão.

Aumont et al novamente nos auxiliam a compreender que a película de Cameron não apresenta uma singularidade incômoda capaz de levar os seus receptores à conscientização e à ação. O herói que irá explorar Pandora poderia ser aquele mesmo recorrente nos clássicos de *western*: viajantes dispostos a encontrar indivíduos menos humanizados que, ao se depararem com a alteridade, apaixonam-se pela civilização mais orgânica, envolvem-se em um emblema amoroso e suprimem o lugar, a vida e o comportamento de outrora. Por essa razão, foram inevitáveis as comparações com obras como *Dança com os Lobos* (1990), *O Último Samurai* (2003) e até mesmo animações como *As aventuras de Jack e Crysta na floresta tropical* (1992), e *Pocahontas* (1995).

3.5 A análise da segunda sequência: a *mise-en-geste* romanesca sob *Eywa*

O planejamento cuidadoso de uma narrativa fílmica em moldes clássicos não poderia excluir da trama o drama romanesco. Esta questão ocupa, materialmente, um *espaço* muito interessante na obra cinematográfica. Justificamos no item *Decupagem* que essa sequência deve ser analisada devido à sua localização no meio do desfile de imagens: a película possui três horas de duração e a sequência a ser analisada se encontra entre uma hora e trinta e três e uma hora e trinta e sete minutos. Ainda lembramos outro tópico do subcapítulo anterior: a definição desse fragmento como um *plot-point* ou ação marcante responsável por mudar o rumo da história contada.

Afirmamos que, para Syd Field, o *plot-point* é encontrado pelo analista-espectador ao seguir as ações de um personagem central. Na análise da sequência genérica, descobrimos quem deveríamos acompanhar diante do objetivo de eleger um fragmento significativo para a produção de uma leitura geral do filme e para ser utilizado como objeto desencadeador da discussão sobre a utopia: Jake Sullivan. Seguindo seus passos, encontramos o fragmento que nomeamos “A *mise-en-geste* romanesca sob *Eywa*”.

Como sugere o título dado à análise, o personagem não está mais no planeta Terra. Contrariamente ao espaço da abertura, este novo lugar ou destino de viagem possui vida exuberante. Nesta altura, a movimentação da câmera torna-se mais orgânica, aludindo à irregularidade do ambiente natural. O tom esverdeado de relva unido à fosforescência constante é um dos aspectos da composição plástica dos planos.

Assim como no local de partida, o emprego de *neon* é contínuo e latente. Esse é o único traço evidentemente reproduzido nos dois espaços: no distópico e no utópico. Tal uso reflete os esforços de Cameron em montar um universo ambivalente no qual os homens (metaforicamente apresentados pelos *omaticayas*) se mantêm em desenvolvimento primitivo no que concerne à ciência e à tecnologia; mas, por outro lado, são extremamente conectados à natureza que lhes provê uma conexão constante, isto é, a reunião de todos os seres e informações em uma grande teia *rizomática*¹⁰⁷. Por conseguinte, os *omaticayas* possuem, sem o investimento de esforços, a interação contínua que nós – humanos habitantes da Terra em ruína – buscamos por meio da produção e consumo de aparelhos eletrônicos.

Logo após o plano de transição, um *travelling* vertical nos leva a seguir Jake e Neytiri. Temos nessa imagem uma ilustração do que afirmamos no parágrafo anterior. Os personagens correm sobre um tronco de árvore e movimentam-se agilmente. Cada

¹⁰⁷ Rizoma é, inicialmente, um termo da botânica que significa “broto” ou “nó”, do qual derivam as ramificações de raízes das plantas. Gilles Deleuze e Félix Guatarri utilizaram o termo para estabelecer uma relação metafórica com o pensamento científico. Consequentemente, no domínio da filosofia, o vocábulo veicula o sentido de conhecimento em ramificações, em constante interação e desprovido de organização hierárquica. Um texto de Marik Froidefond em *Fabula.org* ilustra a nossa explicação: “arbóreo, ramificações do conhecimento, do pensamento, raízes culturais, raízes linguísticas, florescimento, são muitas as metáforas presentes na língua cotidiana que justificam uma antiga e difusa impregnação do vegetal nas representações ocidentais, tanto no campo do saber e do poder quanto no das artes.” (*Fabula.org*. Le modèle végétal dans l’imaginaire contemporain. Acessado em 13/12/2012)

vez que tocam os pés no chão, o solo em tom amarronzado se ilumina, tornando-se brilhante assim como outros elementos da fauna e flora de Pandora. No planeta *Na'vi*, o *neon* está presente quando há conexão entre dois seres. No alhures, ele adquire significação de união, diferenciando-se do ambiente terrestre, no qual remetia ao caos da poluição visual, do consumo exacerbado e do mau uso das tecnologias. Nesse sentido, o recurso ainda é responsável pela remissão intertextual à distopia, como, por exemplo, a citação de *Blade Runner* nos primeiros planos do genérico.

A presença da fosforescência, que cruza essa sequência permeando-a ao todo, precisa de maiores explicações. Para tanto, recorremos ao ensaio de Ivana Bentes publicado no texto *Avatar: o futuro do cinema e a Ecologia das imagens digitais* (2010). Ela afirma que:

[...] os *Na'vis* são apresentados como uma mutação da própria natureza em coevolução com a cultura. [...] Portadores de um conhecimento secreto (a conexão sensorial, nervosa, cognitiva, emocional e corporal com animais e plantas, entre todo o sistema vivo e os *Na'vis*), mas que são antes de tudo ferramentas da cultura. Tecnologias singulares forjadas, adquiridas, para uma comunicação com animais selvagens e perigosos, tecnologia de configuração de seus próprios corpos, tecnologias de conexão que indicam menos uma adaptação passiva ao meio ambiente do que uma coevolução e codependência desenvolvida com outros seres e espécies. (p. 80 – 81)

De acordo com a leitura da autora acima, Cameron construiu os *Na'vis* como se a natureza pudesse proporcionar aquilo que é, extratextualmente, um produto do desenvolvimento tecnológico ou da história da cultura. A ensaísta utiliza a palavra “coevolução” e “codependência desenvolvida” para designar a habilidade possuída por esses seres de se comunicar através de um modo intrínseco à própria anatomia e excludente da necessidade de linguagem articulada. O emprego desses termos – o vocábulo “coevolução” ou evolução juntamente à natureza – certamente demonstra o interesse em atribuir *Avatar* ao futuro. Isto é, o filme não se mantém no passado primitivo, ele também ultrapassa as possibilidades do que temos (não podemos abrir mão da linguagem verbal no ambiente de comunicação em rede) e traz o que desejamos (a sensação de pertencimento a um grupo).

