



## ANÁLISE SEMIÓTICA DO FILME AVATAR: UM ENSAIO NA PERSPECTIVA INTERACIONISTA SOCIAL

### SEMIOTIC ANALYSIS OF THE MOVIE AVATAR: AN ESSAY IN SOCIAL INTERACTION PERSPECTIVE

Fabiana Tavoraro Maiorino<sup>1</sup>

Simone Oliveira Camillo<sup>2</sup>

**RESUMO:** O artigo é um ensaio que objetiva realizar uma análise interacionista social da película avatar, considerada como um instrumento semiótico e educacional. O filme é um texto sincrético, que armazena em si diferentes manifestações de linguagens, como a visual e sonora. trata-se de uma película que resulta de um processo sócio- histórico-linguístico e existencial, criando um texto final produtor de efeitos de sentidos, como o subjetivante e o realístico. Como recorte analítico, apontou-se a compreensão das condições sociosubjetivas da produção do filme, assim como do nível de expressão matérico e dos mecanismos enunciativos. Observamos uma proximidade da enunciação com o receptor, e ao mesmo tempo, da ausência de marcas do enunciador no texto final, produzindo concomitantemente, uma proximidade com o receptor e uma imersão profunda desse sujeito no filme. Avatar revelou-se um objeto analítico rico, pois permitiu um diálogo intertextual polifônico, que explicitou a luta entre o modelo moderno inflexível e predatório, com os novos elos relacionais e éticos, mais fluidos e complexos da contemporaneidade. Cameron acusa uma inicial falência do modelo científico e utilitário e ao mesmo tempo, a necessidade de se buscar um outro modo mais humano de se relacionar com o mundo, incluindo a natureza e os hábitos sócio culturais em rede.

**PALAVRAS CHAVES:** cinema; semiótica; ciência; interacionismo; linguagem

**ABSTRACT:** This article is a test to hold an objective analysis interactionist social film avatar, considered as a tool and educational semiotic. The film is a syncretic text, that is different stores in expressions of languages as a visual and sonora. trata up of a film that results from a case history-social and languages and existential, creating a final text effects producer of sense, and as subjetivante realistic. How to cut analytical, it was pointed out sociosubjetivas understanding of conditions of production of the film, and the level of expression and mechanisms materico enunciative. Observed a proximity enunciation with receiver, and at the same time, the absence of marks in final text enunciator, producing concomitantly, a proximity to the receiver and a deep

<sup>1</sup>Psicóloga pela PUC/SP, Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP.

<sup>2</sup> Doutora em pelo Programa de Pós Graduação Da Secretária de Estado da Saúde de São Paulo.



immersion in the subject of this movie. Avatar revealed up an object analytical rich because one allowed intertextual dialogue polyphonic, explained that fight between the modern model inflexible and predatory, the new relational elos and ethical fluids and more complex of contemporary. Cameron accuses an initial bankruptcy of scientific and utility model and at the same time, the need to find another way more human se relate to the world, including the nature and social habits in cultural network.

**KEY WORDS:** cinema; semiotics; Science; interactionism; language

### Introdução

Recentemente assistimos a um fenômeno de interesse mundial por uma obra cinematográfica produzida pelo já consagrado, diretor norte americano James Cameron: o filme Avatar. Película que cativou diferentes públicos com seus recursos midiáticos e tecnológicos, como a disponibilidade de assisti-lo em três dimensões (3D), assim como a riqueza imagética das cenas.

Esse filme pode ser considerado como uma obra marcante e pertinente às ciências humanas, por nos conduzir a uma experiência sensível que revela interessantes aspectos dos modos de ser e estar no mundo contemporâneo – por exemplo, a preocupação ecológica ao impasse existencial do homem, as possibilidades de construir relações mediadas no mundo virtual.

Faz-se necessário nesse ensaio, apresentar um plano geral ou global do texto de Avatar. Para Bronckart (1999), o plano geral é uma dimensão que abarca o conjunto do conteúdo temático, que envolve, o título, os dados biográficos sobre os personagens, o lugar geográfico em que se passa a história, atividades que se passam com os sujeitos, assim como seus últimos feitos, entre outros. Essa apresentação assemelha-se ao que conhecemos como resumo de obras. A partir disso, podemos relatar que, Avatar é atualmente o filme com a maior bilheteria da história, superando *Titanic*. Película norte-americana escrita e dirigida pelo consagrado diretor James Cameron, que estreou nos cinemas no ano de 2009.

O filme relata uma história épica no ano de 2154 dC de dominação humana, frente ao mundo de Pandora. Protagonizado por Jake Sully, que ficou paraplégico após uma batalha na Terra. A partir disso, ele é escolhido para compor o programa Avatar, substituindo seu irmão gêmeo, agora falecido. Jake viaja para o planeta Pandora, onde se depara com um cenário pitoresco: animais extraordinários e estranhas formas de vida. Essa lua extraterrena é habitada



por um povo primitivo chamado Na'vi (composto de seres com 3 metros de altura, coloração azul e muito fortes fisicamente), que são arraigados à natureza e a sua cultura mítica.

Em contraponto, a mineradora humanóide RDA quer explorar Pandora para conseguir um rico minério (*Unobtainium*). Para isso, uma equipe de cientistas, coordenadora pela Dra. Grace Augustine, cria o programa Avatar, para construírem seres semelhantes aos na'vis, governados mentalmente pelos humanos. Nessa empreitada de colonização dos na'vis, Jake conhece uma nativa chamada Neyriti pela qual se apaixona.

O filme relata essa história épica e dramática entre os humanos e os na'vis. De um lado, os humanos em busca de riqueza e do outro, o desejo da permanência do equilíbrio ecossistêmico de Pandora. A seguir apresentamos a ficha técnica, divulgada nas mídias sociais e sites sobre cinema.

<p><b>Diretor:</b> James Cameron  <b>Elenco:</b> Sam Worthington, Sigourney Weaver, Michelle Rodriguez, Zoe Saldana, Giovanni Ribisi, Joel Moore.  <b>Produção:</b> James Cameron, Jon Landau  <b>Roteiro:</b> James Cameron  <b>Fotografia:</b> Mauro Fiore  <b>Trilha Sonora:</b> James Horner  <b>Duração:</b> 162 min.  <b>Ano:</b> 2009  <b>País:</b> EUA  <b>Gênero:</b> Ação  <b>Cor:</b> Colorido  <b>Distribuidora:</b> Fox Film  <b>Estúdio:</b> Twentieth Century Fox Film Corporation / Lightstorm Entertainment / Dune Entertainment / Ingenious Film Partners  <b>Classificação:</b> 12 anos</p>
--

\* Quadro 1: Informações retiradas do site Wikipedia, disponível em < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_%28filme%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28filme%29),> acesso em 2 de novembro de 2012.

A escolha por essa película se deu devido ao interesse acadêmico e as inquietações dos alunos de psicologia e de enfermagem de duas universidades particulares da Grande São Paulo, que repetidamente relacionavam o filme com temas programáticos das disciplinas de Psicologia Social e Relacionamento Interpessoal.



Essa análise partiu da visão interacionista social de Bronckart (1999), inspirada na perspectiva do autor soviético, Vigotsky( 1934/1985), que compreende o homem como uma configuração (inter)subjéctiva dinâmica e dialéctica, constituído e mediado pela linguagem afectiva, que elabora os sentidos subjéctivos acerca do mundo. Além do russo, essa escola também foi influenciada pelos trabalhos de Habermas, sociólogo e filósofo, herdeiro da Escola de Frankfurt na Alemanha. O pensador alemão propõe uma teoria da acção comunicativa, que compreende a superação da visão do iluminismo, de um homem apenas racional, que funciona na lógica instrumental para encobrir a dominação ideológica das instâncias de poder.

