



Imaginário e Pós-Modernidade nos Contos de Fadas do Século XXI: do Boneco de Madeira ao Pinóquio Robô¹

Larissa Lauffer Reinhardt AZUBEL²

Yara Marina Baungarten BUENO³

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, RS

RESUMO

Buscando refletir sobre os contos de fada como metáforas de uma época; histórias capazes de revelar visões de mundo e modos de vida ou, ainda, o estilo, o imaginário, a aura de um tempo, o presente artigo dispõe-se a discutir as versões fílmicas de Pinóquio, no século XXI. A proposta é analisar as manifestações da pós-modernidade nas obras, através das noções de tecnologia do imaginário, imaginário tecnológico e arcaísmo tecnológico, a fim de abordar as releituras da obra original de Carlo Collodi.

PALAVRAS-CHAVE: Contos de Fadas; Pinóquio; Tecnologias do Imaginário; Imaginário Tecnológico; Pós-Modernidade.

Introdução⁴

Pinóquio, o boneco de madeira tornado gente, foi criado pelo jornalista e escritor Carlo Collodi, em 1881. Suas primeiras aparições acontecem no periódico *Giornale per i bambini*, numa ficção seriada chamada *Storia de um burattino*⁵. A compilação deste conto moderno se deu em 1883, na publicação do livro chamado de *As Aventuras de Pinocchio*.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

² Doutoranda em Comunicação Social na PUCRS. Bolsista CNPq. Integrante do Grupo de Pesquisa Imagem e Imaginários, e-mail: larissalauffer@gmail.com

³ Mestranda em Comunicação Social na PUCRS. Bolsista Capes. Integrante do Grupo de Pesquisa Imagem e Imaginários, e-mail: ybaungarten@yahoo.com.br

⁴ O presente trabalho foi realizado com apoio da Capes, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, e do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Brasil.

⁵ Segundo publicação brasileira do conto original (COLLODI, 1991). Sobre o nome *burattino*, cabe mencionar que a palavra descreve, em italiano, o boneco do teatro de fantoches ou marionetes. O nome advém de um personagem da tradição da *commedia dell'arte*, um serviçal atrapalhado. Quando Pinóquio entra na trupe dos bonequeiros do parque de diversões, ele vai então contracenar com os outros personagens do gênero, como o Arlequim, o Pierrô e a Colombina (AMARAL, 2012, p. 86).



O personagem é uma figura impertinente, cheia de vontades, maldosa em algumas ocasiões. Nascido de um pedaço de pinho, sua tomada de vida contribui para a humilhação de seu pai, que investe o que não tem para sossegar os desejos do boneco. Em sua jornada, Pinóquio, na forma de uma marionete falante, passa por inúmeros conflitos, mas sua mirada é sempre adiante, voltada para mais uma aventura, e não para o regresso ao lar.

Em casa, estaria o perdão do criador Gepeto e a redenção das falhas ao se tornar gente. Mas, como com a humanização viriam as obrigações, o boneco continua a tomar suas decisões de ímpeto, para aproveitar o momento. “De todas as profissões do mundo, só uma me agrada verdadeiramente”, proclama Pinóquio, descrevendo sua ocupação ideal: “comer, beber, dormir, divertir-me e levar, de manhã à noite, uma vida de vagabundo” (COLLODI, 1991, p. 18). Essa afirmação dá a tônica do comportamento do personagem.

Por conseguinte, entre os anos 2000 e 2012, podemos identificar, segundo o imdb.com⁶ (2013), três adaptações fílmicas realizadas para o conto de Carlo Collodi: *Pinóquio* (Itália, 2002), dirigido por Roberto Benigni; *Pinocchio 3000* (2004, Canadá/Espanha), dirigido por Daniel Robichaud; e, *Pinóquio* (2008, Itália/Reino Unido) dirigido por Alberto Sironi. Vale ressaltar que o filme de 2004 é uma animação e as outras duas obras são em *live-action*, ou seja, com atores interpretando os personagens.

