

Avatar, o filme
do "objeto inanimado" ao objeto animado

Resumo: este artigo examina uma hipótese literária construída pelo escritor Paul Auster como probabilidade de explicação para o impacto ou a consistência narrativa de certos filmes. Tomando como exemplo o filme Avatar, busca refletir sobre o papel de uma "teoria", como simulação de verdade dentro de uma obra, na relação do produto simbólico como o imaginário do público.

Palavras-chave: imaginário; cinema; cultura; tecnologia; mídia; comunicação

Juremir Machado da Silva¹

1. Teoria do "objeto inanimado"

A literatura dita pós-moderna misturou definitivamente os gêneros. Os romances podem ser ensaios. A ficção pode assumir um papel teórico. Paul Auster, em Homem no escuro (2008), criou um personagem bastante curioso: um crítico literário aposentado, com os movimentos limitados por causa de um acidente de carro, que passa boa parte do seu tempo vendo filmes em

¹ Juremir Machado da Silva, doutor em Sociologia pela Sorbonne, Paris V, escritor, jornalista e tradutor, é pesquisador 1B do CNPq, coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS e autor, entre outros livros, de **A miséria do jornalismo brasileiro** (Petrópolis, Vozes, 2000), **As Tecnologias do imaginário** (Porto Alegre, Sulina, 2003) e dos romances **Getúlio** (Rio de Janeiro, Record, 2004) e **Solo** (Record, 2008).

companhia da neta, Katya, cujos movimentos estão bastante reduzidos depois que o namorado foi morto na guerra. Vivem com eles também a filha do crítico, Miriam, sozinha há cinco anos. Katya abandonou a escola de cinema em Nova York. O pai dela está com uma perna atrofiada. O quadro é desolador. Para passar o tempo e driblar a falta de sono, o crítico inventa história que não saem da sua cabeça.

Cria um personagem que se descobre dentro de um buraco, de onde é tirado para se descobrir numa guerra. Essa parte do livro de Auster é quase uma isca para pegar o leitor. Logo no começo do romance, o crítico literário apresenta o que parece ser a diferença radical entre ler e ver um filme: "Fugir para dentro de um filme não é como fugir para dentro de um livro. Os livros nos obrigam a lhes dar algo em troca, ao passo que podemos ver um filme - e até gostar dele - num estado de passividade mecânica" (AUSTER, 2008, p. 19). Vale lembrar que Paul Auster não é um estranho ao mundo cinema. A fala é do seu personagem.

Katya expõe ao pai sua "teoria dos objetos inanimados". Segundo ela, são eles que definem a grandeza do cinema: "Objetos inanimados como forma de expressar emoções humanas. Essa é a linguagem do cinema. Só bons diretores entendem como fazer isso (2008, p. 20). Então ela dá três exemplos tirados de filmes de Vittorio de Sica, Ladrões de bicicleta, Jean Renoir, A Grande ilusão, e Nicholas Ray, O Mundo de Apu. A moça descreve a abertura de Ladrões de bicicleta. Um marido chega em casa, mergulhado em seus problemas - precisa tirar a bicicleta do penhor para poder trabalhar no emprego que

arranjou - e nem nota que a mulher se esfalca carregando dois baldes de água. No apartamento, a mulher sugere que penhorem as roupas de cama e chuta o balde de raiva.

Katya resume sua teoria: "Objetos inanimados, emoções humanas" (p. 21). A mulher vende a trouxa de roupas de cama. A cena acontece numa loja de penhores, "uma espécie de armazém para objetos abandonados", onde a teoria de Katya encontrará o seu ponto máximo: "No início, as prateleiras não parecem muito altas, mas a câmera recua e, à medida que o homem começa a subir, vemos que as prateleiras continuam sem parar até o teto, e todas as prateleiras e todos os cantinhos estão entupidos de trouxas idênticas àquela que o homem está guardando agora, e de uma hora para outra parece que todas as famílias de Roma venderam suas roupas de cama, que a cidade inteira está na mesma condição miserável que o herói e sua esposa" (AUSTER, 2008, p. 21).