Nessa visão, entende-se que os comportamentos ou condutas humanas não são entidades substanciais estáveis, nem se acredita que esse humano é fonte ou finalidade de seu próprio acontecer no mundo. Com aporte teórico em Foucault, Bronckart ( 1999) reafirma a compreensão do homem como efeito de discursos múltiplos, como constituído por feixes de discursos, que constroem nossos fazeres, nossos dizeres e nosso sentir, na dialogia entre as instâncias de poder e do saber.

Deste modo, o homem é sempre compreendido como acção significativa, ou seja, produzido na dialéctica da socialização discursiva no/do mundo. Com isso, acredita-se que a linguagem, em suas mais diferentes expressões, é uma estrutura de acção semiótica e institucional, que nos constitui como sujeitos criativos e ao mesmo tempo, como objetos, funcionais e replicadores dos discursos predominantes.

Essa via de compreensão sócio interacionista, lida com a dimensão humana mediada pelos instrumentos semióticos. Em relação a isso, pode-se afirmar que contribuições importantes, como a história da linguística estrutural e a análise de textos feita por Mikhail Bakhtin, filósofo e teórico estudioso da polifonia da cultura europeia, foram fundamentais nesse modo de compreensão. Segundo Bronckart( 1999), Bakhtin apontou uma forma linguística, muito mais ligada a vida comum dos homens do século XX.

É importante pontuarmos que existem vários planos formais de expressão no universo linguístico: do cinema à propaganda, da poesia ao gestual. Assim como, sua intrínseca conexão com o movimento dialéctico da história, que se constitui a partir das contradições presentes nos discursos e fazeres da modernidade ocidental capitalista.



Segundo Mareco&Alfena ( 2012), a teoria sócio interacionista do discurso, não se limita a uma teoria psicológica ou sociológica, ao contrário, ela se define como uma “vertente das ciências humanas em geral, que estuda os hábitos de linguagem de diversas formações discursivas e desenvolve a tese de que o fenômeno da linguagem não se separa da interação social” ( p . 77 ).

Metodologicamente, essa frente teórico epistêmica da semiótica sócio interacionista parte de uma visão global e compreensiva sobre o mundo em seus diferentes discursos. Enfoca-se a análise interna do texto, assim como a relação deste com o mundo social, cultural e institucional, denominada de análise intertextual, ou seja os textos dialogam entre si e explicitam as contradições do tempo histórico dos homens.

Como sujeitos, continuamente atravessados por esses dizeres no mundo, também podemos constituir as produções verbais e empíricas. Estas formam um texto, como “toda unidade de produção de linguagem situada, acabada e auto-suficiente ( do ponto de vista da ação ou da comunicação)”(Bronckart 1999, p. 75).

Essa produção de linguagem cria diferentes gêneros textuais, ao longo da História. Por exemplo, no Renascimento, nos séculos XIV-XV, as formas mais comuns eram as escritas literárias (como novelas, romances, ensaios, etc). Já com a modernidade e a implementação da imprensa tipográfica, no século XIX, a ênfase recai em relação aos textos jornalísticos/noticiários e aos gêneros escritos científicos.

Com isso, observamos e analisamos o filme Avatar como um objeto semiótico e sincrético, ou seja, como um objeto que “aciona várias linguagens de manifestação” (Greimas, 1979, p. 26), tais como a linguagem sonora, verbal, não verbal e a visual.

O filme no cinema, segundo Varella (2006), com inspiração em Jacques Aumont, define-se como uma imagem figurativa em movimento, por isso, é sempre um devir representado. A obra cinematográfica é um objeto carregado de valores modais, que representam um sistema de idéias e discursos afetivos, que os tornam reconhecíveis em uma sociedade.

Para Deleuze ( 2007), o texto fílmico não se define apenas pela linguagem, mas como um acontecimento, no qual predomina uma relação entre o processo perceptivo e o matérico. O cinema não se limita a uma representação imagética ou ideal, tem a capacidade de restaurar o real, muito mais do que apenas representá-lo.



Por conta da experiência sensível e “real” que o filme pode evocar, é que podemos analisá-lo sob a perspectiva da semiótica sócio interacionista, nos aproximando das vivências intersubjetivas e dos sentimentos constituídos dos homens na contemporaneidade.

Como há pouco apontado, utilizamos o filme Avatar como suporte de discussão ética e social na experiência de um contexto de ensino-aprendizagem, que tem sido um recurso psicopedagógico usado por muitos pensadores das ciências humanas e educacionais, tais como, Souza (2005), Xavier (2005), Dantas (2007), que reafirmam o lugar das obras audiovisuais como recursos potentes na educação.

Diante a complexidade do nosso objeto de estudo e da Teoria Sócio Interacionista, optou-se nesse ensaio crítico por selecionar as seguintes dimensões analíticas de sentido semiótico:

- (1) Condições sociopsicológicas da produção do texto Avatar: revelando o lugar e o momento de produção; explicitando o emissor; o lugar social no qual se encontra; para quem se dirige o filme; o papel social e cultural no qual se encontra o receptor; o lugar geográfico e cultural da produção da película; os valores circulantes nesse contexto.
- (2) Nível de expressão matérico: analisando a relação do corpo sensível do espectador com o suporte cinemático, por exemplo, introduzindo uma imersão sensorial diferenciada a visão em três dimensões;
- (3) Análise das propriedades estruturais e funcionais internas do texto: revelando o enredo e o objeto de valor em jogo entre o emissor e receptor; localização dos temas presentes no filme e seus mecanismos de ancoragem (definidos como processos de revestimento figurativo dos temas).
- (4) Nível das composições discursivas e dos mecanismos enunciativos: localizando o tipo de discurso do filme Avatar (entre os quatro tipos discursivos de Bronckart), assim como também, se o enunciador se coloca ou não nos enunciados da película, promovendo efeito de sentido de proximidade ou distanciamento com os receptores do texto.

## **CONDIÇÕES SOCIOPSIOLÓGICAS DA PRODUÇÃO DO TEXTO AVATAR**



O filme *Avatar* foi produzido a partir da cultura discursiva ocidental do século XXI, nos Estados Unidos da América, em 2009. Obteve inúmeras premiações pelos efeitos tecnológicos, como os recursos em terceira dimensão, de que trataremos aqui com cuidado analítico.

A contemporaneidade, cenário social e cultural do filme, inscreve uma vivência sócio existencial muito singular, pois tem inscrito em si ao mesmo tempo, os temas e valores da sociedade moderna, constituída no cenário Iluminista com primazia racional, e também reveste-se da agenda vivencial fragmentada e descentralizada da denominada pós modernidade. Portanto, podemos analisar o texto sincrético de *Avatar*, dentro de um contexto construído a partir de discursos contraditórios, destinos existenciais dissoantes e diferentes experiências sensíveis, que nos revelam a complexidade das obras sóciossemióticas e holográficas da atualidade.

Segundo Knight&Kninght (2002) “ler” um filme implica em realizar uma análise do gênero a qual este pertence. No caso de *Avatar*, podemos elencar várias películas que retratam o gênero do romance com matizes de aventura e cenários futurísticos. Nos últimos tempos, podemos localizar entre os receptores potenciais de *Avatar*, o público que assistiu a saga *Matrix* (1999), *eXistenZ* (1999), *Os Substitutos* (2009), *A Ilha* (2004), *Blade Runner* (1982), entre outros. Essa intertextualidade entre os filmes de gênero misto, como *Matrix* e *Avatar*, dependem da familiaridade dos espectadores com outros textos e enredos, como já nos alertaram Knight&Kninght (2002), que afirmam, que é a partir dessa conversação subliminar que operamos ligações entre os diferentes textos, apresentados por esses filmes e nos ligamos mais as películas que retratam temáticas semelhantes.

