

Vitruvian Cogitationes - RVC

LEITURA DE IMAGEM: PROPOSIÇÕES E O CASO DE WALL-E

LECTURA DE IMÁGENES: PROPOSICIONES Y EL CASO DE WALL-E

IMAGE READING: PROPOSITIONS AND THE WALL-E'S CASE

Murilo Martins

Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG; tec.murilomartins@gmail.com

Nelson Silva Junior

Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG; nelsonsj194@yahoo.com.br

RESUMO: Este artigo tem por objetivo geral apresentar subsídios para uma leitura de imagem. Está estruturado em duas partes distintas. A primeira apresenta propostas de leituras para a imagem fixa e a imagem em movimento. Apresenta os métodos, Leitura de Imagem Interdisciplinar, desenvolvido por Silva *et al* (2020) e Leitura Fílmica Baseada em Panofsky, desenvolvido por Silva Junior (2018). O primeiro voltado para a imagem fixa e o segundo voltado para as imagens geradas pelos filmes. Apresenta como uma leitura de imagens pode ser estruturada, em 3 fases: 1ª - o que antecede a imagem; 2ª - a composição da imagem e a 3ª - os significados atribuídos à imagem, dando ênfase às imagens relacionadas a CTS. A segunda parte do artigo traz a leitura de imagem do filme Wall-e (2008), a partir de *frames* do filme, como forma de exemplificar a proposta de Silva Junior (2018).

Palavras-chave: Leitura de Imagem. CTS. Wall-e.

RESUMEN: El presente artículo tiene por objetivo en general presentar subsidios para una lectura de imagen. El mismo está estructurado en dos partes. La primera trae propuestas de lecturas para la imagen fija y también para la imagen en movimiento. Presenta los métodos de Lectura de Imagen Interdisciplinar desarrollado por Silva *et al* (2020) y Lectura de Películas Basada en Panofsky pero desarrollado por Silva Junior (2018). El primero se vuelta para análisis de la imagen fija y el segundo para las imágenes generadas por la películas. Sigue, todavía, demostrando como si estructura una lectura de imágenes, en tres fases: 1ª- lo que se antecede a la imagen; 2ª – la composición de la imagen y la 3ª los significados atribuidos a la imagen, enfatizando los relacionados con la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad (CTS). En su segunda parte el artículo hace una lectura de imagen de la película Wall-e (2008) utilizando sus frames y con el objetivo de ejemplificar la propuesta de Silva Junior (2018).

Palabras-clave: Lectura de Imagen. CTS. Wall-e.

ABSTRACT: This article has as general objective to present subsidies for an image reading. It is structured in two distinct parts. The first presents reading proposals for the still image and the moving image. Presents the methods, Interdisciplinary Image Reading, developed by Silva *et al* (2020) and Film Reading Based on Panofsky, developed by Silva Junior (2018). The

first, destined to still image and the second to images generated by the films. Shows how an image reading can be structured, in 3 phases: 1^a - what precedes the image; 2^a - the composition of the image and the 3^a - the meanings attributed to the image, emphasizing images related to Science, Technology and Society (CTS). The second part of the article brings the image reading of the movie Wall-e (2008), from movie frames, as way to exemplify the proposal of Silva Junior (2018).

Key-words: Image Reading. CTS. Wall-e.

1 INTRODUÇÃO

Uma imagem pode ser analisada a partir de diferentes aspectos (culturais, históricos, sociais, entre outros) e abordagens (humanista, científica, artística), dependendo de quem a analisa e do objetivo desta análise. Assim, não existe um método único ou fechado para se fazer uma análise imagética. Aqui apresentaremos alguns procedimentos que podem auxiliar esse processo, destacando que a organização de dados e informações em instrumentos que apresentaremos, podem ser de grande valia para a análise imagética. Como podemos trabalhar com imagens fixas ou sem movimento (fotografias, desenhos, charges) e imagens em movimento (filmes), apresentamos aqui de forma resumida os estudos desenvolvidos por Silva *et al.* (2020) e Silva Junior (2018). Não consideramos aqui os processos de escolha das imagens, apenas destacando que o foco de nossa pesquisa está nas imagens e nas possíveis relações dessas, com o enfoque CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade).

