# SOBRE ACIONAMENTO EMOCIONAL E ELEMENTOS EMPÁTICOS NO PROCESSO DE CIRCULAÇÃO DO FILME *AVATAR*

# ABOUT EMOCIONAL ACTIVATION AND EMPATHIC ELEMENTS IN PROCESS OF CIRCULATION OF THE *AVATAR*'S FILM

*Fernanda Locatelli*[1]

**Resumo:** O presente artigo faz parte de movimentos inferenciais de metaforizações sucessivas e analógicas na construção do caso de pesquisa (Ferreira, 2012; 2016) de uma dissertação que tem como objetivo inicial compreender a dimensão dos acionamentos emocionais e dos processos empáticos na produção de sentido que possibilita e é possibilitada pela circulação midiática. Assim, busca-se aqui, identificar a presença de movimentos de projeção e identificação, analisando o que deriva do contato com o filme *Avatar* (2009) e se

1. Mestranda em Ciências da Comunicação – linha Midiatização e Processos Sociais – pela Unisinos e graduada em Comunicação Social – Habilitação em Relações Públicas pela UFRGS. Membro dos Grupos de Pesquisa Midiatização e Processos Sociais e Epistemologia, midiatização e processos sociais (EPISTECOM), ambos da Unisinos. Membro do Grupo de Pesquisa Comunicação, Emoção e Conflito (GPCEC) da PUCRS. E-mail: fefalocatelli@gmail.com.

materializa em mensagens pós-filme, tanto na crítica especializada como em atores individuais. A partir daí, emergem figuras (Barthes) que demonstram agrupamentos por posições de fala, não como algo estático, mas fluido e sempre passível de novos movimentos, circulando e ressignificando, num fluxo adiante (Braga).

**Palavras-chave**: Midiatização.Circulação. Filmes

**Abstract:** The present paper is part of inferential movements and successive and analogical metaphorization in the construction of the research case (Ferreira, 2012; 2016) of a dissertation whose initial objective is to understand the dimension of emotional drives and empathic processes in the production of meaning That makes possible and is made possible by the media circulation. Thus, it is sought here to identify the presence of projection and identification movements, analyzing what derives from the contact with the *Avatar* movie (2009) and materializes in post-film messages, both in specialized criticism and in individual actors. From there, figures (Barthes) emerge that show groupings by speech positions, not as something static, but fluid and always susceptible of new movements, circulating and re-signifying, in a flow forward (Braga).

**Keywords:** Midiatization. Circulation. Movies

# 1 Introdução

O trabalho aqui relatado faz parte de um esforço maior para delimitação do caso do estudo em andamento, considerando que este desenho se faz fundamental enquanto método de pesquisa e servirá de base para que ocorram os demais desdobramentos que culminarão, posteriormente, na dissertação (Ferreira, 2012). Dessa forma, o caso em si ainda se encontra em processo de constituição, levando em conta os processos de midiatização focados na circulação midiática, que considera tanto as lógicas da produção quanto do meio em si e da "recepção" (Verón, 2001; Ferreira, 2016)

Assim, os esforços reunidos aqui centram-se nas lógicas de reconhecimento, ou seja, nas mensagens produzidas

e compartilhadas em rede por críticos e atores sociais num movimento pós-experiência fílmica. Para isso, opta-se por realizar um olhar abrangente em relação aos materiais disponíveis na internet, buscando, através do Google, matérias, notícias, resenhas e demais materiais elaborados por críticos e atores individuais referente às suas percepções a partir da experiência fílmica.

Com esse movimento, pretende-se observar um conjunto de indícios que possibilitem inferências que caracterizem o caso (Braga, 2008; Ferreira, 2016). Para organizar tais inferências, opta-se por analisar a emergência de figuras (Barthes, 1981), tendo em vista que estas se apresentam como forma de agrupamento por identificação ou diferença, onde os atores se inserem ao mesmo tempo como pertencentes à um grupo e também em relação de afastamento com outro(s).

Posteriormente, partindo das figuras, busca-se realizar uma aproximação com seus motivadores emocionais e empáticos, ou seja, aquilo que move os espectadores/atores em direção à projeção-identificação (Morin, 1980) desencadeada, inicialmente, pelo filme.

## 2 Apontamentos sobre o contexto estudado

Os filmes possuem grande presença cultural e sua veiculação está em constante expansão. Aparatos como tablets e celulares, além de serviços de streaming como a Netflix os têm popularizado ainda mais, possibilitando que sejam acessados em diversos ambientes e momentos. Os diversos formatos de exibição também possibilitam distintas experiências para os envolvidos. Independente da forma, contudo, o certo é que toda vez que se pensa em um filme, a qualidade, a preferência e a experiência são medidas pelo grau de vivência de emoções. Quando vamos ao cinema, por exemplo, seja de forma consciente ou inconsciente, estamos nos permitindo vivenciar um leque de emoções. E, aqui, são esses processos de acionamento emocional e, consequentemente, as identi-

ficações possibilitadas por eles, que interessam ao trabalho. Retomaremos este ponto mais adiante.

