



## Discussões da Idade Mídia em “Wall-E”<sup>1</sup>

Jeniffer de Elias MOREIRA<sup>2</sup>

Isaque Resende de FREITAS<sup>3</sup>

Rodrigo FOLLIS<sup>4</sup>

Martin Kuhn<sup>5</sup>

Centro Universitario Adventista de São Paulo

### Resumo

Mediante a análise do filme “WALL-E”, são tratados temas do campo comunicacional atual, como a crise do corpo gerada pela utilização da imagem em demasia, ditadura da tecnologia e o valor do homem como ser pensante. É discutido também as reformas no sistema social atual e como o progresso tecnológico fornece e/ou tira a liberdade do ser humano. O artigo não trata da crítica cinematográfica do filme em questão, mas sim de um esboço da progressão tecnológica a partir dos dias atuais.

### Palavras-chave

Análise de Filme, Invisibilidade da Imagem, Negação do Corpo, Tecnopólio.

### Introdução

Ganhador do Oscar de melhor animação em 2009, o filme “Wall-E” (mesmo título no original), encanta por sua história original e pelos fantásticos gráficos produzidos pela Pixar. O roteiro de 98 minutos escrito e dirigido por Andrew Stanton, mesmo diretor de “Procurando Nemo”, foi distribuído pela Disney, e teve em sua equipe de produção o diretor de som Ben Burtt (produtor dos efeitos especiais da hexalogia “Star Wars”). O mais curioso a respeito do filme, é sua escassez de diálogos, retomando os filmes clássicos do cinema mudo.<sup>6</sup>

O enredo se passa 700 anos no futuro. Após a humanidade ter entulhado o planeta Terra de lixo, tornando-o impossível de ser habitado, a mega companhia BNL

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Comunicação Audiovisual, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

<sup>2</sup> Estudante do 7º semestre da Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda do Unasp campus Engenheiro Coelho. Email: jeneffer.elias@yahoo.com.br.

<sup>3</sup> Estudante do 7º semestre da Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda do Unasp campus Engenheiro Coelho. Email: isaquerf@hotmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 7º semestre da Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda do Unasp campus Engenheiro Coelho. Email: rodrigofollis@yahoo.com.br.

<sup>5</sup> Professor orientador do trabalho. Doutorando em Comunicação Social pela Unesp e coordenador do curso de Comunicação Social do Unasp campus Engenheiro Coelho. Email: martin.kuhn@unasp.edu.br

<sup>6</sup> As principais informações sobre o filme “WALL-E” foram encontradas nos sites (todos acessados em 30/03/2009): <http://www.adorocinema.com/filmes/wall-e/wall-e.asp>; <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wall-e.htm>; <http://disney.go.com/disneypictures/wall-e/>.



promove aos seres humanos um cruzeiro de 5 anos pelo espaço a bordo da nave Axiom, enquanto isso, deixam no planeta uma unidade de robôs chamada Wall-E (acrônimo para Waste Allocation Load Lifters - Earth-Class, em português algo como Levantadores de Carga para Alocação de Lixo - Classe 'Terra'). Estes robôs são responsáveis por remover e empilhar o lixo da Terra para que ela volte a ser habitável.

O cruzeiro de 5 anos da BNL, acaba por se estender durante mais 700 anos, e o ambiente inóspito da Terra estraga os Wall-Es, sobrando apenas um. O robô remanescente prossegue realizando todas as atividades para a qual ele fora programado. Durante esse tempo, colecionando e observando artefatos da sociedade que ali habitara, como um cubo mágico e um videocassete com o filme “Hello, Dolly!”, e convivendo com uma baratinha que lhe faz companhia, ele passa a desenvolver uma personalidade própria.

Sua rotina, porém, é quebrada quando uma nave deixa uma nova unidade de robôs chamada EVA, responsáveis, como a pomba de Noé, por uma rápida missão de encontrar exemplares vegetais vivos, para que a humanidade possa retornar à Terra. Durante esse período, Wall-E e uma das EVAs se conhecem, e é quando o protagonista começa a se apaixonar por ela. Mas o romance dele dura pouco, pois EVA acha uma pequena muda de árvore e se desliga, esperando que a nave venha buscá-la. Quando essa nave enfim chega e a leva, o desastrado robzinho dá um jeito de embarcar na nave e segue com eles para o espaço onde a humanidade está. A partir daí o filme se desenrola com o protagonista aprontando várias confusões para reencontrar o “amor de sua vida”.