As trouxas de roupa penhoradas como metáfora de uma sociedade arruinada. No segundo exemplo, extraído de Renoir, o personagem de Jean Gabin despede-se da mulher alemã que ama e prepara-se para atravessar a fronteira da Suíça junto com o parceiro Dalio. Os homens partem e a mulher fica com a filha pequena e a louça suja do jantar. Aqueles pratos se "transformaram no sinal da sua ausência, no sofrimento solitário das mulheres quando os homens partem para a guerra, e, um por um, sem dizer palavra, ela recolhe os pratos e limpa a mesa" (AUSTER, 2008, p. 22). A cena dura, no máximo, 15 segundos. Mas para Katya todo o filme está concentrado nessa imagem.

O terceiro exemplo parece mais sutil. O indiano Apu casa praticamente por acaso com uma moça que mal conhece. O noivo escolhido para a jovem era um estúpido. Desesperada, a família, na busca de uma solução, convence Apu a substituí-lo. As cenas que interessam se passam em Calcutá, para onde, contra sua vontade, Apu levou a esposa. A primeira imagem é simplesmente devastadora: o homem mora num lugar pobre e sujo. A janela do quarto é coberta com um pedaço de estopa. Na cena seguinte, uma manhã, a estopa já foi trocada por um tecido xadrez limpo (objeto 1). Em seguida, a câmera mostra um jarro de flores (objeto 2). Em seguida, quando a mulher se levanta, não consegue andar e percebe que seu sári (objeto 3) está amarrado às roupas por marido. Por fim, enquanto ela prepara o café, Apu rola preguiçosamente na cama, como um marido satisfeito, e depara-se com um grampo de cabelos entre os dois travesseiros" (objeto 4).

Katya conclui: "Esse é o ponto culminante. Ele segura o grampo de cabelos e o examina, e, quando a gente observa os olhos de Apu, a ternura e a adoração naqueles olhos, a gente fica sabendo, fora de qualquer dúvida, que ele está loucamente apaixonado por ela, que ela é a mulher da sua vida. E Ray faz isso acontecer sem usar uma única palavra de diálogo" (AUSTER, 2008, p. 25).

O que há por trás dos objetos inanimados de Kátia?

Uma teoria.

2. Efeito de embalagem

Há obras que mudam tudo. Mas como se muda tudo?

- a) Pode-se contar uma nova história com uma nova forma (é o sonho de todo artistas ambicioso).
- b) Pode-se contar uma velha história com uma nova forma (é o sonho de quase todo artista moderno).
- c) Pode-se contar uma nova história com uma velha forma (é o projeto de quem ainda tem esperanças).
- d) Pode-se alterar o ponto de vista.
- e) Pode-se contar, no caso de um filme, um conjunto de velhas histórias com uma nova embalagem graças ao avanço das tecnologias e aos efeitos especiais.

Avatar, filme em 3D, do canadense James Cameron.

Pode ser visto como, ao mesmo tempo, o filme mais idiota e o mais extraordinário dos últimos anos. Sem dúvida, do ponto de vista tecnológico, é uma revolução no cinema. Os efeitos especiais são fantásticos. A história pode ser considerada medíocre. Uma imensa Sessão da Tarde com todos os clichês dos filmes americanos. Uma mistura de Tarzan com Rambo, Rei Leão e faroeste. Uma nova embalagem para velhas histórias. Um resumo cru e impreciso do enredo seria este: homem branco parte em missão junto aos "índios" em nome da sua civilização, apaixona-se por uma "índia", passa por todos os rituais de iniciação imagináveis e muda de lado. Já viram esse filme? Já leram essa história? Conhecem a lenda? É John Wayne no futuro.

Em termos simbólicos, o filme pode ser considerado de um oportunismo imbatível: se o mundo quer comprar um imaginário anti-americano, Hollywood vende. E vende bem. O faturamento justifica tudo. O final do filme é feliz:

o exército americano, pois isso está mais do que implícito, sendo massacrado pelo povo que tentou conquistar para se apoderar do seu território rico num minério cobiçado. Avatar é um filme infantil. Uma espécie de faroeste tecnológico numa Amazônia hiper-real. É infantil por ser feito para crianças, mas também pode ser considerado infantiloide. Explora o mercado da ecologia.

