

Avatar: Entre utopia e heterotopia

Avatar: Between utopia and heterotopia

■ MAYRA RODRIGUES GOMES*

RESUMO

Com este artigo examinamos os conceitos de utopia e heterotopia, como colocados por Michel Foucault, a partir da noção de lugar e não-lugar. O filme *Avatar* é o objeto com o qual seguimos, passo a passo, os princípios estabelecidos para caracterização das heterotopias. Nesses lugares outros, procuramos mostrar os pontos de inflexão das propostas de contestação ou de compensação, no que diz respeito aos processos que não respondem aos nossos ideais, ou, mais que isso, não respondem à preservação e dignidade de nossa espécie.

Palavras-chave: utopia, heterotopia, avatar

ABSTRACT

With this article we intend to examine the concepts of utopia and heterotopia, as proposed by Michel Foucault, from considerations about the notions of places and non-places. In these places others, we attempt to show the inflexion points of contestation and compensations, in relation to the processes that do not correspond to our ideals, or, more than that, do not answer to the preservation and dignity of our specie.

Keywords: utopia, heterotopia, avatar

* Professora Titular do Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes e do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo. Pesquisadora com bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq.

SOBRE LUGARES

NESTE ARTIGO, TRAZEMOS um exercício de reflexão sobre os conceitos de utopia e heterotopia, na forma como Foucault os delineou em conferência de 1967. O texto a ela relacionado, *Des espaces autres*, obteve sua autorização para publicação somente em 1984.

Por um lado, *Os espaços outros* nos envia a polêmicas de sua época, com exemplos ora de ocasião, ora conduzidos por dados históricos. Por outro, ele trabalha com os dois conceitos mencionados que, modulados segundo diferentes panoramas culturais, são de natureza atemporal.

Nosso exercício se dedica a fazer, entre outras pretensões, a transposição desses conceitos para circunstâncias atuais. Nossa intenção teve sua origem na experiência de assistir ao filme *Avatar* e na vivência da docência que nos leva a acompanhar a empreitada dos alunos pelos lugares de suas vidas, pois, assim como o fez Foucault, iniciamos esse trajeto de reflexão com a reminiscência do legado de vários estudiosos sobre a noção de lugar.

Ao início de cada ano inauguramos novas turmas com os calouros que se integram aos antigos alunos, compondo o corpo discente de uma universidade. Chegaram a tanto em virtude do sucesso na competitiva seleção a que se submeteram. Certamente esse resultado lhes demandou empenho e esforços que pudessem resultar na obtenção de uma vaga.

Ocorre que uma vaga, ou lugar vacante, pode dar a entender a existência de um espaço vazio a ser preenchido, e definido, pelos indivíduos através do processo de ocupação. Ora, grandes pensadores nos têm ensinado que não há lugares vazios, que a absorção de referências e sentidos é concomitante ao desenho constitutivo dos lugares. O próprio espaço, como um todo, está prenhe de nossas intenções, quer o tomemos como localização geográfica quer como posição institucional.

A divisão do espaço em categorias, ou lugares, vem de longe na história da humanidade, cada uma transportando sentidos. Um exemplo clássico deste fato é o grande número de sobrenomes que têm sua origem no lugar de que provinha uma família, caso em que a menção do nome descrevia, definia e introduzia, socialmente, uma pessoa. As divisões delineiam hierarquias, como as que apontam lugares sagrados e profanos, fechados e abertos, urbanos e campestres, privados e públicos, culturais e utilitários, de trabalho e de lazer... São acompanhadas pelo apontamento das ocupações próprias e impróprias, gerando modos de correção.

Já não se disse, afinal, que o sujeito é um objeto fora de seu lugar? Lembremos que o lugar do sujeito é uma determinação que lhe é extrínseca e segue demandas advindas de circunstâncias culturais. Em nossos dias há a emergência de lugares

antes impensáveis, como os da seleção para lixo reciclável ou os da estocagem de informação em computadores, todos *recortados* segundo uma dada articulação social. E cada recorte gera, naturalmente, o fora de lugar.

É de se notar a sacralização destes espaços, respaldados pelo selo institucional, em seus efeitos de sentido que logram nos conduzir ao longo da vida, nós que lutamos por ocupá-los ou deles nos servirmos. Não bastasse esses efeitos, para mostrar que os lugares não são vazios, mas encontram-se plenos de significâncias, é preciso notar que eles embolsam nossas percepções, nossas assombrações, nossos desejos e, conseqüentemente, nossos sonhos.

Evidentemente, o espaço sob a perspectiva dos lugares é real, enquanto comporta materialidades. Sua substância é de ordem física, emprestando uma naturalidade ao seu desenho e ao seu ocupante. Mas, lugar e ocupante têm compromisso estatutário: há procedimentos a serem seguidos, há tarefas a serem cumpridas.