Com a análise desse excerto, pretendemos olhar para Pandora e seus agentes enquanto produtos da ficção que são espelhos dos desejos – materiais e simbólicos – do indivíduo do século XXI. Esses desejos em nada se relacionam como as utopias do século XVI, porque não abrangem as relações no domínio coletivo e macro-estrutural.

Esta sequência irá mostrar que *Avatar* está fantasiado de metáforas sobre os problemas do mundo contemporâneo; entretanto, a sua estrutura narrativa – amplamente representada pelo fragmento selecionado – nos leva a conhecer as etapas de um percurso individual. A própria natureza do *plot-point* manifesta essa contradição com relação ao propósito utópico, pois as utopias não possuem ponto-de-virada. O seu objetivo principal é a descrição de determinado sistema, como nos textos de Platão e More¹⁰⁸. Elas não firmam o mesmo compromisso de uma narrativa cujo objetivo principal é entreter e que, portanto, descreve uma sequência de ações.

Nas utopias, a figura do viajante ou do visitante serve à necessidade de alteridade na tarefa de observação (ou criação) do outro lugar. O personagem central é aquele cujo olhar nos permitirá compreender o alhures. Logo, no gênero estudado, o homem não é o objeto da narração; em lugar disso, é ele quem narra. Jake Sullivan é uma figura heterogênea, visto que reúne características das duas perspectivas.

Como observamos na sequência genérica, o personagem narra o espaço terrestre juntamente às imagens, de modo a explicá-las. A partir da sua chegada à Pandora, o uso da *voz-off* se torna menos recorrente e um novo recurso narrativo é adotado com o objetivo de expor os discursos do fuzileiro: o *videolog*. Através dessa eventual intervenção na obra hollywoodiana, nos deparamos com as apreensões do explorador sobre o espaço sem perder a dinamicidade proporcionada pela narração da câmera “em terceira pessoa”.

À medida que retornamos, de modo atento, aos primeiros planos do segundo excerto, iremos constatar que o núcleo dessa narrativa é Jake Sullivan e que, a partir de sua “eleição” para ser o aprendiz da tribo *Omaticaya*, o ex-fuzileiro abdica da função de guia e observador, como a de Rafael Hitlodeu. Em lugar disso, o personagem adquire o papel de herói – objeto da observação – e suas ações passam a ser descritas por um “observador invisível”.

A volta à descrição plano-a-plano auxilia na articulação entre as duas proposições já mencionadas: Jake é um herói do cinema clássico cujas ações sempre devem, prescritivamente, desencadear em romance. A transparência da técnica

¹⁰⁸ Excluimos da generalização a peça teatral *L'île des esclaves* de Marivaux.

hollywoodiana na concepção desse personagem e a *mise-en-geste* de representação do desfecho amoroso descaracterizam o filme enquanto narrativa utópica.

Desse modo, retomamos o estudo do fragmento escolhido. No primeiro plano do genérico, Jake sonhava estar voando. Seis anos depois, a ação idílica parece se concretizar, pois, no segundo plano da sequência selecionada, os seus passos acompanhados pelo *travelling* tocam levemente o chão, como se o peso do corpo avatar fosse inferior àquele carregado pelo homem. O andar de Sullivan também pode ser lido de outro modo, essa leveza escoltada pela câmera por meio da perspectiva dianteira faz remissão à linguagem dos jogos de videogame em 3D nos quais os participantes passam pela simulação de se mover através de seus avatares (palavra também usada para designar a adoção de uma personalidade virtual). Com isso, compreendemos este espaço como ideal, uma vez que proporciona uma relação fortemente almejada no local de partida (a conexão constante) e, concomitantemente, virtual, porque nele se torna possível abandonar a pressão da gravidade. Em resumo, a leveza dos corpos é compreendida como o homem tornando-se livre do peso da realidade.

O ex-fuzileiro não somente abandona o incômodo de uma matéria doente, mas também deixa a imagem solitária apresentada na sequência genérica. Antes, no ambiente terrestre, Jake era apresentado enquanto a parte de um duplo deficiente de seu irmão gêmeo morto. Agora, em Pandora e após ter passado pelo ritual de iniciação da tribo dos *omaticayas*, ele segue Neytiri em condição de igualdade. Nos planos dois e três, ambos correm em uma demonstração da saúde vigorosa proporcionada por esse planeta inegavelmente utópico.

Conforme a descrição, um ambiente fantástico pode ser reconhecido na sequência: vemos a luminescência da fauna e da flora expressa pela presença dos *Fan Lizards* e da *Árvore das Vozes*. Ambos são itens inexistentes na exterioridade, eles são invenções cujos referenciais se localizam e se limitam à diegese. Com isso, entendemos que Pandora é projetada de modo a provocar a impressão de que estamos em outro lugar, diferente daquele ao qual nós espectadores pertencemos.

Contudo, essa impressão de que estamos em um alhures é interrompida pelos recursos de identificação – sobre os quais já dispensamos alguns parágrafos na análise anterior – que levam à inserção do espectador em uma história de etapas familiares e

facilmente reconhecíveis. Essa categoria de histórias, baseadas em uma fórmula previamente estabelecida e apoiadas no incentivo ao consumo dos filmes comerciais, poderia ocorrer em qualquer tipo de espaço: desde o do *western* situado no século XIX ao do futurismo sem referencial temporal e espacial.

Objetivamos, assim, demonstrar que o enredo de *Avatar* aconteceria com igual efeito em um espaço familiar. Ou, ainda, que a possibilidade de provocação de estranhamento através da criação de Pandora tenha sido ofuscada ou impedida pelo caminho tomado pela evolução da narrativa. Por isso, investigamos esse rumo por meio do estudo da sequência mencionada. Nesse contexto, ele pode ser facilmente descrito como uma intersecção harmônica entre a forma e o conteúdo do filme, isto é, a estrutura do cinema clássico e a temática amorosa.

