700854

Biblioteca - Unemat - PLA

00013986

BIBLIOTECA
UNEMAT
Campus Universitário de Pontes e Lacerda-MT
RG N.º 13986
Data 19 / 08 / 2009
( ) Compra (x) Doação ( ) Permuta

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE LINGUAGEM
CAMPUS UNIVERSITARIO DE PONTES E LACERDA
DEPARTAMENTO DE LETRAS

Regiane Crecenço Rodrigues

DO TRONCO FEZ-SE UM MENINO, DO AÇO FEZ-SE UM MENINO: O DESEJO DE HUMANIZAÇÃO EM A.I. - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EM PINÓQUIO

Pontes e Lacerda – MT
2008/1

82.09
R696t
ex.01

Regiane Crecenço Rodrigues

DO TRONCO FEZ-SE UM MENINO, DO AÇO FEZ-SE UM MENINO: O DESEJO DE HUMANIZAÇÃO EM A.I. - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EM PINÓQUIO

Trabalho de conclusão do curso de graduação em Letras, apresentado ao Departamento de Letras (DL) da Universidade do Estado de Mato Grosso, Campus Universitário de Pontes e Lacerda, como requisito para a obtenção do título de graduada em Letras.

Orientadora: Profª. Walmira Sodré Austríaco Moraes

Pontes e Lacerda – MT
2008/1

DEDICATÓRIA

As primeiras veredas já se passaram, eis que se fizeram novas.

Eis que dedico este Trabalho de Conclusão de Curso aos meus pais – Josefa e Laudelino – pelo apoio incondicional ao longo dessa árdua caminhada. Dedico à minha mãe, especialmente, pela força concedida através da sabedoria de suas palavras. Dedico à Renata e Reginaldo pela cumplicidade e compreensão. Dedico à Gislei pela doce e sincera amizade que muito me faz bem *amigo, para mim, é só isto: é a pessoa com quem a gente gosta de conversar, do igual o igual, desarmado. O de que um tira prazer de estar próximo.* Dedico ao eu pela *travessia.*

AGRADECIMENTOS

À Deus por me conceder a realização de mais um sonho...à Ele por ser o meu socorro bem presente.

À minha Orientadora Professora Walmira Sodré Austríaco Moraes por ter iluminado o meu caminho, quando eu andava as escuras.

À todos os docentes que me acompanharam ao longo do Curso os quais me instigaram a busca do saber.

Aos amigos Eliana, Lucineide, Maviane, Michele e Sonivaldo pelo companheirismo e pelas palavras de encorajamento.

Á UNEMAT pela concessão das bolsas de estudo que estabilizaram a minha vida acadêmica.

Cinema e Literatura, criações do imaginário, parceiros na construção da cultura, na era do domínio da imagem visual dividem-se o desejo comum: fornecer o alimento indispensável à sobrevivência da fantasia, da inteligência, da crítica. E prazer (Beatriz Rezende).

RESUMO

O presente trabalho busca realizar uma pesquisa sobre a narrativa literária "Pinóquio" (2005) e a narrativa cinematográfica "A.I. - Inteligência Artificial" (2001) na tentativa de desvelar e compreender a elaboração do desejo em comum de humanização das personagens centrais – David e Pinóquio – das referidas narrativas. Com relação as personagens, iremos estabelecer o processo de constituição dos mesmos e o modo pelo qual os sentidos se estruturam em cada uma das narrativas. A nossa pesquisa pretende ainda constatar o percurso humanizador empreendido pelas personagens e a linguagem empreendida na elaboração do mesmo. Queremos compreender também, a construção das narrativas literárias e cinematográficas, por se tratarem de universos semióticos distintos. Para tanto, intentamos identificar a constituição das imagens literárias e cinematográficas projetadas tanto no "Pinóquio" quanto em "A.I. - Inteligência Artificial". Por fim, intentamos compreender os objetos que estabelecem o mundo fantástico e propiciam as aventuras das personagens nas narrativas literária e cinematográfica. Embarquemos juntos nessa fantástica aventura.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 09

1: IMAGENS, SONS E PALAVRAS: A LINGUAGEM LITERÁRIA E A LINGUAGEM FILMÍCA – UMA QUESTÃO ESTÉTICA 12

1.1: DAVID NO FUNDO DO MAR 18

1.2: PINÓQUIO NO FUNDO DO MAR 25

2: A CONSTITUIÇÃO DAS PERSONAGENS NAS DUAS NARRATIVAS: DESEJO DE HUMANIZAÇÃO 34

2.1: O BONECO DE MADEIRA QUE QUER VIRAR MENINO 34

2.2: O ANDRÓIDE QUE QUER VIRAR MENINO 45

3: PINÓQUIO X A.I. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AS INTERPRETAÇÕES QUE VEICULAM 63

CONSIDERAÇÕES FINAIS 71

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 73

ANEXO 76

Introdução

O nosso objeto de estudo surgiu do gosto que sempre tivemos de apreciar as belas imagens que marcaram a modernidade. Ao olharmos para cada detalhe composto por cores fortes e vibrantes carregadas de efeitos luminosos não poderíamos deixar de trabalhar algo que abarcasse o universo esplendoroso das imagens. O prazer de ler as imagens e não apenas olhá-las se deu mais intensamente ao assistirmos ao filme "A.I. Inteligência Artificial". Este por ser repleto de efeitos visuais despertou em nós o desejo de estudá-lo para descobrir os efeitos de sentidos propiciados por cada foco.

Ao elaborarmos um estudo das premissas teóricas, utilizamos a semiótica como sustentação da nossa pesquisa. Dentro dessa linha estudamos autores como Tânia Pellegrini (2003), Randal Jonhson (2003), Ismail Xavier (2003), Peruzzolo (2003), dentre outros. Assim, foi a partir do pressuposto teórico de Xavier (2003: 61) de "privilegiar a idéia de diálogo para pensar a criação das obras, adaptações ou não" que decidimos propor um estudo dialógico entre a narrativa "Pinóquio" (2005), de Collodi com a narrativa cinematográfica "A.I. - Inteligência Artificial" (2001). Esta pesquisa divide-se em três capítulos nos quais examinamos a relação dialógica presente nas referidas narrativas.

No primeiro capítulo intitulado *Imagens, sons e palavras: a linguagem literária e a linguagem fílmica – uma questão estética* estabelecemos possíveis aproximações entre a narrativa cinematográfica e a literária. A relação entre a narrativa literária e a cinematográfica sugere uma grande controvérsia que tem sido palco para muitas discussões. Isso porque tal relação tem se pautado na questão da fidelidade ao original.

Algumas premissas teóricas articuladas dentro da nossa pesquisa abordam essa questão – fidelidade – como, por exemplo, Randal Johnson (2003: 44) que ao abordar as adaptações questiona a insistência na fidelidade da adaptação cinematográfica à obra original pressupõe que "uma obra artística [...] tem de ser julgada em relação aos valores no campo no qual se insere, e não em relação aos valores de outro campo".

Sem uma descrição seqüencial estritamente cronológica também abrange uma descrição das características das narrativas realista e naturalista do século XIX, até o estilo imagético das narrativas contemporâneas. Partindo do pressuposto teórico de Pellegrini

(2003) mostramos como os estruturantes básicos da narrativa – tempo, espaço, narrador e personagem – sofrem uma modificação nesse período.

Na seção 1.1- *David no fundo do mar* tratamos – como o título sugere – da descida de David ao fundo do mar. Ao descer nas águas marítimas a personagem empreende uma busca da Fada Azul para que está o transforme num menino de verdade. Nessa seqüência narrativa instaura-se o recurso da bidimensionalidade, que para Pellegini (2003: 24) engloba "vários mundos possíveis no tempo e no espaço". Isso propicia a infiltração de David em um mundo possível de adentrar ao mesmo tempo no terreno do fantástico e do real. Na verdade, a bidimensionalidade é uma nova categoria usada na representação do mundo, tornada possível pelos recursos da montagem. No fundo do mar David é recebido por um cardume de peixes que funcionam como um dos elementos centrais no processo de humanização de David, posto que são eles que propiciam a passagem do mundo real para o mundo imaginário.

Na seção 1.2- *Pinóquio no fundo do mar* analisamos uma das muitas aventuras do boneco de madeira que depois de ser transformado num burrinho é arremessado ao mar para que ele morra afogado. O mar ao qual Brian Machale (1987) nomeia como *zona*, por ser um *espaço no qual se inserem, as fantasias e os estados subjetivos* das personagens possibilita o tema das grandes viagens, uma vez que está ligado ao território do fantástico. Isso porque a referida seção narra os infortúnios de um anti-herói que está sujeito a toda sorte de aventuras para regressar ao lar, e assim, reencontrar a sua família. Os peixes funcionam aqui como elementos mágicos, pois são enviados pela Fada Azul para que comam a carcaça de burro da qual Pinóquio está encoberto. Assim, o boneco readquire o seu corpo de madeira e instaura-se o momento fantástico na narrativa.

No segundo capítulo a partir do mote, *A constituição dos personagens nas duas narrativas: desejo de humanização,* fazemos uma breve apresentação do desejo que a personagem David da narrativa cinematográfica "A.I." tem em comum com Pínóquio da narrativa literária de Collodi: o sonho de humanizar-se. Para tanto ambas as personagens terão de percorrer um trajeto cheio de obstáculos em busca de uma transformação iminentemente física.

Na seção 2.1 do nosso segundo capítulo intitulado, *O boneco que quer virar menino* comentamos o desejo de humanização de Pinóquio. Embasadas em Pellegrini (2003: 30-21)

afirmamos que o boneco se constitui como um herói fragmentado mergulhado em um universo fragmentado e sem sentido. Isso porque para essa personagem "o importante é, na verdade, o que percebe desse universo; a narrativa passa a ser então o lugar onde se inscreve essa percepção" (PELLEGRINI, 2003: 31). Para Pinóquio a essência da vida está em fazer aquilo que ele acredita como sendo o correto. De fato, ocorre uma transubstancialização através do tempo da mente. Com isso, o boneco deixa de ser uma marionete e se transforma num menino de verdade.

Em outra seção, *O andróide que quer virar menino* desenvolvemos o trajeto percorrido por David para conseguir ser transformado em humano pela Fada Azul. Tendo em vista o pressuposto teórico de Pellegrini (2003: 31) compreendemos a constituição tanto de David quanto de Pinóquio como indivíduos moldados à imagem de um novo sujeito. Basicamente urbano "é habitante dos grandes centros e produto de um complexo processo em que a representação das relações sociais requer a mediação de uma tentacular estrutura comunicacional [...] formada por si, pela realidade e pela mídia". Apresentamos ainda alguns elementos mágicos que contribuem no processo de humanização da personagem, que se humaniza não em seu sentido pleno, como se dá com Pinóquio.

Já no terceiro capítulo, intitulado *Pinóquio x A.I. - Inteligência Artificial e as interpretações que veiculam,* mobilizamos algumas interpretações que podem ser levantadas sobre a narrativa literária e a narrativa cinematográfica em questão. Primamos não pela fidelidade ao original, *porque ela deixa de ser o critério maior de juízo crítico,* mas pela nova experiência e pelos novos sentidos inseridos na narrativa cinematográfica. Segundo Xavier (2003: 61) se a relação entre o Cinema e a Literatura por vezes se pautou na fidelidade, nas últimas décadas, *passou-se a privilegiar a idéia de diálogo para pensar a criação das obras, adaptações ou não.* Partindo do pressuposto teórico de Xavier (2003: 61) intentamos estabelecer neste capítulo uma relação dialógica entre o Cinema, de Spielberg, e a Literatura, de Collodi, considerando as características peculiares a cada mídia.

Já nas nossas considerações fazemos um apanhado dos assuntos discutidos nos três capítulos analisados expondo as apreensões, por nós obtidas ao longo da nossa pesquisa. Estendemos um pouco a nossa conversa para consideramos o nosso gosto e inquietude ante o nosso objeto de estudo.

1- Imagens, sons e palavras: a linguagem literária e a linguagem fílmica – uma questão estética

Ao pensarmos na relação entre o cinema e a literatura deparamo-nos com uma grande controvérsia que tem sido palco para muitas discussões. Isso, porque tal relação se pauta por hierarquia na questão da fidelidade ao original.

Desde os primórdios do cinema, as obras literárias – contos, romances, novelas, etc – têm propiciado condições materiais para a elaboração de filmes. Contudo, ainda se tem debatido sobre a real possibilidade de se adaptar um texto literário para um meio eminentemente áudio-visual como o cinema.

De modo geral, a questão da adaptação literária tende a se concentrar no problema da interpretação feita pelo cineasta em sua transposição do livro. As adaptações literárias para o cinema geralmente são recebidas desfavoravelmente pela crítica e pelo público-leitor das obras adaptadas.

Nesse sentido, o que se cogita é o fato de que as críticas costumam enfatizar que as versões cinematográficas são "traições" aos originais literários, de maneira que, não passam de interpretações ou releituras parciais dos mesmos. Diante disso, é relevante a interpretação do crítico, tanto do texto escrito quanto do filme como referência para julgar o trabalho do cineasta e suas "traições".

Ao abordar as adaptações, Randal Johnson questiona a insistência na fidelidade da adaptação cinematográfica à obra original e instaura o pressuposto de que "uma obra artística [...] tem de ser julgada em relação aos valores no campo no qual se insere, e não em relação aos valores de outro campo". [1]

Na verdade, propor tal fidelidade é ignorar também que a Literatura e o Cinema constituem dois campos de produção cultural distintos, ainda que possam se relacionar em algum nível.

Assim, a narrativa literária e a narrativa fílmica se distinguem, pois utilizam de elementos diferentes para disseminarem as suas mensagens, o que dificulta as transposições de uma para outra. Isso ocorre na medida em que características peculiares ao texto literário

[1] Randal Johnson, Literatura, Cinema e Televisão em "Diálogo e recriação: O caso de Vidas Secas", (São Paulo, 2003: 44).

– originalidade, subjetividade, entre outras – via de regra não encontram a mesma expressão na narrativa cinematográfica.

Seguindo essa perspectiva, vemos que na linguagem literária e na linguagem fílmica há um laço estreito que se estrutura em forma de "mão e contra-mão", posto que, nas páginas dos livros encontramos palavras que acionam os sentidos e se transformam na mente do leitor em imagens, em contrapartida, a tela abriga imagens em movimento que são decodificadas pelo expectador por meio de palavras.

Para Pellegrini (2003: p23) a narrativa literária está irremediavelmente presa à linearidade do discurso, ao caráter consecutivo da linguagem verbal, e só pode representar a simultaneidade descoberta pelo novo conceito de tempo de modo sucessivo.

Por conta disso, para criar o efeito do simultâneo, a narrativa literária opera com a "convencionalização" do tempo – corporifica textualmente – na tentativa de fazer com palavras o que o cinema faz com as imagens. Em outras palavras, o leitor que opera com uma espécie de "olho na mente" é direcionado aos lugares narrados, de maneira que o mesmo por meio da leitura traduz a "cena" lida em imagens mentais.

Ao pensarmos, a espacialização do tempo – o modo pelo qual conseguimos *ver* o tempo fluir – mobilizado pelo cinema na narrativa fílmica, vemos que profundas alterações são produzidas na forma de perceber o espaço e de representá-lo. Conforme Pellegrini "o espaço perde seu caráter estático e passa a ser dinâmico, fluído e ilimitado, heterogeneamente construído e descontínuo como tempo que agora o conduz". [2]

Com isso, a simultaneidade passa a ser o elemento principal, na espacialização do tempo. Desse modo, a distância pode ser suprimida, ao passo que os mais distintos e longínquos lugares são postos em contigüidade. Tal recurso é propiciado pela *bidimensionalidade* a qual Pellegrini caracteriza como uma nova categoria usada na representação do mundo, proporcionado pelo recurso da montagem.

A realidade, através da bidimensionalidade, pode ser ficcionalmente representada. Isso ocorre de forma que a realidade representada agrega "mundos possíveis" no tempo e no espaço, ao passo que fragmentos de ordens diferentes são colocados lado a lado, ainda que, aparentemente, nada tenham em comum, porém são a transposição literária da colagem e da montagem.

---

[2] Tânia Pellegrini em "Narrativa verbal e narrativa visual: Possíveis aproximações" (São Paulo, 2003: 24).

Brian Mchale[3] ao definir esse novo conceito de espaço emprega o termo *zona*. Esta tanto pode agregar a superposição de estados subjetivos, fantasias e pesadelos, como outros planetas, civilizações perdidas ou lugares exóticos. Para Mchale a *zona* é um constructo textual, assim como as personagens e objetos que a povoam ou as ações que nela se desdobram.

Nos textos realistas e modernos, vemos que o espaço se configura em torno de um sujeito que o percebe. Em contrapartida, nos textos contemporâneos, o mesmo não procede necessariamente, uma vez que, o espaço é construído e desconstruído ao mesmo tempo.

Isso acontece através de diversas estratégias que podem envolver a introdução de espaços estranhos no território familiar – como, por exemplo, no fantástico –, até a justaposição de espaços geograficamente não contíguos. Tal estratégia – espacial – possibilita tanto a retomada do tema de 'grandes viagens' quanto propicia os infinitos deslocamentos sem objetivo definido.

Conforme Pellegrini[4] afirma, a narrativa literária vem sofrendo algumas modificações ao longo do tempo, em virtude da incorporação das técnicas visuais. Isso se deu numa crescente sofisticação das técnicas de representação (monólogo interior, fluxo de consciência, fragmentação, descontinuidade, desaparecimento do narrador, etc.) que, paradoxalmente, implica numa crescente simplificação da linguagem, de maneira que ela progressivamente se despe cada vez mais de seus pormenores qualificadores (figuras, advérbios, adjetivos, etc.) para dar lugar à substancialidade absoluta de nomes e ações, incorrendo na tentativa de imitar/representar a imagem visual na sua objetividade construída.

