

Ana Carolina Vimieiro Gomes
Betânia Gonçalves Figueiredo
César Carrillo Trueba
Organização

História da Ciência no Cinema 4

Organização

Ana Carolina Vimieiro Gomes
Betânia Gonçalves Figueiredo
César Carrillo Trueba

História da Ciência no Cinema 4



Belo Horizonte
2012

culturalmente e que dirá na educação para a criançada... Então, o filme considera novamente um casal pautado pelo binômio sexual: homem e mulher. Todas essas considerações são para apaziguar aqueles que, vendo o filme se perguntaram: por que novamente um casal tão romântico, tão família, tão burguês, tão americano?

Outras coisas que nos são apresentadas no filme são as famosas interloções com outros filmes, de forma direta como *pastichei* e outras mais trabalhadas conceitualmente. Como exemplo, lembramos algumas vezes de *2001 – Uma odisseia no espaço*, o querido *ET – o extraterrestre*, entre outros, que serão abordados no decorrer do texto. Essas referências caracterizam o que é hoje a indústria cinematográfica, uma vez que permite ligar diferentes gerações e a mesma geração de crianças, que acompanham as sucessivas produções infantis. A musicalidade do filme compõe as personagens com temas originais e em ritmos progressivos. É um filme sem falas e nosso envolvimento vem por meio dos nossos sentimentos, ou a forma como os personagens são constituídos, o que também será tratado mais adiante no texto.

Música, imagens e sentimentos reportam a cultura burguesa e sua pretensão global, que se criou, no mínimo, desde o final do século XIX, ou toda uma indústria cultural, cujo expoente hoje é os Estados Unidos da América. Todos esses bens simbólicos dispersam o Ser Humano, criam o consumo e a necessidade do prazer repetido. Vale lembrar que já existem empresas mundiais tão grandes quanto a BNL, como no filme *WALL-E*, dominando o mercado mundial de todo tipo de produto. Elas dominam grandes segmentos que são básicos a nossa sobrevivência, como vestuário, alimentos e higiene. Elas não só produzem como já controlam e manejam o lixo e a poluição no mundo. Elas darão conta da tarefa de diminuir o dióxido de carbono na atmosfera?

Ao contrário do que se imaginou poeticamente no início da era da “globalização”, pautada pela inovação nas telecomunicações e redes de informação, não vivemos numa aldeia global integrada e feliz, em que temos um único sentido de comunidade e da sua produção. Há conflitos mundiais em cena, o aquecimento global é apenas um deles. Já no microcosmo social, as interações globais que afetam os indivíduos tornam-se por vezes tão “desplugadas” ou “vituais”, que dispensam o próprio Ser Humano. Contraditoriamente, tanto expõe o sujeito em si e sua necessidade de confeccionar suas identidades culturais, como repete experiências banais, repetidas, previsíveis, sem relação mais profunda com os demais e a sociedade.

Essas contradições são inerentes aos processos históricos que enlaçam as sociedades, a constituição das ciências, das tecnologias e inovações. Tudo isso passa muito longe de narrativas lineares ou das histórias oficiais contadas nos livros, nas divulgações, na genialidade dos mitos. Mas é assim que o filme

termina, na construção de uma nova humanidade. Quem não terminou depois, o que aconteceu?

Tudo se passou como sempre, mas que conhecemos. Agora não temos representação não realista, seu impacto e sobrevivência; caminhamos conceitualmente” com o auxílio dos nossos vigilantes; bem como, possibilitamos local dessa história não é os céus nos Estados Unidos, mais especificamente o país pode fornecer para o resto do mundo em escala mundial e como será a história

Sobre seres e links, ou sobre

As relações – *links*, para o leitor que se apresenta sob diversas formas, temas que encontramos em suas tentativas de identificar, sejam as que dizem respeito a um tipo de ser (humano ou robótico) resultando por encontros ou desencontros: encontros entre robôs, entre humanos, robôs e seres humanos deste texto (que também resulta de um encontro), procuraremos oferecer elementos para, e, talvez, uma melhor compreensão do que no filme e, quem sabe, em nossas vidas.

Esperamos abordar com maior ênfase o que envolve as relações entre seres quando se trata de um tipo de encontro, como se verá, permitindo-nos poderíamos chamar de “humanização” ou “desumanização” que faz de um determinado ser, um ser humano, mas não exclusivamente o humano. Em ambos os casos, as relações de encontro, mas também de desencontro, alguma coisa não deixa de ser uma história

termina, na construção de uma sequência bem conhecida de como caminhou a humanidade. Quem não terminou o filme com a pergunta na cabeça: – e depois, o que aconteceu?

Tudo se passou como sempre, mas com detalhes importantes e distintos do que conhecemos. Agora não menosprezamos a contemplação da natureza, sua representação não realista, seu impacto perante nossos sentidos, realizações e sobrevivência; caminhamos conjuntamente e não “evoluímos deterministicamente” com o auxílio dos nossos artefatos, mantendo-nos no controle e vigilantes; bem como, possibilitamos a criação de outros semideuses. Mas o local dessa história não é os céus nem uma terra que se renovou sozinha. É nos Estados Unidos, mais especificamente na Flórida. Quais identidades aquele país pode fornecer para o resto do mundo? Qual democracia será possível em escala mundial e como será a história do planeta Terra daqui em diante?

Sobre seres e links, ou: Sobre nós e nossas relações

As relações – *links*, para o leitor ou leitora *hi-tech* – constituem uma constante que se apresenta sob diversas formas ao longo de todo o filme. Os muitos temas que encontramos em suas cenas, as diversas questões que podemos identificar, sejam as que dizem respeito à tecnologia, à visão de ciência ou ao tipo de ser (humano ou robótico) retratado, parecem provocados ou “startados” por encontros ou desencontros: entre robôs, entre humanos, entre humanos e robôs, entre humanos, robôs e seus respectivos habitats *naturais*. Como parte deste texto (que também resulta de um encontro entre autores e autoras diversos), procuraremos oferecer elementos que favoreçam a reflexão mais crítica e, talvez, uma melhor compreensão acerca dos relacionamentos verificados no filme e, quem sabe, em nossas próprias vidas cotidianas.

Esperamos abordar com maior ênfase dois tipos de relações: O primeiro tipo envolve as relações entre seres quaisquer – humanos ou robôs. Esse primeiro tipo de encontro, como se verá, permite-nos pensar melhor sobre aquilo que poderíamos chamar de “humanidade”, isto é, a característica humana, aquilo que faz de um determinado ser, um ser humano. O outro tipo de encontro pelo qual nos interessaremos diz respeito à relação específica entre o ser (especial, mas não exclusivamente o humano) com o meio em que vive, com seu habitat. Em ambos os casos, as relações devem ser compreendidas como ocasiões de encontro, mas também de desencontro, afinal sentir falta de alguém ou de alguma coisa não deixa de ser uma forma de relacionar-se com tal.