Na seqüência das ponderações sobre a natureza dos lugares, e levando em conta um ritmo de vida acelerado, ocasionado ou proporcionado por nossas aquisições tecnológicas, autores como Marc Augé (1994) e Paul Virilio (1984) se dedicaram a pensá-los do ponto de vista da rapidez e das travessias constantes. Diante destes fatores, empreenderam exercício de exploração da noção de não-lugar, termo em referência à geração de espaços de passagem, ou de momentânea parada. A ocupação de um não-lugar se caracteriza pela transitoriedade, por um posicionamento efêmero o suficiente para liquefazer qualquer vínculo identificatório, situados que estão no entremeio de um ponto a outro: o carro e as ruas, o trem e as estações, o avião e os aeroportos... Sua habitação se apresenta como impossibilidade, pois os não-lugares têm um estatuto à parte: só de circulação. O filme *The Terminal*, de 2004, protagonizado por Tom Hanks e dirigido por Steven Spielberg, nos mostra o limbo em que se encontra o personagem Viktor Navroski por ter seu passaporte invalidado, em virtude de golpe de estado em seu país, enquanto ele voava para Nova York. A entrada nos Estados Unidos lhe é negada; ao mesmo tempo, ele não pode voltar ao seu país na atual conjuntura. Bem ao modo dos filmes americanos, Viktor consegue construir uma vida provisória no terminal do aeroporto. Mas a natureza não-lugar desse espaço é expressa com clareza, no filme, pelos esforços de Viktor e pela adaptação que as funções do local devem sofrer, para corresponderem às necessidades do personagem.

Ainda em relação ao espaço, e suas determinações, é preciso ressaltar que mesmo o referencial para a definição de localizações, e suas travessias, lhe imprime certo cunho significativo, consonante às intenções e aos recursos da ciência e da técnica. Notemos que uma localização pode ser indicada pelos

astros, pelos desenhos de seus relevos, por coordenadas geométricas, ou, como hoje em dia, por *gadgets linkados* a satélites, a exemplo dos GPSs. Conforme cada referencial, o próprio mapa muda de configuração. É fato que, na atualidade, há uma predominância do espaço extraterrestre, povoado por nossos satélites, como referência tanto para as comunicações quanto para a orientação das locomoções terrestres.

Quanto aos pensadores que se debruçam sobre essas condições contemporâneas, enquanto notam a proliferação dos dispositivos de controle, largamente implementada pela via dos satélites, também frisam a tomada do espaço como lugares, fato que remete, sem dúvida, a suas ocupações, sob o ponto de vista das relações estabelecidas entre eles que não deixam de ser determinantes de seus sentidos.

De qualquer modo, assim como nos empenhamos pela ocupação de lugares segundo nossas propensões e desejos, também nos empenhamos por lhes escapar. Ao movimento de enquadramento corresponde um outro que tenta se afastar de regras e restrições, de forma a encobrir uma mecânica de contenção intrínseca ao recorte dos lugares, de forma a, justamente, fazer com que continuem correspondendo a nossas propensões e desejos. Assim, é de lugares outros, que fogem aos já delineados, sobretudo aos institucionalizados, que nos cabe agora falar.

SOBRE UTOPIA

Nosso processo civilizatório, articulado em torno dos modos de desenhar e administrar lugares reais, não deixou de conceber e produzir, também, lugares irrealis, enquanto espaços sem um local fisicamente determinável. As utopias se configuram como espaços não existentes em que investimos nossas expectativas individuais e coletivas. Como produção imaginária, elas precisam de um ponto do qual se irradiem. Por isso, são sempre reflexo de uma dada sociedade, em positivo ou negativo.

Elas podem ser homólogas a uma constituição social, na projeção de seu aperfeiçoamento. Nesse sentido, o movimento Iluminista, que traz em seu nome a equação de sua pretensão, prestou-se a concepções utópicas, ao projetar um mundo melhor, a partir do melhor que já teria dado seus primeiros passos. Elas podem ser inversas, quando refletem uma natureza opositiva que, no entanto, só pode ser concebida a partir de uma equação anteriormente posta que lhes faz pano de fundo. Nesse sentido, propostas revolucionárias não deixam de se posicionar a partir de utopias reversas.

Na realidade, uma utopia é lugar virtual arquitetado pelo investimento de desejos, como os que permitiram ao poeta Manuel Bandeira (1986) a

consagração de Pasárgada a tal estatuto, lá onde ele era amigo do rei e poderia escolher cama e mulher, a seu prazer.

Como se sabe, o Novo Mundo foi, um dia, um lugar real de investimento das utopias do Velho, reconhecidas na procura pelas cidades de ouro tanto quanto nas propostas de construção de sociedades perfeitas. Importa ressaltar que, embora lugares imaginados como ideais, as utopias implicam um movimento de retorno, alimentando os lugares reais. No ocidente, por exemplo, como reflexo do sentido de progressão tomado como princípio, há o investimento utópico numa democracia em que os direitos humanos fossem aplicados, verdadeiramente, enquanto direito de todos.

