

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A INFLUÊNCIA DE PINÓQUIO DE WALT DISNEY
NO PERSONAGEM PRINCIPAL DO FILME AVATAR DE JAMES
CAMERON POR MEIO DOS PROCESSOS INTERTEXTUAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-graduação em Comunicação da
Universidade Paulista - UNIP, para obtenção
do título de mestre em comunicação.

FABIANO TULAZS DAMIATI

SÃO PAULO

2013

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A INFLUÊNCIA DE PINÓQUIO DE WALT DISNEY
NO PERSONAGEM PRINCIPAL DO FILME AVATAR DE JAMES
CAMERON POR MEIO DOS PROCESSOS INTERTEXTUAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP, para obtenção do título de mestre em comunicação.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Anna Maria Balogh.

FABIANO TULAZS DAMIATI

SÃO PAULO

2013

Damiati, Fabiano Tulazs.

A influência de Pinóquio de Walt Disney no personagem principal do filme Avatar de James Cameron por meio dos processos intertextuais. / Fabiano Tulazs Damiati - 2013.

125 f. : il. color.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista, São Paulo, 2013.

Área de Concentração: Linguagem e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática.

Orientadora: Prof^a. Dra. Anna Maria Balogh.

1. Narrativa filmica. 2. Intertextualidade. 3. Filme Pinóquio. 4. Filme Avatar 5. Cinema. I. Título. II. Balogh, Anna Maria (orientadora).

FABIANO TULAZS DAMIATI

**A INFLUÊNCIA DE PINÓQUIO DE WALT DISNEY
NO PERSONAGEM PRINCIPAL DO FILME AVATAR DE JAMES
CAMERON POR MEIO DOS PROCESSOS INTERTEXTUAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP, para obtenção do título de mestre em comunicação.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Anna Maria Balogh.

Aprovado em:

Banca Examinadora

_____/____/2013.

Prof^a Dr^a Anna Maria Balogh – orientadora
Universidade Paulista – UNIP

_____/____/2013.

Prof^a Dr^a Sandra Fischer
Universidade Tuiuti do Paraná/UTP

_____/____/2013.

Prof. Dr. Geraldo Carlos do Nascimento
Universidade Paulista – UNIP

DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa de mestrado a todos que compartilham do meu desejo de dedicar-se a si mesmo para um crescimento do próprio espírito e a todos que lutam para criar um mundo melhor para vivermos. Dedico a todos que amam o Cinema e que compartilham a ideia de que essa arte possibilita ao homem desenvolver a sua capacidade criativa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à Profª Drª Anna Maria Balogh, que acreditou no meu potencial como pesquisador, recebeu-me no programa de mestrado em Comunicação da Universidade Paulista e me orientou com seu apoio, dedicação, profissionalismo e amizade, contribuindo assim, para a construção não só desta pesquisa, mas também para a ampliação da minha visão na área catedrática. Sua presença como profissional e amiga, que se tornou, será sempre importante em minha vida.

Agradeço ao Profº Dr. Geraldo Carlos Nascimento e à Profª Dra. Janette Brunstein que estiveram presentes ao longo deste período de estudo e pesquisa e a Profª Dr. Sandra Fischer por participar da minha banca de qualificação, contribuindo com novos norteadores para este estudo.

Agradeço aos meus colegas de estudo, de trabalho e amigos que estiveram presentes nos momentos em que precisei.

Agradeço a minha família: minha mãe Catarina Tulazs Damiati, ao meu pai Francisco Carlos Damiati, a minha irmã Cintia Tulazs Damiati Figueiredo e ao meu cunhado Cleon Gabriel Figueiredo e a minha sobrinha Lavinia Tulazs Damiati Figueiredo, pelo amor e dedicação para comigo.

Agradeço a espiritualidade pelo esclarecimento do mundo e da vida.

Muito Obrigado,

Fabiano Tulazs Damiati

O passado, como diz Proust, perdido, ele não volta enquanto tal, mas só pode ressurgir, diferente de si mesmo e, no entanto, semelhante, abrindo um caminho inesperado nas camadas do esquecimento. Se há uma retomada do passado, este nunca volta como era, na repetição de um passado idêntico: ao ressurgir no presente, ele não é o mesmo, ele se mostra como perdido e, ao mesmo tempo, transformado por esse ressurgir; o passado é outro, mas, no entanto, semelhante a si mesmo. (BENJAMIN, 2008, p.20 apud GAGNEBIN, 1997, p 102)

RESUMO

O objetivo desta dissertação é apresentar a construção da significação na narrativa do personagem principal do filme Avatar (2009) fazendo uma correlação com o personagem principal Pinóquio do filme homônimo (1940) de Walt Disney por meio dos processos intertextuais. Com o objetivo de responder a pergunta: Como a presença de elementos sincréticos do personagem principal Pinóquio do filme homônimo de 1940 de Walt Disney exercearam influências, e como esses, reforçaram ou constituíram o sentido fílmico na criação da identidade do personagem principal do filme Avatar de James Cameron? Além dos estudos do Professor Derrick De Kerckhove sobre Avatar versus Pinóquio, e da professora Dra. Anna Maria Balogh sobre intertextualidade, foram realizados outros estudos por meio da semiótica francesa e outros veios de trabalhos que dialogaram entre si para obter uma melhor compreensão deste trabalho.

Palavras-chave: Narrativa Fílmica; Intertextualidade; Filme Pinóquio; Filme Avatar; Cinema.

ABSTRACT

The aim of this dissertation is to present the construction of meaning into the narrative of the main character of the movie Avatar (2009), by making a correlation with the main character of the eponymous film Pinocchio (1940) Walt Disney through intertextual processes. With the purpose of answering the question: How does the presence of syncretic elements of the main character of the eponymous film Pinocchio 1940 Walt Disney have exercised influences, and how these, have reinforced or comprised the filmic sense in creating the identity of the main character from the movie Avatar by James Cameron? Besides the studies of Professor Derrick De Kerckhove on Avatar versus Pinocchio, and Professor Dr. Anna Maria Balogh on intertextuality, other studies have been conducted by French semiotics and other shafts works that dialogue with each other to provide a better comprehension of this research.

Keywords: Movie Narrative, Intertextuality; Pinocchio Movie, Avatar Movie, Cinema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Esquema 1 – Esquema das funções narrativas de Propp.....	68
Esquema 2 – Utilização do esquema das funções narrativas de Propp, a partir da função dano (D_o).....	70
Fotograma 1 – Filme Pinóquio: O marionete sentado na bancada.....	81
Fotograma 2 – Filme Pinóquio: O marionete ganha o dom da vida.....	82
Fotograma 3 – Filme Pinóquio: Pinóquio consegue falar e mexer as mãos.....	83
Fotograma 4 – Filme Pinóquio: Pinóquio consegue ficar em pé e caminhar.....	84
Fotograma 5 – Filme Avatar: Jake Sully conecta-se com o seu avatar e abre os olhos.....	85
Fotograma 6 – Filme Avatar: Jake Sully mexe as mãos do seu avatar.....	86
Fotograma 7 – Filme Avatar: Jake Sully fica em pé por meio do seu avatar.....	87
Fotograma 8 – Filme Pinóquio: Luz mágica dando vida anímica ao marionete..	92
Fotograma 9 – Filme Pinóquio: Luz mágica da varinha de condão da fada liberta Pinóquio na gaiola.....	92
Fotograma 10 – Filme Pinóquio: Luz mágica transforma Pinóquio em um menino de verdade.....	93
Fotograma 11 – Filme Avatar: A sementes da vida pousam sobre o corpo do avatar de Jake Sully.....	94
Fotograma 12 – Filme Avatar: A sementes da vida pousam sobre o corpo de Jake Sully e seu avatar antes da tranformação final dele como um Na’vi.....	94
Fotograma 13 – Cena do espetáculo dos marionetes.....	105
Imagen 1 – Desenho de Mussino	27

Quadro 1 – Ficha Técnica de Pinóquio de Walt Disney.....	30
Quadro 2 – Ficha Técnica de Avatar de James Cameron.....	33
Quadro 3 – Mapa Fílmico de Pinóquio: Cena 1 – Pinóquio Ganha Vida.....	36
Quadro 4 – Mapa Fílmico de Pinóquio: Cena 2 – Pinóquio se torna um menino de verdade.....	44
Quadro 5 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 1 – Prólogo.....	48
Quadro 6 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 2 – Jake Sully conecta-se pela primeira vez com seu avatar.....	55
Quadro 7 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 3 – Jake Sully se torna um Na’vi de verdade.....	61
Quadro 8 – As funções narrativas de Propp no filme Pinóquio.....	71
Quadro 9 – As funções narrativas de Propp no filme Avatar.....	75
Quadro 10 – Traço Sensorial tátil (mãos).....	88
Quadro 11 – Traço Sensorial tátil (olhar).....	89
Quadro 12 – Traço Psicanalítico Mentir.....	89
Quadro 13 – Teoria narrativa do Groupe d' Éntrevernes - Pinóquio de Walt Disney.....	96
Quadro 14 – Teoria narrativa do Groupe d' Éntrevernes - Avatar de James Cameron.....	97
Quadro 15 – Dicotomia entre a verdade e a Mentira em ambas as obras.....	102
Quadro 16 – Intertextualidade entre os personagens principais.....	109
Quadro 17 – Intertextualidade entre os personagens principais.....	111
Tabela 1 – Explicações de Claude Brémond sobre as principais funções de Propp.....	69

SUMÁRIO

1.	Introdução	16
1.1.	Justificativas	17
1.2.	Referenciais teóricos	19
1.3.	Metodologia	21
2.	A Ficção: Um breve diálogo.....	22
3.	Descrições de Pinóquio e Avatar.....	22
3.1.	Pinóquio e Collodi	23
3.1.1.	Pinóquio - O Conto	24
3.1.2.	Pinóquio Cinematográfico	25
3.1.3.	Pinóquio da Disney	28
3.1.4.	Ficha Técnica de Pinóquio de Walt Disney	30
3.2.	Avatar – Um filme de James Cameron	31
3.2.1.	Ficha Técnica de Avatar	33
4.	Capítulo II - Análise das obras	34
4.1.	Decupagem dos segmentos	34
4.1.1.	Decupagem dos segmentos de Pinóquio de Walt Disney ...	35
4.1.2.	Decupagem dos segmentos de Avatar	47

4.2.	Os modelos narrativos	64
4.3.	Ações e Funções	67
4.4.	As funções narrativas de Propp	67
4.4.1.	A função Dano/Carência.....	70
4.4.2.	As funções narrativas de Propp Filme Pinóquio.....	71
4.4.3.	As funções narrativas de Propp Filme Avatar	74
4.5.	Alguns elementos da narrativa, segundo Greimas	78
4.5.1.	Tradução imagética dos conteúdos narrativos analisados, segundo Greimas.....	79
4.6.	Elementos Pictóricos presentes na obra de Pinóquio de Walt Disney.....	81
4.7	Elementos Pictóricos presentes em Avatar de James Cameron	85
4.8.	Leituras Temáticas, segundo Barros	87
4.9.	Percursos Figurativos, segundo Barros	90
4.10.	Figuras no Discurso – Isotopias, segundo Barros	91
4.11.	Estrutura Narrativa do Groupe d`Entrevernes	97
4.10.	Narrativa Principal	91
4.11.	Estrutura Narrativa- Groupe d`Entrevernes	95
4.11.1.	Pinóquio de Walt Disney	96
3.11.2.	Avatar de James Cameron	97

5.	Capítulo III - Análise do Discurso	98
5.1.	O Mito segundo Roland Barthes	98
5.2.	A construção do Herói	099
5.3.	Análise do Mentir e seus significados em Pinóquio e Avatar	100
5.3.1.	Persona	100
5.3.2.	Id - Ego – Superego	101
5.3.3.	Pulsão de vida e Pulsão de Morte	101
5.4.	As conjunções e Disjunções dentre as obras vistas através da mentira e das Pulsões.....	101
5.5.	Pinóquio Segundo Paolo Fabbri	102
5.6.	Variantes / Variações – Contexto Social de Pinóquio	104
5.7.	Variantes / Variações – Contexto Social de Avatar	106
5.8.	A construção do ser em ambas as obras	108
5.9.	Ser Avatar Versus Ser Pinóquio – Quadro Comparativo Intertextual – Pulsões: Nascimento (vida)	108
5.10.	Transmutação dos Personagens – Quadro Comparativo Intertextual – Pulsões: Nascimento (vida)	110
6.	Considerações Finais	113
7.	Referencias Bibliográficas	117

8.	Webgrafía	120
9.	Filmografía	121
10.	Anexos	122

1. Introdução

Este projeto tem como tema a construção da significação na narrativa do personagem principal do filme Avatar (2009), escrito e dirigido por James Cameron, fazendo uma correlação com o personagem principal Pinóquio do filme homônimo (1940) de Walt Disney, este baseado na obra de Carlo Collodi (pseudônimo do escritor Carlo Lorenzini) de 1881.

Foi analisada a linguagem sincrética que permeia o texto fílmico em ambas as obras a fim de compreender como a intertextualidade exerceu as relações estabelecidas entre o diálogo da passagem do sincrético¹ para o sincrético, no personagem principal de Avatar.

Pretendeu-se compreender como esta relação intertextual contribuiu para a construção do sentido, bem como os valores contidos no objeto de estudo. Com o objetivo de responder a pergunta: Como a presença de elementos sincréticos na representação do personagem principal Pinóquio do filme homônimo de 1940 de Walt Disney exerceram influências no personagem principal do filme Avatar de James Cameron e como esses, reforçaram ou constituíram o sentido fílmico na criação da identidade do personagem principal por meio dos processos intertextuais. Assim foi possível analisar como uma obra no seu sentido processual de cunho técno-fílmico se comporta e que funcionalidade tem dentro da semiótica sincrética presente no filme, com diversas influências, trazendo elementos do conto italiano do boneco de madeira que queria ser um menino de carne e osso que influenciaram na obra de James Cameron.

¹ Sincrético equivalente a Sincretismo S. M.; Fr. Sincrétisme; Ingl. Syncretism. Pode-se considerar o sincretismo com o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne [...]. [...] Num sentido mais amplo, serão consideradas como sincréticas as semióticas que – como a ópera ou o cinema – adicionam várias linguagens de manifestação [...] GREIMAS (2008).

1.1. Justificativas

O ponto de partida do estudo da correlação entre o personagem principal do filme Avatar (2009) com o personagem Pinóquio por meio da intertextualidade iniciou-se com a análise do artigo do professor Derrick De Keckhove²: *Avatar = Pinóquio 2.0 e o fim da sociedade do espetáculo* (KERCKHOVE, 2010). Observando e analisando este, foi possível começar a traçar um perfil antropológico ligado ao personagem principal de Avatar. Neste artigo, De Keckhove passa por um resumo dos filmes mais recentes que tratam dessa dimensão e faz uma analogia do filme Avatar ao personagem Principal Jake Sully, considerando este como uma reinvenção de Pinóquio para a Era Digital, passando o mesmo por diversas análises, como as experiências participativas do público com a tecnologia 3D e a nova realidade virtual.

Percebeu-se o extraordinário envolvimento mundial de Avatar com o mundo atual, pois este proporciona por meio da tecnologia cinematográfica 3D, uma das diversas experiências com o mundo digital, dando a nós um sentido de constante renascimento. Deste modo, Avatar pode ser considerado em si um avatar³ de Pinóquio, reinventado pela era eletrônica, onde se observa a clássica luta do bem contra o mal.

Jake torna-se um boneco eletrônico e emerge de uma série crescente de visões: de Tron, O Vingador, The Lawnmower Man, Blade Runner, Matrix (embora de uma forma um pouco diferente), Minority Report (Steven Spielberg, EUA, 2002),

² Derrick de Kerckhove – É diretor do Programa McLuhan em Cultura e Tecnologia e autor do livro A pele da Cultura e da Inteligência Conectiva ("The Skin of Culture and Connected Intelligence") e Professor Universitário do Departamento de língua francesa na Universidade de Toronto. Atualmente é Docente ligado a Faculdade de Sociologia da Università degli Studi di Napoli Federico, onde ensina Métodos e Análises de fontes na Rede, Sociologia da Cultura Digital e Sociologia da Arte Digital.

³ Em informática, avatar é um cibercorpo inteiramente digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibernautas para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço. SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano, São Paulo, Paulus, 2003

Robô (Alex Proyas, EUA, 2004) e Quero Ser John Malkovich.
(KERCKHOVE, 2010)

Em uma entrevista a Universidade de Nápoles, De Kerckhove⁴ (2010) comentou sobre o mesmo artigo. Ele cita um comentário de John Calvin, um teólogo muito importante no século XVI que exerceu uma grande influência na Reforma Protestante da Igreja Católica, o qual chamou de “angelismo” a nossa tendência em transformar “nosso ser” em informações. Além disso, De Kerckhove afirmou que essa desmaterialização do “nosso ser” cria um contexto ao corpo, e este também se torna uma forma de arte.

Com luz a analogia feita por De Kerckhove ao filme Avatar de James Cameron com relação ao personagem Pinóquio, além de estudos da obra homônima de Walt Disney (1940), foi possível começar traçar os primeiros caminhos intertextuais contidos entre essas obras sincréticas em estudo, traçando um paralelo entre os pontos disjuntivos e conjuntivos existentes entre estas linguagens sincréticas que dialogam entre si.

Existem várias versões de Pinóquio dentro da língua original italiana, assim como, suas variações em outros idiomas. Deste modo, estabeleceu-se como base de estudo a versão poética brasileira, assim como, as versões dubladas no idioma Português (brasileiro), tanto para a versão filmica de Pinóquio de Walt Disney (1940) quanto para Avatar de James Cameron (2009).

⁴ Entrevista de Derrick De Kerckhove ao 48º Laboratorio Internazionale della Comunicazione a Gemona del Friuli, 2010.

1.2. Referenciais teóricos

Além dos estudos do Professor Derrick De Kerckhove sobre o filme Avatar com o personagem Pinóquio mencionado anteriormente, foram realizados outros estudos através da semiótica e outros veios de trabalhos que dialogaram entre si para obter uma melhor compreensão do projeto de estudo.

A compreensão sobre intertextualidade iniciou-se a partir dos estudos da professora Dra. Anna Maria Balogh sobre o mesmo tema, sobre criações intertextuais nos processos midiáticos, tais como: do literário ao sincrético, do sincrético ao literário, do sincrético ao sincrético, onde se pode observar diversas tipologias discursivas. Seus trabalhos são baseados em estudos de autores como Propp, Greimas, Fontanille, Barthes, Fiorin, Walter Benjamin, Floch, Julia Kristeva, Donis A Dondis; de modo que se pôde começar a esboçar um primeiro elenco de relações intertextuais transformadoras e entrever a sua complexidade. Assim, dentre estes, o Groupe D'Entrevernes foi considerado como um dos estudos de base para a compreensão de narrativas.

O Groupe D'Entrevernes apresenta uma estrutura da narrativa com o estabelecimento de um programa narrativo a partir da manipulação (contrato), qualificação, performance e sanção, que também foi importante para reforçar os percursos seguidos pelos personagens principais em ambas as obras.

Barthes (2008) acrescenta ao estudo da narrativa a utilização dos formantes plásticos, os quais puderam direcionar filtro de leitura nas análises icônicas das obras audiovisuais em estudo.

Usando o conto de Pinóquio como elemento poético comparativo, o semiólogo Paolo Fabbri contribuiu com suas obras, dentre elas: “*Le aventure di Pinocchio -Tra un linguaggio e l’altro*”. Nesta obra Fabbri mostra a ambição artística da obra escrita por Collodi por meio de um universo macro

linguístico, organizado semanticamente, por meio de elementos intertextuais, viabilizando, então, iniciar uma correlação com o sincrético em estudo.

Recordo que Greimas nunca reutilizou este conceito, mas Pottier ao invés previu que entre os signos, isto é, entre as partes pertinentes da forma do conteúdo, considerando este meio como “virtuema”, isto é, elementos que fazem parte do nível da forma do conteúdo que prenunciam como virtuais. Se pudesse então indagar os aspectos da virtualização constituindo-se certos elementos quando “virtuam-se”, ou seja, como elementos presentes que podem ser programados e transformados em variações, ou variedades, ou variantes. As traduções trabalham com problemas deste tipo, que em determinados aspectos reconhecem invariantes que não estavam no texto original constituinte, através das provas de comunicação, ou o show puramente substituível. (FABBRI, 2002)

Dessa forma, iniciou-se a compreensão da intertextualidade nos processos midiáticos transitivos do poético ao sincrético, e do sincrético ao sincrético, pelas duas obras em estudo nesse projeto. Foram analisadas, também, as visões de Marshall McLuhan⁵ e Steven Johnson⁶ para uma melhor compreensão de como as influências das tecnologias contemporâneas exercem influências sobre o sentido das pessoas, e como identificar as configurações das formas e metaformas presentes no processo fílmico desse trabalho. Foram realizados, ainda, estudos de obras de outros autores relevantes para uma melhor compreensão ao objeto de estudo.

