

AVATAR: METÁFORAS DE RESIGNIFICAÇÃO E (RE)IMAGINAÇÃO CRIATIVA DO MUNDO

Anita Rink
anitarink9@yahoo.com.br
<http://lattes.cnpq.br/5398017920613965>

Ser criativo não é tarefa fácil, ainda que a criatividade tenha sido considerada por Vigotsky (1982) uma qualidade inerente ao ser humano. Tudo que é criado pelo ser humano diz respeito à sua capacidade de transformar e ser transformado a partir da relação com o real e com as tecnologias da época em que vive. Toda criação tem sua contraparte psíquica, e este efeito pode ser algo agradável, que traga inspiração para outras pessoas produzirem ou pode ser algo desagradável e doentio.

Os espaços públicos das metrópoles, por exemplo, podem ser vistos como expressões da psique coletiva, isto é, da imaginação coletiva. Richard Sennett (1994), professor da London School of Economics e da Universidade de Nova York, em seu livro “Carne e Pedra”, afirma que, na atualidade, a imaginação e a tecnologia humana produzem construções que tendem a reduzir a sensibilidade dos corpos humanos pois, cada vez mais nos centros urbanos, utiliza-se um tipo de tecnologia que entorpece os sentidos. Segundo Sennett (*op cit*), a modernidade não tem respeitado a diversidade e a dignidade dos corpos humanos. Este autor afirma que inúmeros projetos arquitetônicos contemporâneos favorecem a privação sensorial, a passividade e a monotonia. Para ele, há uma “[...] carência evidenciada pela dispersão geográfica das cidades contemporâneas, aliada às modernas tecnologias para entorpecer o corpo humano [...]” (p.18). O autor afirma que os ideais modernos visam conquistar uma liberdade falsamente endereçada ao corpo, por medo de contato com o mesmo.

O filósofo e diretor de cinema Guy Debord (1997), em seu livro “A Sociedade do Espetáculo”, afirma que quando uma sociedade aumenta a tecnologia e a velocidade, suprimindo as distâncias geográficas, estas se tornam distâncias interiores. Segundo Debord, toda vez em que são

desenvolvidas tecnologias que aumentam as velocidades, cria-se um conteúdo psíquico de distanciamento na psique coletiva. Esta preponderância da tecnologia da velocidade caracterizada, por exemplo, pela auto-estrada e pelo automóvel, “[...] desloca os centros antigos e comanda uma dispersão sempre mais pronunciada” (Debord, 1997: p. 115). Guy Debord classifica como **decisão autoritária** este planejamento abstrato dos territórios. Para este autor, o mundo se torna uma **separação espetacular**, onde parecem predominar discursos hegemônicos que privilegiam o capital e o individualismo em detrimento da coletividade. Deste modo, nas metrópoles a diversidade e a vitalidade dos corpos acabam sendo desvalorizados nos muitos projetos contemporâneos, inclusive nos projetos urbanísticos.

Se o corpo está excluído das experiências contemporâneas, a internet pode ser vista como um dos símbolos desta separação do homem de sua natureza corporal. O manuseio de um computador não aguça os sentidos, ele paralisa o corpo em ações mecânicas. Por outro lado, o sujeito se torna capaz de buscar informação com rapidez e isso pode gerar uma sensação de saber e conhecimento. Esta nova tecnologia também pode incrementar a capacidade imaginativa dos seus usuários, ainda que não exista uma gama de variação em relação à experiência corporal. Os diversos programas, jogos, chats, o msn, que são utilizados através do computador podem aniquilar nossos movimentos aos meros cliques das mãos quando tudo que fazemos é teclar, usar o *mouse* e no máximo o *joystick*. Porém, curiosamente, a tecnologia utilizada na produção do filme Avatar, do diretor James Cameron, não segue esta tendência. A tecnologia 3D aumenta exponencialmente a capacidade da platéia vivenciar sensorialmente a virtualidade. O corpo e suas sensações corporais podem interagir, e deste modo aumenta-se o deslumbramento e o deleite do público. O filme instiga a imaginação de diversas formas. Sua tecnologia propicia ao público uma experiência sensorial singular, não cotidiana. Avatar consagrou a tecnologia 3D também para adultos e Cameron usou esta tecnologia para engendrar mensagens em diversos níveis, de modo a despertar múltiplas áreas de percepção no espectador do filme. Isto possibilita

uma experiência mais integral: cinestésica, visual, racional e imaginativa. Este pode ter sido um dos motivos do grande sucesso deste filme.

