

O Universo Simbólico das Novas Produções Cinematográficas

Infantis: considerações sobre a animação Wall-E

Gianni Paula de Melo¹

Resumo

Os novos filmes do gênero de animação lançados no mercado a partir de meados da década de 90 chamaram atenção do público por parecerem diferenciados da produção que existia até então. A Pixar se destacou por suas temáticas pouco convencionais e pela excelência da sua técnica de criação desde o lançamento do seu primeiro longa-metragem, *Toy Story* (1995). Diante disso, levantou-se um questionamento sobre o modelo narrativo dessas novas produções e sobre a possibilidade de ele também estar sendo alterado. Para o esclarecimento desta hipótese, o filme *Wall-E* (2008) foi destrinchado neste artigo na tentativa de apontar as mudanças narrativas das novas animações cinematográficas.

Palavras-chave: *Narrativa; Cinema de Animação; Pixar; Disney; Wall-E.*

Introdução

*“Há maior significado profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina”
Schiller*

As pesquisas que problematizam os produtos culturais destinados ao público infantil já ocupam muitos espaços de debate da comunicação. Sabe-se que, atualmente, a aproximação da criança com a mídia ocorre de forma precoce, seja em frente à tela da TV, do computador ou do cinema.

No caso do cinema, a Walt Disney Company foi, durante muito tempo, o nome mais representativo do universo da animação infantil e, apesar de ter sofrido algumas

¹ Estudante da Graduação do Curso de Jornalismo da UFPE.

mudanças significativas nos últimos cinco anos (ou, talvez, por isso), ela continua sendo uma grande potência dos bens simbólicos.

Essas alterações relacionadas à companhia se deram em termos empresariais e técnicos. Com a ascensão da empresa de animação Pixar, um novo padrão tecnológico, no qual todo o procedimento é computadorizado, se estabeleceu para o segmento e a Disney resolveu se vincular à nova empresa e acompanhar essas mudanças.

Ao mesmo tempo, as produções que surgiram a partir desta nova parceria, iniciada no ano de 1995, trazem alguns enredos diferenciados do modelo que o público estava acostumado a assistir. Desde suas produções dos anos 40, a Walt Disney Company repete alguns clichês e difunde julgamentos morais.

Para muitos pesquisadores, o caráter ideológico por trás dos filmes da Disney merece reflexões atenciosas, pois é no período da infância que os primeiros valores são apresentados para uma pessoa e essa função é bem executada não apenas pelas instituições formais como a escola e a família, mas também a partir dos meios de comunicação em geral.

No caso das crianças, os produtos trazem peculiaridades para atender os anseios desse público e é possível identificar estas características específicas através de análises do cinema de animação infantil² produzido pela empresa em questão. Assim, o teórico da educação, Henry Giroux, descreve o ambiente fantasioso criado nos filmes Disney: “O brilho de Hollywood, a animação cheia de cores e números musicais combinados com alegria à moda antiga criam uma zona de celulóide feita de estética e conforto emocional para crianças e adultos, igualmente” (GIROUX, p. 95).

O modelo narrativo e discursivo destas animações, durante um longo período, pareceu obedecer a uma fórmula de princesas e heróis, que podiam ser representados por seres humanos ou animais e percorriam enfrentamentos previsíveis. No entanto, os filmes criados a partir da parceria instituída entre a Disney e a Pixar suscitaram um estranhamento no público e, como consequência, algumas indagações que nortearam esta pesquisa. Além de uma mudança técnica evidente, existe uma mudança em termos de narração e discurso neste novo momento do cinema de animação? Que aspectos nas novas produções indicam esta mudança?

² Outros objetos de estudo como a literatura infantil, os jogos eletrônicos, as histórias em quadrinhos e etc., são itens do universo da comunicação direcionados às crianças passíveis deste tipo de análise. Para esta pesquisa, no entanto, interessou adentrar as mudanças das animações cinematográficas.

Devido à incorporação de elementos narrativos pouco convencionais, o filme Wall-E (2008) foi selecionado como objeto de estudo na tentativa de encontrar as respostas para a problemática mencionada.

