

A DISCURSIVIZAÇÃO EM

WALL·E

Disney · PIXAR



SOCIEDADE, TECNOLOGIA
E PODER

ORIENTANDA: CAMILA MEDINA

ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. MARIA ANGÉLICA SEABRA RODRIGUES
MARTINS

BAURU
2011

**UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO: COMUNICAÇÃO SOCIAL

CAMILA MEDINA

**A DISCURSIVIZAÇÃO EM WALL.E: SOCIEDADE,
TECNOLOGIA E PODER**

**Bauru – SP
2º semestre / 2011**

**UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO: COMUNICAÇÃO SOCIAL

CAMILA MEDINA

**A DISCURSIVIZAÇÃO EM WALL.E: SOCIEDADE,
TECNOLOGIA E PODER**

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" Bauru, como parte dos requisitos para a obtenção do título de graduação em Comunicação Social com Habilitação em Radialismo, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins.

**Bauru – SP
2º semestre / 2011**

CAMILA MEDINA

A DISCURSIVIZAÇÃO EM WALL.E: SOCIEDADE, TECNOLOGIA E PODER

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" Bauru, como parte dos requisitos para a obtenção do título de graduação em Comunicação Social com Habilitação em Radialismo, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins.

Banca Examinadora

Prof.^a Dr.^a Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins. - orientadora

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC – UNESP - Bauru.

Prof. Dr. João Eduardo Hidalgo.

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC – UNESP - Bauru.

Edvaldo José Scoton.

Mestrando - Engenharia de Produção na Faculdade de Engenharia de Bauru
– FEB – UNESP - Bauru.

Bauru – SP
2º semestre / 2011

AGRADECIMENTOS

Aos amigos e familiares, pelo apoio e paciência de sempre, e a minha orientadora que, além de ajudar, ensinou-me a gostar de ler as entrelinhas dos textos.

“NÃO QUERO SOBREVIVER, QUERO VIVER!”

Capitão McCrea, comandante da nave Axiom (personagem de Wall.e)

RESUMO

A proposta deste projeto consiste na análise do discurso do longa-metragem em animação **Wall-e** produzido pela empresa Pixar em associação com a Disney em 2008. A Pixar já é conhecida por produzir filmes que possuem diversos níveis discursivos, fazendo com que suas produções sejam apelativas não só para crianças, como também para adultos. Entretanto, **Wall-e** demonstra ser uma obra pontual na trajetória da Pixar, pois é aquela que se concentra na análise e crítica da sociedade contemporânea associada ao desenvolvimento tecnológico. Para isso, o enredo tem como ponto de partida a questão da sustentabilidade e do consumo desenfreado. Mas o filme amplia o debate, traçando a relação entre tecnologia e humanidade e discutindo como um interfere no outro. O projeto, portanto, tem como propósito demonstrar de que maneira a animação trabalha esses conceitos e constrói seu discurso. Para tanto, o trabalho busca identificar os signos que compõem o discurso, bem como traçar a intertextualidade entre **Wall.e** outras obras que também debatem esse mesmo ponto, como **2001 – Uma odisseia no espaço**, de Stanley Kubrick (1968).

Palavras-chave: animação; cinema; análise do discurso; A.D.; indústria cultural.

ABSTRACT

This article consists in a discourse analysis of the feature film in animation *Wall.e* produced by Pixar in association to Disney in 2008. Pixar has been known to produce films that contain various discursive levels, making its products appealing not only for children, but also for adults. However, *Wall.e* proves to be a masterpiece in Pixar carrier, because it is the one which focuses on the analysis and critique of contemporary society associated with technological development. For this, the plot has as its starting point the question of sustainability and unbridled consumerism. But the film expands the debate, tracing the relationship between technology and humanity, discussing how one affects the other. The project therefore aims to show how the animation works such concepts and constructs his discourse. To this end, the work seeks to identify the signs that make up the discourse and draw the intertextuality between *WALL.E* and other works that also discuss the same elements such as Stanley Kubrick's *2001 - A Space Odyssey* (1968).

Keywords: animation, film, *WALL.E*, discourse analysis; cultural industry.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Terra Apocalíptica.....	42
Figura 2 - Terra Apocalíptica.....	43
Figura 3 - Wall.e.....	47
Figura 4 - E.T. O Extraterrestre.....	47
Figura 5 - Número 5.....	48
Figura 6 - Wall.e.....	48
Figura 7 - Wall.e e Eva.....	49
Figura 8 - Mouse da Apple.....	53
Figura 9 - Eva.....	53
Figura 10 - Wall.e e Eva dançam.....	62
Figura 11 - Auto.....	63
Figura 12 - HAL 9000.....	63

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Antigo X Atual.....	45
Tabela 2 - Figuras e Temas em Wall.e.....	52
Tabela 3 - Homem X Tecnologia.....	57

SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO</u>	12
<u>1. O AUDIOVISUAL COMO LINGUAGEM ÚNICA: O CINEMA</u>	14
<u>2. A PIXAR E O CONTEXTO DE WALL.E</u>	18
2.1 A HISTÓRIA DA PIXAR	18
2.2. O CONTEXTO E AS QUESTÕES AMBIENTAIS	21
<u>3. O TEXTO/ DISCURSO E SUA ANÁLISE</u>	24
3.1. TEXTO? O QUE É ISSO?	24
3.2 O DISCURSO: A INTERTEXTUALIDADE E A INDISCURSIVIDADE	29
3.3. PERCURSO GERATIVO DO SENTIDO DO TEXTO.....	32
3.4. SINTAXE DISCURSIVA: PROJEÇÕES DA ENUNCIÇÃO	35
3.4.1 DEBREMAGEM	35
3.4.2 EMBREMAGEM.....	36
3.5. ENUNCIADOR E ENUNCIATÁRIO	37
3.6. SEMÂNTICA DISCURSIVA E COERÊNCIA TEXTUAL	38
<u>4. WALL.E: A RIQUEZA DAS PERSONAGENS E SEU DISCURSO</u>	40
4.1 A SINOPSE DO FILME	40
4.2. BEM-VINDO AO FUTURO: ERA UM PLANETA CHAMADO TERRA.....	41
4.3 A TERRA APOCALÍPTICA E SEUS HABITANTES	46
4.3.1 WALL.E	46
4.3.3 EVA	53

4.4 A NAVE AXIOM.....	55
4.4.1 QUEM SÃO ESSES HUMANOS?	55
4.4.2 E AGORA, COM VOCÊS, A TECNOLOGIA E A INDÚSTRIA CULTURAL: ONDE ESTÁ A SUA CONSCIÊNCIA?	57
4.4.3 A ARTE, AUTO E WALL.E: VIVER E NÃO SOBREVIVER	61
<u>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</u>	<u>66</u>
<u>6. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS</u>	<u>68</u>
<u>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	<u>70</u>
TEXTOS:	70
SITES:	73
FIGURAS:	75
<u>8. ANEXOS.....</u>	<u>77</u>
8.1 FICHA TÉCNICA DE WALL.E.....	77
8.2 LETRA E TRADUÇÃO DA MÚSICA <i>PUT YOUR SUNDAY CLOTHES</i> DO MUSICAL <i>ALÔ, DOLLY!</i>	78

INTRODUÇÃO

Em 1986, a Pixar, umas das mais sucedidas produtoras do mundo, lançou o curta metragem **Luxo Jr.**, a primeira animação em terceira dimensão a ser indicada a um Oscar. Mas a Pixar ainda produziria muitas outras animações que foram aclamadas pelo público e pela crítica. Por conta disso, a Pixar virou sinônimo de sucesso e qualidade.

As obras da empresa se destacam por apresentarem vários níveis de interpretação que possibilitam que não apenas o público infantil aprecie os filmes, mas também o adulto.

A proposta desse trabalho é analisar o discurso articulado pelo filme **Wall.e**, lançado em 2008 pela Pixar. Em outras palavras, busca-se por meio desta pesquisa estudar como esse discurso é construído, observando-se seu contexto, quais os signos utilizados, de que forma são relacionados dentro dessa esfera discursiva e quais são os diálogos que esta obra constrói com outras.

Para tanto, serão utilizadas como base as Teorias da Análise do discurso, conceitos da Semiótica greimasiana, das idéias de Vladimir Propp sobre o percurso do herói, associando o trabalho a conceitos relacionados a teorias sociológicas que abordam o tema da Indústria Cultural, levando em conta o meio de produção da animação. As referências bibliográficas possuem textos de Bakhtin, Fiorin, Diana Barros etc., assim como textos de sites, filmes e uma entrevista com o diretor e também um dos roteiristas da animação.

O conteúdo do trabalho é separado em quatro capítulos que se organizam na sequência explicada a seguir.

No primeiro capítulo, é discutida a linguagem do cinema, enfatizando que ela não nasceu pronta, mas sim foi construída ao longo do tempo, por meio da contribuição de vários indivíduos.

No segundo capítulo, é traçada a trajetória da Pixar, desde sua origem, como parte da empresa *Lucasfilm*, até se tornar a força criativa como é conhecida

atualmente. Ainda neste capítulo, há uma contextualização da obra **Wall.e**, procurando identificar alguns eventos que fazem parte deste contexto.

No terceiro capítulo, toda a teoria usada como base para a análise é explicitada, levando em conta a bibliografia estudada.

E, por fim, no quarto capítulo, é tecida a análise do discurso de **Wall.e**, usando os conceitos trabalhados na teoria, identificando a ideologia e a intertextualidade presentes no discurso da animação.

1. O AUDIOVISUAL COMO LINGUAGEM ÚNICA: O CINEMA

O cinema nasceu no final do século XIX, com as primeiras experiências dos irmãos Lumière em Paris. Contudo, somente muito tempo depois é que o cinema se estruturaria em uma linguagem, dotada de signos e discursos. Ainda que os estudiosos, ao longo do tempo, não tivessem chegado a um acordo sobre os efeitos positivos ou negativos que o cinema proporcionou à sociedade moderna, um fato é certo: o cinema tem uma linguagem única.

Em 1895 que os irmãos Lumière elaboram o primeiro filme da história mundial. Quando eles filmaram um trem entrando em uma estação em Paris, não tinham em mente que podiam construir uma narrativa por esta nova plataforma.

O ilusionista francês George Méliès foi o primeiro a ver o cinema como veículo para a construção de uma narrativa. Fez suas primeiras experiências fazendo uso da trucagem, em que um objeto é filmado e então a câmera é desligada sem que o enquadramento mude. O objeto é retirado e a câmera é novamente ligada. Este recurso cria a ilusão de que o objeto desapareceu magicamente.

Mais tarde, com D. W. Griffith, o processo da montagem começa a ser utilizado. Na montagem, toda a sequência filmada é reordenada para a construção de uma história. Nesta reorganização, a sequência é montada sempre com a intenção de atender com maior eficiência as necessidades da narrativa.

Com o passar do tempo, os diretores de cinema começaram a perceber que ao filmar uma cena em diferentes ângulos, tinham como resultado diversos efeitos. Dessa forma, surgiu a ideia de enquadramentos e roteiros, como forma de planejamento da filmagem dessas sequências. Uma única sequência passou a ser desenvolvida por meio de cortes entre um enquadramento e outro. Sobre isso Jean-Claude Bernardet, grande estudioso do cinema, explica o impacto sobre a linguagem cinematográfica:

Os passos fundamentais para a elaboração dessa linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço. Inicialmente o cinema só conseguia dizer: acontece isto (primeiro quadro), e depois: acontece aquilo (segundo quadro), assim por diante. Um salto qualitativo é dado quando o cinema deixa de relatar cenas que se sucedem no tempo e consegue dizer “enquanto isso”. (BERNARDET, 1985, p. 33)

O desenvolvimento tecnológico trouxe som e cores para o cinema, adicionando elementos cruciais que o transformaram na linguagem audiovisual por que é conhecida atualmente. Portanto, o cinema une dois elementos distintos, o áudio e o visual, de forma a se relacionarem, desenvolvendo um produto que utiliza várias disciplinas para se constituir. A engenharia, a arquitetura, a psicologia, por exemplo, são usadas para a construção de equipamentos, sets de filmagem e composição de personagens. Por ter esta natureza dual e sua característica de reprodutibilidade, o cinema cede espaço para o diálogo entre as mais diversas falas, permitindo o cruzamento entre discursos. A esse respeito, Ricardo Zani afirma:

Destaco o cinema como sendo uma imagem em movimento dialógica por excelência quando, analisando-o, é possível encontrar uma cultura polifônica por tratar-se, primeiramente, de uma união de meios audiovisuais (o fotográfico e o sonoro), o que já exemplifica a inter-relação de dois discursos distintos e mais, especifica-se também por propiciar uma convivência heterogênea de discursos das mais diversas culturas. Discursos que se imbricam na narrativa cinematográfica e configuram uma somatória de elementos próprios do cinema. Que afirmam-no como um meio sem fronteiras ao lançar mão de recursos existentes em outras mídias. Que dialoga com as mesmas ao roteirizar um romance de sucesso, ao documentar uma escola artística ou ao dramatizar com a vida de um artista de renome. (ZANI, 2003, p.128)

Embora o cinema tenha se desenvolvido pela fotografia, logo ele se tornou uma peça audiovisual diferente de qualquer outra. A própria sala de projeção faz parte dessa linguagem. Quando o espectador assiste a um filme, ele está diante de uma tela grande, numa sala escura, onde há o mínimo de distrações possíveis. Diferente da televisão, outro dispositivo audiovisual, em que todo o tipo de ruído pode interferir na transmissão da mensagem, fazendo com que o uso de redundância neste meio seja mais frequente.

Com essa vantagem sobre a televisão, o cinema agrega um de seus elementos mais importantes que é *a impressão de realidade*. Esta expressão pode ser encontrada na obra *A significação no cinema* (1968) de Christian Metz, um nome importante da semiologia do cinema. Segundo o autor, a singularidade do cinema reside justamente no fato dele conseguir, como nenhum meio, criar a ilusão da realidade. Sobre isso, ele escreveu:

Mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real. [...] Este “ar de realidade”, este domínio tão direto sobre a percepção têm o poder de deslocar multidões, que são bem menores para assistir à última estreia teatral ou comprar o último romance. (METZ, 1977, p.16)

Para Metz, por meio desse elemento, o cinema consegue estabelecer uma forte conexão psicológica com o espectador, procurando conquistar sua confiança. Um filme só será bem sucedido, independente do tema tratado, fantástico ou realista, se for capaz de convencer o receptor e fazê-lo acreditar, ainda que seja de maneira inconsciente, que o que está sendo projetado na tela é real.