Essa objetividade narrativa, – idéia de que a narrativa 'conta-se por si mesma', sem a intervenção de um narrador – da qual nos fala Pellegrini, configura-se como uma expressão típica do realismo. No entanto, em virtude do enfraquecimento das visões totalizantes, aos poucos ela cede lugar para a *fragmentação*.

A fragmentação surge como uma nova maneira de caracterizar a visão de mundo moderno. Com isso, vemos que fatores como o rompimento da cronologia, a fusão dos tempos e dos planos da consciência, os deslocamentos espaciais baseados na interpretação

---

[3] Brian Mchale, Postmodernist Fiction (Nova York/ Londres: Methuen, 1987).
[4] Tânia Pellegrini, "Narrativa verbal e narrativa visual: Possíveis aproximações" em Literatura, Cinema e Televisão (São Paulo, 2003: 20).

do real e do onírico modificam radicalmente as estruturas narrativas e a organização da própria frase, que se vê reduzida à enumeração desordenada de fragmentos frasais ou de vocábulos aparentemente sem conexão entre si.

Desde o século XVI – antes da invenção da câmera – o campo visual era organizado a partir do olho humano. Isso porque o homem ocupava o centro do foco, pois cada desenho ou pintura que aderia tal perspectiva propunha ao expectador que ele era o único centro do mundo. Não obstante, com a invenção da câmera cinematográfica perde-se de vista o homem como centro focal.

A imagem fílmica, segundo alguns estudiosos, sugere à narrativa literária uma maneira de ver as coisas que seriam neutras, pois ainda que a câmera não reproduza exatamente o processo fisiológico da visão, ela captura realidades visuais, que até um certo ponto, podem estar livres da interpretação da mente humana. Para Pellegrini (2003: 27) a imagem filmada "estaria liberta de sentimentos e emoções e apresentaria uma perspectiva mais objetiva que a da palavra, pois capturaria aspectos insuspeitos do movimento e da paisagem, 'invisíveis a olho nu'".

Embora, o filme, propicie uma imagem mais objetiva, ao capturar o movimento, não existe uma objetividade completa, uma vez que a câmera não é neutra. Isso porque há sempre alguém por trás dela, que veicula as imagens selecionadas, extraindo uma nova síntese do material desordenado que o mundo visível oferece.

Assim, é a objetividade relativa da imagem filmada, segundo a autora que permite sua aproximação com a linguagem, numa nova forma de organizar a matéria narrada através da montagem. Tal recurso – montagem – proporciona uma orientação mais espacial que temporal da realidade, tanto no filme quanto na literatura, de maneira que uma corrente de imagens visuais fluem, englobando tempos e espaços diversos.

Em se tratando de narrativa fílmica e narrativa literária, não parece fora de propósito nos remetermos a noção de personagem. A personagem, vem sofrendo uma mudança gradativa desde o século XIX, pois deixa de ser um pólo centralizador, – tipo ou caricatura – no qual estariam resumidas as características de uma classe social ou de uma profissão, por exemplo.

Assim, a personagem deixa de caracterizar o "herói problemático" em conflito com o mundo, cedendo espaço para o anti-herói comum, que se apresenta de forma passiva e

indefesa, lançado num universo fragmentado e sem sentido. Para a personagem, o que é relevante, verdadeiramente, é aquilo que a mesma apreende desse universo. Em virtude disso, a narrativa passa ser o lugar onde se instaura essa percepção: "os atos, os projetos, o passado das personagens contam menos do que as pulsões, as imagens, as impressões de que é constituído cada instante de sua vida"'. [5]

A personagem, segundo Pellegrini (2003: 31), por estar inserida numa complexa rede de relações que abrange lugares e objetos, *catalisa as transformações ocorridas no estatuto da narrativa como um todo, à medida que sua caracterização vai adquirindo contornos definidos também em relação aos novos horizontes técnicos que se vão colocando.*

Pensando nas narrativas contemporâneas, que estabelecem um diálogo não apenas com os quadrinhos, a propaganda, mas sobretudo com a televisão, visto que está é responsável maior pela espetacularização da vida e pela sedução do indivíduo, não parece fora de propósito refletir que as personagens são moldadas à imagem e semelhança de um novo sujeito, basicamente urbano.

Para Pellegrini (Idem: 31) essas personagens estão inseridas em um complexo processo em que a representação das relações sociais requer a mediação de uma tentacular estrutura comunicacional, numa espécie de triângulo formado por si, pela mídia e pela realidade. Trata-se de um processo inovador, o qual apreende todos os lugares ao mesmo tempo, calcado não mais na simples reprodução, mas na proliferação da imagem eletrônica.

Comumente fala-se que o movimento da imagem, ou a imagem em movimento, através do cinema, pode revelar, de forma *concreta* a inseparabilidade de tempo e espaço, expondo a relatividade das duas categorias, o que exerceria enorme influência nos modos literários de narrar. Na verdade, no cinema, o tempo que é invisível, é preenchido com o espaço ocupado por um seguimento de imagens visíveis de um contexto, onde o movimento dá seqüência à história. Isso resulta numa mistura entre o visível e o invisível, em que as significações são lançadas, assim, cabe ao espectador assistir e interpretar, se envolvendo e projetando suas idéias e emoções.

Nas narrativas cinematográficas o espectador é convidado a fruir aquele conjunto de significados visuais que compõem uma trama. Cada cena admite um peso visual e auditivo,

---

[5] R. Bourneuf & Quellet, O universo do romance, cit., p. 278.

este propiciado pela trilha sonora, que se comunica imediatamente, sem necessidade de palavras. A imagem apresenta, portanto, seus próprios códigos de interação com o espectador, diversos daqueles que a palavra escrita estabelece com o seu leitor.

Desse modo, o tempo, condensa o curso das coisas, uma vez que contém o *antes* que se prolonga no *durante* e no *depois*, o que significa a tensão do próprio movimento representado em imagens capturadas dinamicamente – não mais estáticas como o era na fotografia. Assim, o visível (espaço imagético) e o invisível (tempo) não se distinguem mais, pois um não existe sem o outro.

Como vimos, a questão da adaptação literária para o cinema sugere discussão em muitas dimensões. Se a relação entre o cinema e a literatura por vezes se pautou na fidelidade, nas últimas décadas, *passou-se a privilegiar a idéia de 'diálogo' para pensar a criação das obras, adaptações ou não*, como bem assinala Ismail Xavier.[6]

Concordamos com Xavier quando ele afirma que a *fidelidade ao original deixa de ser o critério maior de juízo crítico, valendo mais a apreciação do filme como uma nova experiência [...] sendo, portanto de esperar que a adaptação dialogue não só com o texto de origem, mas com o seu próprio contexto, inclusive adaptando a pauta do livro.*

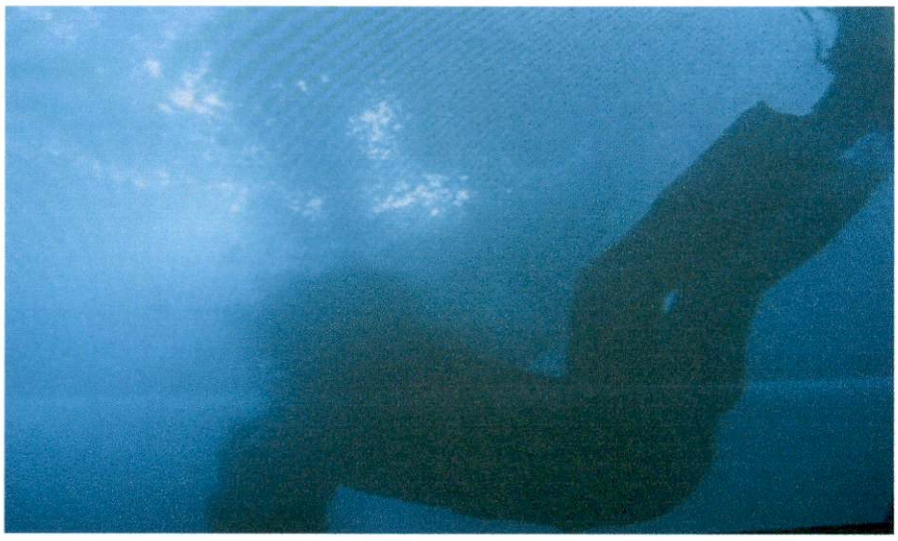
Queremos pensar, que Cinema e Literatura por pertencerem a universos midíaticos diferentes, que utilizam elementos distintos para veicularem as suas mensagens: a palavra escrita, no caso da literatura, e a imagem em movimento, associada ao som, no caso do cinema, deveriam estabelecer uma relação dialógica entre si, considerando as características peculiares de cada mídia. Portanto, pela distinção de cada uma, não há como evitar que as adaptações literárias para o cinema contenham mudanças em relação às obras originais.

Nesse sentido, provavelmente, a melhor maneira de se julgar uma adaptação literária para o cinema seja, então, não pelo seu grau de fidelidade à obra original, mas por sua eficácia em adequar para um meio estético e formalmente diferente uma dada trama ou história.

---

[6] Ismail Xavier, "Do texto ao filme: A trama, a cena e a construção do olhar no cinema" em Tânia Pellegrini (org.), Literatura, Cinema e Televisão (São Paulo: Senac: São Paulo, 2003) p. 61.

1.1- David no fundo do mar



A personagem, do filme "A.I - Inteligência Artificial", David (Haley Joel Osment), é apresentado como a mais nova criação da Cybertronics, – um menino-robô – programado para amar os pais incondicionalmente, assim como qualquer outra criança. A história é conduzida de forma que a personagem David alimenta-se de uma busca constante pela humanização.

Tal busca é empreendida porque David acredita que ao tornar-se humano, consequentemente, terá o amor de sua mãe, Mônica Swinton (Frances O' Connor). Esse desejo – transformar-se em humano – suscitará, durante a narrativa fílmica, grandes aventuras pelas quais ele terá de percorrer para tentar tornar seu sonho uma realidade.



As aventuras da personagem se intensificam no momento em que ele é informado de que a Fada Azul a qual ele estava à procura, se encontra no fundo do mar, tal como o instruiu o Dr. Robby *a nossa Fada Azul existe num único lugar, no fim do mundo, onde os leões choram. Esse é o lugar onde os sonhos nascem* (A.I - Inteligência Artificial).

David sai à procura da Fada Azul, que para ele funciona como a mediadora da transformação – Robô/Humano – posto que, ouvira que algo semelhante já havia acontecido no conto infantil "Pinóquio", de Collodi.

Embora, David tivesse sido informado de que sua busca seria perigosa, uma vez que, muitos Mecas já tinham ido ao fim do mundo e nunca mais voltaram, por isso chamavam o fim do mundo de 'Man-Hattan', ele não hesitou em procurar a Fada Azul, já que a sua recompensa não teria preço. Então, acompanhado por seu amigo Joe destinam-se a Man-Hattan, a cidade engolida pelo mar.

Em Man-Hattan, sentado em um lugar alto da Cybertronics, David, olha fixamente em direção ao mar que está abaixo. Em seguida, seus olhos fitam o "nunca mais" que está a sua frente e na busca de um sentido para a sua vida joga-se mar adentro a procura daquela que poderia torná-lo humano.



Antes, porém, de jogar-se, David pronuncia a palavra "mamãe", o que nos faz pensar que o sentido de sua aventura está intrinsecamente ancorado na figura da mãe e na busca pelo seu amor. Eis o desejo de sua humanização, já que humanizar-se era o

significado pelo qual ele buscara, pensando que, somente assim, poderia ser realmente amado pela mãe.

Ao descer nas profundezas do mar, vemos que a câmera focaliza, paralelo à descida de David, o símbolo da Cybertronics, que está submerso. Esse foco, em paralelo, propicia ao espectador o imaginário de cidade tragada pelo mar, o que intensifica o efeito de realidade da narrativa.

Em sua descida ao mar a personagem entra no terreno do fantástico. Isso ocorre de maneira que as imagens são fantasticamente construídas, pois quando David está a descer depara-se com uma numerosa quantidade de peixinhos. Em outras circunstâncias poderíamos pensar que nada poderia ser tão comum, posto que o mesmo encontra-se no fundo do mar. No entanto, aqui as imagens nos mostram o contrário.



Parece interessante nos atentarmos a sua descida e, de fato realmente o é, uma vez que, David não desce completamente, pelo menos, não nesse primeiro momento. Assim, antes de estar nas profundezas (solo marítimo), ele é "recepcionado" pelos peixinhos, de modo a ficar rodeado por eles.

Nesse momento, algo inusitado acontece. Inusitado porque os peixinhos conduzem David pelas águas do mar, de maneira que ele não se esforça para nadar, pelo contrário, é fantasticamente levado pelos mesmos. Dessa forma, ele deixa se levar pelos peixinhos

empreendendo um trajeto pelo mar rumo ao desconhecido. Não obstante, o desejo pelo qual se aventurava naquelas águas dissipava todo e qualquer medo.



Vale dizermos que em "A.I" os peixinhos acompanham David até o momento em que ao fundo da imagem insurge uma forte claridade. Esse efeito luminoso do qual falamos parece sugerir ao telespectador o fim da fantástica aventura conduzida pelos peixinhos, pois aos poucos estes se dispersam na imensidão das águas.

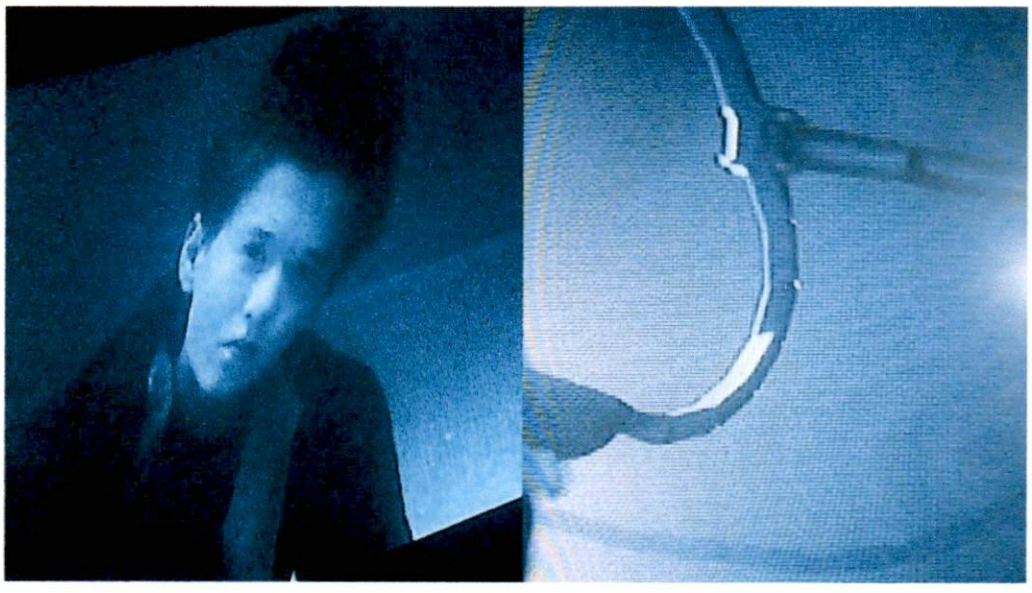
Pensando em uma relação dialógica entre as entre as narrativas em questão vemos que em "Pinóquio" há a projeção de peixes que atuam como elementos fantásticos, assim como em "A.I". Isso ocorre no momento em que Pinóquio após ter sido transformado em um burrinho é arremessado nas águas para que morra afogado.

Por meio da figura da Fada Azul, que funciona como signo nas duas narrativas, Pinóquio é salvo, pois a mesma providencia uma enorme quantidade de Peixinhos para que comam a casca de asno dele.

Em "A.I. - Inteligência Artificial", nessa cena em que David desce ao fundo do mar vemos instaurado o recurso da imagem que precisa ser interpretada. Primamos pela descida de David, pelo não-mostrado, posto que, o que se mostra no texto assim como na tela, não tece todo o espaço ficcional na narrativa.

No filme, o recurso do não-mostrado, instaura-se no momento em que David, após ter sido deixado pelos peixinhos, consegue observar algo com o qual fica surpreso e

fascinado. Isso se dá em um espaço pequeno de tempo que é percebido apenas pela seqüência de imagens que se seguem, uma vez que David é poupado de visualizar melhor ou tocar aquilo que vê por conta de que é agarrado por um gancho que o prende e o faz irromper até a superfície do mar.