Assim como *Matrix* (1999), recente sucesso do cinema norte americano, *Avatar* também pode ser lido como um romance, uma narrativa de busca que combina temas clássicos, tais como a descoberta, o triunfo do bem sobre o mal, a iniciação e a auto realização do herói (Knight&Kninght, 2002).

Em *Avatar*, nota-se como grande revelação, a inquietação existencial da atualidade, em que a ameaça de um mundo futuro desestruturado está presente cotidianamente. Há o medo diante o caos ecológico, a ameaça de violação e da posse do corpo humano diante aos avanços da biogenética, além de questões metafísicas originárias humanas, tais como: Qual é o sentido da vida e o que significa ser e estar no mundo como humano?



O nome do filme já nos conta algo sobre o contexto sócio-discursivo transitório em que ele foi gerado. Avatar vem do sânscrito Aval, que significa *Aquele que descende de Deus*, ou simplesmente, *Encarnação*, ou seja, qualquer espírito que ocupe um corpo de carne, representando assim uma manifestação divina na Terra. Essa é uma das definições de Avatar. No caso, essa temática intertextualizada nos revela o tema mítico do filme, que recobre toda a película de Cameron.

Na contemporaneidade, o termo Avatar assumiu o significado de personagem criado nas redes sociais da Internet, com o qual as pessoas se relacionam. Os indivíduos contemporâneos de posse de um Avatar, assumem roupagens diversas, tais como corpos, sexo e rostos diferentes, mediante o seu desejo, típicos recursos da *saga The Sims*<sup>3</sup> e o mundo do *Second life*.<sup>4</sup>

Em relação ao filme, temos uma temática intertextual importante perpassando a película, que aparece ancorada na figura do Avatar Azul do personagem principal, a capacidade de assumir outra roupagem de ser e estar no mundo, com novas habilidades físicas e estéticas.

Com relação aos papéis comunicacionais trazidos por Avatar, podemos identificar como emissor (organismo que produz o texto), o produtor norte americano James Cameron, que está habituado a produzir e dirigir grandes sucessos mundiais do cinema, tais como *Titanic*. Já como receptores possíveis (aqueles que recebem o texto), encontramos os adolescentes e os adultos jovens da contemporaneidade, primordialmente, da cultural ocidental. Podemos especificar que são principalmente, aqueles que, apreciam o uso das novas tecnologias, visto que o filme se utiliza de um forte chamamento tecnológico (uso do 3D, salas de cinema com som em 3D, efeitos cinemáticos avançados, entre outros).

<sup>3</sup> **The Sims (Os Sims** em Portugal) é uma série de jogo eletrônico de simulação de vida criada pelo designer de jogos Will Wright e distribuída pela Maxis. O primeiro jogo da série, The Sims, foi lançado em fevereiro de 2000. Nos jogos, o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais (chamadas de Sims). O jogo atraiu legiões de fãs, devido a sua simplicidade e objetividade. (Informações retiradas < [http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims)>, acesso em 06/10/2012)

<sup>4</sup> O **Second Life** (também abreviado por **SL**) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome "*second life*" significa em inglês "segunda vida", que pode ser interpretado como uma vida paralela, uma segunda vida além da vida "principal", "real". Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à "primeira vida", ou seja, à vida real do usuário, é "RL" ou "*Real Life*" que se traduz literalmente por "vida real". (Informações retiradas < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life)>, acesso em 06/10/2012)





Temos a convivência do receptor com os seus emissores, ou seja, ambos situam-se na mesma dimensão temporal, pois vivem no século XXI, e nota-se a possibilidade de diálogo entre eles, ou seja, é possível que os emissores se comuniquem com o produtor do filme para darem suas devolutivas, o que os colocaria, segundo Bronckart (1999) na postura de co-produtores.

Esse texto cinematográfico baseia-se na interação, que prescinde de valores comuns e circulantes entre os participantes-receptores, pois é notório, que para comunicar um filme, tão complexo e extenso, é preciso compartilhar valores morais semelhantes, para que possa haver um contrato de reconhecimento intersubjetivo.

Segue quadro do resumo das condições de produção do texto fílmico Avatar:

<b>Suporte</b>	<b>cinema</b>
<b>Lugar físico de produção</b>	Estúdios cinematográficos EUA
<b>O Momento de produção</b>	1999
<b>O emissor</b>	Diretor e produtor James Cameron
<b>O receptor</b>	Adolescentes e jovens adultos ocidentais
<b>O lugar social</b>	Esfera midiática ocidental, TV, Internet, Cinema
<b>Posição social do emissor</b>	Produtor letrado e premiado pelo cinema norte americano
<b>Posição social do receptor</b>	Jovens letrados, que possuem simpatia pelo uso de novas tecnologias e gostam de efeitos especiais
<b>Os objetivos</b>	Relatar uma história épica em um cenário futurístico
<b>Conteúdo temático</b>	História épica, luta pelo poder, luta pela natureza

Quadro 2. Contexto Sóciopsicológico de produção de Avatar

## ANÁLISE SEMIÓTICA DAS CONDIÇÕES MATÉRICAS E DE EXPRESSÃO

Avatar contou com um suporte tecnológico inovador, o que o tornou ainda mais convidativo o olhar dos milhões de espectadores do mundo: o uso da terceira dimensão, tanto no aspecto sonoro quanto visual na maioria das salas de cinema brasileiras. No mundo, encontramos



o filme em 2D, 3D , RealID 3D, Dolby 3D, XpanD 3D e IMAX 3 D, e apenas em 4D na Coreia<sup>5</sup>.

No plano de expressão matérico, que revela as qualidades físicas do objeto, temos um objeto cinematográfico que depende do suporte da tela das salas de cinema em que é projetado e no material em que ele é registrado, por exemplo nas películas digitalizadas.

Existe, segundo Fecine (1998), uma situação comunicativa singular no contexto cinematográfico, pois este está atrelado as características materiais do médium, ou seja, o modo como o espectador se encontra diante esse cenário. No caso do cinema, temos um sujeito que se volta totalmente para uma tela enorme a sua frente, numa sala escura, o que desde o início já confere um efeito de sentido de fuga da realidade e uma ampliação da imaginação. Essa posição do espectador diante a uma tela grandiosa, favorece uma relação unidirecional, sugerindo um papel de passividade e receptividade desse sujeito. Esse cenário favorece uma experiência de caráter onírico e projetivo.

Desse modo, Fecine ( 1998) afirma que o espectador “ não assiste ao filme, ele vive o filme” (p 5) , tornando-se, então, uma mídia extraordinária, porque torna real uma das maiores irrealidades, anulando as fronteiras entre o mundo “real” e ficcional, resultando na produção de um efeito de sentido de realidade.

Machado (1997) ainda complementa afirmando que, associado ao matérico da situação comunicacional do cinema, existem outros fatores importantes, tais como, a posição da câmera, que joga o espectador para dentro da tela. O cinema e sua condição semiótica, portanto, constrói um espectador-sujeito que a tudo vê, inaugurando o modo de ser vidente; e ao mesmo tempo, aquele que imóvel observa a vida alheia em movimento, instalando o modo de ser *voyer*.