A animação em terceira dimensão (3D) pode ir ainda mais longe na conexão com seu público, porque a computação gráfica viabiliza a construção da impressão de realidade tão singular do cinema. Não depende de locações, pois, na animação, a tela de cinema pode ser preenchida com qualquer elemento que se imaginar, podendo desafiar as leis da física para criar novos mundos. Com o crescente

desenvolvimento de novas técnicas de animação, nem o céu é o limite. O limite reside apenas no tamanho da imaginação de seus criadores.

2. A PIXAR E O CONTEXTO DE WALL.E

2.1 A HISTÓRIA DA PIXAR

A Pixar é, sem dúvida, uma das mais importantes empresas de animação em 3D do mundo atualmente. Ela nasceu da união de três homens: o animador John Lasseter, o empreendedor Steve Jobs e o cientista Ed Catmull.

Lasseter era um promissor aluno da faculdade CalArts (California Institute of the Arts), fundada por Walt Disney, e não demorou muito tempo para que Lasseter fosse contratado pelos estúdios Disney. John foi o primeiro da empresa a propor a elaboração de um filme que misturava animação clássica - desenhada à mão, com duas dimensões - e computação gráfica, criando imagens que simulassem a ilusão de profundidade e terceira dimensão. A ideia não foi bem aceita pelo estúdio, já que o processo não possuía mais praticidade ou necessitava de um orçamento menor que as animações convencionais. Além disso, muitos acreditavam que o advento da animação em 3D representaria o fim da animação clássica. Devido a esses fatores, John Lasseter foi despedido da Disney.

Com a Guerra Fria - disputa entre os EUA e a União Soviética pela hegemonia mundial, entre os anos de 1945 e 1989 - e a corrida espacial, o governo americano investiu em pesquisas em computação nas melhores universidades do país. Ed Catmull foi um desses alunos cientistas a estudar computação gráfica na Universidade de Utah. Quando se formou, Catmull foi trabalhar na empresa New York Tech, onde se produziam efeitos de computação gráfica para filmes. Seus trabalhos foram bem sucedidos, o que fez com que Catmull passasse a sonhar em produzir uma animação feita totalmente por computação gráfica. Seu sucesso chamou a atenção do diretor de cinema George Lucas que o contratou para fundar uma nova divisão na empresa Lucasfilms¹. Quando Catmull conheceu Lasseter, que

¹ Lucasfilms é uma das empresas cinematográficas de George Lucas, diretor de filmes como *Guerra nas estrelas* (1977).

recentemente havia saído da Disney, convidou-o a participar de sua divisão na Lucasfilm.

Juntos, Cadmull e Lasseter fizeram diversos efeitos especiais para filmes e criaram vários programas de computador para realizar tal feito. Mas o objetivo dos dois ainda era produzir um longa metragem em animação 3D, mas seria necessário uma grande quantia de dinheiro e George Lucas não queria investir tanto. Entretanto, com o apoio do próprio Lucas, eles fundaram uma nova divisão independente: nascia a Pixar. Mas eles ainda precisavam de investimento e foi aí que surgiu Steve Jobs.

Steve Jobs já era um grande empreendedor na empresa Apple, vendendo seus computadores para todo o mundo. Quando soube dos planos de Cadmull e Lasseter, Jobs investiu 10 milhões de dólares na Pixar. Nesta época, novos profissionais foram contratados, inclusive Andrew Stanton que viria a ser o diretor de **Wall.e** mais tarde. Em 1986, com o incentivo, a Pixar produziu o primeiro curta metragem em animação 3D a ser indicado a um Oscar. O filme se chamava **Luxo Jr.** sendo a personagem-título uma luminária que se tornaria o símbolo da empresa. Mais tarde, em 1988, elaboraram o curta metragem **Tin Toy**, a primeira animação 3D a ganhar um Oscar.

Ao longo do tempo, a Pixar desenvolvia novas tecnologias que lhe permitia ir cada vez mais além. Entretanto, apesar do sucesso de suas invenções, o orçamento das pesquisas era alto e o lucro da empresa não cobria os gastos. Apesar dos problemas, a empresa decidiu que era hora de finalmente realizar um longa metragem em animação 3D. A Disney anunciou que investiria no projeto.

Com o suporte da Disney, a Pixar começou a produzir o filme que viria a ser **Toy Story**. O trio comandante da Pixar decidiu que, apesar da parceria com a Disney, o novo filme deveria ser diferente das animações já produzidas pela Disney. Por se tratar de uma nova forma de produzir animações, sua narrativa também deveria ser diferente, não um conto de fadas, mas um filme mais maduro que, mesmo que fosse feito para o público infantil, também atingiria o público mais adulto. A apresentação para a Disney dos primeiros esboços do filme foi um fracasso e a

produção quase parou. Mas a equipe duplicou seus esforços e a narrativa começou a se desenvolver.

Toy Story estreou em 1995 com enorme receptividade do público e da crítica, arrecadando 350 milhões de dólares em todo o mundo. O filme ganhou um Oscar, mas apesar do sucesso, a maior parte dos lucros foi para a Disney. A partir daí, viu-se a necessidade da Pixar de deixar de ser uma pequena produtora para se tornar um estúdio, mas para isso era necessário capital. Steve Jobs teve a ideia de disponibilizar ações da empresa. Com o sucesso de **Toy Story**, não faltaram investidores e a Disney resolveu estender a parceria com a Pixar, mas, nesta nova etapa, os lucros passariam a serem divididos, igualmente, entre as duas empresas.

Com a empresa mais estruturada, a Pixar começou a produzir seu segundo filme: **Vida de Inseto**. O desafio era manter o sucesso do primeiro filme. Eles conseguiram e o filme foi a animação mais bem sucedida de 1998.

Em seguida, a equipe começou a produzir a continuação de **Toy Story**. À medida que o filme foi sendo desenvolvido, a equipe viu que ele não estava à altura das animações anteriores. A Disney afirmou que não havia tempo de modificar nada. John Lasseter, que não estava inicialmente no projeto, porque iria sair de férias, foi chamado para assumir a produção. O roteiro foi refeito, porque uma das regras da casa era manter a qualidade de qualquer modo.

Toy Story 2 foi um enorme sucesso e garantiu a integridade da Pixar. Foi nesta época que se consagrou o conceito máximo da Pixar em que o importante não são as ideias, mas sim as pessoas que trabalham na empresa. Em outras palavras, não adianta ter boas ideias, se não houver pessoas competentes para desenvolvê-las.

Depois de **Toy Story 2**, vieram outras animações bem sucedidas como **Monstros S.A.** (2001), de Pete Docter e **Procurando Nemo** (2003), de Andrew Stanton. Com **Os Incríveis** (2005), pela primeira vez uma produção da Pixar foi dirigida por alguém de fora da empresa, o diretor Brad Bird.

Quando o contrato da parceira entre a Pixar e a Disney estava próximo do fim, a Pixar decidiu que era tempo de ter total direito de propriedade sobre seus

personagens, sem os entregar para a Disney. Em consequência, Steve Jobs começou a negociar com outras empresas, mas a equipe da Pixar temia que uma nova parceria acabasse com sua autonomia.

A Disney, durante essa fase, passou por seus próprios empecilhos criativos. Então Bob Iger assumiu a presidência executiva da empresa, acreditando que o sucesso de seu estúdio dependia de forças criativas que se voltassem para a época de ouro da animação que tinha o próprio Walt Disney. Para isso, ele via a parceira com a Pixar imprescindível. Depois de algumas negociações, foi confirmada a volta da parceria entre a Disney e a Pixar. Como resultado do acordo de 7,4 milhões de dólares, Steve Jobs se tornou o maior acionista; John Lasseter, o diretor de criação, além de supervisor de todos os parques e atrações da Disney e Ed Catmull foi nomeado presidente dos dois estúdios de animação.

Mais tarde, depois das produções **Carros** (2006) e **Ratatouille** (2007), chegou a vez de **Wall.e** estreiar em 2008, nascendo no contexto de uma época em que as políticas ambientais estavam cada vez mais visíveis.

2.2. O CONTEXTO E AS QUESTÕES AMBIENTAIS

Nas últimas décadas, a discussão sobre as questões ambientais ganhou mais atenção da sociedade. A devastação das imensas áreas florestais, a produção excessiva de resíduos sem destino certo; as mudanças climáticas e o efeito estufa foram alguns dos assuntos discutidos como itens de extrema importância para a manutenção da vida na Terra.

Essa discussão nasceu da necessidade de debater a criação de políticas ambientais que visam viabilizar o manejo de resíduos de forma racional, buscando entender os efeitos dos impactos ambientais e criar novos métodos para a conservação da natureza. Esse debate é, porém, realizado em diversas esferas da vida social, política e econômica que possuem interesses próprios e, como resultado, ocorre a produção de diferentes discursos. Por conta disso, na mídia, por

exemplo, vários conceitos da Ciência Ambiental são usados de maneira errada, sem mesmo levar em consideração o conceito considerado nas leis.

[...] muitas pessoas de diferentes campos do conhecimento vem se tornando “especialistas” em meio ambiente, mesmo não possuindo domínio conceitual, teórico, epistemológico ou metodológico alusivo a área ambiental. Nesse sentido, vale ressaltar que a Ciência Ambiental é um campo do conhecimento próprio com arcabouço epistemológico bem consolidado. (MENEGUZZO, 2010, p. 182)

Alguns dos conceitos difundidos erroneamente são a conservação da natureza e a preservação da natureza. A preservação da natureza visa à proteção de uma área natural, sem a ocupação do homem ou qualquer atividade de manipulação do espaço. Já a conservação consiste na aplicação de medidas que, apoiadas pela legislação ambiental, busquem manter condições adequadas de uma área urbana ou rural.

Os estudos sobre o tema ambiental devem levar em conta o contexto que esse objeto de estudo está inserido, além da preocupação com a qualidade do uso dos recursos e as interações entre a energia e a economia. Cada disciplina envolvida no debate traz sua própria visão sobre os causadores de impactos ambientais negativos, bem como as soluções mais viáveis. A Abordagem Neo-Malthusiana, por exemplo, uma das mais conhecidas, vê no crescimento demográfico o grande causador dos problemas ambientais, pela falta de recursos suficientes. Já a Abordagem da Economia Neoclássica vê na liberdade dos mercados a medida mais importante de providências, uma vez que esta liberdade ofereceria incentivos para a conservação da natureza. Cada abordagem contribui para a discussão, dando seu ponto de vista, já que nenhuma delas separadamente é capaz de abrigar toda a complexidade do tema.

Os diferentes grupos de estudos levantaram diversos assuntos para o debate ambiental, tais como: impacto das mudanças climáticas globais; perda e fragmentação dos habitats pelo desmatamento; desmatamento da Amazônia brasileira; impacto direto e indireto da produção e transporte de energia, etc.

Em vista disso, em 1988, governantes de todo o mundo se reuniram para debater a criação de políticas que visassem à solução dos problemas ambientais. Nessa reunião foi descrita a magnitude dos impactos da mudança climática sobre o planeta, menor apenas que em uma guerra nuclear.

Em 1992, foi realizada a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento no Rio de Janeiro, a ECO-92. Nesta nova reunião entre governantes de todo o mundo foi assinada a Convenção Marco sobre Mudança Climática em que os países se responsabilizavam pelos problemas, prometendo adotar medidas para diminuir impactos ambientais. Nesse evento também foi aprovada a Agenda 21, que serviria como modelo para que os países criassem seu próprio plano de proteção ao meio ambiente.

Em 1997, nações de todo o mundo assinaram o Protocolo de Kyoto, comprometendo-se a diminuir a taxa de emissão de gases que agravavam o efeito estufa.

Na atualidade, políticas de reciclagem e reutilização estão cada vez mais difundidas e muitas empresas investem em programas de proteção ambiental no intuito de divulgarem sua marca, ao mesmo tempo em que buscam construir uma imagem positiva da empresa ao associá-la a essas iniciativas.

A projeção dessas questões no filme Wall.e torna possível observar-se que mesmo que a intenção original tenha sido, aparentemente, construir uma comédia romântica, enfocando a história de amor entre dois robôs, o discurso não se constrói sozinho. Ele também é influenciado pelo contexto em que é desenvolvido, ou seja, a preocupação dos roteiristas em apresentar a Terra como um local onde sobrara apenas o lixo, após um final apocalíptico, evidencia preocupações com as questões ambientais para o futuro da humanidade. Dessa forma, o enunciador constrói seu discurso, marcando-o por forte carga ideológica de um fim motivado pela própria tecnologia e a possível reconstrução do planeta pelas ações do próprio homem, que embora tivesse sido durante os 700 anos anteriores substituído pelos robôs, ainda era o único ser capaz de construir um mundo com valores, desenvolvimento de espécies e uma vida mais saudável.

3. O TEXTO/ DISCURSO E SUA ANÁLISE

3.1. TEXTO? O QUE É ISSO?

Desde a escola primária, uma criança se acostuma a receber do professor a tarefa de elaborar um texto. Com o tempo, ela começa associar a ideia de texto com a escrita. Mas somente as palavras constituem textos? Certamente que não. Existem diversos tipos de textos que são constituídos de várias formas diferentes. Mas, afinal, o que é um texto?

Um texto é um todo constituído de elementos que, juntos, constroem seu sentido. Como parte de sua estrutura, o texto possui um sujeito-enunciador que representa a voz e a força criadora da mensagem e um enunciatário que representa o alvo da mensagem. Esses dois elementos são intrínsecos ao texto, pois sempre há um sujeito que, inserido em um contexto social, produz o texto no intuito de alcançar alguém. Sendo assim, os textos podem ser verbais, visuais, audiovisuais, sonoros, etc. Diana Luz Pessoa de Barros, em seu livro *Teoria semiótica do texto* (1990), define o conceito desta forma:

Um texto define-se de duas formas que se complementam: pela organização ou estruturação que faz dele um “todo de sentido”, como objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário. A primeira concepção de texto, entendido como *objeto de significação*, faz que seu estudo se confunda com o exame dos procedimentos e mecanismos que o estruturam, que o tecem como um “todo de sentido”. A esse tipo de descrição tem-se atribuído o nome de *análise interna ou estrutural do texto*. [...] A segunda caracterização de texto não mais o toma como *objeto de significação*, mas como objeto de comunicação entre dois sujeitos. Assim concebido, o texto encontra seu lugar entre os objetos culturais, inserido numa sociedade (de classes) e determinado por formações ideológicas específicas. (BARROS, 2000, p.11)

Sendo assim, o texto é dotado de um sujeito, inserido num contexto sócio histórico específico, com referências próprias. Em consequência, todo texto tem um discurso. É impossível que um texto não carregue traços que evidenciem o discurso de seu enunciador, devido às escolhas que ele faz.