O diretor James Cameron pode ser considerado um cineasta muito criativo, pois com “Avatar”, além de ter feito um dos filmes mais vistos no mundo inteiro, Cameron inovou na imaginação e no uso da tecnologia 3D. Para Vigotsky (*apud* Fusari, 1982) a criatividade é uma forma de ligar a imaginação à realidade e produzir algo. A realidade que Cameron transforma diz respeito às suas grandes paixões: a ciência e a ecologia, que no filme são misturados para formar uma aventura de conteúdo imaginativo fantástico e singular. Em Avatar, Cameron consegue produzir e mesclar elementos paradoxais de modo fluido, dinâmico e simples.

O diretor James Cameron tem conseguido, de tempos em tempos, criar obras cinematográficas que espelham, em suas imagens e enredos, uma grande angústia coletiva, segundo Isabela Boscov (2010), autora do texto “O Fenômeno Avatar”, publicado na revista *Veja* de Fevereiro. Cameron possui uma capacidade de cristalização de angústias e anseios da coletividade. Em “O Exterminador do Futuro”, um marco da década de 80, o diretor revelou em imagens as angústias, ainda vagas naquela época, provocadas pelo surgimento das novas tecnologias e das guerras da década de oitenta. Estes sentimentos coletivos captados por Cameron se desdobraram ainda em outros filmes: “O Exterminador do Futuro II” e “Alien”. Todos estes filmes parecem estar conectados com os anseios e medos do imaginário coletivo. O filme revela imagens populares e enredo que parecem captar sentimentos em estado amorfo e inconsciente.

Avatar mostra em seu enredo uma forma bem diferente de se viver, que também pode ser considerada uma proposta de revisão do paradigma coletivo extrativista. O filme mostra o planeta Pandora, habitado pelo povo Na’vi. A relação deste povo com o planeta em que vive nos remete ao conceito de “Gaia” elaborado pelo cientista britânico James Lovelock e às visões de antigas tradições e civilizações pagãs sobre o mundo. Estas duas visões concebem a eco-esfera como um ser vivo, onde tudo se interconecta.

No filme “Avatar”, as máquinas têm funções paradoxais, uma de destruição, com a exploração por parte dos humanos das riquezas e dos minerais do planeta Pandora, e outra de provocar reflexões e mudanças. Esta última foi representada pelo personagem Jake Sully (interpretado pelo ator Sam Worthington) que muda seu modo de pensar e sentir ao longo da história. No filme, os humanos usam sua tecnologia com o objetivo de explorar as reservas de um minério precioso chamado *Unobtanium*, encontrado em Pandora. Porém, um outro tipo de tecnologia possibilita que haja um programa científico chamado Avatar, o qual cria seres híbridos entre os humanos e os Na’Vi, geneticamente modificados. São estes Avatares, criados pela tecnologia científica, que possibilitam com que os humanos utilizem, através de conexões neurais, o seu corpo físico ligado ao corpo do seu Avatar. Deste modo, um humano poderia viver entre os Na’Vi, como se fosse um deles. Uma tecnologia que possibilita experimentar e vivenciar novas identidades, um novo modo de sentir, tornando-se uma raça humanóide diferente da raça humana.

Mesmo usando o Avatar para criar encontros amigáveis com os Na’vi, os humanos não são capazes de manter uma convivência pacífica com eles. Diferente dos humanos, para os Na’vi toda a natureza é sagrada. Na realidade, os humanos só querem mesmo aprender o suficiente para poder dominar os Na’vi e realizar seus objetivos extrativistas econômicos. Por não conseguirem entender aquela cultura de veneração e harmonia com a natureza, os humanos consideram os Na’Vi primitivos. Um rótulo que simplifica o pensamento e limita o olhar daqueles que não querem ver, e sim dominar.