A primeira produção investe na fantasia do conto, com cenários e figurinos que se aproximam de uma construção teatral. Apoiada em efeitos visuais convincentes, a trama traz Pinóquio como uma figura alegre e inocente, bastante calcada na persona cômica que Roberto Benigni tem apresentado em obras como *Para Roma com amor* (2012), de Woody Allen e *A vida é bela* (1997), de sua autoria.

O filme de 2008, com direção de Alberto Sironi, segue a mesma linha do longa de 2002. Com maior duração, quase três horas de história, este *Pinóquio* se diferencia por apresentar Collodi como um dos personagens do roteiro. O autor do conto é mostrado

⁶ O portal Internet Movie Database (imdb.com) é uma plataforma colaborativa composta de informações de sinopse e ficha técnica de produções audiovisuais de todo o mundo, além de contar com notícias e cobertura de eventos nas áreas de cinema e televisão.



criando o texto – enquanto a história acontece –, vencendo um bloqueio criativo ao ser instigado pelo seu editor.

As maiores modificações no conto original estão presentes no filme *Pinocchio 3000*, realizado em 2004. A ação se passa num futuro tecnicista e o boneco é um pequeno robô. A principal característica desta representação reside no fato de que o protótipo robótico é equipado com emoções, o que o diferencia dos demais robôs, que ocupam postos servis, desempenhando funções de segurança e construção. O que aproxima Pinóquio da condição humana e da sociabilização com os demais é sua capacidade, que vai além da coleta de dados, para a interpretação dos comportamentos e avaliação, criando seus próprios critérios e compreendendo noções como verdade e mentira, bem e mal, e, certo e errado.

Baseando-nos nesses três casos, partimos, então para analisar as possíveis relações entre a história fantástica de Pinóquio, tornada famosa principalmente pelo cinema, através do longa-metragem de mesmo nome, animado, em 1940, por Walt Disney, e as noções de pós-modernidade e imaginário, tratando de como o universo das narrativas feéricas está hoje impregnado da tecnologia na mediação audiovisual.

Julgamos pertinente citar que as propostas de adaptação do conto de Collodi, continuam surgindo no terceiro milênio. O diretor mexicano Guillermo del Toro, famoso por trabalhos como *O labirinto do fauno* (2006), anunciou, de acordo com o site imdb.com, que está trabalhando, em 2013, na roteirização e produção de um longa de animação sobre Pinóquio, ainda sem previsão de lançamento.

A Pós-Modernidade: Continente do Mundo Imaginal

Para compreendermos nosso objeto, acreditamos na importância de contextualizá-lo; de falarmos do estilo do tempo em que se manifesta. A Pós-Modernidade tem suas formas características, partículas que associadas, compõe o clima da sociedade hodierna, de cujas principais marcas indeléveis trataremos.

Uma delas é o cotidiano, que se caracteriza, por um retorno ao paganismo, ao gozo aqui e agora, à intensificação das experiências (para o bem ou para o mal). Nesse



sentido, Michel Maffesoli acredita em uma verdadeira revolução dos espíritos, a qual “vê a volta dos humores, paixões, emoções, que a civilização dos costumes modernos tinha de certa forma domesticado, marginalizado e, até mesmo, se tinha disposto a erradicar” (2012a, p. 33).

Se, na história literária, como no filme de 2008, o boneco é uma criança travessa e desobediente, no longa de 2002, temos a representação dele encarnada por um ator adulto, que não se priva de realizar todas as malcriações do original. Do mesmo modo, o robô dos anos 3000, com seu tecnológico sistema operacional, não resiste à atenção de trocar as aulas pela diversão no parque.

Nas três ocorrências sobre as quais refletimos, acontece a saturação do princípio de identidade e a emergência de identificações sucessivas – manifesta, por exemplo, na atitude camaleônica de Pinóquio, que mergulha profundamente em cada atividade a que se propõe, esquecendo-se por completo de todo o resto que circunda sua vida.