O linguista russo Mikhail Bakhtin, em seu livro *Estética da criação verbal* (1979), atenta para o fato de que os discursos são produzidos também de acordo com a esfera de atividade humana em que se encontram. Uma carta para um amigo é diferente de uma carta elaborada para uma empresa, com a intenção de se obter uma vaga de emprego. A amizade com o amigo faz com que o enunciador utilize elementos que ele não poderia utilizar na carta para a empresa. Poderia usar a primeira pessoa, o pronome de tratamento *você*, gírias etc., já que esses elementos denotam informalidade e intimidade, características essas que não podem aparecer na carta para a empresa, que deve ser formal e objetiva. Desta forma, as esferas de atividade humana têm a tendência de produzir discursos que possuem elementos semelhantes. Bakhtin os chamou de gêneros do discurso. Sobre eles, Bakhtin afirma:

Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso. A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa. Cumpre salientar de um modo especial a *heterogeneidade* dos gêneros do discurso (orais e escritos), que incluem indiferentemente: a curta réplica do diálogo cotidiano (com a diversidade que este pode apresentar conforme os temas, as situações e a composição de seus protagonistas), o relato familiar, a carta (com suas variadas formas), a ordem militar padronizada, em sua forma lacônica e em sua forma

de ordem circunstanciada, o repertório bastante diversificado dos documentos oficiais (em sua maioria padronizados), o universo das declarações públicas (num sentido amplo, as sociais, as políticas). E é também com os gêneros do discurso que relacionaremos as variadas formas de exposição científica e todos os modos literários (desde o ditado até o romance volumoso). (BAKHTIN, 1997, p.280)

Assim, é possível ter uma visão mais clara da variedade de discursos que podem ser construídos, uma vez que a sociedade dispõe de infinitas possibilidades de esferas de atividade humana. Bakhtin observou que, justamente por essa imensa diversidade, os gêneros discursivos não eram objetos de estudo de outros estudiosos, que preferiam analisar outros gêneros:

Ficariamos tentados a pensar que a diversidade dos gêneros do discurso é tamanha que não há e não poderia haver um terreno comum para seu estudo: com efeito, como colocar no mesmo terreno de estudo fenômenos tão díspares como a réplica cotidiana (que pode reduzir-se a uma única palavra e o romance (em vários tomos), a ordem padronizada que é imperativa já por sua entonação e a obra lírica profundamente individual, etc.? A diversidade funcional parece tornar os traços comuns a todos os gêneros do discurso abstratos e inoperantes. Provavelmente seja esta a explicação para que o problema geral dos gêneros do discurso nunca tenha sido colocado. (BAKHTIN, 1997, p. 279-280)

Segundo Bakhtin, os gêneros mais analisados foram os literários. Apesar disso, esse tipo de gênero, desde a Antiguidade até os dias atuais, sempre foi estudado pelo ponto de vista artístico literário e não pelos tipos de enunciados que constrói, que se diferenciam de outros, mesmo possuindo a mesma natureza linguística. Dessa mesma forma outros tipos de gêneros foram estudados, tais como a retórica ou o discurso do cotidiano, sempre com ênfase na linguística geral e sua

estrutura, sem levar em conta o valor de seu enunciado dentro do contexto do gênero.

Bakhtin identificou dois tipos de gêneros de discurso: o gênero de discurso primário (simples) e o gênero de discurso secundário (complexo). Os gêneros de discurso primário são aqueles produzidos na vida cotidiana e são caracterizados por sua espontaneidade. Os gêneros do discurso secundário são aqueles produzidos em esferas mais complexas, como a artística e a política, tal como no romance, no teatro ou no discurso ideológico. Sobre a importância da distinção desses dois tipos de gêneros, Bakhtin afirma que identificar dois grupos distintos de gêneros do discurso é de extrema importância, pois estudar a natureza de um enunciado só é possível por meio da análise dos dois gêneros e só assim se pode observar a natureza complexa do enunciado. (BAKHTIN, 1997, p.281-282)

Os textos, portanto, carregam signos que o sujeito não escolhe de modo aleatório. Um fotógrafo, ao se deparar com uma paisagem, deve escolher um recorte específico para compor sua fotografia. O que ele escolhe mostrar e também aquilo que prefere ocultar revela muito de sua visão sobre o fenômeno que presencia. As cores escolhidas por um pintor ou as notas musicais selecionadas por um músico também revelam seu ponto de vista sobre aquilo que retrata. Um poeta, ao escrever uma poesia sobre o amor, escolhe determinadas palavras, embora, talvez, não de modo totalmente consciente, mas elas evidenciam seu ponto de vista sobre o assunto. Mesmo este trabalho apresenta uma análise da animação **Wall.e** a partir de uma visão que a autora teve da obra, construída por meio de sua própria experiência, de seus conceitos pré-estabelecidos, referências e do processo de cognição desenvolvido na sessão de exibição do filme. Segundo Norma Discini:

O texto, se examinado para além da aparência, revela mecanismos de construção do sentido, que refletem estratégias do sujeito. Os fatos constituintes do texto devem ser destacados como não gratuitos ou aleatórios já que se inter-relacionam para a construção do todo organizado de sentido. (DISCINI, 2007, p.14)

Sendo um texto audiovisual, **Wall.e** não poderia ser diferente. Os enquadramentos, a trilha sonora, os efeitos sonoros, a composição dos personagens e dos cenários, todos esses são elementos selecionados segundo a vontade de seus idealizadores. Eles escolheram esses elementos em detrimento de outros, não sendo, portanto, uma escolha aleatória. Embora o filme apresente signos que evidenciem seu discurso sobre tecnologia, sociedade e poder, tal como pretende demonstrar este trabalho, o diretor do filme Andrew Stanton (também um dos roteiristas) afirmou em entrevista para Pedro Butcher publicada no blog da Folha Ilustrada que não era sua intenção abordar tais assuntos:

Sinto desapontá-lo, mas não tenho uma agenda política nem mensagens ecológicas. Reciclo o meu lixo mas, mesmo assim, às vezes me confundo. É claro que não me importo que o filme apoie certas ideias, mas tudo que o que foi pensado nasceu em função da narrativa. Queria falar do último robô na Terra e precisava imaginar uma razão para os homens terem abandonado o planeta. O lixo me pareceu um motivo razoável. Não estava tentando ser 'anti' nada, só estava tentando encontrar as melhores soluções para a história que precisava contar. Se você é um contador de histórias e tem uma agenda cheia de tópicos, vai se confundir. Mas se você conhecer o seu tema e desenvolvê-lo bem, e se por acaso ele levar a assuntos paralelos, tudo bem. Desde que você esteja falando do assunto pelo motivo certo, pode funcionar. (BUTCHER, 2008)²

Entretanto, ainda que a construção da narrativa tenha se dado nessa sequência e o intuito inicial fosse apenas contar a estória de um robô solitário, todo o restante da estrutura da animação foi construída de forma peculiar, específica. Certamente haveria outros meios de elaborar e contar a estória, mas ela foi traçada por um caminho que resultou no produto final.

² Fonte: Site Ilustrada no cinema - http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html#2008_06-25_19_19_36-11204329-26

3.2 O DISCURSO: A INTERTEXTUALIDADE E A INDISCURSIVIDADE

Se o texto é elaborado por um enunciador que está inserido dentro de um contexto específico que engloba a sociedade, a história, a política, a cultura, a economia etc., ele jamais será um produto com marca de autenticidade absoluta. Ele está inserido nesse mesmo ambiente, fazendo com que seja impossível que as diversas vozes dessa dinâmica não dialoguem entre si e não façam referência umas às outras.

Bakhtin foi o primeiro a trabalhar com a noção convencional de relações intertextuais, no início do século XX, para buscar analisar de que forma os discursos dialogam entre si na literatura e na linguística. Esta propriedade que os diálogos têm de nunca existirem isolados, de serem sempre construídos por meio de outros tantos foi chamada por Bakhtin de dialogismo. No dialogismo, os textos são constituídos de muitas falas que podem ou não concordar entre si.

Dentro do conceito do dialogismo, há textos em que uma voz se sobressai entre várias, eles são chamados de monofônicos. Em outros textos, várias vozes têm a mesma força dentro do discurso, eles são chamados de polifônicos. Para Bakhtin, os romances monofônicos possuíam personagens que, mesmo que apresentassem características que defendessem diferentes visões, representavam uma ideia dominante. Já nos romances polifônicos, os personagens possuem autonomia, representando diversas ideias diferentes.

Seguindo a linha de estudos de Bakhtin, o termo intertextualidade foi criado por Julia Kristeva em 1969 para procurar explicar o conceito de dialogismo trabalhado por Bakhtin. Levando em conta que todo texto é dialógico e seu discurso mantém relações intertextuais com outros, Kristeva passou a chamar de intertextualidade, o que Bakhtin chamava de dialogismo.

A intertextualidade é o processo de referência ou incorporação de elementos discursivos a outros. Esse processo confirma ou altera o sentido do texto referido e pode ocorrer de três formas diferentes: a citação, a alusão e a estilização.

Na citação, como o próprio nome sugere, um texto cita outro com o objetivo de manter ou subverter o sentido original. Na alusão, estruturas sintáticas são reproduzidas, mas algumas figuras são alteradas. E na estilização, há a reprodução do estilo de um texto, na forma e no sentido, embora mais afastado do texto original.

Há ainda outro processo: a interdiscursividade. Neste caso, há referência ou incorporação de temas ou figuras de um texto. Há dois tipos: a citação e a alusão.

Na citação, conceitos de um texto são repetidos em outro. Na alusão, temas ou figuras são reutilizados de um texto para serem incorporados em outro para permitir sua compreensão.

Como se pode observar, o discurso sempre sofre influências de outros e constrói sua estrutura a partir do outro, articulando seu próprio meio de persuasão. Um discurso pode ser autoritário, quando a polissemia é mais contida, sendo que uma afirmação se impõe de uma forma que dificilmente pode ser contestada. Pode ser também polêmico, quando a polissemia é controlada e há uma disputa dos interlocutores pelo sentido do discurso. E, por fim, o discurso pode ser lúdico, com polissemia aberta, permitindo uma interpretação variada de seu texto.

O discurso pode ser também caracterizado pelo seu tipo ou grau de persuasão e a ideologia que deixa transparecer. Ele pode ser analisado pela distância, onde se busca identificar a postura do enunciador a respeito do enunciado; pela modalização, a maneira que o enunciador realiza sua persuasão; pela tensão, caracteriza a relação enunciador-enunciatário; e pelo grau, a transparência presente no discurso.

Mas o que é ideologia? José Luiz Fiorin (1995) em seus estudos observa que, na sociedade, há dois níveis de realidade: um nível superficial e outro nível profundo. Os conceitos que permeiam a sociedade transitam por esses dois níveis o tempo todo. Para explicar de que maneira este processo funciona, Fiorin cita o conceito de salário trabalhado por Karl Marx. Em um nível superficial, o salário representa nada mais do que o pagamento da realização de um trabalho, onde há uma troca igualitária entre empregado e empregador. Mas uma vez que a situação é analisada com mais cuidado, é possível perceber que isso não corresponde à

realidade, pois um empregado que trabalha várias horas por dia não é pago por tudo o que produziu.

A esse conjunto de ideias, a essas representações que servem para justificar e explicar a ordem social, as condições de vida do homem e as relações que ele mantém com os outros homens é o que comumente se chama de ideologia. (FIORIN, 1995, p.28)

Portanto, é seguro dizer que a ideologia se articula quando um conceito é invertido e o nível superficial opera dentro da sociedade em lugar do nível profundo. Em consequência, as formações ideológicas representam pontos de vista de um fenômeno.

Esses sistemas de representações, de normas, de regras e preceitos, que procuram não só explicar a realidade como regular o comportamento dos homens, são as formações ideológicas. Esses sistemas são sociais, já que articulados por classes sociais e reúnem valores, que constroem o mundo, ao categorizá-lo. Esses sistemas são feixes de imagens das coisas e dos homens e, criados por uma ideologia dominante, sustentam-se graças às instituições, como escola, família, religião, e graças aos meios de comunicação de massa. Esses sistemas, internalizados como verdades universais e não como crenças criadas pelo homem, representam interesses políticos e econômicos dominantes em uma época. (DISCINI, 2007, p.60)

Segundo Bakhtin (apud STAM, 1992, p.62) “todas as manifestações de criatividade ideológica estão imersas, suspensas, no elemento do discurso, do qual não podem ser inteiramente segregadas ou desligadas”. Dessa forma, por representar um ponto de vista, a ideologia dita regras e modelos. Em *Wall.e*, ao construir o conceito de sociedade distópica, o discurso se articula por meio de sua

própria ideologia, seu próprio ponto de vista sobre a ideia de um futuro apocalíptico, o que traduz a ótica do enunciador em seu discurso.

3.3. PERCURSO GERATIVO DO SENTIDO DO TEXTO

Existem diversas propostas de análises de um texto e seu sentido. A Semiótica, um exemplo delas, tem o objetivo de explicar o que o texto quer dizer e analisar de que maneira ele constrói seu sentido, a partir das estruturas semio-narrativas. A Semiótica desenvolvida por A. J. Greimas, segundo Barros (1990), identifica três etapas para estabelecer o percurso gerativo do sujeito.

A primeira etapa é o nível fundamental (ou das estruturas fundamentais) em que são identificados os elementos constituintes da base da elaboração do texto, fundamentados numa diferença, numa oposição (exemplo: morte X vida).

A segunda etapa é o nível narrativo (ou das estruturas narrativas), em que se procura identificar os caminhos percorridos dentro da narrativa do texto, com o objetivo de se observar a transformação de um estado para outro. José Luiz Fiorin explica, em seu livro *Elementos da Análise do Discurso* (1989), que o percurso narrativo é constituído de etapas.

Os textos não são narrativas mínimas. Ao contrário, são narrativas complexas, em que uma série de enunciados de fazer e de ser (de estado) estão organizados hierarquicamente. Uma narrativa complexa estrutura-se numa sequência canônica, que compreende quatro fases: a manipulação, a competência, a *performance* e a sanção. (FIORIN, 2005, p.25)

Na fase da manipulação, um sujeito/destinador se dirige a outro para despertar nele um dever ou querer (ou ambos) fazer alguma coisa. Em certos contos populares, o percurso narratológico do herói se desenvolve a partir desse esquema,

apresentando a fase em que, como destinatário é levado a crer em algo, por atuação desse destinador/manipulador, necessitando desenvolver competências em nível do saber-fazer e/ou do poder-fazer, para que possa se habilitar a executar a performance esperada e obter a sanção positiva (ou negativa) do destinador.