Vamos nos remeter a um momento de encontro entre dois seres: quando *WALL-E* e *EVE* vão percebendo, aos poucos e cada um ao seu tempo, a existência do outro. A curiosidade, o desejo de saber o que é aquilo (ou quem é aquela, talvez) evidentemente toca nosso protagonista. Em certo sentido, *WALL-E* se “apaixona” por *EVE*: apaixonar-se significa, na origem do termo, algo como “ser afetado por” ou “ser incapaz de manter o controle diante de” algo ou alguém. É isso que acontece com o simpático robô: ele é possuído por uma espécie de obsessão, um desejo incontornável de saber mais sobre aquela figura com quem tinha rápida e inesperadamente se encontrado. Ele arrisca-se ao segui-la, quiçá sentindo que não devia fazer aquilo. Mas não pode impedir. Está tomado por um desejo, já não é controlador único de seus atos. Está “afetado”, “apaixonado”.

Esse sentimento tão forte, ao que parece, só pode vir à tona como resultado de um encontro. É sempre paixão por alguém ou por alguma coisa com a qual nos deparamos. Seu ponto de partida, portanto, está fora do próprio ser. Trata-se de algo que não se constrói ou não se descobre sozinho. É uma parte da existência que, para se manifestar, pede que percebamos “o outro”, isto é, alguma coisa ou alguém que não é parte de nós mesmos e, justamente por isso, desperta com ferocidade nosso interesse.

Ainda tratando deste encontro entre seres, poderíamos abordar aqui diversas outras relações que aparecem no filme. Talvez o encontro de *EVE* com *WALL-E* seja um deles. Outro, o encontro entre os seres humanos que vivem exilados, na espaçonave: embora convivam com proximidade, são seres que mal se olham e pouco dizem uns aos outros, até o momento em que a rotina é rompida e alguém percebe a existência dos seus semelhantes; aí as relações começam a renascer. Há também o encontro do comandante da espaçonave com sua própria condição de ser humano, quando é afrontado pelo *software* que deveria auxiliá-lo na pilotagem, mas acaba por tentar tomar seu lugar. Enfim, são muitos os encontros deste tipo, entre seres, que poderíamos tratar aqui. Mas neste caso privaríamos o leitor deste instigante exercício de interpretação e imaginação no decorrer do filme e na sua vida.

Voltando nossa atenção para o encontro do comandante com sua própria condição de ser humano nota-se que foi preciso “mudar” a sua rotina, “sair” do seu cotidiano para que ele compreendesse suas próprias características e de todo o seu potencial humano. As palavras “mudar” e “sair” ganham aqui especial importância. Por um lado, fazem-nos lembrar como a organização das sociedades complexas favorece que nossa atuação, em todos os campos da vida, seja “mediocre”, isto é, compatível com o praticado pela média das pessoas. É isso que fazem os modelos ou padrões sociais: ensinam qual a média a ser ordinariamente buscada. Como nos lembra o filósofo contemporâneo Michel

Foucault, essa média muitas vezes não é ser plenamente, conforme nossa natureza, a agir como seres programados por nosso raciocínio, nossa imaginação.

As mesmas palavras, mudar e sair, descrevem um tipo de relação que gostaríamos de estabelecer com o ser e seu meio. Em momentos diversos, por exemplo, *WALL-E* e seu lar – mar – mudam de coleções de objetos que recolhe em um planeta desconhecido – a Terra – de quem pela primeira vez se deparamos os seres humanos, que vivem há milênios e distantes do nosso planeta; e por isso transformam-se (ou adaptam-se) para sobreviver fora da Terra, por exemplo, aparando produtos industrializados e conhecendo tecnologias de informação – televisão etc. São humanos bastante diferentes dos padrões de alimentação e informação observado no filme, ainda temos o contato com outros, mais tradicionais ou observados no interior da espaçonave. Nós vivemos retratados no filme, confinados na nave, muito distinto do nosso. É possível que seu comportamento, mas certamente mudamos.

Mudança de comportamento acontece quando ele é um quando vivendo em seu meio com os desafios da espaçonave, que o meio faz o ser; mas também é visto nos momentos do filme em que ele muda transformando a história da nave e de todos cria a história.

Em todos esses casos, são as relações modo de cada um ser e também no filme, em mais esse aspecto, ilustra o presente em nossas próprias vidas.

Foucault, essa média muitas vezes é prejudicial, seja porque não nos permite ser plenamente, conforme nossa potencialidade, seja porque nos “adestra” a agir como seres programados (robôs?!), usando apenas de forma limitada nosso raciocínio, nossa imaginação, nossa capacidade humana.

As mesmas palavras, mudar e sair, por outro lado, remetem-nos ao segundo tipo de relação que gostaríamos de abordar, qual seja, a relação entre o ser e seu meio. Em momentos diversos, o filme nos remete a essa relação, por exemplo, *WALL-E* e seu lar – mais que simples abrigo, observe-se – repleto de coleções de objetos que recolhe em seu local de trabalho e nos espaços por onde transita; *EVE*, por sua vez, distante de seu meio originário, chegando a um planeta desconhecido – a Terra – e observando tudo com o estranhamento de quem pela primeira vez se depara com um contexto específico; em terceiro, os seres humanos, que vivem há muitas gerações no interior da espaçonave e distantes do nosso planeta; e por fim, o reencontro entre os humanos e a Terra. Em todos esses casos, observa-se como os seres (humanos ou robôs) transformam-se (ou adaptam-se) conforme o meio em que vivem. Os humanos fora da Terra, por exemplo, aparecem na história como habituados a praticamente não realizarem atividades físicas, alimentarem-se exclusivamente com produtos industrializados e conhecerem toda a realidade por meio dos veículos tecnológicos de informação – telejornais, propagandas, anúncios eletrônicos etc. São humanos bastante diferentes do padrão com o qual estamos acostumados a lidar: ainda que a vida urbana seja, muitas vezes, sedentária e que os padrões de alimentação e informação não difiram radicalmente daquele observado no filme, ainda temos o hábito de mesclar tais comportamentos com outros, mais tradicionais ou diversificados do que aqueles verificados no interior da espaçonave. Nós vivemos conforme o nosso meio; os humanos retratados no filme, confinados na nave, vivem conforme seu próprio meio, muito distinto do nosso. É possível que esse não seja o único determinante do seu comportamento, mas certamente é um deles.

Mudança de comportamento similar poderia ser observada em *WALL-E*: ele é um quando vivendo em seu local de costume; outro quando tem que lidar com os desafios da espaçonave, que lhe era estranha e inóspita. Uma vez mais: o meio faz o ser; mas também é verdade que o ser faz o meio. Lembremo-nos dos momentos do filme em que os humanos resolvem mudar seu cotidiano, transformando a história da nave e da própria humanidade. A ação de cada um e de todos cria a história.