Fecine (1998) ainda nos relata que no contexto cinematográfico, o espectador precisa viver uma experiência ambígua. De um lado, precisa encontrar-se ausente, para poder se envolver com o filme, e de outro, é preciso ser um espectador vivente para presenciar aquela história naquele lugar empírico e interpretá-la segundo seus recortes do seu mundo vivido.

---

<sup>5</sup> Todos esse recursos em 3D referem-se a marcas que promovem de modo digital a experiência visual em terceira dimensão, destacar que os recursos do IMAX3 e Dolby 3D também envolvem a tridimensionalidade sonora em sala preparadas para esse equipamento.



Para Bettetini (1996), o filme é um texto cinematográfico em que existe um sujeito de enunciação que se refere ao aparato conceitual e técnico, que corresponde aos movimentos de câmera, montagem, luz, cenografia, entre outros. Todo esse instrumental se antevê ao espectador do filme, colaborando com uma leitura adequada posterior do evento midiático.

## **ANÁLISE DAS PROPRIEDADES ESTRUTURAIS E FUNCIONAIS INTERNAS DO TEXTO AVATAR**

Na arquitetura textual, Bronckart (1999) aponta várias dimensões possíveis de análise semiótica. Nesse artigo, enfocaremos o enredo do texto fílmico, a partir da localização das séries temáticas e os mecanismos de ancoragem, que alinham o texto como um todo coerente.

Podemos localizar tematicamente a história de Avatar, como uma luta épica dramática entre os humanos colonizadores, que desejam o minério valioso de Pandora, e os Na'vis, que são os nativos da terra, que cultivam a natureza e o respeito diante os outros seres viventes ali.

No caso de Avatar, o personagem protagonista é o soldado Jake Sully, em estado físico comprometido, pois é um cadeirante paraplégico, cuja deficiência, originou-se de uma ferida em batalhas militares. Jake ficou por seis anos em estado criogênico, no Hospital dos Veteranos. Em Pandora, ele recebe uma missão que tem uma dupla face intencional: colaborar com a equipe científica e passar informações pertinentes aos militares.

Para cumprir essa jornada, Jake deve passar por uma apropriação de habilidades morais, pragmáticas, culturais, que o levam a uma performance diferenciada no corpo do Avatar Azul, para conquistar a confiança dos Na'vis.

Esse enredo pode ser desconstruído em diferentes momentos narrativos que o demarcam como uma complexa trama a ser desvelada. Podemos por exemplo, analisar o modo como Jake Sully realiza o seu primeiro contrato de confiança com o poder militar em Pandora. Tipicamente um vínculo de interesses, pois visava uma cirurgia para recuperar a locomoção novamente (*conseguir as pernas de volta de verdade*, conforme o coronel Miles), pois ele se encontrava em estado de paralisia dos membros inferiores.



Posteriormente, poderia se focar a viragem da história (em torno de 1 h e 30 minutos), quando Jake Sully em seu avatar, torna-se líder dos Na'vis, em Pandora; lutando ao lado deles para reenviar os humanos de volta para a Terra, e preservar a natureza sistêmica do planeta.

Como podemos vislumbrar, um filme é composto de diferentes enredos entrelaçados, oferecendo uma complexidade interessante ao olhar analítico dos curiosos pesquisadores e amantes da mídia cinematográfica, como Jacques Aumont. Nesse caso, uma narrativa que está atravessada por outros gêneros, como o romance, o drama e o épico, que denominamos de misto.

Num enredo textual, circulam valores – morais e sócio-culturais – que colocam a trama em movimento dramático. Diante disso, nessa dimensão semântica, faz-se necessário identificar e explicitar os valores vigentes na história complexa de Avatar. Enfocando a circulação de valores, podemos apontar duas passagens que explicitam essa busca pelos personagens do filme, descrita na Cena 1 elencada.

Na Cena1 (aos 41 minutos e 18 segundos) observa-se o contrato intercultural entre Jake (representando o líder do povo do céu) e os Na'vis (representado pelo pai e mãe de Neyriti). Nessa cena é oferecido aos nativos uma oferta cultural (ensinamento de técnicas militares) na qual se revela o objeto de valor de troca oferecido ao povo de Pandora. Jake chega junto com Neyriti à Grande Árvore dos primitivos, onde ocorre uma acolhida desconfiada, pois os líderes dos na'vis não queriam mais o “povo do céu” (humanos) em seu território. A Xamã, mãe de Neyriti, avalia Jake em seu avatar para sancionar ou não a sua permanência junto a eles. A *Tsa'hik*, como é chamada essa mulher com poderes místicos, vai avaliar a sorte de Jake para receber a mensagem de Ewya, a grande alma mantenedora da energia cósmica de Pandora. Jake emite uma convite sedutor, dizendo a ela que veio para aprender. A mulher na'vi responde dizendo que “*é difícil encher uma taça que já está cheia*”. O humano em sua roupagem nativa azul retruca, que sua “*taça está vazia*” e se apresenta como um guerreiro do clã dos homens do céu, chamado de Cabeças de Pregos. Nesse instante(aos 46 minutos), o líder dos na'vis interrompe sua esposa, a xamã, e afirma que será interessante aprender com Jake os modos de ser desse clã, sancionando sua permanência junto a tribo primitiva dos seres azuis

No caso de Avatar, o objetivo inicial de Jake seria a busca da confiança dos navi's, para realizar a performance central desse dimensão narrativa, que é obter o objeto de valor, que seria o



*Unobtainium*, um minério valioso para os humanos. Aqui podemos explicitar um lugar social intrigante, o da ambição humana em busca da riqueza, sob a roupagem dos interesses mercantilistas da Mineradora RDA. Esse lugar dos humanos no filme remete a um crivo crítico do produtor/diretor sobre o contexto mundial contemporâneo, em que impera a lógica do consumismo no ocidente nos séculos XX e XXI.

Nessa passagem do filme, observamos a transformação de Jake, de um sujeito do não-saber-fazer (um soldado incompetente para uma missão militar porque se encontrava numa cadeira de rodas, na condição da paraplegia) para um sujeito do saber-fazer (um avatar com capacidades físicas inauditas e eficazes para cumprir a missão proposta pelos militares).

A trama narrativa desse enredo envolve esse contrato de confiança bilateral entre os personagens. De um lado, existem os sujeitos humanos, definidos pelo uso de estratégias de manipulação em busca da confiança dos navi's. Do outro, os humanos, sujeitos ambiciosos e violentos que oferecem aos Na'vis, uma suposta oportunidade intercultural, sob regime de trocas das competências morais e pragmáticas.

Jake Sullivan ao adquirir a chance de se infiltrar na tribo dos nativos, se encaminha para o aprendizado das habilidades pragmáticas, reveladas no treino da língua, no modo de se relacionar com a natureza, com os rituais míticos, enfim, das práticas sócio-culturais que o possibilitaram a fazer parte dos costumes e hábitos do povo Na'vi. Somente a partir daí, é que se pode conquistar a confiança dos seres de Pandora, e realizar a ação de infiltração na cultura estrangeira, para controlá-los melhor para o centro militar do Coronel Miles Quaritch.

Podemos localizar nessa primeira passagem, alguns valores (tanto morais quanto culturais) concernentes ao personagem dos humanos. Notamos que por todo o enredo, os valores circulantes entre os empresários da mineradora RDA e os militares resumem-se a uma ética utilitarista, ou seja, visam a conquista de um reservatório natural do valioso *Unobtainium*. Em vista disso, os homens realizam qualquer ação visando alcançar o seu fim ambicioso. São valores coadunados com desejo de poder econômico, pela deslealdade no jogo de troca intercultural, pois não se revela, no contrato entre Jake e o povo nativo, as intenções reais dos humanos. Enquanto, esses nativos, por sua vez, irão apresentar outro rol de valores morais e culturais, como veremos nas Cenas 2 e 3 descritas a seguir.