Acerca do percurso do herói, Greimas teve seus estudos antecipados pelo formalista russo Vladimir Propp, que em sua obra *Morfologia do conto maravilhoso* (1984), analisou contos populares russos e identificou elementos das estruturas narrativas que, juntos, formavam um modelo em que a situação inicial da narrativa era convertida, transformada. Se o herói necessitava adquirir um objeto, ele o teria no final do enredo, do mesmo modo que se o tivesse inicialmente e o perdesse, o objeto estaria em suas mãos na situação final.

Neste modelo, identificado por Propp, o herói passa por provas até alcançar seu objetivo. A primeira prova foi denominada de Prova Qualificante, em que o herói adquire alguma competência: *querer e dever, poder e saber*. A segunda prova, a Principal, é onde ocorre a performance do sujeito e, geralmente, o herói confronta o anti-sujeito. E a terceira e última prova, a glorificante, é quando o herói alcança o objetivo do contrato estabelecido na fase da manipulação. **Walle** não se diferencia desta estrutura de herói, uma vez que adquire a competência do *saber* (competência cognitiva) e *querer* (quer estar sempre junto de Eva), como prova qualificante; durante todo o filme suas tentativas de se aproximar de Eva representam sua prova principal; e tem no beijo final com Eva a prova glorificante.

Enquanto herói desvincula-se de seu próprio mundo para seguir Eva a sua nave, mas ao chegar e observar as dificuldades com que os humanos habitantes da nave estavam vivendo, dominados por robôs que lhes retiraram o querer-fazer, em uma vida de sedentarismo e de consumismo exagerados, estimulados pelo robô-chefe, como forma de dominação da máquina sobre o homem, envolve-se com o contexto. Dessa forma, solidariza-se, ainda que indiretamente, com a população, o que está figurativizado na plantinha que deve salvar a qualquer custo, como prova da vida na Terra, e com suas ações promove o despertar dos humanos para a luta, principalmente o Capitão que, por final, enfrenta Auto, o robô dominador e retoma o comando da nave.

Greimas, posteriormente, retoma esses estudos e desdobra as provas prescritas por Propp em um esquema dito, anteriormente, de quatro etapas: manipulação, competência, performance e sanção. Na fase da manipulação, já mencionada, o destinatário é movido por um querer ou um dever-fazer algo. Na fase da competência, o sujeito deve adquirir um saber-fazer ou um poder-fazer que lhe tornarão possível a realização da ação central da narrativa, ou performance.

Na fase da performance, ocorre a realização do fazer-fazer, ou ação principal, em que a situação inicial é modificada. E na fase da sanção, o sujeito será avaliado pelo destinador que lhe atribuiu o dever ou o querer-fazer, no início, o qual analisa se o sujeito irá receber a sanção positiva ou negativa. Assim, quando se observa que ocorreu uma transformação a partir da performance, que o sujeito recebe seu reconhecimento.

A terceira etapa é chamada de nível discursivo (ou das estruturas discursivas) onde os níveis anteriores são assumidos pelo sujeito da enunciação. O nível discursivo é o mais complexo de todos porque é aquele em que se encontram as estruturas que compõem o discurso de um texto. A narrativa é convertida em discurso pelo sujeito-emissor, porque ele faz escolhas, não aleatórias, determinando o tempo, espaço e figuras do texto que produz. Estas estruturas ou signos muitas vezes não estão evidentes, portanto é tarefa da análise discursiva ir além da superfície para os identificar, buscando os mecanismos de persuasão utilizados pelo enunciador que se manifestam em um espaço e em um tempo determinados.

Todos esses níveis são compostos de uma sintaxe semântica e uma sintaxe discursiva que se completam. Como este trabalho se firmará sobre este nível, principalmente, os aspectos semânticos serão analisados a partir dos temas, figuras e isotopias; enquanto o aspecto sintático trabalhará com a construção do discurso no sentido de obter o efeito de sentido verdade, por meio das debreagens e da ancoragem. Este trabalho pretende focar sua análise nas estruturas discursivas do filme **Wall.e.**, e nas marcas deixadas no discurso pelo enunciador.

3.4. SINTAXE DISCURSIVA: PROJEÇÕES DA ENUNCIÇÃO

Na análise discursiva, a enunciação é observada como a conversão da narrativa em um discurso. Segundo José Luiz Fiorin em seu livro *Elementos da análise do discurso* (1989):

A enunciação é o ato de produção do discurso, é uma instância pressuposta pelo enunciado (produto da enunciação). Ao realizar-se, ela deixa marcas no discurso que constrói. (FIORIN, 2009, p.55)

Como foi visto anteriormente, o discurso ocorre nas categorias de espaço, de tempo e de figuras. Dentro deste mecanismo, a enunciação faz uso de dois processos: a debreagem e a embreagem.

3.4.1 Debreamagem

No processo da debreamagem, o enunciado é construído por meio da projeção *eu X tu* e da projeção *ele*. Como exemplo, dois enunciados:

- Estou fazendo um bolo agora na minha casa.
- Fernando estava fazendo um bolo em sua casa.

No primeiro enunciado, existe uma pessoa (*eu*), um espaço (*minha casa*) e um tempo (*agora*). Neste caso, ocorre a debreamagem enunciativa que causa o efeito de proximidade e subjetividade, já que há o uso da primeira pessoa, o tempo é o *agora* e *minha casa* denota *aqui*.

No segundo enunciado, a pessoa é *ele* (Fernando), o espaço é *lá* (sua casa) e tempo é *não agora* (estava). Portanto, neste caso, a debreamagem é enunciativa que causa o efeito de afastamento e objetividade.

Além desses dois tipos de debreagem, há a interna ou de segundo grau. Ela ocorre quando o texto usa o discurso direto, dando a palavra a uma pessoa que já está no enunciado. Isto cria a ilusão de que o diálogo realmente está acontecendo, gerando um efeito de realidade.

3.4.2 Embreagem

O processo da embreagem consiste na suspensão das oposições entre pessoa, espaço e tempo. Um exemplo disso pode ser encontrado na frase “Mamãe quer que você faça a lição”. Neste caso, não há mais a oposição entre ele e eu e emprega-se a terceira pessoa no lugar da primeira pessoa. Na frase “Em 15 de novembro de 1889, Marechal Deodoro da Fonseca proclama a República no Brasil” ocorre a suspensão da oposição de tempo quando se usa o presente no lugar do pretérito. Sobre a embreagem, Fiorin explica:

A embreagem é utilizada para criar efeitos de sentido. Quando se emprega a terceira pessoa em lugar da primeira, cria-se o efeito de objetividade, porque se ressalta um papel social e não uma subjetividade. Muitos jogadores de futebol empregam a terceira pessoa para falar de si mesmos, mostrando ter consciência da personagem que encarnam. Quando se usa *lá* no lugar de *aí*, o que se quer é retirar a pessoa com que se fala do espaço enunciativo (*aqui* e *aí*, que marcam os lugares de quem fala e daquele com quem se fala), para manifestar-lhe uma certa distância. Quando se usa o presente no lugar do pretérito perfeito 2, o que se faz é aproximar o que se disse do momento da enunciação, para, de certa forma, reviver os fatos. (FIORIN, 2009, p.74)

Portanto, é possível concluir que o discurso se articula de várias maneiras, para produzir efeitos dos mais diversos.

3.5. ENUNCIADOR E ENUNCIATÁRIO

Se o texto é produzido de maneira específica a conter um discurso que se manifesta através de um tempo, um espaço e uma pessoa, de maneira não aleatória, todo discurso pretenderá atingir um alvo e convencê-lo de sua fala. No caso do filme *Walle*, por exemplo, o enunciador atinge o enunciatário telespectador ao abordar aspectos temáticos que constituem preocupação para o homem atual, acerca de seu futuro: o destino do lixo, o sedentarismo e a obesidade causados pela substituição do trabalho humano pelas máquinas, o desaparecimento de áreas verdes etc.

Para atingir seu enunciatário, o enunciador estabelece relações com ele. Ele deve fazer o enunciatário acreditar que sua fala é verdadeira. Portanto, ocorre uma manipulação, em que o enunciador como destinador-manipulador faz o enunciatário acreditar em suas razões e realizar algo. Para tanto, o enunciador dispõe de vários meios para realizar sua persuasão. Os tipos de relação que podem ser estabelecidas são: tentação, sedução, intimidação ou provocação.

Na tentação, o enunciador manipula o enunciatário, instituindo-o segundo valores positivos, levando-o a acreditar que ele terá uma recompensa se acreditar ou fizer uma determinada ação esperada; dessa forma, desperta nele um querer-fazer.

Na sedução, o enunciador faz uso de um saber para construir uma imagem positiva do enunciatário, visando a induzi-lo a um querer-fazer.

Na intimidação, o enunciador institui o enunciatário a partir de valores negativos, convencendo-o a um dever-fazer. Ocorre uma espécie de chantagem em que o enunciador convence o enunciatário de que ele deve fazer, senão terá consequências negativas.

E, por fim, na provocação, o enunciador faz uso de um saber para construir uma imagem negativa do enunciatário, como se duvidasse de sua competência, para despertar-lhe o dever-fazer.

3.6. SEMÂNTICA DISCURSIVA E COERÊNCIA TEXTUAL

Como foi visto, o texto é composto por elementos que possuem valores assumidos pelo enunciador. Esses valores são representados por meio de temas e figuras.

A tematização difunde os valores de modo abstrato, pois não remete a algo específico e sim a um tema que corresponde a um campo semântico amplo. Existem vários temas como: amor, amizade, ódio, revolta etc. Como esses temas acabam funcionando como explicação da realidade, ela também a classifica e ordena.

O processo da figurativização representa no universo de valores figuras que dão vida aos temas. Com o uso de figuras, os valores são difundidos de modo concreto, já que remetem a elementos específicos. Uma vez que as figuras contemplam elementos concretos – uma cadeira, um animal, um lápis etc. – elas criam um efeito de realidade. Mas essas figuras, referenciando ao mundo concreto, estão sempre associadas a um tema que deve ser identificado para melhor compreensão da articulação do texto, assim como explica Fiorin:

Em todo o texto, temos um nível de organização narrativa, que será tematizado. Posteriormente, o nível de organização temática poderá ou não ser figurativizado. O nível temático dá sentido ao figurativo e o nível narrativo ilumina o temático. A tematização pode ser manifestada diretamente, sem a cobertura figurativa. Temos então os textos temáticos. No entanto, não há texto figurativo que não tenha um nível temático subjacente, pois este é um patamar de concretização do sentido anterior à figurativização. (FIORIN, 2009, p.94)

Desta forma, dentro do contexto de um texto, um tema não necessariamente remete a uma figura. Quando um texto discute o conceito de amizade, não recorre ao uso de elementos concretos e específicos obrigatoriamente. Entretanto, o

contrário sempre ocorre, porque uma figura, representando algo concreto e real, tem um valor dentro do texto e esse valor só é construído quando a tematização foi determinada.

Utilizando diversos temas e figuras em seu discurso, o enunciador permite que o texto seja lido de diversas maneiras. Sendo assim, o que garante unidade para o texto, mantendo sua coerência semântica? A redundância, a repetição e a reutilização de certos elementos ao longo do discurso garantem esta unidade. Para isso, dá-se o nome de isotopia. A isotopia também não é construída aleatoriamente, pois também ocorre conforme a vontade do enunciador, construindo a integridade do texto. Um exemplo disso está na frase “Aquele menino é um gato, todas as meninas o acham lindo”. Nesse caso, faz-se referência a um traço semântico de gato que é bonito, confirmada pelo uso da palavra lindo.

4. WALL.E: A RIQUEZA DAS PERSONAGENS E SEU DISCURSO

4.1 A SINOPSE DO FILME

O filme tem como cenário uma futura Terra apocalíptica que, devastada pela ação humana e seu consumo desenfreado, nela restam apenas o robô Wall.e e uma barata como habitantes. Wall.e faz parte de uma série de robôs deixada pelos humanos numa tentativa de solucionar o problema do lixo excessivo, enquanto os sobreviventes humanos buscam abrigo em uma nave espacial. Mas o plano falha, deixando Wall.e sozinho em seu eterno trabalho de compactar lixo. Em sua tarefa, o robô curioso recolhe do lixo aquilo que lhe chama atenção, construindo uma verdadeira coleção do legado humano. Sua vida muda completamente com a chegada de Eva, uma sonda enviada pela nave espacial que procura um ser fotossintetizante, um indício de que a Terra pode ser habitada novamente.

Quando Eva encontra seu indício – um pequeno broto de planta – ela volta para a nave espacial, com Wall.e a seu lado. A partir desse ponto, os humanos são apresentados pela primeira vez. Todos se locomovem e se comunicam por meios tecnológicos e passam o dia inteiro executando tarefas de forma sedentária, determinadas pelas propagandas expostas pela nave.

A convivência da tripulação com Wall.e traz várias mudanças na rotina da nave, ele faz de tudo para seguir sua nova companheira e acaba por ajudar os humanos a retornarem à Terra e a resgatarem sua consciência.

4.2. BEM-VINDO AO FUTURO: ERA UM PLANETA CHAMADO TERRA

A animação começa com a apresentação da Terra do tempo atual da narrativa. Nesses primeiros minutos, é possível ter uma perspectiva do planeta: abandonado, restando apenas carcaças de antigas construções, robôs quebrados, *outdoors* eletrônicos que ainda insistem em funcionar, mostrando um pouco de como era a última geração de humanos a habitar a Terra. Os únicos habitantes que ainda persistem são Wall.e e uma pequena barata o que traduz um ponto de vista do enunciador acerca do futuro da Terra, ou seja, revela traços de uma ideologia pessimista na relação homem-máquina, no futuro. A escolha da barata para representar o único ser vivo que restou na Terra evidencia o conceito disseminado na sociedade de que a barata seria o único animal a suportar um desastre de proporções como o demonstrado no filme.

Este é o cenário do que se transformou o planeta depois da ação do homem. Há, nessa sequência inicial, vários enquadramentos em plano geral que mostram essa visão. A cor predominante é um tom sépia, dando a impressão de um filme antigo, mas que se contrapõe com a avançada, porém abandonada arquitetura. O único som que se ouve neste lugar é o de Wall.e trabalhando e uma música do musical *Alô, Dolly!* (1969), de Gene Kelly.

Já se estabelece, portanto, neste início uma importante oposição: Antigo X Atual. O eixo Atual é representado pelos elementos que constroem a figura de uma Terra destruída por uma sociedade de perfil de consumo exacerbado e, portanto, tem valor disfórico. Tal como pode ser visto na figura³ a seguir:

³ Imagem retirada diretamente do Dvd de **Wall.e**.



Figura 1 - Terra Apocalíptica: Lixo, destruição, excesso de propagandas que ordenam: parte da confusão que a humanidade deixou para trás.