Essas formações imaginárias, que reverberam em nossas empreitadas, podem ser vistas em programas institucionais, nas leis que nos presidem, no conjunto das articulações sociais. No entanto, não precisamos ir muito longe. Às vezes, nossas produções culturais fazem um desenho bastante nítido da utopia que nos alimenta. É o que sucede com o filme *Avatar*, que apresenta, pelo menos, três vetores centrais em comum com nossas concepções utópicas, mesclando atualidade e passado, real e imaginário.

É preciso começar do começo. Dizem-nos os dicionários que a palavra *avatar* tem sua origem no sânscrito, quando denominava a descida de seres vindos dos céus à Terra, em referência à ideia de reencarnação dos deuses. Por extensão, *avatar* alude a uma metamorfose e hoje é uma forma escolhida por internautas para se representarem, figurativamente, em comunidades virtuais.

É preciso começar do começo. *Avatar*, filme escrito e dirigido por James Cameron, com estreia em dezembro de 2009, foi lançado em formato tradicional e em 3D. Os entendidos nos dizem que ele representa uma inovação tecnológica, em virtude da gravação com câmeras especiais para o filme e em virtude de melhor sistema de visualização. Seu faturamento mundial já superou o orçamento oficial de 237 milhões de dólares, e já o tornou, em fevereiro de 2010, o maior sucesso de bilheteria da história do cinema.

Avatar narra uma história que se passa no ano 2.154, quando Pandora, uma das luas de Polifemo, gigante gasoso com órbita em torno de Alpha Centauri, é explorada por uma grande corporação, a RDA, dirigida por Parker Selfridge, que dela extrai o minério Unobtainium. Essa corporação, para manutenção de sua presença invasiva, recorre a um contingente de mercenários formado por ex-militares.

Os nativos de Pandora pertencem a uma espécie aparentada aos humanos, embora com 3 metros de altura, caudas, pele luminosa e colorida, o povo Na'Vi. São adeptos de uma visão de mundo que, tendo a deusa Eywa como centro, os coloca em harmonia com a essência vital que anima a natureza e propicia, assim, uma atitude pacífica.

Há um grupo de cientistas, liderados pela Dra. Grace Augustine, que tenta boas relações e mantém contato com os Na'Vis. Esse mesmo grupo, já que a atmosfera de Pandora é irrespirável para os humanos, concebeu o Programa Avatar com o qual criou seres híbridos, com DNA de humanos e de Na'Vis. Um humano com material genético compatível com o do avatar pode ter suas funções cerebrais transportadas de forma a habitá-lo e animá-lo.

Jake Sully, um ex-fuzileiro, é paraplégico e precisa de dinheiro para um tratamento que o curaria. Esse lhe é oferecido em troca de sua ida para Pandora, a fim de assumir o avatar de seu falecido irmão gêmeo, que era cientista do Programa.

Jake, no corpo de seu avatar, durante a primeira incursão por Pandora se perde da doutora e do biólogo Norm Spellman a quem acompanhava. Na floresta, que ele desconhece, Neytiri o socorre, levando-o ao local onde vive seu clã, a Casa da Árvore. Fazem amizade, e ela lhe ensina seu modo de vida e o treina na destreza necessária com a fauna e a flora da região.

O Coronel Miles Quaritch, um dos agregados à corporação mineradora, tenta aproveitar-se do entendimento entre Jake e os Na'Vis. Propõe ao ex-fuzileiro que convença o clã Omaticaya, grupo de Neytiri, a abandonar a Casa da Árvore, pois há, sob ela, a maior reserva de unobtainium. Entretanto, Jake acaba por aliar-se aos Na'Vis, atacando as máquinas da empresa RDA, que tenta destruir a árvore.

Apesar da discordância da Dra. Grace, e sua revelação de que o ataque à Árvore perturbaria o equilíbrio da rede neural bio-botânica de Pandora, e diante do fato de Jake se aliar aos Na'Vis, o coronel Quaritch ordena a destruição da Casa da Árvore, aprisionando o ex-fuzileiro, Grace e Norm. Trudy Chacon, piloto do grupo militar, que não aceita os empreendimentos destrutivos em Pandora, liberta-os. Grace é baleada e Jake resolve pedir ajuda aos Omaticaya, que tinham passado a considerá-lo um traidor.

Montando Toruk, uma espécie de dragão alado que só poucos grandes líderes haviam domado, Jake vai à Árvore das Almas, centro de energia onde os Omaticaya haviam se refugiado, e, com eles, tenta transportar, sem sucesso, a alma de Grace para seu avatar. Contudo, o ferimento é grave e ela morre.