Como esta longa-metragem se apropria de uma discussão atual sobre o meio ambiente e a demonstra em uma animação com menor apelo à comicidade que de costume, houve um grande questionamento dos espectadores sobre o real direcionamento daquele filme para o público infantil. Um entendimento que, de certa forma, serve para confirmar a maneira como não só as instituições midiáticas, mas a sociedade em geral tende a subjugar a capacidade das crianças enquanto “sujeito social ativo e crítico, considerando-as receptoras passivas” (FERREIRA, p. 645).

No entanto, este trabalho não se propõe a destrinchar a interação deste público com o produto midiático. Tampouco se trata de um exercício elogioso ou depreciativo das obras da Pixar. Ele é, antes, um primeiro passo, no sentido de analisar criticamente o objeto escolhido e entender se a forma como as animações agem para construir significados hoje é a mesma de outrora.

A trajetória da Pixar³

A Pixar surgiu como produtora independente em 1986, quando Steve Jobs comprou esta divisão digital da Lucasfilm e se tornou seu maior acionista. Antes disso, Ed Catmull, presidente da Pixar até hoje, trabalhava vinculado à produtora fundada por George Lucas experimentando pioneiramente a computação gráfica e a tecnologia digital no cinema e em games.

Inicialmente, a Pixar se estabeleceu como uma empresa de hardware e, entre os seus produtos, se destacava o computador *Pixar Image Computer* que vendiam para o Walt Disney. Juntas, as duas empresas desenvolveram um software que permitia colorir imagens de animações tradicionais no computador.

Apesar dos avanços técnicos que a companhia estava disponibilizando, as vendas do *Image Computer* não eram expressivas e o atual diretor de criação da empresa, John Lasseter, começou a produzir alguns curtas para evidenciar as qualidades do aparelho.

No início dos anos 90, a Disney e a Pixar assinaram um contrato para a produção de três longas-metragens animados e deram início a parceria que resultou no filme *Toy Story*

³ O pseudo-verbo Pixar remete à ação de “fazer pixels”.

(1995), a primeira produção totalmente computadorizada do mundo e que selou, oficialmente, a sociedade entre as produtoras. Nos catorze anos seguintes, a Pixar lançou mais nove filmes: *Vida de Inseto*, *Toy Story 2*, *Monstros S. A.*, *Procurando Nemo*, *Os Incríveis*, *Carros*, *Ratatouille*, *WALL-E* e *Up*.

A Disney teve participação em toda essa trajetória. Enquanto a Pixar era responsável pelos aspectos de produção, a Disney cuidava da distribuição dos filmes. Apenas em 2006, a fusão entre as duas empresas foi acordada. Sobre a dinâmica dessa mudança, o presidente Ed Catmull comenta:

Nos últimos dois anos, tivemos a possibilidade de conferir se nossos princípios e práticas eram transferíveis. Após a fusão da Pixar com a Walt Disney Company, em 2006, o presidente da Disney, Bob Iger, pediu que eu, o diretor de criação, John Lasseter, e outros executivos da Pixar o ajudassem a reerguer a Disney Animation Studios (CATMULL, p. 2).

O discurso do presidente da Pixar, quando questionado sobre o sucesso criativo da empresa remete sempre ao trabalho em equipe e às apostas em enredos mais arriscados, que fogem ao lugar-comum. No texto *Como a Pixar promove a criatividade coletiva*, ele apresenta as principais “regras” que norteiam a produção e reforça várias vezes a liberdade concedida aos criadores.

As pessoas tendem a ver a criatividade como um misterioso ato solitário e a reduzir todo produto a uma única idéia: esse filme é sobre brinquedos, ou dinossauros, ou amor, dirão. Só que, na produção de um filme e no desenvolvimento de vários outros produtos complexos, a criatividade envolve um grande número de indivíduos de distintas disciplinas que, juntos, tratam de resolver um sem-fim de problemas (CATMULL, p. 2).

O diferencial dos argumentos produzidos por esta empresa pode ser percebido em filmes como *Os Incríveis* (2004) e *Ratatouille* (2007). Em *Os Incríveis* (2004), uma família de super-heróis tenta levar uma vida comum anos depois de o patriarca ter sido processado por salvamentos que ocasionaram ferimentos nas vítimas. O recurso da intertextualidade promove a riqueza desta narrativa que faz menção a vários heróis clássicos do cinema.