⁵ MCLUHAM, Marshal. *O meio é a mensagem*. Tradução: Ivan Pedro de Martins. São Paulo. Ed. Record. 1969.

⁶ JOHNSON, Steven. *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*. (2010).

1.3. Metodologia

Para a realização desta dissertação foram estabelecidas algumas etapas que fazem parte de procedimentos metodológicos que visaram atender aos objetivos propostos. Estas foram de caráter qualitativo, visando dar uma maior abrangência ao objeto de estudo. Iniciou-se a construção do material bibliográfico teórico-conceitual e temático. Seguiu-se, dessa forma, para a leitura e sistematização destas obras levantadas, com a finalidade de construir um suporte teórico proporcionando o desenvolvimento de todo o trabalho. Foram levantadas obras teóricas que permitiram um melhor entendimento sobre intertextualidade e sobre construção das identidades dos personagens principais, nos processos mediáticos, que possibilitaram a compreensão de uma série de conceitos que deram norte ao projeto de estudo. Assim foi possível iniciar uma investigação documental fazendo uma leitura analítica das obras sincréticas em estudo: Pinóquio (1940) de Walt Disney e Avatar (2009) de James Cameron, possibilitando assim o entendimento do sentido fílmico dessas obras e como estas coexistem e exercem influências na sociedade aos quais foram inseridas em seus tempos, finalizando assim a correlação entre ambas as obras, pelos personagens principais por meio processo intertextual.

APRESENTAÇÃO

2. A Ficção: um breve diálogo

O universo ficcional presente na cultura fomenta ferramentas para o imaginário humano propiciando assim um aprimoramento da cultura:

[...] Ainda que o fazer ficcional possa ser considerado mimético do real, ou até inspirar-se por vezes diretamente em fatos reais, trata-se de uma arte com leis de elaboração próprias que estabelecem divisas entre relação à realidade.

(Balogh, 2002, p.32)

Essa dimensão do real fornecendo base para o ficcional e mostra a necessidade do receptor em identificar elementos que possam permitir uma lei de verossimilhança, o que exige um compromisso com a realidade. Assim essas relações do real/ficcional devem ter protocolos de aberturas e fechamentos (Ex. Era uma vez...) a fim de criar uma moldura própria para o ficcional (Balogh, 2002, p.33). Esses protocolos permitem que a narrativa seja classificada nesta categoria do ficcional permintindo que esta seja feita a partir de pontos de vista específicos por um narrador onisciente que pode estar sincretizado com algum personagem da narrativa como é o caso de Avatar, ou não como é o caso de Pinóquio.

3. Descrições de Pinóquio e Avatar

Pinóquio e Avatar são obras sincréticas excepcionais em seus tempos. Cada uma dessas marca um período histórico no cinema, assim como ambas apresentam os paradigmas intrínsecos no contexto social nelas inseridas. Para compreender melhor a obra cinematográfica de Pinóquio (1940) de Walt Disney que serviu de base comparativa para com o filme Avatar (2009), foi necessário primeiro compreender como o personagem Pinóquio fora constituído por seu autor: Carlos Collodi. Depois foi feita uma elucidação sobre o contexto social da obra de Collodi, e o próprio conto em si, tendo sido analisado brevemente algumas obras prévias de Pinóquio, até a obra filmica de Walt Disney de 1940. Após essa análise descriptiva da

obra filmica de Pinóquio (1940) o mesmo foi feito com o filme Avatar (2009) de James Cameron, assim como seu impacto paradigmático no sentido fílmico/social.

3.1. Pinóquio e Collodi

O panorama em que o personagem Pinóquio fora constituído foi por meio das complexas transformações fomentadas pela Revolução Industrial, pelas descobertas científicas e pela expansão imperialista que levaram a Europa do século XIX a ser palco de uma série de profundas mudanças que afetaram diversas esferas de expressão da existência humana, dentre essas a Literatura. Livros especiais escritos e exclusivamente os dedicados para as crianças eram virtualmente inexistentes até o início século XVIII e a indústria de livros infantis não floresceria até a metade do século XIX, quando a literatura para adultos começava a ser estabelecida. A principal razão por de trás desse desenvolvimento tardio da literatura infantil era a própria ausência do conceito de “criança” e de “infância” como se percebe atualmente. Não havia o reconhecimento da infância como um período distinto na vida de um indivíduo. A criança não era percebida como um ser distinto do adulto. Ela compartilhava, sem distinção, as roupas, os cômodos e o trabalho. As roupas, por exemplo, eram versões menores das dos adultos. Devido a essa falta de distinção, também não havia um sistema educacional pensado para as crianças. A partir de meados do século XVII, e gradativamente até o século XIX, a Revolução Industrial, a diminuição da mortalidade infantil e o aumento da expectativa de vida contribuíram para o desenvolvimento do conceito de infância. Uma vez criado este conceito, a Igreja, os moralistas e os pedagogos se sentiram responsáveis pelo desenvolvimento espiritual e intelectual desses pequenos seres. Eles acreditavam que as crianças precisavam de educação e de disciplina e viram a Literatura Infanto-Juvenil como um veículo para isso. Todas as obras que se tornaram “clássicos” da Literatura Infanto-Juvenil nasceram no meio popular (foram escritas para o público adulto e quando chegavam às crianças eram produtos de adaptações feitas para elas). Em todas elas haviam a intensão de se “passarem”

determinados valores ou padrões a serem incorporados pela comunidade ou pelo comportamento do indivíduo social.

O interessante ao analisar a obra de Collodi é que a mesma desde o seu nascimento possui uma característica multimidiática, onde o verbal e a imagem se integram em perfeita harmonia para a transmissão da mensagem. Partindo-se do pressuposto de que uma obra multimidiática, como está, tem um enorme impacto no processo comunicativo entre o emissor e o destinatário por meio de uma superfície de contato que é a linguagem, esta une-se também a ideia de comunicar como um meio implícito entre emissor e destinatário nos processos de negociação contínuos mutáveis entre os contextos socioculturais.

Para cada nova redução, ou simplesmente a cada nova tradução e redução ilustrada de Pinóquio, reformula-se o ato comunicativo com o leitor-espectador, abrindo novas interpretações e modificando contemporaneamente o contexto cultural e social de consumo.

As principais obras que consagraram a História de Pinóquio:

3.1.1. Pinóquio - O Conto

Provavelmente o conteúdo de Pinóquio tem a forma expressiva e de organização fornecendo um certo "Misticismo", ou seja, a capacidade de ser traduzida, apoiando todas as transformações e ainda mantendo a sua identidade. Há obras as quais a variação das peças provocam uma alteração irresistível. Pinóquio, ao invés disso resiste à tradução linguística e semiótica, ao processamento semântico e à tradição. Esta poderia ser uma definição parcial do mito: o mito é aquele que suporta infinitas variações, por assim dizer, em estado de tradução.

Paolo Fabbri (2002)

Na narrativa que se percebe, observa-se que o conto não é uma simples combinação de frases, mas as frases combinando-se e obedecem a uma lógica específica.

As Aventuras de Pinóquio, desde a sua primeira edição, exerceu um fascínio particular em toda uma geração de jovens leitores. Entretanto, relendo a mesma obra de Collodi já sendo adulto, tem-se a impressão de encontrar, em mãos, não mais um simples conto de fadas para jovens, mas sim qualquer coisa similar a uma história com uma moral. A matéria inanimada que adquire vida própria e estratifica a sua consciência através da exposição, das experiências e dos perigos que enfrenta, leva tal experiência a influenciar o comportamento da personagem, e finalmente na sua metamorfose. São esses os termos aos quais se baseiam as aventuras de Pinóquio e que despertam múltiplas reflexões filosóficas e psicológicas, sendo que um leitor mais perspicaz não deixaria de observá-los.

3.1.2. Pinóquio Cinematográfico

Esta obra atemporal, que possui mais de cento e cinquenta anos, causa um grande fascínio em diversas culturas onde esta é vista e ao apropriar-se da mesma a vêem com um olhar particular, criando-se assim variações interpretativas que darão um novo significado na cultura a qual essa obra será inserida. Esse interesse não é apenas em agregar uma nova variante interpretativa, seja esta por meio de hipertextos, como pontos de partida, ou de hipertextos cinematográficos, mas sim a necessidade de agregá-las a gêneros específicos já existentes nessas obras.

Iniciou-se a análise da obra de Pinóquio pela primeira reprodução fílmica da mesma (*Pincocchio*), realizada em 1911 pela empresa cinematográfica italiana *Cines di Roma*, dirigida por Giulino Antamoro. O objetivo foi compreender algumas variantes específicas,

presentes nessa primeira modificação do texto poético, adaptado para o *mass media* por meio desse novo meio midiático do início do século XX, o Cinema. Esse tipo de observação foi apenas para pontuar análises semânticas e sintáxicas para a compreensão dessa nova linguagem comunicativa à que o contexto fílmico pertence.

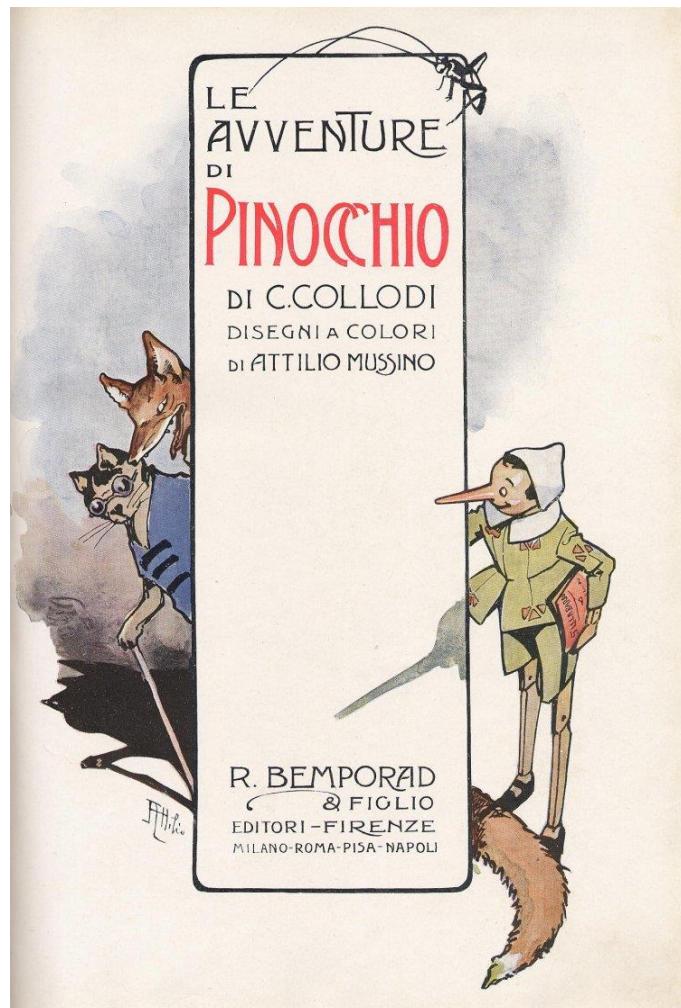
O interessante dessa obra cinematográfica de 1911 é que a mesma é considerada como a primeira transição da obra de Collodi para a linguagem fílmica. Além de ser um dos primeiros longa metragens da história do cinema italiano datado de 1911, juntamente com o filme o *L’Inferno* (*O Inferno*), sendo este uma redução dos contos da Divina Comédia de Dante, essas duas obras exerceram grande influência na valorização da cultura italiana ressaltando a Identidade Cultural por meio da Instituição Cinema, marcando-se assim o início da Indústria Cultural Italiana. O fascínio que Pinóquio exerceu dentro da cultura italiana, contribuiu para formar elaboradas variantes desse personagem central, sendo chamada essa apropriação de “*Pinocchiate*” por Paolo Fabbri (2002), como pode ser visto nas seguintes obras: *O segredo de Pinóquio*; *Viagem ignorada do famoso Boneco de Collodi* (1894); *Pavio, um amigo de Pinóquio* (1900); *As Incríveis Aventuras do policial Pinóquio* (1910); *Pinóquio na Lua* (1911); *Pinocchietto no mar: Aventuras Ilustradas* (1910); *O explorador Pinóquio* (1910); *Pinóquio mergulhador* (1910); *Pinóquio no Egito* (1910); *Pinóquio no Polo Norte* (1910), *O jornalista Pinóquio* (1911).

O ponto comum interessante na maioria dos títulos apresentados nessas variações é que os mesmos possuem como tema central: viagem. Mesmo no último título Pinóquio (*O jornalista Pinóquio*, 1911) já não aparece mais como um boneco de madeira, mas sim como um jovem, um pouco excêntrico e com um grande nariz, fazendo-se alusão ao boneco de madeira. Nesta história, o diretor do jornal, onde o jovem “*Pinocchietto*” trabalha, o manda para os Estados Unidos – EUA para fazer uma reportagem sobre o novo mundo, sendo esta ambientada na

cidade de Nova Iorque, que relembra um famoso livro italiano: Um Italiano na América, escrito pelo jornalista Adolfo Rossi (ROSSI, 1892).

Um ponto importante da filmagem feita em 1911 é que a parte iconográfica da mesma assemelha-se muito com as ilustrações feitas para a edição do livro de Collodi. Por meio dessa semelhança com os desenhos de Mussino no livro ilustrado de Collodi, o ator Guillaume que interpreta o personagem de Pinóquio no filme, consegue atingir uma veracidade tremenda dentre os espectadores que percebem uma grande semelhança com a obra original de Collodi.

Imagen 1: Ilustração de Mussino



Fonte: Site Topipittori, 2011

O filme Pinocchio de 1911 adquiriu uma característica cômica graças à carreira de comediante De Guillaume. Assim, a relação cômica do personagem com o ator que o interpretava pode ser observada na obra fílmica. Essa característica aparecerá novamente em outro filme feito pelo ator Roberto Bennini em *Pinocchio* (2002) usando a mesma receita de sucesso da primeira versão fílmica. As características de comédia presentes na obra de 1911 reduzem os significantes morais e pedagógico-educativos, ressaltando-se assim, de modo antagônico, das características de Pinóquio. Essa leveza do gênero cria uma neutralidade no personagem com relação ao Bem e ao Mal, uma vez que essa percepção do certo e errado é transportada ao personagem Grilo Falante. O filme trabalha com múltiplas linguagens dentro do contexto fílmico, sendo possível notar características teatrais, assim como mímicas e técnicas de *Clowning* no personagem.

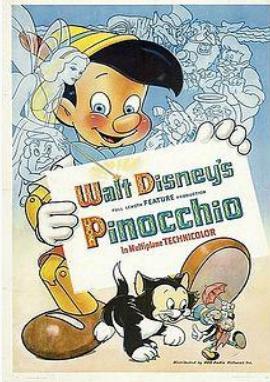
3.1.3. Pinóquio da Disney

Walt Disney em 1940 omitiu e distorceu diversas passagens ao conceber a adaptação da história original de Pinóquio. Da versão construída por Carlos Collodi sobreviveram apenas alguns elementos que dão o esboço da história. Segundo Fabbri (2002), Walt Disney julgava que a marionete não era um personagem carismático o suficiente para conquistar a massa de espectadores, então, mudanças foram feitas na história para que esta fosse mais agradável e vendável segundo seus padrões. Assim, o Grilo Falante que é um coadjuvante no conto de Collodi transforma-se em um personagem tão central quanto Pinóquio. Disney decidiu que a marionete Pinóquio deveria ser inocente como um bebê e o Grilo ser a sua consciência. Já Gepeto no conto original é um artesão miserável e a construção da marionete era apenas para sanar a sua necessidade de ganhar dinheiro para o seu sustento, mas Gepeto chega a vender seu único e surrado casaco para comprar uma cartilha para Pinóquio poder ingressar na escola. Já na versão de Disney, Gepeto vive confortavelmente em uma casinha na

companhia de um gato, um peixe e seus belos cucos de madeira. Pinóquio é concebido para ocupar a solidão do velho artesão. Em outro episódio do conto, Pinóquio é feito de prisioneiro em um circo de marionetes e já na versão de Collodi Pinóquio se oferece para ser queimado no lugar de outra marionete que iria servir de lenha para o dono do circo; esta atitude comove o homem do circo e o liberta da escravidão. Na versão Disney, Pinóquio simplesmente foge por meio de um passe de mágica da Fada que utiliza sua varinha mágica, e juntamente com a ajuda do Grilo Falante ele escapa da prisão. Tais alterações dão uma pequena dimensão de que as intenções de Collodi e de Disney se divergem apesar de ambas aparentarem ter o mesmo sentido.

3.1.4. Ficha Técnica de Pinóquio de Walt Disney

Quadro 1 – Ficha Técnica de Pinóquio de Walt Disney

Pinóquio (PT/BR)	
	
Pôster original do filme.	
Estados Unidos 1940 • cor • 89 min	
Produção	
Direção	Hamilton Luske Ben Sharpsteen
Roteiro	Carlo Collodi (livro) Aurelius Battaglia William Cottrell Otto Englander Erdman Penner
Elenco original	Dickie Jones Christian Rub Don Brodie Charles Judels Mel Blanc Walter Catlett Evelyn Venable Frankie Darro
Gênero	Animação Fantasia
Idioma original	Inglês

Fonte: Internet Movie Data Base, 2012

3.2. Avatar – Um filme de James Cameron

Os avatares não são meramente representações de corpos, mas formas de incorporamento centralizados na colocação de um mundo específico. Esse “incorporamento” é a chave que liga este “virtual” a um local, ou a uma pluralização dos lugares, assim como a virtualização de mundos, mantendo-se este como base fundamental para a existência de um corpo-realidade/virtual.

Tom Boellstorff (2010)

O filme Avatar foi escrito e dirigido por James Cameron e exigiu enormes efeitos visuais. Seu custo foi de mais de 2 bilhões e meio de dólares. Avatar, de acordo com Boellstroff (2010), leva algumas características de algumas obras como *Pocahontas* e até *Dança com Lobos*, que conta, nesta última, a história de uma raça nativa que é salva por um dos seus colonizadores que se rebela contra o seu próprio povo, fazendo-se assim uma alusão com o próprio protagonista Jake Sully.

Cameron idealizou este conflito de Avatar no ano de 2154 d.C. e colocou estes nativos humanoides (os *Na’vi*) em Pandora, uma das luas do sistema de Polifemo, que possui um habitat basicamente composto por florestas, na qual pertence a um dos três gigantes gasosos fictícios sistema estelar de Alfa Centauro, a 4,4 anos-luz da Terra. Um local de colonização/missionário, um centro onde a narrativa acontece por meio de uma Corporação Capitalista que vai até a lua de Pandora para procurar um metal raro, e esses nativos ficam irritados não só pela exploração desse minério, mas também pela tentativa de os alocarem em outro local. Essa irritação é tão significativa que a Corporação desenvolve “avatares” - corpos criados artificialmente que se assemelham com os nativos, mas possuem DNA de ambos os povos - Na’vi/Humanos. Esses avatares são controlados remotamente, por meio de um equipamento chamado de câmara de controle sensorial, estes operam com uma tecnologia que liga a mente do ser humano,

que possuem o mesmo DNA de origem, com o seu próprio *avatar* (no caso de Jake Sully, seu avatar usa o DNA do seu irmão univitelino). Como a atmosfera de Pandora é tóxica para os seres humanos, eles só podem explorar o planeta por meio desses avatares, ou usando máscaras, ou exoesqueletos robóticos isolados hermeticamente, bem como, veículos de locomoção nas mesmas condições.

O filme Avatar surpreende nesse processo de “corporização virtual”. Em primeiro lugar, o mesmo assume um isomorfismo entre o corpo real versus o corpo não real. Percebe-se em Avatar que o on-line não é real e o real de fato só existe quando o corpo humano é liberto desse processo tecnológico. Na narrativa, o personagem Jake Sully opera apenas o seu “próprio” avatar e jamais vemos outro ser humano operando o seu. Como os avatares são operados remotamente, os seres humanos que estão protegidos dentro das câmaras de conexão, não correm o risco de morrerem, sendo assim, os sentimentos de medo da morte quase não existem quando esses estão ligados com seus avatares. Esse é um dos diferenciais em Avatar em relação a outros filmes como *Matrix* (1999), onde quaisquer agressões nos avatares controlados remotamente causavam a morte do humano que estava conectado com o seu avatar. Em Avatar, os avatares não estão totalmente on-line e essa meia virtualização cria uma sensibilidade limitada. De fato, a conexão total realmente ocorre apenas quando a consciência de Jake Sully é completamente transferida para dentro do corpo físico do seu avatar, levando a morte do seu corpo humano, sendo este o último ato para ele se tornar um nativo *Na’vi*, desvinculando-se assim de sua humanidade.