Depois de esclarecida a questão da fidelidade aos Na'Vis, Tsu'tey, líder Omaticaya, e Jake voam com o Toruk, reunindo diversos grupos para lutar contra a destruição da Árvore das Almas. Em meio à grande batalha, em que muitos morrem, a fauna de Pandora vem em auxílio e, ao lado de Jake, agora como líder dos Omaticaya - uma vez que Tsu'tey morreu - acaba por vencer o aparato militar. A Companhia mineradora e os militares são expulsos de Pandora. Jake tem seu corpo, o verdadeiro, exposto à atmosfera de Pandora e

quase morre. Novamente é salvo por Neytiri que o leva até a Árvore das Almas onde, sob sua força, a alma de Jake é transposta, definitivamente, para seu avatar.

Logo de início já se insinua uma primeira colocação utópica. No filme há clones, mixagem entre o DNA de humanos e dos gigantes azuis da raça Na'Vi. Tais clones são animados pelo transporte temporário da alma humana do clonado.

Desde *Blade Runner*, de 1982, sob direção de Ridley Scott, essa questão não deixou de nos rondar. Nascida da cibernética, da inteligência artificial, da robótica, da genômica, a ideia dos limites entre homem e máquina, da intersecção de ambos e da possibilidade da imortalidade humana, pela combinação/transposição com outros corpos, alimenta os sonhos da ciência e o imaginário do ocidente.

Quanto a este ideário, *Avatar* representa uma resolução, mostrando um tipo de resposta à questão, ao fazer com que o transporte irreversível dependa de uma força da natureza, no caso um campo de forças representado pela Árvore das Almas. Ao mesmo tempo, na realização do próprio transporte, anuncia sua possibilidade e responde afirmativamente à questão posta em termos de progressão científica.

Por outro lado, *Avatar* recorre a elementos que se desenham em nossas utopias, talvez, desde sempre. Trata-se da harmonia entre natureza e seres humanos, vivenciada pela comunidade Na'Vi. Lá, a última palavra, a resolução dos conflitos, a alimentação, a proteção, a misericórdia e a vida, cabem a uma natureza que tudo permeia e a tudo se liga.

A concepção da natureza sábia, boa e impoluta, a nos animar, estava nas religiões pré-cristãs, como esteve no pensamento rousseauriano e está, hoje em dia, em nova versão relacionada ao aprendizado sobre sistemas ecológicos. Não cessamos de ouvir falar de um equilíbrio que garante, no final das contas, a preservação da espécie humana, pela preservação de seu lugar: o planeta Terra. Este vetor, ao mesmo tempo de preocupações e de concepções ideais, se hoje é norteadado pelas polêmicas sobre o aquecimento global, parecendo-nos tão contemporâneo, não deixa de ser o mesmo que levou nossa espécie a conceber deuses responsáveis, por exemplo, pelas estações do ano. Foi nosso empreendimento honrá-los, em nome da fertilidade, da boa colheita, enfim, de sua condução favorável a nós, em meio à plenitude da própria natureza.

O terceiro ponto, que caracteriza *Avatar* como produção de constituição utópica, diz respeito à fusão de componentes novos e velhos. Por um lado, a proposta 3D de *Avatar* é realizada com recursos absolutamente ligados às novas tecnologias e nos maravilhamos com as cores, com a *realidade*, com a

proximidade das imagens. Podemos acariciá-las, ainda que impalpáveis, podemos estar dentro do filme, ainda que numa sala IMAX.

Por outro lado, a geração da percepção de tridimensionalidade, para além daquela fornecida pelo jogo entre nossos dois olhos, é coisa antiga: antes como agora, reduz-se à polarização das cores. Também é antiga a ambição da simulação de tridimensionalidade: da perspectiva albertiana, chegando-se à invenção de Lumière, fez-se o trajeto de um sonho. *Avatar* é a atual experiência de ponta, aguardando sua necessária superação.

SOBRE LUGARES OUTROS

Contudo, em *Avatar*, no jogo entre 3D, filme, saga heróica e espaço utópico, traça-se um outro desenho, o desenho dos lugares outros. A rigor, uma utopia se coloca como tal. No entanto, neste artigo, os lugares outros são entendidos no sentido que lhes emprestou Foucault.

Há igualmente, e isto provavelmente em todas as culturas, em todas as civilizações, lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na própria instituição da sociedade, e são uma espécie de contra-localização, espécies de utopias efetivamente realizadas nas quais as localizações reais, todas as outras localizações reais que podemos encontrar no interior da cultura são ao mesmo tempo representadas, contestadas e invertidas, espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, ainda que, entretanto, sejam efetivamente localizáveis. Estes lugares, porque eles são absolutamente outros que todas as localizações que eles refletem e das quais eles falam, eu os chamaria, por oposição às utopias, as heterotopias; e eu creio que entre as utopias e estas localizações absolutamente outras, estas heterotopias, haveria, sem dúvida uma espécie de experiência mista, parede-meia, que seria o espelho (Foucault, 1994: 1574-1575)¹.