Em todos esses casos, são as relações que interferem no modo de ser. No modo de cada um ser e também no modo de sermos em conjunto. Talvez o filme, em mais esse aspecto, ilustre de forma fantasiosa algo que é muito real e presente em nossas próprias vidas: nós não nascemos prontos. Mais: nós

nunca ficaremos prontos. Estamos sempre em construção ou em atualização. E, assim como pensamos em *WALL-E* e logo nos lembramos de *EVE* (repare-se quantas vezes os nomes de ambos aparecem juntos neste capítulo!), também não nos imaginamos totalmente desvinculados dos outros e do meio em que vivemos. Ao contrário, pensamos em nós mesmos em relação com outras pessoas, com nossos trabalhos, com os lugares em que vivemos e dos quais gostamos. Isso porque a interminável construção de nós mesmos se dá por intermédio das relações que estabelecemos com os outros e com o meio. E também pelas relações as quais nos privamos de construir.

Vida simples

“Porque na BNL, o espaço não é a fronteira final!” É com esse apelo promocional para as viagens extraplanetárias que os terrestres poderão deixar a Terra, enquanto seu lixo é meticulosa e vagarosamente empacotado e empilhado pela *Waste Allocation Lord Lifter - Earth Class*, *WALL-E*, compondo um cenário triste e sombrio na superfície da Terra.

Para quem já passou dos 40 anos, essa chamada imediatamente faz lembrar a série *Star Trek*, na qual o Capitão Kirk, proferindo a arrepiante locução de abertura: “O espaço, a fronteira final...”, inaugura as aventuras de um grupo de humanoides (essa é por conta do Mr. Spock) que viaja explorando novos mundos e novas civilizações pelo universo afora. Enquanto os tripulantes da nave estelar *Enterprise* partiam em missão de cinco anos com um caráter científico-cultural, realizando um trabalho arriscado e ao mesmo tempo fascinante na busca de conhecimento, os passageiros da *Axiom* rumam confortavelmente para suas merecidas férias, pelos mesmos cinco anos, com a única preocupação de descansar e de se divertir, sem qualquer tipo de remorso ou compromisso com o que deixaram para trás.

Ou melhor, aquele que deixaram para trás, o robô *WALL-E*, que é o único “ser” que parece preocupado e compromissado com uma tarefa de grande responsabilidade: cuidar sozinho do planeta Terra, já que outros exemplares de sua espécie não conseguiram sobreviver. Além de cuidar de um planeta “quase” sem vida, *WALL-E* também cuida de sua própria sobrevivência. Ele é organizado e disciplinado, qualidades essenciais para quem quer vida longa: faz caminhada e musculação porque anda longas distâncias até o trabalho e levanta peso praticamente o dia todo e todos os dias. Cuida da saúde, pois toma seu banho de sol, sem excessos, o suficiente para repor suas energias.

Mantém peças de reposição, para uma visão, por exemplo. E ainda pelo jeito

WALL-E tem casa própria, que tem clima e, enquanto descalça e pendura suas esteiras antes de adormecer distantes, nem sequer usam sapatos. Ele cultiva um hobby, excelente: passava objetos aos quais atribui algum tipo de lâmpada, ou um isqueiro (não estamos

Como o capitão Kirk à frente de sua nave, esbravejando e dançando dinados se encontram na iminência de Além do mais, faz parte das atribuições liderados. Que o digam a barata Fala tenente Uhura, o sarcástico Dr. McCoy

WALL-E é portador de um espírito que balha se diverte, afinal, deve ser muito lixo gerado pela vida moderna pode ser casa, com certo luxo: móveis, computadores E o que não pode ser reutilizado, pois encontrar um bilhete premiado em nosso querido *WALL-E*.

O tempo para o lazer é fundamental para o robô, afinal, ninguém é de ferro. O robô pesado, *WALL-E* relaxa assistindo um programa geral na casa e se emociona estaticamente.

WALL-E, tanto quanto o charme de um pode ver um “rabo de saia” e quer receber receoso diante da novidade – afinal, não é amiga, uma inimiga mortal do Império evoluído de sua espécie –, *WALL-E* (totalmente infalível) foi o convite para a moçambique encantou por nenhuma, mas quis ficar com uma plantinha viçosa enterrada numa caixa

O filme *WALL-E* trata de sobrevivência de suas respectivas espécies – a da raça humana e do próprio planeta Terra – e a ficção, se a tentativa de repovoar a Terra para a *Axiom* seria imitar a nave *Enterprise* busca de novos mundos onde pudesse

Mantém peças de reposição, para o caso de acidentes, como uma perda de visão, por exemplo. E ainda pelo jeito, dorme cedo.

WALL-E tem casa própria, que o abriga e protege contra os arroubos do clima e, enquanto descalça e pendura delicadamente (cantando, feliz por chegar em casa) suas esteiras antes de adentrar em seu lar, os humanos em suas naves distantes, nem sequer usam sapatos, pois não têm o hábito saudável de andar. Ele cultiva um hobby, excelente passatempo para os solitários, colecionando objetos aos quais atribui algum tipo de valor, que pode ser um garfo, uma lâmpada, ou um isqueiro (não estamos falando de *Star Trek!*).

Como o capitão Kirk à frente de sua tripulação, *WALL-E* é um líder absoluto em sua nave, esbravejando e dando ordens explícitas quando seus (in)subordinados se encontram na iminência de lhe causar problemas ou a si próprios. Além do mais, faz parte das atribuições do líder zelar pelo bem-estar de seus liderados. Que o digam a barata Hal, companheira fiel do robô, a sensual tenente Uhura, o sarcástico Dr. McCoy e mesmo o frio e lógico Mr. Spock.

WALL-E é portador de um espírito curioso e explorador. E enquanto trabalha se diverte, afinal, deve ser muito interessante revirar o lixo alheio. Do lixo gerado pela vida moderna pode-se extrair todos os itens para montar uma casa, com certo luxo: móveis, computadores, eletrodomésticos, brinquedos. E o que não pode ser reutilizado, pode ser reciclado. Com sorte podemos encontrar um bilhete premiado ou um anel de brilhante, como no caso do nosso querido *WALL-E*.

O tempo para o lazer é fundamental para a qualidade de vida, ensina-nos o robô, afinal, ninguém é de ferro (!). Depois de um dia exaustivo de trabalho pesado, *WALL-E* relaxa assistindo um musical enquanto faz uma arrumação geral na casa e se emociona estático, diante das cenas românticas da fita.