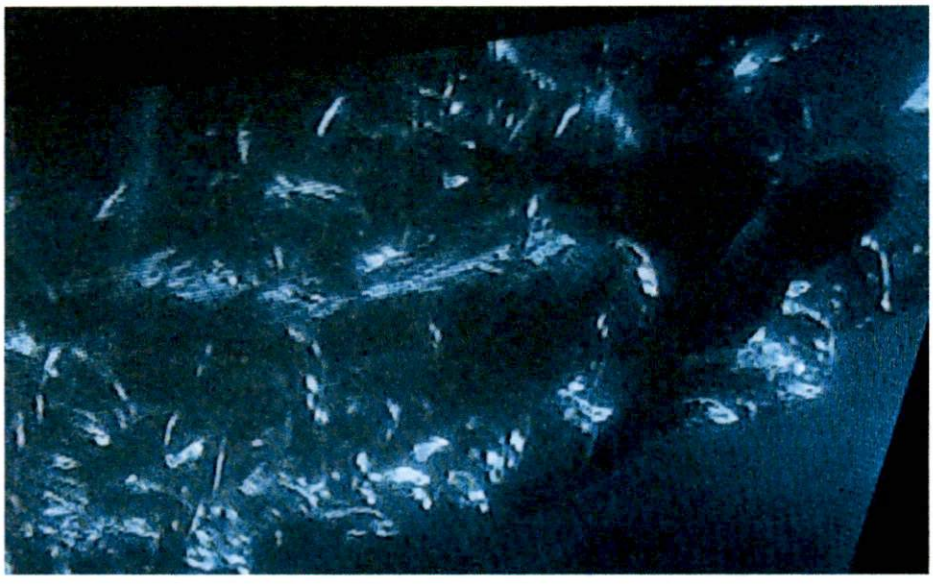
Aqui, através das imagens percebemos que o não-mostrado tem a função de construir sentido simetricamente ao mostrado, criado pela imaginação do espectador. De tal maneira, por meio do mostrado, ele deduz aquilo que não fora mostrado, mas que faz sentido na imaginação do mesmo que fará inferências em relação à narrativa. Dessa forma, o espectador contribui com a imaginação para preencher eventuais ausências, o que pode aguçar ainda mais a sua atenção para o que está por vir. Isso ocorre de forma que por meio da imaginação o espectador preenche a ausência da cena, ou seja, o vazio do não-mostrado. Assim, ele imagina o que aconteceu ali, naquele momento, criando então um possível desfecho para a história. Dessa maneira, o mesmo fica atento e preso a narrativa, para comprovar se realmente a sua imaginação desvelou corretamente o não-mostrado, presumido no imaginário dele.

Ao pensarmos na espacialização do tempo, nessa conjuntura, vemos que a simultaneidade passa a ser um elemento bastante significativo na construção dessa cena fílmica. De acordo com Pellegrini (2003: 24) *o espaço perde seu caráter estático e passa a*

ser dinâmico, fluído e heterogeneamente construído e descontínuo como o tempo que agora o conduz.

Em virtude da espacialização do tempo – que é o modo como conseguimos ver o tempo passar – observamos que no fundo do mar as imagens são dinamicamente construídas, o que torna possível que a história seja contada através do movimento da imagem que dá seqüência a narrativa. Isso ocorre de forma que as imagens instauram um conjunto de significados lançados pelo uso da linguagem não-verbal, que num momento primeiro se sobrepõe à verbal. Por conta disso, cabe ao expectador decodificar a imagem dimanicamente montada, ou seja, desvelar através do imaginário os possíveis sentidos que a imagem em movimento instaura.

Ainda com relação a espacialização do tempo, esta propicia o recurso da *bidimensionalidade* que engloba mundos possíveis no tempo e no espaço, de maneira que a distância é abolida, pois David se infiltra ao mesmo tempo no terreno do fantástico e do real, o que corrobora para que os diferentes e longínquos lugares sejam postos em contigüidade. Isso acontece através da figura dos peixes que atuam como um elo, interligando, o mundo do fantástico ao mundo real.



É interessante destacarmos que na eminência de edulcorar o fantástico no filme, as imagens, nos mostram os peixinhos construídos numa cor metálica, o que permite uma

possível proximidade com David, o menino-robô. Os peixes metálicos na água sugerem uma cor azul – que nos remete ao arcabouço simbólico da Fada.

Conforme as imagens vemos que não só a cor metálica projetada na água, por meio dos peixes, mas o próprio rosto de David focado num tom prateado incita a porta de entrada para a Fada Azul:



Percebemos que os peixes construídos numa cor metálica atuam de forma influente no trajeto de David à procura da Fada Azul. Assim, tamanha é a proximidade perpassada pelas imagens que estes o conduzem até o lugar onde os sonhos nascem, funcionando então, como um dos elementos centrais no processo de humanização da personagem. Isso porque os peixes atuam como elementos mágicos na narrativa. Dessa forma, eles são elementos fundamentais no processo de humanização de David, na medida em que, proporcionam a passagem do mundo real para a fantasia. De tal maneira, os peixes são projetados como propiciadores da passagem real/fantástico, posto que eles tornam possível – no mundo fantástico – o encontro de David com a Fada Azul.

1.2- Pinóquio no fundo do mar



Em "Pinóquio", de Collodi temos um boneco de madeira que frequentemente apronta travessuras, assim como fazem os "maus meninos". Este costumeiramente desobedecia ao seu pai, Gepeto – velho marceneiro.

Em uma de suas travessuras, o boneco vende a sua cartilha da escola para assistir ao Show das marionetes. Tal atitude desencadeia várias aventuras pelas quais Pinóquio vivencia durante a construção da narrativa literária.

Não queremos contá-las aqui, posto que tais aventuras serão estudadas no capítulo seguinte. No entanto, interessa-nos dizer que essas peripécias corroboram com a estada de Pinóquio no fundo do mar. Por conta disso, nos ateremos apenas á última aventura que precedeu e propiciou a sua "desventura" pelo mar.

Como sabemos, Pinóquio é conhecido pela sua famosa mania de contar mentiras – quase sempre o fazia para levar vantagem sobre algo. Dessa forma, cada vez que dizia uma mentira seu nariz crescia.



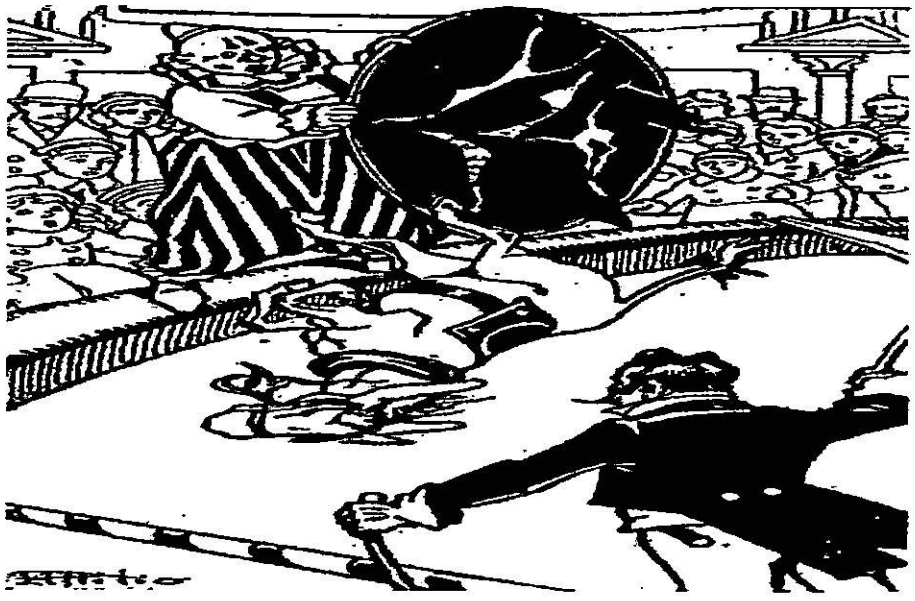
Então, para fazê-lo voltar ao normal, Pinóquio precisava falar toda a verdade. Isso, porque às vezes ele tentava lubridiar as pessoas com "meia-verdade".

O boneco de madeira tinha um desejo grandioso de tornar-se um menino de verdade, como qualquer outro. De fato, a Fada Azul – que para Pinóquio era como uma mãe – já havia prometido que o transformaria em humano, caso fosse um bom menino:

> – Está na hora de eu também virar um homem como todos os outros.
> **– E você vai virar um, se merecer...**
> – Mesmo? E o que eu posso fazer para merecer?
> **– É uma coisa muito fácil: basta acostumar-se a ser um menino bem-comportado.**
> – Mas então eu não sou?
> – Em hipótese alguma! Os meninos comportados são obedientes, e você, em vez...
> – Eu não sou obediente nunca. (COLLODI, 2005: 102, grifo nosso).

Como nos mostra o fragmento Pinóquio estava cansado de ser uma marionete. Por isso, queria tornar-se humano, mas para isso, tal como o advertiu a Fada precisava ser um bom menino. No entanto, ao invés de tornar-se um bom menino, o boneco apronta mais uma de suas peraltices, pois é influenciado por um de seus amigos a viajarem para o País dos Brinquedos.

Precisamos informar que neste país as crianças não estudam e fazem tudo quanto querem. Exatamente por isso, após cinco meses sem estudar, Pinóquio transforma-se literalmente em um burrinho com direito a orelhas e rabo.



Depois de transformado em um burrinho de verdade, Pinóquio é levado para ser vendido na praça do mercado. Então, ele é comprado pelo diretor de uma companhia de palhaços que o adquiriu para ensiná-lo a dançar e saltar por dentro de um aro. Mas, uma noite, durante a apresentação, Pinóquio fica manco. Devido a esse incidente, novamente é vendido para um homem que deseja fazer um tambor com a sua pele.

Após amarrar uma corda no pescoço do burrinho (Pinóquio), o comprador o arremessa rapidamente ao fundo do mar e senta-se em um recife à esperar que o mesmo morra afogado para em seguida, tirar-lhe a pele. Passados cinqüenta minutos em que ele estava debaixo da água, o comprador disse para si mesmo:

> – A esta hora o meu pobre burrinho manco deve estar bem afogado. Vamos retirá-lo daqui, então, e depois fazer um belo tambor com a sua pele.[7]

Conforme o fragmento, o comprador levado por seu interesse em matar o burrinho para fazer um tambor com a sua pele resolve afogá-lo no mar. Mas, apesar de querer a

[7] Carlo Collodi, "Pinóquio" (Porto Alegre, 2005: 159).

morte do burrinho ele agiu com sentimento de delicadeza ao qual Pinóquio será eternamente agradecido. Isso, porque no momento em que o comprador joga Pinóquio no fundo do mar, algo inusitado acontece:

> E começou a puxar a corda com a qual lhe havia amarrado a perna: e puxa até que viu aparecer na superfície... **adivinhem o quê? Em vez do burrinho morto, viu uma marionete viva, que se debatia como uma enguia.** [8]

Observamos no fragmento que há uma transformação na matéria física inanimada do burrinho – Pinóquio – pois ele deixa de ter a casca de asno e readquire o seu corpo de madeira. Isso ocorre em função dos peixinhos, uma vez que, são eles quem devoram a casca de asno do burrinho. Dessa forma, assim como em "A.I - Inteligência Artificial" em "Pinóquio" os peixes atuam como elementos mágicos na narrativa, posto que eles propiciam a transformação do burrinho em marionete novamente através dos desígnios da Fada Azul. Ainda neste fragmento, assim como ao longo da narrativa de Collodi (2005) percebemos que há uma concentração de códigos como "adivinhem o quê?", "E ao chegar... o que foi que encontrou? Aposto que vocês não conseguiram acertar" que instiga o leitor a fruir, convidando-o a adentrar na narrativa para interpretar, imaginar e refletir sobre os fatos narrados. Isso ocorre na medida em que o narrador na tentativa de interagir com o leitor cria os códigos de interação que aguça o senso de sua imaginação, ao passo que também provoca a sensação de suspense na narrativa.

Ao colocarmos à vista de nossos leitores uma breve introdução da narrativa "Pinóquio", bem como alguns fragmentos da obra, o fizemos para que estes pudessem ter um vislumbre do modo como se dá a construção dessa narrativa literária. Quando lemos "Pinóquio" (2005), de Collodi, percebemos que a narrativa prima primordialmente pelos signos expressos na linguagem verbal, de forma linear. De forma que a linguagem verbal se sobrepõe a não-verbal.

Para Pellegrini (2005: 23) *a narrativa literária está irremediavelmente presa a linearidade do discurso, ao caráter consecutivo da linguagem verbal, e só pode representar a simultaneidade descoberta pelo novo conceito de tempo de modo sucessivo.*

---

[8] Ibid., p.160 (Grifo nosso).

Em "Pinóquio" (2005: 159) vemos que a simultaneidade da narrativa é propiciada por meio da temporalidade sucessiva, ou seja, as seqüências temporais. Desse modo, a narrativa convencionaliza o tempo de maneira que cria a ilusão do simultâneo. Vejamos:

> Eu estava dizendo, que a boa Fada, vendo que me afogaria, **mandou imediatamente ao meu redor um cardume inteiro de peixinhos, e eles,** acreditando que eu realmente era um burrinho morto, **começaram a me comer! [...] Alguns comeram as minhas orelhas, outros comeram o meu focinho, outros ainda comeram o meu pescoço e as crinas** [...] quando os peixes **acabaram de comer toda a casca de asno que me cobria da cabeça aos pés,** chegaram, naturalmente, aos ossos... ou melhor, chegaram à madeira, porque **como o senhor está vendo, eu sou feito de madeira duríssima.** [9]

Conforme Nunes (1988), *o tempo é a condição da narrativa, que por estar arraigada à linearidade do discurso preenche o tempo com a matéria dos fatos organizada em forma seqüencial.* Dessa maneira, quando o leitor realiza a leitura da narrativa, consegue transpor para a mente a seqüência de imagem daquilo que lê. Assim, quando Pinóquio começa a contar sobre o cardume de peixes que devoraram a sua casca de asno o leitor cria em seu imaginário as imagens dos peixes o comendo e à medida que Pinóquio descreve "Alguns comeram as minhas orelhas, outros comeram o meu focinho, outros ainda comeram o meu pescoço e as crinas [...]" (COLLODI, 2005: 162) o leitor organiza mentalmente as seqüências dos fatos narrados.

Nesse sentido, diferentemente do filme que exibe a imagem junto com a narrativa, no livro o leitor constrói a imagem mentalmente segundo a sua leitura. Ao falar das seqüências temporais Pellegrini (2003: 17-18) corrobora com o nosso estudo ao afirmar que *se a matéria dos fatos, a ação, é vista como movimento, todas as formas narrativas – as literárias ou visuais – estão direta ou indiretamente articuladas em seqüências temporais.*

Seguindo tal perspectiva, para a autora a diferença entre a literatura e o cinema, nesse caso, é que, na primeira, as seqüências se fazem com palavras e, no segundo, com imagens. Na passagem de Pinóquio no fundo do mar percebemos a infiltração de uma corrente fluida de fatos linguisticamente elaborados, segundo a experiência perceptiva de um narrador:

> O fato é que num piscar de olhos já estava tão longe que não era mais nem possível vê-lo, ou seja, se via sobre a superfície do mar somente um pontinho

[9] Carlo Collodi, Pinóquio (Porto Alegre, 2005: 159, Grifo nosso).

> preto que, de tempos em tempos, levantava as pernas para fora da água e dava cambalhotas e saltos, como se fosse um golfinho de bom humor.
> **Enquanto Pinóquio nadava livremente, viu no meio do mar um recife que parecia de mármore branco, e, em cima do recife, uma cabrita que fazia sinais carinhosos para que se aproximasse.** [10]

O fragmento acima mostra-nos que a sucessão dos fatos se faz através do discurso elaborado pelo narrador que diz uma seqüência de enunciados, os quais propiciam ao leitor a percepção das seqüências temporais. No fragmento anterior vimos que Pinóquio prestava explicações ao comprador sobre como foi que ele desceu ao mar como um burrinho e insurgiu como uma marionete.

Então, sequencialmente, Pinóquio logra o comprador e atira-se no mar novamente. Com isso, queremos considerar no fragmento em negrito a presença de outra seqüência temporal evocada pelo narrador. Assim, cria-se o efeito do simultâneo à medida que os enunciados são postos em seqüência. Desse modo, a narrativa literária busca fazer com as palavras o que o cinema faz com as imagens.

Interessa-nos ainda levantar alguns pressupostos em relação à conjuntura "Pinóquio no fundo do mar". Queremos atentar para o cardume de peixes que funcionam como elementos mágicos instaurados na narrativa.

A narrativa de "Pinóquio" por diversas vezes entra no terreno do fantástico. Isso se dá de forma perceptível na descida do boneco ao fundo do mar, pois a Fada – principal elemento mágico – que atua como protetora de Pinóquio ao longo da narrativa, o salva no momento em que este está prestes a morrer afogado. Então, a Fada Azul providencia uma enorme quantidade de peixes para comerem a casca de asno da qual ele estava todo encoberto. Dessa forma, por meio dos desígnios da Fada Azul, Pinóquio readquire o seu corpo de madeira e, consequentemente, através da figura mágica dos peixes estabelece-se a instância fantástica na narrativa.

Brian Mchale[11] define como *zona* esse espaço no qual se inserem as fantasias, bem como os estados subjetivos das personagens. Em "Pinóquio" a *zona* ou espaço – fundo do mar – é construída e desconstruída ao mesmo tempo, através de uma série de estratégias

---

[10] Carlo Collodi, Pinóquio (Porto Alegre, 2005: 163-164, Grifo nosso).

[11] Brian Mchale, Postmodernist Fiction (Nova York/ Londres: Methuen, 1987).

que abrangem desde a introdução de espaços estranhos no território do fantástico, até a justaposição de espaços geograficamente não contíguos. Isso propicia a retomada do tema das "grandes viagens", também infiltrado nessa narrativa.