### **Objetivos e metodologia<sup>7</sup>**

A finalidade desse paper não é realizar uma análise completa do filme em questão, mas sim uma contextualização das problemáticas levantadas por alguns teóricos da comunicação, principalmente no que tange a atual discussão sobre Cibercultura e o futuro da humanidade dentro do que optou-se chamar de Idade Mídia<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Embora se analise a importância da imagem dentro da pós-modernidade por questão de espaço foi descartada o uso de imagens do filme para melhor ilustrar as análises feitas. Incentiva-se, se possível, o assistir o filme antes e depois da leitura deste paper (embora tenha se tentado chegar o mais próximo possível da imagens nas descrições feitas de cenas do filme).

<sup>8</sup> Para melhor entender a metodologia usada neste artigo, sugerimos a leitura prévia do artigo anterior “Discussões da Idade Mídia em ‘Horton e o Mundo dos Quem’”, disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0579-1.pdf>



Não se buscará uma condenação do atual modelo social, até mesmo por se acreditar que dificilmente algo será mudado dentro da grande complexidade que é o estilo de vida contemporâneo. O que se primou foi o entender como as mudanças atuais, no que podemos chamar de era pós-moderna, atuam no cotidiano da humanidade. Em um momento de grande transição mundial é de suma importância a análise de qual modelo de sociedade se formará no futuro. Se realmente existe uma mudança estrutural a tal ponto de modificar a forma e consistência da vida na Terra (como pode ser vislumbrado em “Wall-E”) a análise que será de útil manejo é aquela que busca entender qual o papel dos indivíduos dentro dessa coletividade.

É importante, então, compreender que o fascínio da TV não é fabricado, não há um grupo de pessoas maquiando histórias e personagens para impor às massas; ao contrário, os meios de comunicação atuam sobre as necessidades já existentes no ser humano. Através do sucesso de certos programas, por exemplo, é que se conhece um pouco mais a natureza dos receptores e suas necessidades. Basicamente, o que há é um desejo de vida melhor, a saber, uma negação da vida real. (MARCONDES FILHO, 1988, p 82).

É através da perspectiva dos receptores que se buscou estruturar esse trabalho. A seleção de algumas cenas do filme são teorizadas mediante a utilização de teóricos da Semiótica da Cultura como BAITELLO JR. e CONTRERA, acrescidas das contribuições de sociólogos e comunicadores tais como SARTORI, LÉVY e LEMOS. A organização desse trabalho, por questões didáticas, não seguirá necessariamente a ordem cronológica do filme, ficando dividida nos seguintes tópicos:

Wall-E versus Humanidade, comparando as peculiaridades que definem tanto homem como máquina, as quais muitas vezes se apresentam de formas invertidas no filme em questão. Seguindo, Crise da Imagem, Negação do Corpo e Sentidos Humanos, discute a atual crise da imagem e sua relação com o corpo e os sentidos. Em Perspectiva do Futuro é abordado, sem maiores pretensões, uma análise da saída encontrada em “Wall-E” para a crise do atual modelo, onde se pergunta quais os limites para uma possível mudança sócio-estrutural.

Para diferenciar as nomeclaturas do filme e do personagem principal (ambos Wall-E), optou-se por colocar aspas quando se refere à obra e logicamente Wall-E (sem aspas) para se referir ao robô protagonista.

### **Wall-E versus Humanidade**

É impossível assistir ao filme “Wall-E” sem deixar de notar a semelhança do comportamento do robzinho com o comportamento humano. Após viver durante 700



anos trabalhando no planeta Terra, ele desenvolveu características humanas, como a curiosidade, medo, alegria e ansiedade. Mesmo programado de acordo com um protocolo de serviço, essa curiosidade adquirida o leva a explorar novos horizontes e a aprender com o passado e a cultura dos seres humanos.

O protagonista da história se assemelha muito a uma criança em sua fase de desenvolvimento e conhecimento do mundo. Ao encontrar objetos interessantes, ele as guarda para ficar observando depois. Em contrapartida, também é curioso observar que os humanos seguem exatamente o lado oposto. O filme aborda de maneira caricata, uma inversão de valores entre homem e máquina. Vemos um robô se tornando cada vez mais humano, e a humanidade se tornando cada vez mais sistemática e robotizada.