Quando a imagem a ser analisada é uma cena de um filme, acabamos por analisar a imagem de um *frame*, ou seja, uma imagem fixa, retirada das inúmeras imagens que compõem o filme. Um filme é composto por milhares de *frames* (num filme com duas horas de duração, cerca de 200 mil), o que numa análise imagética nos leva a ter que escolher mais de uma imagem para representar a obra fílmica. Não há um número padrão ou pré-determinado, mas orienta-se que o número de *frames* possibilite um entendimento mínimo da narrativa e destaque os principais elementos da análise. Enquanto Silva *et al.* (2020), desenvolveram seus estudos voltados para a imagem fixa, Silva Junior (2018) desenvolve estudos voltados para as imagens geradas pelos filmes. Apesar da diferença entre os tipos de imagens, a leitura de imagem, proposta pelos autores, converge para o que Silva *et al.* (2020) denomina de Leitura de Imagem Interdisciplinar, já que ambos têm como premissa a compreensão crítica da imagem, seja ela fixa ou em movimento. A seguir, uma breve descrição de cada estudo.

2 LEITURA DE IMAGEM INTERDISCIPLINAR

Inicialmente desenvolvida e apresentada por Silva e Neves (2016) e posteriormente ampliada por Silva *et al.* (2020), a proposta consiste em 4 passos: análise da forma, análise do conteúdo, análise das relações que envolvem a imagem e análise interpretativa do leitor. No primeiro passo a análise está centrada na forma geral da imagem e nos elementos constitutivos da imagem, tais como: linha, cor, textura e outros elementos. Na análise do conteúdo (segundo passo), a atenção está voltada para o conteúdo temático da imagem ou o significado dessa. O terceiro passo da proposta estuda as relações que envolvem a imagem, na perspectiva das relações entre o autor da imagem, o contexto no qual a imagem foi gerada e o leitor da mesma (o público ao qual a imagem foi destinada). A análise interpretativa do leitor (quarto passo), é de caráter pessoal e interpretativo, levando-se em conta as análises anteriores, bem como as vivências do leitor e seu conhecimento específico sobre o tema da imagem.

3 LEITURA FÍLMICA BASEADA EM PANOFSKY

Silva Junior (2018) desenvolveu um método de análise fílmica, a partir dos estudos do crítico de Arte, Erwin Panofsky e o seu Método Iconológico. O método de Panofsky foi desenvolvido para a análise de obras de arte (pinturas) do Renascimento. Silva Junior (2018) adapta as etapas do método Iconológico para a imagem fílmica. São três as etapas de análise: Análise Pré-Iconográfica, Análise Iconográfica e Análise Iconológica. A 1ª etapa, Pré-Iconográfica, é aquela na qual são reunidas o maior número possível de informações sobre dados que antecedem a construção da imagem, ou seja, dados técnicos da produção, tais como: país de origem do filme, ano de produção, gênero, direção, roteiro, elenco, premiações, entre outros, até mesmo curiosidades. A 2ª etapa, chamada de Análise Iconográfica, refere-se a estrutura das cenas escolhidas, a partir dos elementos específicos da linguagem cinematográfica, tais como planos, fotografia, cenografia, ângulos de câmeras, figurinos, entre outros. Elementos que somente são identificáveis no filme, tais como edição, cortes, sons, efeitos visuais e sonoros, entre outros, podem ser aqui indicados para fundamentar a análise, que é feita a partir de imagem fixa. A 3ª etapa, a Análise Iconológica é aquela na qual são atribuídos sentidos e significados às imagens, a partir dos temas expressos pela narrativa audiovisual do filme e manifestadas nas etapas anteriores. É nessa etapa que as especificidades do leitor e da própria leitura se manifestam. Um maior aprofundamento sobre as leituras aqui expostas, pode ser feito com a consulta às referências apresentadas ao final do texto.

A leitura das imagens pode ser estruturada em 3 fases distintas:

- 1ª - o que antecede a imagem;
- 2ª - a composição da imagem;
- 3ª - os significados atribuídos à imagem.

1ª Fase

Ao analisarmos uma imagem devemos considerar alguns aspectos que envolvem a imagem. A imagem que chega até nós é uma imagem produzida, caso contrário não chegaria até nós. Isso significa que sua concepção e sua execução são partes de um processo histórico, social, econômico e cultural. Algumas questões podem nortear a nossa análise, tais como:

- 1) Diante de que tipo de imagem estamos? Publicitária, jornalística, artística, científica... Isso nos ajudará a compreender a finalidade com a qual a imagem foi gerada e também para que público ela foi gerada;
- 2) Quem é o seu autor? O autor de uma imagem traz em sua produção aspectos ligados a sua concepção de mundo, ideologias, formação, origem, mesmo ainda quando a imagem é uma encomenda, como no caso da imagem publicitária;
- 3) Quando e onde a imagem foi produzida? As imagens reproduzem (direta ou indiretamente) o pensamento vigente de uma época ou período, a partir do uso de elementos visuais formais como a cor, a forma, entre outras ou mesmo da linguagem corporal dos personagens que fazem parte da composição, tais como gestos, roupas, expressões.
- 4) Quais fatos contribuíram para gerar a imagem? Uma imagem pode ser gerada por diferentes e infindáveis motivos, tais como uma campanha eleitoral, um fenômeno físico, um evento social, entre outros. Muitas vezes uma imagem tem órgãos financiadores que definirão a própria produção imagética, tais como agências de fomento, empresas privadas, estatais e outras. Conhecer o que levou ao surgimento de uma imagem, nos permitirá uma melhor compreensão sobre a função da mesma.
- 5) A imagem é um registro ou um simulacro? As imagens podem reproduzir ou representar um fato ou um fenômeno. Identificar se a imagem é um registro ou um simulacro, permite-nos estabelecer relações mais profícuas entre a origem de uma imagem e a sua função. Cabe destacar que as imagens que analisamos são imagens virtuais, assim, não podemos considerar

essas imagens como uma verdade absoluta, pois enquanto imagens estas são manipuladas, em maior ou menor grau. O recorte, o enquadramento ou um simples filtro utilizado, são elementos de manipulação daquilo que está sendo retratado na imagem.

6) Qual o título da imagem? Nem sempre uma imagem tem ou vem, acompanhada de um título. Ou ainda, pode assumir diferentes títulos, quando vinculada a diferentes conteúdos. Saber se a imagem tem um título e conhecer a origem desse, não só identifica a imagem, assim como indica o potencial de uso da mesma. Muitas vezes a imagem tem um título original que ao ser traduzido para outros idiomas sofre adaptações ou mesmo muda o seu sentido. A análise de um título ou de suas adaptações, contribui para o entendimento da própria imagem.

7) Quais os dados técnicos da imagem? As imagens produzidas, sejam fotos, filmes, desenhos ou qualquer outra linguagem, são produzidas a partir de um conjunto de técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos. Esse conjunto compõe o campo que chamamos de dados técnicos da imagem, que abrangem desde as dimensões aos suportes que corporificam a imagem. Elementos visuais como a cor, a luz, brilho, contraste, entre outros, podem ser alterados pela fonte de reprodução da imagem, podendo levar à diferentes interpretações que têm nesses elementos seus principais referenciais.

2ª Fase

Toda imagem é resultado de uma composição, uma disposição de elementos específicos de uma linguagem, organizados e integrados, que têm como função primordial comunicar, representar, expressar algo. Entender uma composição é entender a função de cada elemento presente e como este interage com os demais. Seja num desenho, numa fotografia ou num *frame* retirado de um filme, esses elementos são elementos visuais definidos por entes como a linha, a cor, a luz, a sombra, o volume, a profundidade, a perspectiva, a forma, entre outras. Uma descrição das qualidades imagéticas definidas por esses elementos e suas interações, nos permite, não só entender uma forma comunicacional, sempre presente numa imagem, como também exercer o papel de comunicador, à partir da própria imagem.

Pensar uma composição como um desenho, um filme ou uma imagem publicitária, nos faz refletir sobre o papel manipulador do autor, que a partir de suas escolhas sobre os elementos compositivos da imagem, direciona, sugere, induz, produz uma ideia, um sentido. Quando avaliamos uma fotografia sobre um evento, um fato social ou mesmo um fenômeno físico, muitos elementos compositivos, a maioria deles não foi manipulada pelo autor da foto e sim por circunstâncias adversas a esse autor. Porém elementos como o enquadramento, a perspectiva, a luz, o plano e possíveis interferências na pós-produção, definem a autoria da imagem. Um fotógrafo, um desenhista ou um diretor de cinema, têm na composição o seu principal instrumento de trabalho.

Assim a fase que descreve e analisa a composição imagética, deve levar em conta cada elemento compositivo presente, bem como este foi usado pelo autor da imagem, para enfatizar, destacar, realçar, aquilo que levou à criação da imagem estudada. É importante destacar que uma imagem é polissêmica e que muitos significados não se apresentam aos olhos de uma primeira ou segunda leitura ou mesmo que exigem conhecimentos específicos para que possam ser percebidos. A leitura de uma mesma imagem, feita por pessoas diferentes, se torna ponto de diversas concepções, sujeitas à sensibilidade do olhar, às experiências pessoais e mesmo ao repertório cultural e científico de cada leitor.