Esses valores estão ancorados, nas enormes montanhas de lixo; prédios com pinturas gastas, mas com design moderno; as centenas de chaminés de fábricas; os outdoors e suas agressivas propagandas; os jornais rasgados; o moderno trem que agora é apenas sucata; e todos os estabelecimentos comerciais que pertencem à empresa BNL (Buy and Large) Corporation. Até mesmo os jornais, bancos e as cédulas de dinheiro possuem sua marca. Tais elementos constituem a forma como o enunciador encontra para produzir o efeito de sentido verdade para o enunciatário/telespectador. A partir daí, pode-se concluir que, pelo menos nessa última geração, toda a manutenção da sociedade era feita por uma única corporação. E todos esses estabelecimentos são grandes, largos e chamativos, mas agora não apresentam valor algum num lugar totalmente devastado, tal como as milhares de cédulas de dinheiro espalhadas pelo chão. A figura⁴ a seguir demonstra essa ideia: o estado de calamidade é tanto que o dinheiro, elemento-chave de uma sociedade consumista, perde o seu valor quando a Terra é declarada em estado de emergência.

⁴ Imagem retirada diretamente do Dvd **Wall.e.**



Figura 2 - Terra Apocalíptica: um jornal, no meio do dinheiro que já não tem valor, noticiando que o planeta entrou em estado de emergência (Tradução: Muito lixo! Terra coberta. O presidente da BNL declara emergência global.).

O eixo Antigo é constituído pelos elementos que representam a tradição, o legado humano. Eles possuem mais valor no tempo real de quando a animação foi lançada (no ano de 2009). Este período é o presente para o espectador, entretanto é passado no tempo da narrativa do filme. Os elementos exibidos constituem tudo o que não se encaixa no espaço, que foi ocupado por uma geração onde a lei é consumir, comprar e gastar cada vez mais, o que traduz a ideologia do enunciador, ao apresentar o futuro totalmente disfórico em relação ao que hoje se faz em relação à preservação do planeta. Uma bola de basquete, cones de trânsito, lâmpadas antigas, uma torradeira, uma fita cassete, um cubo mágico, um filme: esses são alguns dos itens que estavam no lixo e foram recolhidos por Wall.e. Se para essa sociedade apocalíptica esses objetos não tiveram nenhum valor, poderá ter para o espectador e, certamente, como ocorre com para Wall.e. O filme que ele adora é o musical já citado *Alô, Dolly!* e a animação começa com a música *Put on the sunday clothes*⁵. A seleção da música não foi aleatória e o diretor do filme, Andrew Stanton, explica porque a escolheu:

⁵ A letra e a tradução do trecho utilizado dessa música em Wall.e podem ser encontradas em Anexo.

Minha vontade era começar o filme com uma música antiga ressoando no espaço. Gosto da ideia de passado e futuro justapostos, e começar assim seria uma forma pouco familiar. Mas existem tantas canções antigas... Comecei pelos standards, e muitos dos standards vêm de musicais. Quando cheguei em 'Put on Your Sunday Clothes', de 'Hello Dolly', e ouvi as palavras 'out there' (lá fora), pensei: 'é isso': o som de 'out there' e a imagem das estrelas. Só depois fui me dar conta de que a canção é sobre dois jovens nerds que querem ir para a cidade grande, ver o mundo e beijar uma garota. Esse é meu personagem! (BUTCHER, 2008, site Ilustrada no cinema)

Certamente a escolha da música evidencia com maior intensidade o contraste entre o futuro e o passado, uma vez que a canção é tocada ao mesmo tempo em que são reproduzidas as imagens de construções modernas. Assim, os efeitos de uma sociedade consumista traduzem uma ideologia disforizante, devido à forma como a Terra é vista no futuro, enquanto o antigo adquire valor eufórico tão logo Wall.e atribui-lhe este valor. Este choque entre o antigo e o atual, dispostos num mesmo espaço, torna-se um ponto inicial para a crítica que o filme pretende tecer ao longo de sua narrativa.

A letra da música que repete as palavras *out there* aumenta a dimensão do espaço, fazendo o espectador se perguntar se há ainda qualquer outro sobrevivente do desastre. Esse conceito confirma o sentimento de solidão e de abandono do planeta o que, associado ao fato de a música tratar de dois jovens que querem sair de sua cidade para correr atrás de garotas, só ajuda a modelar o maior elemento do eixo Antigo, o próprio Wall.e. É a partir daí que se estabelece o paradoxo que perdura durante toda a narrativa: entre tantos elementos, a coisa mais humana que restou no planeta é uma máquina. Mais um eixo de oposição é estabelecido: homem X máquina (tecnologia), tal como poderá ser visto ao longo deste trabalho.

Esquemático, o primeiro par de oposições fica assim:

Tabela 1 - Antigo X Atual

Antigo	Atual
Eufórico	Disfórico
Wall.e; filme musical de 1968; videogame; cubo mágico; talheres etc.	Outdoors animados; prédios modernos abandonados etc.

4.3 A TERRA APOCALÍPTICA E SEUS HABITANTES

4.3.1 Wall.e

4.3.1.2 Referências

Wall.e é sigla de *Waste Allocation Load Lifter - Earth Class*, além disso o nome dá alusão a figura parede já que wall tem esse significado em inglês. Ele é um robô de uma geração agora antiga. Seus mecanismos são rústicos, desajeitados, especialmente se comparados aos dos robôs da geração atual da nave Axiom. Provavelmente, pelo seu contorno semelhante, a primeira referência que vem à mente do espectador mais adulto seja o alienígena de ***E.T.- O extraterrestre*** (1982).

O filme *E.T.*, que tem direção de Steven Spielberg, conta a estória de um alienígena que visita o planeta Terra e, na hora de partir, é acidentalmente deixado para trás. Ele então conta com a ajuda das crianças do local para conseguir voltar para casa. De fato, tanto o alienígena, como Wall.e possuem corpo de mesmo formato, com destaque para os olhos que traz expressão para as personagens, causando empatia no público. Porém, as referências vão além. O E.T. faz um amigo em especial em sua jornada: o menino Elliot, retratado, desde o início do longa, como um garoto solitário, filho de pais separados e apesar das grandes diferenças, Elliot encontra no alienígena um amigo. A conexão entre os dois é tamanha que passam a sentir, literalmente, um o que o outro sente. Por conta dessa construção do relacionamento dos dois e toda a luta de Elliot e das outras crianças para conseguir ajudar o alienígena, a despedida no epílogo é amarga, afinal não é fácil deixar partir o único verdadeiro amigo que se teve.

A palavra-chave de ***E.T. – O extraterrestre*** é amizade, em consequência, é estabelecer conexões. Esses conceitos também são imprescindíveis em Wall.e, já que o relacionamento entre Eva e Wall.e é o ponto que desencadeia as principais ações da narrativa, como será demonstrado mais adiante.



Figura 3 - Wall.e

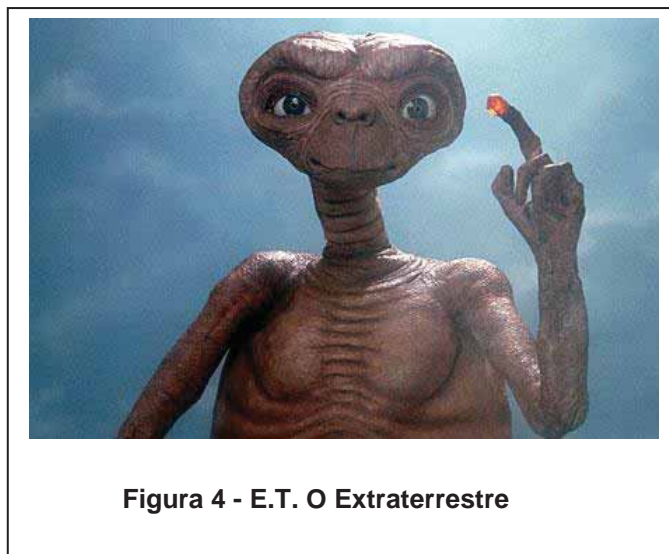


Figura 4 - E.T. O Extraterrestre

Outra referência que pode ser citada é o robô Número 5 de ***Um Robô em Curto Circuito*** (de 1986, e sua sequência, de 1988). Neste filme, Número 5 faz parte de uma série de robôs criados para fins militares. Depois de um acidente em que sofreu uma alta descarga elétrica devido a um raio, Número 5 adquiriu consciência. Ao adquirir a competência cognitiva, Número 5 ganha com ela a curiosidade e passa a observar e experimentar tudo a sua volta, sem mesmo entender como sua própria identidade é interpretada pelos demais que o julgam uma mera máquina. O robô só passa a ter um objetivo claro, quando finalmente compreende o significado da morte, como algo irreversível. Esse objetivo é conseguir um meio de não ser destruído, não ser morto pelo governo que o persegue.

O diretor de Wall.e afirma que a construção do design de Wall.e foi elaborada, após ele ter brincado com um par de binóculos e, ao fazer o movimento com suas lentes, ele pensou que isso poderia ser uma forma eficaz de dar vida ao seu pequeno robô. E em um *Easter Egg*⁶ do dvd, a equipe da Pixar mostra um homem

⁶ *Easter Egg* é uma mensagem intencionalmente escondida em uma obra. Esta obra pode ser um dvd, um software, uma pintura, um livro e muitos outros. Muitas vezes, para os encontrar é

com uma cadeira que possui lagartas de tanques, como inspiração para Wall.e. Ainda que seja assim, é difícil não associar Wall.e com Número 5, o robô do filme citado acima de 1986. Número 5, tal como Wall.e, possui mecanismos de movimentos em seus olhos que lhe conferem expressão, sendo que os dois robôs usam lagartas de tanque (que são uma espécie de esteira) para se locomoverem. Mas suas semelhanças vão além das físicas. Os dois, diferentes dos demais robôs de suas respectivas narrativas, adquirem a competência cognitiva, embora em Wall.e nunca se revele como o fato ocorreu com o robô. E, por fim, os dois constroem sua trajetória através de um objetivo que só poderia surgir, porque ambos possuem cognição, “consciência humana”: Número 5 não quer morrer, Wall.e quer amar e ser correspondido.



Figura 6 - Wall.e



Figura 5 - Número 5

preciso muita atenção e dedicação de seus observadores. O termo, em inglês, significa Ovo de Páscoa, fazendo referência à brincadeira de achar ovos na época da Páscoa.

E há outra e não menos importante referência: o personagem Carlitos criado por Charles Chaplin. Mas Carlitos tem muitas faces e aquela que tem ligação direta com Wall.e é, certamente, **Tempos Modernos** (1936). Afinal, Wall.e é um trabalhador incansável em sua tarefa de compactar lixo, vive num cenário onde há poucos diálogos, os efeitos sonoros e a música compõem de maneira mais marcante a narrativa e é um sonhador incurável que jamais desiste. O Carlitos de *Tempos Modernos* também é assim. Vivendo no contexto estadunidense pós Depressão de 1929, Carlitos trabalha em uma indústria que segue o sistema fordista de produção. É sua responsabilidade apertar parafusos, mas depois de realizar o trabalho tantas vezes, Carlitos entra em colapso e é encolhido, literalmente, pela máquina. Para satirizar ainda mais o processo industrial, Chaplin mostra a invenção de uma máquina que faria os trabalhadores almoçar no menor tempo possível para poderem, é claro, trabalhar mais. Depois de se recuperar, Carlitos conhece uma moça e juntos eles partem em sua eterna busca: a busca por felicidade.

Wall.e também trabalha incansavelmente, sem ter consciência de que pode parar de trabalhar, uma vez que a Terra foi totalmente abandonada. Além disso, Wall.e é perseverante e mesmo nos momentos mais tensos do filme, o pequeno robô encontra uma maneira de sorrir. Um dos momentos que demonstram a tenacidade do protagonista, ilustrado pela figura⁷ a seguir, é quando Eva se fecha em um casulo, quando finalmente acha seu ser fotossintetizante. Até o momento que uma nave chega para buscá-la, Wall.e permanece ao seu lado o tempo todo.

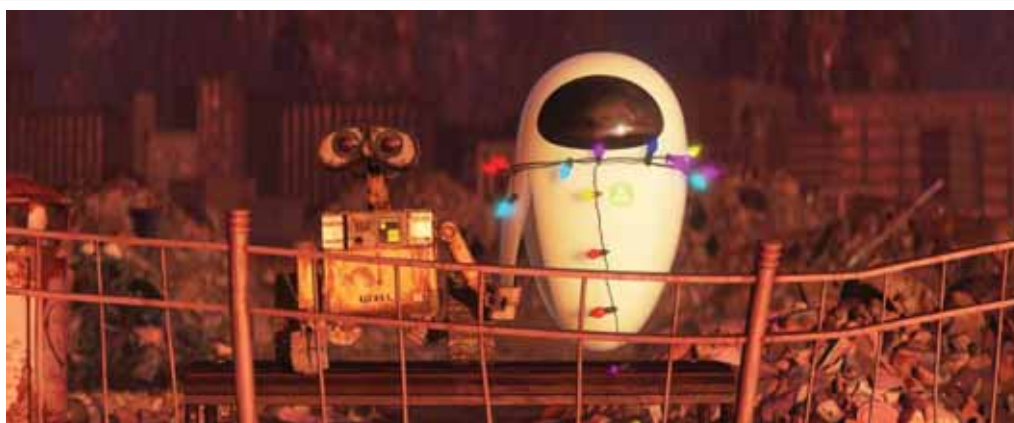


Figura 7 - Wall.e e Eva

⁷ Imagem retirada diretamente do dvd de Wall.e.

A crítica ao processo industrial e o conceito de “coisificação” do homem, onde ele é visto como sendo apenas uma mera peça de manutenção do sistema, também servirá de base para a crítica do filme, mais adiante.

O que torna o texto de Wall.e rico é que suas referências não são apenas homenagens, citações ou cópias. Elas constituem embasamento teórico, mas são utilizadas para a criação de uma leitura única.

3.3.1.2 Quem é esse robô?

Essas referências ajudam na construção da persona de Wall.e, bem como definir a sequência narrativa desenvolvida por ele.

O robô é um colecionador do legado humano, recolhendo do lixo aquilo que lhe causa curiosidade ou encantamento. Essa é a fase de competência da narrativa, onde Wall.e já apresenta capacidade cognitiva, portanto jamais é revelada sua origem. Por meio dos objetos que encontra, o robô adquire um *saber* e, mais do que isso, descobre o *poder-fazer* com o vídeo: suas mãos lhe dão o poder de não apenas trabalhar, mas também tocar, relacionar-se com o outro, estabelecer conexão. Wall.e representa a tradição e os valores construídos durante eras pelo homem e principalmente aqueles que são considerados positivos pela sociedade atual. Portanto, dentro deste conjunto também estão inclusos a arte, a música, como também a curiosidade, a amizade, o amor. O recorte que Wall.e faz desses valores se dá a partir de sua própria perspectiva e realidade, por isso, na sequência em que Wall.e encontra uma caixinha com uma aliança de ouro ele só se interessa pela caixa. A cena não tem apenas o objetivo de produzir o efeito cômico, como também demonstrar que Wall.e tem sua própria visão da humanidade e num mundo apocalíptico uma aliança teria pouco valor.

