

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Luciana Nunes Kurtz

**A SOCIEDADE LÍQUIDA E OS EFEITOS DO DESENVOLVIMENTO DA
TECNOLOGIA: UMA ANÁLISE DO FILME WALL-E (2008)**

Passo Fundo

2014

Luciana Nunes Kurtz

**A SOCIEDADE LÍQUIDA E OS EFEITOS DO DESENVOLVIMENTO DA
TECNOLOGIA: UMA ANÁLISE DO FILME WALL-E (2008)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por Luciana Nunes Kurtz como exigência do curso de graduação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de comunicação, da Universidade de Passo Fundo como requisito parcial para a obtenção de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Prof^a Ma. Claudia Regina de Oliveira.

Passo Fundo

2014

Luciana Nunes Kurtz

A sociedade líquida e os efeitos do desenvolvimento da tecnologia: uma análise do
filme Wall-e.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado por Luciana Nunes Kurtz como
exigência do curso de graduação em
Publicidade e Propaganda da Faculdade de
comunicação, da Universidade de Passo Fundo
como requisito parcial para a obtenção de
Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a
orientação da Profª Ma. Claudia Regina de
Oliveira.

Aprovada em ____ de _____ 2014.

BANCA EXAMINADORA

Profª Ma. Claudia Regina de Oliveira - UPF

Prof. _____ - _____

Prof. _____ - _____

*Aos meus pais que me apoiaram em todas as
minhas escolhas. São minha base minha vida.*

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

À Instituição pelo ambiente criativo e amigável que proporciona.

A minha orientadora e professora Claudia Regina de Oliveira, pela orientação, apoio e confiança, puxões de orelha.

Agradeço a minha mãe Vera, heroína que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço.

Ao meu pai Elbio, que apesar de todas as dificuldades me fortaleceu e que para mim foi muito importante.

A todos meus amigos, companheiros de trabalhos e irmãos na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

Em especial, agradecer as minhas penélopes Stéfany Koeche e Taíse S. Barfknecht, pela amizade, amor, risadas, choros, abraços, somos um pacote completo. Agradecer a Pamela Raber, que foi um achado nesses quatro anos, uma mãe.

A todos que direta ou indiretamente riram e choraram comigo dando força, o meu muito obrigado.

No meu entender, o otimista é aquele que acredita que este é o melhor dos mundos possíveis. E o pessimista é aquele que suspeita que o otimista tem razão... Nesse quadro, não me identifico nem com o otimista nem com o pessimista, pois acredito que o mundo possa ser melhorado e que essa mera crença é instrumental em torná-lo melhor...
Zygmunt Bauman

RESUMO

A tecnologia tem ampla relação com a humanidade atualmente, o consumo exagerado de produtos criados a partir dos desejos do ser humano é mais visível. O estudo foi realizado por meio de uma análise a relação existente entre homem e tecnologia e consumo, tendo como objetivo de estudo o filme *Wall-e*, elementos e efeitos presentes na sociedade do consumo no longa-metragem *Wall-e* produzido pela empresa Pixar Animation Studios em colaboração com a *Walt Disney Pictures* em 2008. *Wall-e* é um filme que se concentra na sociedade contemporânea com relação ao desenvolvimento tecnológico. O filme tem uma relação entre humanidade e tecnologia e como tais podem interferir um ao outro. A análise do projeto, portanto, busca mostrar como a animação trabalha esses conceitos, e seus reflexos na sociedade. Através do pesamento de sociedade líquida trazido por Zygmunt Bauman em seu livro modernidade líquida.

Palavras-chave: Sociedade Moderna. Indústria Cultural. Tecnologia. Cinema. Zygmunt Bauman. Wall-e.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Robô <i>Wall-e</i>	34
Figura 02 – Eva.....	34
Figura 03 – Hal: a barata	35
Figura 04 – Comandante B. McCrea.....	36
Figura 05 -- Shelby Forthright	36
Figura 06 – Auto	37
Figura 07 – John e Mary.....	38
Figura 08 – Frame 01	43
Figura 09 – Frame 01, 2	44
Figura 10 – Frame 02.....	45
Figura 11 – Frame 02, 2	45
Figura 12 – Frame 02, 3.....	46
Figura 13 – Frame 03	47
Figura 14 – Frame 03, 2	48
Figura 15 – Frame 03, 3.....	48
Figura 16 – Frame 03, 4	49
Figura 17 – Frame 04.....	50
Figura 18 – Frame 05	51
Figura 19 – Frame 05, 2	52
Figura 20 – Frame 06	53
Figura 21 – Frame 06, 2.....	53
Figura 22 – Frame 07	54
Figura 23 – Frame 07, 2.....	55
Figura 24 – Frame 07, 3	56
Figura 25 – Frame 07, 4	56
Figura 26 – Frame 07, 5.....	57
Figura 27– Frame 08	58
Figura 28 – Frame 09.....	59
Figura 29 – Frame 09, 2.....	59
Figura 30 – Frame 09, 3.....	60
Figura 31 – Frame 10.....	61
Figura 32 – Frame 11.....	62

Figura 33 – Frame 11, 2.....	63
Figura 34 – Frame 12.....	64
Figura 35 – Frame 12, 2.....	64
Figura 36 – Frame 12, 3.....	65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. O CONSUMO.....	14
1.1. Frankfurt e a indústria cultural.....	14
1.2. Sociedade de consumo, tecnologia e o consumidor	17
2. O CINEMA	21
2.1. A linguagem do cinema, breve histórico -.....	21
2.2. Indústria e cinema	24
2.3. Animação	25
2.4. A história da Pixar.....	26
3. A LIQUIDEZ	31
3.1. A modernidade líquida.....	31
3.2. Metodologia da análise de conteúdo.....	33
3.3. Personagens.....	38
3.4. Enredo.....	40
3.5. Análise das imagens retiradas do filme <i>Wall-e</i> para caracterizar a sociedade líquida.....	42
3.5.1. Cena 01 – Quanto mais melhor	43
3.5.2. Cena 02 – A busca por identidade	44
3.5.3. Cena 03 – Os laços humanos do mundo fluido	47
3.5.4. Cena 04 – A sedutora leveza do ser	50
3.5.5. Cena 05 – Não fale com estranhos	51
3.5.6. Cena 06 – Compulsão transformada em vício	52
3.5.7. Cena 07 – Vida instantânea	54
3.5.8. Cena 08 – Corpo do consumidor	57
3.5.9. Cena 09 – O sonho de uma vida feliz	58
3.5.10. Cena 10 – Quando estranhos se encontram	60
3.5.11. Cena 11 – Segurança a um certo preço	61
3.5.12. Cena 12 – Preencher o vazio	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	67

INTRODUÇÃO

As mudanças ocorridas sociedade contemporânea mudam a forma de interpretar o mundo, assim conseqüentemente, mudam o hábito de consumo do ser humano. A vida contemporânea se desliga dos modos tradicionais de ordem social. A era moderna é marcada pelo fim dos padrões, das certezas, da segurança e da estabilidade, portanto surgindo a era da indefinição, insegurança e do medo.

No ano de 2008 é criada a animação *Wall-e*, um dos filmes produzidos pela Pixar onde o público adulto também é alvo de interesse. O filme foi criado para levantar questões ambientais em relação ao homem e o planeta Terra, trazendo em meio à trama questões sociais como, a comunicação entre um indivíduo e outro, o homem e sua dependência da tecnologia, o consumo exagerado, um filme de animação de refletiu o sentimento de preocupação com o futuro da sociedade.

Percebe-se a necessidade de compreender a sociedade moderna analisada por Bauman, chamada por ele de “sociedade líquida”. Este trabalho busca aprofundar-se de tal teoria e, a partir desta, permite entender a sociedade contemporânea através de uma análise crítica.

O estudo justifica-se ainda pela necessidade que se tem de uma abordagem que trata da relação entre homem e tecnologia, no processo de formação do hábito de consumo. A modernidade líquida tem latente uma indefinição sobre o futuro do ser humano. A globalização engendrou um mundo em descontrole no qual o capital é leve e transita com assustadora facilidade. As pessoas assumem essas características, o que faz com que a incerteza seja mais pungente na atualidade, tornando o aprofundamento nas relações que se constrói durante esses deslocamentos algo raro.

As referências bibliográficas possuem textos de livros, de sites e filmes. O desenvolvimento do trabalho é separado por três capítulos. No presente trabalho será utilizada a teoria de sociedade líquida de Zygmunt Bauman, para análise do conteúdo do filme será utilizada a metodologia de conteúdo trazida por Roque Moraes, procurando identificar a mensagem e contexto em que se encaixa essa produção cinematográfica.

Segundo Bauman (2008, p. 16), o futuro pode ser nebuloso, mas não se pode deixar que ele o assombre. Perigos são inevitáveis, mas não se pode deixá-los de lado. A esse respeito, se faz vigente o questionamento: Estaria, porém, a evolução da tecnologia, ajudando ao mundo e as pessoas de acordo com sua enorme potencialidade?

Para realizar este trabalho, serão utilizados estudos e análise da sociedade contemporânea com base no pensamento do sociólogo polonês Zygmunt Bauman, pensador dos tempos líquidos evidência o problemas gerados pela sociedade moderna.

Assim, este trabalho tem por objetivo analisar a relação existente entre sociedade e a tecnologia na animação *Wall-e* produzida pela empresa Pixar, com base na teoria de Zygmunt Bauman sobre a sociedade moderna.

No contexto do que se entende por modernidade, é importante para profissionais de diversas áreas de atuação, o entendimento da sociedade de consumo, na qual se estão inseridos.

O trabalho analisa o contexto presente na animação *Wall-e*. Tal evolução atua no filme como uma mensagem sobre questões ambientais, onde homens e máquinas habitam o mesmo espaço, mas com o passar do tempo o consumo exagerado das pessoas torna a Terra um lugar inabitável. O filme traz para a realidade um cotidiano que pode vir a tornar-se real a partir das atitudes tomadas pelo ser humano. A tecnologia abre portas, mas também pode ter consequências.

O trabalho propõe-se a investigar o papel da tecnologia e da sociedade contemporânea na formação dos hábitos de consumo; Investigar a relevância da animação “*Wall-e*” em transmitir uma mensagem de um futuro, para a sociedade; Analisar o conteúdo do filme “*Wall-e*” produzido pela empresa Pixar enquanto propagador de conceitos, com base na teoria da modernidade líquida trazida por Zygmunt Bauman. A visão proposta que se faz presente reflete no cotidiano, no futuro das novas gerações e sociedade como um todo.

A metodologia de tal trabalho desenvolve-se a partir de uma pesquisa qualitativa. O primeiro capítulo será discutido a escola de Frankfurt, enfatizando o surgimento da Indústria Cultural e seu poder sobre a sociedade utilizando-se da tecnologia e do cinema, para gerar uma sociedade de consumo.

O segundo capítulo tratará de apresentar a animação, trançando a trajetória da Pixar desde seu início com empresa Lucasfilm. Contudo, neste mesmo capítulo será descrito o enredo do filme *Wall-e*, procurando identificar a mensagem proposta pelo filme. E a metodologia é apresentada no terceiro capítulo, juntamente com a análise do filme.

A modernidade líquida é um tempo de novidades e uniformização, de contrastes e tentativas de consolidação de modos de vida. Por isso, a incerteza paira sobre ela como algo sempre presente, e por vezes, parecemos inermes ao seu efeito. Zygmunt

Bauman nos auxilia na elucidação dos pontos obscuros e no entendimento dos mecanismos do funcionamento da globalização e do por que do consumo ter tomado o primeiro plano na vida de homens e mulheres ao redor do planeta. Tais interrogações nos proporcionam a adoção de uma perspectiva epistemológica que abarca áreas distintas do conhecimento para construir um painel interdisciplinar que contribui para a compreensão de um mundo em desintegração que corresponda a superar a incerteza e se alimentar dela.

1. O CONSUMO

Este capítulo discorre sobre a multiplicação dos meios de comunicação, o consumo exagerado do ser humano em relação à tecnologia, a dependência que esta traz consigo. A necessidade de consumir, de adquirir um produto, já é visivelmente percebida no cotidiano em que se encontra a sociedade moderna.

A comunicação é uma ferramenta que induz os desejos para que os indivíduos as vejam como necessidade de consumo. As produções publicitárias têm uma vasta e longa história na sociedade industrial. As teorias da comunicação apresentam a teoria crítica, onde o consumo foi visto como mercadoria, um bem cultural para a sociedade.

1.1 Frankfurt e a indústria cultural.

A escola de Frankfurt é uma das primeiras a estudar e analisar a sociedade moderna e os efeitos da evolução da tecnologia em tal, assim ganhando destaque. Frankfurt representa estudiosos alemães que fugiram do regime nazista no ano de 1930, e se refugiaram nos Estados Unidos, então buscaram construir uma crítica geral da sociedade, baseando-se nos conceitos de Freud, Nietzsche e Max.

A crítica a sociedade moderna surgiu durante o regime nazista e seus mecanismos de propaganda e com o fim da Segunda Guerra Mundial. Visto a eficácia dos meios de comunicação que surgiam para a mobilização das massas, o cinema e o rádio eram as principais plataformas exploradas para a divulgação dos partidos. Segundo Francisco Rüdiger (2007):

Os frankfurtianos trataram de um leque de assuntos que compreendia desde os processos civilizadores modernos e o destino do ser humano na era técnica até a política, a arte, a música, a literatura e a vida cotidiana. Dentro desses temas e de forma original é que vieram a descobrir a crescente importância dos fenômenos de mídia e da cultura de mercado na formação do modo de vida contemporâneo. (RÜDIGER *apud* HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 132).

A teoria crítica, segundo Wolf (1985, p. 74) realiza tudo que escapa à sociologia, ou que a sociologia adia, ou seja, uma teoria da sociedade que contenha avaliação crítica da própria construção científica.

A sociologia se transforma em crítica da sociedade no momento exato em que não se limita a descrever as instituições e os processos sociais e a refletir sobre eles para, pelo contrário, os confrontar com a vida daqueles a que se sobrepõem as instituições e de que eles próprios vêm a fazer parte das mais variadas maneiras. (ADORNO H. *apud* WOLF, 1985, p. 75).