O cinismo de Hollywood pode ser rotulado assim e ser classificado de genial. Hollywood já faturou muito com filmes sobre o cinismo de Hollywood. Tudo é mercadoria. Nada de novo na frente de batalha do entretenimento. Não deixa de ser irônico que o mais anti-americano dos filmes atuais não seja francês, mas americano. Avatar prova que sempre é possível e desejável inventar novas embalagens e novos efeitos especiais para velhas e boas (ou nem tanto) histórias de sucesso. Difícil mesmo é inventar um novo conteúdo. Guy Debord, cineasta menor e maior crítico da sociedade do espetáculo, não tinha dúvidas quanto a isso: "O espetáculo como organização social da paralisia da história e da memória, do abandono da história que se erige sobre a base do tempo histórico, é *falsa consciência do tempo* (1997, 108). Tempo paralisado.

O senso de marketing de James Cameron parece insuperável. O herói é um cadeirante. Um fuzileiro que, limitado a uma cadeira de rodas, supera sua condição graças à tecnologia e, corajoso e aventureiro, defende o planeta, a floresta, uma cultura autóctone e as diferenças. O poderoso exército americano, comandado por um sócio de Bush e dotado das tecnologias mais avançadas,

acaba derrotado por uma tribo armada de arco e flecha, mas cheia de sentimentos telúricos. Místico, "bicho-grilo" e politicamente correto, Avatar opõe cientistas idealistas a militares obtusos treinados para defender interesses econômicos insaciáveis. Poderia ter sido feito para fazer sucesso no Iraque e no Afeganistão. Não é de duvidar que se torne também o filme de cabeceira de muito terrorista cinéfilo e sensível aos novos valores globais.

James Cameron sabe o essencial sobre a indústria cultural: o público quer diferença. É preciso criar um choque na percepção do espectador. Isso pode acontecer com uma nova embalagem ou com um novo ponto de vista. Não precisa ser com uma nova história. Os "índios" de Cameron são macacos humanóides azuis que se pintam para a guerra como os navajos e defendem a natureza como o Greenpeace. O impacto era certo. Avatar funciona como mais uma demonstração de que tudo se copia e recicla. Na verdade, Avatar é uma fábula (de dinheiro): feito para ser a maior bilheteria de todos os tempos. Cameron pôs a fantasia a serviço de uma ideia. E tudo isso a serviço de uma ideia maior: ganhar muito dinheiro satisfazendo seu público.

3. Paralisa e animação

Pode-se aplicar a "teoria dos objetos inanimados" de Katya (Paul Auster) a Avatar? Não seria difícil mostrar que a noção de "paralisia" referida por Debord aparece tanto nos exemplos dados por Katya/Auster quanto no filme de Cameron. Essa paralisia tem relação com a memória

individual e afetiva e com essa perda do tempo histórico. O personagem inventado por Auster para povoar a solidão e a insônia do seu protagonista, esse crítico literário aposentado, desperta num buraco e numa guerra sem a menor noção do que lhe ocorre. O personagem que o imagina tem uma perna esfacelada e quase não pode se mover. A sua filha e a sua neta movem-se cada vez menos por causa de perdas afetivas irreparáveis. O tempo paralisa.

O herói de Avatar é um cadeirante vivendo outros tempos. Mas a paralisia da suas pernas não bloqueia o movimento da sua imaginação. O mesmo ocorre com o personagem de Auster. Parece que esses "paralisados" precisam recuperar o tempo perdido correndo atrás do futuro em nome de um passado qualquer. Seria possível mostrar inúmeras cenas em que objetos inanimados plasmas algo muito forte em Avatar. Num filme que tem muito de desenho animado, todos os objetos são inicialmente inanimados. Cameron exhibe uma profusão de animais criados em computador. A chamada "Árvore das Almas", parte da mitologia do povo Na'vi, poderia ser apresentada como o ponto culminante desses objetos inanimados. Uma árvore, no entanto, é um ser vivo. Um ser vivo paralisado. Seria possível explorar a ideia de que uma sociedade obrigada a se defender de arco e flecha é uma cultura paralisada.