Pensamos que as grandes viagens em "Pinóquio" estão inseridas na narrativa na medida em que a mesma adentra no território do fantástico – com a fabulosa descida de Pinóquio ao fundo do mar, por exemplo. Tal descida propicia em outro momento uma nova seqüência temporal que também se estende ao tema das grandes viagens. De fato, nos referimos à desventura pela qual Pinóquio vivencia, quando pensando agir com esperteza joga-se mar adentro, após lograr o comprador:

> – Cuidado, Pinóquio!... O monstro está alcançando você!... Ele está aqui!... Ele está aqui!... Você tem que ir mais rápido, ou estará perdido!...
> E pinóquio nadava ainda mais rápido, e ia, e ia, e ia, como se fosse uma bala de fuzil. E já estava perto do recife, e a cabrita, já toda debruçada sobre o mar, lhe estendia as suas patinhas para ajudá-lo a sair da água!
> Mas era tarde demais! O monstro o havia alcançado e, puxando o ar, bebeu a pobre marionete, como se tivesse bebido um ovo de galinha, e o engoliu com tanta violência e com tanta avidez, que Pinóquio, caindo dentro do corpo do Tubarão, acabou levando um tombo tão grande, que ficou tonto por uns quinze minutos. [12]

Observamos que quando Pinóquio ainda estava no recife avistou uma cabrita que singularmente tinha a lã azul, *de um azul brilhante que lembrava muito os cabelos da bela Menina.* Para a surpresa e desventura de Pinóquio, diz o narrador, *veio ao seu encontro uma horrível cabeça de monstro marinho, com a boca escancarada, como um devorador*" para engoli-lo violentamente, como se tivesse bebido um ovo de galinha.

Quando instamos essa seqüência temporal como "desventura" o nosso intento é elucidar os infortúnios pelos quais Pinóquio teve de enfrentar durante a sua passagem pelo mar. Para nós, essa conjuntura "Pinóquio no fundo do mar" funciona como um tema das "grandes viagens", porque conta os infortúnios e desígnios de um herói, ou melhor, anti-herói – como veremos no próximo capítulo – que está sujeito a toda sorte de aventuras/peripécias para regressar ao lar, e assim, reencontrar e permanecer junto a sua família (Fada Azul e Gepeto, seu pai).

---

[12] Carlo Collodi, Pinóquio (Porto Alegre, 2005: 165).



A *zona* na qual Pinóquio habita – corpo do Tubarão – revela-nos algo inusitado. Isso é elucidado com bastante instigação pelo título do penúltimo capítulo da narrativa, que diz "Pinóquio reencontra no corpo do Tubarão... Reencontra quem? Leiam este capítulo e vocês saberão". Acreditamos que, por meio do título da narrativa, que, diga-se de passagem, é bem sugestivo, o narrador instiga o leitor a fazer a leitura de forma a despertar no mesmo a imaginação para refletir e questionar sobre quem seria o desventurado companheiro de Pinóquio:

> E quanto mais andava para frente, mais a luzinha ficava brilhante e nítida. Até que, finalmente, depois de andar muito, chegou. E ao chegar... o que foi que encontrou? Aposto que vocês não conseguiriam acertar. Encontrou uma pequena mesa com pratos e talheres, com uma vela acesa dentro de uma garrafa de cristal verde e, sentado à mesa, um velhinho todo branco, como se fosse feito de neve e nata, que estava ali comendo peixinhos vivos, que por vezes, enquanto os comia, lhe escapavam da boca.
> Finalmente conseguiu dar um grito de felicidade e abrindo os braços e jogando-se no pescoço do velhinho, gritou:
> – Oh! Meu paizinho! Finalmente o encontrei! **A partir de agora não o deixarei mais, nunca mais, nunca mais!**[13]

No fragmento acima observamos que o narrador interage com o leitor ao questionar ao mesmo quem Pinóquio poderia ter encontrado junto ao Tubarão "E ao chegar... o que foi que encontrou? Aposto que vocês não conseguiriam acertar". Em seguida, o narrador revela

[13] Ibid., (p. 168-169, Grifo nosso)

que Pinóquio reencontra o seu pai, que já não via há muito tempo. Isso na verdade, é mais uma forma de código que a narrativa literária propicia para estabelecer uma relação de aproximação com o seu leitor/receptor. Atrelado à figura do pai, a passagem "Pinóquio no fundo do mar" nos sugere um universo de elementos fantásticos que estão inseridos em sua construção.

Lembremos-nos de que tal acontecimento dá-se dentro do corpo do Tubarão. Assim, é dentro dele que insurge a fantasia, por meio de objetos como uma mesa com pratos, talheres e uma vela acesa dentro de uma garrafa de cristal verde que, naturalmente sugere um ambiente de alimentação, composto pela figura do pai que está sentado à mesa para degustar peixinhos *tão vivos, que por vezes, enquanto os comia, lhe escapavam da boca.*

É pertinente observarmos a suposta promessa na qual Pinóquio declara que não deixaria o seu pai, nunca mais. Teria ele aprendido o que era ser um bom menino? Na verdade, aquilo que a priori tínhamos como uma desventura pelo mar, nada mais é do que o começo de uma nova vida para aquele, então, boneco de madeira. Tudo que ele passara fora preciso para que se cumprisse nele o desejo de ser realmente um bom menino.

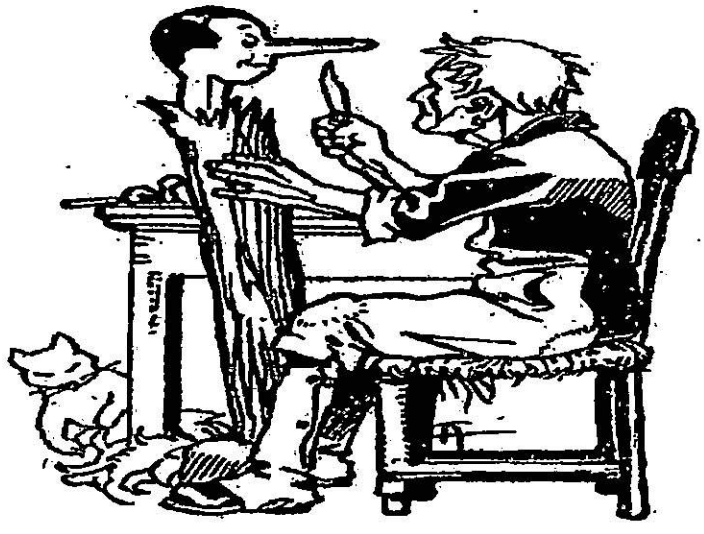
2- A constituição das personagens nas duas narrativas: desejo de humanização

A narrativa literária "Pinóquio" (2005) e a narrativa cinematográfica "AI. - Inteligência Artificial" (2001) estão intrinsecamente imbricadas em um objetivo semelhante: o desejo de humanização de suas personagens. Ao longo de ambas as tramas, as personagens das respectivas narrativas – Pinóquio e David – percorrem um trajeto grandioso em busca de uma transformação iminentemente física.

Assim, de um lado temos um boneco de madeira que deseja transformar-se em menino e de outro um robô que igualmente corrobora com o mesmo desejo, ou seja, tornar-se humano. Para isso, tanto Pinóquio quanto David estarão sujeitos a uma infinidade de obstáculos que influenciarão o processo de humanização dos mesmos.

Desse modo, tendo em vista tal proposição, neste capítulo, intentamos desvelar o modo como as personagens são constituídas e como se projeta a humanização em cada uma delas.

2.1- O boneco de madeira que quer virar menino



Desde sua criação, o boneco de madeira revela-se um tanto quanto travesso. Este fora criado pelo marceneiro Gepeto, que desejava construir uma marionete que soubesse

dançar, jogar esgrima e dar saltos mortais, mas que acima de tudo tivesse um bom coração. No entanto, Gepeto tinha acabado de construir as mãos do boneco quando o mesmo – que recebeu o nome de Pinóquio porque lhe traria sorte – arrancou a peruca do seu criador e a colocou na cabeça, aprontando uma das primeiras de suas travessuras, que naturalmente, eram parecidas com as peraltices de um menino como qualquer outro. Diante do comportamento insolente do boneco Gepeto sentiu-se triste e melancólico, como nunca antes em toda a sua vida:

> – Filho mais arteiro! Ainda nem está pronto e já começa a faltar com o respeito com o seu pai! Isso é mau, meu menino, muito mau!
> E enxugou uma lagrima. [14]

Tomando o fragmento acima, vemos que, desde o momento em que Pinóquio "ganha vida", ou seja, deixa de ser um simples pedaço de madeira e começa a transformar-se em uma marionete ele é inserido em um universo contrário ao seu modo de ver o mundo, posto que, para o mesmo a essência da vida está em fazer aquilo que ele acredita como sendo o correto. Por conta disso, ao pensarmos na constituição da personagem, nos deparamos não mais com um "herói problemático" em conflito com o mundo, e sim, com traços precisos de um anti-herói, que se encontra, para lembrar Pellegini mergulhado num universo fragmentado e sem sentido.

Nas palavras da autora (2003: 30-31) para esta personagem *o importante é, na verdade, o que percebe desse universo; a narrativa passa a ser então o lugar onde se inscreve essa percepção*. Isso explica de certa forma, a maneira como Pinóquio, conduz a sua vida ao ser exposto nesse mundo fragmentado. Assim, ao ser repreendido pelo seu pai por causa da travessura Pinóquio atira-se no chão e decide não mais caminhar em direção a sua casa, na verdade, ele incita uma cena de "birra", porque acredita estar fazendo algo que para ele é perfeitamente aceitável.

Embora Pinóquio tivesse sido construído como uma marionete com capacidade de realizar ações semelhantes às humanas (andar, falar, comer, etc.) ele desejava, tornar-se um menino de verdade, pois estava cansado de ser uma marionete. De fato, a Fada dos Cabelos

---

[14] Ibid., (p. 13)

Azuis concederia essa mágica transformação, – boneco/ humano – mas para isso Pinóquio teria de ser um menino bem comportado:

> – Está na hora de eu também virar um homem como todos os outros.
> **– E você vai virar um, se merecer...**
> – Mesmo? E o que eu posso fazer para merecer?
> **– É uma coisa muito fácil: basta acostumar-se a ser um menino bem-comportado.**
> – Mas então eu não sou?
> – Em hipótese alguma! Os meninos comportados são obedientes, e você, em vez...
> – Eu não sou obediente nunca.
> – Os meninos comportados amam estudar e amam trabalhar, e você, em vez...
> – E eu, ao contrário, sou preguiçoso e vagabundo durante o ano inteiro.
> – Para mim, a escola faz doer o corpo todo. Mas de hoje em diante quero mudar tudo isso.
> – Você promete?
> **– Prometo. Quero me tornar um menino comportado e ser o consolo da vida do meu pai...** (COLLODI, 2005: 102, grifo nosso).

O fragmento acima, para nós, funciona como um fluxo de consciência, uma vez que Pinóquio transcreve de forma direta aquilo que se projeta em sua mente, durante a conversa com a Fada Azul. Desse modo, instaura-se uma catalisação das transformações ocorridas no estatuto da narrativa como um todo. Isso porque Pinóquio começa a aprender o verdadeiro significado de se tornar um menino de bom coração. Assim, por meio de uma reflexão, ou melhor, fluxo de consciência, Pinóquio passa a reconhecer o seu mau comportamento e a pensar como melhor proceder diante do mundo, das pessoas e principalmente do seu pai.

Pellegrini (2005: 31) afirma que *sua caracterização [da personagem] vai adquirindo contornos definidos também em relação aos novos horizontes técnicos que se vão colocando*. De tal modo, vemos que na medida em que Pinóquio reflete sobre suas ações ele percebe a necessidade de uma mudança no seu modo de vida, bem como dos seus atos e maneira de ver as coisas. Desde então, Pinóquio propõe-se a ter um novo comportamento, isso porque, de fato influenciaria e muito na realização do seu desejo de transformar-se em um menino de verdade. Vejamos um exemplo no qual Pinóquio começa a se redimir:

> Pinóquio hesitou um pouco, mas depois lembra o que seu pai lhe havia dito tantas vezes, que **fazendo uma boa ação, nós temos só a ganhar.** Nadou para perto de Alidoro e, segurando-o com suas duas mãos pelo rabo, o conduziu até a areia seca. (Collodi, 2005: 116, Grifo nosso).

Eis, que aqui, temos um feito bondoso realizado por Pinóquio, que passa a colocar em prática os conselhos dados pelo pai que tinha um desejo impetuoso de ter um filho cujo coração fosse bom *E pensar que eu queria tanto fazer um boneco bondoso* (COLLODI, 2005: 15).

Desse modo, observamos uma das primeiras manifestações de seu desejo proeminente de tornar-se um menino verdadeiramente. Conforme o fragmento, vimos a petição por parte de Alidoro – cachorro que momentos anteriores perseguia a marionete – por uma ajuda para que Pinóquio o salvasse, pois estava prestes a morrer afogado. É evidente que se Pinóquio não estivesse disposto a ser um bom menino teria deixado Alidoro morrer. De fato, Pinóquio, agora, fazia o que tinha de ser feito – praticava boas ações.

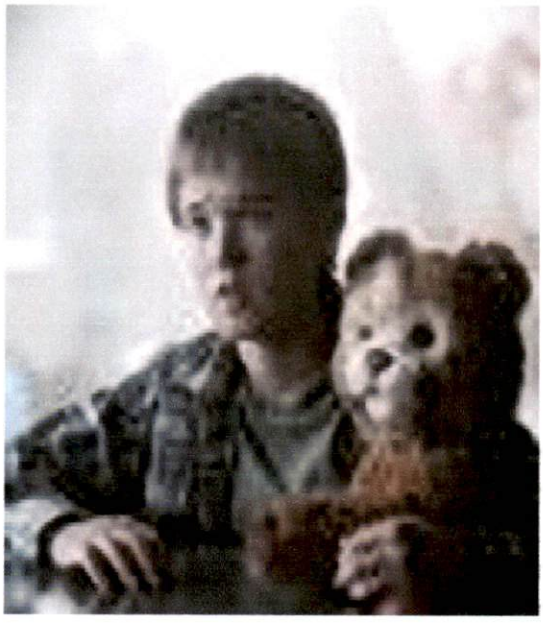
Ao longo das aventuras vivenciadas por Pinóquio vemos que muitos elementos mágicos cruzaram o caminho, do então boneco, com o intento de desviá-lo deste e assim exercer alguma influência sugerindo um novo rumo para a sua vida – a bondade de coração. Nesse sentido, dentre os elementos mágicos presentes nessa narrativa literária queremos considerar a fluente colaboração tanto da Fada Azul quanto do Grilo Falante no processo de humanização da personagem Pinóquio.

Em uma instância primeira temos o Grilo Falante, uma personagem que atua como conselheiro de Pinóquio durante a narrativa:

> – Se você não gosta de ir à escola, por que não aprende ao menos uma profissão com a qual possa ganhar honestamente um pedaço de pão?
> – Quer saber por quê? – respondeu Pinóquio, que começava a perder a paciência.
> – Porque todos os ofícios do mundo, tem apenas um que me agrada.
> – E qual seria?...
> – Aquele de comer, beber, dormir, me divertir e vagabundear o dia todo.
> – Para a sua informação – disse o Grilo Falante com a sua mesma calma –, todos aqueles que fazem isso acabam indo para o hospital ou para a prisão (Idem, 17-18).

Conforme o fragmento, percebemos que o Grilo Falante, influi muito na vontade de Pinóquio de transformar-se num menino. Isso porque o Grilo aconselha o boneco a trabalhar ou estudar para ter uma vida digna e reta perante as pessoas porque, caso o contrário, Pinóquio poderia acabar os seus dias na prisão.

É relevante dizermos que algo similar ocorre em "A.I. - Inteligência Artificial". Isso se dá através do contato direto que David estabelece com Teddy, um superbrinquedo programado para raciocinar autonomamente. Assim, tanto Teddy quanto o Grilo Falante contribuem no processo de humanização das personagens – Pinóquio e David – na medida em que eles expõem uma visão mais humanizada do mundo, o que de fato influencia consideravelmente nas ações das personagens em questão.



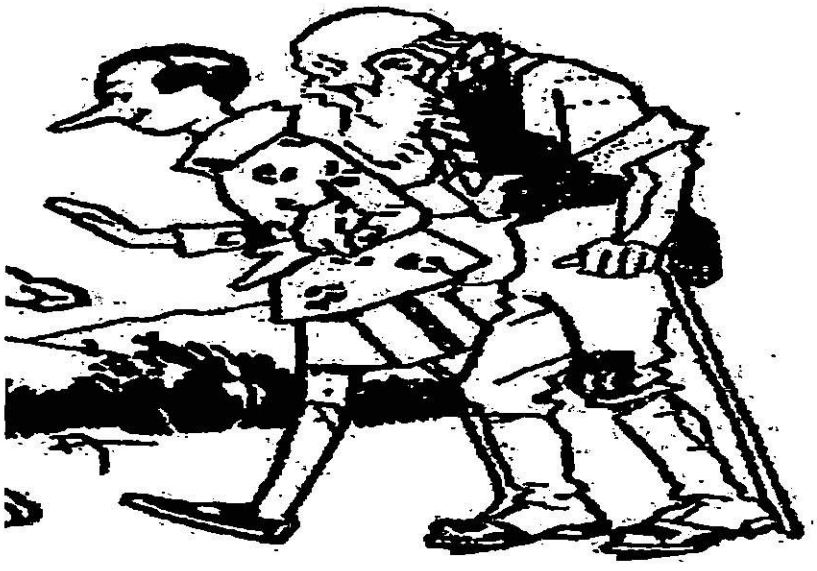


Peruzzolo (2004: 209) afirma que *cada falante aprende a denominar as diversas coisas que fazem seu meio, e a manipulá-las segundo as representações de seu grupo cultural, salvo quando, na sua vivência singular com elas, experimenta novas relações e cria para essas relações um novo valor.*

Tendo em vista o que afirma Peruzzolo (2004: 207-208) é interessante observarmos o fato de que o Teddy e o Grilo funcionam como signos nas narrativas. Ao denominá-los como signos, estamos fazendo o mundo humano dos sentidos, posto que, cada um deles propiciam através da vivência singular com os seus respectivos amigos David e Pinóquio a possibilidade de fazê-los criar novos valores para as suas vidas. Vejamos o exemplo a seguir:

> – Agora você me chama de 'seu querido grilinho', não é? Mas se lembra de quando, para me expulsar da sua casa, você me atirou um martelo de madeira?...
> – Você tem razão, Grilinho! Me machuque também... me jogue um martelo de madeira. Mas tenha piedade do meu pobre pai...
> – Eu vou ter piedade do pai e também do filho. Mas quis antes lembrar você de uma feia grosseria que vivi, para lhe ensinar que, neste mundo, quando se pode, se deve demonstrar cortesia se queremos que nos retribuam da mesma forma nos nossos dias de necessidade.
> – Você tem razão, Grilinho, você tem razão, e eu manterei na minha cabecinha a lição que você me deu. (COLLODI, 2005: p. 179).