De acordo com Marcuse (*apud* Wolf, 1985, p. 75), a teoria crítica tem fins específicos para a organização da vida dos indivíduos onde seu destino seja dependente, não pela necessidade de incontrolados laços econômicos, mas realização programada das possibilidades humanas.

A indústria cultural refere-se ao processo social de transformação cultural em relação ao consumo tendo como base uma sociedade capitalista avançada. Segundo Adorno (2002), a expressão Indústria cultural foi criada para substituir o termo “cultura de massas”. Pressupõe-se que a cultura é produzida pelas massas, mas acontece o oposto, os produtos culturais são produzidos por uma elite e inseridos nas massas.

O avanço tecnológico e o aumento do capitalismo foi feito um acordo que converteu a cultura em mercadoria. Nesse contexto, a produção econômica busca o lucro, mas a partir deste novo termo, a produção cultural começa a ser pensada em sua possibilidade de consumo.

A tese sociológica de que a perda de apoio na religião objetiva, a dissolução dos últimos resíduos pré-capitalistas, a diferenciação técnica e social e a extrema especialização deram lugar a um caos cultural é cotidianamente desmentida pelos fatos. A cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança. Filmes, rádio e semanários constituem um sistema. Cada setor se harmoniza em si e todos entre si. (ADORNO, W. Theodor. 2002, p. 7).

Segundo Adorno (2002, p.12), a mudança está presente no cotidiano da sociedade que presencia a Indústria Cultural, “o esquematismo do procedimento mostra-se no fato de que os produtos mecanicamente diferenciados revelam-se, no final das

contas, como sempre os mesmos”. Porém, mesmo os produtos que são consumidos por mais que sejam de marcas diferentes, seguem um padrão, assim, criando uma normatização dos produtos.

O pressuposto do desenvolvimento de um ser humano esclarecido e autônomo, viram, era uma organização econômica e política cujos interesses sistêmicos acabaram sendo mais fortes e lograram predominar socialmente. A figura da indústria cultural é, segundo os pensadores, uma prova disso, de como os meios do Iluminismo progressista podem, no limite se transformar em expressões de barbárie tecnológica. (RÜDIGER *apud* HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 134).

Para os autores da teoria crítica da Escola de Frankfurt, a cultura de massa consiste em uma “máquina destruidora da razão, empresa totalitária de erradicação da autonomia do pensamento” que estigmatizaria o consumível e a indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER *apud* LIPOVETSKY, 1989, p.15).

Nesse sentido a publicidade e a indústria do divertimento seriam formas de manipulação das consciências. A indústria cultural lança produtos prontos para o consumo, ou seja, um “instrumento de redução da capacidade de fazer um uso crítico da razão” (LIPOVETSKY, 1989, p.15). De acordo com Adorno e Horkhmeier (2002), direcionadas pela técnica e a racionalidade instrumental, a música, o cinema e os desenhos animados constituem o que eles chamam de incultura na medida em que transformam a arte em bens de consumo e ideologia de entretenimento voltada para a alienação das pessoas.

A expressão indústria cultural cria uma prática social, onde a produção cultural e intelectual passa a ser orientada para possibilitar o consumo no mercado.

O fenômeno consiste em produzir ou adaptar obras de arte segundo um padrão de gosto bem-sucedido e desenvolver as técnicas para colocá-las no mercado. A colonização pela publicidade pouco a pouco o tornou mecanismo de mediação estética do conjunto da produção mercantil, momento este em que a produção cultural toda é forçada a passar pelo filtro da mídia enquanto máquina de publicidade. (RÜDIGER *apud* HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 138).

Segundo Rüdiger (2007, p. 138) nessa fase a produção estética une-se com a produção mercantil, assim permitindo surgir à ideia de que o que somos depende dos bens que podemos comprar e dos modelos de conduta que são veiculados pelos meios de comunicação. Conforme Slater (*apud* BARBOSA, 2008, p. 34) o ato de consumir é um ato privado. Primeiro, porque a decisão de consumir ocorre no íntimo de cada um de nós. Segundo, porque o ato de consumo não tem significado ou almeja objetivos públicos.

O mercado dos bens culturais assume novas funções na configuração mais ampla do mercado de lazer. Outrora os valores de troca não alcançavam nenhuma influência sobre a qualidade dos próprios bens. [...] Não mais apenas a difusão e a escolha, a apresentação e a embalagem das obras, mas a própria criação delas enquanto tais se orienta, nos setores amplos da cultura de consumo, conforme os pontos de vista da estratégia de vendas no mercado. (HABERMAS *apud* RÜDIGER, 2007, p. 139).

Na opinião de Rüdiger (2007, p. 139) o capitalismo rompeu os limites da economia e entrou no campo da formação da consciência fazendo com que os bens culturais se convertessem em mercadorias levantando a questão de que o problema não é o conhecimento, a literatura ou a arte, e sim os próprios seres humanos, se tornarem produtos de consumo. Neste contexto, a publicidade é o abastecimento de energia da indústria cultural, num conceito de que as obras de arte, as ideias, se não as pessoas, são criadas, negociadas e consumidas como descartáveis.

1.2. Sociedade de consumo, tecnologia e o consumidor.

Sociedade de consumo é termo utilizado por alguns teóricos para se referir à sociedade contemporânea ocidental. Segundo Barbosa (2010, p.7), o ato de consumir seja para fins satisfatórios, para necessidades básicas ou supérfluas, tal ato é realizado por qualquer ser humano em uma sociedade.

A partir do momento em que o valor que o bem adquirido passa a depender “de seu valor cultural do que do seu valor de uso ou de troca” (BARBOSA, 2010, P.36), assim pode-se dizer que os produtos na sociedade de consumo se tornam signos e começam a ter representações.

Os consumidores atuais estão mais interessados no significado que determinado produto possa ter, do que na funcionalidade da própria mercadoria.

O consumo surge como conduta activa e colectiva, como coacção e moral, como instituição. Compõe todo um sistema de valores, com tudo o que este termo implica enquanto função de integração do grupo e do controle social. (BUDRILLARD, 1995, p.81).

Segundo Baudrillard (1995, p.15) é visível que os homens não se encontram mais rodeados por outros homens, como comparecia no passado, o homem atual encontra-se rodeado por objetos. As relações sociais já não são feitas de laço com o semelhante, a abundância virtual nos isola do resto de nossos semelhantes, ou seja, Baudrillard trata o consumo como uma ideologia individualista, onde os indivíduos decidem por si mesmo os bens e serviços de seu desejo.

Conforme Barbosa (2010, p. 41) em uma sociedade que as mercadorias são utilizadas para comunicar e diferenciar socialmente os atos e estratégias de consumo abrangendo diferentes segmentos sociais e suas implicações perante a formação de hábitos, identidade e diferenciações. Então, o consumo se dá pelas necessidades fabricadas e pelo valor simbólico que o objeto consumido agrega para a construção de imagem do consumidor.

A tecnologia é tão antiga quanto a humanidade e evolui permanentemente como a própria sociedade evolui. Segundo Bordenave (1995, p. 56), a tecnologia é baseada nas descobertas científicas. A era moderna presenciou o desenvolvimento acelerado de novos mecanismos transmissores. Assim chamados então de tecnologia, que por sua vez tem objetivos ambiciosos.

Por entender que “a tecnologia é uma das características que definem a natureza humana: sua história se estende por todo o decorrer da evolução do ser humano” (CAPRA, 2002, p.97). É preciso reconhecer que elas sempre possuíram e, mais do que nunca, possuem estreitas relações com a sociedade. Desde os primeiros utensílios criados para auxiliar o homem em seu cotidiano até os cabos de fibra ótica, tudo é tecnologia, o que acabou por criar uma situação de estreita relação com o homem.

Conforme Bauman (2008), a passagem da sociedade de produtores para a de consumidores, em geral, pode ser apresentada de forma gradual, com a emancipação

dos indivíduos das condições originais de não escolher, posteriormente para uma escolha limitada e finalmente para uma sociedade livre de responsabilidades, ou seja, indivíduo possui sua liberdade de escolher e decidir como e da maneira que atender suas necessidades naquele momento, ou seja, inicia a sociedade “*à la carte*”.

O novo indivíduo consumista assume características líquidas e extrai a postergação do prazer de consumir e desloca-o para o imediato. O ponto durável das mercadorias é descartado por essa nova sociedade e não existe mais lealdade aos objetos que obtêm com a intenção de consumir.

Os consumidores, segundo Bauman (2008), são bombardeados de todos os lados por sugestões de que precisam se equipar com um ou outro produto fornecido pelas lojas se quiserem ter a capacidade de alcançar e manter a posição social que desejam desempenhar, suas obrigações sociais e proteger a autoestima.

Além do mercado, cultivar o excesso de mercadorias e o anseio de cultivar os desejos, tal economia configura-se como economia do engano, que aposta na irracionalidade dos consumidores e não em suas estimativas sóbrias e bem informadas. Criar o excesso de mercadorias projeta o aumento das incertezas das escolhas para os indivíduos.

Segundo Baudrillard (1995, p. 15), o consumo em excesso ocasiona uma produção de bens de consumo em escala proporcional. Como consequência deste fenômeno de transformação mundial, o ser humano encontrar-se mais rodeado por objetos do que por outras pessoas, o que por sua vez gera uma nova configuração na sua própria ecologia.

O autor sugere que as relações sociais já não são formadas tanto pelos laços entre semelhantes quanto pela recepção e manipulação de bens e de mensagens, que se dá da organização doméstica até na chamada celebração do objeto que é a publicidade. De uma perspectiva um tanto apocalíptica, Baudrillard defende que vive-se conforme o ritmo dos objetos, ao mesmo tempo se é observado que se tem a sensação de poder sobre eles.

Nesse contexto Metz nos fala do cinema como um meio de comunicação que transmite um sentimento de realidade ao telespectador.

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

Para Metz (1977), por meio desse elemento, o cinema consegue estabelecer uma forte conexão psicológica com o espectador, procurando conquistar sua confiança. Um filme só será bem sucedido, independente do tema tratado, fantástico ou realista, se for capaz de convencer o receptor e fazê-lo acreditar, ainda que seja de maneira inconsciente, que o que está sendo projetado na tela é real.

2. O CINEMA

A comunicação é à base da organização entre as relações sociais. O cinema se tratando de um meio de comunicação de massa passa a ter um poder mais amplo sobre seus espectadores. “Organização é todo um conjunto de partes ou elementos que de alguma maneira se relacionam e se influenciam reciprocamente” (BORDENAV, Diaz. 1995).

Sendo assim, este capítulo estabelece comentários sobre o cinema como meio de comunicação, bem como da visão do sociólogo Zygmunt Bauman sobre a modernidade, autor da teoria da “modernidade líquida” da qual faz parte do objeto de estudo deste trabalho, analisando o filme *Wall-e*.

2.1. A linguagem do cinema, breve histórico

Conhecida como a sétima arte, o cinema tem origem pré-histórica. O homem pré-histórico não sabia, mas o cinema estava sendo criado em sua caverna, onde os antepassados contavam suas histórias através de sequencia de imagens. “Nossos antepassados iam às cavernas para fazer as sessões de “cinema” e assistir a elas” (MACHADO, 1997, p 13).

[...] “os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que parecem se mover, imagens que ‘cortavam’ para outras imagens ou se dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra eles já faziam cinema *undergrund*” (Watchel apud MACHADO, 1997, p. 14).

O cinema tem uma trajetória até a chegada do primeiro filme do mundo, um filme documental chamado *The Lumière Brother*, em Paris. Contudo, somente algum tempo depois é que o cinema se estruturaria em uma linguagem, dotada de signos e discursos. Ainda que os estudiosos, ao longo do tempo, não tivessem chegado a um

acordo sobre os efeitos positivos ou negativos que o cinema proporcionou à sociedade moderna, um fato é certo: o cinema tem uma linguagem única.

As primeiras exibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram entre 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio, e 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo. (MASCARELLO, 2006, p. 18).

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

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

O cinema agrega um de seus elementos mais importantes que é a “impressão de realidade”. Esta expressão pode ser encontrada na obra *A significação no cinema* (1968) de Christian Metz, estudioso da semiologia do cinema.

Segundo Metz, a singularidade do cinema reside justamente no fato dele conseguir, como nenhum meio, criar a ilusão da realidade. Contudo, se explica o sucesso do projetor criado pelos irmãos Lumière era útil e de fácil manuseio, por projetar cópias a partir de negativos. Segundo Mascarello (2006) “o cinematógrafo podia ser transportado facilmente e assim filmar assuntos mais interessantes que os de estúdio, encontrados nas paisagens urbanas e rurais, ao ar livre ou em locais de acesso complicado”. Assim se tratando de obras feitas a partir da realidade urbana retratando-a com realidade.

O período do primeiro cinema pode ser dividido em duas fases, estas sendo: A primeira corresponde ao domínio do "cinema de atrações" e vai dos primórdios, em 1894, até 1906-1907, quando se inicia a expansão dos *Nickelodeons* e o aumento da demanda por filmes de ficção. A segunda fase chamada de "período de transição" segundo Mascarello foi:

[...] quando os filmes passam gradualmente a se estruturar como um quebra-cabeça narrativo, que o espectador tem de montar baseado em convenções exclusivamente cinematográficas. É o período em que a atividade se organiza em moldes industriais. Há interseções e sobreposições entre o cinema de atrações e o período de transição, uma vez que as transformações então ocorridas não eram homogêneas nem abruptas. (MASCARELLO, 2006, p 26).

O cinema de atrações divide-se em duas fases durante seu período. A primeira começa em 1894 e vai até 1903, está caracterizada por ter um vasto caráter documental sendo gravada em um único plano, sendo atualidade. Já na segunda fase que vai de 1903 até 1907, os filmes de ficção começam a ter espaço e a ter múltiplos planos e assim superaram em número às atualidades.