Na Cena 2 (aos 32 minutos e 31 segundos) Neyriti quando conhece Jake fica emocionalmente incomodada, pois teve que intervir num momento em que o humano estava sendo atacado por cães ferozes de Pandora. Nesse momento da intervenção de Neyriti, acaba-se matando um dos animais, o que romperia com a filosofia complexa dos na'vis. A guerreira jovem somente aceita levar Jake consigo, pois as sementes da alma, repousam sobre o corpo dele, o que sinalizaria que o soldado teria um coração forte e sem medo. Esses seres são espíritos leves e luminosos, em forma de anêmonas. São as sementes da Árvore Sagrada (chamada Grande Eywa), que emana todas as forças naturais de Pandora.

Na Cena 3 elencada (a 1 hora e 5 minutos) ilustra-se a relação de Jake com Neyriti, pois depois de passar por um aprendizado cultural e étnico, a nativa reconhece que Jake está pronto para ser um na'vi. Os dois estão caçando e ele mata um animal com sua flecha. A partir disso, Jake reage como um nativo, fazendo uma oração e proferindo as seguintes palavras: *“Eu vejo você, meu irmão, e o agradeço, sua alma irá retornar para Eywa, mas seu corpo permanecerá aqui, para então servir de alimento ao povo na'vi”*.

Nessas passagens, começamos a localizar os valores da cultura do personagem dos na'vis. Há a valorização da integração dos nativos com a natureza, animais e outros seres de Pandora, assim como, a valorização da solidariedade entre eles e a natureza, a lealdade e o respeito com o lugar em que vivem.

Na dimensão estrutural semântica do texto, que trata dos valores assumidos, sob a forma de temas e investimentos figurativos, podemos localizar grandes temáticas presentes nesse enredo da colonização. Para realizar essa análise, podemos definir a tematização, como a formulação de valores na dimensão abstrata, para serem então, ordenados em sequências textualizadas coerentes entre si. Por sua vez, a figurativização ou ancoragem é um processo de investir uma roupagem concreta no tema abstrato. Esse revestimento textual e sensorial faz com que o receptor reconheça as figuras do mundo em que vive e contribua para a produção do efeito do sentido da realidade.

Em uma análise do filme *Matrix*, os autores Knight&Kninght (2002) revelam que nesse gênero romântico existe comumente o motivo de busca, associado a um mundo caído, “no qual o protagonista deve lutar para salvar uma comunidade ameaçada, à qual ele, inicialmente, não sabia pertencer.” (Knight&Kninght , 2002: 220).



Essa temática do mundo caído, tão insistentemente trabalhada nos últimos sucessos da indústria cinematográfica, revela uma inquietação existencial atual, em que a ameaça de um mundo futuro desestruturado está presente cotidianamente. Há o medo diante o caos ecológico, da ameaça constante de violação das propriedades materiais e intelectuais, da desconfiança ética do controle instrumental do corpo humano pela biogenética. Além das questões metafísicas originárias humanas, tais como: qual é o sentido da vida no cenário contemporâneo?

O tema do mundo caído aparece figurativizado em Avatar em diferentes momentos do filme, tais como na cena em que uma nave com os cientistas se esconde dos militares, (aos 55 minutos e 11 segundos) com imagens impressionantes dos mundos sustentados no nada, com enormes árvores e cachoeiras presas em blocos de terra suspensos no ar, chamadas de Montanhas voadoras de Pandora, nominadas de Aleluias. Também podemos apontar a cena repetitiva de quedas dos Na'vis, ao ensinarem o protagonista Jake a voar com seu animal de poder (à 1 hora e 16 minutos), quando despencam de penhascos sob animais arredios, que são misturas exóticas e híbridas de cavalos, dragões e aves, os chamados *Banshees* (animais alados de Pandora, de difícil controle e manuseio, usado pelos jovens Na'vis, como ritual de passagem para vida adulta).

A queda como temática instaurada na película de Avatar, pode ser compreendida como um apontamento do diretor para um novo caminho do acontecimento humano no mundo. Essa decadência, enquanto jogar-se em queda diante o nada, pode ser revelada como um movimento necessário para o humano existir e renovar-se, enquanto ser-no-mundo.

A fenomenologia existencial instaura uma nova lógica, ao afirmar, que somos ao mesmo tempo, seres que são o mundo, porém desamparados e jogados ao vazio existencial, pois não somos uma existência predestinada ou com uma essência apriorística. Nesse sentido, somos seres jogados ao mundo sempre, ou seja, decadentes, aqueles que caem permanentemente.

Heidegger (2006) nos convida a refletir sobre isso, quando afirma que *“a descoberta de que a vida fática do homem, a existência é um entre-aberto vivo, um desprendimento incessante do já determinado, a possibilidade de entregar-se ao nada aberto de um durante.”* (p.31)

Ainda nesse enredo narrativo da colonização, apresenta-se uma rede figurativa significativa, que revela um tema importante na trama discursiva de Avatar: o tema da Dimensão Instrumental-técnica, pertencente ao cenário dos humanos . Esse tema aparece no filme sob



várias figuras, que podemos localizar, tais como: o arsenal exploratório mantido, com suas armas robustas; o contexto do biolaboratório, altamente tecnológico; assim como, as naves e helicópteros equipados com um arsenal bélico impressionante. Encontramos figuras ricas nessa temacidade, dos instrumentos de alta tecnologia desenvolvidos para explorar e captar o minério valioso, das câmaras quânticas dos avatares.

Há de se destacar uma cena em que Jake encontra-se em situação de apropriação das competências pragmáticas com Neyriti (à 1 hora e 4 minutos), e afirma em seu vídeo diário, que “a linguagem dos *na’vis* é chata”. Compara a sua aprendizagem com o processo mecânico de desmontar uma arma, onde o que importa é a repetição dos passos. Essa lógica trazida pelo filme nos remete ao império da visão técnica, predominante na Modernidade.

O tema da Modernidade se apoia em outra temacidade importante do filme, a da Ciência. Esse universo semântico é explorado em vários momentos de *Avatar*, como no exemplo da personagem cientista, Dra Augustine, que se apresenta como o canal de comunicação e exploração de Pandora, apenas motivada pela competência do saber sobre as novas formas de vida ali existentes.

O núcleo temático da ciência em *Avatar*, explicita um dizer e fazer do cientista recoberto de uma linguagem técnica, de uma postura controlada, por exemplo, no manuseio de instrumentos avançados, inspirando poder, controle e desejo pelo saber- no caso de Augustine a ambição em construir um tratado sobre a botânica de Pandora.

O discurso da cientista, ao dialogar com o protagonista, se faz a partir de um contrato simulacral, que mobiliza um querer para um poder-fazer, ou seja, quero ser uma cientista séria e comprometida com a ciência apenas, para poder construir um conhecimento amplo e novo. Esse contrato simulacral gera um efeito de sentido de confiabilidade. Esse mecanismo manipulatório se faz, por exemplo, na cena em que Augustine em seu avatar colhe imagens da corrente eletroquímica que corre entre as raízes das árvores de Pandora, o seu entusiasmo e ânimo com as suas descobertas, para concluir os seus estudos botânicos (aos 24 minutos e 20 segundos).