WALL-E, tanto quanto o charmoso capitão Kirk, é namorado também, não pode ver um “rabo de saia” e quer logo fazer contato. Apesar de um tanto receoso diante da novidade – afinal, não se sabe se se trata de uma “vulcana” amiga, uma inimiga mortal do *Império Klingon*, ou apenas um exemplar mais evoluído de sua espécie –, *WALL-E* tenta várias aproximações. A melhor (e infalível) foi o convite para a mocinha conhecer suas coleções. *EVE* não se encantou por nenhuma, mas quis ficar com uma joia rara daquele planeta, uma plantinha viçosa enterrada numa bota velha.

O filme *WALL-E* trata de sobreviventes. Robô e plantinha são ambos sobreviventes de suas respectivas espécies e encarnam a esperança de sobrevivência da raça humana e do próprio planeta Terra. Pensando no contexto da nossa ficção, se a tentativa de repovoar a Terra viesse a falhar, uma saída possível para a *Axiom* seria imitar a nave *Enterprise* e sair explorando o universo em busca de novos mundos onde pudesse aportar e iniciar uma nova era para a

humanidade. Certamente seria o caso de enfrentar as dificuldades de adaptação ao novo ambiente.

Na pior das hipóteses, por um mecanismo de seleção natural, talvez somente os exemplares melhor adaptados sobrevivessem, mesmo que esse exemplar fosse uma bactéria, ou uma simples molécula de DNA. Quiçá, dando prosseguimento à evolução (e daí não se sabe o que pode acontecer), milhões de anos depois, assistiríamos ao surgimento de um planeta habitado por *Jedis*, ou macacos *Cornelius*, ou *Alliens*, ou aqueles seres fofinhos como os *Gizmos*, sendo visitados por uma nave do *Império* (ops, acho que já estou misturando os filmes).

E talvez esses seres sejam tão inquietos e complexos quanto nós humanos, buscando sinais no solo, na água e no ar (e no espaço), eternamente perguntando: “– de onde viemos? Para onde vamos?”, criando mitos e teorias para dar conta das respostas. Ou então, sejam seres de vida simples, como *WALL-E*, capazes de admirar belezas delicadas e singelas, como plantinhas enterradas em botas velhas, de se encantarem com fitas e canções românticas e de levarem uma vida boa cuidando muito bem de si, do outro e do meio em que vivem.

Vida complexa

Antes de partirmos para as cenas finais, ainda há espaço para mais algumas reflexões a respeito do filme. Um delas refere-se à cena em que *EVE* parece ensinar para *WALL-E* como o fogo surge no isqueiro. É uma cena rápida e sutil, mas carregada de significado, uma vez que, guardadas as proporções e o contexto, poderiam ser comparáveis à cena de *A Guerra do Fogo* (Annaud, 1981), na qual uma mulher de uma tribo mais evoluída técnica e socialmente, ensina, entre outras coisas, como é possível fazer fogo usando um graveto, palha seca e um certo *know how* (que inclui uma indispensável dose de saliva, alguém se lembra?). No filme, os robôs também personificam tipos humanos com diferentes recursos técnicos e tácitos. Dessa perspectiva é possível abrir uma discussão, subsidiada pela história das técnicas e das ciências, a respeito da busca contínua de dominação da natureza pelo homem.

Essa busca de controle da natureza pode ser atrelada, em certa medida, à possibilidade de viabilizar a manutenção da sobrevivência humana como espécie e fundamentada, ainda que de forma não explícita, nas justificativas de

desenvolvimento técnico e científico na paixão e conhecimento tácito, o ser mática e imbricada às relações econômicas esse desejo e possibilidade de domínio e transformar a natureza. Para o desenvolvimento das inovações contribuem os seres humanos tecnológicos e fenômenos naturais.

Ao longo do filme podemos encontrar elementos que ilustram o ideal de domínio da sociedade. Por exemplo, a própria Terra, terrestre, ou parte significativa dela, representa, hoje, um avanço tecnológico vale ressaltar que, contraditoriamente capaz de dar conta, por exemplo, do consumo em geral.

O problema do lixo, que há décadas não tem solução para as sociedades contemporâneas, é o futuro onde o filme se passa. Além do planeta Terra e do cinturão de asteroides, o *Axiom*, novo lar dos habitantes terrestres intergalático, de maneira indiscriminada. Novamente, temos a noção de que os problemas gerados estão aquém dos desafios atuais.

Outro aspecto interessante e que nos dá um pouco mais de profundidade é o fato de que podemos dizer, que se constitui no modelo de se tratar de uma nave que vaga pelo espaço de uma estrutura de poder fortemente centralizada e por isso a respeito do funcionamento da nave, o ambiente que substitui as condições terrestres ali se desenvolvem parecem ter insistentemente comum, uma estrutura social que se mantém.

A despeito do fato de que a população é sociocultural e que os problemas são

* A ideia de controle da natureza é um valor maximizado pelas práticas tecnológicas e pela hierarquia dos valores envolvidos na atividade.

desenvolvimento técnico e científico no mundo moderno.⁴ Além da curiosidade, paixão e conhecimento tácito, o ser humano desenvolveu uma forma sistemática e imbricada às relações econômicas/sociais/naturais de levar adiante esse desejo e possibilidade de domínio, através do ato de conhecer, manipular e transformar a natureza. Para o desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovações contribuem os seres humanos, cada vez mais mulheres, artefatos tecnológicos e fenômenos naturais.

Ao longo do filme podemos encontrar situações, ainda que subjacentes, que ilustram o ideal de domínio da natureza como um valor presente na sociedade. Por exemplo, a própria possibilidade de transferir a população terrestre, ou parte significativa dela, para uma estação espacial autossuficiente representa, hoje, um avanço tecnológico digno de ficção científica. No entanto, vale ressaltar que, contraditoriamente, esse mesmo ideal de controle não é capaz de dar conta, por exemplo, da enorme produção de dejetos gerados pelo consumo em geral.

O problema do lixo, que há décadas já se tornou um problema de difícil solução para as sociedades contemporâneas, parece se potencializar no longínquo futuro onde o filme se passa. Além do cenário de devastação ambiental do planeta Terra e do cinturão de satélites abandonados que a orbitam, a *Axiom*, novo lar dos habitantes terrestres, continua lançando pelo espaço intergalático, de maneira indiscriminada e irresponsável, o lixo produzido. Novamente, temos a noção de que os conhecimentos científicos e tecnológicos gerados estão aquém dos desafios atuais e futuros.

Outro aspecto interessante e que parece possível de ser analisado com um pouco mais de profundidade refere-se ao tipo de Estado, se é que assim podemos dizer, que se constitui no ambiente delimitado pela nave *Axiom*. Por se tratar de uma nave que vaga pelo espaço é natural considerar a presença de uma estrutura de poder fortemente hierarquizada em que as decisões são tomadas de forma centralizada e por aqueles que detêm as informações técnicas a respeito do funcionamento da nave. Contudo, também por se tratar de um ambiente que substitui as condições de existência na Terra, os indivíduos que ali se desenvolvem parecem ter instituído, a partir de uma identidade cultural comum, uma estrutura social que se manifesta em sua dimensão política.