Foucault propõe e explora o conceito de heterotopia por meio de dois exemplos. Tomemos, primeiramente, o último. Um barco é uma heterotopia, um pedaço de lugar localizável; lançado num mar sem fim; é mistura de modos diversificados e de todos os portos aos quais, em verdade, não pertence. O corsário é a figura que lhe acompanha e a pilhagem o modo de injunção do diferente nesse espaço que contradiz os outros, por mostrá-los em suas disposições convencionadas, por mostrá-los em vulnerabilidade.

O outro exemplo é bem assunto da época em que sua palestra foi proferida, 1967. Trata-se do espelho enquanto utopia e enquanto heterotopia.

O espelho, antes de mais nada, é uma utopia, pois que é um lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo lá onde eu não estou, num espaço irreal que se abre

virtualmente atrás da superfície, eu estou lá atrás, lá onde eu não estou, uma espécie de sombra que me dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite de me olhar lá onde eu estou ausente – utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que onde o espelho existe realmente, e onde ele tem, sobre o lugar que eu ocupo, uma espécie de efeito de retorno; é a partir do espelho que eu me descubro ausente do lugar onde estou já que me vejo lá atrás. A partir desse olhar que de algum modo se trata de mim, do fundo deste espaço virtual que está do outro lado do vidro, eu retorno a mim e eu recomeço voltar meus olhos para mim mesmo e a me reconstituir lá onde eu estou; o espelho funciona como uma heterotopia no sentido em que ele torna este lugar que eu ocupo no momento em que eu me olho no vidro, ao mesmo tempo absolutamente real, em relação com todo o espaço que ele cerca, e absolutamente irreal, pois que ele é obrigado, para ser percebido, de passar por esse ponto virtual que está lá atrás (Ibid.: 1574-1575).

O espelho é uma utopia na virtualidade da imagem refletida que não habita nenhum lugar e, no entanto, se coloca como modeladora porque unificadora.

Para explorar melhor este exemplo, recorreremos às observações de Jacques Lacan sobre o estádio do espelho, desenvolvidas por essa época em que Foucault compunha seu texto. Com elas, podemos aprofundar o entendimento da natureza utópica dos espelhos.

Basta compreender o estádio do espelho como uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem – cuja predestinação para esse efeito de fase é suficientemente indicada pelo uso, na teoria, do antigo termo *imago* (Lacan, 1998: 97).

Ao considerarmos o espelho e seu papel na formação das identidades, o efeito de retorno a que Foucault se refere consiste na experiência de unidade de seu corpo que um indivíduo só experimenta com seu reflexo. Ora, tal experiência está ligada ao reconhecimento de seu entorno, também refletido no espelho, que funciona como testemunha de que sua *imago* é, de fato, sua.

Se é do entorno que um indivíduo obtém a garantia que lhe permite o reconhecimento da imagem como sua, todas as articulações, aí implicadas, são *extraespelho*: a da imagem, em sua natureza virtual, a do reconhecimento, que se dobra sobre a virtualidade da imagem em função do entorno, enfim, a imagem do corpo, redobra que opera como primeiro passo na construção de identidade. No espelho, via identificação, habita a utopia da identidade, apesar da inflexão de elementos díspares.

1. As citações da obra original foram traduzidas livremente neste artigo pela autora,

Ocorre que o filme *Avatar* se qualifica como análogo tanto a um quanto a outro exemplo. Ele nos leva - percepção é pensamento - por terras inusitadas; ele funciona como espelho, devolvendo-nos uma visão de nós mesmo, ou de nossa cultura.

Ao lado dos exemplos que delineiam a dimensão desses lugares outros, compreendidos como heterotopias, Foucault assentou seis princípios que orientam o reconhecimento de espaços heterotópicos. Ao examiná-los, poderemos especificar as condições em que *Avatar* se coloca como heterotopia. Por causa dessa intenção, eles serão esmiuçados, aqui, numa sequência alterada, pois conduzida pela aproximação do filme à natureza dos lugares outros.

Pelo primeiro, as heterotopias são propriedades constantes de toda e qualquer cultura, embora de formas variadas. Elas podem ser classificadas em dois tipos gerais: heterotopias de crise e de desvio. A de crise Foucault assim a denominou por implicar lugares apontados para conter indivíduos em estado de crise no interior de determinada sociedade. Nas sociedades primitivas, esse tipo de heterotopia se manifestou, por exemplo, nos espaços destinados às mulheres em época de menstruação, assim como naqueles destinados aos velhos. Na atualidade, segundo o próprio autor, esse tipo de lugar outro tende ao desaparecimento, ao ser substituído pelos de desvio.

A marca de nossos tempos, desde a modernidade, tem sido a criação dos lugares destinados aos indivíduos que, de alguma forma, representam um desvio em relação à média ou às normas em dada sociedade.