No início do filme, a cena em que o Sr. Incrível tenta salvar um trem é uma citação de uma passagem vivida pelo Homem-Aranha. Já quando o protagonista abre sua camisa para revelar sua fantasia por baixo, o ato remete ao Super-Homem, assim como o nome da cidade em que vivem os super-heróis da trama da Pixar se chama “Metroville” em homenagem às duas cidades em que viveu Clark Kent: Metropolis e Smallville.

De uma forma geral, os elementos das histórias de heróis estão presentes em vários momentos do filme. O personagem Gelado, por exemplo, herói amigo da família, agrega

os poderes do Homem de Gelo e óculos de laser similar ao de Ciclops, ambos personagens do X-Man.

O recurso da intertextualidade que desperta a atenção do público, acabou se tornando um forte atrativo e a Pixar passou a fazer um exercício constante deste elemento nas suas produções.

O filme *Ratatouille* (2007), por sua vez, conta a história de um ratinho francês que sonha em se tornar chefe de cozinha e tomando esta produção como exemplo, junto a Wall-e, Catmull comenta: “Quer mais imaginação que isso?! Quando começamos a produzir esses filmes, simplesmente não sabíamos se dariam certo. Mas, já que precisamos apresentar algo que não seja óbvio, compramos a idéia inicial de alguém e assumimos o risco” (CATMULL, p. 2).

A temática ecológica e o referencial distópico em Wall-E

Wall-E (2008), escrito e dirigido por Andrew Staton e vencedor do Oscar de 2009, na categoria longa-metragem de animação, apresenta a temática da natureza que para as crianças é um tanto usual. Porém, a abordagem que o filme da Pixar confere ao assunto despertou atenção do público e da crítica.

Ao ambientar sua história em um planeta Terra de setecentos anos no futuro, onde o lixo cobre praticamente toda a superfície e quase não existem mais espécies vivas, a animação confronta diretamente os valores de consumo da sociedade contemporânea e seu discurso não representa uma voz solitária.

O surgimento de uma animação de projeção mundial que comunga do discurso ativista é bastante coerente ante a crescente produção de filmes com esta temática. Além de criticar a produção desenfreada de lixo, *Wall-E* ainda coloca em xeque o papel das corporações no controle dos rumos da sociedade quando traz na sua história uma empresa denominada BNL.

No enredo, a humanidade acatou uma proposta do governo, que é desenvolvida tecnologicamente pela gigante BNL, de viver em uma nave espacial, em órbita por cinco anos, enquanto uma restauração é feita no planeta. No entanto, séculos depois, as pessoas não voltaram e o robzinho Wall-E continua solitário na Terra.

Já que é uma máquina programada, ele continua fazendo o seu trabalho de reciclagem diariamente - a sigla “Wall-E” é um termo para *Waste Allocation Load Lifters* –

*Earth-Class*⁴. Nos montes de lixo da cidade, o robô encontra itens como dinheiro, chaves de carro e anel de brilhante, objetos que, anteriormente, possuíam valor para a sociedade, mas naquele contexto estão desprovidos de sentido e não possuem função instituída.

Propagandas da BNL que ocasionalmente aparecem em hologramas espalhados pela cidade explicam ao público para onde foi a humanidade, enquanto na Terra a única companhia de Wall-E, curiosamente, é uma barata. Considerando a resistência da espécie é compreensível que ela tenha sobrevivido ao degradante processo pelo qual o planeta foi submetido, no entanto, por ser uma forma de vida à qual os seres humanos são pouco afeitos, até mesmo este elemento confere um toque pouco convencional à história.

Assim como a crítica ao consumo desenfreado feita pelo filme contradiz a postura da Walt Disney Company de incentivar a compra de produtos⁵ carimbados com a logomarca da empresa e seus personagens, o alerta ao erro que pode representar a fé cega na tecnologia também atinge diretamente a postura do país de origem das empresas, os Estados Unidos. No filme, a aposta no desenvolvimento científico para solucionar os problemas sociais e ecológicos tem um resultado frustrado e o que se pode perceber é um futuro tomado por elementos propriamente distópicos.