Já em relação ao objeto empírico que possibilita a emergência dos fenômenos a serem observados, opta-se pelo filme *Avatar* (2009), de James Cameron, considerando sua relevância no contexto em que se insere. Cameron esperou por 15 anos pela tecnologia necessária para a realização de seu filme de maior sucesso de bilheteria[2]. O rascunho de *Avatar* já existia desde 1994, antes mesmo do lançamento de *Titanic* (1997), segundo maior sucesso do cineasta[3]. Porém, só nos anos 2000 é que o filme começou a ganhar forma, quando o 3D e os recursos de efeitos visuais já se encontravam mais evoluídos. Ainda assim, foi de uma pareceria entre a Sony e a equipe de Cameron que surgiram câmeras 3D inovadoras, usadas nas filmagens de *Avatar*[4].

Em relação à narrativa, *Avatar* é um filme de ficção científica que se passa em uma lua chamada Pandora. Lá, humanos exploram o solo em busca de metais valiosos e entram em guerra com os nativos humanóides, que buscam defender os recursos e a também a continuação de sua existência. O filme foi indicado em nove categorias do Oscar, incluindo Melhor Filme e Melhor Diretor. Porém, foi premiado apenas em três categorias: Melhor Fotografia, Melhores Efeitos Visuais e Melhor Direção de Arte.

Em entrevistas, Cameron afirma que queria, em *Avatar*, trabalhar com um "conjunto de paixões", juntando seus interesses em biologia, tecnologia e ambientalismo. Para isso, buscou diversas estratégias para tornar sua mensagem mais realista. A língua falada pelo povo Na'vi possui mais de mil vocábulos e foi criada com a ajuda de Paul Frommer, linguista da Universidade do Sul da Califórnia. Já as plantas possuem classificação e fazem parte de um complexo ecossistema que

2. Avatar se tornou líder de bilheteria em 2009 ao superar Titanic e chegar a quase 3 bilhões de dólares em receita. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme) em 30/08/2016.

3. Disponível em http://super.abril.com.br/tecnologia/uma-saga-de-15-anos/. Acesso em 20/11/2016

4. Disponível em https://www.tecmundo.com.br/filmes/3262-as-novas-tecnologias-do-filme-avatar.htm. Acesso em 20/11/2016

foi elaborado com a ajuda de botânicos e biólogos[5]. Tais aspectos demonstram a preocupação do cineasta em tornar o filme o mais próximo possível da realidade de quem o assistiria, demonstrando que buscava estabelecer laços empáticos (Krznaric, 2015).

Mas, com qual objetivo o diretor buscou estabelecer laços de empatia com o público? Com uma busca rápida no Google já é possível identificar que Cameron também possui grande envolvimento com questões sociais e ambientais e que estas acabam por receber destaque em suas produções[6]. Ele afirma, por exemplo, que tanto *Titanic* (1997) quanto *Avatar* (2009) são metáforas sobre o meio ambiente, buscando, através da empatia, o envolvimento do público com assuntos que julga de essencial importância para toda a humanidade.

> Estamos tentando é engajar os jovens através de uma forma de entretenimento, algo com que eles possam relacionar ao tema e através disso, possam ter uma experiência de aprendizado e também um aumento de consciência. E, idealmente, o truque aqui é conectá-los a alguma ação tangível e real e que faça a diferença (Cameron, 2010)[7].

Tal fala demonstra que o cineasta pretende, através de um construto simbólico, estimular ações/comportamentos reais. As palavras “engajar”, “relacionar” e “conectá-los” evidenciam a dimensão da empatia, apontada por Krznaric (2015) como a capacidade de nos colocarmos no lugar de ou-

5. Disponível em https://www.tecmundo.com.br/filmes/3262-as-novas-tecnologias-do-filme-avatar.htm. Acesso em 20/11/2016.

6. Exemplos de notícias que exaltam o perfil ambientalista de James Cameron. Disponível em http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/james-cameron-de-avatar-cria-paineis-solares-em-forma-de-girassol.html e em http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/cultura/cineasta-ambientalista-james-cameron -forum-internacional-sustentabilidade-manaus-544823.shtml em 16/08/2016.

7. Entrevista com James Cameron realizada durante o Fórum Internacional de Sustentabilidade, em Manaus. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=tWB5t3GLzWE. Acesso em 16/08/2016.

tra pessoa, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e as usando para nortear nossas próprias ações. A empatia, portanto, requer envolvimento emocional e o envolvimento emocional requer a capacidade de sentir empatia.