3.2.1. Ficha Técnica de Avatar

Quadro 2 – Ficha Técnica de Avatar de James Cameron

Avatar (PT/BR)	
	
Pôster promocional	
 Estados Unidos - 2009 • cor • 162 min	
Produção	
Direção	James Cameron
Produção	James Cameron Jon Landau
Roteiro	James Cameron
Elenco original	Sam Worthington Zoë Saldaña Sigourney Weaver Stephen Lang Michelle Rodriguez Giovanni Ribisi Joel David Moore
Gênero	Ficção Científica
Idioma original	Inglês
Música	James Horner
Cinematografia	Mauro Fiore
Edição	James Cameron John Refoua Stephen E. Rivkin
Estúdio	Lightstorm Entertainment
Distribuição	20th Century Fox
Lançamento	18 de dezembro de 2009
Orçamento	US\$ 500 milhões ^[2]
Receita	US\$ 2.782.275.172 ^[3]

Fonte: Internet Movie Data Base, 2012

4. Capítulo II - Análise das obras

Para uma melhor leitura de ambas as obras sincréticas foi realizada uma decupagem em ambas e foram analisados alguns modelos narrativos que serviram de base para uma melhor compreensão dos processos narrativos e os caminhos para a compreensão dos processos intertextuais.

4.1. Decupagem dos segmentos

[...] A decupagem clássica do cinema se caracteriza por dissimular o melhor possível o artifício da construção do sentido e da sintaxe fílmica, pela junção, pela montagem, de dois pedaços de filme diversos que implicam um corte (interrupção), e dar assim a impressão de um espetáculo contínuo.

(Balogh, 2002, p.94)

De acordo com Burch (1973, p 11), a articulação do espaço-tempo pelo cineasta é capaz de exercer grande impacto na maneira de pensar do cinema. A “decoupage” sendo uma palavra oriunda da língua francesa (decupagem) possui o intuito de nomear a técnica também conhecida como planificação. Essa palavra possui várias conotações. Em uma produção cinematográfica é a técnica da planificação, o último estágio antes da realização fílmica, permitindo aos colaboradores técnicos se preparem para a realização de suas atividades. A planificação é a operação que consiste em planificar (dividir) uma ação (narrativa) em planos (e em sequências), com maior ou menor precisão, antes da filmagem. Em outros idiomas há uma dificuldade em descrever um argumento definitivo, sendo que no italiano esse é conhecido como *copione* e na língua inglesa como *shooting script*. Somente no idioma francês é que se consegue, em uma única palavra, descrever essa operação.

Em um filme pode-se observar que esse, do ponto de vista formal, é uma sucessão de fatias de tempo e de espaço. Assim, ao realizar uma

Decupagem é possível prever antes da filmagem a planificação do tempo e do espaço. Diferente da realização fílmica americana, que trabalha com a marcação (*set-up*) e com a montagem (*cutting*) separadamente, talvez por uma pobreza linguística de não conseguir encontrar uma única palavra para designar essas duas ações, a francesa realiza essas ações em uma única operação.

Através da Decupagem as duas planificações (o espaço e o tempo) se fundem em uma única planificação criando-se assim uma relação entre ambas, pontuando-se desse modo várias marcações (espaço) e durações sucessivas (tempo).

O próprio filme a ser analisado, enquanto objeto único envolve uma multiplicidade de aspectos. Cada um desses aspectos, por si só, já é um modo em que cada um pode ser visto de um ângulo teórico diferente. Deste modo, com luz aos pensamentos De Kerckhove a respeito do personagem Pinóquio versus Avatar foi realizada a decupagem em ambas as obras, de modo impressionista⁷, do ponto de vista da narrativa dos personagens principais. Assim pode-se fazer uma melhor observação e compreensão dos processos narrativos e intertextuais entre os mesmos. Foram observadas também dentro das análises fílmicas, análises conteúdistas e estruturalistas em ambas as obras.

4.1.1. Decupagem dos segmentos de Pinóquio de Walt Disney

No filme de Pinóquio de Walt Disney foram escolhidos dois momentos importantes que foram nominados como “Cena”, de acordo com esta pesquisa, a fim de estabelecer o princípio de correlação de Pinóquio com filme Avatar. A Primeira Cena escolhida foi o momento

⁷ O próprio filme a ser analisado, enquanto objeto único envolve uma multiplicidade de aspectos. Cada um desses aspectos, por si só, já é um modo em que cada um pode ser visto de um ângulo teórico diferente. Alguns tipos de análise fílmica como a Impressionista – é aquela que se baseia no gosto pessoal do pesquisador e de sua formação estética.

em que Gepeto faz um desejo a uma estrela, e passado um tempo, aparece em seus aposentos a fada que dá vida anímica à marionete (Pinóquio) feito por ele; e a segunda Cena escolhida foi o momento da transmutação⁸ de Pinóquio em ser humano.

Primeira Cena

Momento em que a marionete Pinóquio ganha “o dom da vida”:

Quadro 3 – Mapa Fílmico de Pinóquio: Cena 1 – Pinóquio Ganha Vida.

IMAGEM	TEMPO	ESPAÇO	AÇÃO/ FALA
	12:27	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: Gepeto encontra-se deitado em seu leito.</u></p> <p>Gepeto (fala): Ah Fígaro! Esqueci de abrir a janela.</p> <p><u>Ação: Então Fígaro vai até a mesma e abre-a.</u></p>
	13:08	CASA DE GEPETO	<p>Gepeto (fala): Fígaro (gato), olhe! É a estrela dos desejos. Vou fazer um pedido. Primeira estrela que eu vejo, faça aquilo que eu desejo. Fígaro, sabe o que eu pedi? Pedi que meu pequeno Pinóquio possa ser um menino de verdade. Não seria ótimo? Imagine só! Um menino de verdade!</p>

⁸ A transmutação neste caso não é no sentido da tradução Intersemiótica ou transmutação que é a tradução de signos verbais em sistemas de signos não-verbais. Neste caso é o conceito da alquimia - transmutação no sentido de conversão de um elemento químico em outro.

	13:41	CASA DE GEPETO	<p><i>Grilo Falante (fala): Desejo muito bonito, mas não é nada prático.</i></p>
	14:11	CASA DE GEPETO	<p><i>Ação: Gepeto e Figaro adormecem.</i></p>
	14:20	CASA DE GEPETO	<p><i>Ação: O Grilo Falante não consegue dormir e os relógios marcam aproximadamente 04:45h da manhã.</i></p>
	15:30	CASA DE GEPETO	<p><i>Ação: Na Janela aparece uma Luz do lado de fora da janela e esta se aproxima.</i></p>
	15:38	CASA DE GEPETO	<p><i>Ação: A luz entra pela janela.</i></p> <p><i>Grilo Falante (Fala): Hei! O que está acontecendo?</i></p>

	15:46	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> Então essa luz se transforma em uma fada.</p>
	15:53	CASA DE GEPETO	<p><i>Grilo Falante (Fala): É Inacreditável! É uma fada! Hum hum...</i></p>
	16:00	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> Então a fada se aproxima da cama de Gepeto.</p> <p><i>Fada (Fala): Bondoso Gepeto. Você que tem dado tanta felicidade aos outros merece ver o seu desejo realizado.</i></p>
	16:10	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> A fada então vai até o encontro da marionete.</p> <p><i>Fada (fala): Boneco feito de pinho Acorde! O dom da vida é seu!</i></p>
	16:15	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> Neste exato momento a fada com a sua magia transforma a marionete de madeira dando-a o dom da vida.</p>

	16:22	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio então desperta começando a se mexer, a piscar e esfregar seus olhos.</i></p>
	16:27	CASA DE GEPETO	<p><i>Grilo Falante (fala): O que já fazem hoje em dia!</i></p>
	16:32	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio começa a olhar para o seu corpo.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Posso me mexer! Posso falar!</i></p>
	16:36	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>A fada sorri e ri observando a felicidade de Pinóquio.</i></p>
	16:38	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio tenta ficar em pé.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Posso andar!</i></p>

	116:42	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio e a Fada começam a conversar.</i></p> <p><i>Fada (fala): Sim Pinóquio! Eu lhe dei a vida.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Por quê?</i></p> <p><i>Fada (fala): Porque esta noite, Gepeto desejou um menino de verdade.</i></p>
	16:50	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação:</u> <i>Ao ouvir a fala da fada Pinóquio questiona sobre sua condição.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Eu sou um menino de verdade?</i></p> <p><i>Fada (fala): Não Pinóquio. Realizar o desejo de Gepeto é coisa que depende de você.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): De mim?</i></p> <p><i>Fada (fala): Se você provar que é valente e sincero e generoso, um dia será um menino de verdade.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Menino de verdade!</i></p>

	17:07	CASA DE GEPETO	<p>Grilo Falante (fala): Não será fácil!</p>
	17:10	CASA DE GEPETO	<p>Fada (fala): Precisa aprender a conhecer o direito e o errado.</p> <p>Pinóquio (fala): O direito e o errado? Mas como vou saber?</p> <p>Fada (fala): Precisa aprender a conhecer o direito e o errado?</p>
	17:15	CASA DE GEPETO	<p>Grilo Falante (fala): Ora! Como vai saber?</p> <p>Fada (fala): Sua consciência lhe dirá!</p> <p>Pinóquio (fala): O que é a consciência?</p>
	17:22	CASA DE GEPETO	<p>Grilo Falante (fala): O que é consciência? Eu lhe direi. Consciência é aquela voz calma, baixinha que ninguém quer ouvir. Este é o problema do mundo de hoje.</p>

	17:25	CASA DE GEPETO	<p><i>Pinóquio (fala): Você é minha consciência?</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Quem eu?</i></p>
			<p><i>Fada (fala): Gostaria de ser a consciência de Pinóquio?</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Bem é.... Eu... Eu...aham.</i></p> <p><i>Fada (fala): (risada) Como é o seu nome?</i></p>
	17:35	CASA DE GEPETO	<p><i>Grilo Falante (fala): Oh Grilo é o meu nome. Grilo Falante.</i></p> <p><i>Fada (fala): Ajoelhe-se.</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Oh a coisa é seria!</i></p> <p><i>Fada (fala): Eu te nomeio consciência de Pinóquio.</i></p> <p><i>Guardião supremo do conhecimento do bem e do mal.</i></p> <p><i>Conselheiro nos momentos de tentação e guia para indicar o bom e o mau caminho.</i></p>

	18:11	CASA DE GEPETO	<p><i>Fada (fala): Levante-se Senhor Grilo Falante.</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Que Elegância! Ei! Sou um bocado importante! Ah! Obrigado! Mas eu não vou ganhar um distintivo?</i></p> <p><i>Fada (fala): Bem vamos ver....</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Talvez eu ganhe?</i></p> <p><i>Fada (fala): Eu não tinha pensado nisso.</i></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Pode ser de ouro?</i></p> <p><i>Fada (fala): Talvez.</i></p>
	18:30	CASA DE GEPETO	<p><i>Fada (fala): Agora, lembre-se Pinóquio, seja um bom menino e sempre deixe a consciência ser o seu guia.</i></p>
	18:38	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: A fada então se retira do recinto e desaparece por um passe de mágica.</u></p>

	18:44	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: O Grilo Falante e Pinóquio se despedem da fada.</u></p> <p><i>Grilo Falante (fala): Até logo fada!</i></p> <p><i>Pinóquio: Até logo!</i></p>
---	-------	----------------	--

Fonte: Filme Pinóquio de Walt Disney, 1940.

Segunda Cena

Momento em que Pinóquio transforma-se em um menino de verdade:

Quadro 4 – Mapa Fílmico de Pinóquio: Cena 2 – Pinóquio se torna um menino de verdade

IMAGEM	TEMPO	ESPAÇO	AÇÃO/ FALA
	1:24:32	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: Pinóquio aparece deitado sobre a cama de Gepeto.</u></p>
	1:24:37	CASA DE GEPETO	<p><i>Gepeto (fala): (voz de choro) Oh meu filho. Meu corajoso filhinho.</i></p>
	1:24:43	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: O Grilo Falante chora.</u></p>

	1:24:47	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: Fígaro e o Peixinho Dourado demonstram tristeza.</u></p>
	1:24:47	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: De repente ouve-se uma voz de fundo.</u></p> <p>Fada (fala): Se você provar que é valente, sincero e generoso, um dia será um menino de verdade.</p>
	1:25:02	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: De repente, Pinóquio começa a transmutar-se.</u></p>
	1:25:05	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: Pinóquio então se transforma em um menino de verdade.</u></p> <p>Fada (fala): Acorde Pinóquio. Acorde!</p>
	1:25:08	CASA DE GEPETO	<p><u>Ação: Pinóquio então desperta, mexendo-se e abrindo seus olhos.</u></p>

	1:25:14	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio senta-se na cama e vê seu pai Gepeto chorando.</i></p> <p><i>Pinóquio (Fala): Papai, por que está chorando?</i></p> <p><i>Gepeto (fala): Porque você morreu Pinóquio.</i></p> <p><i>Pinóquio (Fala): Não eu não morri.</i></p> <p><i>Gepeto (fala): Sim você morreu. Descance em paz.</i></p> <p><i>Pinóquio (Fala): Mas papai, eu estou vivo vê!</i></p>
	1:25:31	<p><u>Ação:</u> <i>Pinóquio ao falar de repente olha para o seu corpo.</i></p> <p><i>Pinóquio (fala): Eu sou... Sou... De verdade! Menino de Verdade!</i></p>
	1:25:39	<p><u>Ação:</u> <i>Gepeto ao ouvir a frase de Pinóquio dizendo que ele era um menino de verdade, imediatamente olha para ele.</i></p> <p><i>Gepeto (fala): Está vivo! E é um menino de verdade! Menino de Verdade! Temos que Comemorar isto!</i></p>

Fonte: Filme Pinóquio de Walt Disney, 1940.

4.1.2. Decupagem dos segmentos de Avatar

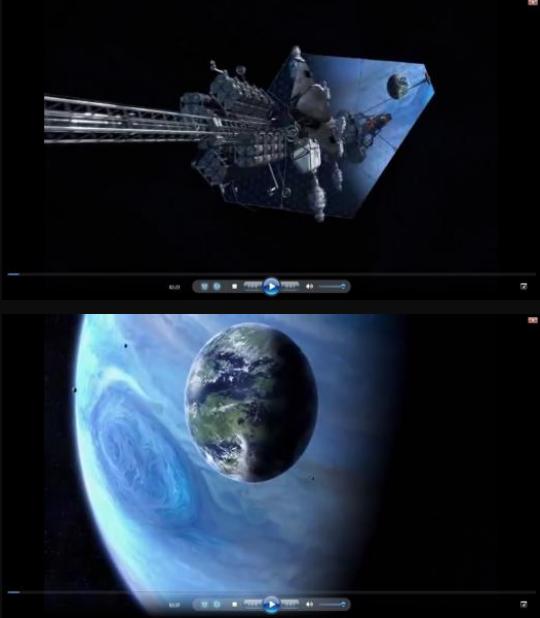
No filme Avatar de James Cameron foram escolhidas três Cenas importantes do personagem principal, de acordo com esta pesquisa, de modo a estabelecer o princípio de correlação do filme Avatar com o personagem principal Pinóquio. A primeira Cena escolhida foi a apresentação da história, o prólogo, pelo próprio personagem Jake Sully, até o momento denominado pelo estudo do Groupee d'Entrevernes como contrato de qualificação do personagem (cena com o Coronel Miles Quaritch). A segunda Cena escolhida foi o momento em que Jake Sully conecta-se pela primeira vez com seu avatar dando vida anímica ao mesmo. A terceira Cena escolhida foi o momento da transformação/transmutação de Jake Sully em um verdadeiro *Na'vi*.

Primeira Cena

O prólogo inicia-se dentro da nave espacial que chega até a Lua de Pandora na constelação de Alfa Centauro. O personagem Jake Sully, desperta após seis anos da sua câmara de criogenia, que o deixou em um estado de animação suspensa, para que o mesmo conseguisse chegar em segurança (vivo) até o local, iniciando-se assim a narrativa:

Quadro 5 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 1 – Prólogo

IMAGEM	TEMPO	ESPAÇO	AÇÃO/ FALA
	00:35	CENA FLORESTA	<p>Jake Sully (Fala):</p> <p>Quando eu estava deitado no centro para veteranos no hospital com um grande vazio no meio da minha vida, eu comecei a sonhar que eu estava voando... Eu estava livre... Às vezes demora, às vezes é rápido, mas a gente sempre tem que acordar.</p>
	01:02	CÂMARA DE CRIOGÊNIA	<p>Jake Sully (Fala):</p> <p>Ninguém sonha na Criogenia. Seis anos se passaram e nem parece. É como levar uma surra acordando com uma ressaca de tequila.</p>
	01:20	SAINDO DA CÂMARA DE CRIOGÊNIA NA NAVE	<p>Jake Sully (Fala):</p> <p>Thomy que era o cientista, eu não. Ele quem queria ser lançado anos luz daqui para encontrar as respostas.</p>
	01:48	PENSAMENTO DE JAKE	<p>Jake Sully (Fala): Uma semana antes de o meu irmão embarcar, um cara mata ele só para pegar o dinheiro na carteira. Tommy era o cientista. Eu sou apenas mais um militar com uma missão que eu sei que vou me arrepender.</p>

	02:23 / 02:37	ESPAÇO	<p>Jake Sully (Fala): Na minha frente estava o planeta Pandora. Desde criança eu ouço falar dele. Mas nunca pensei que fosse pra lá.</p>
	02:50	PENSAMENTO DE JAKE SULLY	<p>Militares (Fala): Seu irmão representou um investimento inestimável. Gostaríamos que assumisse o contrato. Já que o seu genoma é idêntico ao dele poderia seguir seus passos também. Por assim dizer. Seria um novo começo, num novo mundo. E o pagamento é bom. Muito bom.</p>
	03:06	ESPAÇO	<p><u>Ação:</u> <u>Começa a preparação para o desembarque em Pandora</u></p>
	03:34	ESPAÇO AÉREO DE PANDORA	<p><u>Ação:</u> <u>Inicia-se a descida em Pandora</u></p>

	03:48		Ação: <u>Todos colocam as máscaras de proteção</u>
	04:27	BASE MILITAR EM PANDORA	Ação: <u>A nave de transporte pousa na base militar.</u>
	04:34	PENSAMENTO DE JAKE SULLY	Jake Sully (Fala): Uma vida Termina, outra começa...
	05:20	JAKE SULLY SE PREPARA PARA DESEMBARCAR EM SUA CADEIRA DE RODAS	Jake Sully (Fala): Não existe um ex-fuzileiro. Você pode estar fora, mas nunca perde o jeito. Eu prometi passar em qualquer teste que me pusessem.
	05:45	JAKE SULLY DESEMBARCA	Jake Sully (Fala): Se você tiver dinheiro podem consertar a sua coluna. Mas não com a pensão de um veterano, ainda mais com essa crise.

