

Djaine DAMIATI

Centro Universitário de Araraquara – Araraquara, Brasil

## Uma filosofia para o vão entretenimento

Una filosofía para el  
vano entretenimiento

A philosophy for the  
vain entertainment

Resenha de:

BENTES, Ivana; FELINTO, Erick.

**Avatar** – o futuro do cinema e  
a ecologia das imagens digitais.

Porto Alegre: Sulina, 2010, 119 p.

ISBN: 978-85-20-50563-2

Recebida em: 31 jan. 2012

Aceita em: 12 fev. 2012

Mestre em Comunicação pela UNESP, docente do curso de Design Digital no Centro Universitário de Araraquara (UNIARA) e animadora cultural no SESC SP, atuando na programação das áreas de Artemídia, Artes Visuais e Dança.

Contato: [djainedamiati@gmail.com](mailto:djainedamiati@gmail.com)

Boa parte das reflexões acerca da produção de sentido na contemporaneidade emerge do universo caudaloso das simulações. Essa mutação do espectro social e humano tem despertado o interesse de pesquisadores em duas frentes importantes. A primeira delas diz respeito às atuais configurações tecnológicas, capazes de elevar a imagem à condição de objeto (COUCHOT, 1997: 42), o que dificulta o entendimento do que pode vir a ser real ou atual<sup>1</sup>. A segunda está mais voltada à dissolução das fronteiras entre realidade e ficção instaurada pelo modo específico com que nos relacionamos com tais imagens, ou o hiper-realismo (BAUDRILLARD, 1991: 8).

De acordo com Le Breton (2008), ao mesmo tempo em que a assepsia dos ambientes e objetos virtuais se prolifera no espaço físico, a materialidade é reduzida ao nível da informação, sendo compreendida também enquanto representação. “A informação iguala os níveis de existência, esvazia as coisas de substância própria, de seu valor e de seu sentido, a fim de torná-las comparáveis” (LE BRETON, 2008: 101).

Diante deste cenário entrópico e espetacularizante, não nos surpreende o fato de um filme como Avatar (2009), cujo principal êxito teria sido a construção de um universo totalmente sintético e com o tema da transubstanciação do corpo, venha a ser alvo da análise de dois importantes nomes da pesquisa em comunicação no Brasil, no caso Erick Felinto e Ivana Bentes.

Em Avatar – o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais, os autores dividem a análise reflexiva do filme de James Cameron, trazendo à pauta algo mais do que as duas vertentes às quais nos referimos inicialmente. Embora Felinto desenvolva suas considerações sob a perspectiva das relações entre tecnologia e imagem e Bentes esteja mais voltada para a discussão de questões ligadas à biotecnologia e poder, ambos expandem suas análises partindo do campo das mídias até onde seus limites esbarram na antropologia e na filosofia.

Ao longo das 119 páginas, eles vão além da discussão sobre o significado do uso das tecnologias de realidade aumentada ou imagens 3D empregadas nesta produção, além do seu reflexo na indústria e na historiografia do cinema. Bentes e Felinto lançam seus olhares para as conexões de sentido promovidas pela associação entre a narrativa fílmica e as redes sociais, passando por uma análise do discurso cognitivista embutido no roteiro e apontado na exortação ao primitivo, como também na ideia de reunir ciência e tecnologia a fim de instrumentalizar a natureza que a narrativa reforça. O livro

---

<sup>1</sup> O uso da palavra atual utilizada como oposição a virtual é proposta por Pierre Lévy. (LÉVY, 1996:16)

nos mostra ainda como Cameron apresenta a natureza sob a perspectiva computacional, a exemplo do processo de transdução ocorrido na comunicação entre os seres de seu mundo fictício. Para Felinto, o filme mostra o sujeito cartesiano ameaçado por uma alteridade híbrida, tal como o ciborgue que assombra o racionalismo moderno.

A obra perpassa ainda a forma como o processo de produção do filme se constituiu em espetáculo difundido exaustivamente pela mídia, apontando para o fato de que o discurso ali engendrado é oposto à prática exercida na produção do filme em seu contexto socioeconômico, ação esta que se constitui em uma espécie de anti-meta-discurso.

Além disso, Felinto comenta as estratégias dos produtores do filme para estimular o consumo de produtos derivados de seu universo narrativo. Há o exemplo de fãs que se queixavam nas redes sociais de um vazio existencial resultante do choque de realidade ocorrido após ter assistido Avatar, sendo que na mesma rede estes são aconselhados por outros fãs a baixar o filme, ou jogar o videogame a fim de se manterem imersos na ficção. Para Felinto (2010: 23), a atitude faz parte do processo de alimentação do capital e dos fluxos de sentido do complexo midiotecnocrático. Também encontramos considerações do autor sobre uma suposta crença de que a narrativa de Cameron se constitui numa crítica à ganância corporativa, contraposta ao exemplo da parceria entre Cameron e McDonald's na venda das “Happy Meals” com personagens de Avatar.

Em toda a obra destacam-se as evidências de que Avatar (2009), apesar de ser criado para o mais puro entretenimento, é sem dúvida uma obra cinematográfica icônica no que diz respeito às suas estratégias para a emergência de sentido, talvez por isso, compreender seus processos, suas práticas, sua ecologia e suas mitologias – no sentido empregado por Barthes<sup>2</sup> – seja tão instigante.

O livro apresenta-se como o resultado de uma urgência, uma tentativa de amenizar o mal-estar e a vertigem causada pela alucinação imagética, agregada ao desaparecimento da linha divisória entre a ficção e o discurso científico, do qual o filme de Cameron está impregnado. Não por acaso a ideia de escrever sobre o livro tenha surgido ainda quando este estava em exibição.

Ainda que tenha nascido da pontualidade de se refletir sobre o efêmero, Avatar – o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais, manterá sua atualidade enquanto

---

<sup>2</sup> Para Barthes, os mitos servem para transformarem um sentido em forma e são sempre um roubo de linguagem (BARTHES, 1978: 163).

houver a necessidade de nos sentirmos menos perplexos frente à complexidade do mundo que construímos. Um livro cuja relevância se encontra também no fato de que sua publicação abre um espaço para refletirmos sobre a ausência de títulos que tratem das narrativas fílmicas e do cinema contemporâneo no Brasil – tão necessários nestes tempos de novos recursos tecnológicos.

### Referências

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Difel, 1978.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Rio de Janeiro: Relógio D'água, 1991.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André. **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Edições 34, 1993.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papyrus, 2008.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.