## 3 Sobre emoções e empatia nos filmes

Já apontamos o contexto de onde emerge o problema de pesquisa, que se refere ao filme *Avatar* e ao seu diretor, James Cameron. Agora, importa dimensionar a esfera das emoções e dos mecanismos que geram empatia através do contato com o meio fílmico. Assim, além das intenções de Cameron, o meio fílmico em si também é carregado de estratégias para acionamento emocional e empático. Ou seja, mesmo repleto de elementos acionados pela intencionalidade de sua produção, quando o filme passa a existir ele ganha uma dimensão mais autônoma, que foge ao programado inicialmente. Ou seja, vai além das expectativas de seus criadores, ressignificando. Porém, esse movimento só se torna possível através da interação dos espectadores com o filme, pois "só num processo de projeção é susceptível identificar as sombras com coisas e seres reais" (Morin, 1980, p.86). Ou seja, é só no momento em que o ator individual projeta sua própria bagagem de lógicas, conceitos, conhecimentos nos elementos presentes na tela que eles passam a fazer sentido.

Para a ocorrência de tais processos de projeção-identificação, Young (2014) aponta que o cinema, ou os filmes, se apropriam de estratégias variadas. Entre elas estão o foco nas expressões faciais (Ekman, 2011) dos personagens, na apresentação de suas motivações e contexto, os enquadramentos, planos e movimentos de câmera, o uso de um enredo arquetípico (Jung, 2011), o emprego de experiências vivenciadas pelos personagens análogas às já vivenciadas pelos espectadores (memórias afetivas para acionamento empático), a trilha sonora etc. Assim, de forma estética ou narrativa, o filme busca acionar emoções e, a partir delas, alcançar uma relação de empatia com o público. Quando um olhar é lançado para o filme *Avatar*, mesmo que ainda de for-

ma preliminar, percebe-se que todas as estratégias citadas são empregadas por Cameron.

Embora o presente trabalho não se proponha a apresentar os indícios da dimensão do meio fílmico, é importante fazer a menção, visto que é a partir desta presença que se torna possível entender os processos acionados nos críticos e atores individuais, com foco no momento.

Desse modo, veremos aqui a emoção como disposição corporal dinâmica que coloca o sujeito em estados específicos de ação (Maturana, 2009), que pode ocorrer tanto diante de situações reais quanto irreais, desde que algo afete o bem-estar para melhor ou para pior (Damásio, 2000). As emoções, portanto, são acionadas basicamente por estímulos sensoriais, cuja significação pode ter tanto uma base instintiva, ancestral e universal quanto uma base cognitiva, aprendida e condicionada (Ekman, 2011). Tal afirmação surge de mais de 40 anos de pesquisa e com diferentes culturas, onde Ekman (2011) identificou um grupo de emoções básicas, definidas como tristeza, raiva, medo, surpresa, aversão, desprezo e alegria. Em seus testes, o autor percebeu que conseguimos identificar facilmente a emoção que outra pessoa está sentindo através de suas expressões faciais. Essa capacidade, segundo Young (2014) é essencial para a conexão rápida que estabelecemos com os filmes, por exemplo.

Direcionando para a experiência fílmica, esta é vista como um fluxo mental com acionamentos corporais, sendo que um dos principais elementos que permitem a conexão é a capacidade que o espectador tem de se identificar com o personagem por meio de mecanismos de empatia (Grodal, 1999). Mais uma vez, aqui, se evidencia o papel das emoções e dos mecanismos de empatia para a projeção-identificação com o filme. Porém, mesmo que existam tais mecanismos e que eles sejam acionados durante o filme, isto não é garantia de que as intenções da produção serão correspondidas na apropriação do material. Isto porque o meio fílmico apresenta potencialidades que podem ser elaboradas de maneira bastante variada pelos espectadores, acarretando em um leque de significações a partir de cada elemento disponível. Nesse sentido, o processo se apresenta como repleto de instabili-

dades e incertezas, próprias dos processos comunicacionais na sociedade em vias de midiatização (Verón, 2001; Fausto Neto, 2010; Ferreira, 2016).

Diante das instabilidades e incertezas que envolvem o processo comunicativo, Braga (2012) aponta que, quando se trata de valores simbólicos e da produção e recepção de sentidos, o mais importante é a circulação que se desenvolve posteriormente à recepção. Dessa forma, o espaço que se cria após a experiência fílmica com *Avatar*, em um "fluxo adiante", transparece as diversas apropriações e ressignificações dos atores individuais elaboradas a partir dos estímulos do filme (Braga, 2012). E, mesmo que nesse momento posterior, recortado para a análise, os elementos possam já estar mais elaborados, ou seja, não referentes às emoções básicas e imediatas da sala de cinema, é possível identificar tanto raízes emocionais mais iniciais, quanto processos de ressignificação, referentes ao confronto do filme com a realidade do espectador.

