

## NARRATIVA UTÓPICA DO SÉCULO XXI? UMA ANÁLISE FÍLMICA DE AVATAR (2009) A PARTIR DO TEXTO INAUGURAL UTOPIA (1516), DE THOMAS MORE

Karol Souza Garcia<sup>1</sup>; José Carlos Volcato, Maristela Sousa Machado<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UFPEL – Garcia.karol@terra.com.br

<sup>2</sup>UFPEL - José Carlos Volcato – [zaeca1@gmail.com](mailto:zaeca1@gmail.com) (orientador)

<sup>3</sup>UFPEL - Maristela Sousa Machado – [maristelagsm@gmail.com](mailto:maristelagsm@gmail.com) (co-orientadora)

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma reunião das discussões levantadas durante a já defendida dissertação de mestrado “Narrativa utópica do século XXI? uma análise fílmica de *Avatar* (2009) a partir do texto inaugural *Utopia* (1516) de Thomas More” (PPGL –UFPEL). O eixo condutor da escritura foi a busca por uma suposta resistência da ideia de utopia ainda no século XXI. A permanência ou a reparação do termo foi indicada por alguns acontecimentos, tais como, por exemplo: a escolha dessa temática para o festival de Saint-Malo (2000), a saída de uma edição da revista de literatura *Magazine littéraire* (2000) completamente dedicada ao tema e a presença, nesse volume, de uma numerosa lista de textos, ficcionais e teóricos, publicados naquele ano e voltados ao assunto.

Além disso, nove anos após o início do novo século, ocorre o lançamento de *Avatar* (2009) nos cinemas de todo o mundo. Aproximadamente, dois bilhões de dólares foram arrecadados (fonte: The Guardian). Esse número leva à reflexão sobre a identificação dos espectadores com o filme, sua forma e seu conteúdo. Acreditamos que, quanto à forma, a utilização de recursos do cinema hollywoodiano teve uma importância significativa para a alta arrecadação. E, sobre o conteúdo da narrativa, ele está fundamentado em noções politicamente corretas que circulam na contemporaneidade: superioridade do artesanal em relação ao industrial, do selvagem contra o urbano; o problema do consumo excessivo e inconsciente e etc.

O filme pareceu despertar os sentimentos daqueles que o viram em direção ao desejo de uma outra organização em sociedade. Então, questionamo-nos se esse mundo proposto por *Avatar* – representado por Pandora – poderia ser considerado uma utopia. Com o objetivo de compreender o significado desse conceito e as mudanças que poderia ter sofrido no tempo, nos voltamos para a sua origem, na *Utopia* (1516), de Thomas More. O texto do autor inglês simula uma narrativa de viagem cujo personagem principal e narrador da Parte II, Rafael Hitlodeu, seria “funcionário” de Américo Vespúcio. O livro é dividido em duas partes. A primeira se trata de uma imitação do diálogo filosófico de Platão em *A República* (texto comumente definido como “a primeira utopia”). Participam dessa conversa dois personagens “reais” – Thomas More e Erasmo de Roterdão – e um personagem fictício – o viajante já apresentado. O principal argumento dessa

etapa é a crítica à condução da monarquia inglesa por Henrique VIII, tema que leva à apresentação e descrição da ilha *Utopia* – lugar de grande organização política.

O capítulo do texto intitulado “Parte II”, apesar de ser uma continuação do diálogo, consiste, na sua maior parte, em uma monólogo de Hitlodeu. Ele conta que, durante uma viagem aos trópicos, teria ficado perplexo com a perfeição de uma ilha, decidindo ficar ali e conhecê-la melhor. Essa seria, então, a península que o imperador *Utopus* havia transformado em *A melhor das repúblicas*. A dL trata da descrição do lugar em todos os seus aspectos – geográfico, político, humano, militar e etc.