	06:32	JAKE SULLY OBSERVA O LOCAL E OS MILITARES	<p><i>Jake Sully (Fala):</i> <i>Na Terra eles eram a principal força do exército. Os fuzileiros lutando pela liberdade. Mas aqui só são mercenários ganhando uma graninha, trabalhando para a empresa.</i></p>
	06:46	SALA DE REUNIÃO NA BASE	<p><i>Coronel Miles Quaritch(Fala):</i> <i>Vocês não estão mais no Kansas. Vocês estão em Pandora, senhoras e senhores. Encarem esse fato. Cada segundo dos seus dias. Se existe um inferno, talvez vocês queiram ir pra lá para relaxar, depois de um tour por Pandora. Lá fora, além daquela cerca, cada criatura viva que rasteja, voa ou se arrasta pela lama quer matar vocês, comer seus olhos feitos jujubas. Temos uma tribo de nativos humanoides chamados Na'vi.</i></p>
	07:52	SALA DE REUNIÃO NA BASE	<p><i>Jake Sully (Fala):</i> <i>Nada como um terror a moda antiga para deixar a rapaziada tranquila.</i></p>

	08:05	SALA DE REUNIÃO NA BASE	<p>Norm Spellman (Fala): Prazer sou Norm. Fiz treinamento com o seu irmão Tommy.</p>
	09:19	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p>Jake Sully (Fala): Normy e eu estamos aqui para controlar remotamente esses corpos chamados de avatar. Eles foram desenvolvidos numa mistura do DNA humano com o DNA dos nativos.</p> <p><u>OBS.: Durante o voo para Pandora. Os avatares se desenvolveram até a forma adulta e Jake nesse momento os observam no laboratório. O cientista Dr. Max Patel diz que eles serão preparados para no dia seguinte serem usados e então apresenta a Jake o "seu" avatar.</u></p>
	09:28	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p>Jake Sully (Fala): Pareço com ele.</p> <p>Norm Spellman (Fala): Não ele parece com você. É seu avatar agora Jake.</p>

	09:41	LABORATÓRIO EM PANDORA. EM FRENTE A UMA VÍDEO CÂMARA	<p><i>Jake Sully (Fala):</i> <i>O conceito é que cada controlador se conecte ao seu avatar, para que o sistema nervoso dos dois se sintonize.</i> <i>Por isso me ofereceram esse trabalho, porque eu posso me conectar com o avatar do Tommy, o que é uma coisa muito cara.</i></p> <p><u>Ação.: Jake nesse momento pergunta se ele está fazendo o certo e Normy diz que ele tem que pegar o hábito de documentar tudo, o que vê o que sente, pois é tudo científico. Max completa dizendo que boa ciência é boa observação.</u></p>
	10:12	LABORATÓRIO EM PANDORA. EM FRENTE A UMA VÍDEO CÂMARA	<p><i>Jake Sully (fala):</i> <i>Então esse sou eu. Virei cientista.</i></p>

	11:10	LABORATÓRIO EM PANDORA	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Norm Spellman apresenta Dra.</u> <u>Grace Augustine dizendo: Grace</u> <u>é uma lenda. Ela é a chefe do</u> <u>programa Avatar. É especialista.</u> <u>Ela escreveu um livro sobre a</u> <u>botânica Pandoriana. (Dr. Max</u> <u>Patel complementa de modo</u> <u>irônico dizendo que ela gosta</u> <u>mais de planta do que de gente).</u> <u>Dra. Grace Augustine ri e diz que</u> <u>sabe quem é Jake e pergunta</u> <u>sobre o seu irmão, (O Ph.D. que</u> <u>treinou três anos para a missão).</u> <u>Jake Sully diz que o irmão está</u> <u>morto e que sabe que é um</u> <u>inconveniente para todo mundo.</u> <u>Então a Dra. Grace Augustine Ela</u> <u>questiona sua experiência em</u> <u>laboratório e Jake no mesmo tom</u> <u>de ironia diz que dissecou um</u> <u>sapo no laboratório na época do</u> <u>colégio.</u> <u>Dra. Grace Augustine então se</u> <u>revolta com a corporação</u> <u>dizendo: Ta vendo, viu, eles</u> <u>estão cuspindo na gente sem ter</u> <u>a decência de mentir e chamar de</u> <u>chuva. Vou falar com Self</u> <u>(Parker Selfridge, administrador</u> <u>da estação em Pandora). Isso é</u> <u>uma estupidez. Essa mania de</u> <u>corporação está me cansando.</u> <u>Max diz pra ele chegar às 8h da</u> <u>manhã no dia seguinte para</u> <u>iniciar os testes.</u></p>

	13:36 / 13:40	ESCRITÓRIO DA CORPORAÇÃO EM PANDORA <i>Ação:</i> <u>Dra. Grace Augustine vai conversar com o representante da corporação discutindo sobre a entrada da Jake Sully na equipe e ele enfatiza que tudo o que está sendo feito é apenas pela busca do mineral Unobtainium, pois essa pedrinha cinza custa 20 bilhões de dólares o quilo. Essa é a única razão. É o que paga por toda a festa. É o que paga a sua ciência.</u>
---	---------------	--

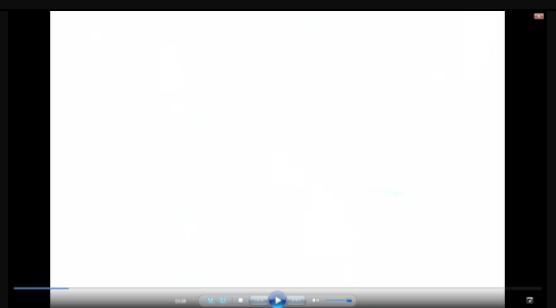
Fonte: Filme Avatar, 2009.

Segunda Cena

Jake Sully conecta-se pela primeira vez com seu avatar dado vida anímica ao mesmo:

Quadro 6 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 2 – Jake Sully conecta-se pela primeira vez com seu avatar

IMAGEM	TEMPO	ESPAÇO	AÇÃO/ FALA
	14:06	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<i>Ação:</i> <u>Inicia-se o teste com os avatares.</u>

	14:31	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Obs.: Jake se prepara para entrar dentro da câmara sensorial.</u></p> <p><u>Briz questiona Jake perguntando o porquê ele foi pra lá e ele responde: Cansei de ouvir os médicos me dizendo que sou incapaz.</u></p>
	15:25	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Começa os estudos de biometria para a sincronização de Jake com o seu avatar.</u></p>
	15:44	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake começa a se relaxar para entrar em sincronia com o seu avatar.</u></p>
	15:59	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Inicia-se a sincronia de Jake com o avatar.</u></p>
	16:00	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Inicia-se a sincronia de Jake com o avatar.</u></p>

				<p><u>Ação:</u> <u>Jake Sully começa a abrir os</u> <u>pelos pelo seu avatar.</u></p>
		16:03		<p><u>Ação:</u> <u>Jake olha para os</u> <u>cientistas.</u></p>
	16:26			<p><u>Ação:</u> <u>Jake olha para os</u> <u>cientistas.</u></p> <p><u>Jake Sully (Fala):</u> <u>Oi pessoal.</u></p>
	16:28			<p><u>Nesse momento Jake vê e sente</u> <u>as suas mãos e o pessoal da</u> <u>equipe médica diz: Bem-vindo ao</u> <u>seu novo corpo.</u></p>
	16:35		LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u> <u>Iniciam-se os testes para ver se</u> <u>ele está bem conectado com o</u> <u>seu avatar.</u></p>

	<p>16:43</p> <p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <u>Jake vê e sente os suas pernas.</u></p>
	<p>16:59</p> <p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <u>Jake toca no chão com os seus pés.</u></p>
	<p>17:03</p> <p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <u>Jake tenta ficar em pé.</u></p>
	<p>17:31</p> <p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <u>Nesse momento eles pedem para Jake ter calma, pois ele tem que se adaptar ao seu avatar.</u></p>
	<p>17:44</p> <p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <u>Jake então sai do laboratório, ignorando o pedido de todos.</u></p>

	17:50	<u>Ação:</u> <u>Então Jake abre a porta do laboratório e sai para a parte externa.</u>
		<u>Ação:</u> <u>Jake começa a caminhar e correr.</u>
	18:19	<u>Ação:</u> <u>Jake se adapta rapidamente ao seu avatar.</u>
	18:36	<u>Ação:</u> <u>Jake nesse mesmo momento continua dentro da câmara sensorial mostrando seus olhos em estado de REM, conhecido popularmente como estado de sono profundo. Podemos religar esse momento com o prólogo onde ele descreve a mesma cena anteriormente dizendo que tinha sonhado que estava se sentindo livre.</u>

	18:38	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake para e começa observar o ambiente, respirando fundo e contemplando.</u></p>
	18:47	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake sente a terra com seus pés pela primeira vez após o incidente com o seu corpo humano.</u></p>
	19:09	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Briz admira a velocidade de adaptação de Jake ao seu avatar.</u></p>
	19:22	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake vai para o alojamento e sentado observa o final do seu cabelo que possui uns filamentos diferentes lembrando tentáculos.</u></p>
	19:42	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake se prepara para dormir no alojamento para os avatares e dorme.</u></p>

	19:51	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Após desconectar-se de seu avatar Jake acorda na câmara sensorial.</u></p>
	20:09	LABORATÓRIO EM PANDORA.	<p><u>Ação:</u></p> <p><u>Jake sai da câmara sensorial.</u></p>

Fonte: Filme Avatar, 2009.

Terceira Cena

A terceira Cena é momento da transformação/transmutação de Jake Sully em um verdadeiro Na'vi:

Quadro 7 – Mapa Fílmico de Avatar: Cena 3 – Jake Sully se torna um Na'vi de verdade.

IMAGEM	TEMPO	ESPAÇO	AÇÃO/ FALA
	02:32:09	FLORESTA	<p><u>Ação: Jake é encontrado pela Na'vi quase inconsciente.</u></p> <p><u>Jake Sully (fala): Eu vejo você.</u></p> <p><u>Neytiri (fala): E eu vejo você.</u></p>

	<p>02:33:32</p>	<p>LABORATÓRIO EM PANDORA.</p>	<p><u>Ação:</u> <i>Jake Sully está fazendo seu último relatório no Laboratório relembrando algumas cenas.</i></p> <p><i>Jake Sully (fala): Os alienígenas voltaram para o seu mundo condenado. Só alguns foram escolhidos para ficar. A época da grande tristeza tinha acabado. Durokomato não era mais necessário. É... Esse é meu último vídeo diário. Pois do que for acontecer hoje à noite, não faz diferença. Eu não vou voltar para esse lugar. Acho melhor eu ir embora. Eu não quero chegar atrasado a minha festa (ano: 24/08/2154), afinal das contas é meu aniversário. Jake Sully desligando.</i></p>
	<p>02:33:58</p>	<p>FLORESTA</p>	<p><u>Ação:</u> <i>Inicia-se a cena com todos os Na'vi reunidos em volta da grande árvore. Ao fundo é possível ver a sacerdotisa juntamente com a Neytiri, Jake Sully e seu avatar.</i></p>
	<p>02:34:25</p>	<p>FLORESTA</p>	<p><u>Ação:</u> <i>Neste momento Neytiri remove a máscara do rosto de Jake Sully expondo-o a atmosfera de Pandora.</i></p>

	02:34:50	FLORESTA	<p><u>Ação: Neytiri beija Jake Sully ainda em seu corpo Humano.</u></p>
	02:34:49	FLORESTA	<p><u>Ação: Inicia-se a transferência de Jake Sully definitivamente ao seu avatar.</u></p>
	02:34:49	FLORESTA	<p><u>Ação: Neytiri acaricia o rosto do avatar de Jake Sully. Pode-se observar as sementes da árvore da vida em torno dos dois em todo o processo de transferência da essência de um ser para o outro.</u></p>
	02:35:03	FLORESTA	<p><u>Ação: o avatar de Jake Sully abre os olhos e esse neste momento torna-se um Na'vi de verdade.</u></p>

Fonte: Filme Avatar, 2009.

4.2. Os modelos narrativos

O “ser” é um efeito de discurso. Sua competência (para agir) e sua existência (modal, passional) se constrói seja por pressuposições ou catálises, mas sempre a partir da manifestação do discurso.

Waldir Beividas (1995, p. 4)

No contexto atual das comunicações, existe a clara percepção de que a narrativa é uma peça fundamental para o grande sucesso dos formatos filmicos. O objeto deste estudo é justamente mostrar como a presença de uma narrativa do filme Pinóquio (1940) de Walt Disney coexiste também no filme Avatar de James Cameron, através dos personagens principais de ambas as obras, a fim de traçar os pontos conjuntivos e disjuntivos entre as mesmas.

A primeira busca do significado da palavra *narrar* pode ser o de contar histórias ou relatar um fato a alguém. Este conceito não é simplesmente contar um fato ou uma história, ele exige muito mais que isto. Segundo COURTÉS a narrativa é “... a possibilidade de ler qualquer discurso narrativo como uma busca do sentido, da significação a ser atribuída à ação humana.” (BALOGH apud COURTÉS, 1979, p.14).

Para falar sobre narrativa, faz-se necessário antes recorrer a algumas definições básicas sobre o estudo da semiótica, pois é um campo onde as pesquisas avançaram muito neste sentido. Semiótica é considerada um estudo da análise narrativa dos discursos, é também uma teoria da significação, onde é proposto (como uma hipótese) que todas as narrativas possuem uma existência de forma a organizar o contar, isto é, uma sequência de relações que se entrelaçam e são subentendidas por um discurso de superfície que se manifestam na narração de maneira parcial.

Segundo BALOGH (2002), toda linguagem possui um plano de expressão e um plano do conteúdo “... plano de expressão é o plano onde as qualidades sensíveis que possui uma linguagem para se manifestar, são selecionadas e articuladas entre elas por variações diferenciais. O plano do conteúdo é o plano onde a significação nasce das variações diferenciais, graças às quais cada cultura, para pensar o mundo, ordena e encadeia ideias e discurso.” (BALOGH, 2002, p. 54 apud FLOCH, 1983).

De acordo com BALOGH (2004), analisando os textos de Floch em seu livro: *Conjunções – Disjunções – Transmutações: Da literatura ao Cinema e TV*, destaca-se que o plano de expressão representa um dos maiores desafios à análise das semióticas sincréticas, pois as primeiras tentativas de análise de expressão se referem, sobretudo, à imagem fixa, principalmente a pintura, e não se vê a possibilidade de transpô-las de forma produtiva para a imagem em movimento, aliada a sonoridade. Por essas razões Balogh aconselha seguir Floch quando se propõe abordagem das semióticas sincréticas através de blocos de significação e a partir do plano de conteúdo.

Não foi a intenção primeira deste trabalho, realizar um estudo profundo sobre o conceito de narrativa. Cabe, aqui, apenas mostrar e citar algumas referências no campo de aplicação deste conceito para que se possam analisar os filmes propostos para este estudo, sob a ótica da organização de um texto. Segundo BALOGH (2002), que se aprofundou nos estudos do prof. Edward Lopes, em sua tese de livre docência *Estruturas Elementares da Narrativa: Uma constituição à Linguística Transfusal*, Unesp, 1974, definiu as estruturas elementares da narrativa do seguinte modo:

[...] Para que um objeto cultural constitua uma narrativa:

É necessário que ele seja finito, ou seja, que tenha começo e fim, entre os quais se configura gradualmente um efeito de sentido. Por exemplo: o crime no filme *noir*, a conquista do Oeste no *western*.

É necessário que haja um esquema mínimo de personagens (contrários ou contraditórios): o protagonista *versus* antagonista, o bandido *versus* o mocinho, o detetive *versus* o criminoso etc.

É necessário que estes personagens tenham algum tipo de qualificação para que as suas ações que realizam ao longo da história, como por exemplo: bandido malvado e trapaceiro *versus* mocinho bondoso e lutador, ou ainda detetive arguto e durão X bandido malvado e dissimulado etc.

É necessário que os personagens realizem ações que dão andamento à história e postem as relações entre os mesmos [...]

É necessário que haja uma temporização perceptível na oposição entre um “momento anterior” e um “momento posterior” da ação que nos permite detectar o texto como narrativa

(BALOGH: 2002; 53p.)

Vale lembrar, segundo BALOGH (2002), que a essência dos modelos narrativos sempre gira em torno de ações dos personagens. Contudo, a semiótica visa elaborar uma teoria da significação, que após anos de estudos os teóricos adotaram como um modelo de representação na produção de sentido denominado Percurso Gerativo de Sentido.

Este percurso está basicamente dividido em três níveis, segundo BARROS (2005):

- Primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental ou das estruturas fundamentais e nele surge a significação como uma oposição semântica mínima;
- No segundo patamar, denominado nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito;
- No terceiro nível temos o discurso ou as estruturas discursivas, em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação”.

4.3. Ações e Funções

O percurso metalinguístico permite que uma obra seja analisada para uma melhor compreensão da mesma. Observando os estudos de BALOGH (2002) sobre as ações e funções na metalinguagem referentes à narrativa no pioneiro *Morfologia do Conto* de Vladmir Propp e teorias subsequentes na linha francesa como a de Barthes, Greimas, Court e Groupe d'Entrevernes foi possível compreender melhor a obra sincrética de Pinóquio de Walt Disney e Avatar de James Cameron.

De acordo com BALOGH (2002) sobre Propp, foi possível observar as definições de ordem conteudista, cujo valor, varia conforme o contexto cultural no qual ambas as histórias se inserem.

Pelos estudos das ações dos personagens no desenvolvimento de uma intriga, sendo esses constantes, Propp os determina como funções, possibilitando uma série de análises funcionais na narrativa que seriam realizadas depois (BALOGH, 2002). Assim, o conceito de uma ação pode ser determinado como uma função.

4.4. As funções narrativas de Propp

O modelo de Propp possui um grande número de funções, cuja ordem é cronológica. Outros autores posteriores tentaram modificar ou aperfeiçoar o número de funções propostas por Propp, tentando, assim, reduzir o seu número, além de ordená-las preferencialmente numa ordem lógica e não cronológica (BALOGH, 2002).

A ideia de Propp era um estudo focalizado em certo tipo de organização discursiva, muito específica e historicamente determinada. Em primeiro lugar o estudo do estruturalismo, depois a semiótica, tem tentado

simplificar, no que diz a respeito a este estudo ocasional, mas de maior organização, alguns modelos previstos que poderiam medir, de modo geral, uma formação narrativa desde um modelo mais simples a um modelo mais complexo. Isto significou um incremento nos modelos de elaboração, que se tornaram generalizados e extrapolados para outras estruturas narrativas elementares. Tais modelos estariam presentes independentemente do tipo de história, desde que se repeite uma forma mínima de organização, ou seja, “a narrativa”, por exemplo. Desta forma, a partir de uma teoria de contos imaginários, esses modelos representam uma organização narrativa do tipo: abertura do conto com qualificação do herói, cumprimento de uma operação fundamental de transformação da realidade e sucessivamente o reconhecimento da qualidade e da competência na trajetória do herói, isto é, em outras palavras, dois segmentos comunicativos, dos quais o herói recebe uma competência e ao fim o reconhecimento da sua execução, enquadrando-o em um segmento central de operação e de transformação.

Seguindo os estudos de BALOGH (2002) sobre Propp, a qualificação e tipologia de personagens são ditadas no nível funcional, estando divididas em esferas de ação; assim o *fazer* em um conto faz a parte do “corpus” organizado e conceituado e que é representado em grande parte pela força do popular e folclórico.

Ainda segundo BALOGH pode-se estruturar os esquemas das funções a partir de uma cronologia linear:

Esquema 1 – Esquema das funções narrativas de Propp



Fonte: Explicações de BALOGH, na disciplina Mídia e Narratologia – fevereiro-junho/2010)

Dentro das funções apresentadas por Propp em sua *Morfologia do Conto*, Bremón (2006) faz um resumo das principais funções e esclarece:

Tabela 1 – Explicações de Claude Brémond sobre as principais funções de Propp

Função	Descrição
<i>Afastamento</i>	Uma proteção vem a faltar + perigo virtual
<i>Proibição</i>	Ordem que é uma tentativa de proteção contra o perigo, mas é também uma possibilidade de desobediência
<i>Transgressão</i>	Desobediência e neutralização dessa tentativa de desobediência
<i>Interrogação + informação</i>	Atualização do perigo. O mau busca mais informações a respeito do herói
<i>Fraude + Cumplicidade</i>	Outra atualização do perigo. O mau arquiteta uma armadilha para um inocente, que se deixa enganar
<i>Malfeito</i>	Realização por parte do mal de um ato prejudicial
<i>Mediação</i>	Pedido de envio de socorro, entrada do herói em cena
<i>Início da ação contrária</i>	O herói aceita uma missão de socorro, entrada do herói em cena
<i>Partida</i>	Os altos feitos dos contos mágicos se passam sempre em regiões distantes

Fonte: (apud Brémond, Héneaut: 2006, p. 117-188)

Além disso, Claude Bremónsd desenvolve em seu artigo lançado em 1966: "A lógica dos possíveis narrativos", como já foram elucidados seus estudos sobre Propp, uma ilustração sobre a sequência elementar de uma tríade. Essa sequência corresponde a três fases que possibilitam a análise do texto narrativo, sendo estas: o início – uma função que abre a possibilidade de um acontecimento; o desenvolvimento – uma função que realiza essa virtualidade e o Desfecho – uma função que encerra esse processo através de um resultado alcançado⁹:

Esquema 1 – Esquema das funções narrativas de Propp segundo Bremónsd:



⁹ Informação retirada do artigo: Estudando o texto narrativo através das teorias de Propp, Bremónsd e Larivaille: um trabalho com 1^a e 2^a séries para a Construção de textos mais coerentes. Autores: Suelen Santos Monteiro (UNESP - Presidente Prudente), Melina Altavini de Abreu Maioli (UNESP- FCT). Anal COLE 17 - Congresso de Leitura do Brasil, Campinas, 2009.