A despeito do fato de que a população da nave vive num aparente consenso sociocultural e que os problemas econômicos estão solucionados, uma vez que

⁴ A ideia de controle da natureza é usada na perspectiva de Mariconda, e expressa um “valor maximizado pelas práticas tecnocientíficas e em torno do qual se organiza a hierarquia dos valores envolvidos na atividade científica” (Mariconda, 2006).

não se observa no filme uma escassez de bens⁵ ou de alimentos, a autoridade política parece estar constituída apenas para zelar pelo cumprimento de um contrato assinado de maneira consensual por todos. Neste sentido, os robôs, em particular *Auto* (o robô que atua na cabine de controle da nave), pode exercer o papel de um soberano, tomando decisões e executando-as, deixando a figura do comandante atuar apenas simbolicamente e como porta-voz de decisões que se acostumou a não tomar. Pode-se dizer, inclusive, que o monopólio da violência, elemento fundamental da concepção weberiana de Estado, está sob o controle dos robôs.

Isso pode ser considerado ao longo de todo o filme, mas se torna mais aparente no momento em que o comandante tenta impor a autoridade, que ainda julgava deter, ordenando, face à descoberta de vida e fotossíntese na Terra, que o curso da nave retornasse ao planeta de origem. Nesse momento, configura-se explicitamente uma tentativa de golpe (de Estado?) no sentido em que *Auto*, contrariando suas diretrizes de robô, passa a manipular os fatos (a saber, eliminar a planta, prova da possibilidade de vida sustentável na Terra), usa a força, seu poder, em favor da manutenção do *status quo*, o qual permitia a concentração de poder sob sua guarda.

Neste exercício de reconstruir o ambiente sócio-econômico-político na nave, poderíamos considerar – à luz de algumas referências teóricas da sociologia –, a sociedade retratada no filme como alienada, uma vez que deixou de exercer suas capacidades de autorreflexão e de decisão. Todos são explicitamente manipulados, gerando inclusive alterações nas suas condições físicas, (embora sem grandes problemas) e se resignam a este “estado de bem estar social” extremado, e que não inclui a organização ou a consideração do lixo produzido. O que pensar disso?

Créditos finais

Elaborar este artigo lançou os autores numa atividade um tanto transgressora e bastante desafiadora: exercitar, a partir do filme *WALL-E*, uma reflexão coletiva (quem sabe até interdisciplinar ou multidisciplinar) que permita transcender uma discussão demasiadamente compartimentada e unidimensional de temas complexos suscitados ao longo do filme como, por exemplo, a poluição ambiental, a automatização da vida e o enfraquecimento das relações

⁵ O problema da propriedade privada parece estar suspenso nesse caso.

interpessoais. Com isso, focalizamos discussões gerais de discussão envolvendo a Sociedade, Cultura e Educação, que por se tratar de um filme infantil, demais faixas etárias, o presente temáticas formais (como escolas, universidades, debates com amigos etc.), a problemática seculares que afligem a humanidade.

Referências

- ARENDDT, Hanna. *A condição humana*. 10. ed., 2001.
 BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
 DUSSEL, Enrique. *Ética da libertação*. Petrópolis: Vozes, 2000.
 DREIFUSS, René A. *Política, poder*. Petrópolis: Vozes, 1993.
 FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Studia, 2008.
 LACEY, Hugh. *Valores e Atividade*. Studia, 2008.
 MARICONDA, Pablo R. “O contrato entre fato e valor”. In: *Scientia*. WEBER, Max. *A Política como vocação*.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL: *Wall-e*
 ANO: EUA, 2008
 DURAÇÃO GÊNERO: 103 min., Comédia
 INDICAÇÃO ETÁRIA: Livre Direção: Andrew Stanton
 ROTEIRO: Andrew Stanton
 FOTOGRAFIA: Jeremy Lasky
 TRILHA SONORA: Thomas Newman
 PRODUÇÃO: Jim Morris
 EDIÇÃO: Stephen Schaffer

interpessoais. Com isso, focalizamos os eixos que julgamos potenciais e temas gerais de discussão envolvendo as interrelações entre Ciência, Tecnologia, Sociedade, Cultura e Educação, por meio da sétima arte. Acreditamos ainda que por se tratar de um filme infantil, mas que se comunica também com as demais faixas etárias, o presente texto pode subsidiar, em diversos contextos formais (como escolas, universidades etc.) e informais (como em família, em debates com amigos etc.), a problematização, a discussão e a reflexão de temas seculares que afligem a humanidade.

Referências Bibliográficas

- ARENDDT, Hanna. *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 10. ed., 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- DUSSEL, Enrique. *Ética da libertação: na idade da globalização e da exclusão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- DREIFUSS, René A. *Política, poder, Estado e força: uma leitura de Weber*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 24. ed., 2001.
- LACEY, Hugh. *Valores e Atividade Científica*. Editora 34, v.1, e ver: *Scientiae Studia*, 2008.
- MARICONDA, Pablo R. "O controle da Natureza e as origens da dicotomia entre fato e valor". In: *Scientiae Studia*, v.4, n.3, 2006, p. 453.
- WEBER, Max. *A Política como vocação*. Editora UNB, 2003.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL: *Wall-e*

PAÍS: EUA, 2008

DURAÇÃO/GÊNERO: 103 min., Comédia/Aventura

INDICAÇÃO ETÁRIA: Livre Direção: Andrew Stanton

ROTEIRO: Andrew Stanton

FOTOGRAFIA: Jeremy Lasky

TRILHA SONORA: Thomas Newman

PRODUÇÃO: Jim Morris

EDIÇÃO: Stephen Schaffer

Todos os direitos reservados à
Fino Traço Editora Ltda.
© Autores

Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido
por qualquer meio sem a autorização da editora.
As ideias contidas neste livro são de responsabilidade do seu autor
e não expressam necessariamente a posição da editora.

CIP-BRASIL CATALOGAÇÃO-NA-FONTE | SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVRO, RJ

H58
v.4

História da ciência no cinema 4 / organização Ana Carolina Vimieiro, Betânia Gonçalves
Figueiredo, César Carrillo Trueba. - Belo Horizonte, MG : Fino Traço, 2012.
284p. : . -(Scientia ; 16)

Inclui bibliografia
ISBN 978-85-8054-071-0

1. Ciência - História. 2. Ciência no cinema - História e crítica. 3. Filmes de ficção
científica - História e crítica. I. Vimieiro, Ana Carolina. II. Figueiredo, Betânia Gonçal-
ves. III. Série.

12-5087.