A afirmação exige o retorno aos planos número dois e três e à explicação do título atribuído ao fragmento. Como já foi dito, no segundo excerto da sequência, Jake e Neytiri correm como se estivessem brincando. Quando se aproximam da *Árvore das Vozes*, no terceiro plano, ambos param e riem. Entendemos que essas duas ações – a corrida e o sorriso – dão início a uma *mise-en-geste* do romance. Ela é essencial para a narrativa e constitui uma das duas linhas de enredo comumente presentes no cinema clássico. Abaixo, David Bordwell (2005) explica a composição da trama ou *syuzhet* do filme hollywoodiano:

Geralmente o *syuzhet* clássico apresenta uma estrutura causal dupla, duas linhas de enredo: uma que envolve o romance heterossexual (rapaz/moça, marido/mulher), e outra que envolve uma outra esfera – trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais. Cada linha possui um objetivo, obstáculos e um clímax. (p. 280)

A sequência escolhida é uma das etapas da *linha* do romance heterossexual. Acreditamos que ela seja a apresentação do objetivo de Jake – ficar com Neytiri – pois, após o término do excerto, uma nova cena mostra a instalação do caos na tribo *Omaticaya*. O romance dos dois personagens será entendido como o desencadeador da destruição da *Árvore das Vozes* e, portanto, ainda haverá a necessidade de vencer os obstáculos e alcançar o clímax.

No entanto, não é excluído um clímax no domínio da sequência, sendo esse elemento da composição de essencial importância para a impressão de unidade e de efeito de fechamento do fragmento. Assim, à medida que Jake e Neytiri avançam na

mise-en-geste amorosa, a câmera em terceira pessoa acompanha, através da movimentação e enquadramento, a profundidade dessa relação. Esse é um recurso que mostra ao espectador a intimidade gradualmente estabelecida entre personagens. Essa intimidade irá alcançar a intensidade máxima, simbolizada pela relação sexual.

Sobre a linguagem empregada no percurso, é preciso destacar que, no início da sequência, os planos são mais abertos e, de acordo com o estreitamento do envolvimento do casal, passam a ser mais fechados. Ao final, o momento da reunião das tranças é representado por uma série de planos detalhe. Novamente, o teórico do cinema clássico auxilia na compreensão dos aspectos formais do filme e expressa com clareza a constituição normativa da sequência clássica:

De todos os sistemas, o mais codificado em regras é o da decupagem clássica. A confiança num determinado eixo de ação orienta o espectador com relação ao espaço, e a sucessão de cortes mostra escolhas paradigmáticas claras entre diferentes tipos de *raccord*. Estes são balanceados probabilisticamente: a maior parte das cenas hollywoodianas inicia-se com planos de conjunto, segmenta o espaço em planos mais próximos, ligados por *raccord* de olhar e/ou campo/contracampo, e somente retorna para planos mais afastados se o movimento dos personagens ou a entrada de um novo personagem exige que se reoriente o espectador. (BORDWELL, 2005, p. 294)

As etapas da sequência apontadas no excerto de Bordwell são encontradas em *Avatar*. Mas a predominância da linguagem hollywoodiana no filme é anterior à relação estabelecida pelos *raccords* e pela evolução dos enquadramentos. Ela se encontra na própria composição dos planos no que se refere à movimentação contínua da câmera em grua. Esse recurso manifesta o esforço de manter determinado objeto no centro do quadro (AUMONT, 2003, p. 99).

Como exemplo, citamos o plano número três, que começa com o enquadramento médio posterior de Jake e termina com seu enquadramento americano frontal junto a Neytiri. Então, dá-se início ao que chamamos de *mise-en-geste* romanesca. Empregamos a expressão de acordo com o já mencionado *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (2003) de Aumont e Marie. Os autores retomam a origem do termo nos estudos do estruturalista Sergei Eisenstein e indicam no seu surgimento uma analogia com *mise-en-scène*, que designa o trabalho do diretor com os atores na construção da interação entre os personagens e dos personagens com o espaço.

A *mise-en-geste* é a *construção do gesto* ou da *interpretação*, trata-se de uma ação atribuída ao ator, isto é, ao seu modo idiossincrático de traduzir determinada situação mental em gestos que, por sua vez, são baseados em “um repertório de posições expressivas” (p. 59). Tendo em vista que a interpretação emprega como recurso esse repertório prévio de posições expressivas, ao observar a gesticulação, o espectador compreende o sentido veiculado. Assim ocorre na *mise-en-geste romanesca sob Eywa*: a postura corporal e a movimentação de Jake e Neytiri significam a conquista amorosa.

O quarto plano explicita a última afirmação. Após o sorriso de ambos, Neytiri oferece as duas mãos a Jake. Ele segura uma das mãos, ela o puxa duas vezes, olha para baixo, levanta o rosto sorrindo e o conduz através de um corredor de fios luminescentes – as folhas da *Árvore das Vozes*. O plano cinco mostra a *omaticaya* coberta de adornos étnicos. Neytiri se movimenta com familiaridade nesse espaço que, para os *Na'vis*, representa uma entidade religiosa ou um local onde se reúnem todos os seus ancestrais. Contrariamente, Jake olha para os lados, reassumindo a sua conduta anterior à sequência na qual era destacada uma postura de estrangeiro à Pandora.

No plano sete, os personagens já se situam fora do corredor e no interior da *Árvore das vozes* e são enquadrados em plano americano frontal. Neytiri abraça uma das folhas e diz que ali é o lugar no qual “as preces são ouvidas e, às vezes, atendidas”. Neste momento, não sabemos ao certo qual é a prece da nativa, mas é possível que ela se refira a outra linha de enredo, àquela que diz respeito à ocupação do planeta Pandora pelos humanos.

Em seguida, Neytiri mostra para Jake como é possível criar uma conexão material com as vozes que habitam a árvore e reúne a ponta da sua trança a um dos sarmentos. Ela fecha os olhos e ao abri-los parece ter uma experiência de transe. A *Na'vi* olha para Sullivan o convidando a fazer o mesmo. Ele também une a sua trança à folha. Nesse instante, existe uma tentativa da linguagem fílmica de traduzir literalmente a ação narrada, pois a experiência de transcendência do fuzileiro é contada por meio de um plano *contra-plongé* iniciado no alto dessa espécie de *cipó* fosforescente. O posicionamento do plano juntamente à ascensão das vozes – uma espécie de lamento em algo semelhante às línguas indígenas – leva o espectador a inferir que houve uma experiência religiosa vivida por Jake Sullivan. Logo, o plano doze traz o encontro do

fuzileiro com a entidade divina dos *Na'vis*. Esse encontro é objetivo e material, fato que pode ser constatado através da fala do personagem “eu os escuto” e é resultado da condução de Neytiri.