Ao se observar o cenário geral em que se encontra o ser humano em “Wall-E”, percebe-se uma espécie de retrocesso. O ser humano do futuro, devido à inatividade que a tecnologia proporciona, se tornou obeso, de ossos fracos e incapaz de se locomover sem o auxílio mecânico das esteiras flutuantes. Verdadeiras pessoas-cadeiras.

Embora o filme retrate uma involução física, é interessante comparar com a linha que Giovanni SARTORI traça em seu livro “Homo Videns”. Segundo ele, o homem se difere dos outros animais por sua capacidade de apreensão de termos abstratos que formam os símbolos com as quais nos comunicamos e formamos conceitos. “A linguagem não é só um instrumento para ele se comunicar, mas também para pensar”. (SARTORI, 2001, p 35). Ao evoluir a tecnologia, o homem extinguiu sua comunicação pessoal com outros seres da mesma espécie. Essa extinção do relacionamento, faz com que o homem retroceda para o mesmo patamar que os demais animais, perdendo seu diferencial.

SARTORI enfatiza que é pela comunicação que vem a compreensão, e sem essa, temos um enfraquecimento e atrofiamento das capacidades cognitivas. Ao utilizarem-se apenas de meios virtuais para o relacionamento, as pessoas são sujeitas ao domínio da imagem, que cria seus ambientes virtuais, e essa imagem, por definição, apaga os conceitos que nos cercam, conceitos esses, responsáveis pela nossa capacidade de compreender.

As pessoas do futuro, como é retratado no filme, conversam entre si por uma tecnologia de comunicação de vídeo e voz, e as laterais desse dispositivo exibem propagandas e informações o tempo todo, fazendo com que os usuários não prestem atenção no que se passa ao seu redor, como se fosse um cabresto. Essa tecnologia,



promove um simulacro com o objetivo de dar ao homem uma fuga da realidade, gastando seu tempo em futilidades.

É fácil notar que os humanos não exercem contato físico entre si, o que fica evidente na expressão de surpresa que dois personagens esboçam ao se encostarem por acidente. Toda a comunicação é mediada pela tecnologia. Essa espécie de relação virtual que aliena o homem da presença de seu semelhante, é criticada pela teórica CONTRERA, que afirma:

Precisamos dos outros para que, dessa relação consigamos formar uma relação do que é realidade; realidade essa, em última instância, sempre partilhada. Não podemos prescindir dessas relações. Somos essencialmente gregários e necessariamente comunicantes. É por isso que não podemos pensar em nenhuma realidade humana possível sem que a cultura e os processos da comunicação social (as imagens partilhadas) desempenhem papel central na formação dessa realidade, ou pelo menos, na forma como os homens a concebem e com ela interagem. (CONTRERA, 2002, p 39).

Wall-E, diferentemente, exerce a capacidade do toque a todo tempo. Seja com a baratinha que vive ao seu lado, seja com EVA, a robô por quem ele se apaixona. Ele busca esse tipo de relacionamento, justamente do passado do ser humano, ao assistir repetidas vezes ao VHS que achou entre os entulhos. E é esse relacionamento, esse toque, que o humaniza e sensibiliza a ponto de ser a peça fundamental no resgate da identidade do homem.

### **Crise da Imagem, Negação do Corpo e Sentidos Humanos**

Em toda a história da raça humana vemos que o processo comunicacional sempre esteve por detrás das grandes revoluções e desenvolvimentos: a invenção da escrita, da imprensa, da gráfica rápida, do telefone e, claro, da internet (como será visto detalhadamente na próxima parte). Todas geraram não apenas uma nova forma de entender a comunicação, mas uma nova concepção de mundo. A muito as tecnologias deixaram de ser apenas um mero “instrumento para” passando a ser uma “mediadora entre o homem e o meio em que ele vive” (CONTRERA, 2002, p. 66).

“A constituição de uma nova identidade social passa a ser tecida na cotidianidade das relações periféricas, os conteúdos perdem seu privilégio (...) para os meios que passam a ser” o local “onde esse sentimento social de comunhão se estabelecem”. O que parece ocorrer dentro da chamada era pós-moderna é uma das maiores mudanças estruturais existentes. Ainda existe a mesma necessidade de



comunhão entre os seres humanos, o que se modifica são as formas simbólicas utilizadas para tal.