Para Foucault, este é o caso das casas de repouso, das clínicas psiquiátricas, também formas de prisão, com as quais se compõem os asilos para idosos, estes, ao mesmo tempo, heterotopias de crise e de desvio “(...) já que em nossa sociedade onde o lazer é a regra, a ociosidade forma um modo de desvio” (Foucault, 1994: 1576).

Pelo segundo princípio que norteia sua descrição, Foucault considera que as heterotopias podem funcionar diferentemente, numa mesma sociedade, ao longo do tempo, dependendo da cultura em curso. Ele toma como exemplo o cemitério, com o peso simbólico que lhe determinou deslocamentos da proximidade da igreja para os arrabaldes das cidades: a primeira localização orientada pela espiritualidade e a segunda por princípios sanitários.

O quinto princípio nos diz que elas comportam sistemas que, ao mesmo tempo, lhes conferem isolamento e permeabilidade. Por definição, adentramos um espaço heterotópico pela via da coerção ou dos rituais que lhe concernem. Foucault toma como exemplo espaços heterotópicos consagrados a rituais de purificação, como a sauna escandinava. Mas este princípio comporta, também, os espaços que parecem abertos e, no entanto, delineiam exclusões, como no

caso dos quartos de motéis “onde se entra com o carro e a amante e onde a sexualidade ilegal se encontra absolutamente abrigada e absolutamente escondida, mantida à parte, sem ser, entretanto, deixada ao ar livre” (Ibid.: 1580).

Estes princípios descritos, o primeiro, o segundo e o quinto, pouco remetem ao que encontramos no filme ou, particularmente, naquele que se apresenta como nosso objeto de exploração. Por isso que os abordamos antes, de forma que pudéssemos mostrar a perfeita integração dos outros princípios com *Avatar*.

Somente no caso do quinto princípio é possível estabelecer uma analogia entre filme e heterotopia, pois é cabível dizer que o espaço do cinema é aberto a todos quando, em verdade, e especialmente no caso de um 3D, trata-se de um espaço restrito, negociado, em que o pagamento da entrada funciona como um ritual de acesso. Aliás, notemos o fato de que desde seu lançamento em dezembro de 2009, no Brasil, até fim de fevereiro de 2010, era difícil comprar entradas, mesmo com antecedência, para assisti-lo.

O terceiro princípio é marcado pela propriedade de justaposição: num mesmo espaço material cabem várias localizações, às vezes de caráter contraditório. Há vários elementos que se conjugam ali, quando em outros lugares talvez fossem incompatíveis.

Foucault nos dá como exemplo o caso dos jardins, pensados enquanto microcosmo, na milenar tradição oriental, que reúne diversidades representativas da diversidade do cosmo. Natureza e estrutura igualmente diversas, mergulhadas num mesmo lugar pela via simbólica. Prossegue lembrando-se dos tapetes que, em sua origem, representavam o jardim, um jardim móvel inserindo-se em variados espaços.

Ainda neste terceiro princípio, o próprio Foucault faz referência ao teatro e ao cinema como exemplos de heterotopia:

É assim que o teatro faz suceder sobre o retângulo da cena toda uma série de lugares que são estrangeiros uns aos outros; é assim que o cinema é uma muito curiosa sala retangular, ao fundo da qual, sobre uma tela de duas dimensões, vemos se projetar um espaço de terceira dimensão (Ibid.: 1577).

Ora, *Avatar* segue, enquanto filme, exatamente esse terceiro princípio ao se localizar na sala retangular e projetar uma dimensão em outra. Mas ele o faz duplamente, trabalhando a dimensão de um modo mais radical com a inovadora apresentação em 3D. Além disso, ele justapõe espaços a esta sala, com os elementos do filme, e justapõe espaços no próprio filme: o espaço da empresa que explora o mineral unobtainium, o espaço do laboratório em que se trabalha com os clones e, finalmente, o espaço do planeta Pandora, este, por sua vez, pura heterotopia na justaposição da diversidade harmônica.

Pandora abriga os dois primeiros grupos, o da empresa e o dos cientistas, além de reter traços de uma natureza impoluta, que compreende árvores majestosas, torrões/satélites flutuando no ar, interligados por cipós e raízes que contradizem a lei da gravidade, ravinas abruptas, cachoeiras surpreendentes, animais moldados segundo a junção de partes dos que nos são familiares, na materialidade do mundo, e familiares segundo o imaginário que nos tem alimentado.

Aliás, desse imaginário se extrai a presença de dragões, consonante com certa estética que tem suas raízes, como se queira, por uma questão de popularização, na obra *Senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien, publicada em 3 volumes entre 1954/55, ou no RPG *Dungeons & Dragons*, desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos EUA.