Conclusivo a essa apresentação, na qual a *omaticaya* introduz Jake a um espaço e a uma prática étnica, a imagem da *Na'vi* é reenquadrada no interior do plano doze. Ela deixa a conexão anteriormente estabelecida para se unir ao mesmo sarmento de Jake, compartilhando o transe do herói. Os segmentos treze, quatorze e quinze compõem uma sucessão de *raccords* plásticos: o rosto de Neytiri, que enuncia “They live, Jake”, em primeiro plano; a expressão fascinada de Jake e, novamente, vemos Neytiri, olhando para todos os lados, complementando com o nome “*Utraya Mokri*”.

Após, um plano conjunto *plongé* (dezesesseis) mostra os dois personagens cercados de *Eywa* – outra entidade divina dos *Na'vis* –, que se manifesta através de pequenos animais flutuantes semelhantes a águas-vivas. A aparição dessa forma possui um significado semelhante à benção religiosa. Produzimos essa leitura a partir da sequência na qual o casal se conhece. Jake estava encurralado por um animal de Pandora o qual havia ferido quando chegou a nativa. Ela sacrificou o animal e fez menção de matar o avatar do humano; no entanto, a água-viva fosforescente pousou na ponta de sua lança. A *omaticaya* interpretou o acontecimento como um impedimento ou um sinal de *Eywa*.

Agora, os dois estão situados no centro do quadro, Jake olha para o alto e Neytiri coloca a mão em seu peito. Até aqui, a gesticulação de ambos somente alude à conquista ou ao envolvimento amoroso. Nesse primeiro momento, a movimentação da nativa carrega o sentido de inclusão e de “boas-vindas”, reiterado pela fala “Você é um *omaticaya* agora. Você deve fazer o seu arco com a madeira da casa da árvore.” A banda sonora, anteriormente apresentada com sons étnicos intermediários entre música e lamento, agora cessa.

A partir do plano dezessete, o interesse de envolvimento romântico se evidencia com a seguinte fala “E você deve escolher uma esposa. Nós temos grandes mulheres. Ninat é a melhor cantora...”. Neytiri está de costas para Jake, ambos focalizados em plano médio, e ela expressa tristeza. Compreendemos, então, que a *omaticaya* gostaria de ser a esposa de Jake e, em seguida, concluímos que a recíproca é verdadeira. Ele

responde “Não quero Ninat”. A nativa sorri novamente e a trilha, que após a pausa havia retornado em intensidade muito baixa, ascende.

A utilização de recursos sonoros extradiegéticos é de extrema importância na sequência clássica hollywoodiana, pois, como aponta René Gardies (2006), eles acompanham o desenvolvimento de uma sequência, isto é, evoluem em função da ação (p. 63). *Avatar* é um exemplo claro da afirmação do teórico, já que a trilha se desenvolve paralelamente à imagem, reiterando o que é expresso pelos personagens gestual ou verbalmente. Então, dedicamos um breve espaço deste texto à reflexão sobre a forma como Cameron utiliza o aparato sonoro.

Na passagem do plano dezessete para o dezoito, houve a ascensão da música. Esta ainda não alcança o seu ponto máximo porque o diálogo dos personagens continuará até o plano vinte e dois. A música deve, agora, ser abordada quanto à sua apreensão. É difícil prover uma explicação do porquê de atribuirmos sentido romântico a uma música e, possivelmente, não possamos afirmar com certeza que a trilha original de *Avatar* consista em um tema amoroso. Entretanto, Aumont e Marie (2004) provêm uma explicação interessante sobre a apreensão que o sujeito possui da música e do modo como essa relação foi convencionalizada. Segundo os autores, essa arte está ligada à matemática e, durante os séculos XVII e XVIII, um grupo de regras e algoritmos foi feito com o objetivo de implantar um sistema de combinações nomeado harmonia. Essa convenção proporcionou a existência de um estudo “musicológico”; contudo, os teóricos apontam para a limitação desse tipo de análise que consiste apenas em dizer se há “regularidade na obra” ou “conformidade ao cânone” (p. 192). Apesar da colocação dos autores, chegamos a um ponto teórico essencial: aquele que é capaz de embasar a definição de uma música enquanto regular e estável.

Os sentidos veiculados à música não são permanentes ou independentes da cultura, isto é, “o seu valor representativo, e mesmo seu valor expressivo, são altamente convencionais, e dependem estritamente de considerações históricas e culturais em constante variação” (p. 196). James Horner, compositor das trilhas de *Avatar* e *Titanic*, tem sucesso ao criar uma harmonia quase imune à variação cultural e incapaz de produzir estranhamento. Logo, chegamos à conclusão de que os valores representativos e expressivos da banda sonora do filme mais recente, no referido momento (uma hora e

trinta e quatro segundos), têm sucesso em provocar leituras homogêneas quanto à sua natureza tranquilizadora.

A utilização dos intervalos é o que possibilita a caracterização dessa “natureza” da música. Aumont e Marie (2003) definem intervalo como “a distância entre duas notas, mensurável pela relação de suas frequências” e somam que “um ouvido um pouco treinado consegue facilmente reconhecer e apreciar tais intervalos; a música joga, assim, concretamente, com o que é em si apenas uma relação abstrata” (p. 171) Consequentemente, o espaço entre uma nota e outra é o que irá transpor a composição do domínio da abstração para o da significação. Por meio de seu uso, podem-se obter vários tipos de sensações, dentre elas, tristeza, alegria, familiaridade, etc.

A partir disso, entendemos a trilha enquanto um dos fatores da narrativa clássica hollywoodiana cuja criação é motivada pela necessidade de reiteração dos acontecimentos do enredo. Pois, de acordo com a primeira análise e com os aspectos já discutidos a respeito da segunda, os diferentes códigos que compõem o filme (verbal, sonoro, imagético) convergem para um objetivo explicativo. Isto é, *mise-en-geste*, em conjunto com a composição dos planos, sugere o desenvolvimento do romance, os diálogos expressam esse interesse objetivamente e a banda sonora atua como uma forma de reafirmação, tornando-se mais intensa em conformidade com a aproximação dos personagens.

Anteriormente, afirmamos que *Avatar* estaria fantasiado de metáforas sobre os problemas do mundo contemporâneo. De fato, existe no filme uma motivação realista – um elemento na trama pertencente ao âmbito extratextual – e ela é claramente referente aos problemas ecológicos da humanidade. David Bordwell (2005), por sua vez, aponta que também essa é uma das características do enredo clássico. No entanto, podemos entender através da trilha inicialmente marcada por sons étnicos e após transformada em uma harmonia bastante semelhante à “*My heart will go on*”¹⁰⁹, que essas “motivações” não se sustentam ao longo da narrativa e que, embora existam em um momento inicial, logo tem o seu lugar cedido aos problemas centrais do texto hollywoodiano. No caso do filme de Cameron, as resoluções principais são a dissolução da guerra e o sucesso de Jake em se tornar um *omaticaya* e casar com Neytiri.