Na constituição ainda desse poder simbólico dos mídias, é preciso levar em consideração que a natureza virtual dos meios de comunicação contemporâneos, presente até mesmo em sua identidade mundializante pós-moderna, possibilita que eles estejam em toda a parte ao mesmo tempo. Ou seja, eles roubam dos deuses a onipresença. A partir dessa operação simbólica, a onipresença da mídia (roubada dos deuses) trará, de quebra, a ilusão de sua onipresença. Aliás, a respeito dessa onipresença, vale lembrar que a obviedade partilhada dos meios de comunicação de que a mídia não está em todos os lugares para ver (um mito jornalístico que ainda sobrevive), mas para mostrar a sua visão sobre as notícias que previamente escolheu, não neutraliza, no entanto, o poder simbólico-mágico da imagem apresentada. (CONTRERA, 2002, p 50)

Em “Wall-E” temos essa perspectiva de uma nova estrutura social, a qual vale ressaltar não é um mero simulacro da realidade presente e sim uma forma de se ver o todo como uma nova estrutura que se mostrará em um futuro onde tais atos e símbolos são não apenas mantidos como exacerbados. A vida pós-planeta-Terra, dentro da nave Axiom, tem um forma diferente de funcionamento. Por mais que o filme não demonstre todos os ditames de como tal sociedade funciona, é possível inferir detalhes importantes daquilo que o filme mostra (e também daquilo que ele não mostra).

Tal sistema social dentro da nave parece não ser muito importante para as pessoas que ali vivem (e pode se arriscar que esse sistema tem maior valor para as máquinas que o controlam do que para os humanos, embora de forma diferente da mostrada em filmes como “O Exterminador do Futuro” ou “Matrix”, pois as máquinas apesar de controlarem a vida, não parecem ter maiores pretensões do que fazerem aquilo para a qual foram programadas).

A vida dentro da Axiom parece se encontrar no que pode ser chamado de Ditadura do Entretenimento. Tal sistema social em “Wall-E” pode ser relacionado com o que Neil POSTMAN (1994) denomina de Tecnopólio, Guy DEBORD (1997) chama de Sociedade do Espetáculo e Zygmunt BAUMAN (2004) denomina Modernidade Líquida. No final o que se assemelha em cada uma destas teorias é o fato do escapismo, através do entretenimento, tornar mais fácil as decisões, que vão sendo adiadas ou simplesmente ignoradas.

ADORNO nos lembra que tal “conformismo substitui a consciência”. (1971, p. 293). A midiaticização da sociedade traz uma nova forma de pensar o mundo, a forma da tecno-interação. “As tecnologias das informações [TV, internet etc] construíram um novo regime espaço-temporal: da coexistência e da coabitação, onde a imposição da



imediatez e a aceleração do saber se transformam em uma categoria valorativa.” (BERGE, 2007, 26). Cria-se uma impossibilidade de se aprofundar nas questões importantes, devido à saturação de informação na qual o mundo se insere. Quanto a isso ARBEX declara:

Bombardeado pela crescente velocidade das inovações técnicas, científicas e culturais, o homem sente o tempo presente como algo cada vez mais fugido, criando uma contradição: ao mesmo tempo em que o capitalismo contemporâneo concentra ao máximo as demandas de consumo no momento presente, ele o torna cada vez mais instável, inseguro de si, enfraquecendo a estabilidade do sujeito contemporâneo. O enfraquecimento do tempo presente é exacerbado pela perda da capacidade de interlocução de que fala Habermas. (2003, p. 91).

A sociedade pós-moderna dilui-se em massas que procuram experiências fragmentadas e seguem um fluxo de euforia. O que mais preocupa é que junto a tais modificações sociais, também obtemos uma substituição mais acentuada do racional pelo emocional, onde se abre mão do significado em favor do entretenimento imediato. (cf. SARTORI, 2001).

O critério de medição da experiência é sua capacidade de produzir entusiasmo, e não sua profundidade ou utilidade. A experiência gera o maior impacto possível e se torna obsoleta rapidamente, abrindo assim o caminho para novas experiências e consumos. A rotatividade das informações é imensa, e algo só permanece como espetáculo até que deixa de preencher a demanda das massas, ou seja, até que pare de ser consumida pelos espectadores. Nas palavras de DEBORD:

O que o espetáculo oferece como perpétuo é fundado na mudança, e deve mudar com sua base. O espetáculo é absolutamente dogmático e, ao mesmo tempo, não pode chegar a nenhum dogma sólido. Para ele, nada pára; este é seu estado natural e, no entanto, o mais contrário à sua propensão (1997, p. 47).