Seguindo as noções propostas por Maffesoli (2012a), no cerne da socialidade pós-moderna está a temática dionisíaca, de sinceridades momentâneas. O lúdico e o estético voltam à cena, na figura da criança eterna: “Brincar nos lugares, os lugares urbanos importantes, aí viver seus gostos e suas paixões, não é, sem que este termo seja pejorativo, a expressão de uma surpreendente criancice?” (MAFFESOLI, 2012a, p. 50).

Como manifestação desse caráter instintivo do lúdico, vemos o Pinóquio de Benigni fantasiar-se à luz de um período medieval, ainda anterior ao da escrita que funda sua saga. Como Benigni é, além de diretor do longa, ator protagonista, ele extravasa sua criancice, um adulto que não quer crescer, com um pouco de Peter Pan na sua interpretação. Ter um adulto incorporando as travessuras do boneco é, por vezes, cômico, e, por outras, nostálgico, como um jogo que chegou ao fim, mas que permanece como “uma criação nova do espírito, um tesouro a ser reservado pela memória” (HUIZINGA, 2007, p. 13).

Pinóquio, como personagem, é impulsivo o bastante para se deixar levar pelo desejo, pelo calor da hora. No cenário dos anos 3000, em uma metrópole cinza, onde os carros voam e quase não há natureza, Pinóquio Robô se encanta com a possibilidade de divertir-se no parque, chamado “Scambolândia”. Não vai à escola e, ainda, chama todas



as crianças da cidade para brincarem com ele. Manipulado pelo prefeito, as induz a entrarem em uma atração, em forma de baleia, que as transforma em robôs. Gepeto, capturado pelo vilão, também se torna um deles. A sede presenteísta de prazer e a ingenuidade do menino-robô colocam a todos em perigo.

Enquanto boneco, ele vai desafiar o estabelecido, mesmo que o faça ingenuamente, como no filme de 2008, quando “ao nascer” Pinóquio sai às ruas para conhecer o mundo e, ao sentir vontade de urinar, o faz sem pudor ou maldade, na frente da casa de sua professora. Depois rouba um comerciante sem ter consciência do que está fazendo - neste momento a “grila falante” não está por perto. Em ambos os filmes *live-action*, Pinóquio vende o livro dado por seu pai, para poder assistir ao circo e vai para a cidade dos brinquedos, com a promessa de diversão infinita, onde acaba se tornando um burro.

Para humanizar-se e perder suas características de objeto falante, o preço é compreender a hierarquia familiar e social. Para Johann Huizinga (2007), o abandono do jogo como elemento primordial da atividade infantil em detrimento ao crescimento psicológico faz com que a ludicidade se retraia sob o manto de fenômenos culturais. “Mas é sempre possível que a qualquer momento, [...] o ‘instinto’ lúdico se reafirme em sua plenitude” (2007, p. 54).

Fiéis às desventuras do boneco de pau, as produções dão conta dos episódios mais marcantes da narrativa. O personagem vai, desde sua tomada de vida, descobrir o mundo de seu jeito, desrespeitando as regras paternas de Gepeto. Carpinteiro ou inventor, habilidoso, mas de poucos recursos financeiros, o pai do boneco sonha em ver sua criação inserida na sociedade, ajudando-o através da educação formal. O objetivo de Gepeto é ver Pinóquio na escola, mas este vê na brincadeira um chamariz mais forte do que em frequentar os bancos escolares. Ignorando sua consciência, representada nas produções de 2002 e 2008 na forma de um grilo que fala⁷ e na de 2004, como um HD que

⁷ No conto de Collodi, os capítulos são precedidos por uma breve explicação do que se verá na sequência. Na primeira aparição do Grilo Falante, o autor dá o tom doutrinário que permeia a obra, ressaltando que ali “se percebe que os meninos endiabrados não gostam de ser corrigidos por aqueles que sabem mais que eles” (1991, p. 16), no caso, um inseto com personalidade. No original, Pinóquio mata o grilo com um martelo e, depois, passa a ser assombrado por seu “fantasma”.



processa as informações e no personagem de um pinguim-cyborgue conselheiro, a atenção do boneco se volta primeiro às atrações de um parque de diversões.