¹⁰⁹ “*My heart will go on*” é música tema do filme *Titanic* (1997).

Em busca do desfecho da sequência e da discussão desse último problema, retornamos aos planos dezenove, vinte, vinte e um e vinte e dois. Neles, uma só ação é desenvolvida. Até o décimo nono excerto, Jake e Neytiri continuam em um jogo de implícitos relativos à conquista e à demonstração de seus interesses. Ela enuncia “Beyral é uma boa caçadora” e ele responde “Sim, ela é uma boa caçadora”. Um *raccord* leva ao vigésimo segmento, onde podemos ver a triste expressão de Neytiri, provavelmente provocada pela resposta do fuzileiro, em um primeiro plano frontal.

A próxima fala do personagem, no vigésimo primeiro plano, irá dar fim ao empasse e significará admissão do interesse na relação amorosa: “Eu já escolhi, mas essa mulher deve me escolher também”. Jake está em primeiro plano frontal. Essa continuidade de imagens campo/contra-campo, unidas por meio de *raccords* plásticos, termina no décimo segundo excerto, em que o rosto sorridente da *Na’vi* aparece em primeiríssimo plano e ela diz, assumindo finalmente o seu desejo: “Ela já o fez”.

Do vigésimo terceiro até o trigésimo plano, a ação varia do ritual de conquista à concretização da relação amorosa, isto é, o envolvimento sexual. A regularidade dos enquadramentos fixos anteriores e das relações campo/contra-campo se extinguem e passamos a ter reenquadramentos contínuos obtidos pela movimentação orgânica da grua. As imagens dessa atividade se dividem entre primeiríssimos planos e planos detalhe.

No segmento trinta e três, há o perfil dos dois personagens que se beijam em primeiríssimo plano. A transição entre esse e o trigésimo quarto plano não é brusca como em caso de *raccord*. Contrariamente, é empregada a transição por *cross dissolve* – quando um quadro dá lugar a outro gradualmente através da transparência. O emprego desse recurso é comum às narrativas de romance, pois ele confere ao acontecimento reunido por meio da montagem a impressão de vagarosidade. Portanto, esse tipo de transição proporciona uma continuidade mais fluida, diferentemente do corte abrupto dos planos, que carregam em sua semântica a dinamicidade. René Gardies (2004) elucida o que é necessário na formação do elo entre dois planos no contexto do cinema clássico:

Para que haja consciência da narrativa, é preciso que o espectador esteja em presença de uma continuidade. Que ele sinta o elo entre os diferentes planos que a planificação estabeleceu. É a primeira característica, por definição

pouco visível e, sobretudo não manifesta, de uma montagem clássica: estabelecer uma continuidade de espaço, tempo e sensações. (p. 44)

A passagem do plano vinte e três para o vinte e quatro não se dá por meio de *cross dissolve*; contudo, a movimentação de câmera no último mantém a apreensão lenta do transcorrer temporal. Nesta altura da montagem, o principal elo de continuidade da narrativa é, justamente, o das sensações, uma vez que o vigésimo quarto segmento, que traz o plano detalhe das duas tranças em processo de união, aumenta a intensidade com a qual entendemos a relação dos dois personagens.

Após o enlace das duas partes, no vigésimo quinto plano, o som diegético de respiração intensa compartilha espaço com a trilha original do filme. Ele se manterá até o trigésimo segmento. Nos excertos vinte e seis, vinte e sete e vinte oito, temos primeiríssimos planos e reenquadramentos constantes que mostram a evolução da ação por perspectivas diferentes.

Na transição do vigésimo oitavo para o vigésimo nono plano retornamos ao uso do *cross dissolve*. Agora, Jake e Neytiri estão muito próximos e ela está em uma altura superior a dele. Outro *cross dissolve* leva ao último plano da sequência cujo movimento da câmera afasta os personagens da condição de objetos do primeiro plano, colocando-os em enquadramento conjunto em meio aos fios da *Árvore das Vozes*.

Segundo a fala de um personagem secundário na sequência posterior, o modo de contato que o casal acaba de estabelecer – a relação sexual por meio das tranças – somente é permitido na tribo *Omaticaya* entre casais “formalmente” estabelecidos. Em consequência disso, podemos fazer duas afirmações. Primeiramente, há uma remissão ao texto bíblico e, em segundo, existe uma finalização “em aberto” da sequência.

Quanto à primeira afirmação, acreditamos que Cameron tenha construído em *Avatar* uma leitura simplificada do mito edênico, já que tal como está posto no texto bíblico, o pecado responsável pela expulsão de Adão e Eva do jardim do Éden não se limita à relação sexual, mas à necessidade de possuir o conhecimento. A árvore de cujos frutos os dois não poderiam comer é, explicitamente, a árvore do conhecimento do bem e do mal. Logo, segundo a bíblia, o pecado original reside na vontade de dominar o saber tanto quanto Deus.

Contudo, esse excerto foi lido da seguinte forma por grande parte da tradição judaico-cristã: o acesso ao conhecimento refere-se, em nível implícito, à descoberta da sexualidade. A partir disso, Jake e Neytiri repetem a história de Adão e Eva que habita no imaginário popular. E, nessa relação, a *omaticaya* reproduz a mesma função que estigmatizou a primeira mulher, pois é ela quem conduz o ex-soldado ao interior do lugar sagrado e é também a parte do casal detentora da sabedoria sobre os rituais: a reunião com as folhas da *Árvore das Vozes* e a forma como os corpos podem se juntar através das tranças.

A simplificação do mito continua quando, após o trigésimo plano da sequência – referente à concretização do ato sexual –, há uma grande mudança no cenário do romance. Ao acordar, Neytiri presencia a *Árvore* sendo destruída pelos humanos da RDA com uma retroescavadeira. As cores não são mais luminescentes e, agora, carregam um tom de aridez. Construindo uma alusão objetiva e quase literal à interpretação comum do mito religioso, o paraíso sagrado dos *Na'vis* é destruído instantaneamente após a relação sexual. David Bordwell (2005) explica esse *feito* de desfecho sem a existência de uma conclusão propriamente dita. Segundo ele, a sequência hollywoodiana não pode provocar, ao seu final, a sensação de estabilidade. Essa somente deve ser alçada após o término da narrativa. Obtém-se, assim, a atenção do espectador para o próximo acontecimento a ser narrado.