Tomando o fragmento acima percebemos que Pinóquio havia se portado mau com o Grilo no começo da narrativa, pois havia atirado um martelo de madeira contra o mesmo. Precisamos ressaltar que, esse acontecimento no qual Pinóquio pede ajuda ao Grilo ocorre já no último capítulo da narrativa, ou seja, quando Pinóquio já tinha sofrido toda a sorte de desventuras em virtude do seu mau comportamento com as pessoas, inclusive com o próprio Grilo.



Por meio do reencontro entre o Grilo Falante e Pinóquio visualizamos a lição apreendida pelo boneco que *promete guardá-la na cabeça*. Em outras palavras, Pinóquio havia entendido que as pessoas devem ser tratadas com gentileza para que sejam retribuídas nos dias de necessidade. De fato, Pinóquio precisava da ajuda do Grilo para acomodar o seu

pai, Gepeto, que estava com a saúde debilitada. O Grilo não hesitou em ajudar, mas antes quis ensinar mais esta lição para Pinóquio, que aos poucos, adquiria a bondade de coração.

A experiência subjetiva que Pinóquio estabelece com o Grilo Falante propicia a apreensão do signo "bondade", de modo que, conforme a maneira que ele apreende essa nova realidade – signo bondade – projetam-se as outras maneiras de ser, de crer, de fazer, de sentir e de pensar, modeladas pelas experiências anteriores e que agora se fazem novas e mais humanizadas.

Em outra seqüência da narrativa literária temos a Fada, que atua de forma primordial no processo de humanização de Pinóquio. A Fada, assim, como o Grilo Falante age como conselheira de Pinóquio durante a narrativa. Este a considerava como uma mãe já que ele não tinha uma figura materna propriamente dita - *Fico muito contente. Assim, em vez de irmã, vou lhe chamar de mãe. Faz tempo que sonho ter uma mãe como todos os outros meninos...!* (p. 101).





Pinóquio encontra na Fada a mãe que ele sempre sonhou, já que todos os meninos tinham mãe, ele também precisava sentir-se amado e protegido por uma. Na verdade, a Fada era como uma mãe mesmo, pois sempre aconselhava Pinóquio a ser um bom menino, assim como fazem as mamães:

> – Mas eu não quero fazer arte e nem ter uma profissão...
> – Por quê?
> – Porque trabalhar é cansativo.
> – Meu menino – disse a Fada –, aqueles que dizem isso acabam quase sempre na cadeia ou no hospital. Um homem, para a sua informação, pode nascer rico ou pobre, mas é obrigado neste mundo a fazer alguma coisa, a se ocupar, a trabalhar. Que problema se deixar dominar pelo ócio! O ócio é uma doença muito, muito feia, que é preciso combater ainda na infância, senão, depois de crescer, não se cura nunca mais (p. 104)

Vemos que Pinóquio no desejo iminente de tornar-se um menino de verdade decide ouvir os conselhos da Fada para ter o seu sonho realizado. Ao pensarmos na projeção da Fada nas narrativas literárias e cinematográficas, em questão, vemos que David e Pinóquio estão à procura do mesmo objeto referente (Fada enquanto signo). No entanto, tal procura se dá de forma diferente. Isso porque em "A.I - Inteligência Artificial" a personagem David está sempre em busca do objeto referente para que se concretize o seu desejo de tornar-se humano. Já em "Pinóquio" temos um boneco de madeira que embora já tenha estado junto a Fada a perde de vista ao longo da narrativa.

Acreditamos que esses desencontros funcionam, na narrativa, como uma forma de aprendizagem por parte de Pinóquio:

> – Atenção, Pinóquio! Os meninos prometem com facilidade, mas muitas vezes não cumprem com a sua palavra.
> – Mas eu não sou como os outros. Eu, quando digo uma coisa, cumpro.
> – Veremos. E se por acaso desobedecer, será pior para você.
> – Por quê?
> – Porque os meninos que não dão ouvidos aos conselhos de quem sabe mais que eles acabam sempre indo em direção a alguma desgraça.
> – E eu sei bem disso! – disse Pinóquio. – Mas agora não caio mais nessa! (p. 129).

Conforme vemos no fragmento, Pinóquio depois de passar por toda sorte de desventura começa a entender a importância de ouvir os conselhos dos mais velhos, das pessoas que sabem mais que ele. Assim, a cada desventura Pinóquio adquire uma aprendizagem para a sua vida, tornando-se a cada dia um menino de bom coração.

Em virtude da saúde debilitada de Gepeto, Pinóquio mostra-se verdadeiramente ser um filho preocupado. Assim, decidiu trabalhar para comprar o alimento do qual o seu pai precisava. Ocorre que, por mais de cinco meses, Pinóquio se levantava de madrugada, antes

do sol nascer, para girar a manivela do poço do Janjão – vizinho do Grilo Falante –, e assim, ganhar o copo de leite que fazia tão bem para a saúde do seu pai.

Pinóquio aprendeu a fazer cestas de junco e com o dinheiro que ganhava com elas pagava com todo juízo as despesas do dia-a-dia. O boneco finalmente aprendia a ter um bom comportamento, aprendia a ter um bom coração, como a Fada lhe havia pedido. Desse modo, aquela marionete, que antes, não gostava de ouvir falar em escola e trabalho, agora trabalhava e estudava de forma admirável. Assim, durante o dia Pinóquio trabalhava para manter o seu pai de forma quase confortável e durante a noite exercitava a leitura e a escrita. O fato é que, com a boa vontade para trabalhar e continuar a vida, havia economizado quarenta moedas para comprar uma roupinha nova.

Então, numa manhã, Pinóquio disse ao seu pai que iria sair para comprar um casaquinho, um bonezinho e um par de sapatos. Acontece que no caminho Pinóquio encontrou a Lesma que trabalhava para a Fada dos cabelos azuis. Ao conversar com a Lesma Pinóquio fez tantas perguntas a respeito da boa Fada, sem ao menos tomar fôlego: *Onde você deixou a minha boa Fada?, O que ela faz?, me perdoou, Ainda se lembra de mim, Está muito longe daqui?* . E a todas as perguntas, a Lesma respondeu com muita calma que a Fada jazia numa cama de hospital, gravemente doente e sem nenhum dinheiro para comprar nem um pedaço de pão.

Ao saber da notícia que a Fada estava moribunda Pinóquio se entristece e lamenta pelo estado de saúde da mesma. Então ele retira do bolso quarenta moedas que seriam usadas para comprar uma roupa nova e as entrega à Lesma para levá-las à Fada.



Algo diferente estava acontecendo com aquele boneco – até então travesso – posto que agora se condoía em generosidade com o próximo e sempre muito disposto a fazer o bem:

> Naquela noite, Pinóquio não ficou acordado até às dez horas, como de costume. Ficou acordado até depois da meia noite. E, em vez de fazer oito cestas de junco, fez dezesseis.
> Depois foi para a cama e adormeceu. E dormindo, lhe pareceu ver, em sonho, a Fada, toda linda e sorridente, que, depois de dar-lhe um beijo, lhe disse assim:
> – Muito bem, Pinóquio! Graças ao seu bom coração, eu lhe perdôo por todas as molequices que você fez hoje. Os meninos que cuidam amorosamente dos próprios pais na sua miséria e nas suas enfermidades merecem sempre muito reconhecimento e muito afeto, mesmo se não podem ser citados como modelos de obediência e de bom comportamento. Seja ajuizado no futuro e será feliz.
> Nesse momento, o sonho acabou, e Pinóquio acordou com os olhos arregalados.
> Agora imaginem a sua surpresa quando, acordado, percebeu que não era mais uma marionete de madeira, mas, em vez disso, havia se transformado em um menino como todos os outros (p.184-185).

Diante da notícia do estado de saúde da Fada, Pinóquio em gratidão àquela que foi a sua mãezinha passou a trabalhar não só para sustentar o seu pai, mas agora trabalhava cinco horas a mais para sustentar também a sua boa mãe, pois o medo de perdê-la o atormentava. Tomado de amor abdicou de usufruir de uma roupa nova para restituir a saúde daquela que o protegeu dos maus desígnios, inclusive da morte.

Ao pensarmos na consolidação do desejo de humanização vemos que a narrativa "Pinóquio", durante o sonho, circunscreve-se no tempo como duração, "tempo da mente", que segundo Shiv (1963: 9) *não coincide com as medidas temporais objetivas e é simbolicamente representado como um rio formado por uma corrente de memórias e visões oníricas*. Desse modo, vemos que é através do sonho que ocorre a transubstancialização da matéria física, de modo que, Pinóquio se transforma fisicamente em um lindo menino, ágil, inteligente de cabelos castanhos e olhos azuis, que, diga-se de passagem, são características semelhantes à matéria física de David em "A.I - Inteligência Artificial".

A transubstancialização de Pinóquio em matéria física ocorre porque *a linguagem confere realidade ao mundo possível enquanto tal, fazendo o mundo humano dos sentidos* (PERUZZOLO, 2004: 208). Dessa forma, a linguagem literalmente constrói uma realidade pelos modos de dizer que propicia a transformação do, então boneco, em matéria física verdadeiramente:

> Agora imaginem a sua surpresa quando, acordado, percebeu que não era mais uma marionete de madeira, mas, em vez disso, havia se transformado em um menino como todos os outros (p.185).

Vemos aqui que Pinóquio transforma-se não somente enquanto matéria física, mas também em termos de caráter, assim como, sugeriu a Fada, pois era preciso por parte de Pinóquio, ter um bom comportamento para que se tornasse verdadeiramente um menino. Dessa forma, levado por seu desejo e por tantas desventuras vividas ao longo de sua vida, Pinóquio aprendeu finalmente a trilhar pelo bom caminho – aquele que conduz a humanidade.

2.2- O andróide que quer virar menino



Após perder o seu filho, o cientista da Cybertronics, Allen Robby (William Hurt) resolve criar um robô com todas as características daquele – inclusive a capacidade de amar, pensar e agir. David surge então, como a mais nova criação da Cybertronics, um menino-robô que viria preencher uma lacuna de mercado. Isso porque o governo havia proposto políticas que restringiam a reprodução humana. Assim, segundo Robby, os pais que aguardavam ansiosamente pelo amor infantil poderiam encontrar conforto numa criança- robô que amaria os pais incondicionalmente, assim como o faria qualquer outra criança:

> Eu proponho construirmos um robô que consiga amar.
> Mas eu não falei de simuladores sensuais, usei a palavra "amor". Como o amor de uma criança pelos pais. Eu proponho construirmos uma criança-robô que consiga amar... uma criança-robô que ame de verdade os seus pais, programados com um amor sem fim.

Segundo o narrador, David fora criado quando os governos introduziram sanções que restringiam a gravidez, *o que explica, de fato por que os robôs que não tinham fome,*

nem consumiam recursos além da fabricação tornaram-se um elo econômico tão essencial à estrutura da sociedade (Cena do filme "A.I. - Inteligência Artificial").

Pensando na constituição da personagem David, desde sua criação, nos deparamos com um indivíduo moldado à imagem e semelhança de um novo sujeito, basicamente urbano. Segundo Pellegrini esse novo sujeito *é habitante dos grandes centros e produto de um complexo processo em que a representação das relações sociais requer a mediação de uma tentacular estrutura comunicacional, numa espécie de triângulo formado por si, pela mídia e pela realidade* (PELLEGRINI, 2003:31).

Nesse sentido, vemos que tanto David quanto Pinóquio são moldados a semelhança desse indivíduo urbano, posto que foram criados para projetar um ideal de ser humano almejado pela sociedade – alguém que ame incondicionalmente. Em "A.I. - Inteligência Artificial" o ser artificial – David – é uma realidade, um simulacro perfeito com membros articulados, fala articulada e promovido de reações humanas. Este ser é inserido na estrutura comunicacional das relações sociais, na medida em que é projetado para viver em companhia de humanos e assim suprir a necessidade econômica de uma sociedade urbana.

Enquanto em "A.I" David é um ser artificial criado para amar, em "Pinóquio", se projeta algo análogo a esse fato, posto que o boneco de madeira ao ser esculpido por Gepeto deveria ser a expressão da bondade de coração, ou seja, os dois seres criados foram projetados para terem sentimentos inerentes ao homem. Na verdade, estamos diante de sentimentos e anseios dos seres humanos que embora sejam características peculiares aos mesmos, estes muitas vezes não as refletem em suas ações. Seria isso o motivo primordial de imputar esses sentimentos a seres criados pelas próprias mãos humanas?



Conforme a narrativa fílmica, David, um protótipo em experimentação, é enviado à família Swinton. Na iminência de perder o único filho, doente e em estado vegetativo, o casal Harry (Sam Robards) e Mônica Swinton (Frances O'Connor) adota o primeiro desses andróides. No primeiro momento nos deparamos com a resistência por parte de Mônica, que ignora a idéia de que o seu filho Martin (Jake Thomas) seja substituído por um menino-robô:

> Mônica: Não posso aceitar isso. Não há substituto para o seu filho!
> Henry, você viu o rosto dele? Ele é tão real!
> Mônica: - Mas ele não é.
> Henry: - Não, não é.
> Mônica: - Por dentro é igual aos outros, não?
> Henry: - Quilômetros de fibras, sim.
> Mônica: Mas, por fora, ele parece tão real... como se fosse uma criança.
> Henry: Um meca criança.
> Mônica: Uma criança. (Cena do Filme "A.I- Inteligência Artificial").

A resistência inicial de Mônica em aceitar David se pauta na esperança de que o seu filho Martin se recupere do estado de saúde no qual se encontra. É interessante observamos que, embora Mônica resista a aceitar o andróide, ela fica muito impressionada com a semelhança deste com um menino de verdade. A convivência com David a deixa um tanto quanto desconcertada ante as atitudes mecânicas dele. Isso porque o mesmo costumava seguí-la por toda a casa na tentativa de imitar cada movimento dela. Desse modo, quando Mônica está preparando o café, por exemplo, David a observa fixamente atentando-se para cada ato da mesma, deixando-a constrangida ao degustar o café.

Ao longo da narrativa fílmica instauram-se uma seqüência de atitudes mecânicas praticadas por David, atitudes essas próprias de um robô, devido aos movimentos reproduzidos por ele na tentativa de imitar as ações humanas. Vejamos:



Embora David não comesse, por se tratar de um andróide, – diferentemente de Pinóquio que mesmo sendo um boneco de madeira digeria qualquer alimento – ele sentava-se a mesa com os seus pais, Mônica e Henry para acompanhá-los durante o jantar. É interessante observarmos que primeiro David olha mecanicamente para Mônica, e em seguida os olhos dele fitam as atitudes de Henry, que está a levantar o copo. Após olhar atentamente, David, reproduz os mesmos movimentos de Henry ao segurar o copo para levá-lo à boca. Ao direcionar os seus olhos para a Mônica David repete o gesto que ela executa ao usar o talher para pegar o macarrão, que por ser grande escapa pela sua boca, o que provoca uma crise de risos em David e aos poucos todos começam a sorrir descontroladamente.

As atitudes mecânicas ocorrem com freqüência. Assim, não só durante as refeições, mas por diversas vezes David observa cada movimento do casal na tentativa de imitá-los. Tais atitudes, por parte de David, não eram apreciadas por Mônica que, aparentava ter certo receio da presença do pequeno andróide. Isso porque em algumas vezes enquanto ela fazia o movimento de colocar o lençol na cama, ao estendê-lo ficava assustada com o aparecimento repentino de David em sua frente. Na verdade, conforme as imagens iniciais do filme pressupomos que a companhia de David, para Mônica funcionava como uma ameaça a sua integridade física, posto que ela tinha muito medo das atitudes dele.

A narrativa fílmica "A.I" mostra-nos um fato interessante em relação a rejeição de Mônica quanto a presença do andróide. Isso porque, num momento primeiro, ela ignora a idéia de vestir o pijama em David para que este pudesse deitar, dissemos deitar, porque o andróide nunca dormia. Já em outra seqüência temporal, Mônica, aparentemente mais acostumada com a idéia de ter um menino-robô como filho, resolve colocar o pijama nele. Tal ação incita na mesma as lembranças do seu filho em estado vegetativo, o que a torna mais sensível, e assim, ela vê nascer dentro de si a necessidade de ter o amor de um filho, de escutar a palavra "mamãe". Então, ela se deixa envolver pelas promessas que vinham acompanhadas desse novo produto, no qual dizia *"Finalmente um amor só seu"*.