CDD: 791.435
CDU: 791.43-2

18.07.12 30.07.12

037477

CONSELHO EDITORIAL COLEÇÃO SCIENTIA

Carlos Alberto Filgueiras | UFRJ

Bernardo Jefferson de Oliveira | UFMG

Gilberto Hochman | FIOCRUZ

Maria Amélia Dantes | USP

Maria de Fátima Nunes | UNIVERSIDADE DE ÉVORA – PORTUGAL

Olival Freire | UFBA

Fino Traço Editora Ltda.
Rua dos Caetés, 530 sala 1113 - Centro
Belo Horizonte. MG. Brasil
Telefax: (31) 3212 9444
www.finostracoeditora.com.br

Coleção
Scientia

1ª EDIÇÃO: Julho, 2012

IMPRESSÃO: Bandeirantes

FORMATO: 15 x 21 cm; 284 p.

TIPOLOGIA: Bodoni

PAPEL DA CAPA: Supremo 250 g/m²

PAPEL DO MIOLO: Offset 90 g/m²

PRODUÇÃO EDITORIAL: Maíra Nassif

CAPA & DIAGRAMAÇÃO: Ana C. Bahia

REVISÃO DE TEXTOS: Elizabete Lara Condé



Reunir em um livro autores de disciplinas tão distintas nem sempre é fácil, mas, quando se consegue certa homogeneidade no tratamento do tema central, é uma grande conquista, pois se mantém, assim, esse difícil balanceamento entre unidade e diversidade, que tanto enriquece a análise de qualquer assunto. Esse é o caso do livro que tem em mãos. Um fio percorre uma grande variedade de filmes de épocas e procedências distintas, formando cruzamentos em determinados aspectos da história da ciência, destacando conceitos abordados e seus enfoques, localizando contextos e entendimentos não explícitos na trama do filme. Tem-se uma trama que faz emergir aquilo que antes não foi percebido. Assim, depois de se ler este livro, não é possível olhar da mesma maneira filmes que toquem, de alguma maneira, o tema da ciência. É, portanto, um convite à ampliação do olhar.



PÓSGRADUAÇÃO
HistoriaUmg

FAPEMIG

Sumário

<i>Apresentação</i>	7
Fatos e Fadas: Uma leitura de <i>A.I. - Inteligência Artificial</i> <i>Francismary Alves da Silva e Cynthia de Cássia Santos Barra</i>	11
<i>O Vingador do Futuro</i> : uma leitura da arquitetura mexicana monumental do final do século <i>Cuauhtémoc Medina</i>	25
<i>Extermínio</i> , o horror que não passa: as ciências, o risco e a contingência <i>Ely Bergo de Carvalho</i>	39
Desafio <i>Wall-E</i> <i>Graciela de Souza Oliver, Máisa Helena Altarugio, Lucio Campos Costa, Daniel Pansarelli e Rosana Louro Ferreira Silva</i>	53
A questão nuclear no cinema: " <i>A síndrome da China</i> " <i>Marco Antonio Martínez Negrete</i>	69
<i>Laranja Mecânica</i> , ópera-rock <i>Gabriel da Costa Ávila</i>	87
<i>Frankenstein</i> na tela ou os vasos comunicantes entre ciência e cultura <i>César Carrillo Trueba</i>	101
A arte torna visível: O rosto e as máscaras <i>Gildo Magalhães</i>	123
A História pelo Olfato: Cultura, práticas artesanais de alquimia e ciência no século XVIII <i>Paloma Porto Silva</i>	135
Kaspar e os meninos selvagens <i>Bernardo Jefferson de Oliveira</i>	149

<i>A Vênus Negra: o corpo como locus para classificação e diferenciação dos seres humanos</i> <i>Ana Carolina Vimieiro Gomes</i>	163
<i>A Criação de Darwin: entre o homem e a teoria</i> <i>Valéria Mara da Silva e Rodrigo Osório Pereira</i>	177
Considerações sobre a imagem dos cientistas no cinema mexicano <i>Carlos Flores Villela</i>	189
Cobaias: os custos humanos dos argumentos científicos <i>Leila Marrach Basto de Albuquerque e Eduardo Basto de Albuquerque</i>	209
O cinema e a consciência <i>Javier Barreiro Cavestany</i>	221
Parto e Poder: uma leitura da experiência do parto normal em <i>Genpin</i> , de Naomi Kawase <i>Marina Alves Amorim e Frederico Assis Cardoso</i>	233
Infecção e redenção: <i>Dr Ehrlich's Magic Bullet</i> <i>Cristiana Bastos</i>	243
As dimensões sociais da ciência no cinema <i>Luciano Levin e Pablo Kreimer</i>	259

Desafio *Wall-E*

Graciela de Souza Oliver, Máisa Helena Altarugio,
Lucio Campos Costa, Daniel Pansarelli e
Rosana Louro Ferreira Silva¹

*Pensamos demasiadamente e sentimos muito pouco.
Mais do que maquinário, precisamos de humanidade.
Mais do que de inteligência, precisamos de afeição e doçura.
Sem essas virtudes, a vida será de violência e tudo será perdido...*

(Tradução livre do trecho do filme de Charles Chaplin,
O Grande Ditador, 1940)²

O trecho acima nos traz algumas pistas sobre os grandes temas que circulam nas ciências sociais e humanas atualmente. Isso não é diferente aqui na UFABC, instituição que nos une e que se pretende inovadora, tecnológica e interdisciplinar. Por exemplo, as relações históricas entre humanos e “não humanos”, o desenvolvimento da tecnologia em sociedade, as qualidades e valores dos gêneros e aquelas questões relativas a como podemos viver em conjunto, aprender e viver em nosso ambiente. Esses são os temas que escolhemos abordar de forma simples, ao público deste livro.

O grupo que aqui se dispôs a falar sobre essas questões é variado. Em nossas conversas, buscamos integrar os temas acima às seguintes perguntas-chave: o que é ser (um) humano?; como nosso conhecimento tecnológico afeta essa existência e sobrevivência?; que relações os seres humanos vêm construindo historicamente sobre a questão ambiental? O filme *Wall-E* nos permitiu pensar e pesquisar sobre isso a partir de nossas capacidades específicas e de forma que contribuíssemos uns com os outros. Acreditamos que essas perguntas gerais também povoaram a mente dos adultos que assistiram essa produção.

¹ Docentes do Centro de Ciências Naturais e Humanidades e da Pós-Graduação em Ensino, História, Filosofia de Ciências e Matemática, da Universidade Federal do ABC – UFABC.

² Cf. “*We think too much and feel too little. More than machinery, we need humanity. More than cleverness, we need kindness and gentleness. Without these qualities, life will be violent and all will be lost...*”

Entendemos que elas são bem-vindas para incitar a discussão em qualquer nível de ensino e locais não formais de educação.