Vive-se em favor de um “realismo mágico”, ou seja, o real se mistura ao ficcional, criando uma nova categoria midiaticizada de fatos. O critério da notícia é nada mais do que o interesse do espectador, assim sendo, temos a vida transformada em entretenimento, e como essa às vezes pode ser pouco atrativa, explora-se a criatividade do fictício.

CONTRERA (2002, p. 49 e 50) analisa como MAFFESOLI (1996, 263) postula “que é a natureza das sociedades humanas buscar um foco a partir do qual as pessoas possam criar” intimidade. Essa necessidade de não estar só e prioritariamente precisar de outros seres humanos para se comunicar, gera na raça humana a precisão de se criar um suporte para que essa comunicação seja efetivada.



A grande mídia é hoje esse suporte. A importância desse território partilhado, hoje fortemente representado pela mídia, se dá a reconhecer quando sabemos que essa operação territorial é o elemento primeiro que constitui a identidade de um grupo e que viabiliza o estabelecimento dos vínculos partilhados por esse grupo, dimensionando sua importância para as interações e sobrevivência no e do grupo." (CONTRERA, 2002, p. 50).

Tais tecnologias da informação acabam por mapear “uma geografia de cognição” a qual “surge em territórios cujo domínio sobre a matéria é efêmero, cuja posição no espaço é tênue, cuja temporalidade é medida antes em atos de participação que em coincidência de local” (DRUCKREY, 2003, p. 392). Walter BENJAMIN (2000, p. 221-256) indica que cada dia está mais forte o impulso de tentar se “capturar um objeto a uma distância bem curta por meio de sua semelhança, de sua reprodução”. Tal fato pode ser visto em “Wall-E” de maneira um tanto ampliada, a aparência que se vislumbra no filme é imaginativa de como será o futuro da humanidade dentro desse universo de comunicação tecno-dirigida, onde a informação é cada vez mais rápida e não há uma preocupação quanto às limitações geográficas (um exemplo deste episódio é quando dois amigos são apresentados na cena conversando entre si, através da mediação da tela, e parecem não perceberem ou se importarem com o fato de estarem um ao lado do outro, onde a mediação não se fazia necessária).

CONTRERA afirma que quando abrimos mão “da ‘lentidão’ do tempo presente, estamos perdendo nossa consciência corporal, perdendo nossa acuidade sensorial, e, ao perdermos os sentidos de proximidade, passamos pelas coisas sem sermos capazes de nos vincularmos a elas” (2002, p. 63). Em “Wall-E” a máxima ‘ser visto se resume a aparecer’ é também levada a extremos. “A coerção para transformar pessoas complexas, corpos vivos em imagens, torna-se cada dia mais forte.” Tais corpos “devem integrar uma nova lógica de produção”, onde “passam a participar sem resistência desta nova ordem social. Dentro desta mesma lógica cresce assustadoramente o espaço para a comunicação a distância, com as máquinas de imagens, com as imagens sintéticas, os seres digitais, as simulações e os simuladores.” (BAITELLO, 2005, p. 20-1).

Em um importante momento dentro do filme percebemos todas as pessoas-cadeiras dentro de um grande galpão (algo como uma caricatura da famosa Times Square), o qual está repleto de imagens publicitárias (uma referência aos outdoors e banners publicitários contemporâneos), e é possível perceber que nenhuma das pessoas daquele ambiente percebem ou se importam com tais publicidades, as quais apenas fazem parte de uma decoração quase invisível. É interessante notar o fato da imagem





pós-moderna, diferente da imagem encontrada em outras eras, parece não trazer consigo nenhum significado, a não ser ela mesma.

Ver permanece superficial. A profundidade do mundo não é para o olho. E quando o olhar penetra, apenas aumentam novamente as superfícies e superficialidades. A era óptica já o provou *ex negativo*. Seu lema ‘Tornar visível todo o invisível’ era duplamente enganoso. Não se acercou do invisível e produziu uma nova invisibilidade.” (Kamper In BAITELLO, s/d. p. 5).