O primeiro cinema é, sobretudo um processo de transformação – transformação que é visível na evolução técnica dos aparelhos e na qualidade das películas, na rápida transição de uma atividade artesanal e quase circense para uma estrutura industrial de produção e consumo. (COSTA, 1995, p. 36)

Os *nickelodeons*¹ começam a surgir em 1905, assim surgem espaços maiores para a exibição de filmes, saindo dos teatros e cafés e passam a serem exibidos em ambientes com adaptação para maior número de pessoas. Lugares rústicos, com baixo custo para um público em geral constituído por trabalhadores com pouco recurso. “Enriqueceram pequenos e grandes exibidores e se espalharam por todos os Estados Unidos. Eles marcam o início de uma atividade cinematográfica verdadeiramente industrial” (MASCARELLO, 2006, p. 27).

¹ Segundo Machado (1997, p. 79) os *nickelodeons* eram salas cativas de cinema que surgiram muito cedo, mas cujo papel econômico no mercado de filmes era tão irrisório, comparando com as casas de variedades.

A partir de 1907 surge o período de transição, onde os filmes começam a utilizar-se dos primeiros elementos narrativos da cinematografia, como por exemplo: ângulos, planos e movimentos de câmera. Criados para a elaboração de enredos e para uma melhor definição dos personagens.

As tentativas de construir novos códigos narrativos, que pudessem transmitir ao espectador as intenções e motivações de personagens, acontecem paralelamente às tentativas de regulamentação e racionalização da indústria. Entretanto, essas novas estruturas narrativas são ainda confusas e ambivalentes, havendo muitas diferenças entre as estratégias usadas por cada estúdio ou produtora. (MASCARELLO, 2006, p. 28).

A estrutura narrativa tinha como objetivo resgatar o público de classe média para obter credibilidade e respeitabilidade para suas salas de cinema, que ainda se tratava de uma novidade tecnológica em desenvolvimento.

2.2. Indústria e cinema

Os estúdios mais importantes de Hollywood (Fox, Universal, Paramount), foram fundados por judeus que viam o cinema como um negócio. Segundo LEITE E CINTRA (2004, p. 2) Hollywood produzia mais filmes do que todas as outras indústrias de cinema do mundo, juntas. A mudança de produção cinematográfica para Hollywood foi um fator decisivo na consolidação do cinema industrial.

Beneficiando diretamente os estúdios de Hollywood, com a Primeira Guerra Mundial eliminou a concorrência europeia, os filmes americanos tornaram-se os únicos disponíveis no mercado. “Entre 1914 e 1918, todo mundo, incluindo Ásia e África (mas com exceção da Alemanha beligerante) só se via filmes americanos ou não se via nenhum.” (MATTOS, 2006, p. 38). Surge então o tratado de Versalhes, onde 90% dos filmes apresentados na Europa eram americanos, enquanto na América do Sul chegava a 100% de exibições de filmes americanos.

A linguagem cinematográfica já havia sido desenvolvida e testada no primeiro cinema, onde o público foi crescente. A solução encontrada para suprir essa demanda de filmes foi uma divisão de trabalhos. Segundo Bernardet (1980, p. 64) conforme a indústria foi se implantando, maior rigor era imposto ao planejamento do filme e as

funções foram-se dividindo. Então graças á profissionalização da divisão de trabalhos, o tempo e produção passaram a ser otimizados. Em 1929, houve uma crise, as produtoras passaram a depender dos financiamentos de bancos, o que enrijeceu o sistema industrial de produção.

Conforme Bernardet (1980, p. 66) as produtoras começaram a necessitar de um apoio maior por parte dos bancos, chegaram a colocar seus representantes nas diretorias, estes que queriam que a produção cinematográfica obedecesse ao modelo de produção automobilística. Um manual de produção foi criado, beneficiando as produções em serie de filmes, porém, restringia algumas inovações.

Nesta crise financeira a publicidade tornou-se importante no meio, sendo uma fonte significativa de capital. Segundo Mattos (2006, p. 55), a integração dos estúdios com a economia orientada para o consumo, combinando operações casadas com os fabricantes, serviu como um intermediário. As fábricas procuravam os estúdios oferecendo-lhes seus produtos com a finalidade de que tais seriam divulgados. Os produtos americanos que eram apresentados nos filmes tornaram-se desejo de consumo do público.

Uma fabrica de sonhos, assim foi considerada Hollywood, por críticos e sociólogos. O cinema proporcionava ao seu público uma fuga da realidade, e um mergulho ao mundo de fantasia e sonhos. De acordo com Bernardet (1980, p. 78), era por intermédio dos personagens, que os espectadores poderão realizar-se ilusoriamente durante um momento. Ou seja, uma maneira do espectador sentir-se como o personagem, era por meio do consumo dos produtos apresentados.

2.3. Animação

A trajetória do cinema de animação apresenta uma história que aborda importantes progressos técnicos. Inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto.

Em 1833, um aparelho formado por um disco com várias figuras desenhadas em posições diferentes, que pareciam estar em movimento quando o disco era acionado,

eram necessárias 10 imagens fixas por segundo para produzir essa sensação. Nascia o fenacístoscópio e com ele o princípio do cinema de animação.

O estilo Walt Disney continua a inspirar a animação mundial, consolidando suas obras como referencial. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, sob um corpo comum. O percurso do desenho de animação vai sendo mundialmente delineado, sua história vem sendo edificada por novos animadores, estúdios, filmes e personagens, que juntos vão dando consolidação ao gênero.

O gênero de animação, conforme Meckee (2006), sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas.

Segundo Lucena Júnior (2001, p.29), ao recorrer à origem da palavra animação, identifica sua gênese latina *animare*, que significa dar vida. Guillén (1997) afirma que o desenho de animação revela-se apenas como uma das possíveis técnicas do gênero, estendendo-se às películas com figuras recortadas, às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos, bem como aos efeitos especiais daquelas películas interpretadas por atores. A hábil faculdade de gerar encanto, cuja fonte encontra-se na possibilidade de recobrir de vida objetos inanimados, é descrita pelo autor como o grande milagre da animação.

2.4. A história da Pixar

Conforme descrição no site da empresa Pixar e análise de documentários sobre tal. A Pixar é, uma das mais importantes empresas de animação em 3D do mundo atualmente. Ela nasceu da união de três homens, o animador John Lasseter, o empreendedor Steve Jobs e o cientista Ed Catmull. Lasseter era um promissor aluno da faculdade *California Intitute of the Arts* (CalArts), fundada por Walt Disney, e não demorou muito tempo para que Lasseter fosse contratado pelos estúdios Disney. John foi o primeiro da empresa a propor a elaboração de um filme que misturava animação clássica, desenhada à mão, com duas dimensões e computação gráfica, criando imagens que simulassem a ilusão de profundidade e terceira dimensão.

A ideia não foi bem aceita pelo estúdio, já que o processo não possuía mais praticidade ou necessitava de um orçamento menor que as animações convencionais. Além disso, muitos acreditavam que o advento da animação em 3D representaria o fim da animação clássica. Devido a esses fatores, John Lasseter foi despedido da Disney.

Com a Guerra Fria a disputa entre os EUA e a União Soviética pela hegemonia mundial, entre os anos de 1945 e 1989 - e a corrida espacial, o governo americano investiu em pesquisas em computação nas melhores universidades do país. Ed Cadmull foi um desses alunos cientistas a estudar computação gráfica na Universidade de Utah. Quando se formou, Cadmull foi trabalhar na empresa New York Tech, onde se produziam efeitos de computação gráfica para filmes. Seus trabalhos foram bem sucedidos, o que fez com que Cadmull passasse a sonhar em produzir uma animação feita totalmente por computação gráfica. Seu sucesso chamou a atenção do diretor de cinema George Lucas que o contratou para fundar uma nova divisão na empresa *Lucasfilms*¹. Quando Cadmull conheceu Lasseter, que recentemente havia saído da Disney convidou-o a participar de sua divisão na Lucasfilm².

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

Steve Jobs já era um grande empreendedor na empresa Apple, vendendo seus computadores para todo o mundo. Quando soube dos planos de Cadmull e Lasseter, Jobs investiu 10 milhões de dólares na Pixar. Nesta época, novos profissionais foram contratados, inclusive Andrew Stanton que viria a ser o diretor de *Wall.-e* mais tarde.

Em 1986, com o incentivo, a Pixar produziu o primeiro curta metragem em animação 3D a ser indicado a um Oscar. O filme se chamava *Luxo Jr.* sendo a personagem-título uma luminária que se tornaria o símbolo da empresa. Mais tarde, em 1988, criaram o curta metragem *Tin Toy*, a primeira animação 3D a ganhar um Oscar. Ao longo do tempo, a Pixar desenvolvia novas tecnologias que lhe permitia ir cada vez mais além. Entretanto, apesar do sucesso de suas invenções, o orçamento das pesquisas

² Lucasfilms é umas das empresas cinematográficas de George Lucas, diretor de filmes como *Guerra nas estrelas* (1977).

era alto e o lucro da empresa não cobria os gastos. Apesar dos problemas, a empresa decidiu que era hora de finalmente realizar um longa metragem em animação 3D. A Disney anunciou que investiria no projeto.

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

A apresentação para a Disney dos primeiros esboços do filme foi um fracasso e a produção quase parou. Mas a equipe duplicou seus esforços e a narrativa começou a se desenvolver.

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

Com a empresa mais estruturada, a Pixar começou a produzir seu segundo filme: *Vida de Inseto*. O desafio era manter o sucesso do primeiro filme. Eles conseguiram e o filme foi a animação mais bem sucedida de 1998. Em seguida, a equipe começou a produzir a continuação de *Toy Story*. À medida que o filme foi sendo desenvolvido a equipe viu que ele não estava à altura das animações anteriores. A Disney afirmou que não havia tempo de modificar nada.

John Lasseter, que não estava inicialmente no projeto, porque iria sair de férias, foi chamado para assumir a produção. O roteiro foi refeito, porque uma das regras da casa era manter a qualidade de qualquer modo. *Toy Story 2* foi um enorme sucesso e garantiu a integridade da Pixar. Foi nesta época que se consagrou o conceito máximo da Pixar em que o importante não é as ideias, mas sim as pessoas que trabalham na empresa. Em outras palavras, não adianta ter boas ideias, se não houver pessoas competentes para desenvolvê-las.

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

Quando o contrato da parceira entre a Pixar e a Disney estava próximo do fim, a Pixar decidiu que era tempo de ter total direito de propriedade sobre seus personagens, sem os entregar para a Disney. Em consequência, Steve Jobs começou a negociar com outras empresas, mas a equipe da Pixar temia que uma nova parceria acabasse com sua autonomia. A Disney, durante essa fase, passou por seus próprios desafios criativos. Então Bob Iger assumiu a presidência executiva da empresa, acreditando que o sucesso de seu estúdio dependia de forças criativas que se voltassem para a época de ouro da animação que tinha o próprio Walt Disney. Para isso, ele via a parceria com a Pixar imprescindível. Depois de algumas negociações, foi confirmada a volta da parceria entre a Disney e a Pixar. Como resultado do acordo de 7,4 milhões de dólares, Steve Jobs se tornou o maior acionista, John Lasseter, ficou com o cargo de diretor de criação, além de supervisor de todos os parques e atrações da Disney e Ed Catmull foi nomeado presidente dos dois estúdios de animação. Depois das produções *Carros* (2006) e *Ratatouille* (2007), chegou à vez de *Wall-e* estreiar em 2008, nascendo no contexto de uma época em que as políticas ambientais e o consumo estavam cada vez mais visíveis.

“Não quero sobreviver, quero viver!”

*Capitão McCrea, comandante da nave Axiom
(personagem do filme Wall-e)*

3. A LIQUIDEZ

A modernidade líquida, usado pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman onde será apresentado um cenário de busca pela identidade do atual estágio da modernidade. A modernidade líquida apresenta uma visão ampla da sociedade moderna, assim também podendo ser chamada de sociedade contemporânea, onde envolve mudanças e transformações sociais, políticas e econômicas.

Parece ser essa a atração latente da vida crédito, cujo benefício manifesto, a se acreditar nos comerciais, é puramente utilitário: proporcionar prazer. E se o futuro se destina a ser tão detestável quanto se supõe, pode-se consumi-lo agora, ainda fresco e intacto, antes que chegue o desastre e que o futuro tenha a chance de mostrar como esse desastre pode ser detestável. (BAUMAN, 2008, p. 16).

Para verificar a relações humanas no mundo fluido, assim como seus efeitos para com a sociedade moderna, este o conceito abordado, sendo ele a base teórica para a análise do filme Wall-e (Andrew Stanton, 2008), objeto de estudo desse trabalho, e que apresenta os sintomas da sociedade líquida moderna e a constante busca pela liberdade da sociedade sólida. Será utilizada a metodologia de análise de conteúdo, técnica de pesquisa para realizar estudos das ciências sociais.

3.1 A modernidade líquida

Segundo Bauman (2001) a modernidade líquida e o estágio contemporâneo da modernidade e deve ser entendida como parte desta, e não como uma nova era. Tal esta se distingue de outras formas históricas do convívio humano é “a compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta *modernização*; a opressiva e inerradicável, insaciável sede de destruição criativa” (BAUMAN, 2001, p.36). A modernidade é um estágio de transformações, mudanças em busca da substituição do antigo pelo novo, por melhores um estado de constante movimentação.

O termo modernidade líquida, ou fluida, foi criado para caracterizar esta fase da modernidade, o significado de “fluidez” pode ser compreendido. Quando falamos de fluidez, é uma qualidade de líquidos e gases. Conforme Bauman (2001, p. 7) “o que os distingue dos sólidos, como a Enciclopédia Britânica, com a autoridade que tem, nos informa, é que eles “não podem suportar uma força tangencial ou deformante quando imóveis” e assim “sofrem uma constante mudança de forma quando submetidos a tal tensão”.

A mudança de forma criou o fluxo, uma das principais características dos fluidos, ao contrario do líquido o sólido não sofre o fluxo e assim pode voltar ao seu estado original.

Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam”; são “filtrados”, “destilados”; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados – ficam molhados ou encharcados.

Essa mobilidade é associada à ideia de leveza que pode ser associada a inconstância, assim a fluidez parece, para Bauman (2001, p. 8), a principal metáfora para o estágio em que se encontra a era moderna. A fluidez não é característica única do processo líquido da modernidade.

O processo de liquefação dos sólidos se encontra na modernidade desde sua concepção, a modernidade surgiu para derreter os sólidos pré-existentes, assim “o que quer que persista no tempo e fosse infenso a sua passagem ou imune ao fluxo” (BAUMAN, 2001, p. 9).

Essa intenção clamava, por sua vez, pela “profanação do sagrado”: pelo repúdio e destronamento do passado, e, antes e acima de tudo da “tradição” – isto é, ou sedimento ou resíduo do passado no presente; clamava pelo esmagamento da armadura protetora forjada de crenças e lealdades que permitiam que os sólidos resistissem à “liquefação”. (BAUMAN, 2001, p. 9).

Os sólidos antigos, no entanto não seriam meramente eliminados, mas substituídos por outros, novos e aperfeiçoados, estes por serem novos e atualizados são

feitos para durar, e não sendo mais alteráveis. Foi feita uma atualização, ou seja, mudanças para que os novos padrões estabelecidos se ajustassem à demanda oferecida na época. Assim, o derretimento dos sólidos tinha a intenção de, segundo Bauman (2001, p. 10) eliminar as obrigações irrelevantes que impediam a via do cálculo racional dos efeitos. Nesse contexto, as obrigações se encaixam, por exemplo, deveres para com a família e o lar, obrigações éticas.

O derretimento dos sólidos, portanto, “deixava toda a complexa rede de relações sociais no ar” (BAUMAN, 2001, p.10), criando espaço para o domínio da racionalidade instrumental e para o papel determinante da economia.

Hoje, os padrões e configurações não são mais “dados”, e menos ainda “auto-evidentes”; eles são muitos, chocando-se entre si e contradizendo-se em seus comandos conflitantes, de tal forma que todos e cada um foram desprovidos de boa parte de seus poderes de coercitivamente compelir e restringir. Eles mudaram de natureza e foram reclassificados de acordo: como itens no inventário das tarefas individuais. (BAUMAN, 2001, p. 14).

Conforme Bauman (2001, p. 28) a ausência ou mera falta de clareza, das normas, é o pior que se pode acontecer às pessoas em sua luta para dar conta das obrigações da vida. As normas capacitam, mas também incapacitam. Ou seja, quando não se tem regulamentação na vida, sobram apenas a dúvida e o medo.

Desta forma, o presente trabalho propõe-se como uma crítica as ideias trazidas nos capítulos anteriores com a sociedade contemporânea apresentados no filme *Wall-e* (2008), através da metodologia adotada para a análise de conteúdo do filme *Wall-e*, a pesquisa será desenvolvida com base nas categorias estudadas no livro *Modernidade Líquida* (BAUMAN, 2001).

3.2. Metodologia da análise de conteúdo

A análise de conteúdo constitui-se de um conjunto de técnicas para decifrar e explorar o discurso das comunicações. Essa análise segundo Moraes (1999) conduzindo a descrições sistemáticas, qualitativas ou quantitativas, ajuda a reinterpretar as mensagens e a atingir uma compreensão de seus significados num nível que vai além de

uma leitura comum. A metodologia é utilizada para pesquisas práticas na área de ciências sociais, apresentando resultados qualitativos em análises de dados e informações.

Conforme Moraes (1999), qualquer elemento de comunicação pode ser analisado. A matéria-prima da análise de conteúdo pode constituir-se de qualquer material oriundo de comunicação verbal ou não-verbal. Ou seja, a metodologia da análise de conteúdo pode ser aplicada para o cinema e comunicações de massa.

Essa metodologia de pesquisa faz parte de uma busca teórica e prática, com um significado especial no campo das investigações sociais. Constitui-se em bem mais do que uma simples técnica de análise de dados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias. (MORAES, 1999, p.7).

O método de análise de conteúdo é uma ferramenta para as pesquisas e estudos em comunicação. “trata-se, acima de tudo, de uma atividade que separa, que desune elementos. E após a identificação desses elementos é necessário perceber a articulação entre os mesmos” (PENEFARIA,2009). Para ter-se a possibilidade de entendimento do objeto analisado, o analista deve conhecer o discurso, depois fragmentar todas as informações, então logo observá-las separadamente e criar associações.

Em qualquer mensagem escrita, simultaneamente, podem ser computadas letras, palavras e orações; podem categorizar-se as frases, descrever a estrutura lógica das expressões, verificar as associações, denotações, conotações e também podem formular-se interpretações psiquiátricas, sociológicas ou políticas. (MORAES, 1999).

Os dados a serem analisados permitem uma exploração qualitativa de mensagens e informações contidas no discurso do texto. Assim o objetivo da pesquisa é apresentar uma interpretação do discurso do objeto de estudo, o filme Wall-e. Assim, esta metodologia permitirá analisar e compreender a necessidade de consumo homem, a dependência do homem com a tecnologia e as relações fluidas na sociedade moderna.

Será uma análise externa, tendo como foco a teoria de Bauman sobre a sociedade moderna. Segundo Penafria (2009), a análise externa de um filme deve-se

considerar o filme como um resultado do conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu a produção, no contexto social, cultural, político, econômico, estético e tecnológico.

Conforme Cabrera (2006, p. 22), para fazer Filosofia com o filme, precisamos interagir com seus elementos lógicos, entender que há uma ideia ou um conceito a ser transmitido pela imagem em movimento.

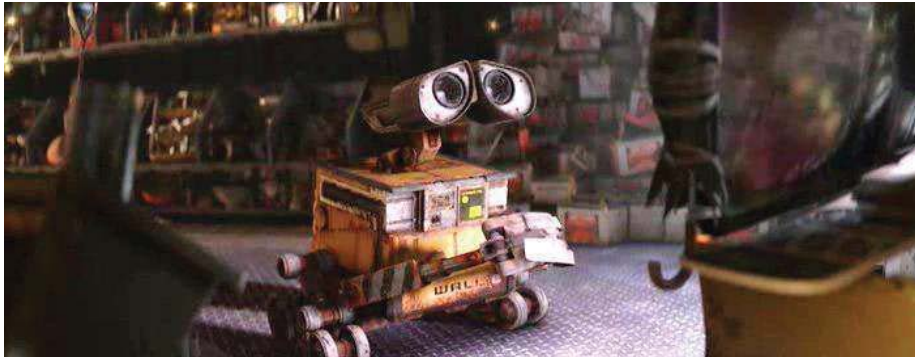
Neste contexto, o trabalho foi realizado um breve resgate histórico das teorias da comunicação, indispensável para compreender como a sociedade foi influenciada pelo consumo. Neste caso estudado a escola de Frankfurt e a indústria cultural, focando no cinema como propagação em massa.

A análise de conteúdo do filme *Wall-e*, lançado em 2008, foram delimitadas em categorias retiradas do livro *Modernidade líquida* de Bauman (2001), e com base em sua teoria da modernidade fluida. As imagens analisadas serão apresentadas como frames, contendo quatro imagens, retiradas diretamente do filme.

3.3. Personagens

A descrição dos personagens atribuídos a esta investigação, mencionados a baixo, criou-se a partir da interpretação com base em suas ações cotidianas mostradas na animação cinematográfica *Wall-e*. As definições, abordadas nos capítulos anteriores, foram de vasta ajuda para delimitar os personagens escolhidos para esta breve descrição, tendo eles um grau de importância perante a análise deste trabalho. As imagens apresentadas foram retiradas diretamente do filme.

Figura 01 – Robô *Wall-e*

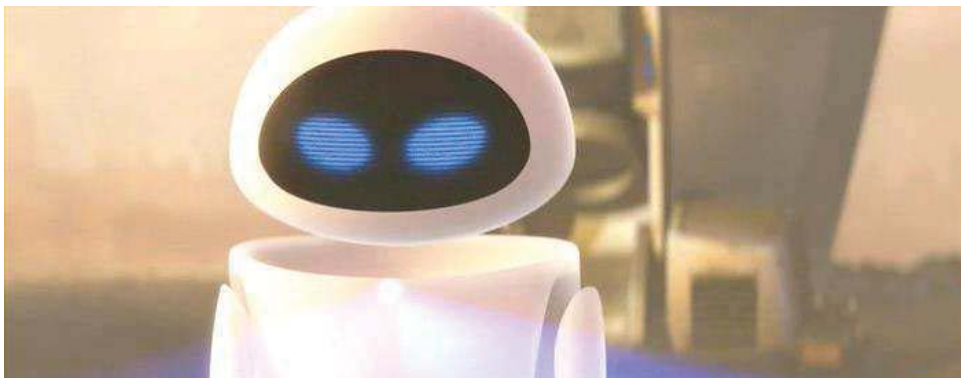


Fonte: *Wall-e*, 2008.

3.2.1- Wall-e

É a sigla de *Waste Allocation Load Lifters – Earth Class* – Levantador de Carga para Alocação de Lixo – Classe Terra. Ele é um robô que trabalha para compactar e organizar todo o entulho, sozinho, uma vez que seus companheiros de profissão já se encontram estragados. Seus mecanismos são rústicos e desajeitados, uma vez que a primeira referência que vem à mente do espectador adulto seja o alienígena do filme de E.T.- O extraterrestre (1982) com direção de Steven Spielberg. Torna-se o único responsável por suas atividades na cidade, uma vez que começa a atribuir a sua personalidade sentimentos humanos.

Figura 02 – Eva



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.2 Eva

Eve em inglês, siglas referentes à *Extra-terrestrial Vegetation Evaluator* - Examinadora de Vegetação Alienígena, uma robô que é mandada pela nave Axiom a retornar ao Planeta Terra para a verificação de vestígios de que a Terra seja habitável novamente. Seu nome é marcante, pois Eva, dentro do contexto apocalíptico do filme é a primeira personagem “feminina” a aparecer no planeta Terra em 700 anos. Nesse sentido, sendo relacionada com a Eva da Bíblia, a primeira mulher representando a origem do relacionamento. Eva, portanto, programada para fazer o que deve sem questionar é um robô exemplar, até conhecer *Wall-e* e começar a questionar-se sobre seus deveres.

Figura 03 – Hal: a barata



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.3 Hal: a barata

A barata de estimação de *Wall-e*. *Wall.e* também constrói o conceito da amizade e do amor. O primeiro relacionamento desenvolvido é com esta pequena barata em um planeta completamente devastado e deserto, encontrar um amigo pode ter grande valor, ainda que a barata funcione como um animal de estimação. O filme enfatiza que mesmo esta pequena relação de amizade e amor tem importância.

Figura 04 – Comandante B. McCrea



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.4 Comandante B. McCrea

Comandante da nave *Axiom* e vive preso a uma infundável rotina, assim como *Wall-e*, o comandante sonha em quebrar o círculo cansativo dessa rotina. Seus deveres monótonos se resumem às verificações agendadas do status da nave com Auto, o piloto automático. Após descobrir que a terra é habitável, cresce dentro de si a determinação de se tornar o líder corajoso que ele nunca imaginou ser e traça um novo curso para a humanidade.

Figura 05 – Shelby Forthright



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.5 Shelby Forthright

É o Presidente da BNL³, um conglomerado global que conquistou o controle do universo com sua linha de robôs, incluindo a linha *Wall-e*, e cruzeiros espaciais de luxo, como a *Axiom*. Mensagens digitais de Shelby aparecem de um tempo em tempo no filme, falando de suas promessas de um futuro *glorioso e belo*, embora as coisas não tenham se concretizado como o planejado.

Figura 06 – Auto



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.6 Auto

É o piloto automático da nave *Axiom*, pilota a nave em seus 700 anos no espaço. Um robô cuidadosamente programado na forma de um timão de navio, Auto trata o comandante de uma forma fria, mecânica e aparentemente submissa. Mas sem que ninguém da tripulação da nave saiba, existe um comando secreto na programação de Auto, e ele está determinado a executar essas ordens a qualquer custo, independente das consequências para os habitantes da nave *Axiom*.

³ Nesta imagem ele aparece em umas das telas de informações de sua empresa que ainda funcionam no planeta Terra.

Figura 07 – John e Mary



Fonte: *Wall-e*, 2008

3.2.7 John e Mary

São duas das pessoas que vivem na nave Axiom, onde se habituaram a uma vida sendo paparicados por luxos. Com a chegada de *Wall-e* suas rotinas diárias são interrompidas e os faz perceber a existência um do outro, e que pode haver outras coisas na vida do que apenas percorrer pela nave, sentados em suas cadeiras flutuantes de alta tecnologia. São os únicos personagens que são nomeados.

3.4. Enredo

A animação tem início com a apresentação do planeta Terra no tempo atual em que se passa a história, no ano de 2.700 d.C. Nos primeiros minutos é possível ter uma visão do planeta abandonado, em meio uma vasta quantidade de lixo, robôs quebrados e sem funcionamento, *outdoors* eletrônicos que insistem em funcionar, mostrando algumas das últimas mensagens exibidas para os habitantes da Terra.

Os habitantes que ainda restaram em Terra são *Wall-e* e sua barata de estimação que revela um ponto de vista sobre o futuro da Terra, ou seja, traços de uma relação homem e máquina no futuro. A barata escolhida para representar o único ser vivo que sobreviveu na Terra, revela o conceito disseminado na sociedade de que a barata seria o

único animal que poderia suportar a um fenômeno apocalíptico como o exibido no filme.

A cor sépia predominante mostrada nos enquadramentos, dando a impressão de um filme antigo. O único som que se ouve é o de *Wall-e* trabalhando e uma música do musical *Hello, Dolly*⁴.

O consumo produzido pela megacorporação *Buy'n Large* (BNL) resultou em um planeta abandonado e coberto por lixo. O cruzeiro de cinco anos oferecido pela BNL enquanto os robôs limpam a bagunça, estende-se por mais 700 anos, e o ambiente poluído da Terra estraga os robôs *Wall-e*, sobrando apenas um, que vem a ser o protagonista da animação.