Aí reside a perspectiva de que o lúdico tem a capacidade de absorver o jogador, pois está situado “fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades” (HUIZINGA, 2007, p. 12). No caso do conto, o mecanismo de aprender a se comportar, ser solidário e, ainda, aprender pelo estudo como garantia de uma colocação mais elevada numa sociedade baseada na origem do nascimento e nas disponibilidades financeiras. Mas esta não é a meta imediata de Pinóquio. Ele precisa primeiro agir inconsequentemente e experimentar a frustração e o engodo.

É o que acontece no filme de 2008, de Alberto Sironi. Depois de evadir-se para o parque de diversões, sem considerar sua estrutura física, Pinóquio termina por ser capturado para figurar em um teatro de marionetes, colocado em cordas para ser manipulado. Romper essas amarras teria como significado crescer, mas o boneco mente e se distrai novamente, para ser agora enganado por dois ladrões, descrito como um gato e uma raposa.

Estes últimos, são ainda mais violentos na adaptação de 2002, que segue a mesma ordem de acontecimentos. Como no conto, são descritos e agem tais quais assassinos. Pinóquio, a princípio, é destemido, dizendo: “para mim, os assassinos não passam de invenções dos pais para assustar os meninos que querem sair à noite”. E completa: “mesmo que eu os encontrasse, nem por isso ficaria amedrontado” (COLLODI, 1991, p. 63).

A consequência da bravata de Pinóquio, no filme de Benigni, é o enforcamento do personagem, que perece, mas é depois ressuscitado pela magia da fada azul. É na presença dessa figura mágica que se dá a célebre cena, na qual o boneco mente e seu nariz cresce. A fada é quem desmascara Pinóquio. “As mentiras”, diz ela, “são fáceis de reconhecer. São de duas espécies: existem as mentiras de pernas curtas e as de nariz comprido” (COLLODI, 1991, p. 85). Já, na produção de 2008, o nariz do menino cresce numa cena em que ele mente para a “grila falante” sobre o motivo pelo qual não foi à escola e acabou capturado pelo dono do teatro de bonecos.



Por sua vez, em Pinóquio 3000, um único vilão centraliza as maldades – e apuros pelos quais Pinóquio passa. Trata-se do prefeito da cidade. O menino-robô, apesar das advertências, acaba por se deixar envolver por ele e, metaforicamente, torna-se sua marionete. Quanto às cenas em que seu nariz cresce, se repetem toda a vez em que ele mente. A primeira delas acontece quando ele diz, aos seus amigos, que é um menino de verdade. Mas o dispositivo eletrônico que regula o nariz de Pinóquio logo volta ao normal, quando ele conta a verdade.

À imagem de outras épocas barrocas, a Pós-Modernidade especula as irregularidades do viver humano. A vida é, desta maneira, uma obra de arte que se faz no presente e dá conta de uma sensibilidade hedonista. Para Roger Caillois (1990), apesar da brincadeira e do lúdico não prepararem para um determinado ofício, eles introduzem “o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para ultrapassar os obstáculos ou para fazer face às dificuldades” (1990, p. 16).

Nas três representações aqui colocadas, a vivência fantástica de Pinóquio surge como metáfora do presente que vivenciamos, em que a criação, o prazer, o hedonismo abundam e o jogo afirma, com sua existência, “radicalmente a posição particular da vida na ordem do mundo” (FOUILLET, 2010, p. 9, tradução nossa).

Este mundo, que se relaciona em si mesmo, vai “confiar na potência intrínseca que o constitui” (MAFFESOLI, 1996, p. 28), seja na tecnologia, no virtual, no imaginário. A este respeito cabe ressaltarmos que, nas palavras de Maffesoli, “a aquiescência da vida é até mesmo mais intensa, quando mais ameaçada. Uma tal posição relativista, gozemos o melhor possível do que se pode gozar, é o sinal de uma concepção trágica da existência” (1995, p. 68).