Deve-se levar em conta, nesta etapa, o lugar de onde a imagem surge, como no caso de um filme, de um quadrinho de HQ, da fotografia de uma série, por exemplo. Uma pequena sinopse ou resumo da narrativa em que a imagem está inserida, configura-se em elemento fundamental para o melhor entendimento da imagem e suas funções.

3ª Fase

Após o levantamento de informações que precedem a imagem e a descrição e análise dos elementos compositivos da mesma, o leitor tem condições de atribuir sentidos à imagem em estudo. As etapas anteriores subsidiam a percepção do leitor sobre as diferentes significações que a imagem pode gerar. A imagem é uma representação visual daquilo que conhecemos ou mesmo, que imaginamos e como tal está sujeita às mais diversas interpretações e atribuições de sentidos. É nesta fase que o leitor imagético trará ao processo da análise, suas especificidades e sua sensibilidade do olhar. No caso das imagens relacionadas ao enfoque CTS, deve-se destacar:

- como a temática da imagem está relacionada ao enfoque CTS;
- como a imagem apresenta e discute o embate entre o Real (conhecimento) e a Ficção (o caráter poético da imagem);
- como a imagem sugere uma problematização sobre as relações e o enfoque CTS;
- quais os diferentes debates que a imagem suscita na perspectiva do enfoque CTS;
- como a Ciência se manifesta na imagem (direta ou indiretamente);
- como a Tecnologia se manifesta na imagem e que tipo de Tecnologia se pode relacionar à imagem;
- dentro de qual sociedade a imagem está inserida e para qual sociedade a imagem foi produzida;
- qual ou quais contribuições a imagem pode trazer para uma Educação Científica.

Quando uma análise é feita por grupos de pessoas, esses grupos, em sua maioria, têm um caráter interdisciplinar, assim as diferentes leituras poderão ampliar o campo de interpretações, gerando o desdobramento de questões aqui apontadas.

4 ANÁLISE PRÉ ICONOGRÁFICA: FILME WALL-E

Apresentaremos a análise de 10 *frames* do filme Wall-e, como forma de exemplificar algumas das informações aqui colocadas. Para tanto utilizaremos a proposta baseada no método de Panofsky e desenvolvida por Silva Junior (2018).

O filme, Wall-e é uma produção norte-americana de 2008, feita pelo estúdio Pixar Animation Studios, distribuída pela Walt Disney Studios Motion Pictures, editado por Stephen Schaffer. Teve sua direção de arte feita por Ralph Eggleston, com direção de Andrew Stanton e roteiro de Andrew Stanton e Jim Reardon, adaptado da história escrita por Andrew Staton e Pete Docter, com produção de Jim Morris. Tem em seu elenco principal (vozes) Elisa Knight, Ben Burt, Jeff Garlin e Sigourney Weaver. O filme é uma animação, num gênero que mistura ficção científica, romance e comédia dramática. A produção do filme começou em 1994, em um almoço de trabalho com a equipe criativa da Pixar, quando o diretor Andrew Staton compartilhou com os colegas a primeira imagem que tinha da animação: a de uma máquina abandonada no planeta Terra desolada.

O filme possui referências e homenagens a grandes obras de ficção científica do cinema dos anos 60, 70 e 80, como “2001 – Uma Odisséia no Espaço”, “Star Wars”, “Alien, O Oitavo Passageiro”, “Blade Runner – O caçador de Andróides” e “Contatos Imediatos de Terceiro Grau”. A trilha sonora que compõe o filme foi composta pelo artista Thomas Newman e pela gravadora Walt Disney. Ao todo a trilha sonora possui 61 minutos e 47 segundos de duração e o filme 98 minutos. Ganhou o Oscar de Melhor Longa-metragem de animação e teve outras 5 indicações, além de diversos outros prêmios.

5 ANÁLISE ICONOGRÁFICA: FILME WALL-E

A narrativa do filme gira em torno de Wall-e, cujo nome é abreviação de *Waste Allocation Load Lifter - Earth Class* (Levantadores de Carga de Alocação de Resíduos - Classe Terra), o único robô ainda em atividade no planeta Terra. Wall-e tem por função, limpar todo lixo do planeta, deixado pelos humanos, que se ausentaram em um cruzeiro espacial, o *Axiom*, que funciona como uma arca para os humanos, enquanto os robôs fazem a limpeza. Wall-e, assistido por sua companheira, uma pequena barata, recolhe e compacta, todo o lixo do planeta. Esse lixo produzido e deixado para trás, pelos humanos, deveria ser extinguido em apenas 5 anos, entretanto os humanos permaneceram na nave *Axiom* por 700 anos, em decorrência da grande poluição do ar que se encontra na Terra. Por conta disso, os humanos que passam toda sua vida na nave, tiveram obesidade mórbida, com muita abstenção de massa óssea, devido a baixa gravidade do espaço. Para suas adaptações a um novo estilo de vida, dentro da arca, os habitantes usam cadeiras flutuantes para sua locomoção.