## 4 As figuras que emergem das materialidades analisadas

O movimento investigativo, ainda inicial, parte dos pressupostos apresentados até aqui, onde há a presença de incertezas e indeterminações nos processos de significação, defasagens entre as lógicas de produção e de reconhecimento e também na efetividade das estratégias fílmicas apropriadas para acionamento emocional e empático. Com isso em mente, foi realizada a coleta de materiais, porém sem um critério fixo de seleção. Buscou-se, com ajuda do Google, levantar matérias, notícias, resenhas e demais materiais produzidos e compartilhados por críticos e atores individuais que fizeram referência às suas experiências com o filme *Avatar*. Levou-se em consideração, nesse momento, materiais que possibilitassem níveis mais abrangentes, por exemplo, matérias em sites ou blogs, plataformas de perguntas e respostas etc. Desse modo, não foram considerados materiais postados de forma mais individualizada, com menor possibilidade de visualizações (per-

fis pessoais em redes digitais, por exemplo). Entre as fontes onde os materiais foram coletados estão sites como Omelete, CNN, Cineclick, Yahoo Respostas, Revista Galileu etc.

A partir do material coletado, a análise seguiu para a busca de indícios que possibilitassem inferências (Bonfantini; Proni, 2004) e que culminassem na emergência de figuras (Barthes) mais amplas, as quais demonstram a presença de agrupamentos de atores individuais por identificação, formando coletivos não intencionais. Ou seja, observando materiais disponíveis online e percebendo, dentro do fluxo de incertezas, pontos de convergência que levam a grupos de reconhecimento, onde atores se apresentam conectados ao filme e entre si em uma espécie de compartilhamento de ideais, incentivados por *Avatar*. Dessa forma, o filme é visto como mobilizador de movimentos sociais empreendidos tanto em favor como contra ele, o que demonstra um movimento que alterna entre o engajamento e o afastamento.

Começando pelos indícios observados em cada material de forma individual e partindo para a percepção de sua repetição, formando agrupamentos, a análise identificou a emergência de seis figuras no fenômeno observado. Estas foram nomeadas como Conexão, Negação, Oposição, Depressão, Encantamento e Desconexão.

Partindo da presença de um *continuum* entre engajamento e afastamento, necessário para que o ator individual produza algum conteúdo e o compartilhe online, tem-se como primeira figura identificada a ***Conexão***. A palavra, do latim, significa ligação, união[8]. Ela se apresenta como "potencial de", como propulsora para uma ação, mesmo que esta possua posição contrária ao filme. Ou seja, a conexão não diz respeito apenas à uma identificação com o filme em si, mas também pode remeter à uma identificação com algo externo e contrário, consequentemente, que possibilite um afastamento em relação ao filme. Assim, o filme acionará o ator através de analogias, memórias afetivas provocadas por seus elementos, mas que não necessariamente signifique uma concor-

8. Disponível em http://hridiomas.com.br/origem-da-palavra-conexao/. Acesso em 04/12/2016

dância. Por isso, a segunda figura é a **Desconexão**, que se apresenta indissociável à Conexão. As duas figuras não se apresentam como faces de uma mesma moeda, mas como forças de um mesmo cabo de guerra, com tensões variadas ao longo de sua estrutura.

Como indícios para a percepção da emergência da Conexão e da Desconexão, apresenta-se algumas sentenças mais expressivas perante o material coletado. Frases como "Respira nas telas" e "espantar mosquitos"[9], "levando a mão à frente para tocar"[10], demonstram o quando os atores se envolveram, estabeleceram uma ligação a ponto de vivenciarem reações, inclusive físicas. Expressões como "...conexões, sejam elas físicas ou narrativas"[11], "Impossível não fazer as conexões"[12], também evidenciam o quanto os atores se sentiram conectados.

Em contrapartida, frases como "a narrativa é elementar demais para que o espectador se envolva"[13] demonstra a dimensão do afastamento, presente através da figura da Desconexão. Quando o ator diz "Passados os primeiros esforços"[14], também apresentar que não há uma conexão imediata, mas um esforço para que esta ocorra.