No livro de Paul Auster, contudo, é bastante possível que os verdadeiros objetos inanimados não sejam as trouxas de roupa de cama penhoradas nem os pratos sujos e o grampo de cabelo da mulher de Apu, mas pai, filha e neta paralisados em casa pelas duras batalhas da

vida. Pessoas convertidas em objetos sem vida. Ou simplesmente o avô e a neta imobilizados no sofá, vendo filmes para esquecer o tempo das tragédias pessoais. A "teoria dos objetos inanimados" de Auster é como uma boneca russa: esconde outras dentro dela. Em primeiro lugar, exprime a ideia de que cinema é imagem e deve dizer com imagens todo um imaginário. Um grande cineasta deve ter "sacadas" capazes de mostrar o todo numa parte.

Em segundo lugar, a teoria de Auster sobre os filmes esconde possivelmente uma teoria sobre os personagens do seu livros. Em terceiro lugar, esconde talvez uma teoria sobre o papel da teoria. Esse é o ponto que interessa aqui tanto para pensar o filme Avatar quanto para pensar a importância da teoria numa obra de ficção. É importante destacar que a teoria da personagem Katya não tem pretensões científicas, embora faça uma "demonstração" consistente. A função dela no livro não é de mostrar o autor do livro defendendo uma tese e fazendo do seu romance um romance de tese, mas fazer os personagens terem uma leitura do mundo, uma visão de mundo, um olhar diferenciado sobre o exterior. Se a teoria de Auster mostra-se verossímil, outras, em outras obras, são mais facilmente refutáveis, mas cumprem o mesmo papel: dar a pensar, dar a ver, produzir interpretação e leitura.

O que faz a força de uma obra de ficção é a teoria que ele contém e à qual tenta dar verossimilhança? O escritor francês Michel Houellebecq parece ser um exemplo dessa teoria. No romance Extensão do domínio da luta (2002), faz o leitor avaliar uma hipótese desconcertante:

o sexo como sistema de hierarquia social. A qualidade do livro está no fato de que a "tese" não se apresenta como do autor nem o romance como uma demonstração da sua validade. É uma "tese" da história, uma teoria do personagem, uma leitura que não está ali para convencer, mas para desconcertar e estruturar um mundo fictício.

Avatar tem uma teoria. Tem a sua teoria. É verdade que ela aparece de modo um tanto rápido na trama exposta. Não é colocada de modo demonstrativo. Auster explicita a sua "teoria dos objetos inanimados" para melhor dissimular a sua "teoria da teoria". Inventava uma história de entretenimento típica da indústria cultural para fisgar o leitor enquanto lhe inocula uma ideia sofisticada e sinuosa. Cameron faz um blockbuster. E, como Auster, parece contrabandear uma teoria sob o nariz dos espectadores. Talvez ela nem seja percebida por boa parte do público. É uma teoria holística. Sustenta que as partes do todo estão interligadas numa vibração comum e direta. Em certo momento, a cientista especula sobre a hipótese de as árvores da floresta estarem todas em conexão umas com as outras através das suas raízes numa imensa teia análoga à rede neuronal com suas sinapses. A natureza seria um sistema de comunicação interativo.

Alguém poderá dizer que a grandeza dos livros de Paul Auster e de Michel Houellebecq não se encontra nesses esboços teóricos. Ou até mesmo que esses exercícios cumprem uma função bem menos nobre, aquilo que os franceses chamam de "remplissage" e nós, brasileiros, rotulamos popularmente de "encher linguiça". O mesmo

valeria para Cameron. A força de Avatar estaria na tecnologia e não numa duvidosa teoria do tipo "o bater de asas de uma borboleta na China provoca um terremoto no Haiti". Pode ser. É sempre uma hipótese a ser considerada. A "tese de Katya", no entanto, agarra o leitor logo no começo da história. A de Michel Houellebecq sobressai ao final da narrativa como uma revelação. A de Cameron eleva-se como uma mensagem.