Pandora abriga o povo Na'Vi, também um hibridismo de figuras culturalmente consagradas como extraterrestres, haja vista suas cores e porte longilíneo. Acresce-se, como traço de caráter, o fato de que estes têm sido representados, na maioria das vezes, como seres mais avançados. Em geral esse avanço é de natureza técnica; em Pandora ele tem contornos espirituais. De qualquer modo, em ambos os casos, nosso imaginário os tem elegido, grosso modo, como seres *do bem*.

A rigor, os espaços marcados por todos esses quadrantes do filme se contradizem, por sua natureza e finalidade, já que não os encontramos igualmente dispostos em nenhum outro lugar. Com certeza, essa é uma propriedade das ficções. Contudo, importa notar que, em *Avatar*, eles convergem na materialidade da imagem, gerando um outro tipo de espaço relacional de que se alimenta a trama do filme e o empenho do espectador.

O quarto princípio nos diz que as heterotopias estão vinculadas a quebras do tempo convencional e, por isso, se constituem, também, como heterocronias. Foucault nos fala de que há heteropias de um tempo que se acumula infinitamente, fazendo conviver num mesmo espaço elementos de diversas épocas, como é o caso dos museus e das bibliotecas. Assim, podemos falar de lugares que abrigam todos os tempos e que se tornam, portanto, atemporais. Entretanto, há também heteropias que operam com uma temporalidade fugidia, efêmera, como nas festas, nas feiras, nos *shows*, nas *raves* etc.

Em *Avatar*, a primeira heterocronia se faz presente com nitidez. Há o tempo da vida em Pandora, tempo das sociedades primitivas em torno dos ciclos da grande mãe natureza. Há o tempo acelerado e agressivo dos negócios corporativos. Há o tempo do laboratório e há o tempo de habitação do clonado em seu clone. Todos esses tempos em acumulação também provocam, do ponto de

vista do espectador, um desligamento do tempo presente, já que o filme opera com uma temporalidade talvez vindoura que congrega ritmos contraditórios.

Podemos aproximá-lo a uma heterocronia fugaz? Certamente que sim, se considerarmos a efemeridade do momento de exposição, a festa 3D que nos fascina.

ENTRE UTOPIA E HETEROTOPIA

Finalmente, o sexto princípio diz respeito ao caráter funcional de uma heterotopia, em relação ao espaço de seus contornos.

Ou elas têm o papel de criar um espaço de ilusão que denuncia como ainda mais ilusório todo espaço real, todas as localizações no interior das quais a vida humana é compartimentada. (...) Ou, ao contrário, criam um outro espaço, um outro espaço real, tão perfeito, tão meticuloso, tão bem organizado quanto o nosso é desordenado, mal agenciado e embaralhado (Foucault, 1994: 1580).

Neste último caso, em vez de denúncia, constrói-se uma heterotopia de compensação.

Em *Avatar* certamente temos os dois aspectos. Há ilusão, não só pelo 3D, mas também pela criação de uma saga impossível, ao menos em termos de nossas atuais disposições tecnológicas, que, no entanto, experimentamos como coerente.

Enquanto história ficcional, *Avatar* segue os padrões clássicos da narrativa. Tanto que até podemos ver, com nitidez, as 31 funções primeiramente delineadas por Vladimir Propp (1984), a partir dos contos maravilhosos.

Afinal, temos o *distanciamento* de Jake Sully, o *herói*, para um planeta distante, empreitada que lhe foi proposta em troca de tratamento para sua paralisia. Não podemos deixar de notar que nas sagas contemporâneas, esgotados os ignotos e misteriosos lugares de nosso planeta, os lugares de investimento têm sido deslocados ora para um outro tempo do planeta Terra, passado ou futuro, ora para algum ponto interestelar, como no presente caso.

Na história, para efeitos da corporação mineradora e de seu aparato paramilitar, a presença de Jake é buscada como forma de obtenção de informação sobre os Na'vis. Assim, Jake encarna a *investigação do vilão*. Por sua vez, o *vilão* se desenha como a corporativa mineradora RDA, dirigida por Parker Selfridge, e os mercenários que lhe dão força.

A *vítima* é, ao mesmo tempo, Pandora e seus habitantes, objetos de *fraude* por parte do vilão. Jake, salvo por Neytiri, quando se perde na floresta, recebe ao mesmo tempo seu *adjuvante* e sua *provação*, sendo por ela treinado nos modos de vida dos Na'Vis, desafiado a transpor obstáculos.

A reação de Jake consiste em passar no teste, tornando-se exímio guerreiro a ponto de conseguir montar o dragão Toruk. Na realidade, essa façanha o qualifica com a *aquisição de um objeto mágico*. A função da *transferência espacial* está presente no filme de vários modos, sendo mais frequente e notório o deslocamento da alma do clonado para um avatar.

O ex-fuzileiro chega ao momento de *mediação*, quando toma conhecimento do *dano* que está sendo causado, pelo vilão, ao equilíbrio bioenergético do lugar.