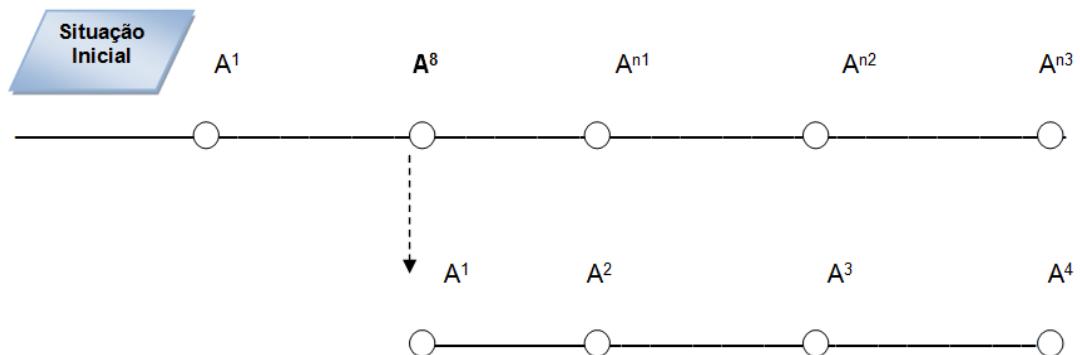
Fonte: (Anal COLE 17 - Congresso de Leitura do Brasil, Campinas, 2009.)

4.4.1. A função Dano/Carência

As histórias possuem em média quantidade enorme de funções. Essas funções transcorrem a história a partir da oitava função (A^8) proposta por Propp, a função *Dano (Do) ou Carência*. Morte, roubo, desaparecimento ou encantamento geram este dano ou carência.

Na utilização do esquema de funções narrativas de Propp, a função dano ou carência, sempre inicia uma nova sequência narrativa e, portanto, deve gerar uma nova sequência de análise (BALOGH, 2002). Este modelo pode ser seguido através do esquema a seguir:

Esquema 2 – Utilização do esquema das funções narrativas de Propp, a partir da função dano (D_0)



Fonte: Explicações de BALOGH, na disciplina Mídia e Narratologia – fevereiro-junho/2010

[...] O herói será o sujeito de transformações narrativas relativas ao fazer = a ação. Em contrapartida, as modalizações do querer-saber-fazer constituem a competência necessária ao herói para chegar à sua performance transformadora.

(BALOGH, 2002; p.201)

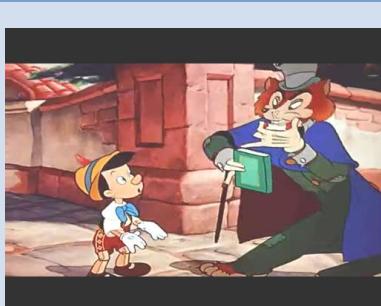
Deste modo, destaca-se neste modelo a importância da cronologia para que os eventos que compõem a narrativa sejam apresentados.

4.4.2. As funções narrativas de Propp no Filme Pinóquio

No Filme Pinóquio de Walt Disney (1940), Pinóquio é um menino que deverá ser reconhecido como um menino, mas que nasce como uma marionete. Nasce como marionete e deve, de certo modo, transforma-se em um menino. Para Fabbri (2002) para executar o *fazer*, Pinóquio deve cumprir um certo número de operações: ser obediente, ser verdadeiro (não mentir), ser corajoso, ir à escola e assim por diante. Uma vez qualificado pelo sofrimento, pela aventura e também de alguns méritos pessoais, para alcançar esse "*fazer*", esta qualidade chave da ação, ele deve realizar aquilo que se almejou para si e o conselho da Fada. Mais adiante, relembrando o fim da história de Pinóquio, ele vai ao encontro de Gepeto, que já está quase paralisado, libertando-o de dentro do estômago da baleia e depois cuidando dele. Assim, Pinóquio torna-se o herói; e este herói aprende a dizer a verdade e a ser corajoso e assim torna-se um menino de verdade.

Quadro 8 – As funções narrativas de Propp no filme Pinóquio

<i>Função</i>	<i>Cena</i>	<i>Descrição</i>
<i>Afastamento</i>		<i>Quando Pinóquio sai de Casa para a Escola.</i>

Proibição		<i>Ir direto a escola sem desviar-se do caminho.</i>
Transgressão		<i>Desvia-se do caminho da escola.</i>
Interrogatório		<i>A raposa procura ter informações de Pinóquio.</i>
Informação		<i>O antagonista (Raposa) recebe a resposta direta a sua pergunta em forma de diálogo: Pinóquio diz: Vou à escola.</i>
Engano		<i>O antagonista (Raposa) tenta ludibriar sua vítima (Pinóquio) para apoderar-se dela. A raposa se faz de amigo de Pinóquio por meio da persuasão.</i>

Cumplicidade		A vítima deixa-se enganar. Pinóquio torna-se cúmplice da raposa.
Dano		Pinóquio não segue as ordens de Gepeto
Mediação		Introduz o herói no conto no qual se comunica com o Dano. O Grilo o vê desviando-se do caminho da escola com o antagonista (Raposa) que vai levar a mediação.
Início da Reação		Pinóquio segue a Raposa
Partida		Inicia-se a jornada de Pinóquio a suas aventuras (Viagem)

Tarefa Difícil		<i>Quando a Fada Azul diz que para Pinóquio se tornar uma criança de verdade ele deve ser verdadeiro (não mentir) e corajoso.</i>
Realização da Tarefa Realizada		<i>Pinóquio aprende a dizer a verdade e a ser corajoso e torna-se um menino de verdade.</i>

Fonte: Filme Pinóquio, 1940.

4.4.3. As funções narrativas de Propp Filme Avatar

No filme Avatar (2009) de James Cameron foi focado no personagem principal Jake Sully. Ele, um ex-fuzileiro paraplégico, vai até a Lua de Pandora em busca de recursos financeiros que lhe dará condições de fazer uma cirurgia reparadora em sua coluna vertebral, curando-o assim de sua paralisia. Jake Sully possuía um irmão gêmeo univitelino, Thomas, que era cientista do programa Avatar e este morre pouco antes de embarcar para Pandora. Jake então é chamado para substituí-lo no programa Avatar por causa da sua similaridade genética com o irmão. Assim, para ser reconhecido como vencedor, ele deverá cumprir certo número de funções: ser obediente, seguir os passos do irmão e assim por diante. Uma vez qualificado pelo sofrimento da aventura e também de alguns méritos pessoais, a fim de alcançar o "FAZER", qualidade chave da ação que é aquela de realizar o que seu irmão não cumpriu, além da chance de recomeçar em um novo local, em um novo corpo, em um novo modo de ser, ele deve seguir os passos do irmão e seguir à risca as ordens do programa Avatar.

Quadro 9 – As funções narrativas de Propp no filme Avatar

Função	Cena	Descrição
Afastamento		<i>Quando Jake Sully sai da Terra e vai Até Pandora (Viagem)</i>
Proibição		<i>Jake aceita participar do Programa Avatar e não deixar de ajudar os cientistas humanos e ajudar com a harmonia entre ambos os povos, os humanos e os Na'vi.</i>
Interrogatório		<i>O Coronel Miles Quaritch questiona o porquê Jake Sully foi até Pandora.</i>
Informação		<i>O antagonista (Coronel) recebe a resposta direta a sua pergunta em forma de diálogo: Jake Sully (fala): vou auxiliar os cientistas com o meu avatar</i>

Engano		O antagonista (Coronel) tenta ludibriar sua vítima (Jake Sully) para apoderar-se dela. O Coronel se faz de amigo de Jake Sully por meio da persuasão.
Cumplicidade		A vítima deixa-se enganar. Jake Sully torna-se cúmplice da raposa.
Transgressão		Jake Sully decide ajudar o Coronel Miles Quaritch.
Dano		Jake Sully não cumpre com o acordo com os cientistas e conta tudo o que está acontecendo ao Coronel Miles Quaritch.
Mediação		Introduz o herói no conto na qual se comunica com o Dano. Jake Sully percebe que os humanos estão errados então tenta consentar a sua traição.

Início da Reação		Jake Sully decide ajudar os Na'vi
Partida		Jake Sully faz seu último registro no diário digital.
Tarefa Difícil		Para tornar-se um Na'vi de verdade ele terá que deixar de ser humano transferindo seu espírito por completo para o seu avatar
Realização da Tarefa Realizada		Jake Sully aprende a dizer a verdade aos Na'vi e aos cientistas. Então se junta com eles na guerra contra os alienígenas da terra (os humanos) e o mérito por essa vitória, é concretizado com a ajuda do conhecimento dos Na'vi, que conseguem transferir o seu ser que estava dentro do corpo humano para o corpo do seu avatar, transformando-se assim em um Na'vi de verdade.

Fonte: Filme Avatar, 2009.

4.5. Alguns elementos da narrativa, segundo Greimas

Os estudos de Greimas, da Escola Francesa de Semiótica, permitiram de modo mais profundo, o estudo dos conceitos elementares da significação indo ao encontro do conceito intertextual. A compreensão da estrutura elementar está baseada na significação, que se dá pela articulação de dois semas contrários através do eixo semântico. Assim, esta estrutura permite a percepção simultânea de similaridades (conjunções ➤ tradução) e de diferenças (disjunções ➤ individualidade) no processo intertextual que se analisa. Além de ater-se aos elementos conjuntivos que garantem o trânsito intertextual, e que tornam os dois textos similares em algum dos seus níveis, essas estruturas também delimitam e proporcionam o destaque das características diferenciadoras entre os textos presentes no processo das disjunções (BALOGH, 2004).

Deste modo, com base na análise greimasiana, foi possível uma melhor compreensão tanto dos processos conjuntivos quanto dos processos disjuntivos que propiciam um “fluxo” intertextual entre as duas obras.

[...] Ao contrário da maioria das análises de adaptação prévias, serão enfatizados os elementos conjuntivos que garantem o trânsito intertextual, a adaptação; esses elementos deveriam ter, portanto, precedência no estudo. Uma vez detectados os elementos conjuntivos, que corresponderiam às áreas de segurança da transmutação, pode-se então, situar de forma clara os elementos disjuntivos responsáveis pela individualidade e a especificidade das obras partícipes do processo de tradução.

(BALOGH, 2004 p.24)

4.5.1. Tradução imagética dos conteúdos narrativos analisados, segundo Greimas

A ideia principal do aprofundamento pelo plano de conteúdo, tal como requer Greimas, dizendo que toda e qualquer descrição do sentido e seus significados devem ser analisados, possibilitou distinguir dentro dos meios descritivos formas códicas. Assim, esses “códigos pictóricos”, “códigos de substanciais” e outros, no meio dos quais esses elementos isotópicos são pertinentes nas obras em análise foram cruciais para uma melhor compreensão do estudo proposto. Deste modo o imagético contribuiu para uma contaminação do verbal na narrativa, dando um mostrativo, indicativo e inteiramente presentificado de si mesmo. Assim, dentro das obras sincréticas em estudo, foram colhidos alguns fotogramas que ilustrarão essa contaminação do imagético em ambas as obras. Graças a essas linguagens pictóricas, foi possível a observação da contribuição das mesmas na construção de uma semiose que se estabelecem entre os dois planos (expressão e conteúdo), dando uma estruturação nas narrativas em estudo.

ARAUJO (2006) afirma que de acordo com Greimas e Cortés (1983, p. 206-209) o percurso gerativo do sentido é entendido como uma “gramática do conteúdo”. Já no plano da expressão, Greimas (1984) e Floch (1985) afirmam que é possível reconhecer os formantes figurativos e plásticos. O formante figurativo é considerado o elemento do plano da expressão de um sistema de representação, ou seja, é um sistema que privilegia as formas, no sentido da teoria de Gestalt, bem como a referência a seres e coisas familiares do mundo natural (MACHADO, 1995, p. 60). Já os formantes plásticos relacionam-se às estratégias do plano da expressão para a percepção do sensível e são divididos em: 1. formantes topológicos (alto vs. baixo, direito vs. esquerdo etc.); 2. cromáticos (claro vs. escuro, cores quentes vs. cores frias etc.) e; 3.

eidéticos (formas retas vs. formas curvas, formas quadradas vs. arredondadas etc.) (GREIMAS, 1984).

Os formantes plásticos são unidades do plano de expressão que, quanto à sua identificação, podem corresponder a uma ou mais unidades do plano do conteúdo. A partir dos formantes e da sua combinação em figuras pode-se produzir um número infinito de ícones.

Foi realizada a seguir uma análise fílmica impressionista de ambas as obras, de modo a apresentar a percepção pessoal do pesquisador, assim como a sua formação estética. Assim os elementos pictóricos constituíram como indicadores importantes para a compreensão da dicotomia entre o plano de expressão e plano de conteúdo das obras em análise. O objetivo de tal análise foi o levantamento das qualidades ou propriedades presentes nas obras, a fim de identificar de modo objetivo o esquema paradigmático profundo. O conjunto dessas análises resultou nos mecanismos de articulação que forneceram os subsídios para a descrição do tipo sintagmático. Pode-se dizer que o resultado dessa etapa de estudo foi a configuração da semiose relacional da imagem. Por meio da relação de pressuposição recíproca entre a forma da expressão e a forma do conteúdo, a semiose permitiu fundamentar a articulação do arranjo plástico que articulou a significação da obra.

Os fotogramas selecionados implicaram não somente nas ilustrações das narrativas em estudo, mas também em um modo de ressaltar os caráteres polissêmicos dessas imagens dentro do contexto aos quais estão inseridas, acentuando-se assim a interação do sentido em ambas, por meio de vários subcódigos culturais.

Ver na imagem apenas uma ilustração, ou projeção do verbal, por ele reduzida a sentidos denotados, seria atribuir-lhe uma feição utópica de imagem inocente, o que nos leva, cada vez mais, a aprender a retirá-la do estado adâmico de que falava Barthes (1990.p.35)

Fischer, 2006.

Servindo-se de instrumentos retirados da semiótica, fez-se uma análise estruturalista empenhando-se em desmontar os filmes, na esperança de compreender o segredo neles ocultos e de trazer luz sobre a lógica “combinatória” que regula as relações entre as unidades significantes dos textos (os filmes).

4.6. Elementos Pictóricos presentes na obra de Pinóquio de Walt Disney

Fotograma 1 – Filme Pinóquio: A marionete sentada na bancada



Fonte: Filme Pinóquio, 1940

A marionete encontra-se sentado em uma bancada apoiado com as costas na parede. Pode-se perceber a presença de tons escuros com predominância ao tom azul. Alguns segundos depois, a marionete é envolto em uma luz e essa ao entrar em contato com a marionete a transmuta no ser vivente. Observa-se assim primeira transmutação de Pinóquio de um ser inanimado (marionete) que ganha um animismo (vida).

Fotograma 2 – Filme Pinóquio: A marionete ganha o dom da vida.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940

Pinóquio ganha o dom da vida, então desperta começando a se mexer, a piscar e esfregar seus olhos. Observa-se nesse momento a transmutação parcial do ser inanimado em animado. Segundo Barthes (2010), a antinomia fundamental, a do inanimado/animado vem ao encontro de que um corpo animado pode ser considerado dotado de uma alma. Assim, considera-se o fato de que ao receber esse animismo, a marionete pode ser considerada um ser vivente, mas não um ser completo, pois suas características vegetais ainda estão presentes em seu corpo. Não vivendo em um corpo totalmente vibrante, mas como uma porção rígida, essa alma tenta animá-lo como um autônomo, pois ele ainda é um pedaço de madeira em movimento, descomposta dos gestos totais de um corpo humano, enfim, ainda como um boneco de madeira, uma marionete. Portanto, seria possível dizer que essa animação da matéria, presente em Pinóquio seria simplesmente chamada de “alma”.

Fotograma 3 – Filme Pinóquio: Pinóquio consegue falar e mexer as mãos.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940

Pinóquio é capaz de falar e mexer as mãos, e ao conseguir realizar essas tarefas, ele fica admirado. De acordo com Diana Luz Pessoa de BARROS (2010) em seu artigo: *Os sentidos da gestualidade*, ela diz que não só pela fala, mas também pela gestualidade, ingressamos nas características humanas. Além disso, Barros ressalta que Greimas propõe, no seu texto *Conditions d'une sémiotique du monde naturel* (1970, p. 62), que a gestualidade seja concebida como uma dimensão semiótica da cultura, pois ela institui diferenças entre culturas, sexos e grupos sociais e dá a eles significação. Assim quando Pinóquio consegue mexer as mãos e o seu corpo, ele reforça a sua tentativa de se tornar humano.

Fotograma 4 – Filme Pinóquio: Pinóquio consegue ficar em pé e caminhar.

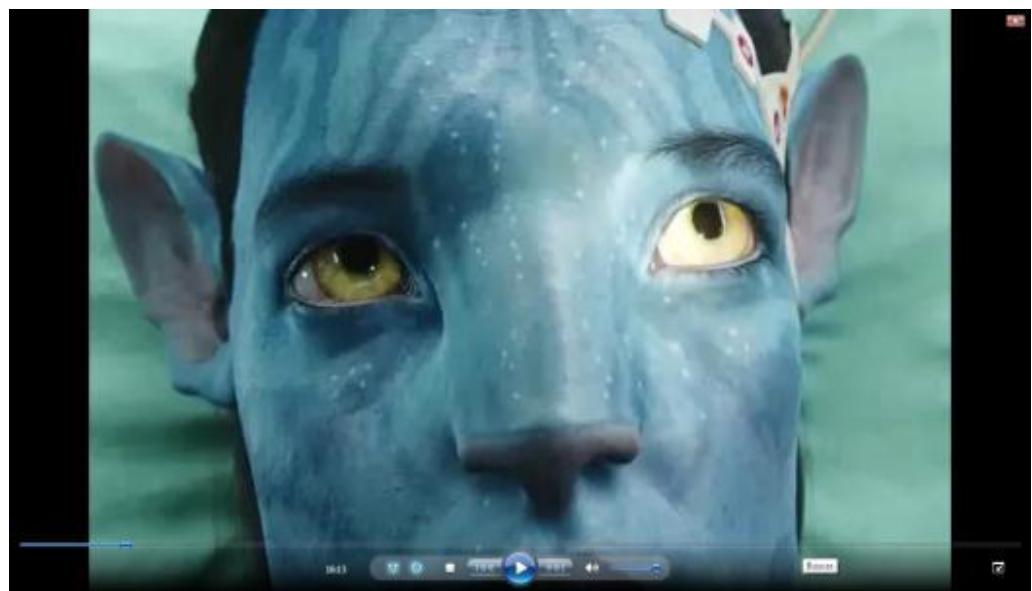


Fonte: Filme Pinóquio, 1940

A tentativa de Pinóquio ficar em pé e caminhar é mais um reforço na significação do sentido na sua tentativa de se tornar humano. O caminhar na categoria da comunicação gestual, segundo Greimas (1970), é parte da práxis gestual e da comunicação gestual, a partir, sobretudo, da significação da palavra *sentido*: remissão de um código a outro ou semiose, na comunicação gestual; direção ou intencionalidade “entre o trajeto a percorrer e seu ponto de chegada”, na práxis gestual. Com o movimento que dá a ação ao seu executor, esse pode estabelecer-se no plano da tridimensionalidade dando um início e um fim em seus percursos.

4.7. Elementos Pictóricos presentes em Avatar de James Cameron

Fotograma 5 – Filme Avatar: Jake Sully conecta-se com o seu avatar e abre os olhos.



Fonte: Filme Avatar, 2009.

A primeira cena que chama a atenção é o olhar do avatar do personagem Jake Sully. Neste momento ele estabelece uma relação de contato não somente com o seu avatar, mas também com o observador (spectador). Cria-se assim, segundo Greimas, um contato de primeira pessoa. Pelo olhar, assim como pelo movimento da cabeça e principalmente das mãos, o destinador da ação comunica-se direta ou indiretamente com seu destinatário. Além disso, o avatar inerte ganha o animismo ao conectar-se com a mente de Jake Sully. Assim, Segundo Barthes (2010), esse corpo animado pode ser considerado dotado de uma alma.

Fotograma 6 – Filme Avatar: Jake Sully mexe as mãos do seu avatar.



Fonte: Filme Avatar, 2009.

Ao executar uma comunicação gestual “em primeira pessoa” o avatar de Jake estabelece o contexto temporal e espacial da situação de comunicação e produz efeitos de sentido próprios da oralidade. Graças à criação desse simulacro de comunicação em situação, geram-se efeitos de aproximação espacial, temporal e actorial. Assim a ação dos gestos pode reforçar ou não uma ação da oralidade.

Fotograma 7 – Filme Avatar: Jake Sully fica em pé por meio do seu avatar.



Fonte: Filme Avatar, 2009.

A tentativa do caminhar do avatar de Jake Sully produz uma automação. Essa automação resulta na tentativa da exploração do espacial podendo-se assim reforçar o sentido da narrativa. Como o simulacro de comunicação visto anteriormente, a tentativa de andar gera uma mobilidade que propicia ao seu executor uma ação na tridimensionalidade. Se estabelece dessa forma um percurso com início, meio e fim.