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, em *A Tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*, defendem uma ideia que parece dar apoio à hipótese defendida aqui: "Se o cinema cumpre uma função narrativa-expressiva-onírica maior, essa dimensão, porém, não é única. Há uma outra função, insuficientemente destacada e no entanto crucial, que se abre a uma perspectiva muito diferente: o cinema é o que constrói uma *percepção do mundo*. Não apenas segundo o papel clássico que se atribui à arte, cuja função estética é fazer ver, através da obra, o que a princípio não se vê na realidade, mas, de maneira mais radical, produzindo realidade" (2009, p. 304).

O cinema é uma tecnologia do imaginário, uma lente que forma, deforma e transforma. A longa oposição às obras explicativas e demonstrativas, os chamados "romances de tese", acabou por hiperdimensionar o papel narrativo-expressivo-onírico dos romances e dos filmes, escamoteando as ideias contidas neles ou esvaziando-os de substância. A descrição passou a ser o valor máximo. Levada ao extremo como fator de higienização, essa proposta estética ganhou ares de etnografia sem a riqueza

barroca dos diários de campo dos antropólogos. Era preciso resgatar as ideias sem lhes dar o papel de antes. A genialidade de Vittorio de Sica, Jean Renoir e Nicholas Ray estaria em ter transformado ideias em imagens. Avatar embute uma teoria numa narrativa de potencial expressivo e onírico muito acima da média. Assim como a publicidade vende conceitos junto com os seus produtos, o cinema vende "percepções de mundo" junto com as suas imagens.

Os "objetos inanimados" de Katya são as "teorias animadas" de Paul Auster, de Michel Houellebecq e possivelmente de James Cameron: ideias que dão vida sutilmente às histórias contadas. Auster, num romance, tirou sua teoria de imagens de filmes que dispensam palavras. A genialidade de Houellebecq faz sua imagem do sexo como hierarquia social brotar em palavras emanadas das experiências dos personagens. Cameron, num filme, coloca na boca de uma personagem as palavras que costuram seu delírio imagético e onírico. Há uma espécie de deliciosa e paradoxal inversão: os escritores cristalizam suas teorias em imagens. O cineasta fecha o círculo das imagens em profusão com algumas palavras salpicadas.

A demonstração está ausente. Nisso reside a diferença entre o uso das ideias na modernidade e na pós ou na hipermodernidade. Lipovetsky e Serroy complementam: "O que o cinema mostra não é somente um outro mundo, o do sonho e do irreal, mas nosso mundo mesmo transformado num misto de real e imagem-cinema, um real fora-do-cinema submetido ao molde do imaginário-cinema. Ele produz sonho e realidade, uma realidade remodelada pelo espírito

cinema, mas de maneira nenhuma irreal. Se permite a evasão, ela também convida a refazer os contornos do mundo. Oferece uma *visão de mundo*: o que chamamos de *cinevisão*" (2009, p. 304). Essa "cinevisão" é o equivalente da "tese de Katya", a "teoria dos objetos inanimados" de Auster, a ideia que quebra a paralisia dos corpos e das mentes e veicula pensamentos em imagens.

Assim, num tempo de eliminação das fronteiras entre os gêneros, Paul Auster vira referência teórica para uma análise de sociologia do imaginário. *Avatar*, de James Cameron, apresenta-se como um tratado holístico e ecológico de interpretação da hipermodernidade. Ou como uma hábil, cínica e pragmática megaprodução de Hollywood para vender uma percepção de mundo a quem já a possui.

Tudo está ali: nas pernas imóveis do fuzileiro.

Tudo está ali: nas máquinas vencidas pelos ideais.

Tudo está ali: nas sinapses das árvores em rede.

Referências

AUSTER, Paul. **Homem no escuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total - mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

Borges, Jorge Luis. **Obras completas**. Buenos Aires: Emecê, 1974.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DANTEC, Maurice. **As Raízes do mal**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

DERRIDA, Jacques. **Margens da filosofia**. Campinas: Papirus, 1991.

DURAND, Gilbert. **Les Structures anthropologiques de l'imaginaire**. Paris: Dunod, 1992.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

HOUELLEBECQ, Michel. **Extensão do domínio da luta**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LYOTARD, Jean-François. **O Pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MAFFESOLI, Michel. **O Conhecimento comum**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MORIN, Edgar. **O Método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

SILVA, Juremir Machado (da). **As Tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

WOLFE, Tom. **A Palavra pintada**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.