Embora Henry já a tivesse informado sobre a irreversibilidade do produto, pois uma vez que David fosse ativado, o amor dele seria gravado na memória e ficaria com ele para sempre Mônica, após a rejeição inicial, ativa os comandos que dotam o menino da capacidade cognitiva e de sentimento e que fazem com que este a reconheça como sua mãe:

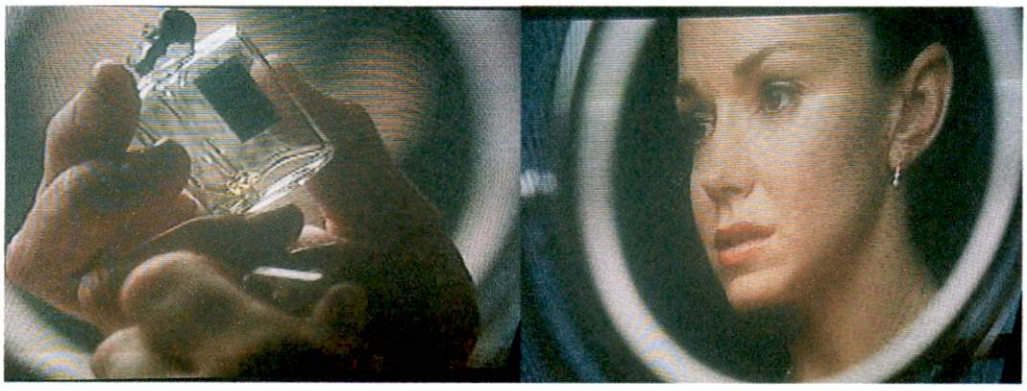
> Henry: Mônica, para a nossa proteção, essa programação é irreversível. O amor dele será gravado na memória e ficará com ele para sempre. Por causa disso, após a programação, esse Meca não pode ser revendodo. Se os pais adotivos decidirem não ficar com com a criança ela será devolvida a Cybertronics para ser destruída. (Cena do filme A.I - Inteligência Artificial).

Depois de pensar a respeito das palavras de Henry sobre o procedimento irreversível da programação de David, Mônica levada por seu desejo de ter novamente um filho, que a chamasse de "mamãe" inicializa a programação de David. Após, ditar ao mesmo, as palavras contidas no protocolo da programação, ele imediatamente a chama de *mamãe*:

> David: Para que essas palavras, mamãe?
> Mônica: Do que você me chamou?
> David: **Mamãe**.
> Mônica: **Quem eu sou, David?**
> David: **Você é a minha mãe**. (Cena do filme A.I - Inteligência Artificial, grifo nosso).

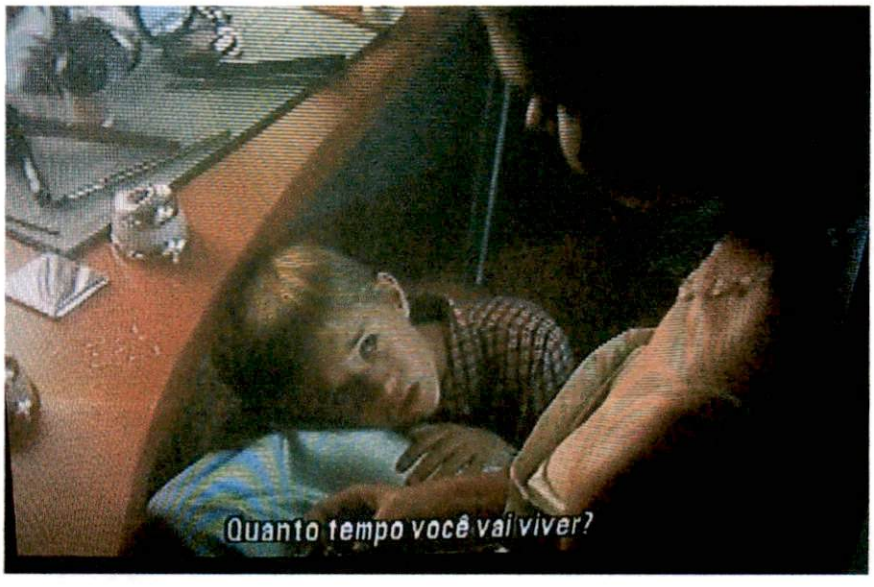
É interessante observarmos a profundidade do olhar fixo que David direciona a sua mãe no exato momento em que termina a sequência de palavras ditadas por ela. Esse momento é marcante pelo modo afetuoso com que David a chama de mamãe, pois esse era o momento pelo qual Mônica esperava há cinco anos, desde a perda parcial de seu filho que vegetava. É interessante observarmos que o processo de humanização de David imprescinde do amor da mãe. Ao nos questionarmos sobre qual momento David começa a amar a mãe acreditamos que esse amor se dá momentos anteriores a programação do andróide, quando a Mônica veste o pijama nele para que ele se deite. Isso porque é naquele momento que se manisfestam os primeiros laços de uma relação mãe/filho. De outro modo, poderíamos questionar: E se o andróide não fosse programado em que momento ele começaria a amar?

Em uma sequência temporal posterior a essa vemos a primeira travessura do pequeno andróide, que quebra o frasco de perfume de sua mãe. Ao sentir a fragância de seu perfume pela casa Mônica vai até o quarto e encontra o frasco quebrado e vazio:



As imagens nos mostram o quanto Mônica lamentou pela perda do perfume pelo qual ela e o esposo tinham grande apreço. Essa travessura nos faz lembrar de algo semelhante que ocorre em "Pinóquio", quando a marionete ainda em fase de fabricação apronta a primeira travessura com o seu pai, Gepeto, pois ela tira o boné da cabeça do pai e coloca em sua própria cabeça - *Filho mais arteiro! Ainda nem está pronto e já começa a faltar com respeito ao seu pai! Isso é mau, meu menino, muito mau!*. Enquanto em "Pinóquio" Gepeto repreende a atitude travessa do seu filho, em "A.I - Inteligência Artificial", Mônica apenas se entristece pelo frasco que David quebrou devido ao valor sentimental do mesmo, mas não repreende o andróide.

Ainda nessa sequência temporal vemos que a atitude de David, ao temer a perda de sua mãe, vai caracterizando o processo de sua humanização:



David: Mamãe?
Você vai morrer?
Mônica: Bem, um dia eu morrerei.
David: Eu vou ficar sozinho.
Mônica: Não se preocupe.
David: Quanto tempo você vai viver?
Mônica: Décadas.
Mônica: 50 anos.
David: Eu te amo, mamãe.
David: Tomara que você nunca morra.
David: Nunca. (Cena do filme A.I - Inteligência Artificial).

Os fragmentos acima nos mostram o medo de David de perder aquela que ele tanto ama, ama incondicionalmente. Esse medo caracteriza o começo do seu processo de humanização, pois o medo de perder o outro, a quem se ama, é um sentimento peculiar ao ser humano. Ao pensarmos na natureza desse amor percebemos que ele foi projetado desde a criação de David que fora construído para amar de verdade os seus pais programados com um amor sem fim, ou seja, interminável. Isso porque esse amor ficaria gravado em sua memória para sempre.

Na verdade, é em virtude do amor incondicional à Mônica e pelo desejo de que ela o ame na mesma intensidade que David percorrerá um longo caminho numa busca constante por esse amor.



Ocorre, entretanto, que Martin, o filho verdadeiro acorda do coma e a situação de David na casa da família Swinton fica um pouco insustentável. Isso porque o ciúme, a inveja, e a intriga nascem por parte de Martin em relação a David que por diversas vezes o incita a aprontar travessuras para que o andróide fosse visto com maus olhos pelos pais. Observemos:

> Se você fizer uma missão realmente importante para mim...uma missão especial então eu vou dizer à mamãe que te amo. E aí ela vai te amar também.
> O que eu preciso fazer?
> Você precisa jurar, depois eu conto.
> Você precisa me contar, depois eu juro.

> Eu quero um tufo do cabelo da mamãe. Eu divido com você. E, se você guardá-lo com você ela pode te amar ainda mais. (Cena do filme A.I - Inteligência Artificial).

Nesse fragmento, Martin, intencionalmente induz David a cortar o tufo de cabelo de Mônica. Embora David soubesse que tal ato não era algo correto a se fazer, ele o faz por pensar que o cabelo poderia fazer com que Mônica o amasse, assim como amava Martin. Isso era o que ele mais queria. Ocorre que quando David vai cortar o cabelo de Mônica, ela acorda, mas David consegue cortar o tufo de cabelo que cai no chão.

Conforme a imagem vísivel, a câmera focaliza lentamente o movimento em que o cabelo cai no chão. Desse modo, para lembrar Pellegrini (2003: 18) embora não vejamos o tempo passar, posto que é invisível, através das sequências visíveis das imagens seguintes o telespectador pode imaginar intuitivamente que Teddy guardou o tufo de cabelo consigo, de modo que a própria imagem do cabelo que cai no chão sugere algum feito grandioso, que está por vir. Tal percepção se dá na sequência temporal na qual Teddy entrega o cabelo à David para que a Fada Azul torne seu desejo uma realidade.



Isso porque certa vez David escutou a história de "Pinóquio" que Mônica contava a Martin. Desde então, o menino-robô passou a crer, que assim como, Pinóquio sendo um boneco de madeira foi transformado em um menino de verdade através da Fada Azul, ele

também poderia se tornar humano, mas para tanto, teria de encontrar a Fada Azul para realizar tal magia.

À semelhança de Pinóquio, David também apronta travessuras. Assim, atitudes travessas como cortar o cabelo de sua mãe, derrubar o Martin na piscina, quebrar o frasco de perfume – ainda que acidentalmentes – fazem com que o pequeno Andróide seja acusado de ser uma ameaça à família. Por conta disso, Henry e Mônica tomam a decisão de abandoná-lo.

Como o processo de programação de David era irreversível, os pais deveriam devolvê-lo à Cybertronics para que fosse destruído. Então, para que o pequeno andróide não fosse destruído, Mônica o abandona em uma floresta:

> Você não entenderá as razões, mas preciso te deixar aqui.
> É uma brincadeira?
> Quando você volta pra me pegar?
> Não voltarei, você terá de ficar aqui sozinho.
> Sozinho?
> Com o Teddy.
> Me desculpe por não ser real.
> Eu posso ser real para você!
> Solte, David.
> Solte!
> Me desculpe por não ter te contado sobre o mundo.

O fragmento acima nos mostra a profundidade do amor de David para com a sua mãe. Ele, que embora, fosse um andróide queria ser real para ela só para que a mesma o amasse. Enquanto em "A.I" temos um filho que ama incondicionalmente, em "Pinóquio" nos deparamos com um pai, que desde a criação do boneco dedica ao mesmo um amor fraternal, diferentemente de Mônica que a princípio rejeita o pequeno andróide.

Na verdade, assim como bem assinala Peruzzolo (2004:208) estamos diante de realidades "diferentes porque construídas com relações comunicacionais diferentes". Isso porque David fora construído para amar, enquanto Pinóquio, quando construído deveria ter a bondade de coração, o que de certa forma não deixa de se igualar aos propósitos da criação de David, posto que a bondade tem que ver com amor, também.

De fato, o que cogitamos é *se um robô ama verdadeiramente uma pessoa, que responsabilidade essa pessoa tem em relação a esse andróide? Será que um humano conseguiria amá-lo?* Essas questões nos instigam a pensar se realmente é possível falarmos

de um amor recíproco, assim como, o fizeram muitos estudiosos ao pressuporem a criação desse um robô que conseguisse amar.

Ainda, com relação à cena na qual David é deixado na floresta, vemos que ele teme a possibilidade de ser deixado de lado, o que verdadeiramente caracteriza não só o processo de sua humanização como o seu encontro com a realidade:

> Quando você volta pra me pegar?
> Não voltarei, você terá de ficar aqui sozinho.
> Sozinho?
> Com o Teddy.
>
> Olhe para mim! Não vá para lá, senão eles te pegam!
> Não deixe que eles te peguem!
> Escute, fique longe dos mercados de pele, longe de multidões.
> Longe de qualquer pessoa. Só fale com os outros Mecas como você.
> **Me desculpe por não ter te contado sobre o mundo.** (Idem, grifo nosso).

De acordo com os fragmentos acima temos um andróide tomado pelo temor da solidão, de modo que, o medo de estar só vai caracterizando a sua humanização, pois aos poucos ele deixa de ter atitudes mecânicas, tornando-se mais volúvel, aos sentimentos humanos.

É interessante também observarmos no segundo fragmento em negrito, que as palavras proferidas pela mãe do andróide sugerem o encontro deste com o mundo que ele ainda não conhecia, o mundo em que algumas pessoas sofrem pela perda de alguém que ama, o mundo cercado pela indiferença, quando um ser robótico é acusado de ser uma ameaça aos familiares com os quais ele convive.

A floresta, realidade a qual o andróide vivenciava a cada instante de solidão reserva-lhe perigos ameaçadores, pois o mesmo juntamente com Teddy deparam-se com um despejo de fragmentos de robôs, destruídos nas Feiras de Carne organizadas pelas pessoas para destruir essas máquinas, pensando que estas vão dominar o Planeta e assim ultrapassar a inteligência humana. Acontece que, ao fugirem da Feira para que não fossem destruídos, David e Teddy encontram Joe, um andróide programado para prostituir mulheres verdadeiras.

Devido ao fato de que tanto David e Teddy quanto Joe estavam empreendendo fuga da Feira de Carne, surge um laço de amizade entre eles. Assim, Joe passa a acompanhar David em todas as suas aventuras, principalmente no sonho deste em tornar-se um menino

de verdade. Como a história favorita de David era a do "Pinóquio", o boneco de madeira que pelas mãos da Fada Azul se tornou um menino de verdade, David juntamente com Joe, embarcam em uma jornada por um mundo – em certos momentos sombrio e fascinante em outros – em busca da Fada Azul que o transformará em humano.

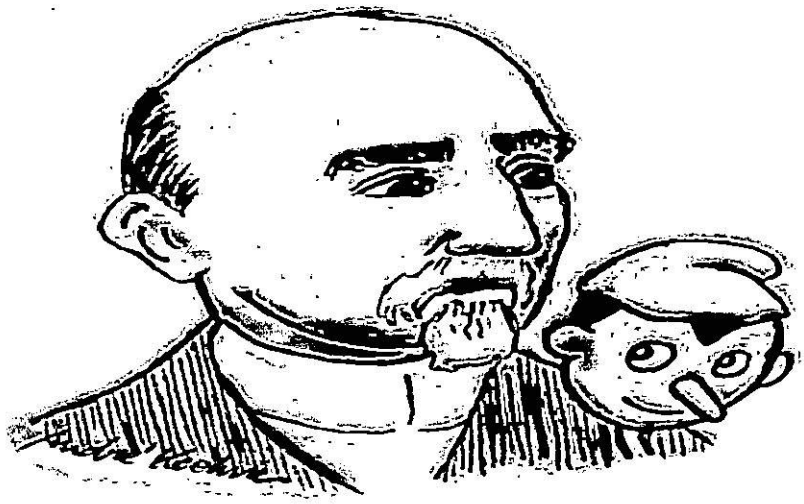
A jornada rumo ao desconhecido é sombria na medida em que David corre o risco de ser queimado vivo ao ser capturado pelo mercado de peles – assim como Pinóquio que teve os seus pés queimados pelo fogo enquanto dormia. E é fantástico e fascinante o modo conforme nasce em David a fé de que ele pode viver o mesmo conto de Fadas de sua história favorita, "Pinóquio".

> David: Se eu virar um menino de verdade, então poderei voltar. E ela vai me amar.
> Joe: Como?
> David: A Fada Azul transformou Pinóquio num menino de verdade. Ela pode me transformar também. Eu preciso encontrá-la, preciso me tornar real. Deve haver alguém no mundo que saiba onde ela mora (Cena do filme A.I- Inteligência Artificial).

Conforme o fragmento acima, David acredita fielmente que, ao encontrar a Fada Azul, esta poderia transformá-lo num menino de verdade, como o fez em "Pinóquio", e assim sua mãe poderia amá-lo como amava ao seu filho Martin, que de fato, era real. Esse desejo veemente de David de tornar-se real nos remete a sua constituição enquanto uma personagem anti-herói inserido nesse universo fragmentado, posto que circunscrito por atitudes humanas, que são diferentes de sua maneira robótica, mecânica e peculiar de ver o mundo.

Assim, lembrando Pellegrini (2003: 31) para David o importante é o que ele percebe desse universo fragmentado, de modo que, a sua percepção sobre o universo torna possível a concretização de um conto de Fadas em realidade. Para tornar esse *Conto de Fadas* real, David e seus amigos destinam-se à Cidade Vermelha, Rouge City, um local completamente dominado pela alta tecnologia. Lugar este que, diga-se de passagem, é semelhante a País dos Brinquedos em "Pinóquio", não só pela quantidade de pessoas nas ruas como também pelo estilo luminoso da cidade.

Em Rouge City, David procura o Dr. Know, um supercomputador que lhe informa que um ser inanimado ganha vida pela Fada Azul, da história "Pinóquio", de Carlo Collodi:



Dr. Know: A nossa Fada Azul existe num único lugar, no fim do mundo, onde os leões choram. Esse é o lugar onde os sonhos nascem (Cena do filme A.I - Inteligência Artificial).

Em busca de realizar o sonho de tornar-se menino, David dirige-se ao fim do mundo, Manhattam, a cidade engolida pelo mar. Vale lembrarmos que no capítulo 1, na seção intitulada *David no fundo do mar* tivemos a primeira descida de David ao fundo do mar. Neste tópico vimos que a personagem, ao descer nas profundezas do mar, encontra a Fada Azul, mas é retirado por um gancho do transporte voador, conduzido por seu amigo Joe.