Tanto em no filme como na vida atual a tendência de se deixar trocar o real pelo virtual, de se preferir o simulacro ao corpo físico é cada vez maior. É possível possuir diversos amigos no MSN, Orkut ou Myspace e ao mesmo tempo não se conhecer quem está ao nosso lado, na pessoa-cadeira ao lado (para usar uma das cenas mais simbólicas em “Wall-E”, onde em meio a uma perseguição, o pequeno robô desastrado desliga, sem querer, a tela de uma mulher e esta finalmente consegue perceber que existe um mundo além da tecnologia que a intermediava, que existe publicidade ou mesmo que na nave exista uma piscina, todas coisas antes visíveis mesmo com a tela ainda ligada, mas invisíveis, ironicamente, pelo mesmo motivo).

É possível perceber também, que a humanidade não utiliza mais do que os meios visuais (simulados) para satisfazer toda e qualquer interação necessária, relegando o restante dos sentidos a um segundo plano, quanto a tal questão CONTRERA conclui que:

Depois de tantas explosões [da imagem], resulta que sofremos da falta de sentido. Anestesiando os sentidos do tato, do paladar e do olfato, seguimos buscando sentindo apenas onde muitas vezes não há nada além de um lógica perversa de mercado, luzinhas piscando e imagens vazias se sucedendo (espetacularmente, é claro). (2002, p. 68).

A pergunta que no final se encontra para ser respondida, não é como modificar a atual situação social, até mesmo porque as máquinas são em muito úteis – fora que também parece não ser possível reverter por completo tal realidade – embora seja possível amenizar muitos dos efeitos negativos de tais práticas. Uma das formas atuais de se evitar tais efeitos tem sido:

reduzir a duração dos spots televisivos para menos de 20 segundos. O anúncio tradicional já não consegue fisgar um espectador disperso e zozno entre tantas pressões externas para provar, preferir e adquirir. (...) O ‘marketing oculto’ faz malabarismo para tentar contornar a fadiga, desenvolvendo técnicas de comunicação que apresentam o produto de maneira inusitada, a fim de evitar que o público-alvo perceba tratar-se de uma abordagem mercadológica convencional.” (MORAES, 2006, p. 42)



O perigo de tais soluções é que estas não resolvem o problema, criando apenas mais velocidade e fúria. Tal medida poderá ser aplicada apenas algumas vezes, até que não exista mais solução, gerando ao invés da solução, uma maior cegueira.

Qualquer solução que não leve em consideração as experiências sensório-motoras estará fadada não apenas ao fracasso como prejudicará a já ruim situação humana (é interessante notar que o processo que tira os habitantes da Axiom, da condição de negação do corpo e da crise da visibilidade é, entre outras, uma luta física pelo controle da situação, seja do capitão lutando com o piloto automático, como do resto da tripulação ajudando Wall-E e EVA a concluírem a missão com a planta. Todas essas interações privilegiando todos os sentidos humanos).

### **Perspectiva do Futuro**

No decorrer da história houveram vários avanços tecnológicos. Grandes invenções e descobertas, como o fogo, a escrita e a imprensa. Cada uma dessas por assim dizer “invenções” trouxeram grandes mudanças a nossa sociedade. A descoberta do fogo mudou e avançou todo um modo de vida e alcançou todas as sociedades. A escrita também mudou toda uma forma de comunicação. E assim por diante, todas as grandes descobertas e invenções trouxeram um progresso que chegou a todas as civilizações posteriores.

De acordo com LÉVY, o desenvolvimento inteligente passa por três fases, sendo elas a oralidade primária, ou seja, a função da palavra antes que a escrita tenha sido adotada. A segunda é a adoção da escrita, com sua evolução de alfabeto, caligrafia e impressão, para se registrar a história. E por fim, chega a fase da informática, que traz a passagem da discussão verbal da idade média para a demonstração visual, usando os computadores para praticamente tudo. (LÉVY, p 200)

Nos tempos mais antigos o processo de mudança da sociedade com relação a novas tecnologias levava mais tempo do que hoje para acontecer. A diferença de tempo entre a invenção da escrita e a invenção da imprensa foi muito grande, e desta para a televisão e o computador também. Isso dificultava a percepção das mudanças. Já com a invenção da televisão e do computador, devido à enorme velocidade de desenvolvimento, mesmo com as mudanças acontecendo freneticamente, ainda é difícil percebê-las devido à sua constante alteração.

SARTORI explica que o progresso tecnológico nos introduziu na era da cibernética, chegando a ultrapassar a própria televisão. Na realidade, já estamos



passando para uma era “multimídia” na qual os meios de comunicação são múltiplos e a televisão deixa de ser a rainha desta multiplicidade. O computador passa a centralizar a atenção midiática. Ele não só unifica a palavra, o som e as imagens, mas introduz nos objetos “visíveis” várias realidades simuladas. (SARTORI, 2001, p 20).