O tema da Ciência também se encontra nas estratégias de manipulação dos sujeitos humanos em busca da confiabilidade dos *Na’vis*. Para isso criou-se um dispositivo chamado *Avatar*, que possibilita a um homem se passar como um habitante originário de Pandora. Ensina-se várias competências aos cientistas e ao soldado Jake, agora liberto de sua cadeira de rodas. Eles





aprendem a língua dos Na'vis, os seus costumes e crenças, ou seja, adquirem as competências linguísticas e étnicas para fazerem-se semelhantes, minimizando as diferenças físicas, mentais ou culturais.

Em contraponto ao tema da Ciência, existe outro ponto importante na narrativa posta em discurso: o Mítico, revestido de figuras ricas e híbridas por todo o filme. Esse tema pertence ao universo semiótico dos Na'vis, seu universo colorido, repleto de seres exóticos, com comportamentos inauditos, um misto de perigo com a harmonia da natureza do lugar. Escolhemos uma cena para explorar essa temática mítica, quando os Na'vi quase que desolados, reúnem-se em torno da Árvore da Vida, repleta da energia da alma de Pandora, com seus inúmeros animais e vínculos orgânicos. Há um entoar de cantos míticos, uma dança frenética e consoante a todos em torno da árvore das almas, a mesma que irá devolver a vida ao soldado, transformado-o em Avatar no fim do filme (às 2 hs e 33 minutos).

No mundo mítico de Pandora, explicita-se a visão de mundo sistêmico e interdependente. Os seres de Pandora acreditam que *“a energia que flui de todas as coisas vivas é só emprestada e deve ser um dia devolvida”*. O nativo não se coloca acima dos demais entes da natureza, acreditando-se como apenas parte de um todo. Os seres azuis respeitam os outros componentes como respeitam a sua espécie. O que importa é o equilíbrio interativo entre tudo o que é vivo. O povo de Pandora não usa unicamente a razão utilitarista para explicar a sua existência. Para reforçar esse tema, citamos a cena que mostra os *Onomaticayas*<sup>6</sup> de braços dados em uma comemoração mítica, que simboliza essa conexão entre todos os indivíduos e a importância dada ao todo.

Todas as decisões e resoluções da espécie são tomadas frente a toda comunidade e em respeito à energia da qual eles fazem parte. Há uma visão complexa do mundo na abordagem de Cameron para Pandora, em contraposição ao antropocentrismo instrumentalizado do homem evocado na figura do militar e do empresário no novo planeta.

Na pós modernidade, o filme Avatar é um texto rico, pois revela a enunciação de um novo modo de ser e estar no mundo, metaforizado pelo povo Na'vi e os seus arredores: o tribalismo vivaz e contagiante, arcaico e integrado organicamente. Instaura-se novas modalidades

---

<sup>6</sup> Os onomaticayas são uma tribo dos na'vis, na qual o protagonista se relaciona durante o enredo. Existem outros clãs em Pandora, que são mobilizados na retomada final do planeta.



pragmáticas e passionais, reveladas no mundo cotidiano sob os mais diferentes fenômenos atuais, dos amores virtuais à prática dos esportes radicais.

A crise da modernidade está intertextualmente em *Avatar*, por exemplo, na valorização do tribal e do arcaico, que sob o olhar fenomenológico de Maffesoli (2006), aponta um momento de uma mudança política e cultural. Ao mesmo tempo há, em um ponto, a convivência do modelo individualizante do ser moderno, e de outro, a valorização da dimensão comunitária em novos arranjos co-existenciais na contemporaneidade.

Outra série temática presente no filme, diz respeito ao Olhar (ver e não ver), que para os na'vis, revelam o Ser do outro. Percebe-se por toda a película a presença dessa isotopia<sup>7</sup>, do olhar ontológico. Quando Jake se relaciona com Neyriti, existem várias cenas que poderiam trazer essa série isotópica a tona, iremos escolher duas em especial, para traduzir esse jogo do olhar no filme (Cena4 e 5).

Na Cena 4 (à 1 hora e 55 minutos), Jake assume-se como um dos Na'vis, da tribo *Onomaticayas*. Porém, para reaver o respeito deles, captura o temido Toruk, tornando-se um *toruk maktó*, ou seja, um escolhido iluminado, o salvador. Nesse momento, todos ficam absortos com o ato de Jake e o aceitam como líder e como um deles. Neyriti que havia lhe excluído, se aproxima e afirma “*Eu vejo você*”. A partir desse instante, Jake torna-se verdadeiramente um guerreiro para os nativos e comanda a reviravolta dos na'vis em Pandora.

Na Cena 5 (às 2 horas e 31 minutos), Jake em sua forma humana, é salvo por Neyriti. Ela coloca sobre o seu rosto a máscara de oxigênio, permitindo que o soldado volte à consciência. Nesse instante, ele acorda e a olha, há o contraste entre Jake humano, frágil, com as pernas imóveis, e Neyriti em seu corpo na'vi grandioso. Porém, ele a olha e diz, “*eu vejo você*”, e a nativa emocionada, responde, “*também vejo você!*”.

“Para esclarecer essa ênfase do ‘olhar’ no filme, podemos citar Heidegger (2006), que preconiza uma tarefa para os novos tempos da humanidade. Ele diz que é preciso um salto do olhar, superando a dinastia moderna, que entificou as coisas do homem no mundo, esquecendo-se do ser finito e interdependente que somos. Refere ainda, que é preciso, compreender que ver

<sup>7</sup> Isotopia em Linguística, "isotopia" (do grego *isos*, igual, semelhante, e *topos*, plano, lugar) significa plano de sentido. Também pode ser compreendida semioticamente como uma marca (nominal, verbal, imagética) que se repete e com isso constitui um todo com sentido coerente, por exemplo, apontando uma tematicidade do texto, que é recoberta pelas mesmas figuras. (Greimas & Courtes, 1979)



também é uma forma de escuta do outro-no-mundo, com o qual estamos intrinsecamente interligados. Esse salto promoveria uma nova abertura do ser frente ao mundo que o instala como existência.

Uma outra isotopia presente em Avatar diz respeito ao tema Onírico que o enunciador explora ao construir esse enunciado. O filme começa com uma expressão que será repetida inúmeras vezes por Jake e pelo Coronel Miles também, enfim, ele lembra da criogenia e afirma: “*Acorde, uma hora você tem que acordar!*”.

Nesse caso, Jake estava sonhando que voava por sobre uma densa floresta, sentia-se livre, porém ao despertar, teve que lidar com a realidade da morte de seu irmão gêmeo e o desafio de ir para Pandora ocupar o lugar de seu familiar, pois possuía o mesmo código genético.

Essa série isotópica se repete em vários momentos, por exemplo, Jake ao mentalizar e assumir o corpo do seu avatar, fecha os olhos e entra em condição subliminar, simulando um estado onírico.

Uma outra cena em que isso é retomado, quando Jake é aprisionado pelo coronel Miles, enquanto a Árvore mãe dos na'vis está sendo queimada. Ele profere novamente a mesma expressão, colocando a vivência com a realidade do corpo humano, como disfórica, e a experiência com o corpo de Avatar, como algo eufórico.

Há por toda a película essa referência ao mundo onírico, a isotopia da cor azul, que remete a força do povo na'vi, da natureza, nos traços dos animais e das plantas. As imagens da natureza de Pandora são impressionantes. As Montanhas Aleluias içadas no nada, as cachoeiras derramando jorros de água no vazio, os animais exóticos e com formas inauditas. Todo esse cenário nos remete a uma cena quase surrealista, parecendo-se como um enredo de sonho: colorido, intenso e mítico, sempre perpassado pela tonalidade azul.

Outro tema presente na película pode ser referido a lógica da (des)conexão. Por todo filme, encontramos isotopias que repetem esse movimento tão típico da contemporaneidade referente a Internet. Com a revolução digital no século XXI, temos a sensação contínua de estarmos em rede quase todo o tempo, e se por acaso não estamos conectados, parece que estamos desatualizados, somos expulsos do mundo.