Locais, tecnologias e pessoas são interdependentes. O mundo virtual também pode ser um lugar de parcerias e de encontro entre pessoas, e também pode servir como incentivo ao aprendizado. Em Pandora, paradoxalmente, a ciência de ponta conduz Jake, um fuzileiro paraplégico, a viver experiências que nos lembram algumas tradições de antigos povos pagãos. O realismo científico do filme une fantasia e ciência pois, o diretor James Cameron cercou-se de especialistas como lingüistas, botânicos e

astrofísicos para produzir o filme, fazendo com que o mundo de Pandora seja hipoteticamente possível. No filme, o público é apresentado a uma nova realidade e a um novo modo de pensar as relações com os diversos seres que compõem o mundo: locais, animais, plantas e humanos. São relações de igualdade e de sacralidade, em que os seres da natureza, os animais e humanos são respeitados em sua singularidade. Isso pode representar uma forma de ir além da frieza do mundo das máquinas, através de conexões sagradas com os seres ao nosso redor em um modo de relacionamento mais igualitário. A união da ciência, da tecnologia e da imaginação pôde criar um tipo de aventura ética. Se o enredo deste filme nos apresenta o paradoxo de uma tecnologia fria que intensifica os aspectos racionais do ser humano, ele também sinaliza que esta própria tecnologia pode se tornar um caminho para a (re)conexão da existência humana com a natureza. As imagens do filme fazem com que a angústia coletiva contemporânea ganhe forma e nomes, e também que sejam plantadas sementes sociais de mudança para uma nova ética nos relacionamentos.

A ideia do Filme Avatar, de certo modo, nos remete às experiências dos alquimistas medievais, que buscavam transformar matéria bruta em ouro. Carl. G. Jung (1990), psicanalista criador da Psicologia Analítica, atribuiu o (re)surgimento dos processos da alquimia na Idade Média a uma tentativa de compensação para a ideia de separação entre o homem e a natureza, conforme difundida pelo cristianismo. Os alquimistas eram devotados à natureza, como que tentando fazer uma compensação para a psique coletiva da sua época. Para os alquimistas, o mundo era como um organismo vivo e sagrado, do qual eles deveriam cuidar. Os experimentos alquímicos podem ser considerados como um modo de interconexão anímica com a natureza, em uma relação íntima e também de profundo respeito com o universo e os seres que o habitam. Para os alquimistas tudo estava vivo e a aparente hierarquia não significava submissão de um ser em relação ao outro e sim relações singulares e mesmo igualitárias em certo aspecto. No filme “Avatar”, a arte, a tecnologia e as ciências estão integradas no enredo da história. O filme pode

desempenhar uma função semelhante à dos alquimistas na Idade Média, enfatizando e valorizando o sagrado na interconexão entre os seres animados e inanimados na psique individual e coletiva. O diretor de Avatar pode ser visto como um alquimista de nossos tempos, organizando em forma de imagens fílmicas o paradoxo Deus versus natureza. Por séculos cultivamos ideias de separação e ainda não nos libertamos dos modos de vida que tudo isso gerou. Mesmo no século atual, ainda existe uma cisão mental separando o ser humano e a natureza; a Economia é um dos maiores expoentes desta separação. A economia global cultiva um deus único – monetário - o qual dita as leis e regras e que também se encontra fora da natureza. Destacado da rede natural e ecológica, este “deus” da Economia faz com que a exploração dos recursos naturais e o extrativismo provoquem a degradação da natureza, do corpo humano e da terra; pois tudo deve servir às leis deste deus único, o mercado. Este paradigma de um deus destacado da pluralidade, tem as bases cristãs que fundaram nossa sociedade ocidental. Os pensamentos e as atitudes das pessoas inseridas nestes contextos sociais e históricos recebem estas influências, e acabam repetindo em seu dia-a-dia um jeito de ser e ter que as separam do mundo. As pessoas acabam também se vendo como dissociadas em relação à (sua) natureza e à (sua) ecologia.

Uma das grandes dificuldades atuais é rever alguns conceitos da Economia a fim de viabilizar iniciativas que levem a um maior equilíbrio ecológico. O problema é que, com a ideia de separação contida em um Deus único, pode-se pensar que tudo aquilo que não é igual a este “um” idealizado ou que não beneficie este “um”, pode ser mutilado, eliminado. E que também aquilo que não dá lucro pode ser descartado. Desta forma, aparece a lógica da exclusão e da desumanidade, também vista no filme Avatar. De certo modo, esta divisão é representada no filme pela corporação industrial–militar que explora o planeta Pandora e extrai o seu minério, mas que no final acaba sendo derrotada.