Diante de toda essa grande saturação de tecnologias, sua função básica, por assim dizer, a técnica que o homem utiliza para realizar seu papel, deixa de ser usada como técnica. No livro “Cibercultura”, LEMOS apresenta a seguinte argumentação:

A tecnologia moderna vai se caracterizar pela instauração de máquinas e sistemas mecânicos que vão, pouco a pouco, afastando o homem do que até então caracterizava a relação homem-técnica: a manipulação de instrumentos e ferramentas. A máquina, segundo Simondon, será a responsável pela sensação contemporânea de que a tecnologia não faz parte da cultura humana (ou é sua inimiga). Essa separação seria uma espécie de defesa contra a posição que ocupa a máquina na civilização industrial. Como o homem não manipula mais instrumentos, o fenômeno técnico em geral não teria lugar dentre as áreas nobres da cultura. Assim, se a *Tekhnè* grega era a técnica na cultura, a técnica moderna seria a cultura sem técnica, ou melhor, contra a técnica. (LEMOS, 2007, p. 30).

Em “Wall-E”, a nave Axiom ilustra exatamente o que é projetado na tecnologia moderna. A princípio o homem utilizava a tecnologia como ferramenta, o que no filme vai se descaracterizando. A tecnologia avança a tal ponto que passa a ser independente. O homem se torna o coadjuvante no contexto do funcionamento da sociedade. Os humanos ficam plantados em suas esteiras flutuantes, enquanto as máquinas tomam conta de tudo.

Diferentemente de outros filmes de ficção onde o homem é dominado pela máquina no sentido de opressão, em “Wall-E”, vemos um outro tipo de controle, mas de igual forma dominador. A humanidade desenvolveu uma dependência tão grande da tecnologia, que não consegue mais viver sem ela, passando a não mais assumir o controle de sua vida, mas a ser guiado pelo protocolo da inteligência artificial dos computadores.

O clímax das “contradições do fenômeno técnico” está claro no filme. Como LEMOS diz: “A ação técnica humana mudou a natureza, transformando-a em uma tecnosfera, como também a natureza do homem, associando o potencial inventivo humano ao potencial destrutivo da técnica”. (LEMOS, 2007, p. 37). O desenvolvimento agora mostra seu lado perverso. A história do filme traz exatamente uma sociedade que pela alta tecnologia, consumismo exacerbado e capitalismo ao extremo, teve que sair da Terra. Toda uma sociedade literalmente vai para o espaço por falta de condições de se



viver Terra devido ao lixo. Mas o real problema continua, os humanos vão para o espaço, mas continuam com a mesma atitude.

A questão aqui não é a condenação da tecnologia, e sim a supremacia do ser humano sobre suas invenções. É uma administração efetiva do que chamamos de progresso. SARTORI defende que:

Aceitamos como certo o fato de que qualquer progresso tecnológico é por definição, um progresso. Isso, porém, nem sempre é verdade, dependendo do conceito que temos a respeito do progresso. Em si, progredir significa apenas “ir para frente” implicando a idéia de acréscimo. Entretanto, nem sempre é possível afirmar que tal acréscimo é necessariamente positivo. Com efeito, até a respeito de um tumor se pode dizer que está progredindo; mas, neste caso, o que aumenta é um mal, uma doença. (SARTORI, 2001, p 28)

Mas o que se pode fazer para mudar esse panorama sócio-tecnológico? Não existe meio de parar tudo do nada. Uma atual confirmação disso, é a crise econômica que vivemos na atualidade. Ir contra as peças que fazem o sistema funcionar, é destruir aqueles que vivem sob o sistema. O próprio Sartori complementa que “Ninguém pode deter o progresso tecnológico, mas nem por isso devemos deixá-lo escapar do nosso controle e nos submeter servilmente à rendição.” (SARTORI, 2001, p 35).

No filme a solução não acontece do nada, simplesmente apertando um botão. Há todo um processo de conscientização por parte do comandante. E não necessariamente essa decisão se mostrou como uma abnegação da tecnologia. O que existe é um desejo de mudança e por assim dizer a volta do homem ao controle, utilizando agora a tecnologia para os seus objetivos. Volta-se à proposta inicial da técnica como instrumento do homem, e não de independência e controle com o homem sendo passivo de uma sociedade já pré-instaurada.