O filme apresenta uma intersecção coerente entre a forma e o fundo se considerarmos a trama e a linguagem cinematográfica. Estes itens são completamente incongruentes do que esperamos de uma narrativa utópica, principalmente se considerarmos o exemplo que desencadeou a formulação do gênero, a *Utopia* de Thomas More. Evidentemente, essa afirmação considera as singularidades dos dois códigos, mas esperávamos que a sugestão de um vestígio de utopia na película provocasse uma adequação formal adequada às motivações ideológicas do gênero.

Esse vestígio é Pandora. No subcapítulo referente à ilha, explicamos a impossibilidade de um espaço natural ser compreendido como uma utopia. Entretanto, o planeta *Na'vi*, antes de possuir características de um espaço natural (como, por exemplo, o Éden) apresenta traços de um mundo projetado segundo a vontade dos indivíduos. Pandora é a expressão dos anseios do homem contemporâneo: o retrocesso

das construções urbanas sem a abdicação do que a tecnologia provê. Isto é, a organicidade do mundo de Cameron está limitada à representação da fauna e da flora, aos costumes tribais dos habitantes e às vestimentas étnicas – e, portanto, é superficial – porque, factualmente, o modo como os *omaticayas* interagem com o espaço está saturado de uma relação híbrida entre naturalidade e virtualidade.

A ideia de hibridização é a que melhor define *Avatar*. Através de um suporte altamente tecnológico, descobrimos um universo pretensamente orgânico. Esse universo orgânico, por sua vez, dá lugar à mais metódica das tramas, minuciosamente desenvolvida segundo as normas da narrativa clássica e apoiada em uma linguagem pré-estabelecida e organizada mecanicamente. O objetivo dessa linguagem é diferente daquele que vemos nos textos utópicos – proporcionar, no estranhamento das maravilhas alhures e na dúvida entre o real e o fictício, a capacidade de enxergar a si mesmo –, contrariamente, ela deseja apagar suas próprias marcas, enviando o receptor ao universo da ficção sem lhe indicar como retornar ao seu próprio espaço.

Conclusão: *Avatar*, uma leitura hollywoodiana da utopia no século XXI?

Propusemos, logo nas primeiras páginas deste trabalho, refletir para vislumbrar as possíveis *novas* configurações do gênero utópico. Para tanto, começamos por apresentar *Utopia* e *Avatar* a fim de mostrar como elas operavam enquanto utopias. *Avatar* mostrou-se especialmente interessante pela repetição de alguns elementos da narrativa de Thomas More, embora muito distante temporalmente do primeiro texto. Vimos que na obra de Cameron repete-se a ideia de um narrador viajante existente no texto do século XVI. Jake Sullivan parecia ser, assim como Hitlodeu, um observador do universo estranho. Os recursos narrativos também apresentavam semelhanças, pois ambos os personagens contam as suas experiências: o auxiliar de Américo Vespúcio o faz através do discurso indireto de Thomas More e o herói hollywoodiano por meio da tecnologia do *videolog*. O uso desse recurso narrativo por Jake, apesar de esporádico, consiste no único modo que o espectador possui de situar temporalmente a narrativa. Através dos diários em vídeo, acompanhamos há quanto tempo o personagem se encontra em Pandora, em qual ano se passa o acontecimento e, principalmente, a mudança de conduta do herói com relação aos Na'vis.

O deslocamento do sujeito que conta a história também parecia nos levar a uma leitura de *Avatar* como utopia. Sullivan, no ano de 2154, parte em direção à Pandora em uma nave espacial, ação que remete imediatamente à atividade de Hitlodeu como um viajante que explora, por volta de 1515, a ilha *Utopia* em um navio. Os dois textos se entrecruzam ainda no seu caráter descritivo, pois o segundo livro da obra de More e a primeira parte (até o início da segunda sequência descrita neste trabalho) do filme de Cameron apenas descrevem os aspectos geográficos do novo mundo, os costumes dos habitantes e a organização política e educacional do lugar. As utopias são, em grande número, descritivas, porque a sua motivação consiste em colocar o espaço como personagem central e não apenas como um cenário para abrigar o enredo. No momento em que *Avatar* transforma Pandora em uma questão secundária, a película perde o seu potencial como instrumento desencadeador de uma discussão em torno da temática dos lugares possíveis.

Conforme o estado da arte deste trabalho, muitos autores mencionaram em suas críticas e artigos a palavra “utopia” para se referir ao filme de James Cameron. Acreditamos que essa compreensão foi desencadeada pelas características retomadas na obra e adaptadas a partir do texto de Thomas More. Esse fato seria coerente, uma vez que as utopias precisam estar de acordo com o seu próprio contexto de produção, noção chamada de “plausibilidade”. Dessa forma, *Avatar* poderia ser interpretado como uma utopia contemporânea porque atualizaria as temáticas do século XVI no século XXI. Contudo, a análise da obra mostrou que a forma do filme é submissa a uma estrutura repetitiva, da qual se diferencia apenas em alguns aspectos isolados. A submissão a essa fórmula expõe a relação da película com uma indústria cinematográfica comprometida com o lucro, ideia corroborada por René Gardies (2011). Com objetivo de defender essa afirmação, buscamos a conceptualização da “utopia” e encontramos uma reflexão relevante nos teóricos Paul Ricoeur e Karl Mannheim. O uso desses dois autores – um pensador da sociologia e outro (dentre outras áreas) teórico dos estudos literários – foi de extrema pertinência para o estudo de um gênero que se localiza entre esses dois campos.

A articulação entre as reflexões dos teóricos e a análise somou à argumentação que rejeita o filme como texto utópico. Durante a nossa tentativa de relacionar a ilha de More e o planeta de Cameron aos conceitos criados por Mannheim, afirmamos “quanto ao filme de James Cameron, ele parece ser um produto específico das ideologias do diretor” (ver p. 33). Referíamos-nos naquele contexto aos conceitos de ideologia *total* e *parcial*. Retomamos que, de acordo com sociólogo húngaro, a ideologia *total* seria aquela partilhada pelas pessoas de um mesmo tempo histórico e a *parcial* atuaria como uma resposta do indivíduo a essa ideologia comum, um desvio do conhecimento coletivo. Ainda que tenhamos acreditado que o filme parecia ser um produto das ponderações de um sujeito em contrapartida às condutas de seu tempo, essa expectativa não se confirmou. O filme de Cameron, devido à sua forma não autoral, mostra como a obra é dependente dos modos de produzir da época hodierna. *Avatar* não é resultante da ideologia parcial, porque não houve um idealizador e, portanto, não deriva de um processo de *introspecção simpática* (ver página 22) – percurso reflexivo que leva o indivíduo a questionar o próprio espaço. A película é produto de um contexto de produção industrial.