Assim, parece que o binômio conexão-desconexão, percebido como resultante de processos empáticos, ou da ausência deles, se apresenta como um pilar central para a emergência de outras figuras. Tal pilar é percebido tanto nas intencionalidades da produção, quanto no meio fílmico, como também nas apropriações realizadas pelos diferentes atores. Claro, conforme já apontado anteriormente, perceber a pre-

9. Disponível em https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/avatar/?key=44954. Acesso em 15/08/2016

10. Disponível em http://fundacaoaprender.org.br/marina-silva-sobre avatar. Acesso em 15/08/2016

11. Disponível em https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/avatar/?key=44954. Acesso em 15/08/2016

12. Disponível em http://fundacaoaprender.org.br/marina-silva-sobre avatar Acesso em 15/08/2016

13. Disponível em http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/152856/avatar-2/ Acesso em 16/08/2016

14. Disponível em https://www.cineclick.com.br/criticas/avatar. Acesso em 16/08/2016

sença dos processos de empatia não significa apontar um movimento linear de significação. Isto porque, entende-se que, diante do filme, a experiência empática (Krznaric, 2015; Grodal, 1999; Young, 2014) se voltará para um resultado moldado pela experiência individual, baseada no mapa cognitivo (Ekman, 2011; Damásio, 2000; Morin, 1980) do observador. Assim, considera-se que todo indivíduo estabelecerá uma relação de empatia, seja com o filme, seja com quem é representado nele ou mesmo quem não é representado. Sendo a empatia necessária para o acionamento emocional e, consequentemente, para os processos cognitivos, ela se coloca como ponto de partida na experiência fílmica que culminará em mensagens em circulação.

Seguindo, a partir do pilar central apontado, percebemos a emergência da figura chamada **Negação**. Do latim, significa negar, rejeitar[15]. Aqui, ela é percebida quando da negação do ator em entrar em contato com o filme por algum motivo específico ou quando a conexão se estabelece, mas se encaminha para uma negativa, seja em relação ao conteúdo ou mesmo sua forma.

A frase "Não vi o filme, e nem vou ver porque dizem que é coisa dos Illuminatis"[16] possibilita a inferência de que há uma negação do filme por um motivo específico, neste caso, uma suposta relação com os Illuminatis[17]. Mas o fato gera uma negativa do ator em se permitir conectar com Avatar. Em sentenças como "o plano psicológico e emotivo é claramente deixado em segundo lugar", "É decepcionante"[18], "Os fãs não concordam, mas Avatar é uma chatice"[19] demonstra que os

15. Disponível em http://palabrasyvidas.com/la-palabra-negaci%C3%B3n-significa.html Acesso em 04/12/2016

16. Disponível em https://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100509113253AAx4VK1 Acesso em 20/08/2016

17. Illuminati é o nome de um grupo secreto que tem como objetivo dominar o mundo através da fundação de uma Nova Ordem Mundial. Disponível em https://www.significados.com.br/illuminati/ em 20/09/2016.

18. Disponível em http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/152856/avatar-2/. Acesso em 16/08/2016

19. Disponível em https://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100509113253AAx4VK1. Acesso em 20/08/2016

atores quiserem se envolver com o filme, porém, em algum momento do processo, por um ou outro motivo, passaram a negar tal conexão, preferindo um afastamento.

A figura seguinte, apontada como **Oposição**, se refere à uma dimensão mais ativa do que a negação. Do latim, significa "colocar-se contra", "objetar", "opor-se"[20]. Como se a negação fosse um afastamento e a Oposição uma espécie de confronto. Aqui, ao entrar em contato com o filme, o ator o percebe como contrário às suas ideias, emergindo a oposição em relação ao filme como um todo ou mesmo aspectos e/ou elementos específicos.

Frases como "...minhas sensibilidades agredidas", "exercício de alta tecnologia para condicionar as massas", "doutrinar a vasta maioria incauta do público pagante"[21], "tema mais desprezível"[22], "isso nada mais é que plágio, é mesmo que dizer que rico não é ladrão é cleptomaníaco"[23], "é o mito colonialista"[24] demonstram clara discordância dos atores em relação à *Avatar*. E, não diferente das expressões na figura da Negação, aqui percebe-se claramente a presença de um embate, de um movimento contrário ao exposto no filme.

Seguindo para a figura da **Depressão**, esta se refere aos elementos relacionados à uma frustração extrema que se apresenta no confronto do filme com a realidade/vivência experimentada pelos observadores. Ou seja, após a experiência fílmica, quando o espectador passa a colocar em comparação os elementos apresentados durante a sessão e os elementos do ambiente onde se encontra (Marcondes Filho, 2016), começa a identificar as defasagens entre os dois momentos. Dessa forma, pode se sentir feliz ao perceber que sua realidade é melhor do que a representada, mas também

20. Disponível em http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/oposicao/. Acesso em 04/12/2016
21. Disponível em http://www.espada.eti.br/avatar.asp. Acesso em 20/08/2016
22. Disponível em https://pt.globalvoices.org/2010/03/30/avatar-a-favor-ou-contra-os-direitos-indigenas/. Acesso em 20/08/2016
23. Disponível em https://goo.gl/KnxLiX .Acesso em 20/08/2016
24. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=vCJGIuoXc1Y. Acesso em 16/08/2016

pode se sentir frustrado e depressivo quando o cenário criado no filme supera o real e se apresenta como inatingível. Em sua etimologia, o termo depressão vem do latim e significa "prensar, esmagar". Passou a ter significado clínico no jargão psicológico em 1905. A escolha da palavra manifesta a sensação de esmagamento sem esperanças que uma pessoa que apresenta doença depressiva sente[25].