Com essa caracterização, recomendações e ressalvas, ou as letrinhas miúdas que aparecem no início de alguns filmes, reforçamos, ao contrário do usual, nossa autoria e responsabilidade conjunta sobre as ideias que apresentaremos. Todavia, assim como num *trailer*, nosso texto não tem a pretensão de contar a história toda, muito menos mostrar tudo o que acontece nas cenas. Nossa composição começa focalizando no contexto histórico e ambiental atual, depara-se com os tipos de relações presentes e com a vida dos personagens e finaliza com algumas questões sobre o papel das ciências e tecnologias na construção das sociedades.

Falando da Terra

Inovar e fazer diferente. Esses são os lemas da *Pixar* – empresa norte-americana produtora de animações e filmes infantis – que, desde 1986, busca reunir arte e tecnologia em suas produções. Inovar no cinema exige esforço criativo contínuo. Isso nem sempre vem de uma relação direta com o passado, mas de uma ruptura que seja minimamente inteligível ao presente, e, ainda assim, abra novas perspectivas de futuro e dialogue com os diversos públicos.

Em *WALL-E* a apresentação de temas atuais na sociedade é objeto de suas animações. O filme surge num momento crucial da questão ambiental e de previsões dramáticas para o futuro do planeta, ou, quando o aumento do aquecimento global e a influência humana nesse fenômeno tinham acabado de ser divulgados por cientistas. A partir de fevereiro de 2007, após a publicação do relatório do Painel Intergovernamental de Mudanças Climáticas – IPCC,³ que continha as previsões a respeito do problema do aquecimento global, a questão ambiental ganhou um destaque poucas vezes visto nos meios de comunicação.

Além dessa interface com temas atuais e mundiais, outra inovação do filme *WALL-E* está em sua narrativa. Ela começa com o fim de nossa existência, tal como poderíamos observar nas mentes mais sonhadoras de uma conquista espacial para a “fuga” de nosso planeta, quando se acabaram as belezas, permanecendo apenas os problemas ambientais. Faz um contraponto entre

³ IPCC (*Intergovernmental Panel Climate Change*) é resultante de estudos sobre o fenômeno das mudanças ambientais globais em vários países, inclusive o Brasil. Para saber mais acesse: <http://www.ipcc.ch/index.htm>

um passado, no qual o problema era e um futuro fora da Terra, onde não

Junto com a visão da catástrofe, os tecnicistas de natureza, em que se trata de consumo e das relações. Encontrará a solução de todos os problemas e tecnologia que se fazem presentes. É claro que podemos sim buscar a ciência e tecnologia. Mas não podemos de modo a fundamentar os cidadãos uma sociedade economicamente viável que não contribua para o agravamento da degradação ambiental.

Curiosamente, o filme retrata a espécie humana desapareceu. Nossa história com a retomada dessa consciência. Os personagens conseguem se libertar do passado. O que sobrou no planeta na forma de robô/humano do passado, como intocável. Eles apenas precisam de recursos naturais para sobreviverem. Recursos para nossa sobrevivência.

Como se trata de uma ficção, os nossos temores já aconteceram, podemos verificar a veracidade ou falsidade científica dos tipos de novas relações que estamos criando esses personagens. Dessa maneira, como será esse novo recomeço?

Essa narrativa é bastante eficaz. Ela evidencia os principais entraves de nossas coisas. Por exemplo, a estratégia de fala ou explicações científicas e as atividades e linguagens a totalizar nossas capacidades criativas e de inovação que não nosso corpo, banindo-nos dessas situações pela maioria.

A cena mais dura de encerrar a mercê do que criamos para encontrar beleza, etc. As decisões sobre os detalhes técnicos dos computadores

um passado, no qual o problema do lixo não tem solução óbvia (o que é real) e um futuro fora da Terra, onde tudo se resolve via eficientes robôs catadores.

Junto com a visão da catástrofe está a visão otimista da tecnologia e visões tecnicistas de natureza, em que se acredita não precisarmos mudar nosso padrão de consumo e das relações deste com o meio ambiente, pois a tecnologia encontrará a solução de todos nossos problemas. Visões utilitaristas de ciência e tecnologia que se fazem presentes tanto nas esferas sociais como acadêmicas. É claro que podemos sim buscar a melhoria da condição humana por meio da ciência e tecnologia. Mas não podemos deixar de ter uma formação crítica, de modo a fundamentar os cidadãos nas suas posições e ações, para buscar uma sociedade economicamente mais justa e ecologicamente equilibrada, e que não contribua para o agravamento da miséria, dos conflitos sociais e para a degradação ambiental.

Curiosamente, o filme retrata situações em que a percepção crítica da espécie humana desapareceu. Nós nos tornamos seres manipuláveis. E somente com a retomada dessa consciência e de seu poder de decisão, que os personagens conseguem se libertar do destino que havia sido imposto pelos homens no passado. O que sobrou no planeta? *WALL-E* e *EVE*! A personificação em forma de robô/humano do nosso desejo de proteger o ambiente e defendê-lo como intocável. Eles apenas protegem o meio-ambiente, pois não necessitam de recursos naturais para sobreviver, ao passo que nós precisamos retirar recursos para nossa sobrevivência.

Como se trata de uma ficção em que tudo pode ser possível, e já que nossos temores já aconteceram, podemos esquecer essas catástrofes iminentes, a veracidade ou falsidade científica delas e as frustrações geradas pelos diversos tipos de novas relações que estamos imersos atualmente, para seguir e sentir esses personagens. Dessa maneira, ficamos livres para imaginar e interpretar como será esse novo recomeço, desse “nós” e “eles” e tudo o mais.

Essa narrativa é bastante eficaz, pois ao mesmo tempo em que faz esquecer, evidencia os principais entraves que temos hoje para alcançar essas mesmas coisas. Por exemplo, a estratégia usada no filme de uma ausência total de fala ou explicações científicas e tecnológicas, remete ao afastamento dessas atividades e linguagens a totalidade dos indivíduos. Ou, quando deslocamos nossas capacidades criativas e de controle para outros meios físicos e pensantes que não nosso corpo, banindo ou postergando as decisões e a compreensão dessas situações pela maioria.

A cena mais dura de encarar é o prognóstico do que seremos. Seres à mercê do que criamos para encontrar, conhecer, controlar, fazer, falar, cuidar, embelezar, etc. As decisões sobre esses artefatos, embora sejam concernentes a detalhes técnicos dos conhecimentos científicos e tecnológicos, não podem

ser tratados apenas como uma decisão científica ou tecnológica de alguns – academia; ou da esfera política, porque ocorrem exclusivamente no plano político e econômico. Como viramos essa situação presente? Pela contação de histórias? Pela educação? Pela politização/conscientização? Pela sensibilização?