É curioso pensar que as companhias de animação que durante muito tempo prezaram por mundos mágicos e encantados (ainda que trouxesse a temática da guerra como em *Pocahontas* ou *Mulan*, as ambientações eram, geralmente, limpas e transmitiam uma sensação confortável), desta vez tenham apostado em um modelo de caos muito familiar para a literatura e a ficção científica, mas não para o universo infantil.

A distopia, também chamada de antiutopia, é um pensamento que se caracteriza pela descrença no futuro e que promove uma espécie de “utopia negativa”. Geralmente, as obras distópicas, tanto as literárias⁶ quanto as cinematográficas⁷, evidenciam um destino autoritário, degradante e opressivo para a humanidade.

No entanto, a problematização que realmente vai aproximar Wall-E das distopias é a noção de que no futuro as tecnologias serão usadas como ferramentas de controle das corporações, do Estado e das instituições em geral. Essa percepção, que abrange também o

⁴ Traduzindo para o português seria algo como “Levantadores de Carga para Alocação de Lixo – Classe-Terra”.

⁵ “A Disney constrói a infância inteiramente compatível com o consumismo” (GIROUX, p. 97)

⁶ São exemplos de obras literárias distópicas: *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley; *A Revolução dos Bichos* e *1984*, de George Orwell; *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury; entre outros.

⁷ São exemplos de obras cinematográficas distópicas: *Blade Runner*, *Laranja Mecânica*, *Matrix*, *Sin City*, *V de Vingança*, entre outros.

uso dos meios de comunicação, pode ser vista no filme, a partir do momento que os robôs saem da terra e embarcam para a nave onde os humanos estão vivendo.

Neste novo cenário, nos deparamos com uma ode às máquinas. Desde que nascem as pessoas ficam sentadas em cadeiras flutuantes e torna-se desnecessário qualquer tipo de exercício, até mesmo os alimentos ou outros produtos desejados são trazidos por robôs. Elas estão obesas e desconhecem as instalações da nave.

No entanto, o novo padrão de comunicação talvez seja o que mais chame a atenção naquele lugar. Acomodadas em suas cadeiras, as pessoas assimilam um modelo pleno de comunicação virtual e não se falam diretamente, não se tocam, nem criam situações de sociabilidade fora da experiência via holograma.

Além disso, as crianças⁸ são educadas por robôs e os adultos se comportam como parasitas daquele sistema, pois não possuem atividades ou funções de utilidade naquele ambiente que é todo controlado por máquinas. A abdicação de escolhas e o consentimento do controle da BNL estão diretamente atrelados a uma crença na segurança e no progresso que as corporações podem oferecer. Ao aceitar a proposta de viver em uma nave em troca da restauração da Terra pela empresa, a sociedade se eximia da responsabilidade de fazer ela mesma, ou seja, se alienava deste problema.

A alienação entendida como a incapacidade dos indivíduos de pensar e agir por si próprios é totalmente compatível com a realidade dos personagens humanos de Wall-E. É de Marilena Chauí o conceito que melhor descreve a condição de domínio ideológico vivido no filme:

A alienação é um fenômeno pelo qual os homens criam ou produzem alguma coisa, dão independência a essa criatura como se ela existisse por si mesma e em si mesma, deixam-se governar por ela como se ela tivesse poder em si e por si mesma, não se reconhecem na obra que criaram, fazendo-a um *ser-outro*, separado dos homens, superior a eles e com poder sobre eles (CHAUÍ, p. 171).

A autoridade conferida, inicialmente, à BNL, de converter o quadro ecológico do planeta, e, posteriormente, às máquinas, de regravar o estilo de vida da sociedade, demonstra a perda de consciência do indivíduo sobre seu papel nas tomadas de decisões coletivas.

⁸ A presença de crianças é um ponto contraditório, considerando a rotina das pessoas que o filme apresenta, elas não parecem conseguir se mover para sair das cadeiras que estão, pois tiveram sua estrutura física alterada durante o tempo que estavam no espaço. Considerando isto, fica a incógnita de como estas pessoas poderiam gerar crianças, se elas não se relacionam sexualmente. Este vácuo de entendimento aponta uma resistência do cinema infantil com a temática do sexo, tendendo sempre a um “apagamento” destas questões.