Frases como "*people saw we could be living in a completely different world and that caused them to be depressed', "It's so hard I can't force myself to think that it's just a movie, and to get over it, that living like the Na'vi will never happen", "I even contemplate suicide thinking that if I do it I will be reborthed in a world similar to Pandora" "...the world seemed... gray"*[26], *"It makes real life seem more imperfect"*[27] demonstram que vários atores estabeleceram uma conexão tão forte com o filme que, ao colocarem ele em comparação com suas "vidas reais", ficaram profundamente deprimidos, incluindo até mesmo pensamentos suicidas. Aqui, percebe-se o que já foi citado acima sobre a conexão nem sempre gerar efeitos positivos, mas sim, um profundo envolvimento emocional e empático, independe da emoção básica raiz. Aqui, por exemplo, a emoção básica presente e que leva ao sentimento de depressão é a tristeza.

Por fim, a figura **Encantamento** aciona elementos de sedução que o filme exerce através de seus recursos estéticos e narrativos gerando sensações de deslumbramento nos atores. Do latim, significa "lançar um feitiço contra alguém".

25. http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/depressao/. Acesso em 04/11/2016

26. "pessoas viram que poderíamos estar vivendo em um mundo completamente diferente e isso as fez ficarem deprimidas", "É tão difícil que não consigo me forçar a pensar que é apenas um filme e superar isso, que viver como um Na'vi nunca acontecerá", "Eu até considerei o suicídio pensando que se eu fizer isto vou renascer num mundo semelhante ao de Pandora" e "o mundo parece cinza" Disponível em http://edition.cnn.com/2010/SHOWBIZ/Movies/01/11/avatar.movie.blues/. Acesso em 20/08/2016

27. "Faz a vida real parecer mais imperfeita " Disponível em http://www.dailymail.co.uk/news/article-1242409/The-Avatar-effect-Movie-goers-feel-depressed-suicidal-able-visit-utopian-alien-planet.html. Acesso em 20/08/2016

Ao longo do tempo sofreu alterações de sentido, passando a significar “maravilhar, seduzir”[28].

A figura pode ser percebida através do uso de frases como “deslumbramento visual”, “Pandora como um organismo vivo”, “a lágrima de Neytiri é real, só pode ser!”, “desafiam qualquer percepção”[29], “filme espetacularmente bem feito” “Avatar, porém, para resumir em apenas uma palavra, é deslumbrante”[30], “A ficção dialoga muito profundamente com a realidade” “Fiquei muito impressionada”[31], “[...] as cenas com maior profundidade de campo chocam pelo realismo”[32]. Todas demonstram que os atores ficaram maravilhados com a experiência que vivenciaram, inclusive comparando o construto simbólico com algo “real”, devido ao nível de envolvimento alcançado.

Assim, o movimento de análise das materialidades possibilitou que se observasse a emergência de seis figuras macro, cada qual com seu modo de funcionamento específico. Os indícios permitiram que inferências iniciais fossem apontadas, tanto referente ao ser de cada figura, quanto à relação existente entre elas. Tal relação será evidenciada a seguir.

## 5 Percepções finais

Diante das seis figuras emergentes da análise dos materiais produzidos e compartilhados pelos críticos e a demais atores individuais, bem como da percepção das relações presentes entre elas, surge o diagrama abaixo[33].

28. Disponível em http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/encantamento/. Acesso em 04/11/2016

29. Disponível em https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/avatar/?key=44954. Acesso em 15/08/2016

30. Disponível em http://www.cineplayers.com/critica/avatar/1792. Acesso em 16/08/2016

31. Disponível em http://fundacaoaprender.org.br/marina-silva-sobre-avatar. Acesso em 15/08/2016

32. Disponível em http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/152856/avatar-2/. Acesso em 16/08/2016

33. O diagrama surge incentivado por exercícios propostos na disciplina de Midiatização – Aportes Metodológicos, ministrada no PPGCC