Entendemos que o filme apresenta um movimento positivo na sua narrativa, ainda que decorrente do conflito entre duas situações. Inicialmente questiona a visão do ser humano que domina a natureza, mas é dominado pelas máquinas. Depois, os seres humanos buscam o caminho inverso, dominar as máquinas e reencontrar o mundo natural, como expresso na cena em que o comandante desce da nave carregando a planta para procurar um lugar onde replantá-la. Esse reencontro também aparece em continuidade, quando se encontra o enorme campo verde, de onde a planta surgiu, retratando a possibilidade da natureza de absorver impactos e se recompor no tempo e no espaço, independente da presença humana, no processo conhecido como sucessão ecológica. Aspectos como esse tem demonstrado o paradoxo pelo qual passa a espécie humana, a ponto de gerar interpretações de que somente a nossa ausência poderia propiciar a recuperação ambiental do planeta. Entendendo que os seres humanos são parte da teia de relações naturais, mediados pela cultura e relações sociais, o filme nos leva a refletir que não será a nossa ausência que trará a volta às condições ambientais mais sustentáveis, mas nosso retorno e sensação de pertencimento a esse mundo.

Vivemos, talvez, numa sociedade em que os meios (Ciência, Tecnologia e Inovação) se tornaram os fins em si mesmos, na tentativa repleta de contradições de alcançar o progresso material e o domínio sobre a natureza. Como resistir a essa “diretriz”? Essa é a tarefa de *WALL-E* e *EVE* na maior parte da trama. Humanos? Bom, não tão humanos, mas educadamente ou culturalmente humanos. Demonstram ainda e simplesmente uma paixão por existir ou simplesmente ser o que se é.

Qualquer semelhança, então, não é mera coincidência. Os robôs *WALL-E* e *EVE* são quase invencíveis, incansáveis, criativos, não desanimam, são poderosos, orgulhosos, têm senso de humor, e ainda são capazes de amar. A diretriz de *WALL-E* é pegar, juntar, amassar, comprimir e organizar nosso lixo. Tarefas mecânicas que a história das revoluções industriais e das rupturas nas trajetórias tecnológicas nos contam muito bem, sobre como esses programas e suas formas foram, surgiram e se desdobraram até *EVE*.

Ele fez isso por 700 anos! Esse foi mais ou menos o mesmo tempo em que a sociedade ocidental se modernizou, desde o século XV. Nesse tempo, entendemos que ele aprendeu algumas coisas: separar objetos, ou ser curioso para saber o que são. *WALL-E* (*Waste Allocation Load Lifter - Earth-Class*) encontra o sentido de sua existência na relação com o outro e nas suas cole-

ções, encontradas nas sucatas. Ao trabalho de catadores de lixo. Fazer a ciência e tecnologia que os mesmos produzimos?

Coisas que apenas usamos. *WALL-E* e *EVE*. Revelam o humano sutil, no ping-pong, no extintor, no cubo mágico e na fita magnética. Consumimos: sua história, os seus sentimentos.

Já *EVE* (*Extraterrestrial Vegetation*) tecnológica. Sua diretriz é escanear além das coisas, “escaneia”, mas entende uma crítica à revolução no controle das tecnologias de controle. Nessa virada das mulheres suas miopias e determinações das novas mães, as “Evas” atuais, o romance e a maternidade – o outro que os outros fazem. Não são mais seus objetivos, apesar de serem os sentidos.

Todavia, porque ela se enfia no lar dos outros de volta num longo tempo, a resistir à diretriz e a sinal de vida na terra, que não se velho mundo, e que as mulheres plantinha que se desenvolveu dentro

Mas ela cumpre com o objetivo de máquina perfeita. Já *WALL-E* anos, não só não cumpre com as toneladas de lixo, como pensa modificado brevemente ao final da compactar lixo sem parar, depois volta ao “normal” com o “beijo” de forma conjunta e podem esquecer

Na trajetória de mudança de papéis só das mulheres, mas dos homens, pós-humanos, todos aprenderam a lidar. Mas todas essas mudanças ainda

ções, encontradas nas sucatas (lixo?). Hoje em dia, isso bem se assemelharia ao trabalho de catadores de materiais recicláveis. Não parece interessante? Fazer a ciência e tecnologia funcionarem em prol da dominação do que nós mesmos produzimos?

Coisas que apenas usamos ou consumimos têm um outro significado para *WALL-E* e *EVE*. Revelam o humor que pode existir no alarme do carro, no sutiã, no *ping-pong*, no extintor de incêndio, no isqueiro, na luz elétrica, no cubo mágico e na fita magnética. Existem muito mais coisas nos produtos que consumimos: sua história, os conhecimentos e qualquer coisa que consigamos dar sentido.

Já *EVE* (*Extraterrestrial Vegetation Evaluator*) é vista como uma última versão tecnológica. Sua diretriz é examinar a vegetação alienígena. *EVE* tem visão além das coisas, “escaneia”, mapeia e planeja. Por essa personagem podemos entender uma crítica à revolução feminina, à tomada de postos masculinos: no controle das tecnologias de voo, das armas de destruição, de busca e de controle. Nessa virada das mulheres, o filme apresenta sua violência, seu ódio, suas miopias e determinações cegas. Realmente mete medo na criançada! As novas mães, as “Evas” atuais, já não conseguem ver como pode acontecer o romance e a maternidade – o outro. Ou ainda enxergar as coisas mais banais que os outros fazem. Não são moderadas, não sabem dançar, são egoístas em seus objetivos, apesar de serem canais da vida e da reprodução em vários sentidos.

Todavia, porque ela se enfadonha a procurar a essência daquilo que trará o lar dos outros de volta num lugar estranho, ela, então, aprende ao mesmo tempo, a resistir à diretriz e a como usá-la diante das circunstâncias. Buscar sinal de vida na terra, que não seja a barata, a última sobrevivente real do velho mundo, e que as mulheres tradicionalmente detestam, vem de uma plantinha que se desenvolveu dentro de uma geladeira.

Mas ela cumpre com o objetivo para o qual foi produzida, salientando a ideia de máquina perfeita. Já *WALL-E*, enquanto máquina produzida há 700 anos, não só não cumpre com seus objetivos de compactar lixo, desviando-se das toneladas de lixo, como perde tempo em outras ações. Tal aspecto só é modificado brevemente ao final do filme. E isso ocorre quando *WALL-E* passa a compactar lixo sem parar, depois de ter sido concertado por *EVE*, mas ele volta ao “normal” com o “beijo” dela. No final ambos completam sua diretriz de forma conjunta e podem esquecer sua diretriz inicial.

Na trajetória de mudança do papel social e cultural dos gêneros, que não só das mulheres, mas dos homens, gays, lésbicas, transexuais, metrossexuais, pós-humanos, todos aprenderam a lidar com os diversos conflitos e reviravoltas. Mas todas essas mudanças ainda são difíceis de explicitar politicamente,