Essa intertextualização está em Avatar com muita força com diferentes roupagens: das conexões nos dispositivos quânticos que controlam os avatares, nos biolaboratórios da Dra.



Augustine, a conexão dos na'vis com os *Banshees*, a conexão dos nativos com a Árvore das almas, que conecta esses seres com toda a rede de força do planeta. Podemos ainda apontar a força dessa temática, numa das cenas finais, em que os nativos de diferentes clãs só conseguem reaver Pandora, quando essa grande rede de energia se comunica, ou seja, se conecta, e Ewya toma partido e mobiliza as forças naturais para combater a ambição humana (as duas horas e 18 minutos).

Essas textualizações alimentam a lógica intertextual, realizando um diálogo com o cenário contemporâneo e seus dilemas sociais, culturais e éticos. Traduz o momento de transição que vivemos, com a convivência de modelos intersubjetivos e sociais diferentes, assim como fornece material figurativo para mobilizar-nos em direção ao responsabilidade existencial que nos cabe ao habitarmos um universo, do qual somos parte, e assim como todas as outras, somos falhos, finitos e instáveis. Pandora intertextualiza o ocidente, retomando a América colonizada do século XV, o movimento fundamentalista religioso atual, a violência hegemônica contra as minorias, como os índios e homoafetivos em nossa sociedade.

## **ANÁLISE SEMIÓTICA DOS MECANISMOS COMPOSICIONAIS E ENUNCIATIVOS EM AVATAR**

Um aspecto a ser ainda analisado diz respeito a localização composicional discursiva na signo narrativo. Segundo o francês Bronckart (1999), há de se recordar que o discurso é um representação do universo chamado real, daí sua complexidade e profundidade em seus mecanismos elaborativos.

Essa classificação é construída a partir da análise dos discursos articulados com o ato de narrar o enredo. Existem quatro posições possíveis: (1) narração, no qual o narrador é homodiegético, ou seja, ele se encontra como um personagem, mas não ocupando o lugar do



protagonista. No outro modo, temos um (2) discurso interativo, onde localizamos um narrador como heterodiegético, ou seja, aquele em que ele não se encontra como um personagem do enredo. Também temos (3) o discurso teórico, em que o narrador é autodiegético, ou seja, aquele que se encontra no enredo, como um protagonista, muito comum em produções autobiográficas. Há ainda o (4) o discurso misto, que possui marcas do discurso interativo e do teórico.

No caso do texto de Avatar, encontramos o quarto modelo, seria um discurso misto, pois temos dois tipos de posições do narrador. Encontramos Jake Sully, o protagonista, narrando vários momentos de sua jornada épica, marcando o tipo do discurso teórico. Ao mesmo tempo, podemos situar também o discurso interativo, na qual o narrador se ausenta como personagem do enredo.

Segundo Bronckart( 1999), podemos ainda citar outras características do tipo do discurso interativo, muito usado nos textos cinematográficos, são elas: presença de formas dialogadas, com turnos de fala, os diálogos entre os personagens, uma alta densidade verbal do discurso, assim como uma entrada abrupta nos assuntos principais do enredo.

Nos textos filmicos, como Avatar, podemos facilmente localizar essas marcas no prolongamento do discurso, a existência de muitas falas, diálogos densos, e várias entradas temáticas sendo trabalhadas nos dizeres entre os personagens. Marcas típicas da linguagem oral, muito enfatizada nas películas. Esse movimento discursivo proporciona um efeito de sentido de envolvimento mais dinâmico do receptor com o texto do emissor.

No caso dos mecanismo enunciativos, iremos identificar as unidades de linguagem que explicitam as marcas enunciativas do filme, pois isso evidencia os efeitos de sentido de proximidade ou não com o espectador, assim como o modo como o enunciador se faz ou não presente na enunciação.

No caso do filme Avatar, existe um mecanismo enunciativo que percorre todo o filme. Como já sinalizado aqui, o enredo é relatado pela voz presentificada de Jake Sully, o protagonista. Suas falas são em primeira pessoa, inclusive nos diários de vídeo que ele grava enquanto cumpre a primeira parte do contrato de confiança com os na'vis, tal como ocorre com as obras autobiográficas. Esse processo enunciativo cria o efeito de sentido subjetivo, pois existe uma



narrativa em primeira pessoa, impregnada de parcialidade, que nos atrai em direção ao que é dito e o modo de se auto referir.

Essa estrutura em discurso direto das personagens, expressos por exemplo, nos diálogos de Jake com outros sujeitos, constrói um cenário que serve como referente para a vida de todos nós, ocasionando a produção do efeito de sentido de realidade. Esse recurso promove a identificação dos receptores com os diálogos mantidos pelos sujeitos da trama de Avatar. Aliás, esse é um recurso comum aos produtores e diretores de filmes, pois esse é um dos mecanismos que propicia a projeção do espectador na narrativa numa sala de cinema.

A pesquisadora Fechine(1998) explorou o modo como a mídia do cinema instala o espectador no discurso produzido por esse texto específico ( o fílmico). A autora destaca que o processo de projeção e identificação mobilizado pela situação material em que se encontra o espectador, constrói um efeito de sentido realístico e subjetivante. Porém, não se revela ao sujeito, posto que ele está ali sentado e absorto no enredo do filme. Para que esse processo ocorra, ou seja, haja uma imersão do sujeito no texto , é preciso que se retirem as marcas do sujeito da enunciação no enunciado. Esse efeito fica ainda mais acentuado quando um texto fílmico conta com recursos tridimensionais, sonoro e visual, como foi o caso desse filme, o Avatar. Porém, esse recurso foi melhor analisado na dimensão discursiva desse artigo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Uma análise intertextual sócio semiótica proporciona uma leitura rica e complexa em direção aos objetos de valor comunicacional, no caso, os valores enunciados pelo filme Avatar, tais como a moralidade ecossistêmica dos Na'vis, o respeito à natureza, ou então, a moralidade humana, exposta pela degradação ocasionada pela ação colonizadora exploratória.

Percebemos que a mídia cinematográfica em Avatar encontrou-se ampliada pelo uso de avançados recursos tecnológicos, como o 3D sonoro e visual, como também, com o uso de estratégias discursivas que aproximavam o espectador da trama desenrolada pelo diretor da película. Desse modo, percebemos que a imersão pode ser plena e sensível. Para isso, é preciso que o enunciador não introduza a sua presença durante a exibição do filme. A sala escura,



recursos potentes ( 3 ou 4D), a tela grandiosa, cores saltando e ação contínua marcam e revelam o sucesso desse enredo, apresentado por Cameron nos EUA, em pleno século XXI.

Além de propiciar os mecanismos expressivos que escamoteiam o enunciador e a presença de um outro de fora, Cameron, definido aqui como o narrador- aquele que conta propositalmente uma história sob a roupagem de um discurso, parece ter criado um texto crítico social, com uma abertura propositiva. Pode-se vislumbrar o mesmo texto a partir de sentidos múltiplos.

Avatar revela um texto sincrético (pois reúne várias manifestações de linguagens, áudio, visual, escrita) que polemiza entre o modo de Ser da racionalidade instrumental humana e o do Ser mítico dos nativos.

A partir do momento em que o homem se coloca através da razão como centro do mundo ( racionalismo associado ao humanismo na Modernidade), o Outro passa a ser visto como objeto a ser explorado e aproveitado em benefício próprio do dominador. O homem se afasta da natureza e se põe em uma posição supranatural.