Essa forma impessoal de cinema, contraditoriamente, não incita a colaboração coletiva existente nas utopias anteriores, incluindo a de Thomas More. Esse fato vai ao encontro do que defenderam alguns dos teóricos do *Dossier du Magazine Littéraire*, na compilação de reflexões sobre as utopias no século XXI. Eles acreditam que as novas manifestações do gênero irão se reconfigurar com o objetivo de atender a uma mudança relevante na forma de pensamento: a centralização dos objetivos individuais e a marginalização das necessidades sociais. Ilustramos isso na passagem da primeira para a segunda sequência, momento no qual Jake Sullivan é um personagem, em um primeiro momento, insatisfeito com as condições proporcionadas pelo seu ambiente. Ao chegar a Pandora, ele desestabiliza a ordem da tribo dos *omaticayas*, envolvendo-se com Neytiri. O herói não respeita as regras de funcionamento harmonioso daquele lugar, violando-as para usufruir de prazer individual. Entretanto, no encaminhamento para o desfecho, ele deve restaurar a ordem com o intuito de casar com Neytiri. Ao fazê-lo, Sullivan parte, novamente, para uma conquista pessoal, pois ele lidera as outras tribos *Na'vis* na luta contra os humanos.

As ações desse personagem mostram que mesmo as semelhanças inicialmente apontadas com a obra de More não são mantidas. Rafael Hitlodeu é, como viajante, apenas um observador do espaço, pois não interfere nele. Desse modo, algumas questões que poderiam atribuir à obra de James Cameron a definição de utopia em nível temático acabam obliteradas pela necessidade de atender aos padrões comerciais. Pensamos que as utopias podem apontar caminhos para a compreensão de modos melhores de vida, individuais e coletivas. Para fazê-lo, elas devem incitar seus leitores ou espectadores a um confronto brusco e crítico com o mundo que habitam. Portanto, *Avatar* não é um texto coerente com a função das utopias porque não desestabiliza os sujeitos que assistem. Trata-se de imagens extraordinárias que contam, da forma mais tradicional, a trajetória iniciática de um viajante que se adapta, sem conflitos, a um corpo, valores e habitat novos. Nesse universo tridimensional sem profundidade e de um maniqueísmo simplista, a Terra cinza de tecnologia destruidora é contraposta a uma Pandora fluorescente de natureza exuberante. No desfecho da narrativa, o herói não retorna ao degradado ambiente terrestre com a tentativa de restauração, mas o abandona, iniciando um novo percurso no outro planeta. Acreditamos na possibilidade de existir discursos e suportes ficcionais que atuem como manifestações utópicas do século XXI e

respeitem as particularidades das linguagens e necessidades dessa época. No entanto, a partir das reflexões desencadeadas pela análise fílmica, descartamos a possibilidade de que esses pensamentos circulem através da forma hollywoodiana de *Avatar*.

Referências

ACKROYD, Peter. The best condition of a society. In: ACKROYD, Peter. *The life of Thomas More*. New York: Nan A. Talese, 1998. p. 165 – 179.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Tradução de Marina Appenzeller; revisão técnica de Nuno Cesar P. de Abreu. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques, MARIE, Michel. *A análise do filme*. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.

AVATAR. Direção, produção e roteiro: James Cameron. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. DVD (162 min).

BÉNÉ, Charles. Dialogue et satire dans l'utopie de Thomas More. In : *Bulletin de l'Association d'étude sur l'humanisme, la reforme et la renaissance*. n° 54, 2002, p. 19 – 29.

Disponível em: http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rhren_0181-6799_2002_num_54_1_2472 (20/04/2012)

BORDAS, Arnaud. Pourquoi le monde entier succombe à Avatar. *Le Figaro.fr*. Disponível em: <http://www.lefigaro.fr/lefigaromagazine/2010/01/23/01006-20100123ARTFIG00143-pourquoi-le-monde-entier-succombe-a-avatar.php> (14/02/2012)

BORDAS, Arnaud. Cameron: « J'ai voulu inventer le spectacle total ». *Le Figaro.fr*. Disponível em: <http://www.lefigaro.fr/cinema/2009/12/05/03002-20091205ARTFIG00115--j-ai-voulu-inventer-le-spectacle-total-.php> (14/02/2012)

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema* v. 2. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 277 – 301.

BRAIGHI, Antônio Augusto. Uma análise multiperspectiva de Avatar. *XXXIV Intercom Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Recife, setembro de 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0143-1.pdf> (20/04/2012)

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema*. V. 2. São Paulo: Senac, 2005. p. 303 – 322.

BUTIN-JUTEAU, Claude. James Cameron, l'homme que valait 2 milliards. *Le Figaro.fr*. Disponível em: <http://www.lefigaro.fr/lefigaromagazine/2010/04/24/01006-20100424ARTMAG00061--l-homme-qui-valait-2-milliards-.php> (14/02/2012)

CÂNDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2010.

CHAMBERS, R. W. *Thomas More*. London: Jonathan Cape, 1942. p. 121 – 144.

CHAUVIN, Jean-Sébastien. Nouvelle Frontière, critique d'Avatar. In: *Cahiers du Cinéma*, n° 651, janvier, 2010, p. 60 – 61. Disponível em: <http://www.cahiersducinema.com/Critique-Avatar-de-James-Cameron.html> (02/03/2011)

COHN, Danièle, TRÈMOLIÈRES, François. Imitation esthétique. In: *Encyclopedia Universalis*. Disponível em: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/imitation-esthetique/> (03/15/2012).

CROQUETTE, Bernand. Vraisemblable, esthétique. In: *Encyclopédie Universalis*. Disponível em: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/vraisemblable-esthetique/> (28/04/2013).

DECROP, Alain. Les paradoxes du consommateur postmoderne. In: *Reflets et perspectives de la vie économique*, 2008/2 Tome XLVII, p. 85-93. DOI: 10.3917/rpve.472.0085.

Disponível em: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RPVE_472_0085 (05/04/2012)

DEFOE, Daniel. *Robinson Crusoe*. London: Collector's Library, 2007.