Esta atual condição de polarização nos prende a modos eminentemente racionais de vida em detrimento da valorização dos afetos, da intuição e de outros aspectos da psique humana. Sendo Avatar uma obra artística, podemos pensar que também seja uma forma de (re)criação e (re)imaginação do mundo através de suas imagens. A tecnologia atual poder ser utilizada em modos “alquímicos”, em processos nos quais, segundo Jung, “a mente se projeta no experimento de modo a criar bases reflexivas que podem acelerar o processo de união consciente e inconsciente”. Isto, por sua vez, pode provocar uma transformação psíquica no indivíduo e na coletividade. Até hoje a alquimia pode ser referência a muitos avanços que vieram depois, ainda que o menos percebido seja o modo como as imagens e os experimentos afetaram a psique coletiva da época e nos influenciam hoje. No filme, a ciência viabiliza novas experiências para os corpos humanos, que graças à tecnologia, se tornam corpos Na’Vi, capazes de viver e aprender a estarem mais intimamente conectados com toda a natureza. O filme nos permite visualizar um modo de utilizar a tecnologia e pensar ecologicamente, sem ser eminentemente futurista ou apresentar saudosismos e nostalgias. É possível alcançar o que foi perdido com a separação entre a matéria e o “sagrado”; corpo e alma conectados, de modo criativo, transformando a matéria e o mundo em algo vital e sacralizado. Andrew Samuels, analista Junguiano, valoriza “uma ressacralização da vida cotidiana”, que pode ser visto no cotidiano do filme “Avatar”, na valorização das inter-relações entre todos os seres.

Será que este filme revela que estamos diante de transformações da subjetividade coletiva? Seria Avatar uma semente em forma de arte que pode facilitar alterações da mente social para modos mais sagrados e interconectados? Será que o filme indica que “estar conectado e interligado” pode ser uma nova forma de se perceber o mundo em suas múltiplas dimensões? Estas perguntas só terão suas respostas se olharmos do futuro para trás, em perspectiva. O filme “Avatar” pode representar ou influenciar uma mudança no pensamento global. Novas relações entre os seres humanos com o mundo,

com a ecologia e com a produção de singularidades podem repercutir e ecoar do filme. Isto seria uma nova forma de ética, que considere as relações e a natureza sagradas. Se a criatividade e ética puderem estar juntas em nossos empreendimentos criativos; se cada pessoa refletir e resignificar sua vida diante da presença destas imagens de Avatar, novos paradigmas podem refletir estas atitudes. **A arte com o poder de produzir experiências estéticas pode ser vista como algo que planta as sementes do porvir, porém este futuro também é recriado por cada um de nós.** Segundo Marin (2008) a arte seriam os sussurros do mundo, a revitalização da cultura e das narrativas humanas. O autor acredita que cada pessoa seja um órgão do mundo. E ética e estética juntas poderia ser uma forma de praticar nossas qualidades mais inerentes: a criação e a recriação do mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOSCOV, Isabela. O Fenômeno Avatar. Veja: Editora Abril, 3 de Fevereiro de 2010.

CAMERON, James. Avatar (filme), produzido por Lightstorm Entertainment e distribuído pela 20th Century Fox. Assistido em Janeiro de 2010.

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo – comentários sobre a sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

Jornal o Globo. Universo Virtual em Desencanto, 19 de Janeiro de 2010.

JUNG, Carl Gustav. Psicologia e Alquimia. Petrópolis: Vozes, 1990.

MACHADO, Jorge. O que é Alquimia. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

SENNETT, Richard. Carne e Pedra – o corpo e a cidade na civilização ocidental. Rio de Janeiro: BestBolso, 1994.

WIKIPÉDIA. Avatar (filme). Acessado em 18 de janeiro de 2010, in: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme)).

SOBRE A AUTORA:

Anita Rink: Atualmente faz Mestrado em Psicologia UNIVERSO (2010); Psicologia UNIVERSO (2007), Arte-Educação CECAP (2001), Arteterapia POMAR (1997) e Artes Plásticas LICEU DE ARTES E OFICIO (1994) e SCUOLA MACHIAVELLI (Florença/Itália: 1998). Atuou como Consultora de Recursos Humanos (1997 -1999) nas empresas Sadia, Knoll, LBV e Gelli ministrando cursos sobre sensibilização artística e comunicação humana. Membro da SBBA (1990) e da ABD (1990). Desenvolveu atividades de Arteterapia em comunidade carente (Gradim/RJ: 1997). Atualmente é Professora de Arteterapia e de Artes Plásticas no ATELIER RINK; atua como Psicóloga Clínica, Arteterapeuta e produz textos acadêmicos cujos temas são: Arte e Estética; Criatividade, Imagem e Imaginação; Cultura e Subjetividade; Técnicas Expressivas Diversas. Participante do Grupo de Pesquisa Linguagem e Modos de Subjetivação - Programa de Mestrado em Psicologia da Universidade Salgado de Oliveira.