O *confronto* ocorre na batalha das diversas tribos contra empresa e mercenários. A *vitória* é alcançada com a morte de Quaritch; esta e a expulsão de Selfridge e dos militares constituem uma forma de *castigo*, ou punição do vilão.

A *falta* inicial é *compensada*, com restauração da supremacia do povo Na'Vi. O herói não só se *casa* com a princesa, Neytiri, como também *ascende ao trono*, tornando-se o líder do clã Omaticaya.

Surpreendentemente, para tempos modernos, até encontramos a função da *transfiguração*, aquela pela qual a fera e o sapo se tornam belos príncipes. Jake, parálitico em sua forma humana, ao ter sua alma transportada, em definitivo, para seu avatar, habita agora um corpo perfeito.

Mesmo que nos atenhamos aos sete personagens básicos, e suas esferas, que compõem o enredo de uma fábula, eles estão aí na saga: o agressor, ou vilão, o doador que possibilita o objeto mágico, o adjuvante (vários), a princesa, aquele que manda (pode ser um ideal a ser perseguido), o herói, e o falso herói, aqui a ser tomado como aqueles que se mostram como benfeitores, enquanto prejudicam a outros.

Ora, ela não se passa sem que seu núcleo resida na denúncia contra as corporações multinacionais, com seu instinto exploratório que redundava em atividade predatória.

Nesse sentido, a heterotopia *Avatar* cumpre a função do espaço desafiante, ao mesmo tempo em que funciona como compensação ao nosso.

Nela, as atividades desordenadas mencionadas por Foucault se encarnam nas atividades empresariais desenfreadas, que não medem custos para obter lucro. Ocorre que este é justamente o quadrante de Pandora que funciona ao modo do espelho, em que identificamos nossa humanidade. No entanto, este é também o caráter que rejeitamos, pois, ao menos no filme, fica exposta sua iniquidade. Com isso, e mais a apresentação dos Na'Vis como um grupo ideal, o filme é quase um manifesto.

A tônica da compensação aparece de dois modos. De um lado há a harmonia com a natureza que tem sido sonhada, até onde nossa memória alcança, e assume contornos específicos desde a chegada dos europeus ao Novo Mundo, encontro que alimentou fortemente a ideia de uma natureza opulenta com a qual, e da qual, se

vive bem. Por outro lado, ao final da narrativa, com alguma ajuda do herói e seus aliados, os nativos em harmonia com a natureza e a força dessa natureza vencem. Ganhamos, no filme, a guerra que andamos perdendo em termos ecológicos.

Marcelo Gleiser escreveu, em artigo da *Folha de S. Paulo*, a propósito do mineral unobtainium, a rigor o que não pode ser obtido, que

A mensagem do filme é simples: se não controlarmos o ritmo em que estamos explorando as riquezas do nosso planeta, em breve não teremos mais o que explorar. Como o zinco, por exemplo, que deve se esgotar em torno de 2040. Outros metais têm o mesmo destino (Gleiser, 2010: 9).

E resume muito bem a situação arrematando: “Como escrevi antes, somos nossos piores inimigos e nossa única esperança. A natureza não vai nos ajudar” (Ibid.).

Estas palavras condensam a propriedade das heterotopias de delinear uma crítica no jogo de reflexos em que aparecemos, com nitidez, em nossos maus passos. Neste trajeto, que mostra *Avatar* como exemplo perfeito do que Foucault colocou como heterotopia, pudemos ver o embaralhar do tempo e do espaço, a pilhagem da História, o jogo de espelhos em sua inversão, que põe a nu as nossas relações de produção assim como nossas relações com os recursos do planeta. Pudemos ver também que mesmo os lugares outros, sobretudo, não são vazios. Ao contrário, eles se constroem no cruzamento de sentidos que permite o desenho da contra-localização.

Finalmente, ao se constituir como espaço tensionado, *Avatar* permite a emergência, pela via da contestação, de nossos devaneios ancestrais, de nossos ideais, agora atualizados. Com um toque de hibridismo, um tom denegatório e uma pitada de sonho, o filme mostra o que são as heterotopias e, também, que elas se desenham em parede-meia (*mitoyenne*, foi o termo empregado por Foucault) com as utopias. ■

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.
- BANDEIRA, Manuel. *Poesia Completa e Prosa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1986.
- FOUCAULT, Michel. Des espaces autres (1967). In: *Dits et Écrits*. Paris: Gallimard, 1994.
- GLEISER, Marcelo. Avatar. *Folha de S. Paulo*, 10 de janeiro, (caderno Mais!), p. 9, 2010.
- LACAN, Jacques. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.
- VIRILIO, Paul. *L'horizon négatif*. Paris: Galilée, 1984.

Artigo recebido em 22 de fevereiro e aprovado em 9 de março de 2010.