Embora exista um comandante a bordo da nave, ela funciona diariamente no piloto automático e quando, no decorrer da trama, este comandante decide que é hora de voltar ao planeta, os robôs que possuem orientação para não autorizar este retorno assumem explicitamente o controle.

Outros aspectos narrativos

Uma das características deste longa que mais chama a atenção é a presença mínima de diálogos. Quebrando uma tradição verborrágica do cinema de animação, o roteiro de *Wall-E* explora o conteúdo do filme através de imagens e alegorias. Talvez soe redundante falar de um filme que comunica pela imagem, mas a redução de diálogos implica uma maior preocupação com a informação visual, para que a mensagem fique clara e o enredo prenda a atenção do público.

A ambientação inicial, por exemplo, está repleta de informações que não necessitam de maiores explicações. Uma câmera que surge de cima do planeta dá uma visão geral do assunto que será introduzido, ao mesmo tempo em que antecipa percepções sobre àquele lugar inóspito e abandonado. A partir de uma escolha esteticamente desconfortável (para o que se está acostumado no universo infantil) temos nesta animação um cenário inicial de poucas cores, em geral, muitos tons de marrons e cinza. Na Nave, o modelo visual é bastante similar ao das demais animações com seu colorido fantástico. Na Terra, entretanto, o único lugar que ainda possui um clima familiar é o trailer de Wall-E.

Como recolhe objetos curiosos, freqüentemente os que emitem luz, sons ou geram imagens, o container onde vive o robô funciona como uma metonímia da humanidade antes da destruição do planeta, uma presentificação do passado. A partir de vídeos e fitas k7, talheres e cubo mágico, pisca-piscas e torradeiras, aquele lugar simboliza um repositório da memória dos homens que está perdida no tempo.

Na verdade, mais que o container, o próprio Wall-E é criado a partir de características propriamente humanas como a insegurança, o medo e a ternura. O personagem demonstra sua sensibilidade quando institui laços de amizade com uma barata, quando se apaixona ou, até mesmo, quando expressa o descontentamento com a solidão.

A humanização de robôs não é um aspecto novo nas criações cinematográficas, ao contrário, ele já foi exaustivamente explorado nas ficções. *A. I. Artificial Intelligence (2001)* é, talvez, o mais representativo filme que aborda a sensibilidade das máquinas a partir dos anseios do protagonista David que sonhava em se tornar um menino de verdade.

No caso da animação cinematográfica, a humanização de animais, monstros e robôs é ainda mais recorrente. No entanto, em *Wall-E* esta caracterização não serve apenas para dar vida ao personagem de forma dramática, mas também para confrontar os seres humanos que não se envolviam profundamente, não possuíam curiosidade, nem conseguiam subverter aquela rotina maquinal em que viviam.

O exercício de citação a outras obras se faz presente nesta narrativa, principalmente, a partir da trilha sonora que vai agregar algumas músicas de outros clássicos do cinema.

As canções “Put On Your Sunday Clothes” e “It Only Takes a Moment” que tocam durante a animação, por exemplo, são, originalmente, do musical *Hello, Dolly!* (1969), filme que *Wall-E* assiste e com o qual dança junto. Além destas, a clássica “Also sprach Zarathustra” composta por Richard Strauss em 1896, mas popularizada após aparecer no filme *2001: uma odisséia no espaço* (1968) também está presente na história da Pixar.

Esta última citação, ainda que aconteça via registro sonoro, permite uma associação bastante pertinente entre as duas obras cinematográficas, que neste caso fica mais evidente para o público adulto. Em *2001*, filme de Stanley Kubrick, é feita uma reflexão sobre a evolução do homem até alcançar a era espacial, ambientado igualmente em um tempo de computadores inteligentes e máquinas futuristas.

Das permanências e suas implicações

As mudanças possíveis de serem percebidas em *Wall-e* e nas demais produções da Pixar esbarram em algumas limitações que ainda são evidentes. Por trás desta crescente criatividade em termos de conteúdo narrativo e de alguns aspectos do formato, existe uma concepção moralizante que ainda está muito arraigada nos discursos produzidos para as crianças.