Observamos, nesse íterim, a efervescência das diversas formas de solidariedade, fundadas na importância do estar-junto, do vibrar-junto, do tocar o outro. De forma que, o social se desatreia do mecânico e do racional. “A razão instrumental, a onipotência da técnica e o ‘todo econômico’ não mais suscitam a adesão de antanho, eles não funcionam mais como mitos fundadores ou como metas a serem atingidas” (MAFFESOLI, 1995, p. 23).



Ressaltamos que a intensidade do viver e a emocionalidade das ações nos parece relevante em Pinóquio, desde sua concepção, por Gepeto. No caso das releituras em *live-action* é o amor, o sonho do carpinteiro, que faz com que o boneco de pinos se torne um menino. Na animação, a paixão paterna é capaz de dar origem ao primeiro robô com sentimentos e criatividade, iguais aos de um ser humano.

Assim, o que se via ultrapassado, retorna contemporâneo: a importância da imagem, do contágio emocional, o recurso aos múltiplos simbolismos, que geram adesão e sentimento de pertença à tribo. As pulsões primitivas estão de volta, resignificando a esfera social e também contos de fada, como os que analisamos. Os três Pinóquios a que nos referimos, como o personagem original, agem em função do instinto e do prazer, do jogo e da satisfação. Isso não apenas no tempo livre, mas o tempo todo, pois todo momento deve ser desfrutado ao máximo.

As versões analisadas do conto, na leitura do mosaico pós-modernista, também tocam alguns oximoros característicos (MAFFESOLI, 1995; 2012a; 2012b): o enraizamento dinâmico, o materialismo místico, o corporeísmo espiritual e a razão sensível – marcas da harmonia conflituosa, que repousa inquieta nessa ambiência heterogênea e paradoxal, em cujo seio, arcaísmos entram em sinergia com as tecnologias para reencantar o mundo.

O Imaginário e suas Tecnologias

Para Durand (1998, 2002), o imaginário nada tem a ver com o que é irreal, falso ou errôneo, como acreditavam os clássicos filósofos gregos. Mas trata-se de “um conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humana” (DURAND, 1998, p. 41). De forma que, suas manifestações mais típicas são o onírico, o sonho, a narrativa da imaginação, o mito e o rito, que lhe caracterizam como alógico, mas não arbitrário.

O imaginário em Durand (2002, pp. 432-433) tem uma vocação ontológica. Ele se manifesta como atividade transformadora do social, como imaginação criadora, como metamorfose eufêmica do mundo; aparece “como recurso supremo da consciência, como



coração vivo da alma”, cuja função é a de ligar e religar “o mundo e as coisas ao coração da consciência”.

Dessa maneira, interpretamos que as releituras de Pinóquio sejam manifestações de um imaginário pós-moderno, impregnado de magia e encanto com as possibilidades que o mundo oferece. Percebemos uma ligação com a sociedade que, aos moldes do boneco – seja ele de madeira ou aço – quer experimentar o mundo, vivenciar tanto o bem como o mal, o certo quanto o errado, quer aprender por tentativa e erro. Há uma socialidade em que o gozo ocupa lugar central, de forma que as responsabilidades do trabalho e da casa são adiadas e encaradas o mais tardiamente possível, mas vividas como forma de redenção.

Para Durand, há uma incessante troca “ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (2002, p. 41). Na história de Pinóquio, as atitudes do boneco são determinadas por escolhas pelo divertimento no tempo presente. “Hoje vou ouvir as flautas, e amanhã irei à escola”, opta ele, na escrita de Collodi (1991, p. 38). A atualidade da obra do século XIX nos parece comprovada por seu apelo contemporâneo, o que nos instiga a compreendê-la na perspectiva de uma retroalimentação para com a sociedade. As versões de Pinóquio podem nos fornecer elementos importantes para a compreensão dos modos de vida na contemporaneidade, aqui entendida como voltada à perspectiva dionisíaca – quiçá “Pinoaquiana” – do *carpe diem*.