No entanto, esse modo de ser instrumental do homem moderno vem apresentando suas consequências- efeitos de sentido transportados para modalidades de agir. As mais visíveis são as alterações do fazer humano no clima, na destruição de ecossistemas, no desaparecimento de espécies animais e vegetais. Também, mudanças se dão no nível individual e modal, interferindo na saúde dos sujeitos, ocasionando problemas em todas as esferas da condição humana (biopsicossocial), que enunciam a falência do Sujeito Moderno e Cartesiano, racionocêntrico por índole histórica e epistêmica.

Avatar nos remete, ainda, a um dilema existencial permanente da história humana: a contradição entre a dimensão natural e cultural, ou seja, como conciliar os avanços tecnológicos e novos modos culturais de ser no mundo com a manutenção da vida ecossistêmica? Como manter serenidade diante o caos provocado pela fragmentação pós moderna?

Essa polêmica, está instaurada na dimensão semântica, com a trama da manipulação humana em direção a confiança dos navi's e a exploração do minério em Pandora , assim como as tematizações presentes nos recursos do texto cinematográfico.

Todo o texto fílmico de Avatar é costurado a partir de séries temáticas, que se mesclam em meio ao enredo complexo do filme. Encontramos a Modernidade no modo de vida humano,



figurativizado pelas falas dos militares, pelo modo sarcástico dos empresários descreverem os na'vis (como animais primitivos que acreditam em divindades mágicas), pelas grandiosas armas de guerra, pelos seres mecatrônicos que lutavam na selva de Pandora, com humanos guiando-os. Porém essa tematização não sobreviveria sem o aporte da Ciência, acomodada em outros mecanismos enunciativos. Apesar de colaborar com a lógica instrumental, aparece no filme, de modo mais sereno, como sujeitos em busca do saber diante o novo. Pandora é mais um desafio do que um terreno a ser explorado. Dra Augustine e suas atitudes mais respeitadas com os nativos demonstram esse caráter diferenciada do tema científico.

Do outro lado, encontramos o tema mítico com os atos e conexões dos na'vis em Pandora, demonstrando uma convivência complexa com a natureza e outros seres do planeta, por meio dos rituais tribais, do respeito pelo movimento natural, e se tornam plenos nessa interação.

Existe a convivência dos temas da Modernidade e da Pós Modernidade, da lógica racional e mítica, que revelam a contraposição fundamental do filme Avatar, a oposição entre a cultura humana e a natureza harmônica de Pandora. Um dilema ainda não resolvido pela humanidade. Com a ciência moderna e a força do sistema capitalista, na era moderna, o homem acreditou-se invencível e imortal. A partir disso, jogou-se no mundo com práticas predatórias, explorando os recursos naturais, a ponto de ocasionar uma crise ecossistêmica, transformando os ritmos climáticos, poluindo as marés, entre outros atos inconsequentes. Com isso, de outro lado, promove-se um momento de mobilização ecológica, em busca de um novo modelo de convivência com a natureza, sem torná-la nossa opositora.

Concordando com Loparic ( 2004), vivemos, ainda, na era do desenraizamento e do crescimento do deserto existencial, a saída diz o autor, está em assumir a falência do projeto ético moderno, com seu projeto infinitista e instrumental. É preciso educar os seres humanos do contemporâneo, para uma nova relação com a existência ecossistêmica, reconsiderando os conceitos de dever e agir mediante ao estar no mundo presente com suas finitas possibilidades existenciais e naturais.

Um projeto de vida contemporâneo mais flexível e possível para deixar o homem ir e vir no seu labirinto co-existencial , constituindo, então, uma morada rizomática em permanente metamorfose, e em sintonia com as outras dimensões da vida, incluindo a natureza.





Desse modo, finalizamos, dizendo que é preciso compreender a existência como uma balsa e não mais como uma prisão panóptica. Para isso, faz-se necessário investir em políticas públicas de saúde e educação, compreendendo que existem outros recursos, como os filmes, que podem vir a educar crítica e solidamente nossos sujeitos.

## REFERÊNCIAS

- AMOUNT, J et al. A estética do filme. Campinas: Ed Papirus, 2002.
- BAUMAN, Z. Ética pós-moderna. SP: Ed Paulus, 1997.
- BETTETINI, G. La conversación audiovisual : problemas de la enunciación fílmica y televisiva / G. Bettetini ; pról. de Jesús González Requena ; tr. por Vicente Ponce. Madrid Espanha: Ed Cátedra, 1996.
- BRONCKART, J. Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo simbólico. SP: Ed Educa, 1999.
- BRUNNING & LIMOLI. “A praça” versus “Dormi na praça”: uma comparação intersemiótica entre duas canções construídas sobre um mesmo tema. Revista Entretextos, Londrina, v. 10, n. 1, p. 85-122, jan./jun. 2010.
- DANTAS, A. L. O cinema como ferramenta pedagógica no ensino médio. Faculdade Pitágoras de Londrina. Dez, 2007.
- DELEUZE, G. A imagem-tempo. SP: Ed Brasiliense, 2007.
- FECHINE, I. Cinema, televisão e vídeo: uma proposta de abordagem semiótica da recepção. IV ALAIC/ 1998 - GT ESTUDOS DE RECEPÇÃO. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/associa/alaic/Congreso1999/5gt/Yvana%20Carla%20.rtf>> Acesso em 02/11/2012.
- GREIMAS & COURTÉS. Dicionário de Semiótica. SP: Ed Cultrix, 1979.
- HEIDEGGER, M. Ser e o tempo. SP: Ed vozes, 2006.
- KNIGHT & KNIGHT. Gênero real e Filosofia virtual. IN IRWIN, W. Matrix: bem vindo ao deserto do real. SP: Ed Madras, 2003.



- KRUG,R. Hibridismo e Estesia no livro do artista: uma reflexão entre arte e semiótica. Práxis. Revista do ICHLA. Novo Hamburgo: Feevale, 2007.
- LEITE, Ligia Chiappini Moraes. O foco narrativo (ou A polêmica em torno da ilusão). São Paulo: Ed Ática, 1985.
- LOPARIC. Z. Ética e finitude. SP: Ed Escuta, 2004.
- MAFFESOLI, M. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. SP: Ed Forense Universitária, 2006.
- MARTINS, Maria Helena. (org.) Questões de linguagem. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 1993.
- MARRECO&AFENAS. Biografia: da construção de um modelo didático às capacidades de linguagem ensináveis em sala de aula. Revista Trama, Paraná, vol 8, n 16, pp 75-96, 2012.
- MODRO, N. R. Nas entrelinhas do cinema. Joinville SC:Ed UNIVILLE, 2008.
- OLIVEIRA, D. E. M. B., REZENDE, L. A. Cinema e Educação Precário Limite. In: Encontro de Pesquisa Educacional do Norte e Nordeste, 2007.
- SANTOS, V. M. N. Escola, cidadania e novas tecnologias: investigação sobre experiências de ensino com o uso de sensoriamento remoto. São Paulo. 150p. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 1999.
- SOUSA, B. J. O Cinema na Escola: Aspectos Pedagógicos do texto Cinematográfico. Universidade Católica de Goiás. Dissertação de Mestrado em Educação. Goiânia, 2005.
- XAVIER, André Luiz. Imagens em movimento: TV e Cinema na sala de aula. Revista Olhares & Trilhas. Uberlândia, Ano VI, n.6, p.99-110, 2005.
- VARELA, R. B. Uma abordagem semiótica da narrativa cinematográfica em Assassinos por natureza, de Oliver Stone. Revista Estudos Semióticos, nº2, São Paulo, 2006.