Mesmo que exista um esforço pela superação de estereótipos, alguns padrões cinematográficos se mantêm fortes no meio das animações. *Wall-E*, por exemplo, é a materialização do herói que é indiscutivelmente bom, pois em seu processo de humanização, apenas características positivas foram incorporadas. Mesmo os seus traços de insegurança e medo são antes elementos apresentados com um toque infantil que despertam mais empatia do público do que sentimentos causadores de conflitos ou complexidade.

O amor romântico, que tem um lugar de destaque na trama, é um elemento recorrente e não superado não apenas nas histórias infantis, mas no cinema hollywoodiano de forma geral. No filme, *Wall-E* se apaixona a primeira vista pela sonda EVA e eles conduzem um romance tradicional, das fórmulas consagradas.

No entanto, a presença de uma moral, como dito, ainda é o que mais marca a construção dos bens simbólicos para a infância. Antes de tudo, o filme parece servir como um aviso sobre todas as conseqüências da crescente produção de lixo, mas não discute, por exemplo, o que ou quem está ideologicamente por trás desta disseminação do valor de consumo (mídias, publicidades, grandes empresas).

Menos que uma reflexão franca, a animação incita uma mudança de postura, ela dita o que não se deve mais fazer, sem dar maiores explicações sobre aquele fenômeno. Para isso apela para um reconhecimento da espécie humana como essencialmente boa e interessada nesta recuperação do planeta.

Quando o comandante decide que os indivíduos devem voltar a Terra, o discurso é de reconhecimento da sua obrigação e, então, quando os personagens da nave conseguem sair de suas cadeiras e retomam consciência da vida fora dos hologramas, eles agem coletivamente para poder retornar.

A partir deste instante, o filme redime a humanidade e evidencia sua natureza boa que corrobora para um final feliz. Com a ação de restauração ecológica do planeta, onde as pessoas começam a plantar e se articulam pela preservação, a distopia não se concretiza.

Considerações Finais

Ante o que foi explicitado em termos de mudança e permanência é possível perceber, sim, a tentativa de explorar outras possibilidades narrativas dentro do gênero analisado. No entanto, o modelo moralizante se faz presente no processo de construção de sentido, o que evidencia o engano de pensar estas novas produções como narrativamente inovadoras. Na verdade, elas experimentam alguns recursos incomuns (ausência de diálogos, por exemplo) que são balanceados com elementos consagrados (amor romântico, por exemplo), uma alteração que ainda é muito pequena para ser entendida como uma mudança do paradigma das animações.

No entanto, a evolução técnica, a estabilidade produtiva e a aceitação do público em relação aos filmes da empresa analisada, Pixar, são incontestáveis. As sutis

modificações de abordagem conquistam os espectadores, mesmo que as histórias ainda impliquem em desdobramentos previsíveis e que haja a certeza do final feliz.

Referências Bibliográficas

CATMULL, E. **Como a Pixar promove a criatividade coletiva**. Disponível em: <http://www.hbrbr.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=293&Itemid=1>

Acessado em: 17 de junho de 2009.

CHAUÍ, M. A alienação social. In: _____. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2003. p. 171 – 173.

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: 17 de junho 2009.

FIGUEIREDO, C. D. **Utopias e distopias na comunicação: uma breve discussão sobre os modelos idealizados da comunicação**. Disponível em:

<http://www.fafich.ufmg.br/compolitica/anais2007/gt_ipp-carolina.pdf>. Acessado em: 19

de novembro de 2009.

GIROUX, H. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? In: STEINBERG, S. R. & KINCHELOE, J. L. (orgs.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. p. 95 - 108

SILVA, M. Y. R. da. **Distopias: presságios de um futuro nefasto**. Disponível em:

<<http://www.nef.org.br/revistas/13/Distopias.pdf>>. Acessado em: 22 de novembro de

2009.

WALL-E. Direção e roteiro de Andrew Staton. Disney e Pixar, 2008. 1 filme (97 min.), DVD, son., color.