4.8. Leituras Temáticas, segundo Barros

No nível discursivo, as oposições fundamentais, assumidas como valores narrativos, desenvolvem-se sob a forma de temas. Na análise fílmica de ambas as obras, puderam ser observadas algumas leituras temáticas. Essas leituras temáticas foram concretizadas em diferentes investimentos figurativos, todos eles caracterizados pela oposição de traços sensoriais, e psicanalíticos que separam em ambas as obras a limitação e a libertação. Neste estudo foram ressaltadas duas características mais emergentes observadas em ambas obras, sendo essas, o tema da humanização que se dá pela “avatarização”

traduzido em traços sensoriais tátil, traço sensorial visual. O tema se traduz no universo psicológico do personagem em dicotomida do mentir/dizer a verdade.

O tema da humanização se traduz em percursos figurativos e proxêmicos (utilização que a pessoa faz do espaço que a circunda), por exemplo, manifesta-se sob a forma das mãos, do caminhar; o traço visual, sob a forma do olhar, perceber o sentido e interpretar os olhares pelo modo de ver.

O tema psicanalítico do mentir mostra as características de ambos os personagens principais (Pinóquio e Jake Sully), como, por exemplo, os impulsos do ser - censura, o aflorar constante dos instintos e desejos.

As duas análises esboçadas acima foram apenas um ensaio dos possíveis temas que podem ser extraídos das duas obras em estudo. Essas serviram apenas para mostrar, como é possível a articulação dos mesmos percursos gerativos do sentido e como a semiótica desses se servem para ler ambos os textos.

Aqui estão em jogo as dicotomias humano/não humano nas suas decorrências:

Quadro 10 – Traço Sensorial tátil (mãos)

Traço Sensorial Tátil Mãos	Limitado	Vs.	Liberção
Filme Pinóquio	<u>Humanoide/Humano:</u> duro, ásperto, frio (Não Natural)	-	<u>Mãos Humanas:</u> Macio, Calor (Natural)
Filme Avatar	<u>Humano/Humanóide:</u> Artificial, Tecnológico (Não Natural)	-	<u>Mãos Humanóide</u> Macio, Calor (Natural)

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

Quadro 11 – Traço Sensorial tátil (olhar)

Traço Sensorial Olhar	Limitado	Vs.	Libertação
Filme Pinóquio	<u>Humanoide/Humano:</u> Artificial, Magia (Não Natural)	-	<u>Mãos Humanas:</u> Percepção visual (Natural)
Filme Avatar	<u>Humano/Humanóide:</u> Artificial, Tecnológico (Não Natural)	-	<u>Mãos Humanóide</u> Percepção visual Ampliada (Natural)

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

Quadro 12 – Traço Psicanalítico Mentir

Traço Psicanalítico Mentir	Limitado	Vs.	Libertação
Filme Pinóquio	A Mentira como existência		A verdade como existência
Filme Avatar	A Mentira como existência		A verdade como existência

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

Os temas apresentados acima encontrados em ambos os discursos fílmicos, possuem valores abstratos que possibilitam a organização em percursos. Desse modo, esses percursos são constituídos pelas recorrências desses traços semânticos ou semas, contribuindo assim para a geração do sentido em ambas as obras.

4.9. Percursos Figurativos, segundo Barros

Por meio do procedimento de figuração, estes contribuem para o conteúdo de modo a recobrirem os percursos temáticos abstratos atribuindo-lhes traços de revestimento sensorial. Em uma narrativa, o herói se caracteriza por uma série de modalizações do ser, distinguindo-se quatro modalidades diferentes: o querer ser, o dever ser, o saber ser e o poder ser, podendo estes se tornar discursos temáticos sobre o percurso figurativo. A partir do revestimento figurativo do objeto-valor, todo o percurso do sujeito é figurativizado: as transformações narrativas tornam-se ações. Os percursos figurativos, portanto, recobrem os percursos temáticos e percursos narrativos.

[...] Os valores assumidos pelo sujeito da narrativa são, no nível do discurso, disseminados sob a forma de percursos temáticos e recebem investimentos figurativos. A disseminação dos temas e a figurativização deles são tarefas do sujeito da enunciação. Assim procedendo, o sujeito da enunciação assegura, graças aos percursos temáticos e figurativos, a coerência semântica do discurso e cria, com a concretização figurativa do conteúdo, efeitos de sentido, sobretudo de realidade.

[...] Pelo procedimento de figurativização, figuras do conteúdo recobrem os percursos temáticos abstratos e atribuem-lhes traços de revestimento sensorial.

Barros, 2005; p.66

As figuras do olhar, das mãos e do caminhar são enfatizadas em ambas as obras. Essas figuras não só reforçam como também contribuem para a construção dos mesmos no percurso gerativo do sentido. Em Pinóquio, o personagem ao ganhar vida anímica, começa a perceber o mundo pelo seu corpo, ainda em madeira. Esse corpo

reproduz um mimetismo do corpo humano. Já em Avatar o personagem Jake Sully, ao conectar com o seu avatar, um corpo artificial criado pela engenharia genética, permite, por meio dessa tecnologia conectiva, a experiência anímica mimética de um ser humano em um corpo de um nativo “Na’vi”.

4.10. Figuras no Discurso – Isotopias, segundo Barros

Observa-se que os temas espalham-se por meio do fluxo do texto e são recobertos por figuras. Essas repetições dos temas e a recorrência das figuras no discurso denomina-se isotopia. Essa assegura, por meio da repetição, uma linha sintagmática do discurso oferecendo assim uma coerência semântica.

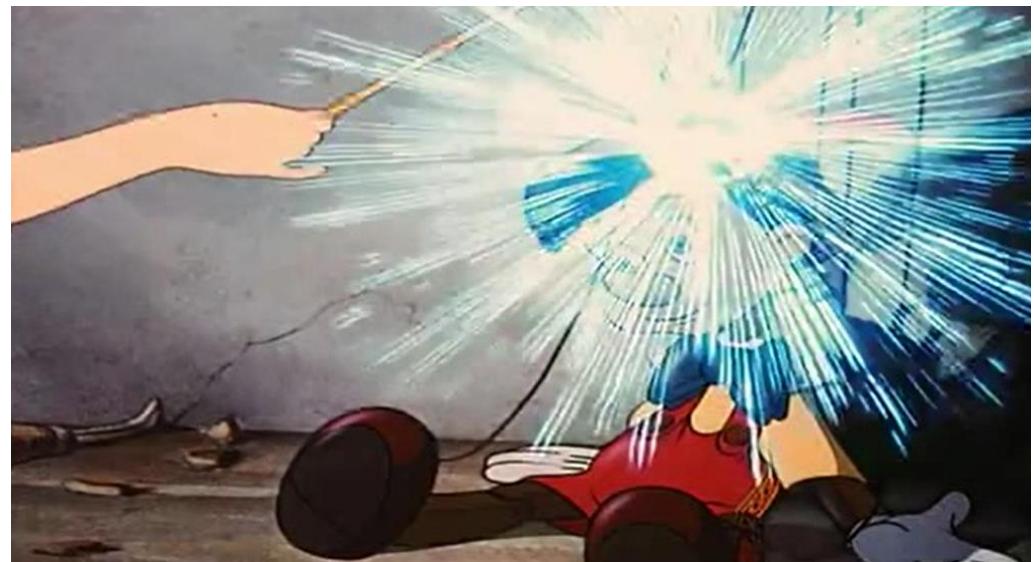
Os traços abstratos e figurativos que se apresentam de modo repetitivo permitem uma análise mais substancial no discurso.

Por meio dos percursos temáticos e figurativos é possível elucidar melhor a busca dos sentidos do texto, e as relações apresentadas entre várias isotopias.

A isotopia figurativa consiste na redundância de traços figurativos e traços que se traduzem no nível da manifestação em imagens que se pode analisar com mais ênfase nos parágrafos que se seguem.

Os pontos de virada na narrativa de Pinóquio: o elemento isotópico a “luz mágica” no filme Pinóquio:

Fotograma 8 – Filme Pinóquio: Luz mágica dando vida anímica à marionete.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940.

Fotograma 9 – Filme Pinóquio: Luz mágica da varinha de condão da fada liberta Pinóquio na gaiola.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940.

Fotograma 10 – Filme Pinóquio: Luz mágica transforma Pinóquio em um menino de verdade.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940.

Na obra de Pinóquio a Luz mágica é apresentada como um elemento figurativo. A “Luz mágica” delineia o processo de transmutação, pois toda vez que esse elemento isotópico se apresenta no discurso esse simboliza um momento de mudança na narrativa.

Os pontos de virada na narrativa de Avatar: o elemento isotópico “As sementes da Vida¹⁰” no filme Avatar:

Fotograma 11 – Filme Avatar: As sementes da vida pousam sobre o corpo do avatar de Jake Sully.



Fonte: Filme Avatar, 2009.

Fotograma 12 – Filme Avatar: As sementes da vida pousam sobre o corpo de Jake Sully e de seu avatar antes da transformação/transmutação final dele como um Na'vi.



Fonte: Filme Avatar, 2009.

¹⁰ Sementes de uma grande árvore de Pandora, a Árvore das Almas, na língua local, Eywa. Depois de uma relação inicial conflitiva, o avatar Jake conquista a confiança do povo na'vi, assim como coração de Neytiri.

Na obra de Avatar a “Semente da Vida” é apresentada como um elemento figurativo isotópico. A isotopia da “Semente da Vida” delinea o processo de transmutação. Toda a vez em que esse elemento isotópico se apresenta no discurso esse simboliza um momento de mudança na narrativa.

4.11. Estrutura Narrativa do Groupe d'Entrevernes

Em uma estrutura narrativa existe pelo menos um programa narrativo principal (PN base) e eventualmente com programas subordinados (PN de uso), que podem ser considerados como micronarrativas. Estas micronarrativas combinadas com outras micronarrativas resultam em uma narrativa maior ou macronarrativa (PN principal). Esta articulação entre competência e performance define o que a semiótica costuma chamar de percurso narrativo da ação e da sanção. (PIETROFORTE, 2008)

De acordo com BALOGH (2002) a maioria dos programas narrativos segue uma sequência lógica conforme nos mostra a teoria narrativa do Groupe d' Entrevernes: manipulação, qualificação, ação e sanção:

Manipulação: para que o sujeito crie uma ação, é necessário que ele tenha um desejo, um querer ou até mesmo um dever de fazer algo. Este desejo pode ser induzido por outro personagem ou até proposto por ele mesmo.

Qualificação: não é suficiente o sujeito ter um desejo, um querer, é necessário ele adquirir qualificações e competências para poder agir e levar em diante a história proposta. É muito comum o sujeito ainda não estar qualificado para tal, então se cria um hiato na narrativa onde em uma parte deste período (PN uso) o sujeito faz aquisição desta competência do fazer.

A ação: uma vez adquirido a competência necessária, o sujeito parte para ação propriamente dita. Este é considerado um dos momentos principais da narrativa, pois são responsáveis pelas grandes e importantes transformações da história.

Sanção: é a fase onde o destinador exerce um fazer interpretativo, executa um julgamento sobre o contrato.

Por meio desta rápida explanação sobre o conceito de narrativa, será possível traçar um caminho de análise da construção de um programa narrativo e uma análise sobre estes tópicos relacionados aos filmes propostos para este estudo.

4.11.1. Pinóquio de Walt Disney

Com a teoria narrativa do Groupe d'Entrevernes pode-se obter uma organização em quatro funções: manipulação, qualificação, ação e sanção do personagem Pinóquio no filme homônimo.

Quadro 13 – Teoria narrativa do Groupe d'Entrevernes
Pinóquio de Walt Disney

Teoria narrativa do Groupe d'Entrevernes Pinóquio de Walt Disney	
Manipulação	<i>Pinóquio deseja se tornar um menino de verdade.</i>
Qualificação	<i>Tornar-se valente, sincero e generoso para se tornar um menino de verdade.</i>
A ação	<i>Pinóquio Salva Gepeto da Baleia.</i>
Sanção	<i>Pinóquio consegue se tornar um menino de verdade com as qualificações exigidas pela fada.</i>

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

4.11.2. Avatar de James Cameron

Com a teoria narrativa do Groupe d'Entrevernes pode-se obter uma organização em quatro funções: manipulação, qualificação, a ação e sanção do personagem de Jake Sully no filme Avatar.

Quadro 14 – Teoria narrativa do Groupee d' Entrevernes

Avatar de James Cameron

Teoria narrativa do Groupee d' Entrevernes Avatar de James Cameron	
Manipulação	<i>Jake Sully deseja se tornar um Na'vi</i>
Qualificação	<i>Tornar-se valente, sincero e generoso para se tornar um Na'vi.</i>
A ação	<i>Jake Sully Salva os Na'vi.</i>
Sanção	Quando o personagem Jake Sully consegue se tornar o um Naví de verdade.

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

5. Capítulo III - Análise do Discurso

Neste capítulo foi realizado um diálogo entre alguns veios como a psicologia, a sociologia, a psicotecnologia¹¹ e a semiótica através da análise do conteúdo de ambas as obras. Dessa maneira, foi possível traçar os pontos conjuntivos e disjuntivos entre os personagens principais de ambas as obras em análise.

5.1. O Mito segundo Roland Barthes

O mito é um modo de comunicar, é uma mensagem. É o modo de significação, uma forma. Um dos primeiros modos de compreender um mito é por meio do sistema semiológico. Assim, para começar a postular uma significação do mesmo foi necessário recorrer à semiologia que serviu como norteador deste capítulo.

Barthes (2012) em seus estudos diz que a mitologia é um dos fragmentos estudados por Saussure há cerca de 40 anos sob o nome de semiologia. Em seus estudos afirma que toda a semiologia postula uma relação entre dois termos: um significante e um significado, contudo tal relação não é uma relação de igualdade, mas sim de equivalência.

[...] Deve-se considerar em todo o sistema semiológico não apenas dois, mas três termos diferentes; pois o que se aprende não é absolutamente um termo, um após o outro, mas a correlação que os une: termos portanto, o significante, o significado e o signo, que é o total associativo dos dois primeiros termos [...]. (BARTHES, 2010, p.203)

O mito é a significação, ele exerce uma dupla função: designa e notifica, faz compreender e impõe.

¹¹ O professor Derrick de Kerckhove, diretor do Programa McLuhan de Cultura e Tecnologia da Universidade de Toronto, inventou o termo psicotecnologia para designar toda tecnologia de suporte à linguagem. Trata-se de uma tecnologia de conexão, por intermédio da linguagem, do indivíduo com seu interior e exterior. Desse modo, a psicotecnologia é, segundo ele, predominantemente uma tecnologia da linguagem.

Barthes ainda define a função do mito de transformar um sentido em uma forma. E assim o mito transforma uma intenção histórica em natureza, uma eventualidade em eternidade. Pode-se, assim, por meio do mito começar a compreender o mito do herói e qual o seu papel na narrativa e no contexto social.

5.2. A construção do Herói

Para que uma narrativa seja apresentada como um dos elementos fundamentais na importância de uma cronologia, se apresenta o herói. Este é uma peça quase que fundamental da narrativa, pois será por meio das provas que ele enfrenta e dos elementos que o qualificam no desenrolar da ação que ele atingará a sanção ao final no percurso. Uma das etapas principais onde é ressaltada a presença do herói é no percurso de manipulação como foi visto na Estrutura Narrativa do Groupe d'Entrevernes.

O percurso da manipulação pode ser caracterizado por intimidação, sedução, provocação e tentação entre outros. Na manipulação presente no percurso do herói, em ambas as obras em análise, é possível perceber que ambos os personagens (Pinóquio e Jake Sully) são seduzidos, tentados, provocados e intimidados, sendo esses manipulados por outros personagens que os desviarião de suas tarefas como heróis. Estes enquanto donos de sua própria vontade, para alcançarem uma performance onde devem cumprir com sua competência, são levados em determinados momentos a gerarem questionamentos e sentimento de revolta. Esses questionamentos e sentimento de revolta os levarão a ações que por fim alcançarão seus objetivos, conduzindo ambos os heróis (personagens principais em ambas as obras) para a suas transformações.

Segundo Fischer e Nascimento (2012) o “herói” tende a oscilar entre o bem e o mal, o certo e o errado, o sublime e o horror, em função da escala de valores nele aplicado. Assim, pode-se observar em ambas obras que a luta do

herói contra o bem e o mal são baseados no ato do mentir e suas consequências.

5.3. Análise do Mentir e seus significados em Pinóquio e Avatar

Em muitos casos, mentir é uma tentativa de viver o que se vive de fato nos sentimentos reprimidos. De acordo com Cunha (2008), com base nos estudos de Sigmund Freud, há duas portas relevantes acerca da mentira na infância. Às vezes as crianças estão imitando as mentiras ditas pelos adultos e em outras as mentiras ocorrem sob a influência de sentimentos amorosos intensos. Pinóquio projeta inconscientemente tanto na criança como no adulto uma parte delas, usando-o como referência entre seu EU e a realidade dos conflitos gerados no seu interior. Muitas vezes a mentira mascara uma insegurança usando, segundo Jung¹², uma persona, uma proteção do ser para estar fora do enfrentamento da vida. Nas duas obras analisadas, Pinóquio e Avatar, o processo de mentir resulta no fortalecimento dos personagens. Enquanto Pinóquio mente para buscar suas conquistas pessoais direcionadas pelo impulso do ID (instância impulsional do ser sem nenhum envolvimento com ética, regras, apenas instinto de prazer segundo Freud), Avatar mente para si negando o seu estado natural para dar vida a outro ser, direcionado pela instância do superego (instância da repressão, das regras e ordens, no conceito de Freud). Sendo assim Freud determina tecnicamente os seguintes termos:

5.3.1. Persona

É o nome inspirado pelo termo romano que designa a máscara de um ator. É o rosto que usamos para o encontro com o mundo social que nos cerca. No plano psicológico, a persona é um complexo funcional cuja tarefa consiste tanto em esconder quanto em revelar os pensamentos e sentimentos conscientes de um indivíduo aos outros. A

¹² **Persona** Na Dialética do Eu e do Inconsciente (1928), Jung propõe a noção de **persona** para designar a forma que assume uma personalidade em função de seu meio ambiente. JUNG, E.G.H., JUNG. São Paulo: Editora Sumus, 1983.

persona possui considerável autonomia e não está sob o total domínio do ego. Jung define o termo persona na importante obra “TIPOS PSICOLÓGICOS” publicado em 1921.

5.3.2. Id - Ego - Superego

Freud formulou um modelo estrutural da mente como constituída de três partes (estâncias) distintas, mas que interagem entre si. Essas partes são o id, o ego e o superego. O id é o inconsciente, o superego é o consciente e o ego é o mediador entre o id e o superego. Essa é considerada a teoria de Freud da personalidade humana (FREUD,1923).

5.3.3. Pulsão de vida e Pulsão de Morte

Para Freud a pulsão de vida seria representada pelas ligações amorosas que estabelecemos com o mundo, com as outras pessoas e com nós mesmos, enquanto a pulsão de morte seria manifestada pela agressividade que poderá ser voltada para si mesmo e para o outro (FREUD,1923).

5.4. As conjunções e Disjunções dentre as obras vistas através da mentira e das Pulsões

A presença da dicotomia verdade/mentira e os processos do existir como ser vivente pode ser observado no quadro comparativo abaixo:

Quadro 15 – Dicotomia entre a verdade e a Mentira em ambas as obras.

	Pulsões Cena inicial	A existência do ser pelo processo Mentir	Pulsões Cena Final
Pinóquio	<i>NÃO vida NÃO Vida?</i>	A verdade como existência	<i>NÃO Vida? ↗ Vida</i>
Avatar	<i>Vida ↗ NÃO Vida?</i>	A mentira como existência	<i>NÃO Vida? ↗ Vida</i>

Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

5.5. Pinóquio Segundo Paolo Fabbri

Através dos estudos de Paolo Fabbri (2002), em seu livro *As aventuras de Pinóquio, entre uma linguagem a outra* pôde-se observar alguns aspectos importantes desse personagem tão peculiar.

Pinóquio é uma marionete que pode ser considerada como o intermediário entre o mundo dos animais, da natureza e dos homens. Graças a isso, ele adquire alguma qualidade, o fato de ser de madeira, o coloca na categoria de animal e de natureza, e as outras qualidades presentes o colocarão na parte dos homens, que o transformará posteriormente em humano de verdade. Constantemente nesta operação de transformação/transmutação, que ele faz a si, o que dificultará na sua transmutação de marionete em um menino, são as suas contínuas recaídas: momentos nos quais o colocam ora como um cão de guarda para vigiar uma casa (*conto*), ora estão querendo queimá-lo como se fosse um pedaço de madeira (*conto*), e outros momentos em que ele se transforma em um asno (*filme*) e entre muitas outras histórias.