Depois da primeira tentativa David empreende uma nova busca pela Fada Azul, já que agora ele sabia onde poderia encontrá-la, uma vez que os peixinhos propiciaram a passagem do mundo real para o mundo fantástico. Assim, David acompanhado por Teddy submerge às águas marítimas através do anfibicóptero, um transporte marítimo. Tal submersão prima por uma seqüência de imagens que sugerem ao telespectador a infiltração de David dentro da narrativa de Pinóquio. Isso ocorre na medida em que David encontra no fundo do mar elementos que compõem a narrativa de "Pinóquio", como por exemplo, um portal escrito "Pinocchio". Desse modo, quando David atravessa o portal – "Pinocchio" – é como se o mesmo fosse inserido na própria narrativa de Collodi (2005), pois encontra a oficina do Gepeto e restos de tubarão frágeis e quebradiços que nos fazem lembrar as aventuras do boneco de madeira no fundo do mar, dentro do corpo do tubarão.

David fica esperançoso aguardando a manifestação da Fada, mas o tempo passa, sem que nada ocorra. Assim, os anos, décadas, séculos vão se sucedendo. Depois de dois mil anos toda a água converte-se em gelo, numa nova glaciação.

Ocorre que seres alienígenas, realizando pesquisas arqueológicas no planeta, sabendo que a raça humana não existia mais, procuravam por máquinas criadas pelos humanos, e por acaso, encontram e reanimam o pequeno andróide. Após, realizarem uma leitura da mente de David, os alienígenas, através de seus poderes mentais concedem ao andróide o último desejo: ter sua mãe de volta, ainda que por um único dia.

Assim, a Fada torna o desejo de David uma ordem e ele aparece em uma casa semelhante a que ele morava. Ao procurar por sua mãe, Mônica, por toda a casa, encontra próxima a janela, a Fada Azul:



Fada: Você andou me procurando, não é, David?
David: A vida inteira.
Fada: E o que, após todo esse tempo, você veio me perguntar?
David: Eu tenho um pedido a fazer.
Fada: E qual é o seu pedido?
David: Me transforme num menino de verdade para a mamãe me amar e me deixar ficar com ela (Idem, grifo nosso).

Conforme o fragmento, aquele, finalmente, era o encontro pelo qual ele esperara a vida toda, pois acreditava que ao se transformar num menino, sua mãe o amaria e ficaria com ele. No entanto, algo inesperado acontece, porque a Fada Azul informa a David que

ela era capaz de fazer qualquer coisa que fosse possível, mas não poderia transformá-lo num menino de verdade:

> **David, eu farei qualquer coisa que seja possível, mas não posso te transformar num menino.**
> Querido David, quando você estiver solitário poderemos trazer outras pessoas da sua época no passado.
> Se vocês podem trazer outras pessoas, por que não podem trazê-la?
> Porque só podemos trazer pessoas cujos corpos retiramos do gelo. Nós precisamos de uma amostra física da pessoa como um osso ou uma unha (Idem, grifo nosso).

Ao ouvir as palavras da Fada dizendo que não poderia trazer a sua mãe de volta David começa a chorar. Suas lágrimas apontam para uma evidente humanização, posto que andróides não choram nunca. Embora fisicamente David não pudesse ser transformado num menino de verdade, como bem assinalou a Fada Azul, sua humanização era percebida por sentimentos e atitudes próprias dos humanos, pois condoído de dor David chora.

Mas, para a felicidade de David, – que desde que veio ao mundo sempre sofreu – através do cabelo da Mônica, que Teddy guardou consigo a Fada Azul pode trazer a mãe do pequeno andróide de volta ainda que por um dia:

> Teddy: David!
> **David: Sim, Teddy?**
> Teddy: Você lembra de quando cortou o cabelo da sua mãe?
> **David: O Henry me sacudiu.**
> Teddy: E você derrubou o cabelo.
> **David: Eu sei. (Entrega tufo de cabelo a David).**
> David: Agora você pode trazê-la de volta... não pode?
> **Alienígenas: Atenda o desejo dele.**
> **Fada Azul: Querido David, o seu desejo é uma ordem (Idem).**

Conforme o fragmento, o tufo de cabelo da Mônica envolto no cabelo de Teddy corroborou para que o sonho de David de ver a sua mãe, ainda que pela última vez se tornasse realidade. Isso porque os alienígenas criaram um projeto que torna possível recriar o corpo vivo de uma pessoa há muito morta, de um fragmento de DNA de um osso ou pele mumificada. Dessa forma, através do tufo de cabelo de Mônica, um pequeno fragmento de DNA, David pode viver o dia mais feliz da sua vida:

> **Eu te encontrei. (David Chorando)**

Eu devo ter cochilado.
Quanto tempo eu...?
Você quer um café?
Do jeito que você gosta?
Sim, eu adoraria um café.
Vai me ajudar a acordar.
Você nunca se esquece, não é?
Eu nunca esqueço.

Aquela manhã era o momento mais feliz para o pequeno andróide, pois depois de dois mil anos a procura de sua mãe, finalmente, conseguiu encontrá-la. David toca nos cabelos dela que encobrem o seu rosto e lágrimas de felicidade e emoção caem dos seus olhos ao dizer a sua mãe: "Te encontrei". Este encontro era especial e único para Mônica e David, uma vez que, não existiam mais problemas, não existia o Martin e nem o Henry. Assim, tomado de alegria David prepara o café do jeito que a sua mãe gosta, porque de tanto observá-la fazendo o café ele havia aprendido e sempre a surpreendia com uma deliciosa bebida .

Acontece que David fora avisado a não explicar nada a Mônica, pois ela poderia ficar assustada e o seu encontro tão esperado cairia por terra. Como David nunca tivera uma festa de aniversário, pois nunca havia nascido Mônica, fez um bolo e acenderam as velinhas. Quando Mônica pediu para que David fizesse o pedido, ele fala que já se realizou. Aquele dia estava acabando, mas o dia mais feliz de sua vida. Então, David coloca a sua mãe para dormir:

Eu mal consigo ficar de olhos abertos. Não sei o que deu em mim.
Que lindo dia!
Eu te amo, David.
Eu te amo. (David chora)
Eu sempre te amei (Idem).

Aquele foi o momento eterno pelo qual David havia esperado. Emocionado, ele chora quando ouve dos lábios de sua mãe que ela o amava. Essas palavras amorosas, certamente, foram as que soaram mais doces aos seus ouvidos em toda a sua vida, pois era tudo quanto ele sempre quis *vai deitar comigo e vai me dizer, 100 vezes por dia, que ela me ama!*. Na verdade, David não teve tempo o suficiente para ouvir a sua mãe dizer que o amava *100 vezes por dia*. Ouvir de sua mãe as palavras *"eu te amo"* era a razão de todo o seu desejo de humanização.

Depois de declarar o seu amor maternal a David Mônica adormece para sempre *Quando eles dormiam na noite do seu primeiro novo dia eles morriam de novo*. Ocorre que pela primeira vez David adormecia junto a sua mãe *vai deitar comigo* – assim como, ele sempre sonhou. Com isso, David chega o mais próximo de um ser humano que ele pode e ele verá, pela primeira vez, – porque nunca havia dormido – o local onde os sonhos nascem.

Apesar de David não ter se humanizado fisicamente ele se humaniza sentimentalmente, pois tinha atitudes e reações emocionais peculiares ao ser humano. Assim, a matéria física permanece a mesma, de maneira que não ocorre a transubstancialização da maneira que se dá em "Pinóquio", o que há é uma mudança das atitudes autômatas do robô para atitudes autônomas de um menino, que são percebidas nas expressões faciais e nos movimentos do agora, então, menino.

3- Pinóquio x A.I - Inteligência Artificial e as interpretações que veiculam.

Como toda abordagem comparativa, nossa pesquisa envolveu a incursão num complexo processo que abarca duas narrativas bem diferenciadas: a literária, no caso de Pinóquio (2005) e a fílmica relacionada à A.I. - Inteligência Artificial (2001).

Ao pensarmos na relação entre o cinema e a literatura nos deparamos com a questão da adaptação literária. Isso porque tal relação tem se pautado muitas vezes no mote *fidelidade ao original*. No tocante a esse assunto – fidelidade ao texto de origem – Xavier (2003) afirma que:

> **A fidelidade ao original deixa de ser o critério maior de juízo crítico, valendo mais a apreciação do filme como uma nova experiência** [...] sendo, portanto de esperar que a adaptação dialogue não só com o texto de origem, mas com o seu próprio contexto, inclusive adaptando a pauta do livro (XAVIER, 2003: 62, grifo nosso).

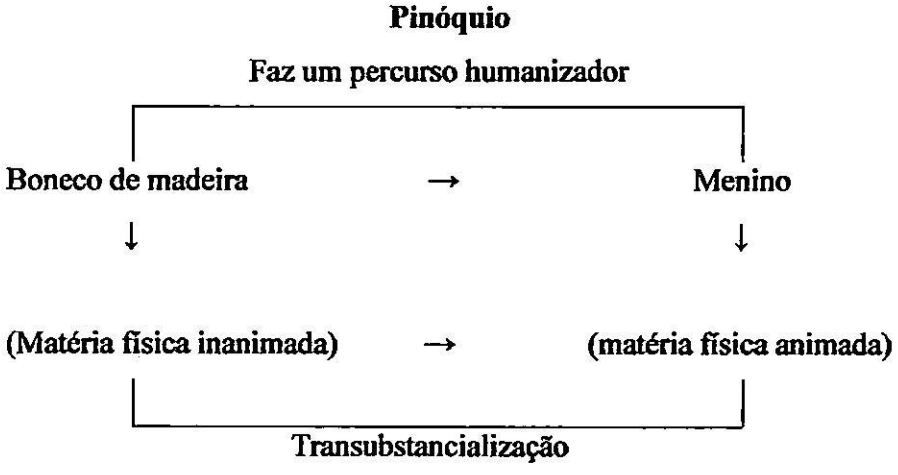
O pressuposto teórico de Xavier (2003) corrobora com os nossos estudos na medida em que considera a adaptação não em termos de fidelidade ao seu original, mas a partir do momento no qual se leva em conta áquilo que o filme traz de inovador ao espectador, primando pela possibilidade de serem desvelados novos sentidos peculiares ao universo cinematográfico.

As projeções das narrativas literária e cinematográfica nos remetem a dois universos midiáticos diferentes, pois em "Pinóquio" temos a palavra escrita como forma de veicular as suas mensagens, enquanto em "A.I." há a circunscrição da imagem em movimento associada ao som, o que figura uma forma distinta de disseminação dos sentidos. Nessa perspectiva, por se tratarem de universos diferentes não há como evitar que as adaptações literárias para o cinema – como em "A.I.", por exemplo – tenham algumas modificações em relação à obra original.

Assim, como Ismail Xavier (Idem) queremos tornar primordial a idéia de diálogo para pensarmos a criação das obras, adaptações ou não. Nesse sentido, intentamos estabelecer neste capítulo uma relação dialógica entre o Cinema, de Spielberg, e a Literatura, de Collodi, considerando as características peculiares de cada mídia. Ao imputarmos uma relação dialógica ao nosso trabalho temos a seguinte proposição: primeiro

Collodi diz para depois Spielberg dizer. Seguindo tal perspectiva como se veiculam tais sentidos?

Em "Pinóquio", de Collodi (2005) temos um boneco de madeira que sonha em transformar-se num menino de verdade. Para tanto, ele terá de passar por um percurso humanizador. Neste, o boneco sofrerá toda a sorte de ventura e desventuras que constituem, na verdade, o rito de passagem para a humanização. Dessa forma, o então boneco deixa de ser matéria física inanimada e se transubstancializa em matéria física animada tornando-se um menino de verdade:



(Possibilidade de se transformar num menino de verdade)

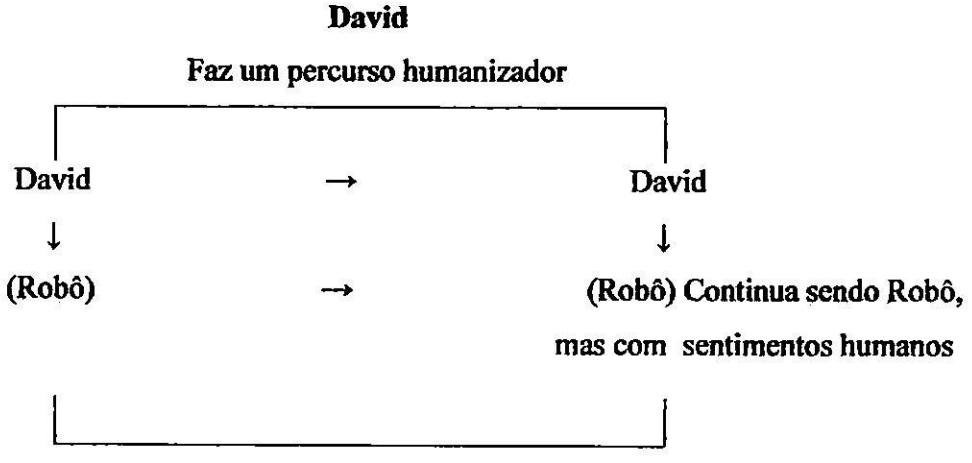
A transubstancialização do boneco de madeira num menino de verdade se dá através da linguagem, que constrói uma realidade que torna possível tal transubstancialização pelos modos de dizer:

> Agora imaginem a sua surpresa quando, acordado, percebeu que não era mais uma marionete de madeira, mas, em vez disso, havia se transformado em um menino como todos os outros (p.185).

O fragmento nos mostra que a transubstancialização do boneco de madeira em matéria física animada ocorre porque *a linguagem confere realidade ao mundo possível enquanto tal, fazendo o mundo humano dos sentidos* (PERUZZOLO, 2004: 208). Dessa forma, a transubstancialização de Pinóquio passa a existir somente à medida que a

linguagem a elabora, proporcionando assim a geração dos sentidos dentro da narrativa literária. É interessante nos atentarmos ao fato de que a narrativa apresenta desde o início da história a possibilidade de Pinóquio transformar-se num menino de verdade. No entanto, há uma concessão para que o boneco se torne humano. Tal concessão está intrinsecamente ligada as suas ações, pois a marionete teria de se tornar bondosa e amável com as pessoas para que a Fada Azul o transformasse num menino de verdade.

Tomando o cinema de Spielberg, vemos que em "A.I. Inteligência Artificial" (2001) instaura-se uma relação dialógica com a narrativa de Collodi (2005). Isso porque em "A.I." há a projeção de um Robô (David) que deseja transformar-se num menino de verdade, pois o mesmo acredita que ao transformar-se num humano poderia ser amado pela sua mãe, da mesma forma como ela amava o seu filho biológico, Martin.



Para que David realize o seu sonho ele adentra no Conto de Fadas de Collodi. Isso se dá, na medida em que, ele acredita que o mesmo que se deu com Pinóquio – a transubstacialização – também poderia ocorrer com a sua estrutura mecânica. Não obstante, – segundo David – para que a transformação Robô/humano ocorresse David teria de sair à procura do seu objeto referente: a Fada Azul, que para ele era real e não apenas um *Conto a Fada Azul transformou Pinóquio num menino de verdade. Ela pode me transformar também. Eu preciso encontrá-la.*

Ao empreender uma busca pelo seu objeto referente – Fada Azul – David consequentemente faz um percurso humanizador. Isso porque o Robô que no primeiro momento apresenta atitudes mecânicas – peculiares à espécie robótica – passa a apresentar atitudes mais humanizadas, como por exemplo, a ação de chorar. Apesar de David apresentar atitudes humanas – ao realizar o percurso humanizador – não ocorre de fato uma transubstancialização, porque David continua sendo um Robô, porém com sentimentos inerentes a pessoa humana.

Enquanto em "Pinóquio" (2005) a narrativa literária apresenta a possibilidade da personagem transformar-se em humano, em "A.I" a narrativa cinematográfica prima pelo jogo da diferença, pois o mesmo objeto referente que concede a Pinóquio a possibilidade de transformá-lo num menino é quem enuncia a impossibilidade de David ser transubstancializado *David, eu farei qualquer coisa que seja possível, mas não posso te transformar num menino* (Cena do filme A.I. Inteligência Artificial).

Dessa forma, instaura-se uma relação dialógica entre as narrativas literária e cinematográfica em questão. Isso se dá na medida em que o boneco de madeira tem diante de si a possibilidade de ser transformado em humano pela Fada Azul, diferentemente do andróide, que se depara com a impossibilidade de ser transformado num menino de verdade. Com isso, temos a cinscunscrição do jogo da diferença – possibilidade/impossibilidade – do qual Derrida afirma que "um signo sozinho é impensável"; posto que ele só existe num movimento de diferenças.

Segundo o pressuposto de Peruzzolo (2004: 96) *os signos são as unidades de superfície a partir dos quais se procura descobrir o jogo das significações que está embaixo deles, que é feito com eles.* Assim, é através do jogo da diferença dos signos – possibilidade/impossibilidade de humanização – que se produzem os significados nas narrativas. De tal maneira os significados/sentidos são desvelados pela figura da Fada que funciona como signo e mediadora da transubstancialização.

A narrativa cinematográfica "A.I" revela através da Fada Azul que David não poderá se humanizar. No entanto, o espectador mais atento consegue *ler* através das imagens visuais que de fato ocorre uma humanização, evidentemente, que não na matéria física do andróide, mas em suas ações – agora humanizadas. Assim, tomando das palavras de Peruzzolo (Ibid: 103) ao lermos as imagens de um texto icônico é imprescindível que

tenhamos *consciência do que a imagem representa; da maneira como ela é feita; do que significa; do que pretende; das relações que movimenta dentro de uma tessitura.* Este pressuposto corrobora com o nosso estudo na medida em que inferimos á impossibilidade de humanização de David uma possibilidade. Essa, não em seu sentido pleno, pois como já dissemos, a matéria física dele continua robótica, mas em uma leitura subjetiva da narrativa cinematográfica. Isso porque a imagem na qual David chora por não poder ser transformado em humano, na verdade, já representa a humanização da personagem. É nesse sentido que estamos diante da possibilidade – num plano subjetivo.