O robô prossegue realizando todas as atividades para a qual ele foi programado. Durante esse tempo, colecionando e observando artefatos deixados pela sociedade que habitava o planeta, como um cubo mágico e um videocassete com o filme *Hello, Dolly*. Com o qual passa a aprender sobre os sentimentos humanos. Ele vai tornando-se cada vez mais sensível e independente. Sem comando algum, *Wall-e* faz seus reparos e comporta-se como um verdadeiro “ser humano”. E convivendo com uma baratinha que lhe faz companhia, ele passa a desenvolver uma personalidade própria.

Enquanto isso, os seres humanos se protegem de toda a toxidez de nosso planeta na estação espacial *Axiom*. O plano era que ficassem somente por cinco anos ali, esperando a conclusão de tal trabalho para retornarem ao nosso planeta; mas acabam ficando por aproximadamente 700 anos. Para verificar se a Terra já está habitável, a empresa envia robôs para lá, sendo um deles a Eva (Examinadora de Vegetação Alienígena), que se apaixonará pelo personagem principal (e vice-versa).

Quando *Wall-e* a leva o depósito para mostrar a planta, ela automaticamente a guarda, indo para o modo de espera enviando um sinal de recolhimento para a nave, que retorna para coletá-la enquanto *Wall-e* se segura no casco na viagem de volta a *Axiom*.

Na *Axiom*, os passageiros humanos sofreram severas perdas de massa óssea e se tornaram obesos mórbidos com o passar dos séculos vivendo em micro gravidade e dependendo dos sistemas automáticos da nave. O capitão da nave faz pouca coisa, deixando o controle da *Axiom* para o piloto automático robótico, Auto. *Wall-e* segue Eva até a ponte de comando da *Axiom* onde o capitão descobre que ao escanear a amostra de planta de Eva no detector da nave como um sinal de que a Terra é habitável

⁴ A letra e a tradução da música utilizada em *Wall-e* podem ser encontradas em Anexo A.

novamente, a *Axiom* irá fazer um salto até a Terra para que seus passageiros possam recolonizá-la. Todavia, Auto ordena que o GO-4, o robô assistente do capitão, roube a planta como parte de uma diretriz final para manter a humanidade longe da Terra já que a vida foi incorretamente considerada insustentável.

Com a planta desaparecida, Eva é considerada defeituosa e enviada para reparos junto com *Wall-e* para limpeza. *Wall-e* confunde a inspeção de Eva com uma tortura e a liberta. Ele acidentalmente liberta uma horda de robôs em mal funcionamento, classificando ambos robôs dissidentes. Brava com as perturbações de *Wall-e*, Eva o leva para uma nave de fuga para levá-lo de volta a Terra. Lá eles testemunham o GO-4 colocar a planta desaparecida em uma nave, iniciando a autodestruição. *Wall-e* entra na nave antes dela ser lançada, recupera a planta, e escapa ileso antes da explosão. Ele então se reconcilia com Eva, celebrando ao redor da *Axiom*.

A planta é levada ao capitão, que olha as gravações de Eva de uma Terra desolada e percebe que a humanidade deve retornar para recuperá-la. Entretanto, Auto revela sua diretriz de "não retornar" e arma um motim contra o capitão, desabilitando *Wall-e*. Eva percebe que as únicas peças necessárias para consertar *Wall-e* estão no depósito na Terra, então ela o ajuda a colocar a planta no detector para acionar o a volta a Terra da *Axiom*. O capitão abre o detector enquanto luta com Auto, que esmaga *Wall-e* ao fechar o detector sobre ele antes de ser desativado pelo capitão. Eva coloca a planta no detector, soltando *Wall-e* e enviando a *Axiom* para a Terra.

Ao chegarem à Terra, Eva leva *Wall-e* para o depósito, consertando-o e reativando-o com sucesso. Infelizmente, a memória de *Wall-e* é apagada e ele é revertido para sua programação original. Arrasada, Eva dá a *Wall-e* um "beijo" de despedida, causando uma fagulha elétrica que faz com que *Wall-e* recupere sua memória e personalidade. *Wall-e* e Eva alegremente se reúnem enquanto os robôs e os humanos da *Axiom* começam a restaurar o ambiente da Terra.

3.4. Análise das imagens retiradas do filme *Wall-e* para caracterizar a sociedade líquida.

Utilizando a metodologia adotada para a análise de conteúdo do filme *Wall-e*, a pesquisa será desenvolvida com base nas categorias retiradas com livro Modernidade Líquida (BAUMAN, 2001):

1. Quanto mais melhor
2. A busca por identidade
3. Os laços humanos do mundo fluido
4. A sedutora leveza do ser
5. Não fale com estranhos
6. Compulsão transformada em vício
7. Preencher o vazio
8. Corpo do consumidor
9. O sonho de uma vida feliz
10. Quando estranhos se encontram
11. Segurança a um certo preço
12. Vida instantânea

Após a descrição, frames retirados das cenas com maior evidência do consumo apresentado pelo filme.

3.5.1. Cena 01 – Quanto mais melhor

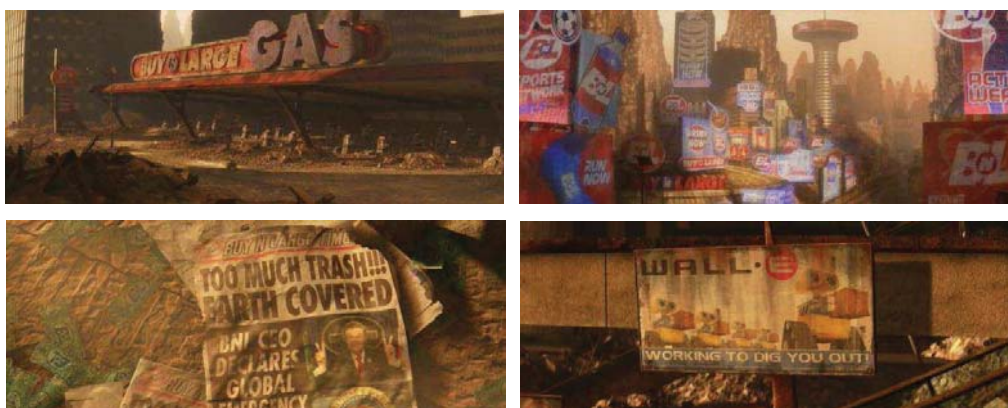
Nesta cena inicial é apresentado um cenário⁵ do que se transformou o planeta Terra depois a interferência exagerada do homem. Um planeta abandonado e coberto por lixo produzido pelo consumismo em massa dos habitantes e esquecido, trocado pelo comodismo proporcionado pela tecnologia. A sociedade da demasia produziu uma grande indústria do descarte, da sobra, daquilo que não tem mais uso.

⁵ Imagens tiradas diretamente do filme Wall-e, 2008.

Figura 08 – Frame 01

Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Nesse sentido, é possível dizer que Bauman quando analisa o estágio sólido da modernidade, onde a tarefa dos indivíduos foi libertar-se da antiga rotina e adaptar-se a novos padrões, usufruindo da sua liberdade de escolha onde surgiu a “modernidade pesada – a modernidade obcecada pelo volume, uma modernidade do tipo “quanto mais melhor”, “tamanho é poder volume é sucesso” (BAUMAN, 2001, p. 132). Desta forma os seres humanos optaram por escolher o consumo como sua resposta a liberdade, consumiram em uma vasta quantidade, que não davam mais conta de seu lixo produzido.

Figura 09 – Frame 01, 2

Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Nessa cena o lixo, a destruição, o excesso de propagandas que se misturam em meio à confusão de os habitantes da Terra deixaram para trás. As vastas montanhas compostas por lixo, prédios com as pinturas gastas, chaminés de fábricas, os outdoors e suas propagandas massivas entre todos os estabelecimentos comerciais que pertencem à empresa *Buy'n Large* (BNL). Desta forma pode-se ver que em tempos dominados pela mídia e em constante mutação, as possibilidades parecem infinitas, mas acarretam a angustiosa sensação de insegurança e de incerteza do inacabado.

É uma era de grupos de referencia, pré-existent, para outra era de comparação universal, onde o individuo comanda seu destino, escolhendo os caminhos a seguir, assim assumindo a responsabilidade, seja ela de sucesso ou fracasso. Sendo assim, o inicio do que Baumam chama de modernidade líquida produziu mudança na condição humana.

3.5.2. Cena 02 – A busca por identidade

Nesta cena, depois de cumprir com suas tarefas de rotina, o robô *Wall-e* assiste a uma fita cassete do musical *Hello Dolly*. Ainda na cena é apresentada uma das primeiras emoções e desejo de *Wall-e*, onde ele como único “ser vivo” na Terra se vê com a necessidade de estra com alguém. Imitando as cenas mostradas no musical, *Wall-e* passa a criar sua própria personalidade.

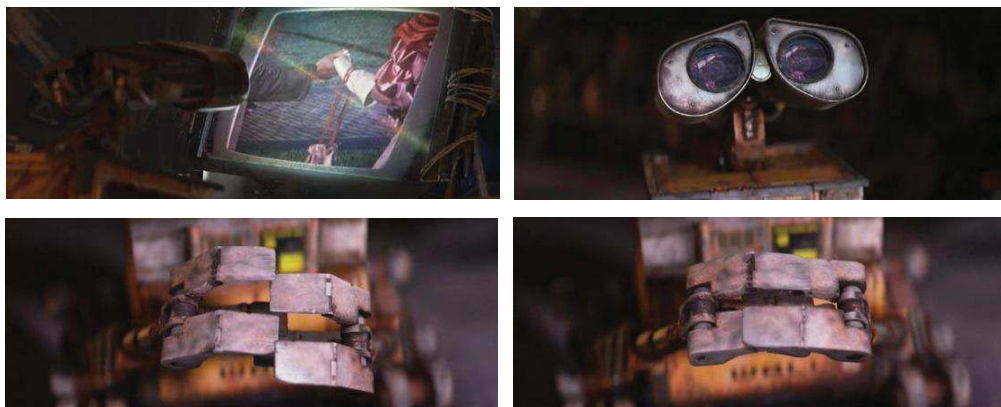
Figura 10 – Frame 02



Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

A iniciativa individual do robô se opõe a ordem vigente na modernidade sólida, ordem que segundo Bauman significa monotonia, repetição, regularidade e previsibilidade. A modernidade líquida é marcada pela total liberdade dos indivíduos. Desta forma Wall-e rompe com a metáfora que a liberdade é uma benção ambígua, como afirma Bauman, uma vez que se delega uma responsabilidade e tarefas que antes estavam sob o controle de instituições ou que eram simplesmente dadas aos indivíduos em determinado contexto econômico, político e social. Constituir uma identidade pode ser problemático, mas também é visto como forma de resistência.

Figura 11 – Frame 02, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

A individualização caracteriza o estágio líquido da modernidade, consiste em transformar a “identidade” do ser humano em uma “tarefa” que terá que ser realizada. Nesse contexto, *Wall-e* tem para ele essa construção de identidade como mais uma de suas tarefas do dia-a-dia, tornando-a a cada dia mais fiel. *Wall-e* dá ênfase ao que Bauman diz que os seres humanos não mais nascem em suas identidades. “Precisar *tornar-se* o que já se *é* é a característica da vida moderna” (BAUMAN, 2001, p.41).

Quando assiste ao musical *Hello, Dolly!*, *Wall-e* descobre a música e a dança. Assim, ele percebe que talvez falte em seu cotidiano alguma conexão que lhe permita realizar as mesmas coisas que as pessoas fazem no musical: a dança, o ritmo, o contato físico. É quando o robô descobre um querer: quer se relacionar.

Figura 12 – Frame 02, 3

Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

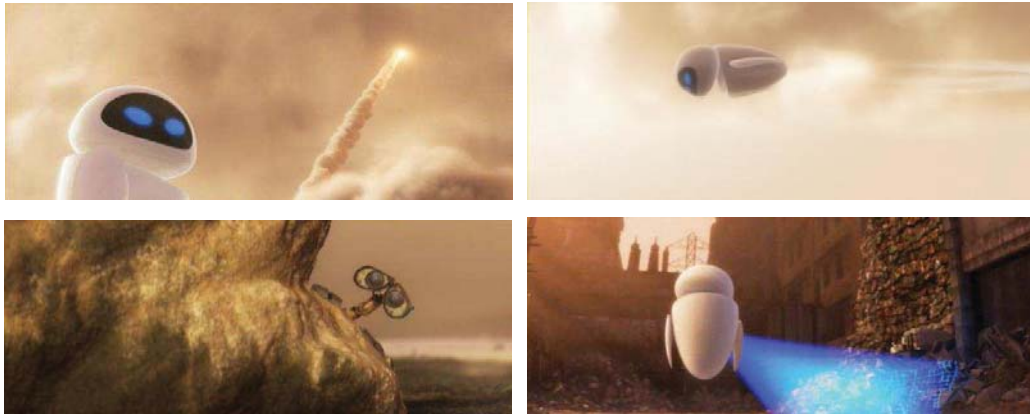
Na cena apresentada à cima, *Wall-e* recolhe o objeto encontrado por ele em meio à devastação, uma planta. O cuidado exposto pelo robô na cena remete ao pensamento de que, uma máquina seria capaz de ter mais cuidado com o planeta Terra, do que seus criadores. A planta encontrada após 700 anos apresenta uma preocupação com o meio ambiente exposta em meio à trama.

3.5.3. Cena 03 – Os laços humanos do mundo fluido

Na primeira cena de Eva ela aparece graciosamente voando pela atmosfera terrestre. Seu movimento parece uma dança, o que certamente provoca interesse em *Wall-e*, mas logo que Eva percebe que está sendo observada, ela aciona rapidamente sua arma. Esses signos constroem uma personagem feminina forte, determinada e ágil.