A narrativa é ao mesmo tempo a posição de um certo número de conteúdos imaginários e a transformação destes, obtendo-se sucesso ou não. Pinóquio é apenas isso: é a tentativa de um ser intermediário (humanoide-humano), que mescla essas duas naturezas distintas, e o fato de que cada

vez que ele falha na sua tentativa de transformação, causados por seus maus comportamentos, a sua humanidade fica muito mais difícil de ser alcançada.

Entretanto, a característica principal a ser destacada de Pinóquio é fundamentalmente o desenvolvimento de sua trajetória nas oposições natureza-cultura, animalidade-humanidade considerados como universais semânticos do nível fundamental. Outra parte que deve ser considerada, principalmente no estudo das estruturas narrativas é o problema da aquisição do aprender e do presente. Pinóquio se comporta geralmente adquirindo tudo o que lhe é dado, em termos de experiência, por exemplo, pelo pai, pela fada, etc.... Ele sempre consome e nunca faz nada: como exemplo a parte (no conto) de se alimentar, ele quer comer só as partes boas, e assim por diante, apresenta-se como um consumidor voraz sem restituição.

Pinóquio, bem ou mal, nasce dentro de uma sociedade que poderia se chamar de mundo finito, isto é, uma sociedade toscana do fim do século XIX. Provavelmente como muitas outras sociedades primitivas o mundo era dividido em partes, e qualquer um que enriquecesse rapidamente dentro dessas sociedades, provavelmente teria roubado de outros. Fabbri ressalta que o mundo finito é o mundo agrícola. Tendo como exemplo o mundo Industrial, onde a produção da indústria era completamente frenética e crescente, esta não lembra em nada o mundo rural que possuía um equilíbrio e controle. No mundo agrícola, quem roubava, enriqueceria; e a inveja era fomentada pela ascenção daqueles que estavam crescendo. Esta forma de controle e enriquecimento, que é também uma forma muito forte de controle social, pode ser dividida em dois modos: o de presentear alguém que se encontra fora desse sistema, ou por meio de um milagre, ou uma graça ou um tesouro.

O tesouro é um modo de colocar em xeque-mate qualquer coisa que se constitui como uma ruptura dos equilíbrios sociais tradicionais. A ideia fundamental de Pinóquio é tentar sair do mundo de seu pai (que lhe deu tudo e a quem ele deverá retribuir), mas para isto, ele terá que fazer dinheiro; e

fazer dinheiro para Pinóquio significa ter acesso a um “tesouro” que lhe dará a possibilidade de sair da categoria do mundo dos brinquedos; e para sair deste mundo de brincadeiras e divertimento ele terá que fazer como todas as pessoas: estudar e trabalhar. Então se sabe da ironia da história, isto é, o dinheiro se converte como tesouro, mas como tesouro da “terra”, isto é, o tesouro agrícola, que pode ser de qualquer maneira, regado, arado e cultivado para que se colha os seus frutos, ou seja a inclusão na sociedade.

5.6. Variantes / Variações¹³ – Contexto Social de Pinóquio

Uma das grandes características da obra de Pinóquio é a sua pluralidade de adaptações e sua característica atemporal.

Anteriormente percebe-se que não mais que trinta anos após o lançamento da publicação de Pinóquio, começam a surgir as primeiras releituras da obra por meio de novas plataformas de linguagens, assim como foi observado no mesmo ano de 1911 a tentativa com a obra a Divina Comédia de Dante. Em questão de poucos anos o conto entrou para o contexto cultural italiano começando a ser considerada uma obra mítico-folclórica.

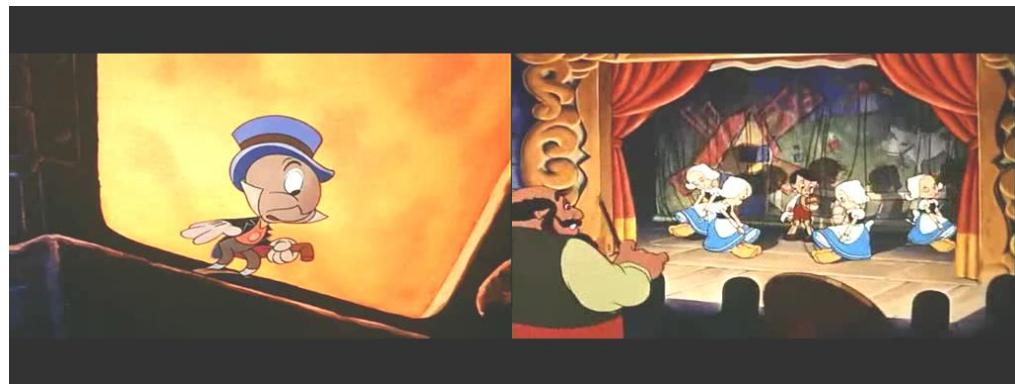
Desde o seu surgimento, Pinóquio exerce um encanto em quem o lê, gerando-se assim diversos pressupostos para o seu comportamento e caráter. Claro que Collodi, sendo um exímio convededor não só da cultura italiana, mas de outras, como a francesa, conseguiu dar uma neutralidade a sua obra, podendo esta adaptar-se a qualquer cultura, seja por meio de uma leitura literária ou por meio de suas variações. Mesmo quando o conto migra de um idioma para o outro, faz-se necessário sempre uma adaptação, sendo quase que impossível a apropriação total do sentido da obra. Mesmo os que supostamente possuem a mesma língua mãe, o italiano, a variação dos sentidos, pode ser observada em situações, ou palavras, onde somente

¹³ O termo variação pode também ser usado como sinônimo de variante . DUBOIS, Jean et al. Dicionário de Linguística. Editora Pensamento-Cultrix, 2011, p.609, 610.

nativo daquela língua ou o conheededor profundo dessa língua ou região consegue compreender quase por completo a obra.

O exemplo mais comum dessas variações se observa no filme da Disney, que mostra uma transposição, na qual as modificações são absolutamente importantes. Assim, dependendo do universo, onde essa nova leitura da obra está inserida, algumas de suas características podem ser ressaltadas ou omitidas, como por exemplo na tradução russa que quase não cita o nariz que cresce de Pinóquio. Assim, as variações estão sempre presentes nos processos de adaptação de uma obra. As isotopias poderão mudar de acordo com o universo em que a nova leitura da obra será inserida. Claro que uma variação que mude completamente a história, pode também apresentar isotopias dominantes por meio de variações, como o caso em que Paolo Fabbri cita da obra de Walt Disney em que a certo ponto Cricket, o Grilo falante, vê Pinóquio junto com outros marionetes no palco e faz um comentário observando a profunda essência hollywoodiana: “*Até agora eu tinha uma preocupação moral, mas se no espetáculo se faz tanto dinheiro, vejo que a moral não conta.*” A isotopia presente no texto é que Pinóquio é um homem do espetáculo, que está reforçada e apresentada nessa cena.

Fotograma 13 – Cena do espetáculo das marionetes.



Fonte: Filme Pinóquio, 1940.

5.7. Variantes / Variações – Contexto Social de Avatar

Uma das grandes características da obra de Avatar é a sua ligação com as novas tecnologias, entre essas a realidade 3D presente na maioria dos filmes atuais. Essa tecnologia permite quase entrar na narrativa dando maior ilusão aos olhos dos espectadores.

Como foi dito na justificativa deste projeto, De Kerckhove¹⁴ (2010) comenta sobre John Calvin, um teólogo muito importante no século XVI que exerceu uma grande influência na Reforma Protestante da Igreja Católica, o qual chamou de “*angelismo*” a nossa tendência em transformar “*nossa ser*” em informações. Além disso, De Kerckhove afirmou que essa desmaterialização do “*nossa ser*” cria um contexto ao corpo, e este também se torna uma forma de arte. Pode-se dizer assim que John Calvin não se referia à experiência que temos com os computadores, mas pode dizer que este já previa o futuro pelas novas tecnologias. Hoje seja por meio do telefone ou do computador, somos “desmaterializados”.

Atualmente, telepresença é bastante verdadeira, não totalmente, mas representa sempre algo a mais, possibilitando ao ser humano a experiência da ubiquidade. Através desta desmaterialização por meio dessas novas tecnologias cria-se um contexto ao corpo em que este também se torna uma forma de arte. De acordo com De Kerckhove (2010) estamos considerando todo o nosso corpo, como modelo, um sistema a programar. Iremos ao ponto em que na próxima geração, todos serão capazes de reconhecer os próprios interesses, de manterem, ou encontrarem estratégias para manterem suas próprias identidades, gerando uma ideia de si próprios.

Avatar é simplesmente um tipo de passagem de uma plataforma midiática para outra. Graças às novas tecnologias digitais, estas possibilitam a imersão quase total do telespectador para dentro da narrativa. Mesmo a

¹⁴ Entrevista de Derrick De Kerckhove ao 48º Laboratório Internazionale della Comunicazione a Gemona del Friuli, 2010.

obra Avatar não é, em si, interativa, em termos de obra cinematográfica, mas esta permite um novo paradoxo de modelo e a possibilidade de novas experiências audiovisuais ao telespectador. As tecnologias 3D permitem ao telespectador uma mudança de posição. Mesmo que o espectador não se move, a tecnologia permite ao observador não somente ficar na frente da imagem, mas cria-se uma ilusão de imersão em seus corpos para dentro da cena. Esta experiência deixa de ser meramente visual, e passa a criar uma sensação do tático.

O telespectador ao experimentar esta nova tecnologia, quer participar, e isso muda a natureza de seu papel. Projeta-se um contexto imaginário, analogicamente parecido ao que se realizam uma leitura, mas esta última ainda permite que a escolha do cenário imagético seja feita pela mente do leitor.

Segundo Kerckhove (2010), quando se lê um livro ou se vê um filme, o leitor ou telespectador pode se projetar em algum personagem. Mas quando se trata de interagir como mundo virtual, nós só projetamos o nosso caráter (em nosso avatar). Sendo assim, o filme Avatar nos convida a nos identificarmos com a ideologia de Jake, com o seu avatar. O personagem é adornado por meios simbólicos, psicológicos e elementos sociais e também por propriedades tecnológicas, fazendo com que o filme ofereça um drama de identidade, não só para o personagem, mas para nós mesmos nesta nova era da reprodução eletrônica, como, por exemplo, a internet. A história do filme Avatar, é apenas uma das mais recentes tentativas da imersão humana na era digital. Sua história, e nela inseridas seus valores, permitem uma nova visão, um novo modo de compreensão da realidade, consequentemente um novo renascimento. Deste modo, De Kerckhove (2010), diz que Avatar é em si um avatar de Pinóquio, reinventado pela era digital.

5.8. A construção do ser em ambas as obras

Pinóquio nasceu das mãos de um humilde carpinteiro, em primeiro lugar como um boneco de madeira que posteriormente serviria como uma marionete, cuja proposta era de angariar recursos para a sobrevivência de seu criador. Pinóquio seria perfeito se ele se transformasse um menino de verdade, com vida, e assim aconteceu na história. Como marionete o seu instinto era somente pulsional e para ser de verdade de carne e osso teria que ter tanto os sentimentos racionais quanto os emotivos. Collodi utiliza Pinóquio como exemplo, como referência de comportamento humano no decorrer de toda a sua obra. Já em Avatar, o filme traz uma linguagem muito semelhante, mas um contexto atual onde o processo é o inverso ao de Pinóquio. É o homem se transformando em um outro ser, mas agora ficcional, onde os sentimentos precisam ser invertidos para poder experimentar outras conexões vivenciais, entretanto os sentimentos também são intensamente trabalhados.

5.9. Ser Avatar Versus Ser Pinóquio – Quadro Comparativo Intertextual - Pulsões: Nascimento (vida)

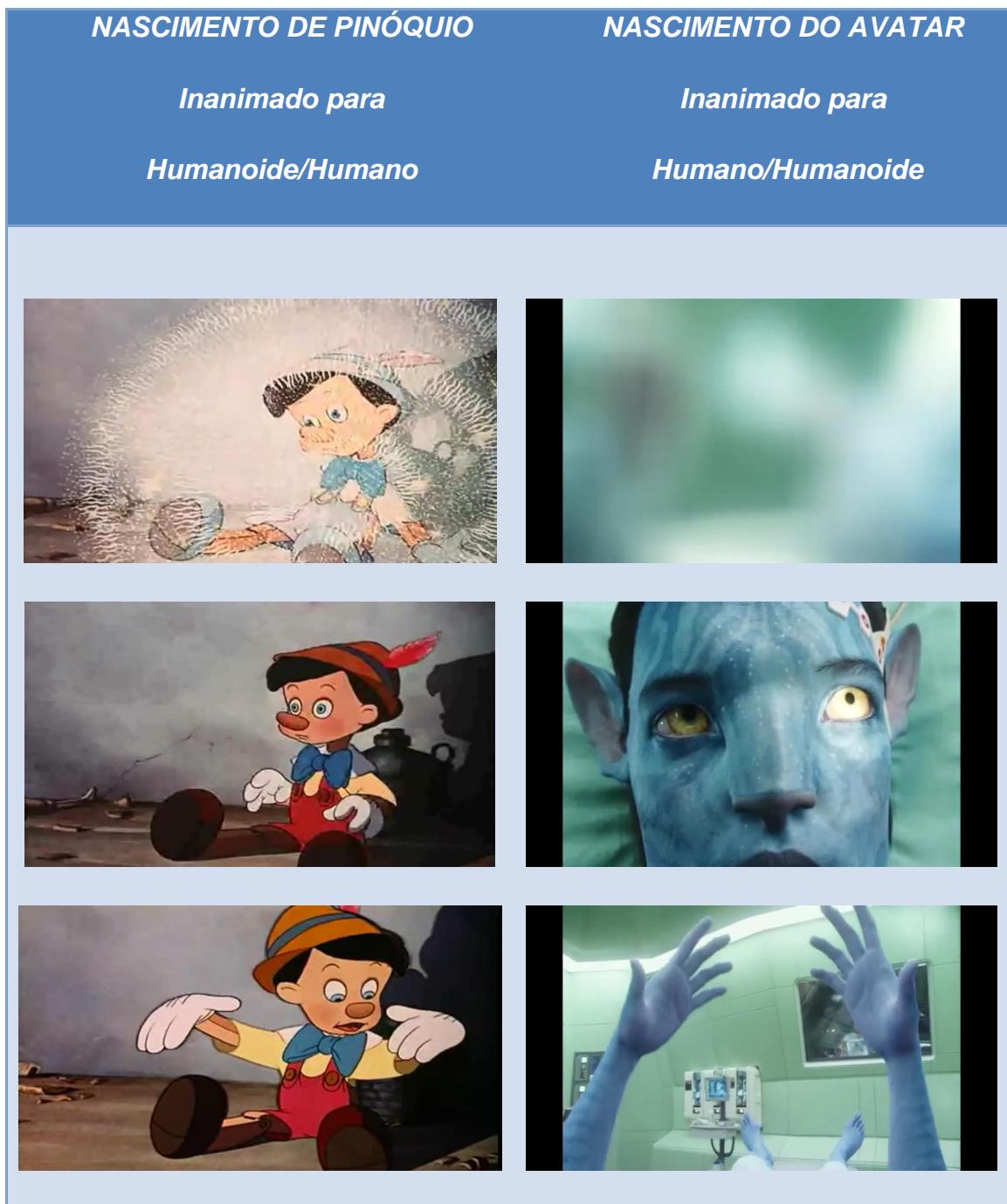
A seguir inicia-se uma análise comparativa por meio dos pictogramas extraídos de ambas as obras. As cenas comparativas iniciam-se a partir dos 16ˊ(minutos) de cada obra.

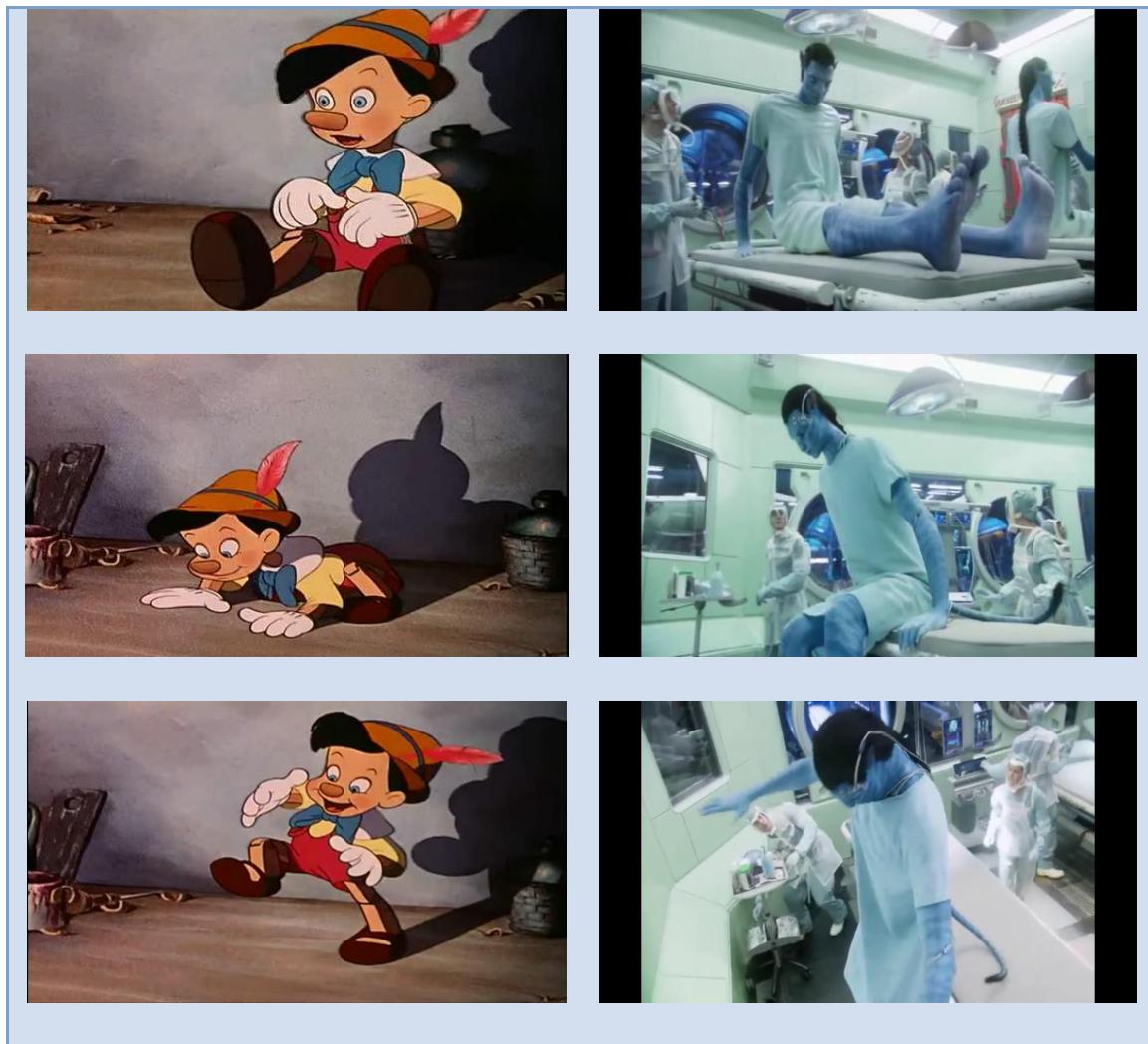
Na cena do nascimento de Pinóquio observa-se a fada dando o dom da vida ao boneco de madeira. Ao ganhar vida, Pinóquio abre os olhos, observa seu corpo e sua capacidade de fala, tenta ficar em pé e tenta andar.

Em Avatar, observa-se o personagem Jake Sully conectando-se com o seu avatar pela primeira vez. Ao executar essa conexão ele abre os olhos de seu avatar, observa seu corpo, sua capacidade de fala, tenta ficar em pé e

tenta andar. Percebe-se assim um ponto intertextual conjuntivo entre ambas as linguagens sincréticas.

Quadro 16 – Intertextualidade entre os personagens principais.





Fonte: Fabiano Damiati, 2013.

5.10. Transmutação dos Personagens – Quadro Comparativo Intertextual - Pulsões: Nascimento (vida)

A seguir será possível iniciar uma análise comparativa por meio dos pictogramas extraídos de ambas as obras. As cenas comparativas iniciam-se nos momentos finais de cada uma. É um momento de transmutação para ambos os personagens principais.

Em Pinóquio, esse se encontra deitado sobre o leito de Gepeto. Gepeto chora a morte de seu filho Pinóquio, de repente observa-se uma

intensa luz entorno do corpo do boneco de madeira que o transforma em um ser humano. Pinóquio então abre os olhos e assim torna-se um menino de verdade.