Como “sujeito do conhecimento”, WALL-E não teria acesso direto aos objetos, mas acesso mediado, através de recortes do real, operados pelos sistemas simbólicos de que dispõe. Sua construção do conhecimento se dá a partir da interação mediada por sua

programação e por um VHS contendo um musical que fornece elementos simbólicos de representação de uma dada realidade, a da sociedade humana. WALL-E em um universo de significações culturais é capaz de construir a interpretação do mundo real, numa dinâmica de recriação e reinterpretação de informações, conceitos e significados. (RIBEIRO; MACIEL; COSTA, 2010, p.5)

Usando este mesmo mecanismo, Wall.e também constrói o conceito da amizade e do amor. O primeiro relacionamento desenvolvido é com uma pequena barata. Num planeta completamente devastado e deserto, encontrar um amigo pode ter grande valor, ainda que a barata funcione como um animal de estimação, já que Wall.e não a vê como uma semelhante e não pode estabelecer uma relação tal como no musical, que é sua referência no assunto. Para enfatizar o conceito da amizade, há a sequência em que Wall.e passa por cima da barata sem querer. Por um segundo, o espectador pensa que o robô matou sua única companhia, para depois sentir o alívio ao perceber que nada aconteceu com a barata. O filme enfatiza que mesmo esta pequena relação de amizade-amor tem importância, já que este é um dos elementos-chave que motiva as ações de Wall.e no decorrer da narrativa.

Quando assiste ao musical *Alô, Dolly!*, o robô descobre a música e a dança. Assim, ele percebe que talvez falte em seu cotidiano alguma conexão que lhe permita realizar as mesmas coisas que as pessoas fazem no musical: a dança, o ritmo, o contato físico. É quando o robô descobre um *querer*: quer se relacionar. Quando conhece a robô Eva, Wall.e se apaixona e acredita que ela possa compartilhar essa conexão. E apesar de ela ser de uma origem desconhecida e não aparentar simpatia, Wall.e não economiza esforços para se aproximar dela, motivado por outro elemento-chave da personalidade de Wall.e: a curiosidade.

A busca pela amizade/amor e sua curiosidade levam-no a acompanhar Eva para onde ela for, chegando até a nave Axiom e entrando em contato com todos os humanos. Estes dois elementos podem ser reconhecidos por públicos de qualquer idade, pois são características inerentes a qualquer ser humano. Quando Wall.e se apaixona por Eva dá-se o início da fase de manipulação da narrativa, em que Wall.e, como sujeito manipulador, tenta entrar em conjunção com o objeto de desejo

que é Eva. Motivado pelo *querer*, Wall.e passa grande parte da narrativa tentando conquistar Eva; ora pela sedução, repetindo o nome dela como se ele já fosse em si um elogio; ora pela tentação, ele a ajuda em sua missão, leva a planta para a nave, esperando que ela o aceite. Entre as tentativas do robô, todas as personagens são transformadas, direta ou indiretamente, por sua ação, levando o pequeno robô a se tornar o grande elemento de catálise da narrativa.

A *performance* se dá quando Wall.e coloca a planta num suporte da nave Axiom que aciona um mecanismo para levar todos de volta à Terra.

A sanção se dá quando todos retornam à Terra, mas Wall.e está extremamente danificado. Eva tenta consertá-lo, mas por um momento, acha que falhou e ela lhe dá um beijo, segurando em sua mão.

E se os temas que se pode observar, analisando apenas Wall-e, são amizade, amor e curiosidade, estes são justamente os elementos que o filme apresenta, para evidenciar a ótica do enunciador de que vale a pena salvar a humanidade. Em suma, a esperança nasceu porque o pequeno robô se apaixonou.

Tabela 2 - Figuras e Temas em Wall.e

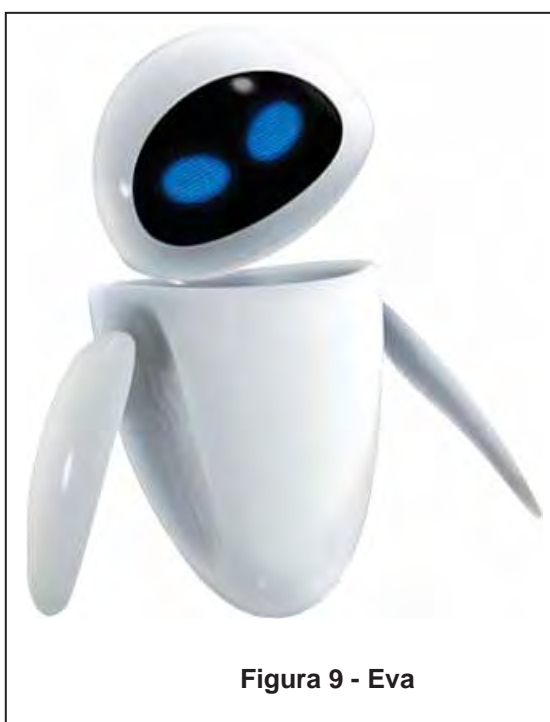
TEMAS	FIGURAS
Amizade; Conexão.	- Referência E.T.;
Cognição.	- Referência Número 5;
Coisificação do homem; perseverança.	- Referência Carlitos;
Antigo, passado.	- Design rústico, desgastado;
Tradição; relacionamento; amor; amizade.	- Musical <i>Alô, Dolly</i> ;
Amor; amizade; conexão.	- “Mãos” com dedos;
Tradição.	- Coleção de objetos antigos;

4.3.3 Eva

Eva (*Eve*, em inglês) é sigla de *Extra-terrestrial Vegetation Evaluator* que é um robô enviado pela nave Axiom até a Terra para procurar sinais de que o planeta pode ser habitado novamente. Com nome de símbolo marcante, Eva, dentro deste mundo apocalíptico, é a primeira figura “feminina” a aparecer no planeta por 700 anos. Tal como a Eva da Bíblia, a primeira mulher, da tradição judaico-cristã, ela representa, isotopicamente, a origem do relacionamento.

Além do nome, Eva apresenta traços femininos que a colocam como semelhante em gênero, mas de uma “sexualidade” oposta à de Wall.e. Eva é da geração atual, portanto mais desenvolvida tecnologicamente do que ele, tendo a capacidade de voar, manifestar a expressão dos olhos por meio de um *led* digital, além de ter uma arma acoplada em seu braço.

Ela possui, portanto, leveza nos movimentos, agilidade e um design mais apurado. Com suas curvas e cobertura totalmente brancas (com exceção do *led* digital), é difícil não associar Eva ao design peculiar dos produtos da empresa Apple. Lembrando que Steve Jobs foi maior acionista da Pixar e era também, na época, presidente da Apple, é possível concluir que Eva, ao sustentar os conceitos de moderno, atual, ágil, associa essas ideias à empresa.



Nas primeiras cenas, Eva aparece graciosamente voando pela atmosfera terrestre. Seu movimento parece uma dança, o que certamente provoca interesse em Wall.e. Mas logo que Eva percebe que está sendo observada, ela aciona rapidamente sua arma. Esses signos constroem uma personagem feminina forte, determinada e ágil, não uma princesa em apuros, transformando paradoxalmente a estória dos contos de fadas. Por conta disso, Eva é a primeira personagem feminina da Pixar a ter grande destaque, ainda que seja uma coadjuvante, já que a filmografia da empresa é dominada por protagonistas masculinos.

4.4 A NAVE AXIOM

4.4.1 Quem são esses humanos?

Há 700 anos da data em que ocorre a trama do filme, quando a Terra ainda era habitada, a problemática do lixo se tornou tão grande que a humanidade colocou sua sorte nas mãos de uma única empresa: a BNL (Buy and Large) Corporation, com um nome bastante sugestivo⁸. A estória da derrota da sociedade é contada logo nos primeiros minutos do longa e já representa um dos pontos fortes da crítica da sociedade atual que, alienada, isenta-se completamente da responsabilidade de criar soluções para um empecilho que ela mesma causou, depositando toda sua fé numa única corporação.

A solução encontrada pela BNL foi construir uma nave-cruzeiro que pudesse abrigar todos os seres humanos, enquanto os robôs da empresa, tais como Wall.e, recolhessem todo o lixo. A missão falha miseravelmente, mas a empresa não informa a seus clientes, supondo que a humanidade sobreviveria melhor não sabendo da falha e vivendo conforme as regras da nave.

Outro elemento importante que pode ser encontrado aqui é que os humanos desta geração são retratados por atores reais. Ora, por que usar atores de carne e osso em uma animação? A intenção é aproximar estes humanos do público, já que estes seres representam o próprio espectador. Dessa forma, os autores insinuam aos espectadores do filme que, embora se trate de um futuro apocalíptico, essa realidade pode não estar tão distante do tempo atual. O presidente da BNL é também representado pelo ator comediante Fred Willard que o retrata como alguém cômico, desajeitado e sem qualquer credibilidade, tornando a escolha de confiar nesse sujeito ainda mais absurda.

⁸ O nome da companhia que coordena o esquema de sobrevivência da humanidade chama-se "*Buy n' Large (Buy and Large) Corporation*". A palavra *buy* em inglês significa comprar e *large* significa grande, largo. As duas palavras dispostas lado a lado, ligadas pela conjunção *and* (correspondente e, em português), formam a frase "compre e muito, em alta escala", conotando consumismo exacerbado.

Já na nave Axiom, toda a estrutura e rotina do ambiente são controladas inteiramente por máquinas. A educação das crianças, a dieta e os horários da tripulação são exemplos de situações que não são responsabilidade de nenhum humano. Como estão no espaço, longe do Sol, não há nenhuma distinção natural entre o dia e a noite, logo ela é feita artificialmente por luz. O ambiente é totalmente esterilizado, com uma rigidez de controle, como se a nave fosse a UTI de um hospital. Uma cadeira móvel que inicialmente serviria apenas para que os homens a usassem para locomoção a curtas distâncias, com o tempo passa a ser usada integralmente. Associando este fator a uma dieta que contém apenas alimentos não muito saudáveis, como lanches e refrigerantes, todos os humanos possuem obesidade mórbida. Sobre a escolha da representação da humanidade nesta distopia, Andrew Stanton afirma:

Quando estávamos escrevendo o roteiro, tivemos a ajuda de um consultor da Nasa. Ele nos contou que no espaço o homem perde densidade óssea e, com o tempo, pode se tornar 'uma grande bolha'. Quando disse isso, pensei: perfeito! Não quero ser ofensivo, mas estamos nos aproximando disso com nossas salas de estar repletas de controle remoto. Nas primeiras versões, levei a ideia às últimas conseqüências e desenhei os humanos como grandes bolhas de gelatinosas. Mas ficou grotesco demais e desisti. (BUTCHER, 2008)⁹

Ainda que a escolha final para a animação tenha sido contundente, ela certamente é mais suave que a concepção inicial, pois a ideia não era construir figuras que gerassem temas de horror, a atenção deveria se concentrar na crítica. Essa preocupação fica mais evidente com o fato de que o verdadeiro público-alvo é o infantil. Isso prova como é possível manter o discurso crítico mesmo que se espere um público com faixa etária menor.

⁹ Fonte: Site Ilustrada no cinema - http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html#2008_06-25_19_19_36-11204329-26

A comunicação entre os humanos é totalmente mediada, ninguém conversa diretamente sem que seja por um dispositivo. Uma cena curiosa a este respeito é uma em que duas pessoas estão conversando por meio de seus computadores, mas, na verdade, estão lado a lado, sem se darem conta disso. Para que as regras da nave não soem opressivas aos seus tripulantes, elas são anunciadas por meio de grandes e coloridos *outdoors* animados. A certa altura do filme, uma voz vinda desses *outdoors* afirma que a última moda é azul e todos passam a usar a cor.

Com este panorama montado, em apenas alguns minutos na animação, enquanto Wall.e explora a nave, é construída a crítica à sociedade atual, bem como a sua relação com a tecnologia e suas conseqüências. O homem, nesta distopia, é desprovido de consciência, não questiona sua realidade, acomodando-se no “luxo” de seu cotidiano. Nem mesmo o capitão da nave, McCrea, exerce qualquer autoridade, pois segue a mesma rotina do resto da população.

4.4.2 E agora, com vocês, a tecnologia e a indústria cultural: onde está a sua consciência?

Observando o modo de vida desta sociedade, pode-se então elencar as figuras e os temas usados para construir a crítica de alguns efeitos da relação homem-tecnologia, no nível discursivo:

Tabela 3 - Homem X Tecnologia

TEMAS	FIGURAS
Conexão do público com a responsabilidade do planeta: você, espectador, é o culpado pelo destino do planeta.	- atores reais.
Descredibilidade; desconfiança; alienação; ironia (ao confiar no que apresenta pouca credibilidade).	- ator comediante.

Controle, alienação.	- Axioma.
Perda da consciência; alienação.	- representação do homem: obeso mórbido, sem mobilidade.
Perda da sociabilidade direta; isolamento.	- comunicação mediada.
Controle; rigidez; frieza; falta de ação humana.	- esterilização excessiva.
Consumo desenfreado; alienação.	- propagandas: BUY (compre), SHOP (compre), CONSUME (consumo), EAT (coma).
Consumo desenfreado; alienação.	- <i>Buy and Large Corporation.</i>
Alienação; controle.	- crianças sendo educadas por máquinas.

Todos estes temas já foram anteriormente identificados por outros grupos de estudiosos em suas análises da sociedade moderna e os efeitos do desenvolvimento da tecnologia. A Escola de Frankfurt é o primeiro desses grupos a ter destaque. Essa escola representa cientistas alemães que, fugindo do regime nazista nos anos 1930, refugiaram-se nos Estados Unidos e, a partir daí, buscaram construir uma crítica geral da sociedade, partindo dos conceitos de Marx, Freud e Nietzsche.

Esta crítica foi concebida em um contexto bastante peculiar: ascensão do nazismo e do fascismo, seus poderosos mecanismos de propaganda e a eclosão da Segunda Guerra Mundial. Esses regimes, conscientes da eficácia dos novos meios de comunicação para a mobilização das massas, exploraram amplamente plataformas como o rádio e o cinema para divulgar e expandir a influência de seus partidos.