Segundo Maffesoli (2001), o imaginário é da ordem da aura, uma atmosfera, tem algo de imponderável, permanece uma dimensão ambiental, uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. Para o autor, o imaginário é coletivo, posto que seja cimento social, e, ao ligar, não poderia ser individual. Silva (2012) complementa esse olhar, considerando o imaginário em duas dimensões (singular e plural) e compreendendo-o como um reservatório/motor:

Reservatório, agrega imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras da vida e, através de um mecanismo individual/grupal, sedimenta um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de



aspirar ao estar no mundo. [...] Motor, o imaginário é um sonho que realiza a realidade, uma força que impulsiona indivíduos ou grupos. Funciona como catalizador, estimulador e estruturador dos limites e das práticas (SILVA, 2012, pp. 11-12).

Assim, podemos pensar nas produções fílmicas a partir da metáfora proposta. Como reservatórios, os Pinóquios analisados contêm, por exemplo, a crença na magia, no bem que prevalece sobre o mal, na pureza do ser humano, na força impetuosa das identificações sucessivas, no valor da amizade e do amor paterno, na importância da consciência, etc. Enquanto motor, acreditamos que o imaginário engendrado pelas versões da história conduza à intensificação do vivido, à busca da realização de paixões e desejos, às sinceridades momentâneas, à valorização do lúdico e do estético, mas também à busca pelo “final feliz”, que nos remete a um comprometimento tardio e sempre adiado com a responsabilidade, que, talvez, possa estar contido numa tendência contemporânea à procrastinação dos deveres.

Nosso olhar, encontra respaldo, também, na noção de *tecnologias do imaginário*, proposta por Silva (2012, p. 22), para quem elas são “dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos além e aquém dela) de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida”. Mas não como imposições. Elas operam por meio da sedução, da adesão, comportam um interlocutor capaz de recusar-se ao jogo. Dão consistência ao etéreo, transformando a atmosfera de um tempo em corrente de uma época.

As tecnologias do imaginário são dispositivos de cristalização de um patrimônio afetivo, imagético, simbólico, individual ou grupal, mobilizador desses indivíduos ou grupos. São magmas estimuladores das ações e produtores de sentido. Dão significado e impulso, a partir do não racional, a práticas que se apresentam também racionalmente. Tornam o real sonhado, sonham o real (SILVA, 2012, p. 47).

No cinema, e nos filmes de Pinóquio em especial, podemos antever as narrativas do vivido, que “contam o social que se conta por meio de suas práticas e fabulações”. Temos assim “flagrantes de existências, retratos de épocas, instantâneos da felicidade



fugidia, rastros da tecnologia no imaginário do impalpável”, conforme Silva (2012, pp. 78- 79).

O Arcaico e o Tecnológico: a Tecnomagia dos Contos de Fada

Na animação de 2004, somos apresentados a um universo futurista, no qual a brincadeira, o jogo e até mesmo a infância não são bem-vindos. Obstinado pela sobreposição da natureza pela tecnologia e pelo progresso metal-mecânico, o prefeito da cidade que sedia a aventura vai tratar de desautorizar as manifestações do lúdico, a partir da ideia da construção de um parque de diversões que deve servir, de início, para o confinamento do viço infantil.

É neste cenário inóspito ao espírito brincalhão que o *Pinocchio 3000* tem sua gênese, surgido da engenhosidade de seu criador. Somos apresentados ao robozinho numa cena recheada de referências aos mitos da criação. Na ficção, podemos relembrar da forma da qual Dr. Frankenstein, na obra de Mary Shelley e seus congêneres cinematográficos, se vale para formar seu monstro, costurando – plugando, no caso do filme – as partes variadas para dar vida à criatura através da eletricidade. O boneco está encapsulado a uma fonte de energia, numa espécie de manjedoura *hi-tech* aos moldes dos humanos conectados à *Matrix* (1999), dirigido pelos irmãos Wachowski, do filme homônimo. Seu desvelar não deixa, ainda, de se referir à maneira em que somos apresentados ao autômato feminino de *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang.