Em Avatar, Jake Sully encontra-se deitado ao lado da árvore da vida com o seu Avatar juntamente com as Na'vi Neytiri e a sacerdotisa, além das sementes da árvore da vida circulando o corpo de Jake e seu avatar. Todos estão em festa, pois é o dia do aniversário de Jake Sully. Toda a tribo está reunida ao redor deles; estão cantando e encontram-se todos numa espécie de sincronia. Podem-se observar raízes da árvore da vida se entrelaçando entre os corpos de Jake Sully e seu Avatar. Neytiri retira a máscara de oxigênio de Jake e esse desfalece. Algum tempo depois, observa-se Neytiri acariciando o rosto do Avatar e este abre os olhos, completando-se assim a transferência do ser de Jake Sully que se encontrava no seu corpo humano para o seu Avatar, transformando-o assim por completo em um Na'vi de verdade.

Quadro 17 – Intertextualidade entre os personagens principais.





6. Considerações Finais

O passado, como diz Proust, perdido, ele não volta enquanto tal, mas só pode ressurgir, diferente de si mesmo e, no entanto, semelhante, abrindo um caminho inesperado nas camadas do esquecimento. Se há uma retomada do passado, este nunca volta como era, na repetição de um passado idêntico: ao ressurgir no presente, ele não é o mesmo, ele se mostra como perdido e, ao mesmo tempo, transformado por esse ressurgir; o passado é outro, mas, no entanto, semelhante a si mesmo. (Apud BENJAMIM, 2008, pg 20 apud GAGNEBIN, 1997, p 102)

Ao analisar os estudos de Walter Benjamin (2008) percebe-se que a tecnologia digital potencializa a manipulação do real contribuindo para criar uma nova condição paradigmática, quase sempre nunca visto anteriormente. De acordo com BALOGH (2002, p. 17), no mundo moderno, a vida do homem se transforma, ele se adapta às novas interfaces, às novas formas de interatividade, e às relações com outros homens, sendo cada vez mais mediadas pelas máquinas. Dentro do universo ficcional as novas tecnologias permitem criar mundos que muitas vezes se confundem com o real por meio de processos digitais e tecnologias 3D.

O universo ficcional nos conduz a mundos que jamais poderíamos observar no mundo real. Ele nos permite percorrer caminhos, mundos e tempos. Por meio da narrativa, seja essa oral, poética ou sincrética, o ficcional pode até mudar enquanto processo, mas jamais mudará em sua essência. Isso pode ser observado pelas mudanças tecnológicas ocorridas no universo ficcional, que migrou para várias plataformas, como os livros, o rádio, a televisão, o cinema e a internet. Uma frase interessante de se observar é a da filósofa Márcia Tiburi em seu livro o *Olho de Vidro* (2011), ela disse: Morte a Televisão, vida longa ao televisivo. Percebe-se, assim, que as plataformas comunicativas podem mudar, mas a mensagem sempre será passada.

Por meio de vastas relações entre textos a Cultura se compõe. Sem ela uma sociedade não existe. De acordo com BALOGH (2002) os objetos de uma cultura, como a oralidade, a imagem, o poético e o sincrético incrementam a mesma criando processos antropofágicos nesse processo por meio de processos intertextuais, que, segundo o semioticista Iuri Lotman (BALOGH, 2004, p. 221 apud Lotaman, 1994), constituem produções culturais e definem novos paradigmas para cada cultura a qual é inserida.

Ainda segundo BALOGH (2002) o conceito sobre intertextualidade foi muito bem compreendido por Julia Kristeva ao fazer uma releitura da obra de Bakhtin, reforçando o princípio existente entre um texto e todos os outros já produzidos, formando-se assim um clássico conceito de que todo o texto se constrói com um mosaico de citações e é a absorção e transformação de um outro texto (BALOGH, 2002 apud KRISTEVA, 1974, p. 64). Esse processo metamorfósico entre obras existentes é conhecido com processo intertextual. Assim, essas novas criações vão incorporar novos sentidos, a textos já existentes, provocando um novo olhar para direcionar o observador a um meio e a um fim.

O objetivo deste trabalho foi compreender os processos intertextuais existentes entre as duas obras em estudo. Graças aos conceitos teóricos apresentados, diálogos entre áreas como a da sociologia, da psicopedagogia, da semiótica e das análises comparativas, juntamente com as decupagens, foi possível a localização das cenas onde esses processos intertextuais ocorreram e pôde-se localizar os pontos conjuntivos e disjuntivos entre ambas as obras. Sendo assim, os estudos de partida deste projeto baseados no artigo do Professor Derrick De Kerckhove que compara o filme Avatar como sendo personagem Pinóquio reinventado para a era digital, e as contribuições de vários estudiosos como a Profa. Dra. Anna Maria Balogh sobre intertextualidade, foi possível a comprovação de processos intertextuais existentes entre ambas as obras sincréticas em estudo.

De acordo com De kerckhove (2010), Pinóquio é uma resposta cultural a invasão da indústria no início do século XIX. Ele representa o processo de mecanização do ser humano. Seu corpo de madeira, suas articulações limitadas, seu modo de ser,

nada mais é do que o conceito da indústria, que padroniza, articula, se movimenta, conforme a sua capacidade. A indústria sendo fruto da mente humana nada mais é do que uma representação do pensamento humano. Sócrates dizia que o verdadeiro mundo é o mundo das ideias e qualquer coisa que for além desse, é apenas representações, ou fragmentos do verdadeiro mundo. Ou seja, observando a história de Pinóquio, pude perceber juntamente com teóricos como Paolo Fabbri e Derrick de Kerckhove que a história de Pinóquio não é meramente uma história infantil. Ela representa todo o paradigma do início da industrialização italiana. É a repreensão do mundo agrícola pela indústria.

Um dos pontos cruciais da história de Pinóquio é a passagem do não mentir. Mas não mentir para quem? Para os outros ou para si? Não mentir na verdade sobre sua condição, de ser um autônomo, uma marionete. A indústria do início do século XIX exigia isso dos trabalhadores, eles não deveriam mentir para seus chefes, nem questionarem suas condições. Outra passagem que não citei nessa pesquisa do conto de Pinóquio foi a parte em que ele tenta usar roupas pela primeira vez, esta simbologia segundo Fabbri (2002) é a tentativa de ilustrar o ingresso dos “colarinhos brancos” no mundo dos “colarinhos azuis”, ou seja, o trabalhador da linha de produção ingressando no mundo dos escritórios e departamentos na Indústria. Pinóquio é luta não do bem contra o mal, mas sim da homem versus máquina.

Em Avatar pude perceber a tentativa do homem no seu processo de retornar ao seu mundo de origem, o mundo das ideias. O filme Avatar é verdadeiramente o Pinóquio 2.0. Ele representa a transformação do homem, não mais como na história de Pinóquio que era feito de madeira e representava a mecanização, mas a transformação do homem em zeros e uns (eletricidade); em digital e esta é a questão. A história de Jake Sully mostra como os processos tecnológicos são uns dos pontos chave de sobrevivência de nosso paradigma atual, onde o mundo real cada vez mais se funde com o virtual. E a pergunta que deu origem a todo esse estudo intertextual, o por quê Avatar é considerado o Pinóquio 2.0 reinventado para a era digital? Segundo De Kerckhove é o processo de existência. O real e o virtual se fundem a todo o momento e a maior dificuldade é justamente manter as mesmas características de si próprio nos dois mundos. No virtual criamos avatares que são

reconstruções parciais de nossas identificações, possibilitando experiências em mundos que jamais existiram no real. Podemos estar em vários lugares ao mesmo tempo por meio da ubiquidade graças a dispositivos que nos ligam com esse mundo virtual.

Para encontrarmos a humanidade, nos dias atuais devemos literalmente compreender como as novas tecnologias digitais impactam no nosso comportamento, no nosso modo de ser, de como podemos criar nossas identidades. Quando se cria um perfil em uma rede social como o facebook, e preenchemos os cadastros com algumas informações pré-definidas, estamos criando nesse mundo virtual uma fração do nosso ser, uma identificação. Este perfil é apenas uma parte de nós, do que somos, do que nos representa, mas jamais será o todo. Sendo assim estes fragmentos que são colocados nesse mundo virtual, não são tudo o que somos ou representamos. Este não deixa de ser uma mentira do que realmente somos? Esta mudança digital nos levará a criarmos uma formação ética que poderá ponderar esse limite do que é considerado verdade ou mentira, real ou virtual? Essa ética será fundamental para que possamos definir nesse novo Pinóquio 2.0, os avatares, a existência do ato de mentir para nós mesmos e para os outros.

7. Referências Bibliográficas

- ARANHA, Maria Lucia de Arruda. **História da Educação e da Pedagogia**. São Paulo: Moderna, 2012.
- ARAUJO, J. J. **O telejornal como ato de presença: Um estudo da dimensão sensível no Jornal Nacional**. Bauru: UNESP, 2006.
- ADORNO, Theodor W. *Indústria Cultural*. In COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo, Nacional/Edusp, 1971. p. 287-288.
- ALVES, A. J. A. A. **Revisão bibliográfica em teses e dissertações: meus tipos inesquecíveis**. Cadernos de pesquisa, São Paulo, n. 81, maio, 1992. p. 53-60.
- ALVES, R. **Filosofia da ciência**. São Paulo: Loyola, 2000.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 2001.
- AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2003.
- BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.
- _____. **Conjunções – Disjunções – transmutações: Da Literatura ao Cinema à TV**. 2^a Edição. São Paulo: Annablume, 2005.
- _____. *Quanto mais quente melhor: Erotismo, Celuloide e Sedução*. In: LYRA, Bernadete e SANTANA, Gelson (orgs). **Corpo & Mídia**. São Paulo: Arte e Ciência, 2003. PP 115-122
- _____. **Conjunções, Disjunções, Transmutações. Da Literatura ao Cinema e à TV**. São Paulo, Annablume, 2005, 2^a.edição revista e aumentada.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- BARROS, Diana L. P. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Parma, 2005.
- _____. **Os sentidos da Gestualidade – Transposição e Representação Gestual**. São Pualo: USP, 2010.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara - Nota sobre a Fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. **Mitologias Roland Barthes**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012. 258p.

- BARTHES, Roland et alii. **Análise Estrutural da Narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas II – Rua de mão única**. São Paulo: Editora Brasilese, 1997.
- BETTETINI, G. *Semiótica, computação gráfica e textualidade*. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagen máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- BEIVIDAS, Waldir BEIVIDAS **A construção da subjetividade: pulsões e paixões**. Rio de Janeiro, UFRJ, 1995.
- BURCH, Noel. **Praxis no Cinema**. Lisboa: Estampa, 1973.
- CITELLI, Adilson. **Linguagem e Persuasão**. São Paulo: Ática, 2001.
- CUNHA, M.V. **Psicologia da Educação**. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2008.
- DONDIS, D. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DUARTE, J.; BARROS, D. (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.
- DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de Linguística**. Editora Pensamento-Cultrix, 2011, p.609, 610.
- FREUD, S. **Freud (1923-1925) O Eu e o Id "autobiografia" e outros textos**. São Paulo: Cia das Letras, 2011. ISBN 9788535918724
- GREIMAS, A. J. **Semiótica Plástica e Semiótica Figurativa**. Significação – Revista Brasileira de Semiótica, Araraquara, n. 4, 1984.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1984.
- GREIMAS, A. J.; LANDOWSKI, E. **Análise do discurso em Ciências Sociais**. São Paulo: Global, 1996.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas: Papirus, 1996.
- JUNG, E.G.H, **JUNG**. São Paulo: Editora Sumus, 1983.
- KERCKHOVE, Derrick De. **A pele da Cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 2001.

NASCIMENTO, G. C. **O Tempo Mnésico da Enunciação e o Tempo Crônico do Enunciado em “Carlota Joaquina”.** Significação-Revista Brasileira de Semiótica, São Paulo, n. 16, nov. 2001.

MANACORDA, Mario Alighiero. **História da Educação - da Antiguidade Aos Nossos Dias.** Rio de Janeiro: Cortez, 2008.

NASCIMENTO, G. C. **A Intertextualidade em Atos de Comunicação.** São Paulo: Annablume, 2006.

OLIVEIRA. A. C. (Org.). **Semiótica Plástica.** São Paulo: Hacker, 2004.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto.** 5^a edição. Lisboa: Editora Vega, 2003.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado.** São Paulo: Hacker, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano,** São Paulo, Paulus, 2003.

TIBURI, MARCIA. **O Olho de Vidro.** São Paulo: Editora Record, 2011.

Webgrafia

Site Universidade Oberta da Catalunia. www.uoc.edu/ojs/index.php/...Kerckhove/332

– acesso em 20/09/2011

Site TV Digital <http://tvdigitaladv.blogspot.com.br/2008/04/psicotecnologia.html>
acesso 17/11/2011

Site Wikipédia PT. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(filme)) – acesso 30/09/2011

Site Wikipédia PT. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pin%C3%A7uio> – acesso 30/09/2011

Site Wikipédia PT. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Pin%C3%A7uio_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pin%C3%A7uio_(filme)) – Acesso
30/09/2011

Site Youtube. <http://www.youtube.com/watch?v=HAuDxH0qz8M> – acesso
10/11/2011

Site Youtube. <http://www.youtube.com/watch?v=LWtCO7il3v4> – acesso 15/11/2011

Site Adoro Cinema. <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-26626/> - acesso
10/02/2012

Site Adoro Cinema. <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-61282/creditos/> -
acesso 10/02/2012

Site La Stampa. <http://www.lastampa.it/2011/09/27/cultura/de-Kerckhove-nell-era-di-facebooksiamo-tutti-pinocchio-FELZWG6EEHf72g0jsHXy0L/pagina.html> -
[acesso 20/03/2012](#) - [acesso 15/03/2012](#)

Site TopiPittori <http://topipittori.blogspot.com.br/2011> acesso 05/11/2012

8. Filmografia

Pinóquio, EUA, 1940, COR, Disney, Hamilton Luske

Avatar, EUA, 2009, COR, 20th Century Fox, James Cameron

9. Anexos

Anexo I

CULTURA 27/09/2011 - INTERVISTA

De Kerckhove, nell'era di Facebook siamo tutti Pinocchio

Parla il massmediologo canadese, guru dei nuovi media: "Oggi il burattino di Collodi è la macchina che mente sulla nostra condizione e alla fine chiede di tornare umana"

ANNA MASERA - TORINO

In Italia è conosciuto come l'erede di Marshall McLuhan, di cui è stato allievo e poi assistente per oltre 10 anni. Tra l'83 e il 2008 è stato direttore del programma McLuhan in cultura e tecnologia all'Università di Toronto. È pure canadese (naturalizzato) come il celebre massmediologo, di cui quest'anno si è festeggiato il centenario. Ma Derrick De Kerckhove, 67 anni portati con allegria, occhi azzurri sotto una massa di capelli argentei ribelli e fisico dinoccolato, di canadese si riconosce solo lo sguardo critico verso gli Usa, l'ingombrante superpotenza vicina di casa. Nato in Belgio, vive tra Nizza, Barcellona e Napoli, dove insegna sociologia. Parla almeno quattro lingue con disinvoltura, tanto che a volte le lingue si mischiano e, per dirla con McLuhan, il mezzo diventa il messaggio. Non sembra un problema per i suoi studenti, che lo considerano un guru. Lo abbiamo incontrato agli Stati Generali della Cultura Popolare in corso in questi giorni a Torino (oggi la chiusura).

«Il mezzo è il messaggio» è un'espressione che ha ancora senso?

«Già nel 1961, quando Internet era un sogno, McLuhan parlava di un nuovo medium che "non sarebbe stato contenuto nella tv, ma l'avrebbe contenuta in sé, avrebbe reso obsoleta l'organizzazione delle biblioteche e sviluppato in ciascuno il potenziale enciclopedico". Basta pensare al Web di oggi, con YouTube e Wikipédia, per capire che McLuhan aveva previsto tutto. Oggi direbbe "Internet è il mezzo"».

Come cambia l'oralità ai tempi del Web?

«Il linguaggio della scrittura finché non è diventato elettronico era silenzioso, interiore. Oggi siamo produttori della nostra oralità, che è pubblica perché condivisa in Rete alla velocità della luce con un linguaggio allo stesso tempo interiore ed esteriore. Internet aiuta a recuperare tutto e rende le librerie obsolete: è cambiata per sempre l'organizzazione del sapere. McLuhan aveva previsto uno strumento come Wikipedia, che recupera il nostro potenziale enciclopedico, e persino lo spionaggio trasparente di Wikileaks, che non permette più ai potenti di tenere le masse all'oscuro. È un'oralità che avviene per lo più con lo smartphone, che può diventare una banca dati enorme sempre a disposizione. McLuhan diceva che quando sei al telefono non hai più il corpo: secondo me in realtà rende possibile la clonazione virtuale di noi stessi, non a caso quando parliamo al telefono gesticoliamo come se la persona con cui parliamo fosse davvero davanti a noi. E la socializzazione, lo scambio di informazioni che avviene sui social network, è potente: dopo tanti tentativi di rivolta, in Egitto la prima ad andare in porto è stata quella nata su Twitter, un sistema nato per registrare brevi chiacchiere (“twit” in inglese significa “scemo”) che si è trasformato in un modo per mandare via “gli scemi al potere”».

Come aveva profetizzato McLuhan, siamo nell'era del «villaggio globale». Ma l'abilità tecnologica del cittadino medio per districarvisi è piuttosto scarsa. Qual è il rischio di non alfabetizzarsi nel nuovo mondo digitale?

«C'è il rischio di impigrirci, delegando le nostre decisioni a strumenti sempre più complessi, che usiamo senza sapere come siano fatti. Oggetti come l'iPad a molti appaiono magici. Presi nel vortice di computer e social network, noi siamo dei Pinocchio 2.0».

In che senso?

«In senso antropologico: Pinocchio è il superamento dell'uomo sulla macchina, nasce come risultato della meccanizzazione del gesto umano, è la macchina che mente sulla nostra condizione e alla fine chiede di tornare umana. Ai tempi di Carlo Collodi, molti lasciavano la Toscana per andare a lavorare nelle fabbriche del Nord Italia. Lì si disumanizzavano e quando ritornavano a casa (Pinocchio che entra nel ventre della balena, grande madre metaforica) non sapevano più chi erano. Ma Pinocchio lì dentro smette di essere macchina e ne esce per diventare uomo in carne e ossa. Nel mondo digitale cosiddetto 2.0 di oggi, dove il nostro Sé esiste solo in connessione a tutti gli altri, la problematica di Pinocchio si è moltiplicata».

Tanto che il protagonista di Avatar, il film di James Cameron, sceglie invece di restare virtuale, preferisce il mondo delle macchine a quello umano...

«È l'altra faccia della medaglia. Con la tecnologia 3D si possono ottenere meravigliose ricostruzioni di Pompei, ma questo non ci esime dal recuperare la Pompei storica. Anche se presto avremo doppi digitali, i rapporti umani in carne e ossa non diventeranno obsoleti. Non stanchiamoci di coltivarli».

Come vede l'Italia, nel villaggio globale?

«L'Italia è in coda all'Europa per l'accesso alla Rete per volontà politica. Il vostro premier sa bene che il popolo si controlla con i media: controlla gli italiani con la televisione, riducendo l'importanza di Internet».

Crede che arriverà anche una primavera italiana, almeno per quanto concerne la cultura digitale?

«Sì, i segnali ci sono tutti, ma sarà una battaglia fra generazioni. In Italia manca la consapevolezza dell'esistenza di una cultura popolare - "pop" - condivisa che è oggi più vicina al Web, piuttosto che al patrimonio classico».

Viviamo in un mondo senza più privacy, all'insegna della trasparenza totale, ma anche dell'invasione della sfera privata. È necessario rifondare una Carta dei diritti dell'uomo?

«Sì. Un sistema di connessione globale ha anche i suoi rischi. Siamo sempre reperibili, quindi schedati e controllati. McLuhan diceva che l'elettricità, come l'alfabetizzazione, rivela tutto ciò che è nascosto».

È un bene o un male?

«Non abbiamo scelta, non si può tornare indietro, bisogna prenderne atto e attrezzarsi per questo Brave New World».

Come si pone personalmente di fronte all'utilizzo delle nuove tecnologie di comunicazione?

«Uso l'iPhone, Facebook e il mio bigliettino da visita contiene il codice QR per la realtà aumentata. Ma la sera preferisco avere in mano un libro anziché un ebook».

Anexo II

Avatar = Pinóquio 2.0 e o fim da sociedade do Espetáculo – Derrick de Kerckhove