Ao final do dia de rotina de *Wall-e*, onde mesmo estando somente ele no Planeta ainda continua fazendo seu trabalho. Uma nave aterrissa em Terra, nela um novo indivíduo em busca de índices de que a terra estaria habitável. A cena termina com a nova robô, que chegou determinada para fazer a sua busca, “desanimada” e “furiosa” por não conseguir achar o que procurava.

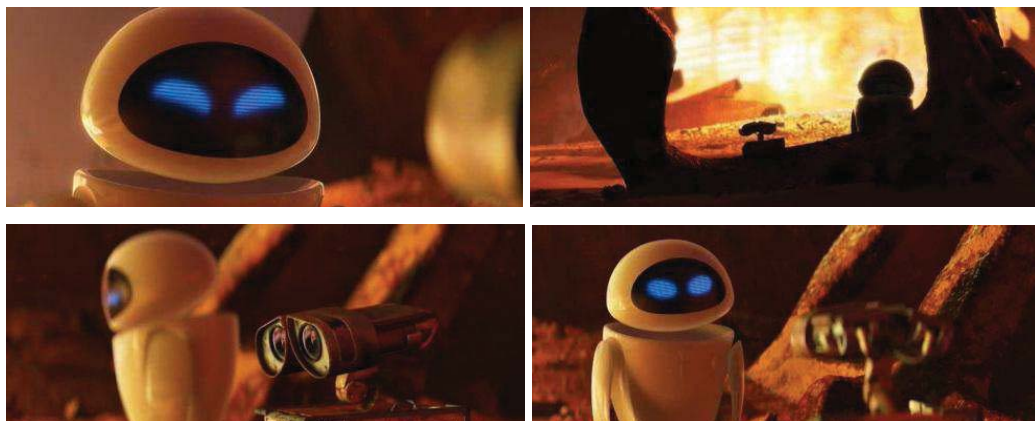
Figura 13 – Frame 03



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Mesmo diferentes *Wall-e* e Eva usam a razão para gerar um código de comunicação, mantendo um diálogo em poucas palavras, mas que conforme a entonação percebe-se claramente o que eles querem dizer.

Figura 14 – Frame 03, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Quando conhece a robô Eva, *Wall-e* se apaixonou e acredita que ela possa compartilhar essa conexão. E apesar de ela ser de uma origem desconhecida e não aparentar simpatia, *Wall-e* não economiza esforços para se aproximar dela, motivado por outro elemento da sua personalidade, que é a curiosidade.

Figura 15 – Frame 03, 3

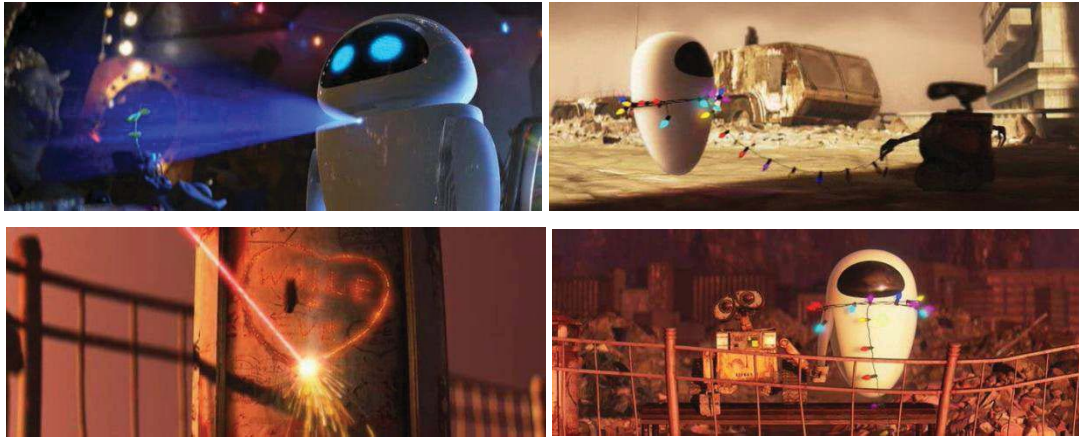


Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação do autor).

Nesta cena *Wall-e* leva Eva até sua casa⁶ e apresenta a ela alguns itens que ele encontrou em meio aos destroços, itens deixados pelos humanos. Em meio a esses objetos, Eva se encanta ao acender um isqueiro, e fica hipnotizada pela chama produzida. Ao mesmo instante *Wall-e* fica hipnotizado por Eva, enquanto ao fundo o musical *Hello, Dolly* começa a tocar, dando clímax para a cena, onde é perceptível o encanto de *Wall-e* por Eva.

Wall-e é perseverante e mesmo nos momentos de dificuldade do filme, o pequeno robô encontra uma maneira de sorrir, sorriso representado apenas com o olhar. Um dos momentos que demonstram a perseverança do protagonista, apresentada na figura a seguir, é quando Eva se fecha em um casulo, quando finalmente acha a planta, uma forma de vida para que o planeta Terra seja novamente habitável. Até o momento que uma nave chega para buscá-la, *Wall-e* permanece ao seu lado o tempo todo.

⁶ A casa de *Wall-e* é o um depósito de robôs abandonado, onde ele personalizou com todos os itens achados, deixados pelos humanos.

Figura 16 – Frame 03, 4

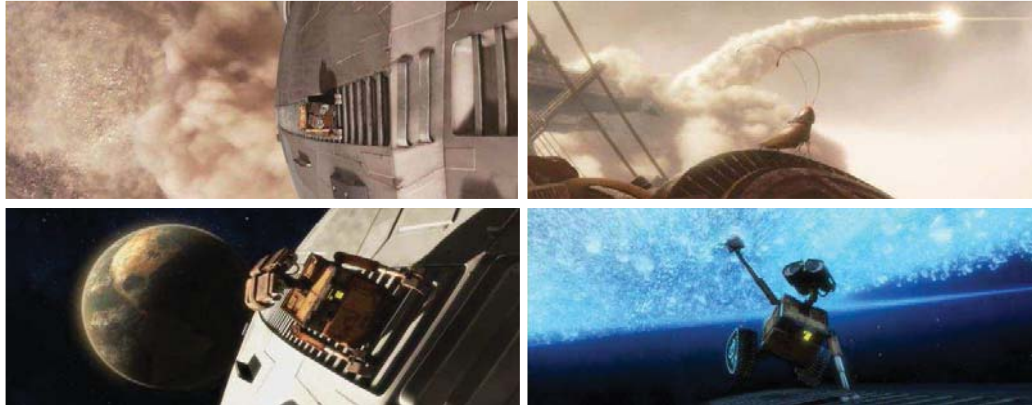
Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

A busca pela amizade e amor, e sua curiosidade levam-no a acompanhar Eva para onde ela for. Quando *Wall-e* se apaixona por Eva se faz o início da fase de manipulação, em que *Wall-e*, como sujeito manipulador, tenta entrar em conjunção com o objeto de desejo que é Eva. Motivado pelo querer, *Wall-e* passa grande parte do filme tentando conquistar Eva, ou pela sedução, repetindo o nome dela como se ele já fosse em si um elogio, pela tentação, ele a ajuda em sua missão, leva a planta para a nave, esperando que ela o aceite. Entre as tentativas do robô, todas as personagens são transformadas, direta ou indiretamente, por sua ação, levando o pequeno robô a se tornar um referencia de importância.

3.5.4. Cena 04 – A sedutora leveza do ser

Nesta cena, o pequeno robô se arisca para ir atrás de Eva. Ao sair do seu cotidiano *Wall-e* se depara com umas das mais bonitas cenas do filme, onde é apresentado o espaço entre as galáxias. Sereno e tranquilo, *Wall-e* até se diverte ao ver o vasto universo.

Figura 17 – Frame 04



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Conforme Bauman (2001, p. 138) é apenas “momentos”, pontos sem dimensões. O estudioso ainda faz-se a pergunta: Teria o tempo depois de matar o espaço enquanto valor, cometido suicídio? Desta forma, pode-se concluir que Wall-e busca aproveitar todo o tempo que lhe é dado, consigo e para com os outros. Fazendo o espaço em que está inserido ser mais leve com suas ações livres

3.5.5. Cena 05 – Não fale com estranhos

Nesta cena, logo ao ver a nave *Axiom*, *Wall-e* é levado para dentro da nave juntamente onde se depara com robôs mais sofisticados e com uma tecnologia mais avançada que a sua, onde as normas são cumpridas a risca pelos robôs da nave. *Wall-e* como não se vê inserido nesta nova sociedade se movimenta livremente, enquanto os robôs da nave devem transitar somente onde se encontra uma linha no chão, indicando por onde devem passar.

Figura 18 – Frame 05



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação do autor).

A civilidade segundo Bauman (2001, p. 122), tem uma principal característica que é a capacidade de interagir com estranhos sem utilizar essa estranheza contra eles, e não precisá-los a deixá-la renunciando aos seus traços que fazem deles estranhos. Desta forma, *Wall-e* busca se comunicar como sabe e ao ver-se perdido ele se torna é o único indivíduo que quebra a ordem na nave

Figura 19 – Frame 05, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação do autor).

Ao ver outro ser, o ser humano, *Wall-e* fica perplexo. Conforme Bauman (2001, p. 124) quando fala-se do medo e insegurança, a perplexidade se torna um círculo vicioso, é vista como suspeição, como ameaçadora, nebulosa ou confusa. A cena apresenta um indivíduo em sua cadeira flutuante mantendo contato com outro indivíduo através de uma tela. *Wall-e* ao perceber que tais indivíduos estão lado a lado conversando, mas sem se olharem, e sim pela tela, fica confuso com a situação.

3.5.6. Cena 06 – Compulsão transformada em vício

Há 700 anos da data em que ocorre a trama do filme, quando a Terra ainda era habitada, a problemática do lixo se tornou tão grande que a humanidade colocou sua sorte nas mãos de uma única empresa: a BNL (*Buy and Large*) Corporation, com um nome bastante sugestivo⁷. A derrota da sociedade é contada logo nos primeiros minutos do filme, como comentado anteriormente na cena 01, e já representa um dos pontos fortes da crítica da sociedade moderna, alienada, isenta-se completamente da responsabilidade de criar soluções para um empecilho que ela mesma causou, depositando toda sua fé numa única corporação.

Figura 20 – Frame 06



Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

⁷ A palavra *buy* em inglês significa comprar e *large* significa grande, largo. As duas palavras dispostas lado a lado, ligadas pela conjunção, formam a frase “compre e muito, em alta escala”, conotando consumismo exacerbado.

Na nave *Axiom*, toda a estrutura e rotina do ambiente são controladas inteiramente por máquinas. A educação das crianças, a dieta e os horários da tripulação são exemplos de situações que não são responsabilidade de nenhum humano. Como estão no espaço, longe do sol, não há nenhuma distinção natural entre o dia e a noite, logo ela é feita artificialmente por luz artificial, comandada pelo Capitão da Nave. Que é a única responsabilidade dele além de passar as notícias do dia.

Figura 21 – Frame 06, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação do autor).

As frases exibidas durante todo o dia na Nave para as pessoas, são frase curtas, basicamente palavras com ênfase no consumo. *Welcome to economy now leaving*, e *But, bat, play*, que significa em traduzido para português, Bem-vindos a economia, viva o agora e basta apertar o botão. Desta forma, pode-se ter conhecimento quando Bauman fala de velocidade e rapidez na sociedade fluida. Tão rápido, quanto “tudo num copão”(Wall-e, 2008).

3.5.7. Cena 07 – Vida instantânea

Os seres humanos que estão a bordo da estação espacial estão tão acomodados que são incapazes de se levantar sozinhos, ou de se locomover sem auxílio de aparelhos especiais para tal. Bastante obesos, gastam seu tempo basicamente comendo, fazendo com que os robôs executem seus desejos mais banais. Além disso, vivem envoltos por

uma tela que projeta imagens, deixando-os passivos que se tornam incapazes de reconhecer e analisar o mundo à sua volta e também de se relacionar com as outras pessoas.

Figura 22 – Frame 07



Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

O primeiro contato humano de *Wall-e* foi Jonh, um homem que ao cair da sua cadeira flutuante é ajudado por *Wall-e*, assim sendo sua primeira relação social na nave. Os dois se apresentam como em uma relação social tradicional, dizendo seus nomes, enquanto os outros robôs da nave ficam parados ao lado, apenas mantendo a área isolada. O gesto de ajudar, de estar disposto para os outros é uma das características que fazem de *Wall-e* um robô único em meio a tantos outros mais sofisticados que ele. Desta forma, passando segurança a quem o encontra.

As crianças já nascem programadas para consumir, nas escolas os textos são ligados a empresa BNL. O pequeno consumidor recebe a seguinte informação: “A é de *Axiom*, seu lar, doce lar”, “B é BNL, sua melhor amiga”.⁸

⁸ Falas retiradas do filme *Wall-e* (2008), dublado.

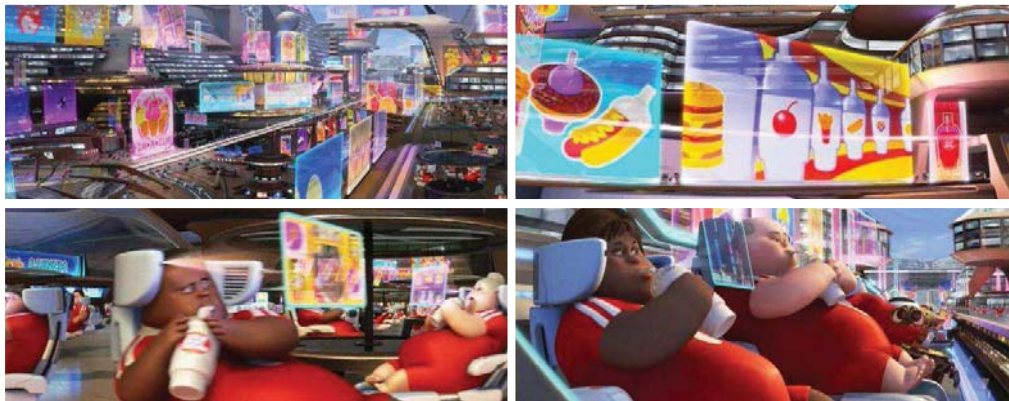
Figura 23 – Frame 07, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

A cena pode ser imposta a o que Bauman diz a respeito instantaneidade, tal conduz a cultura e a ética humanas, onde a maioria dos hábitos aprendidos para lidar com os afazeres da vida perdeu sua utilidade e sentido.