Theodor Adorno e Max Horkheimer foram nomes de destaque dessa escola e concentraram o foco de seus estudos nas mudanças que a modernidade trouxe à

sociedade, o funcionamento do capitalismo neste novo contexto e o crescente desenvolvimento tecnológico. Para eles, o capitalismo que antes se manifestava nos campos político e econômico, passou a atuar em outros campos da vida social, como o cultural. Esta expansão do capitalismo e o avanço tecnológico forjaram uma aliança que converteu a cultura em mercadoria. No contexto capitalista, a produção econômica sempre buscou o lucro, porém, a partir deste novo panorama, a produção cultural também passa a ser elaborada em função de sua possibilidade de consumo. Este processo foi chamado por eles de Indústria Cultural.

Na Indústria Cultural, qualquer elemento é um produto passível de ser vendido para uma sociedade de massa. Num contexto em que o indivíduo é submetido diariamente a uma realidade ingrata, com longas jornadas de trabalho e salários baixos, a cultura, submetida a esse processo industrial, fica reduzida à função de entretenimento e válvula de escape para as tensões sociais. Em outras palavras, pode-se dizer que o conceito de diversão e entretenimento sempre existiu na trajetória humana, seguindo sua própria lógica de descontração e relaxamento, enquanto a cultura servia à expressão do homem e à sua libertação, porém, agora consiste em mero entretenimento, manipulado por uma classe dominante para alienar os demais. Mais do que isso, portanto, a cultura passa a ser instrumento de dominação e controle, tal como os *outdoors* coloridos da nave Axiom.

Após a catarse momentânea, que no fundo é mera projeção identificatória ao ídolo de sucesso no momento e todo o *marketing* que o envolve, a indústria da diversão a tudo converte numa forma de lazer planejado para aliviar o espírito do indivíduo, que assim se predispõe à aquisição de inutilidades com as quais suporta um cotidiano que o massacra. (FABIANO, 2001, p. 138)

O que torna essa subversão de valores ainda mais perversa, na visão desses dois autores, é que ela atinge o indivíduo de tal forma que ele, em uma busca desesperada por alívio e distração, aceita as imposições da dinâmica da Indústria Cultural sem o uso da reflexão ou mesmo consciência do processo ao qual está

submetido. Produtos culturais que exigem pouca reflexão são criados aos milhares com a justificativa de que é isso que as pessoas querem ver. Outros que exigem maior capacidade cognitiva são tachados de “chatos” e entediantes, como se as pessoas não tivessem essa competência para os interpretar ou mesmo que o exercício da reflexão não pudesse ser algo estimulante ou prazeroso.

Em outros termos, parte-se do pressuposto de que o espetáculo é divertimento, levemente culpado, ao passo que uma conferência, uma sinfonia de Beethoven, uma discussão filosófica, são experiências aborrecidas (e portanto “sérias”). Ao filho que tirou uma nota baixa na escola o pai severo proíbe ir a um “espetáculo”, mas não a uma manifestação cultural (que, ao contrário, supõe-se que lhe seja proveitosa). (ECO, 1984, p.214)

Este processo reduz o homem a um mero elemento sem face que de alguma forma precisa ser mantido, por meio da manipulação ideológica, para a manutenção do sistema. É a coisificação do homem.

O problema não é apenas o fato de o conhecimento, a literatura e a arte, senão os próprios seres humanos, se tornarem produtos de consumo. No limite, acontece uma fusão entre esses conceitos. As obras de arte e as próprias idéias, senão as pessoas, são criadas, negociadas e consumidas como bens cada vez mais descartáveis, ao mesmo tempo em que estes são produzidos e vendidos levando em conta princípios de construção e difusão estética e intelectual que, antes, eram reservados apenas às artes, às pessoas e ao pensamento. (RÜDIGER, 2001, p.139)

O rádio, o cinema e a fotografia são, para Adorno e Horkheimer, instrumentos que fazem parte da Indústria Cultural e essenciais para a manutenção dessa

dinâmica. Como são instrumentos de manipulação da massa, não são considerados manifestações artísticas e sim meras reproduções supérfluas.

Em suma, esses autores defendem a ideia de que o desenvolvimento tecnológico viabilizou a instalação da ditadura do capitalismo, em que seus membros, na verdade, imaginam-se livres. Umberto Eco, em seu livro ***Apocalípticos e integrados*** (1964), chama esses estudiosos de apocalípticos.

Exatamente essa é a rotina da tripulação da nave Axiom. Os humanos são mais parecidos com ratos de laboratório que são mantidos vivos por máquinas que foram programadas para executar tal tarefa. Os outdoors e as propagandas servem para tornar a vida desses seres num eterno espetáculo, onde consomem tudo o que veem pela frente, sem se darem conta do que realmente desejam.

4.4.3 A arte, Auto e Wall.e: viver e não sobreviver

Entretanto, para outros autores nem tudo está perdido. Para Walter Benjamin – outro membro da Escola de Frankfurt - o desenvolvimento tecnológico poderia revolucionar a arte. As novas tecnologias que possibilitaram o advento de novos meios, como a fotografia e o cinema, têm como característica peculiar a reprodutibilidade. As técnicas de reprodução ocasionaram a quebra da aura da arte, sua condição como obra única; desse modo, mais pessoas teriam acesso à produção artística e a consequência seria uma democratização da cultura.

O capitalismo criara sem querer as condições para uma democratização da cultura, ao tornar os bens culturais objeto de produção industrial. A socialização dos meios de consumo estava virtualmente completada com a distribuição em massa de discos, filmes e impressos. As experiências estéticas assim postas em circulação sem dúvida eram pobres, devido à exploração desses meios pelo capital. Em última instância, os pensadores confiavam porém que, por isso mesmo, as massas fossem ainda mais longe em seu processo de conscientização e, ao fazer a revolução, pudessem

passar a dirigir os meios de produção desses bens de acordo com sua vontade e seu projeto de sociedade. (RÜDIGER, 2001, p.135)

A esta altura, o leitor pode estar confuso. Como pode o discurso de uma animação, produzida por um dos maiores e mais rentáveis estúdios de cinema do planeta, apoiar-se numa premissa anti-tecnologia? Ainda mais em uma animação em 3D, apoiada pela plataforma do cinema, em que o desenvolvimento da tecnologia é um fator ainda mais decisivo em sua criação? O paradoxo se torna mais instigante quando se percebe que o protagonista do filme, o herói, é um robô que também nasceu da Indústria Cultural, uma vez que é produto da BNL.

A resposta para tais perguntas reside no fato de que o alvo da crítica do filme não é a tecnologia. Não há uma visão maniqueísta do processo, em que há times de máquinas perversas e homens heróis ou vive-e-versa. Todas as personagens estão submetidas à ditadura das regras da nave até que Wall.e, ponto de catálise, provoca as reações de mudança, tanto na humanidade, como nas outras máquinas. Wall.e desperta a consciência, de modo que, pela primeira vez, cada um passa a enxergar sua própria identidade e a do outro. Neste momento da narrativa, a arte é colocada novamente como símbolo de libertação, de despertar da consciência. O capitão McCrea, assim como Wall.e, passam a ter interesse pelos antigos hábitos humanos e pergunta para seu computador a definição de dança. Os demais passageiros da nave obtêm a definição também, só que através da bela dança de Wall.e e Eva no espaço.



Figura 10 - Wall.e e Eva dançam

Há, entretanto, outra personagem que se destaca por representar, à primeira vista, a figura de um vilão: o robô Auto. Auto é o robô que se encontra no mais alto degrau de hierarquia do mecanismo de controle da nave. Foi programado pela BNL para manter, a qualquer custo, a ordem na nave. Seu design faz referência clara à outra famosa máquina do cinema, HAL 9000 de **2001, uma odisséia no espaço**, de Stanley Kubrick (1969)



Figura 11 - Auto

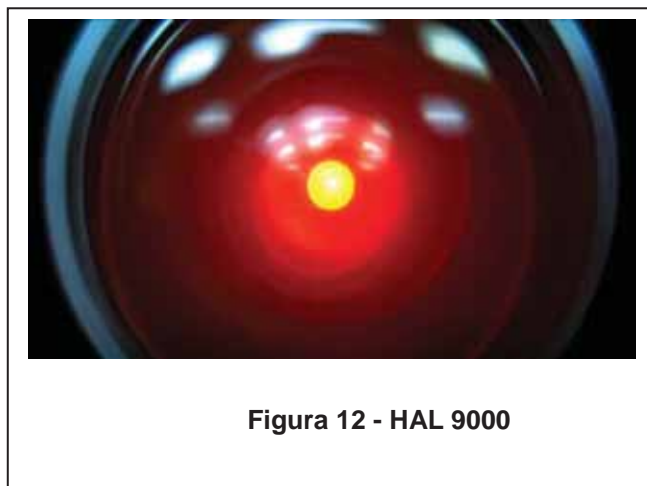


Figura 12 - HAL 9000

A referência não significa mera homenagem. HAL 9000 é um avançado computador que, na obra de Kubrick, controla a nave Discovery One, cujos tripulantes têm a missão de realizar uma expedição ao planeta Júpiter. Pelo menos, é nisso que acreditam. A verdade é que eles não sabem o objetivo da expedição. O verdadeiro propósito é investigar a origem de um sinal emitido por um monólito na Lua que pode ter origem alienígena. HAL, assim como Auto, é programado para

garantir o sucesso da missão a qualquer custo, o que significa eliminar qualquer obstáculo.

Quando a missão de despoluir a Terra falha, Auto é programado para impedir qualquer tentativa de os humanos regressarem ao planeta, sem que ninguém da Axiom tenha consciência do fato. Por conta disso, a missão de Eva de trazer o ser fotossintetizante é sabotada, assim que ela entra na nave. Mas poderia Auto ser considerado um vilão para os humanos, uma vez que foram os próprios homens que o programaram? Sob esse aspecto é que se instaura a noção de poder. Onde está o poder e o controle?

Robert Stam, em seu livro *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa* (1992), explica a noção de poder para Bakhtin dentro dos diálogos. Para ele, todo discurso que pressupõe um diálogo entre interlocutores revela as relações de poder entre eles. Um político, ao fazer um discurso para uma população humilde, pode adotar uma fala erudita em detrimento da popular. Ao adotar uma fala que o enunciatário não domina, o enunciador cria o efeito de distanciamento, em que o jogo do poder é estabelecido: o político, como força superior dotada de sabedoria e lucidez, enquanto a população é vista como inferior e ignorante. Segundo o autor, “[...] as linguagens estão engajadas no jogo do poder, presas em hierarquias artificiais oriundas de hegemonias políticas e de opressões culturais.” (STAM, 1992, p.64-65)

Em Wall.e, poder está nas mãos de máquinas, pois os humanos, sedentários e desprovidos de consciência não assumem o controle de suas vidas e nem mesmo possuem o desejo de fazê-lo. Na relação do poder, as máquinas representam a força dominante, enquanto os humanos são meros elementos de pouca importância do processo, regatando a ideia de coisificação do homem de *Tempos Modernos*. Somente com a força de catálise de Wall.e, os humanos passam a enxergar, pela primeira vez, o ambiente em que vivem. Em certo ponto do filme, uma das personagens se diz surpresa por perceber que nunca havia reparado que havia piscinas na nave.

Mas a figura que representa a retomada de poder pelos humanos é o capitão McCrea. Quando descobre que Auto está programado para sabotar a volta dos

humanos à Terra, resolve que é tempo de reagir. Auto responde que só quer garantir a sobrevivência da humanidade. O renascimento da reflexão, da reação e a retomada da consciência estão explícitas na resposta do capitão: “Não quero sobreviver, quero viver!” Com esta fala, o homem deixa de ser coisa para se tornar sujeito-agente de sua própria vida. Dessa forma, de sujeito de estado, passa a sujeito de fazer, que se potencializa, ao levantar-se da cadeira, em um esforço sobre-humano.

Na sequência da luta entre Auto e o capitão McCrea, toca a música *Also Sprach Zarathustra* de Richard Strauss. Esta música ficou famosa depois de aparecer no filme **2001 Uma Odisséia no Espaço**. Em 2001, a música toca quando um homem da pré-história descobre que um pedaço de osso poderia servir como uma arma. Se antes todos compartilhavam igualmente de tudo que encontravam, agora existe um grupo armado que, dotado de um poder, subjuga os demais. Esta cena demonstra que a descoberta da utilidade de um pedaço de osso foi capaz de esfacelar uma comunidade gentílica de maneira irreversível. Este passo, portanto, representa um grande marco na trajetória humana. Em *Wall.e*, a cena da luta possui o mesmo valor: o grande marco é que os homens voltam a serem humanos.

A oposição homem X tecnologia tem finalmente a sua conclusão. *Wall.e*, *Eva* e *Auto* foram produzidos por uma mesma empresa, mas foram programados diferentemente. Desta forma, o discurso da animação se fecha, apresentando a ideologia de que a dominação tecnológica não é a raiz dos problemas para uma sociedade em crise. Embora os meios tecnológicos atuem de maneira significativa no cotidiano, tal como *Wall.e*, *Eva* ou *Auto* na nave *Axiom*, é responsabilidade do homem definir seu próprio destino. Não é responsabilidade das máquinas das indústrias o excesso de lixo. Ainda que seja um processo extremamente complexo, passando pelos campos social, histórico, político, econômico e cultural, o homem é que deve definir o propósito da tecnologia. Deve definir sua própria trajetória, lembrando que a construção dessa definição acarreta consequências em tudo que o cerca.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início deste trabalho, foi proposta a identificação dos elementos que compõem o discurso de Wall.e e como eles se articulam evidenciando a ideologia do enunciador da narrativa da animação.

Buscando alcançar essa proposta, pode-se concluir que o meio pelo qual o filme é veiculado - o cinema - influencia a maneira como o público interpreta a obra. Isto acontece porque o cinema, enquanto linguagem audiovisual, possui características singulares que o tornam complexo e que ajudam a construir a impressão de realidade que constitui a linguagem cinematográfica.

Fazendo uso dessas propriedades, a Pixar produziu vários filmes de sucesso em que aliou o desenvolvimento tecnológico ao processo artístico, tendo na animação sua forma de expressão.

Ao final deste trabalho, procura-se evidenciar, sobretudo, que todo texto é vinculado a um discurso. Toda enunciação tem um sujeito que se movimenta por meio de mecanismos de diferentes linguagens para construir uma fala, um discurso. Esse discurso jamais é isolado. Ele é construído dentro de um contexto específico, onde já circulam outras vozes. Sobre isso, teve-se o exemplo do próprio Wall.e que foi construído por meio de várias referências, tecendo uma intertextualidade com outras obras. A personagem pôde ser enquadrada no percurso do herói de Propp, como outras personagens de outros contextos poderiam. A própria crítica da sociedade no contexto capitalista em associação ao desenvolvimento tecnológico já foi feita anteriormente, mas o filme dá a sua contribuição ao estudo quando apresenta sua própria visão do processo.