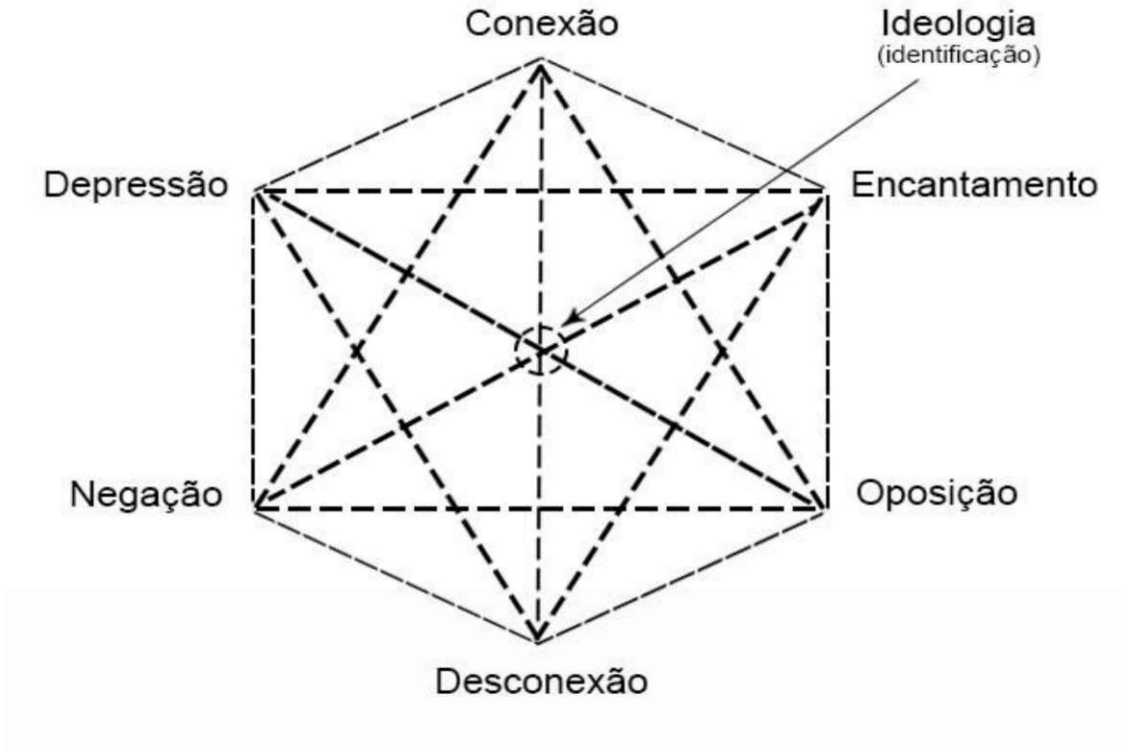



Figura 1: Diagrama que ilustra a relação entre as figuras
Fonte: Elaborado pela autora

A presença das figuras de Conexão – Desconexão, Depressão – Encantamento e Negação – Oposição pressupõe uma relação interacional. Ao se colocar em contato com o filme, que já possui, antes mesmo de sua existência, intencionalidades de seus produtores, os atores individuais estabelecem uma relação onde colocam em confronto com as ofertas de sentido as suas próprias experiências, seu próprio mapa cognitivo (Morin, 1980; Korzybski, 1995). É dessa interação que será possível o surgimento da identificação enquanto ideologia, vista por Maturana (2009) como possuidora de uma raiz anterior, não racional. Ou seja, os movimentos que levam à materialização da ideologia, emergente das figuras apresentadas, são antes emocionais, fruto de processos empáticos. Significa dizer que, para a existência do raciocínio lógico, racional, é necessário algo anterior, energético e emocional (Damásio, 2012; Maturana, 2009).

Assim, faz-se a ligação entre a presença de elementos que geram emoções e empatia, nas intenções da produção

da Unisinos pelo Prof. Dr. Jairo Ferreira, também orientador da autora.

e nas ofertas do meio fílmico, com a emergência de figuras que culminam na ideologia, na dimensão das lógicas de reconhecimento. É possível, portanto, perceber uma linha que leva os atores, desde de a vivência da emoção mais básica, até a formulação racional mais elabora. E isso está presente nas relações entre as figuras.

O movimento percebido é o de uma identificação inicial, possibilitada por uma emoção básica, por exemplo, a tristeza. Esta colocará o espectador em um fluxo, onde, ao longo do processo, ele poderá circular pelas figuras a partir da ressignificação diante de cada elemento ofertado. Ou seja, o espectador vivencia a emoção da tristeza e evolui para um estado de depressão, se encaixando em tal figura. Em contato com novos elementos, pode migrar para a figura da oposição, criando uma relação de embate com o filme. Ou de negação, promovendo um afastamento. Cada novo elemento, seja do filme, seja possibilitado pelo confronto do filme com a realidade e às experiências do espectador, possibilitará que este se movimente através das figuras. Isto porque as emoções são vistas como "estados para ação", ou seja, quando há uma mudança de emoção, há uma mudança de domínio da ação. Assim, "quando estamos sob determinada emoção, há coisas que podemos fazer e coisas que não podemos fazer, e que aceitamos como válidos certos argumentos que não aceitaríamos sob outra emoção" (Maturana, 2009, p.15). Porém, também é importante pontuar que o norteador sempre será a identificação/ideologia. Será ela que guiará o espectador, mantendo-o coerente com suas crenças e valores.