Figura 24 – Frame 07, 3



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Homens e mulheres que habitam na nave não tem mais controle de suas ações. Jantar, almoçar, viraram atos instantâneos, que só precisão de um botão realiza-lo. O passado não é mais preocupação e não parece que queiram acreditar no futuro.

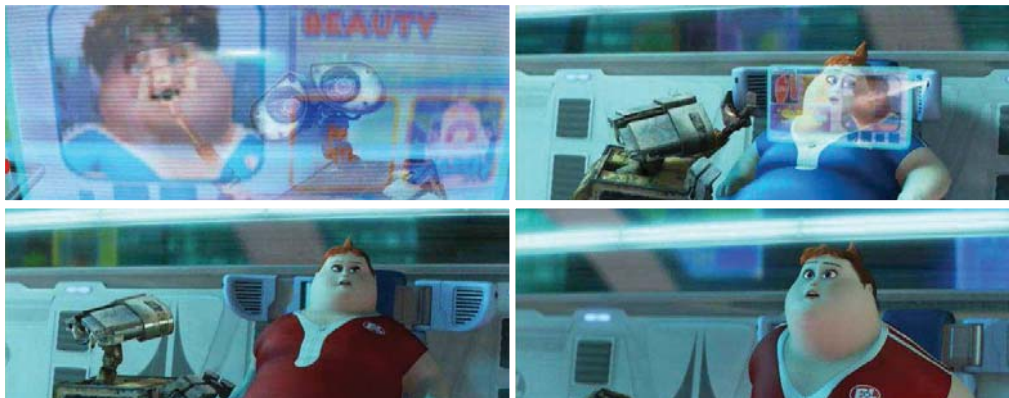
Figura 25 – Frame 07, 4



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Para que as regras da nave não soem opressivas aos seus tripulantes, elas são anunciadas por meio de grandes e coloridos *outdoors* animados. Ao longo do filme, uma voz vinda desses *outdoors* afirma que a última moda é azul e todos passam a usar a cor.

Figura 26 – Frame 07, 5



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Mary é a segundo ser humano a manter contato com *Wall-e*, que ao precisar que ela se movimente para ele ficar perto de Eva faz com que Mary acorde, desvie seu olhar para ele, retirando os transmissores de áudio, como se fossem “fones”. Mary se espanta

ao perceber tudo o que estava acontecendo na nave, era como se ela estivesse hipnotizada pelas informações transmitidas em sua tela que ela nem sabia onde estava.

3.5.8. Cena 08 – Corpo do consumidor

O ambiente é totalmente esterilizado, com uma rigidez de controle, como se a nave fosse uma ala hospitalar. Uma cadeira móvel que inicialmente serviria apenas para que os homens a usassem para locomoção a curtas distâncias, com o tempo passa a ser usada integralmente. Associando este fator a uma dieta que contém apenas alimentos não saudáveis, como lanches e refrigerantes, todos os humanos possuem obesidade.

Figura 27 – Frame 08



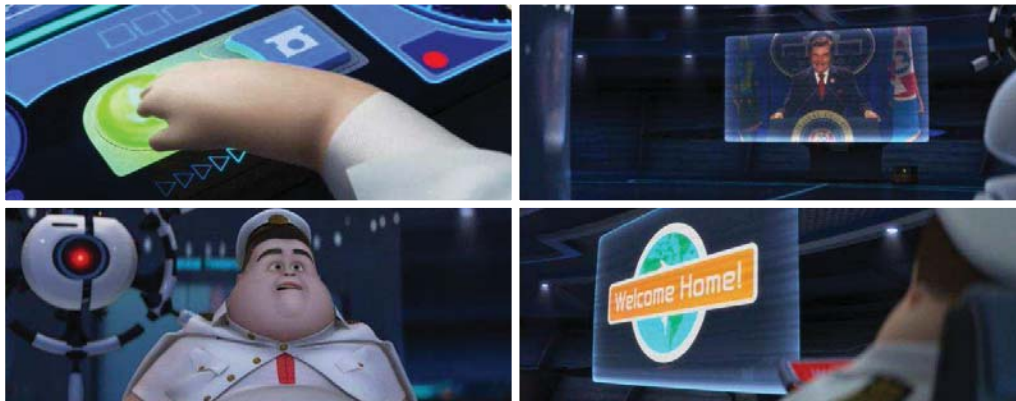
Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Nesta cena é possível se notar a transformação óssea de um capitão para o outro, e por fim o comandante atual da nave sentado em sua cadeira flutuante, enfrente ao seu painel digital. O homem, nesta distopia, é desprovido de consciência, não questiona sua realidade, acomodando-se no “luxo” de seu cotidiano. Nem mesmo o capitão da nave, McCrea, exerce qualquer autoridade, pois segue a mesma rotina do resto da população.

3.5.9. Cena 09 – O sonho de uma vida feliz

Nesta cena, o Capitão McCrea ativa um botão de avisando que a Eva voltou com resultado positivo da Terra. Ele se vê surpreendido, pois não tinha o menor conhecimento do assunto. Auto o ajuda a esclarecer o que esta acontecendo. É apertado um botão onde o Presidente Shalby aparece em uma mensagem gravada dando saudações e informações de como voltar ao planeta Terra.

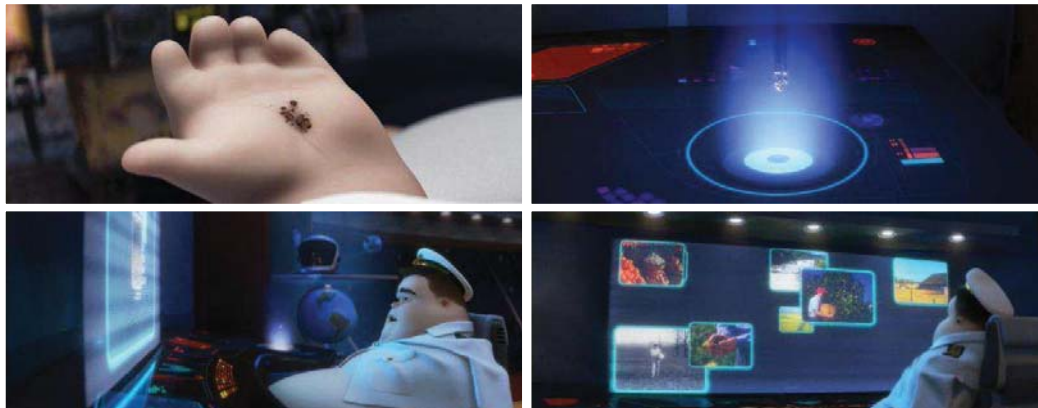
Figura 28 – Frame 09



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Nesta cena, após conhecer *Wall-e* o Capitão McCrea, o robô estende a mão a ele para cumprimentar, deixando um pequeno vestígio de terra, então o coloca no painel para ser analisado e definido.

Figura 29 – Frame 09, 2

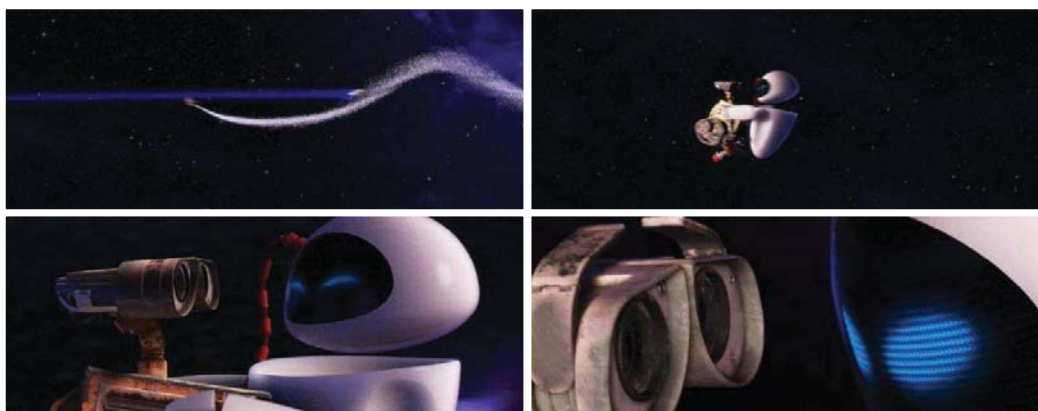


Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

Todos os personagens estão submetidos à ditadura das regras da nave, como apresentado nas cenas anteriores, até que *Wall-e*, provoca as reações de mudança, tanto na humanidade, como nas outras máquinas. *Wall-e* desperta a consciência, de modo que, pela primeira vez, cada um passa a enxergar sua própria identidade e a do outro.

O capitão McCrea, assim como *Wall-e*, passam a ter interesse pelos antigos hábitos humanos e pergunta para seu computador a definição de vastos elementos relacionados a Terra, entre eles a dança. Os demais passageiros da nave obtêm a definição também, só que através da bela dança de *Wall-e* e Eva no espaço.

Figura 30 – Frame 09, 3



Fonte: *Wall-e*, 2008 (adaptação da autora).

Os demais passageiros da nave obtêm a definição também, só que através da bela dança de *Wall-e* e Eva no espaço. Computador: - “Dança: uma serie de movimentos envolvendo dois parceiros, onde a velocidade e o ritmo são sincronizados harmonicamente com a mesma música”.⁹

3.5.10. Cena 10 – Quando estranhos se encontram

Nesta cena, em meio a dança de Eva e Wall-e, John e Mary se encontram, quando avistam Wall-e logo acenam para ele. Durante esse processo, John acidentalmente encosta na mão de Mary, ali percebe-se que o toque um no outro já não se era sentido a tempo.

Figura 31 – Frame 10



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

O único afazer que eles têm é consumir, “o consumo é um passatempo de absoluta exclusividade *individual*, uma série de sensações que só podem ser experimentadas – vividas – subjetivamente.” (BAUMAN, 2001, p. 114). Desta forma, os consumidores do filme, passam anos sem experimentar sensações humanas, vivendo

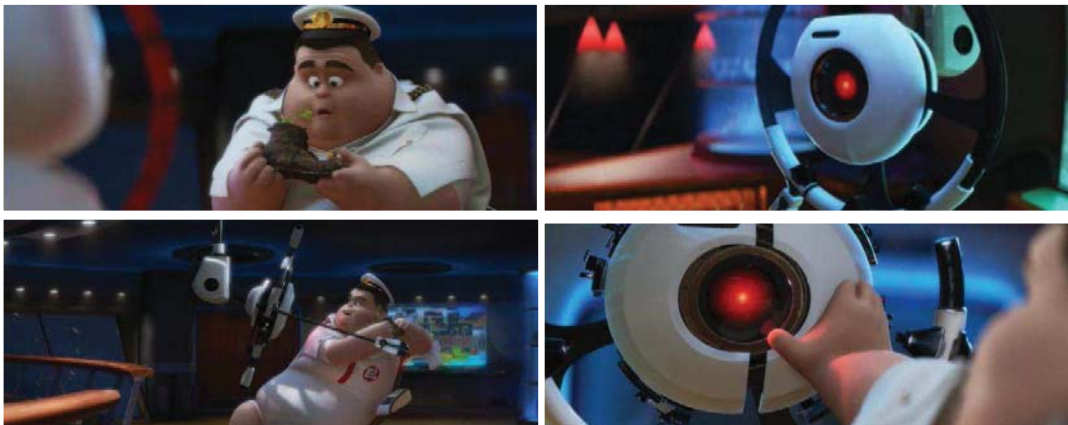
⁹ Fala retirada do filme Wall-e (2008), dublado.

em mundo virtual de uma vasta rapidez, sem deixar tempo afazeres diferentes de sua rotina predestinada.

3.5.11. Cena 11 – Segurança a um certo preço

Nesta cena, outra personagem se destaca por representar, à primeira vista, a figura de um vilão: o robô Auto. Auto é o robô que se encontra no mais alto degrau de hierarquia do mecanismo de controle da nave. Foi programado pela BNL para manter, a qualquer custo, a ordem na nave. Na cena Auto e o Capitão McCrea tem um desentendimento, para quem fica com a planta.

Figura 32 – Frame 11



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Quando a missão de despoluir a Terra falha, Auto é programado para impedir qualquer tentativa dos humanos regressarem ao planeta, sem que ninguém da *Axiom* tenha consciência do fato. Sendo assim, a missão de Eva de trazer a planta é sabotada, assim que ela entra na nave. Desta forma, Auto é considerado um vilão para os humanos, uma vez que foram os próprios homens que o programaram. Sob esse aspecto é que se instaura a noção de poder.

No filme, o poder está nas mãos de máquinas, pois os humanos, sedentários e desprovidos de consciência não assumem o controle de suas vidas e nem mesmo possuem o desejo de fazê-lo. Na relação do poder, as máquinas representam a força dominante, enquanto os humanos são elementos de pouca importância do processo, resgatando a ideia de coisificação do homem moderno.

Figura 33 – Frame 11, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

A figura que representa a retomada de poder pelos humanos é o capitão McCrea. Quando descobre que Auto está programado para sabotar a volta dos humanos à Terra, resolve que é tempo de reagir. Auto responde que só quer garantir a sobrevivência da humanidade. O renascimento da reflexão, da reação e a retomada da consciência estão explícitas na resposta do capitão: “Não quero sobreviver, quero viver!” Com esta fala, o homem deixa de ser coisa para se tornar sujeito de sua própria vida. Dessa forma, de sujeito de estado, passa a sujeito de fazer, que se vê competente, ao levantar-se da cadeira, com uma determinação visível.

3.5.12. Cena 12 – Preencher o vazio

Após o conflito entre o Capitão McCrea e seu piloto automático, o capitão assume o controle da nave, levando-a para o Planeta Terra.