Felinto (2005, p. 43) comenta, a respeito do filme alemão, que a máquina, uma geringonça com botões e luzes piscantes, “constituía o suporte material, significante, de nossa imaginação prometeica”. Na contemporaneidade, a identidade de uma personalidade conta mais que o brilho da lata, e esta personalização em *Pinocchio 3000* é virtual e desmaterializada. A consciência do boneco é digital, sua capacidade de imaginar, infinita. Mas a garantia de sua humanização segue sendo, nos três filmes, conferida pelos dois progenitores: o pai que o molda na forma e a fada que garante sua transcendência de objeto para pessoa.



Ao pensarmos na concepção do Pinóquio de madeira, nas outras duas releituras – como na original –, também nos remetemos a outros momentos de busca pelo poder de criação, que pode ser encontrada, por exemplo, na gênese bíblica, na mitologia da cabala judaica, nas experiências dos alquimistas. Na ficção do cinema, hibridizam-se tecnologia e imaginário, que “é o mundo em movimento” (SILVA, 2012, p.79).

Criado o boneco, é dos poderes místicos da fada azul que parte a promessa de transformá-lo em gente. Em cada um dos três exemplos analisados, ela é diferente, porém igualmente poderosa. O destaque maior está no longa de animação, no qual a personagem, chamada Cyberina, é uma representação holográfica, o que une o arcaico, a tecnologia e a mágica.

Temos, então, um arcaico que, de acordo com Maffesoli (2012a), não pereceu, de forma alguma. Mas, fundamentando o viver junto, trata daquilo que é antigo, que é primeiro, que é fundamental. De maneira que, “o lúdico, estrutura antropológica, isto é, estrutura de raízes profundas e antigas, encontra ajuda no desenvolvimento tecnológico” (MAFFESOLI, 2012a, p. 87). Felinto (2005, p. 41) vai afirmar que são as narrativas mitológicas as ilustradoras da “contaminação do racional pelo irracional”. De forma que, a fantasia deixa de ser ficção para tornar-se “super-realidade” (MAFFESOLI, 2012a).

Graças ao desenvolvimento tecnológico, vemos renascer, como uma fênix de suas cinzas, o imaginário sob a forma de um realismo mágico. [...] Eis o que é a fantasia pós-moderna. Ela não é destacada da existência cotidiana, mas é, no mais alto ponto, o coração que bate. Filmes, livros, *ciberculturas*, videosfera, tudo isso traz uma marca profunda de eficácia do imaterial. Essa magia contemporânea que encontra sua origem nos *fairy tales* dos diversos reinos das fadas, de todos os contos e lendas, exprime bem a volta do sentimento trágico da existência (MAFFESOLI, 2012a, pp. 107-108).

Nesse sentido, enfatizamos a relevância social das releituras de Pinóquio, um conto originário de um periódico do século XIX, que retorna para as telas do século XXI. Parece-nos que as adaptações são sintomáticas do que Maffesoli (2012a) chama de sentimento trágico de existência. Diante da descrença em deuses e grandes ideologias, o homem pós-moderno une tecnologia e mágica, em busca de um sentido para sua vida.



A introdução de toda tecnologia em uma sociedade excita o imaginário coletivo, levando-o a produzir imagens de sonho em torno dos objetos técnicos. Confrontada com algo cujo funcionamento não consegue apreender, a cultura ‘sonha’ com a tecnologia e a ‘explica’ no plano do imaginário, remetendo-a a um passado já conhecido. (FELINTO, 2005, p. 86).