## **Conclusão**

É curioso observar que o símbolo máximo que no filme representa a inteligência artificial da tecnologia, é justamente o leme da nave. Essa, porém, controla a tudo. Retomando o próprio Sartori, “para remediar, é preciso começar sempre pela tomada de consciência.” (SARTORI, 2001, p 141). É somente quando o capitão, motivado, decide assumir o controle e retomar o comando, que a máquina retorna novamente ao seu papel inicial de instrumento.

É inocência, pensar que é possível parar todo um sistema e modificá-lo da noite para o dia. Em “Wall-E”, tal fato apenas é possível graças às circunstâncias especiais proporcionadas pelo achado da planta. Igualmente na sociedade pós-moderna, não será



possível uma modificação, sem antes haver semelhante circunstância especial. Talvez, a entrada da Cibercultura seja um momento esperado. Apenas o futuro o dirá, no entanto, resta ir se modificando as estruturas tanto quanto possível, em busca de se evitar os processos negativos apresentados neste artigo. A busca de uma tecnologia mais completa, deve ser aquela que inclui o estímulo a todos os sentidos, e não apenas à visão, como visto no modelo atual.

Muitos outros pontos poderiam ter sido abordados. Inicia-se aqui, apenas uma simplória forma de interação entre cinema e teorias da comunicação, onde com o auxílio de ambos, é possível se esperar um futuro melhor. Nas palavras do piloto da Axiom, já nas cenas finais do filme, também se busca “um local aonde se plantando, tudo cresce. Até pizza!”

### Referências Bibliográficas

- ARAÚJO, Camila; SILAS, PAULA. **Cultura Visual e Imagens do Cotidiano** <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0360-1.pdf>>. Acesso em: 17 de Outubro de 2008.
- ARBEX JR, José. **Showrnlismo: A notícia como espetáculo**. São Paulo - SP: Casa Amarela, 2003.
- BAITELLO. Norval Jr. **O Olho do Furacão: A cultura da imagem e a crise da visibilidade** <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/furacao.pdf>>. Acesso em: 24 de Agosto de 2008.
- \_\_\_\_\_. **A Era da Iconofagia: Ensaio de comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- BAUMAN, Zygmund. **Ética Pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Vida para Consumo: A transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008
- BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica**. In LIMA. Luiz Costa, **Teoria da Comunicação de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- CONTRERA, Malena Segura. **Ontem, Hoje e Amanhã: Sobre os rituais midiáticos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre: PUCRS, nº 28, p. 115-123. Dezembro 2005. Acessado em <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/28/malenacontrera.pdf>> em 03/08/2008.
- \_\_\_\_\_. **A Dessacralização do Mundo e a Sacralização da Mídia: Consumo imaginário televisual, mecanismos projetivos e a busca da experiência comum**. In: BAITELLO. Norval Jr (org). GUIMARÃES, Luciano (org). MENEZES, José Eugenio (org). PAIEIRO, Denise (Org). **Os Símbolos Vivem Mais que os Homens: Ensaio de comunicação, cultura e mídia**. São Paulo: Annablume, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Mídia e Pânico: Saturação da Informação, Violência e Crise Cultural na Mídia**. São Paulo: Annablume-Fapesp, 2002.
- DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.



KELLNER, Douglas. “Cultura da Mídia e Triunfo do Espetáculo”. In: Moraes, Dênis de (org.). **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro – RJ: Editora 34, 2006. (Coleção Trans).

LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3ª ed. Porto Alegre – RS: Sulina, 2007.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão**: A vida pelo vídeo. São Paulo: Moderna, 1988.

MORAES, Dênis. **A Tirania do Fugaz**: Mercantilização Cultural e Saturação Midiática. In: Moraes, Dênis de (org.). **Sociedade Midiatizada**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MORIN, Edgar. **A Cabeça Bem-feita**: Repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

POSTMAN, Neil. **Tecnopólio**: A rendição da cultura à tecnologia. São Paulo: Nobel, 1994.

SARTORI, Giovanni. **Homo Videns**: Televisão e pós-pensamento. Baurú-SP: Universidade do Sagrado Coração, 2001.

SODRÉ, Muniz. **Eticidade, Campo Comunicacional e Midiatização**. In: Moraes, Dênis de (org.). **Sociedade Midiatizada**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.