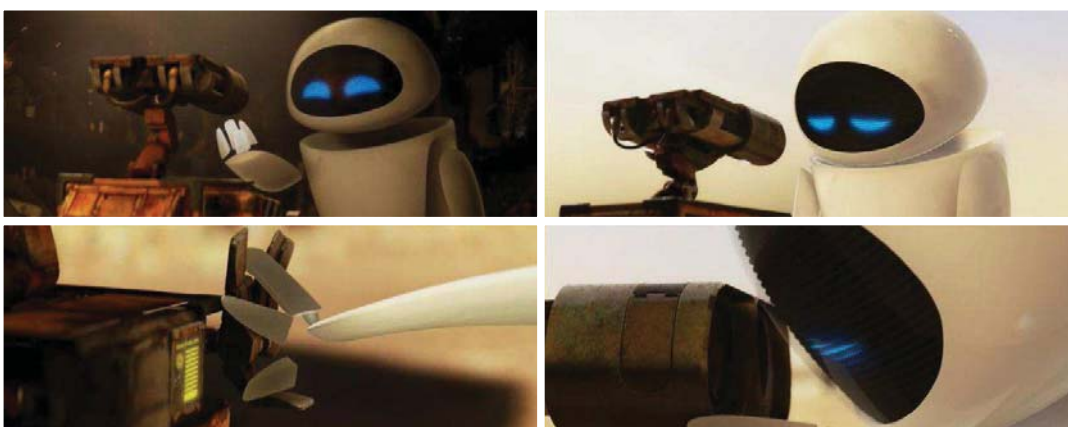
Figura 34 – Frame 12



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Este passo, portanto, representa um grande marco na trajetória humana. Em *Wall-e*, a cena da luta possui um valor, é que os homens voltam a serem humanos.

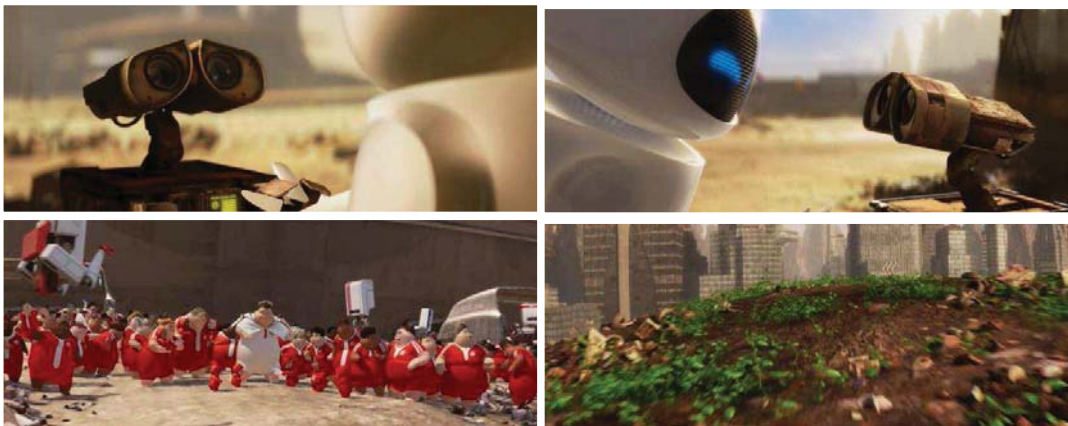
Figura 35 – Frame 12, 2



Fonte: Wall-e, 2008 (adaptação da autora).

Wall-e sofre danos em sua lataria, durante a tentativa de salvar a planta. Ao chegar novamente a Terra, Eva o concerta. De primeiro momento o robô volta com as configurações padrões que lhe foi dada, mas depois de um toque de Eva ele retorna com o mesmo olhar singelo que adquiriu, e com sua personalidade do começo do filme.

Figura 36 – Frame 12, 3



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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A constante transformação da sociedade se dá a partir da evolução da tecnologia, conforme visto no decorrer deste trabalho. Nesse sentido, o estudo da sociedade moderna torna-se pertinente para que se possa compreender o espaço em se vive e como se dá a estrutura das relações sociais no mundo fluido. O poder se reflete em uma sociedade fundamentada pelo consumo exagerado de tudo que lhe é oferecido, encaixando-os em uma sociedade de consumidores sem consciência de suas escolhas.

Como visto, a sociedade contemporânea é condicionada mais por imagens do que pela natureza. Desta forma, assistir a um filme implica a criação de imagens com significados e elas podem ser decodificadas de acordo com seu receptor. Assim, o cinema carrega significados capazes de criar conceitos de vida.

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

No processo de análise estudando a teoria da sociedade fluida de Bauman, foi possível conhecer diferentes personagens e a maneira com que se comportam em um filme, indivíduos diferentes se portam na sociedade e como estranham as dificuldades por ela imposta. É na representação analisada que podemos compreender a sociedade em que vivemos e seus paradigmas, os quais foram estudados na obra de Bauman.

O filme em questão, se entendido como representação social da cultura, pode representar grande parte da sociedade atual, ao ser estudado na teoria de Bauman, sobre a modernidade líquida, constitui uma rica ilustração do contexto atual. Em função de terem suas personalidades definidas, os personagens são figuras fáceis de analisar.

A relevância deste trabalho está em perceber, a partir de um produto cultural de massa, a representação da sociedade atual em que nos encontramos, e de que forma os conceitos trazidos por Bauman podem ser vistos na cultura em que nos inserimos.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Elfos, 1995.
- BAUMAN, Zygmunt. *O medo líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Nova Cultural Brasiliense, 1985.
- BORDENAVE, Juan E. Diaz. *Além dos meios e mensagens: Introdução à Comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência*. 7ª ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1995.
- CABRERA, Julio. *O cinema pensa: uma introdução à Filosofia através dos filmes*. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CAPRA, F. *As conexões ocultas: Ciência para uma vida sustentável*. São Paulo: Editora Pensamento Cultrix, 2002.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. São Paulo: Scritta, 1995.
- Documentário: *Animation Sound Design: Ben Burt creates the sounds for Wall-e*. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TSf8Er2gV_Q> Acesso: 20 de junho de 2014.

FÁVERO, Altair A.; GABOARDI, Ediovane A. (cordenadores); RAUBER, Jaime J.; [et al.]. *Apresentação de trabalhos científicos: normas e orientações práticas*. 4ª ed. Passo Fundo: Ed. Universidade e Passo Fundo, 2008.

GUILLÉN, José Mascardó. *El cine de animación: En más de 100 longametrages*. Madri: Alianza, 1997.

LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2005.

MCKEE, Robert. *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas, São Paulo, 1997.

MATTOS, A. C. Gomes de. *Do cinetoscópio ao cinema digital: breve histórico do cinema americano*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

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

MORAES, Roque. *Análise de conteúdo*. Revista Educação. Porto Alegre, v.22. n. 37, p. 7-32, 1999.

PENAFRIA, Manuela. *Análise de filmes: conceitos e metodologias*. VI Congresso SOPCOM. Abril, 2009.

STANTON, Andrew; MORRIS, Jim. *Wall-e*. [Filme-vídeo]. Produção de Jim Morris, direção de Andrew Stanton. Estados Unidos, Pixar Animation Studios, 2008. 98 min.

Wall-e: sobre o filme, ficha técnica e premiações. Pixar. Disponível em:
<http://www.pixar.com/features_films/WALLE> Acesso: 20 de junho de 2014.

ANEXO A – Música do musical Hello Dolly!

Original

Put on Your Sunday Clothes

Cornelius:
 Out there
 There's a world outside of yonkers
 Way out there beyond this hick town,
 barnaby
 There's a slick town, barnaby
 Out there
 Full of shine and full of sparkle
 Close your eyes and see it glisten,
 barnaby
 Listen, barnaby

Put on your sunday clothes, there's lots of
 world out there
 Get out the brillantine and dime cigars
 We're gonna find adventure in the
 evening air
 Girls in white
 In a perfumed night
 Where the lights are bright as the stars!

Put on your sunday clothes, we're gonna
 ride through town
 In one of those new horsedrawn open cars

Cornelius & Barnaby:
 We'll see the shows
 At delmonico's
 And we'll close the town in a whirl
 And we won't come home until we've
 kissed a girl!

Dolly:
 Put on your sunday clothes when you feel
 down and out
 Strut down the street and have your
 picture took
 Dressed like a dream your spirits seem to
 turn about

Both:
 That sunday shine
 Is a certain sign
 That you feel as fine as you look

Traduzida

Coloque sua roupa domingo

Cornélio:
 Lá fora
 Há um mundo fora de Yonkers
 Caminho por aí além desse caipira cidade,
 Barnaby
 Há uma cidade liso, Barnaby
 Lá fora
 Cheia de brilho e cheio de brilho
 Feche os olhos e ver que brilham, Barnaby
 Ouça, Barnaby

Coloque suas roupas de domingo, há muita
 mundo lá fora
 Saia dos brillantine e dime charutos
 Vamos encontrar aventura no ar da noite

Meninas em branco
 Em uma noite perfumada
 Onde as luzes são brilhantes como as
 estrelas!

Coloque suas roupas de domingo, vamos
 passeio pela cidade
 Em um desses novos carros abertas
 puxadas por cavalos

Cornelius e Barnaby:
 Vamos ver os shows
 No Delmonico
 E nós vamos fechar a cidade em um giro
 E nós não vamos voltar para casa até que
 bejei uma menina!

Dolly:
 Coloque suas roupas de domingo quando
 você se sente para baixo e para fora
 Suporte na rua e ter sua foto tomou

Vestido como um sonho seus espíritos
 parecem girar sobre

Ambos:
 Naquele domingo brilho
 É um sinal certo
 Que você se sente tão bem quanto você
 olhar

Dolly & Ambrose:

Beneath your parasol, the world is all a smile
That makes you feel brand new down to your toes

Dolly, Ambrose, Cornelius, & Barnaby:

Get out your feathers
Your patent leathers
Your beads and buckles and bows
For there's no blue monday in your sunday clothes

Townsppeople, all

Put on your sunday clothes when you feel down and out
Strut down the street and have your picture took
Dressed like a dream your spirits seem to turn about
That sunday shine is a certain sign
That you feel as fine as you look!
Beneath your parasol, the world is all a smile

That makes you feel brand new down to your toes
Get out your feathers
Your patent leathers
Your beads and buckles and bows
For there's no blue monday in your sunday clothes

Beneath your bowler brim the world's a simple song
A lovely lilt that makes you tilt your nose

Get out your slickers, your flannel knickers
Your red suspenders and hose
For there's no blue monday in your sunday clothes

Dolly:

Ermengarde, stop sniveling - don't cry on the valises
We haven't missed the train, thank the lord
Lovely, you're improving - now get all 11 pieces
We're 7 minutes late.
All aboard!

Dolly & Ambrósio:

Sob seu guarda-sol, o mundo é todo um sorriso
Isso faz você se sentir novo para baixo a seus dedos do pé

Dolly, Ambrósio, Cornélio, e Barnaby:

Saia de seus penas
Seus couros de patente
Suas contas e fivelas e laços
Por que não há segunda-feira azul em suas roupas de domingo

Habitantes da cidade, todos

Coloque suas roupas de domingo quando você se sente para baixo e para fora
Suporte na rua e ter sua foto tomou

Vestido como um sonho seus espíritos parecem girar sobre
Naquele domingo brilho é um sinal certo
Que você se sente tão bom quanto parece!
Sob seu guarda-sol, o mundo é todo um sorriso

Isso faz você se sentir novo para baixo a seus dedos do pé
Saia de seus penas
Seus couros de patente
Suas contas e fivelas e laços
Por que não há segunda-feira azul em suas roupas de domingo

Sob seu jogador brim do mundo uma canção simples
Uma linda melodia que faz você se inclinar o nariz

Saia de seus cafagestes, suas calcinhas de flanela
Seus suspensórios vermelhos e mangueira
Por que não há segunda-feira azul em suas roupas de domingo

Dolly:

Ermengarde, pare de choramingar - não chore nas valises
Não perdeu o trem, graças a Deus
Lovely, você está melhorando - agora obter todas as 11 peças
Somos sete minutos de atraso.
Todos a bordo!

All:

All aboard! All aboard
 All aboard! All aboard
 Put on your sunday clothes there's lots of
 world out there
 Put on your silk cravat and patent shoes

We're gonna find adventure in the
 evening air
 To town we'll trot
 To a smoky spot
 Where the girls are hot as a fuse!

Put on your silk high hat and at the turned
 up cuff
 We'll wear a hand made grey suede
 buttoned glove
 We'll join the astors
 At tony pastor's
 And this I'm positive of
 That we won't come home
 That we won't come home
 No we won't come home until we fall in
 love

Put on your silk high hat and at the turned
 up cuff
 We'll wear a hand made grey suede
 buttoned glove
 We'll join the astors
 At tony pastor's
 And this I'm positive of
 That we won't come home
 That we won't come home
 No we won't come home until we fall in
 love

Todos:

Todos a bordo! Todos a bordo
 Todos a bordo! Todos a bordo
 Coloque em seu domingo roupas há muito
 mundo lá fora
 Coloque a sua gravata de seda e sapatos de
 patente

Vamos encontrar aventura no ar da noite
 Para a cidade, vamos trote
 Para um local esfumaçado
 Onde as meninas são quentes como um
 fusível!

Coloque a sua alta seda chapéu e no punho
 apareceu
 Vamos usar uma luva de camurça cinza
 abotoado feitas à mão
 Vamos juntar as astors
 No tony pastor de
 E isso eu tenho certeza de
 Que não vai voltar para casa
 Que não vai voltar para casa
 Não, não vai voltar para casa até que nos
 apaixonamos

Coloque a sua alta seda chapéu e no punho
 apareceu
 Vamos usar uma luva de camurça cinza
 abotoado feitas à mão
 Vamos juntar as astors
 No tony pastor de
 E isso eu tenho certeza de
 Que não vai voltar para casa
 Que não vai voltar para casa
 Não, não vai voltar para casa até que nos
 apaixonamos