Desse modo, o artigo buscou, através da apresentação de movimentos inferenciais iniciais e focados na dimensão das lógicas de reconhecimento, pontuar algumas percepções sobre acionamentos emocionais e processos empáticos e como eles estão entranhados nos processos de significação que levam ao que costumamos atribuir como puramente racional, deixando a matriz emocional/energética de canto e atribuindo a ela um olhar de senso-comum, renegada à rompantes do cotidiano. Para evolução da pesquisa, faz-se necessário seguir as análises de forma mais profunda, lançando olhar também para as lógicas de produção e para o meio fíl-

mico em si, possibilitando, assim, um olhar para o movimento de circulação midiática, objeto central para a pesquisa de mestrado em andamento.

## Referências

BARTHES, R. 1981. *Fragmentos do discurso amoroso*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves.

BRAGA, J. L. 2008. Comunicação, disciplina indiciária. *Matrizes*, São Paulo, **v. 1**, jul./dez. p. 73-88.

_____. 2012. Circuitos versus campos sociais. In: MATTOS, M. Â.; JEDER, J. J.; JACKS, N. (Org). *Mediação & Midiatização*. Salvador: Compós-EDUFBA, p. 31-52.

BONFANTINI, M; PRONI, G. 1989. Suposição: sim ou não? Eis a questão. *In*: U. ECO; T. SEBEOK. *O signo de três*. São Paulo: Perspectiva, p.13-58.

CAMERON, J. *Entrevista no Brasil***.** Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=tWB5t3GLzWE. Disponível em 16/07/2016.

DAMÁSIO, A. 2000. *O mistério da consciência: do corpo das emoções ao conhecimento de si*. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 474 p.

_____. 2012. *O erro de Descartes: Emoção, razão e o cérebro humano*. 3.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 259 p.

EKMAN, P. 2011. *A linguagem das emoções*. São Paulo: Lua de Papel, 287 p.

FAUSTO NETO, A. 2010. A circulação além das bordas. *In*: A. FAUSTO NETO; S. VALDETTARO (org.). *Mediatización, sociedad y Sentido: diálogos entre Brasil y Argentina.* Rosário: Universidad Nacional de Rosário, p. 2-15.

FERREIRA, J. 2012. O caso como referência do método: possibilidade de integração dialética do silogismo para

pensar a pesquisa empírica em comunicação. *Intexto* – UFRGS. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/33802/23491>. Acesso em 04/12/2016.

_____. 2016. Adaptação, disrupção e regulação em dispositivos midiáticos. *Matrizes* – USP.

Disponível em <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/24292>. Acesso em 04/12/2016.

_____. 2016. A construção de casos sobre a midiatização e circulação como objetos de pesquisa: das lógicas às analogias para investigar a explosão das defasagens. *Galáxia* (PUCSP).

GRODAL, T. 1999. Emotions, Cognitions and Narrative Patterns in Film**.** *In*: C. R. PLANTINGA; G. SMITH (ed.). Passionate Views: Film, Cognition and Emotion. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, p. 127-145.

JUNG, C. 2011. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 454 p.

KORZYBSKI, A. 1995. *Science and Sanity: An Introduction to Non-Aristotelian Systems and General Semantics*. Hardcover.

KRZNARIC, R. 2015. *O poder da empatia*. Rio de Janeiro: Zahar, 235 p.

MARCONDES FILHO, C. 2016. Sobre o tempo de incubação na vivência comunicacional. Trabalho apresentado ao GT Epistemologia da Comunicação da Compós (Goiás). Disponível em http://www.compos.org.br/biblioteca/textocomautor_3350.pdf. Acesso em 22.07.2016.

MATURANA, H. 2009. *Emoções e linguagem na educação e na política***.** Belo Horizonte: Editor UFMG, 98 p.

MORIN, E. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Moraes Editores, 1980.

VERÓN, E. 2001. Los públicos entre producción y repecpción: problemas para uma teoria de reconocimiento. *Curso da Arrábida: Público*, Televisão.

YOUNG, S. D. 2014. *A psicologia vai ao cinema: o impacto psicológico da sétima arte em nossa vida e da sociedade moderna*. São Paulo: Cultrix, 256 p.

I Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

# Grupo de Trabalho

## Ambientes do aprender e do socializar