O texto de More, apesar de conter a primeira aparição palavra *Utopia*, não apresenta uma reflexão teórica nem a proposição de um conceito operacional a partir do vocábulo. Encontramos nas obras do sociólogo húngaro Karl Mannheim, *Ideologia e Utopia* (1929), as explicações das quais precisávamos. Para o autor, as utopias são inversões radicais da realidade. Elas são definidas por meio de uma oposição à ideologia. Enquanto o pensamento ideológico é o desejo de inverter determinada ordem social a partir dos instrumentos que ela possui (por exemplo, a democracia); o pensamento utópico propõe variações que tocam o cerne de determinada organização, mudando-as radicalmente. Desse modo, as *promessas supraterras* da religião, por exemplo, se referem à ideologia porque continuam calcadas na realidade social e não constituem uma inversão radical do sistema vigente, o que é possível nos *romances de viagem*. (MANNHEIM, 1972, p. 228)

Ainda no que concerne à utopia, o teórico afirma que seu estudo pode ser dividido em dois aspectos: o temático e o funcional. A temática é regida pelos fatores históricos particulares a cada época e a função é um objetivo que permanece às mudanças sociais provocadas pelo tempo. A partir da leitura de Mannheim (1997), entendemos que a função da utopia é “romper as amarras da ordem existente” (p. 216).

## 2. METODOLOGIA

O trabalho de dissertação está inserido no campo de estudos da Literatura Comparada. Os seus resultados derivam de um processo de pesquisa bibliográfico no qual se insere a análise do texto literário em comparação a uma obra cinematográfica. Excluímos desta apresentação as duas análises dos objetos através dos constructos teóricos de cada área: a literatura e o cinema. Mantivemos aqui apenas a discussão proporcionada pela relação dos textos com os conceitos desenvolvidos por MANNHEIM (1972).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

*Avatar* mostrou-se especialmente interessante pela repetição de alguns elementos da narrativa de Thomas More, embora muito distante temporalmente do primeiro texto. Vimos que na obra de Cameron repete-se a ideia de um narrador viajante existente no texto do século XVI. Jake Sullivan parecia ser, assim como Hitlodeu, um observador do universo estranho. Os recursos narrativos também apresentavam semelhanças, pois ambos os personagens contam as suas experiências: o auxiliar de Américo Vespúcio o faz através do discurso indireto de Thomas More e o herói hollywoodiano por meio da tecnologia do *videolog*. O uso desse recurso narrativo por Jake, apesar de esporádico, consiste no único modo que o espectador possui de situar temporalmente a narrativa. Através dos diários em vídeo, acompanhamos há quanto tempo o personagem se encontra em Pandora, em qual ano se passa o acontecimento e, principalmente, a mudança de conduta do herói com relação aos *Na'vis* – os habitantes do planeta estranho. Todos esses aspectos encontram-se no domínio temático. Logo, quanto à natureza do tema, o filme parecia ser uma utopia.

Contudo, quanto à *função*, parece-nos que *Avatar* (2009) se distancia do propósito das utopias. Pois, enquanto possa ser uma obra que trata de problemas polêmicos, não desestabiliza quem o recebe. A película de James Cameron não abala a *realidade histórica* (MANNHEIM, 1972) vigente na contemporaneidade porque gera uma *identificação monolítica* (AUMONT, 1995) em seu espectador (provavelmente causada pelo emprego da linguagem do cinema clássico hollywoodiano). Diferentemente do texto inaugural do século XVI, *Avatar* (2009) não provoca o efeito de deslocamento desestabilizador através da criação de um “não lugar”, pois as práticas culturais e sociais existentes são facilmente reconhecíveis na pintura do povo *Na'vi*. Ainda podemos entender a construção plástica de Pandora, mesmo que carregada de heterogeneidade de cores e formas, como uma reprodução latente da biodiversidade terrestre. Desse modo, o filme não pertenceria ao gênero porque, para que a utopia diferencie-se do que é simplesmente ideológico, ela deve separar-se bruscamente da realidade.

### 4. CONCLUSÕES

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

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

CLARK, A. Twentieth Century Fox's 3D gamble pays off with billion dollar blockbuster. **The Guardian**. Fonte: <http://www.theguardian.com/film/2010/jan/04/avatar-3d-film-twentieth-century-fox> (10/08/2011)

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

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

Platão. **A república**. Introdução, tradução e notas de Maria Helena Monteiro da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001

RICOEUR, Paul. **L'idéologie et l'utopie**. Traduction de Myriam Revault D'allonnes et Joël Roman. Paris: Éditions du Seuil, 1997.

ROUDAU, Jean. **Le récit de voyage**. In: *Encyclopédie Universalis*. Disponível em: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/recit-de-voyage/> (14/08/2012)