Durante a análise, foi possível observar o porquê de a animação atrair públicos de todas as idades, o que ocorre pois o filme possui vários níveis de interpretação. A um nível mais superficial, a animação trata de uma estória em que um robô se apaixona e faz de tudo para ficar com sua amada. Num nível mais profundo, pode-se enxergar que a animação evidencia uma ideologia, construindo o conceito de futuro apocalíptico, criticando uma sociedade consumista e sem consciência dos processos em que ela mesma está inserida.

Em suma, este trabalho procurou demonstrar a complexidade do discurso de Wall.e, explicando a possível razão do sucesso do filme, que recebeu o Oscar de Melhor Animação em 2009. Muitas vezes, as animações infantis aparentam ingenuidade. Entretanto, ao concluir este trabalho, essas obras não podem mais ser vistas desta forma. Wall.e aponta para questões de extrema urgência e por isso tem grande relevância. A animação é tal como o próprio Wall.e: um tímido robô que acaba por significar a esperança para a humanidade. E Wall.e não falha nessa tarefa.

6. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

WALL.E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Roteiro: Andrew Stanton e Jim Reardon. Intérpretes: Ben Burtt, Elissa Knight, Jeff Garlin, Sigourney Weaver e outros. Califórnia: Disney-Pixar 2008. 1 dvd (98 min.), son., color.

E.T – O EXTRATERRESTRE. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg, Kathleen Kennedy e Melissa Mathison. Roteiro: Melissa Mathison. Intérpretes: Henry Thomas, Peter Coyote, Drew Barrymore, Dee Wallace e outros. EUA: Universal Pictures 1982. 1 dvd (115 min.), son., color.

UM ROBÔ EM CURTO CIRCUITO. Direção: John Badham. Produção: Gregg Champion, David Foster e Lawrence Turman. Roteiro: S.S. Wilson e Brent Maddock. Intérpretes: Ally Sheedy, Steve Guttenberg, Fisher Stevens, Austin Pendleton, G.W. Bailey e outros. EUA: TriStar Pictures 1986. 1 dvd (98 min.), son., color.

UM ROBÔ EM CURTO CIRCUITO 2. Direção: Kenneth Johnson. Produção: David Foster, Gary Foster e Lawrence Turman. Roteiro: Brent Maddock e S.S. Wilson. Intérpretes: Fisher Stevens, Michael McKean, Tim Blaney e outros. EUA: TriStar Pictures 1988. 1 dvd (110 min.), son., color.

ALÔ, DOLLY! Direção: Gene Kelly. Produção: Ernest Lehman. Roteiro: Michael Stewart, Thornton Wilder, Ernest Lehman e Johann Nestroy. Intérpretes: Barbra Streisand, Walter Matthau, Michael Crawford e outros. EUA: Chenault Productions 1969. 1 dvd (146 min.), son., color.

2001, UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke. Intérpretes: Keir Dullea,

Gary Lock Wood, William Sylvester, Douglas Rain e outros. EUA: MGM 1968. 1 dvd (141 min.), son., color.

TEMPOS MODERNOS. Direção: Charles Chaplin. Produção: Charles Chaplin. Roteiro: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin, Paulette Goddard, Henry Bergman, Tiny Sandford e outros. Califórnia: Charles Chaplin Productions 1936. 1 dvd (87 min.), son., preto e branco.

A HISTÓRIA DA PIXAR. Direção: Leslie Iwerks. Produção: Leslie Iwerks. Roteiro: Leslie Iwerks e Jeff Vincent. Com: Stacy Keach (narrador), Steve Jobs, Ed Catmull, John Lasseter e outros. EUA: Leslie Iwerks Productions 2007. 1 dvd (87 min.), son., color.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEXTOS:

ARAÚJO, Inácio. **Cinema: o mundo em movimento**. São Paulo: Scipione, 1995. (Coleção História em aberto)

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Emsantina Galvão G. Pereira. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARROS, Diana L.P. **Teoria semiótica do texto**. 4ªed. São Paulo: Ática, 2000.

_____ ; FIORIN, José L. (orgs.) **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. São Paulo: EDUSP, 1994.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Nova Cultural Brasileira, 1985. (Coleção Primeiros passos)

COSTA, Sílvia Ramos Gomes da; MACIEL, Fábio Osmar de Oliveira; RIBEIRO, Leila Beatriz. Coleção e memória: a trajetória dos objetos a partir da análise fílmica. In: **Intercom 2010 - XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2010, Caxias do Sul. Anais da Intercom.

DISCINI, Norma. **A comunicação nos textos**. 2ªed. São Paulo: Contexto, 2007.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FABIANO, Luiz Hermenegildo. Bufonices culturais e degradação ética: Adorno na contramão da alegria. In: RAMOS DE OLIVEIRA, Newton; ZUIN, Antônio Zuin e PUCCI, Bruno (Orgs.). **Teoria crítica, estética e educação**. Campinas, SP: Autores Associados; Piracicaba, SP: Unimep, 2001.

FIORIN, José L. **Elementos da análise do discurso**. 14ªed. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Linguagem e ideologia**. 4ª ed. São Paulo: Ática, 1995.

FOLLIS, Rodrigo ; FREITAS, Isaque Resende de; MOREIRA; Jeniffer de Elias. Discussões da Idade Mídia em “Wall-E”. In: **Intercom 2009 - XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2009, Rio de Janeiro. Anais da Intercom.

KUHNEN, Ariane. Meio Ambiente e vulnerabilidade. A percepção ambiental de risco e o comportamento humano. In: **Revista Geografia**, v. 18, n. 2, 2009. Londrina: UEL. (quadrimestral)

MARTINS, Maria Angélica Seabra Rodrigues (Org). **O mito e suas repercussões no cinema e na literatura**. Bauru: Canal 6, 2011.

_____. Texto elaborado pela Profª. Drª. Maria Angélica Martins para apresentação em aula – Unesp Bauru. **O texto e a semiótica**. 2009.

Texto elaborado pela Prof^a. Dr^a. Maria Angélica Martins para apresentação em aula – Unesp Bauru. **Polifonia textual e discursiva**. 2009.

MELO, Gianni Paula de. O Universo Simbólico das Novas Produções Cinematográficas Infantis: considerações sobre a animação Wall-E. In: **Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**, ano 4, ed. 2, São Paulo: USP, dez 2010 - fev2011 (trimestral).

MENEGUZZO, Isonel Sandino; CHAICOUSKI, Adeline. Reflexões acerca dos conceitos de degradação ambiental, impacto ambiental e conservação da natureza. In: **Revista Geografia**, v. 19, n. 1, 2010. Londrina: UEL. (quadrimestral)

METZ, Christian Metz. **A significação do cinema**. 2^a ed. Trad. Jean-Claude Bernart. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Coleção Debates)

RÜDIGER, Francisco. A Escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA; Vera Veiga (Orgs.). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SALATI, Eneas; SANTOS, Ângelo Augusto dos; KLABIN, Israel. Temas ambientais relevantes. In: **Revista Estudos Avançados**, v. 20, n. 56, p. 107-127, jan/abr2006. São Paulo: USP.

STAM, Robert. **Bakhtin**: da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Ática, 1992.

Trevizan, Salvador Dal Pozzo. Para compreender as relações sociedade natureza e os processos de degradação ambiental. **REDE – Revista Eletrônica do Prodemá**, v. 6, n.1, p. 68-83, mar. 2011. Fortaleza: UFC- UFRN- UFPI- UFPB- UFPE- UFS- UESC.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. **Em Questão: Revista de Biblioteconomia & Comunicação**. Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

SITES:

BUTCHER, Peter. **Nós somos os robôs – entrevista com Andrew Stanton**. Ilustrada no cinema. Blogs da Folha, 2008. Disponível em: <http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html#2008_06-25_19_19_36-11204329-26> Acesso em: 07 set 2011.

FERREIRA, M. F. **Infância e Mídia: reflexões sobre produtos culturais para crianças**. Disponível em: <<http://siaiweb06.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/929/784>>. Acessado em: 6 jun 2011.

PEGORARO, Celso. **Filmografia Disney (a lista com todos os longas animados)**. Em produção! Animation-Animagic, (s.d.) Disponível em: <<http://www.animation-animagic.com/prod.aspx?idConteudo=245>> Acesso: 6 out 2011.

Wall-e: ficha técnica e premiações. Adoro cinema, (s.d.) Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/wall-e/ficha-tecnica-e-premios/>> Acesso: 6 jun 2011.

Full cast and crew for Wall-e. Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt0910970/fullcredits#cast>> Acesso: 6 jun 2011.

Full cast and crew for E.T. – O Extraterrestre . Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt0083866/fullcredits#cast>> Acesso: 3 set 2011.

Full cast and crew for Short Circuit: O Incrível Robô . Imdb, (s.d.) Disponível em:
<<http://www.imdb.com/title/tt0091949/fullcredits#cast>> Acesso: 4 set 2011.

Full cast and crew for Um Robô em Curto Circuito 2 . Imdb, (s.d.) Disponível em:
<<http://www.imdb.com/title/tt0096101/fullcredits#cast>> Acesso: 4 set 2011.

Full cast and crew for Alô, Dolly!. Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt0064418/fullcredits#cast>> Acesso: 4 set 2011.

Full cast and crew for 2001 – Uma Odisséia no Espaço. Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt0062622/fullcredits#cast>> Acesso: 4 out 2011.

Full cast and crew for Tempos Modernos. Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt0027977/fullcredits#cast>> Acesso: 4 out 2011.

Full cast and crew for The Pixar Story. Imdb, (s.d.) Disponível em: <
<http://www.imdb.com/title/tt1059955/fullcredits#cast>> Acesso: 6 out 2011.

O Protocolo de Kyoto. Greenpeace, (s.d.) Disponível em: <www.greenpeace.org.br/clima/pdf/protocolo_kyoto.pdf> Acesso: 8 nov 2011.

FIGURAS:

Capa. **Wall-e e Eva.** Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-Aq8MlpRisV8/TfyukYEE_jl/AAAAAAAAABHs/ryoZ8B0Ohd0/s1600/wall-eeve.jpg> Acesso: 24 set 2011.

Figura 3. **E.T. – O Extraterrestre.** Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-rpx_ivQCcAY/TWqNN2lqyjI/AAAAAAAAAHPw/qkAkBNzBVXQ/s1600/et_alien.jpg> Acesso: 24 set 2011.

Figura 4. **Wall.e.** Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-VQUfxqczKdc/TIG3nbLhwPI/AAAAAAAAAcQ/W4I32zaf_ws/s1600/28-walle021.jpg> Acesso: 24 set 2011.

Figura 5. **Número 5.** Disponível em: <<http://scifimafia.com/wp-content/uploads/2009/06/shortcircuit.jpg>> Acesso: 26 set 2011.

Figura 6. **Wall.e.** Disponível em: <<http://vitorazevedo.com/wp-content/wall-e.jpg>> Acesso: 24 set 2011.

Figura 8. **Mouse da Apple.** Disponível em: <<http://www.zdnet.co.uk/i/z/rv/2005/08/mighty-mouse-i1.jpg>> Acesso: 26 set 2011.

Figura 9. **Eva.** Disponível em: <<http://persephonemagazine.com/wp-content/uploads/2011/05/eva.png?1103ba>> Acesso: 26 set 2011.

Figura 10. **Walle e Eva.** Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/AbreFoto.aspx?id_fotos=25522&id_filme=5655> Acesso: 26 set 2011.

Figura 11. **Auto.** Disponível em: <http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20110409174007/spongebobandfriendsadventures/images/thumb/0/03/A.U.T.O.jpg/477px-A.U.T.O.jpg> Acesso: 26 set 2011.

Figura 12. **HAL 9000.** Disponível em: <<http://www.tecnoclasta.com/wp-content/uploads/2008/03/hal9000.jpg>> Acesso: 26 set 2011.

8. ANEXOS

8.1 FICHA TÉCNICA DE WALL.E

Título Original: Wall.e.

Gênero: Animação.

Tempo de Duração: 98 minutos.

Ano de Lançamento (EUA): 2008.

Estúdio: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.

Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Direção: Andrew Stanton.

Roteiro: Andrew Stanton e Jim Reardon.

História: Andrew Stanton e Pete Docter.

Produção: John Morrissey.

Música: Thomas Newman.

Casting: Natalie Lyon e Kevin Reher.

Edição: Stephen Schaffer.

Edição de Som: Ben Burtt.

Elenco:

Ben Burtt (Wall.e/ M-O) (voz)

Elissa Knight (Eva) (voz)

Jeff Garlin (Capitão McCrea) (voz)

MacInTalk (Auto) (voz)

John Ratzenberger (John) (voz)

Kathy Najimy (Mary) (voz)

Sigourney Weaver (Computador da nave) (voz)

Fred Willard (Shelby Forthright, presidente da BnL)

8.2 LETRA E TRADUÇÃO¹⁰ DA MÚSICA *PUT YOUR SUNDAY CLOTHES DO MUSICAL ALÔ, DOLLY!*

Trecho da música reproduzido no início do filme:

Out there / *Lá fora*

There's a world outside of Yonkers / *Tem um mundo além de Yonkers*

Way out there / *Lá fora*

Beyond this hick town, Barnaby / *Além dessa cidade caipira, Barnaby*

There's a slick town, Barnaby / *Tem uma cidade grandiosa, Barnaby*

Out there/ *Lá fora*

Full of shine and full of sparkle/ *Cheia de brilho e cheia de luzes cintilantes*

Close your eyes and see it glisten, Barnaby/ *Feche os seus olhos e veja-a brilhar, Barnaby*

Listen, Barnaby.../ *Ouçá, Barnaby...*

Put on your Sunday clothes, / *Coloque suas roupas de domingo*

There's lots of world out there/ *Tem tantos mundos lá fora*

Get out the brillantine and dime cigars/ *Esqueça-se da brilhantina e dos cigarros de dez centavos*

¹⁰ Tradução livre da autora deste trabalho.

We're gonna find adventure in the evening air/ *Encontraremos aventura no ar da noite*

Girls in white in a perfumed night/ *Garotas de branco em um perfume noturno*

Where the lights are bright as the stars!/ *Onde as luzes são tão brilhantes quanto as estrelas!*

Put on your Sunday clothes, / *Coloque suas roupas de domingo*

we're gonna ride through town / *Nós vamos andar pela cidade*

In one of those new horsedrawn open cars/ *Em uma dessas carruagens*

We'll see the shows at Delmonicos/ *Veremos shows no Delmonicos*

And we'll close the town in a whirl / *E percorreremos a cidade em um giro*

And we won't come home until we've kissed a girl!/ *E não voltaremos para casa até que tenhamos beijado uma garota!*