DELCROIX, Olivier. Le Star Wars du troisième millénaire. Disponible em: http://recherche.lefigaro.fr/recherche/access/lefigaro_fr.php?archive=BszTm8dCk78atGCYonbyzk2W191hndZrIM2Bk3ujKW6JvSLIDvOFC%2F%2FOEKOfAUIOu2IGtjAq08M%3D (19/06/2012)

DEQUEN, Bruno. Catastrophes, utopies pastorales et autodestruction : la nature et l'environnementalisme hollywoodien. In : *24 images*, n. 144, 2009, p. 26 – 27. Disponible em: <http://www.erudit.org/culture/images1058019/images1108428/25110ac.pdf> (10/12/2011)

DESROCHES, Henri. *Utopie et utopies*. In : Encyclopédie Universalis. France, 1950.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, video, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ETHERINGTON-WRIGHT, Christine; DOUGHTY, Ruth. Case study: Avatar. In: ETHERINGTON-WRIGHT, Christine; DOUGHTY, Ruth *Understanding film theory*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.

FABRE, Cédric. Les uchronies: l'histoire recrée par l'imaginaire. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 29 – 30.

Fabula.org. Le modèle végétal dans l'imaginaire contemporain. Le 13 décembre 2006. Disponible em: http://www.fabula.org/actualites/le-modele-vegetal-dans-l-imaginaire-contemporain_16622.php (07/01/2013).

Littéraire, n° 387. Mai, 2000, p. 29 – 30.

FAYE, Éric. Les contre-utopies. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 26 – 29.

FELINTO, Erick, BENTES; Ivana. *Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

GARDIES, René (org.). *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GIBBONS, Brian. The wrong end of the telescope. In: MAQUERLOT, Jean-Pierre; WILLEMS, Michele (eds). *Travel and drama in Shakespeare's time*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

GILLIS, John. *Shakespeare and the geography of difference*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

GODIN, Christian. D'une utopie à l'autre. *Le Magazine Littéraire*, nº 387. Mai, 2000, p. 42.

GOMES, Mayra Rodrigues. *Avatar: Entre utopia e heterotopia*. In: *Revista Matrizes*, ano 3, nº 2, São Paulo, USP, janeiro/julho, 2010. p. 35 – 49.
Disponível em:
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=143016767003> (02/03/2011)

HONDERICH, Ted. *The Oxford companion to philosophy*. Oxford: Oxford University Press, 1995.

JENNY, Laurent. A estratégia da forma. In: *Poétique*, nº27. Coimbra: Livraria Almedina, 1979. p. 45 – 49.

JOURDANA, Pascal; FABRE, Cédric. De Platon à Houellebecq, l'utopie en littérature. *Le Magazine Littéraire*, nº 387. Mai, 2000, p. 24 – 25.

JULLIER, Laurent. *L'analyse de séquences*. Paris: Armand Colin, 2007.

KÖGLER, Hans-Herbert. Utopianism. In: HONDERICH, Ted. *The Oxford companion to philosophy*. Oxford: Oxford University Press, 1995. p. 892-893.

Le Magazine Littéraire, nº 387. Mai, 2000.

LEHMAN, Serge. Utopie et science-fiction. *Le Magazine Littéraire*, nº 387. Mai, 2000, p. 31 – 34.

MAGALHÃES, Susana; ARAÚJO, Joana. *Bioética, ficção e identidade: a construção de uma ponte para o futuro em Avatar*. Centro de Investigação em Bioética, Instituto de Bioética, Universidade Católica Portuguesa. Porto, Portugal. Disponível em: http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/3033/3/cominter_2010_IB_1609_araujo_joana_01.pdf (02/07/2012)

MANGUEL, Alberto. Pour la première fois, nous vivons dans une utopie. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 20 – 23.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de lugares imaginários*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MANNHEIM, Karl. *Ideologia e utopia*. Tradução de Sérgio Magalhães Santeiro. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.

MARIUS, Richard. *Thomas More*. London: J. M. Dent and Son, 1985.

MARIVAUX, Pierre de. *L'île des esclaves*. Paris: Classiques Hachette, 1994.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MONASSA, Tatiana. Crítica de *Avatar*. *Contracampo*. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/94/critavatar.htm> (10/07/2012)

MONCAN, Patrice de. La ville utopique. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 47 – 51.

MONTAIGNE, Michel de. *Essais de Michel de Montaigne*. Introduction par Emile Faguet, Ed. Lutetia. Ed. 1847-1916. Paris, New York: Nelson, [1913] Michigan Digital General Collection Multiple collection. University of Michigan. Disponível em: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=genpub;idno=AHS5826.0001.001>. (07/09/2012)

MONTI, James. *The king's good servant but god's first: the life and writings of Saint Thomas More*. San Francisco: Ignatius, 1997.

MORE, Thomas. *Utopia. The complete works of St. Thomas More*. v. 4. Ed. Edward Surtz, S.J. and J. H. Hexter. Yale: Yale University Press, 1965.

MORE, Thomas. *Utopia*. Organização George M. Logan e Robert Adams e tradução de Jefferson Luiz Camargo e Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

OLIVEIRA JR., Luis Carlos. Crítica de *Avatar*. *Contracampo*. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/94/critavatarjr.htm> (10/07/2012)

PINHEIRO, Francisco de Moura. Avatar, Gaia e Florestania: três dimensões. *Anais do Intercom IX Congresso das Ciências da Comunicação na Região Norte*. Maio de 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/norte2010/resumos/R22-0275-1.pdf> (02/07/2012).

Platão. *A república*. Introdução, tradução e notas de Maria Helena Monteiro da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001

REVEL, Jean-François. Les utopistes proposent des sociétés totalitaires. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 37 – 41.

RICOEUR, Paul. *L'idéologie et l'utopie*. Traduction de Myriam Revault D'allonnes et Joël Roman. Paris: Éditions du Seuil, 1997.

ROUDAU, Jean. Le récit de voyage. In: *Encyclopédie Universalis*. Disponível em: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/recit-de-voyage/> (14/08/2012) Acesso restrito ao assinante.

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008.

SLOTERDIJK, Peter. L'utopie a perdu son innocence. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 54 – 57.

STREHLE, Ralph. Alterity. In: *The Routledge Companion to Critical Theory*. London: Routledge, 2010, p. 144-145.

SWIFT, Jonathan. *Viagens de Gulliver*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2010.

WILHELM, Maria; MATHINSON, Durk. *Avatar: guia de sobrevivência do ativista*. Tradução de Marcelo Barbão. São Paulo: Leya, 2010.

ZIMMER, Fabrice. www.utopie.com. *Le Magazine Littéraire*, n° 387. Mai, 2000, p. 58
– 61.