Falamos, portanto, a respeito das produções fílmicas, de um registro de uma socialidade exuberante, que se acha atravessada pela profusão de imagens, as quais, apesar de virtuais, carregam consigo um rumor cultural, existencial. É disso que trata a tecnomagia, enquanto união holística entre a técnica e o sensível. E se, como crê Maffesoli (2012a, p. 111), “a sociedade oficiosa, a do ‘país real’, é movida pela magia”, os contos de fadas são fenômenos do cotidiano, que irrigam as bacias semânticas da contemporaneidade: “O herói só vale pelo fato de tipificar a comunidade que apresenta. Enquanto estereótipo proclama bem alto as características dos arquétipos coletivos” (MAFFESOLI, 2012a, pp. 61-62).

Considerações Finais

Neste estudo, levantamos a questão da pertinência da análise das manifestações fílmicas do conto de fadas, neste caso, a história de Pinóquio, no século XXI, para a compreensão da sociedade contemporânea. Vimos que as duas releituras em *live-action* consistiram em adaptações de poucas mudanças em relação à narrativa original. A animação, por sua vez, apresentou-se mais metafórica e livre, em relação ao texto de Collodi, mas soube respeitar sua essência.

Interpretamos que a efervescência da história, do século XIX, em produções hodiernas, dê conta da atualidade do enredo, em função de uma socialidade pós-moderna, caracterizada pela ênfase na concepção trágica da existência, que traz consigo o hedonismo, a intensificação das experiências e as sinceridades momentâneas, enfim, o estilo dionisíaco de ser, em que o lúdico e o estético, prevalecem sobre o racional e o ético.

Comprendemos as versões de Pinóquio como tecnologias do imaginário, ou seja, reservatório e motor da socialidade, que nos apresenta a um reencantamento do



mundo, potencializado pela união entre magia e tecnologia –, que traz em si algo que, conforme o argumento de Michel Maffesoli (2012b), “não remete apenas à simples produção que reinveste o onírico, a fantasmagoria, o lúdico, a fantasia”, mas também à “uma *remagificação*, que amplifica o gozo e a fruição, que permite que se viva várias vidas, que se viva uma vida surreal dentro do real”.

Referências

AMARAL, A. M. **Teatro de formas animadas**: máscaras, bonecos, objetos. São Paulo: EDUSP, 2011.

BENIGNI, R. **Pinóquio**. Itália: Melampo Cinematográfica, Cecchi Gori Group, Buena Vista International, 2002. 108 min, color.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHARTIER, C. **Michel Maffesoli**: "Il n'y a de pensée que lorsqu'il y a risque". *L'express*, 24 agosto 2012. Disponível em: http://www.lexpress.fr/culture/livre/michel-maffesoli-il-n-y-a-de-pensee-que-lorsqu-il-y-a-risque_1150835.html. Acesso em: 28 mar. 2013.

COLLODI, C. **Pinóquio**. São Paulo: Hemus, 1991.

DURAND, G. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix/Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

_____. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FELINTO, E. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FOUILLET, A. Avant-propos, la valeur, le jeu, le postmoderne. In: *L'esprit du jeu. Sociétés*, 2010/1, n. 107, pp. 5-9. Disponível em: <http://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page-5.htm>. Acesso em: 28 nov. 2012.



HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IMDB.COM. **Pinóquio** (2002). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0255477/-?ref_=sr_3. Acesso em: 02 mar. 2013.

_____. **Pinóquio** (TV 2008). Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt1130992-/?ref_=fn_al_tt_3. Acesso em: 02 mar. 2013.

_____. **Pinocchio 3000** (2004). Disponível em: http://www.imdb.com/title/-tt0332318/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 02 mar. 2013.

MAFFESOLI, M. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. O imaginário é uma realidade. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, pp. 74-81, ago. 2001.

_____. **O tempo retorna**: formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012a.

_____. **A comunicação pós-moderna – o retorno do arcaico**: tribalismo, nomadismo, hedonismo e imaginários do luxo. Seminário ministrado na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 21-23, nov. 2012b.

ROBICHAUD, D. **Pinocchio 3000**. Canadá/Espanha: CinéGroup, Filmax, 2004. 80 min, color.

SILVA, J. M. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SIRONI, A. **Pinóquio**. Itália/Reino Unido: Rai Fiction, Lux Vide, Power, 2008. 179 min, color.