As imagens de choro de David sugerem ao telespectador que, a própria personagem não se percebe enquanto um sujeito humanizado, mesmo diante da característica humana que ele executa (o ato de chorar). A proposição por nós levantada, de que a David não se percebe humano pode ser percebida através de uma leitura conotativa da narrativa cinematográfica. Para Peruzzolo (Ibid: 120):

> Os significados conotativos são a impressão subjetiva, para além da literalidade, nascida do impacto que o jogo sígnico produz no receptor, quer dizer, expressa a relação com o texto; prende-se ao subjetivo do leitor e, mesmo, do autor.

Nesse sentido, conforme o pressuposto acima, na narrativa cinematográfica "A.I." instaura-se significados conotativos que propiciam uma leitura subjetiva, para além daquilo que está posto, de maneira que, embora a Fada Azul tenha literalmente imposto a impossibilidade de humanização, esta acontece através de uma impressão subjetiva do espectador, ou seja, em sua relação com o filme. Assim, o espectador vai dizer não só o que ele pensa, mas principalmente o que sente, o modo como sente, o que insinua, o que é feito para sugerir outra coisa que não aquela claramente ligada aos signos.

Em outras palavras, a leitura subjetiva propicia ao espectador o deslocamento daquilo que está posto para sugerir outra coisa que não aquela em que se concretiza o signo *impossibilidade*. Assim, ao fazer esta leitura da imagem o mesmo está desvelando os sentidos nela imbricados. Isso porque *o texto icônico é um espaço ficcional marcado e entregue ao espectador para a construção de eventos imaginários.* (Ibid: 206). Dessa forma, os sentidos da humanização são colocados para o espectador, por isso, cabe ao mesmo interpretá-los e imaginá-los numa leitura subjetiva "da coisa".

Assim, como em "A.I.", na narrativa de Collodi os sentidos vão se constituindo conforme o caminhar do boneco de madeira pelo percurso humanizador. Este lança remissivas da humanização do boneco de madeira, – que passa a ter boas ações com o próximo – mas é somente no sonho que os sentidos se constituem completamente. O boneco empreende uma busca pelos signos para se constituir humano. E na medida em que ele vai adquirindo o signo bondade, consequentemente, se dá uma humanização, não completamente, pois a transubstancialização só ocorre no sonho – "tempo da mente" para lembrar Shiv (1963: 09).

Tanto Pinóquio quanto David ao percorrerem o trajeto humanizador na busca dos signos para se constituírem humano têm um objeto referente que contribui para o processo da humanização. Isso, na verdade constitui outra relação dialógica entre as narrativas. De fato, enquanto em "Pinóquio", o boneco tem a figura do pai como objeto referente David encontra na mãe, o objeto referente para a constituição dos sentidos humanizadores.

O diálogo entre as narrativas literária e cinematográfica se estende também à formação dos sentidos em cada mídia. Isso porque ambas as narrativas apresentam elementos sígnicos que interferem na constituição dos sentidos:



O quadro acima revela que a Fada Azul assim como o Grilo Falante funcionam como elementos que interferem no sentido de contribuírem na formação dos sentidos na narrativa. Segundo Peruzzolo (2004: 209) *cada falante aprende a denominar as diversas coisas que fazem seu meio, e a manipulá-las segundo as representações de seu grupo*

cultural, salvo quando, na sua vivência singular com elas, experimenta novas relações e cria para essas relações um novo valor. Desse modo, é a partir da vivência singular que o sujeito Pinóquio estabelece com os elementos sígnicos (Fada Azul e Grilo Falante) que ele cria novos valores para a sua vida. É nessa perspectiva que os elementos sígnicos contribuem para a humanização do boneco, na possibilidade de inferir novos sentidos – mais humanos.

O diálogo com a narrativa de Collodi (2005) se dá em "A.I" na medida em que essa narrativa propõe uma relação similar na formação dos sentidos:



Tomando o quadro acima percebemos que tanto Teddy quanto a Fada Azul agem como signos na narrativa cinematográfica. Ao denominá-los como signos, afirma Peruzzolo (2004: 207-208) estamos fazendo o mundo humano dos sentidos, pois através das relações vivenciadas com esses elementos sígnicos David cria assim como Pinóquio novos valores, que culminam com a mudança das atitudes mecânicas para atitudes humanas. Desse modo, Teddy e a Fada Azul contribuem para a formação dos sentidos na medida em que expõem uma visão mais humanizada do mundo.

Pensando nos objetos referentes nas duas narrativas nos deparamos primeiro com um boneco de madeira que encontra na figura do pai um ponto referente para seguir. Assim, a influência paterna de Gepeto sobre Pinóquio contribuirá significativamente para o processo de humanização do mesmo. Em segundo, temos um andróide que tem a mãe como referente, posto que ele acredita que ao tornar-se num menino de verdade sua mãe poderia amá-lo. Nesse sentido, a mãe funciona como um elemento referente bastante influente na

formação dos sentidos humanizadores da personagem, pois é em virtude da mãe que ele empreende o percurso humanizador.

Enfim, as narrativas estudadas apresentam uma infinidade de relações dialógicas em suas constituições. Quisemos apenas considerar alguns sentidos veiculados nas mesmas, na tentativa de deslocar do arraigado mote *fidelidade ao original*. Nessa perspectiva, vimos neste capítulo as peculiaridades inerentes a cada campo e os sentidos disseminados em cada um, pois como afirma Johnson *uma obra artística [...] tem de ser julgada em relação aos valores do campo no qual se insere, e não em relação aos valores de outro campo* (JOHNSON, 2003: 45).

Concordamos com o pressuposto de Johnson com respeito ao julgamento de uma obra em detrimento do campo no qual está inserida. Em função disso, tanto no cinema de Spielberg quanto na literatura de Collodi instauram-se sentidos distintos que devem ser interpretados tendo em vista o campo de sua inserção e não outro. Assim, fica por conta do espectador e do leitor se entregar a universos tão distintos, e ao mesmo tempo, abertos ao diálogo. As possibilidades de relações dialógicas entre as narrativas literária e cinematográfica são infinitas e longe de nós pretendermos esgotá-las nessas poucas páginas. Passemos para as considerações finais

Considerações Finais

Diante do exposto nos três capítulos nos quais está dividida a nossa pesquisa podemos considerar que a narrativa literária "Pinóquio" (2005) e a narrativa cinematográfica "A.I. Inteligência Artificial" estão intrinsecamente imbricadas em um objetivo semelhante: o desejo de humanização de suas respectivas personagens – David e Pinóquio.

Ambas as narrativas nos colocam diante de duas personagens que apresentam matérias físicas distintas: um tem a matéria robótica, mas é o único no mundo capaz de amar e o outro é um boneco de madeira, porém com capacidade de realizar ações semelhantes às humanas (anda, fala, come). No entanto, as personagens são tomadas pelo desejo de humanização em seu sentido pleno (transubstancial). Por conta disso, elas percorrem um trajeto humanizador na busca de signos, como por exemplo, a Fada Azul para se constituírem humanas.

A diegese da narrativa cinematográfica "A.I." revela através da Fada Azul que o menino-robô não poderá se humanizar. No entanto, ao analisarmos o nosso objeto de estudo constatamos que em uma leitura atenta da narrativa, o espectador consegue *ler* através das imagens visuais, que de fato ocorre uma humanização, não na matéria física do robô, posto que ela permanece a mesma, mas em suas ações – agora mais humanizadas. Tendo em vista o pressuposto de Peruzzolo (2004: 103) ao lermos as imagens de um texto icônico é imprescindível que tenhamos *consciência do que a imagem representa; da maneira como é feita; do que significa; do que pretende; das relações que movimenta dentro de uma tessitura.*

Tal pressuposto corroborou com a nossa pesquisa na medida em que inferimos à impossibilidade de humanização de David uma possibilidade. Falamos de possibilidade não em um sentido pleno, mas em uma leitura subjetiva da narrativa cinematográfica. Tomando a imagem na qual David chora por não poder ser transformado em humano, na verdade, ela já representa a humanização da personagem. Logo, é nesse sentido que estamos diante da possibilidade – num plano subjetivo. Assim, ao ser construída a imagem parece tratar literalmente de uma impossibilidade de humanização, mas verdadeiramente ela pretende movimentar outros sentidos em sua tessitura.

Em "Pinóquio" os sentidos vão se constituindo conforme o caminhar do boneco de madeira pelo percurso humanizador. Assim, o trajeto humanizador lança remissivas de sua humanização. Para que ocorra uma humanização a personagem empreende uma busca pelo signo *bondade*. Na medida em que o boneco vai adquirindo esse signo, novos signos também são apreendidos e assim projetam-se as maneiras de ser, de crer, de fazer, de sentir, e de pensar que são modeladas pelas experiências anteriores – suas desventuras – e que agora se fazem novas e mais humanas. Isso propicia então, a transubstancialização da personagem que se dá por meio do sonho e será no sonho que os sentidos se dão completamente, posto que ocorre a humanização em seu mais amplo sentido.

Na verdade, estamos diante de duas narrativas que tratam da *humanidade*. Isso aponta para mais uma de suas relações dialógicas, como as muitas já estudadas aqui. Na seção 2.2 abordamos a criação das personagens: um criado para amar incondicionalmente e outro construído para ser bom de coração. Naturalmente, tanto o amor como a bondade são características peculiares aos seres humanos, embora muitas vezes estes não as reflitam em suas ações. Tal incursão propiciou a seguinte questão: *Seria isso o motivo primordial de imputar esses sentimentos a seres criados pelas próprias mãos humanas?"*

Pensando em David, este apresenta características físicas de um menino que em nada deixa a dever para um ser humano. Não pretendemos aqui responder a questão e sim questionar: O que é ser humanizado?

São questões como essas que nos motivam a ser pesquisadoras. A declaração do capítulo é tradicional, mas não é verdadeira, nunca se termina de estudar aquilo que nos instiga e nos apaixona.

Referências Bibliográficas

AGUIAR, Flávio. *Literatura, cinema e televisão.* In: PELLEGRINI, Tânia [et al]. *Literatura Cinema e Televisão.* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

A.I. Inteligência Artificial. Direção: Steven Spielberg. Produção: Amblin/Stanley Kubrik; Kathleen Kennedy; Steven Spielberg; Bonne Curtis. Intérpretes: Haley Joel Osment; Jude Law; Frances O'Connor; Brendan Gleeson; William Hurt e outros. Roteiro: Steven Spielberg. Música: John Williams; Warner sunset; warner Bros Records, c 2001. 2 DVDs (146 min), Widescreen, color. Produzido por Warner Bros. Pictures; Dreamworks Pictures. Baseado na História de Ian Watson e no conto de Brian Aldiss.

BALOGH, Ana Maria. *Conjunções – disjunções – transmutações*: da Literatura ao Cinema e à TV. 2. ed.. São Paulo: Annablume, 2005.

BRITO, José Domingos de. *Literatura e cinema.* São Paulo: Novera Editora, 2007. Vol. 4.

CALLODI, Carlo. *Pinóquio.* Trad. Carolina Clementi; Ilustrações Attilio. Porto Alegre: L&PM, 1996 (Col. L&PM Pocket, n. 480). Bibliografia. ISBN 852541469-7.

FOUCAULT, Michel. *Estética:* literatura e pintura, música e cinema. [org: Manoel de Barros da Motta; tradução: Inês A. D. Barbosa. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

JOHNSON, Randal. *Literatura e cinema, diálogo e recriação*: o caso de 'Vidas Secas'. In: PELLEGRINI, Tânia [et al]. *Literatura Cinema e Televisão.* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

MATTE, Ana Cristina Frieke. *A enunciação da 'História sem Fim'.* In: LOPES, Ivã Carlos e HERNANDES, N. (org). *Semiótica:* objetos e práticas. São Paulo: Contexto, 2005.

PELLEGRINI, Tânia. *Narrativa verbal e narrativa visual:* possíveis aproximações. In: PELLEGRINI, Tânia [et al]. *Literatura Cinema e Televisão.* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003

PERUZZOLO, Adair Caetano. *Elementos de Semiótica da comunicação*: quando aprender é fazer. São Paulo: Edusc, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica.* São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____ & NÖTH, Winfried. *Imagem – cognição, semiótica, mídia.* São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 2005.

SOUZA, Sérgio A. de. *O tempo e a falência do Herói em 'Macunaíma'.* In: LOPES, Ivã Carlos e HERNANDES, N. (org). *Semiótica:* objetos e práticas. São Paulo: Contexto, 2005.

XAVIER, Ismail. *Do texto ao filme:* a trama, a cena e a construção do olhar do cinema. In: PELLEGRINI, Tânia [et al]. *Literatura Cinema e Televisão.* São Paulo: Editora Senac SãoPaulo, 2003.

Anexo

Artificial Intelligence: AI

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

(Redirecionado de **A.I.**)
Ir para: navegaçãopesquisa

Artificial Intelligence: AI

A.I. - Inteligência Artificial (PT)

A.I. - Inteligência Artificial (BR)

Estados Unidos da América

2001 | cor | 146min

Direção	Steven Spielberg
Elenco	Haley Joel Osment Frances O'Connor Jude Law
Roteiro/Guião	Brian Aldiss Ian Watson Steven Spielberg
Género	ficção científica, aventura, drama
Idioma	inglês

IMDb

Artificial Intelligence: AI (br / pt: *A.I. - Inteligência Artificial*), de 2001, é um filme de Steven Spielberg, a partir de um projeto de Stanley Kubrick, sobre a possibilidade da criação de máquinas com sentimentos.

Índice

1 Enredo

2 Outras informações da ficha técnica

3 Elenco

4 Ligações externas

Enredo

No futuro, onde parte das terras foi inundada pela elevação do nível dos mares e andróides convivem com os seres humanos, um cientista resolve, após perder seu único filho, criar um robô com todas as características daquele - inclusive a capacidade de pensar e sentir.

Na iminência de perder o único filho, doente e em estado vegetativo, o casal Harry e Monica Swinton adota o primeiro desses andróides. Após a resistência inicial, a mãe ativa os comandos que dotarão o robô da capacidade cognitiva e de sentimento que farão que este reconheça Monica como sua mãe. Ocorre, entretanto, que o filho verdadeiro recupera-se e, num acidente no qual David não tem culpa, é acusado de ser uma ameaça.

Perigos desconhecidos ameaçam o pequeno andróide que, apesar de ser uma máquina, foi programado para agir e interagir com uma mente infantil, extremamente afetuosa. Monica, para que o pequeno não seja destruído pela indústria de reciclagem, abandona-o numa floresta junto com Teddy, um pequeno urso de pelúcia que pertencia ao filho de Monica (este urso também foi programado para raciocinar autonomamente). Após estar desligado durante anos, Monica introduz o dispositivo que o põe de novo em funcionamento. Na floresta, David e Teddy são deparados com um despejo de fragmentos de robôs, destruídos nas feiras de carne, organizadas pelas pessoas para destruir essas máquinas, pensando que estas vão dominar o planeta e ultrapassar a inteligência humana.

Neste momento, David e Teddy encontram Joe, uma máquina em forma de adolescente, bastante musculoso, programada para prostituir mulheres verdadeiras. Joe fora enviado para a feira de carne, por ter matado uma mulher humana; porém este consegue escapar intacto.

Na sua fuga, Joe, ao encontrar David e Teddy (estes também estão fugindo da feira), passam a ser bastante amigos. Teddy no entanto é perdido no meio da confusão da entrada da feira. Joe passa a acompanhar David em todas as suas aventuras, principalmente no sonho deste em tornar-se uma criança humana.

Os dois partem para a Cidade Vermelha, um local completamente dominado pela alta tecnologia, onde fabricaram Joe. Aí eles vão ao Dr. Que Sabe, um supercomputador, equipado com fala e que responde a tudo que alguém queira saber. Porém, para que o

acaso, encontram e reanimam o pequeno robô e, com seus poderes mentais, concedem-lhe o último desejo: ter de volta a sua amada mãe, ainda que por um único dia.

Aviso: Terminam aqui as revelações sobre o enredo (*spoilers*).

Outras informações da ficha técnica

- Estúdio: DreamWorks SKG / Warner Bros. / Stanley Kubrick Productions
- Distribuição: DreamWorks Distribution L.L.C. / Warner Bros.
- Produção: Bonnie Curtis
- Música: John Williams
- Direção de Fotografia: Janusz Kaminski
- Desenho de Produção: Rick Carter
- Direção de Arte: Tom Valentine
- Figurino: Bob Ringwood
- Edição: Michael Kahn
- Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic

Elenco

- Haley Joel Osment (David Swinton)
- Jude Law (Gigolo Joe)
- Frances O'Connor (Monica Swinton)
- Jake Thomas (Martin Swinton)
- Sam Robards (Henry Swinton)
- William Hurt (Professor Hobby)
- Jack Angel (Teddy - voz)
- Ben Kingsley (Narrador)
- Chris Rock (Robô comediante - voz)
- Meryl Streep (Robô azul - voz)
- Ashley Scott (Gigolô Jane)
- Robin Williams (Dr. Saber - voz)
- Brendan Gleeson
- Daveigh Chase
- Clara Bellar
- Kathryn Morris