O início do filme nos apresenta a imagem nebulosa de uma cidade, formada por grandes prédios, dando ao espectador a impressão de uma grande metrópole. Sobrepondo a imagem, aparece o nome da obra fílmica (figura 01), que também é a logomarca da empresa que produziu e mantém o pequeno robô, personagem principal da trama. A empresa *Waste Allocation Load Lifter - Earth Class*, algo como *Levantadores de Cargas e de Distribuição de Dejetos da Terra*, é a responsável pela formação do que entendemos como edifícios de concreto no meio de uma metrópole devastada pelo abandono dos seres humanos, mas o que vemos são realmente blocos, construídos por Wall-e com dejetos que os humanos deixaram para trás poluindo todo ecossistema da Terra.

Figura 01 - Frame inicial do filme



Fonte: WALL-E, 2008.

Para Dondis (2015, p. 70), “a textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato”, por isso as cores e as texturas apresentadas ao fundo da cena contrastam, dando profundidade e sensação de um grande volume. Temos um amarelo claro ao fundo com boa parte desse amarelo coberto por uma névoa que passa um ar de solidão para o observador. Temos também presentes na cena, tons de marrom que destacam os edifícios construídos por Wall-e. Esse marrom é uma cor bem mais forte, que remete ao marrom da própria terra. As linhas dessa cena são todas retas, com algumas curvas bem sutis, todas essas linhas representam para Wall-e, a aproximação da construção de edifícios feito por seres humanos com as suas próprias criações, copiando linhas, planos e formas deixadas para trás pelos seres humanos.

A corporação *Buy-n-Large* apresentada como BnL, que foi a responsável pela evacuação dos humanos do planeta Terra, envia de volta ao planeta um robô chamado EVA - *Extraterrestrial Vegetation Evaluator* (Avaliador de Vegetação Extraterrestre), um robô com a mais alta tecnologia da época, que tem como função, encontrar vida vegetal na Terra. Wall-e ao conhecer EVA, se “apaixona” pela mesma, dando de presente a ela uma planta que encontrou, em meio às pilhas de lixo (Figura 02). EVA é retomada pela BnL e Wall-e a segue, ficando preso na nave em que EVA está viajando, a *Axiom*. O capitão da nave entra em conflito com o computador de comando da mesma e EVA consegue colocar a planta que Wall-e lhe deu de presente, no detector de vida biológica. Após isso, a nave é enviada para a Terra e tem-se o início da recuperação do planeta Terra.

Figura 02 - Frame da cena em que Wall-e encontra a planta



Fonte: WALL-E, 2008.

A composição dessa cena tem o objetivo de sensibilizar o espectador sobre a solidão de Wall-e e a extinção da vida orgânica no planeta Terra. Para isso, a cena utiliza de técnicas visuais, como por exemplo o contraste da cor da planta e o desfoque da imagem ao fundo, trazendo a planta para o primeiro plano da cena e destacando sua importância no quadro. O contraste entre a figura da planta e a figura de Wall-e, é feita, em especial, pelo uso das cores e a distinção dos planos. A ausência de muitos elementos na cena, destaca a solidão de Wall-e e a aridez do planeta. Quanto às representações, nesta cena, temos, nos dois elementos principais a representação da vida. A vida orgânica, a planta, diante de um vasto mundo, onde esse tipo de vida não existe em abundância, e em Wall-e, que também representa uma forma de vida, a vida mecânica, artificial, mas que desenvolveu personalidade, manias e sentimentos.

Para Dondis (2015, p. 64) “enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo portanto essencial para o organismo humano, a cor tem maiores afinidades com as emoções”, assim podemos entender que o elemento cor, na cena em questão, reforça a emoção de surpresa de Wall-e ao encontrar a planta, o foco da cena e que desencadeará o restante da trama. Nesta cena, as linhas são responsáveis por evidenciar a vida representada pela planta. As linhas curvas que desenham a planta, representam o movimento, característico do ser animado. Segundo Dondis (2015, p. 57) “a linha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma”. Podemos perceber que a planta se curva para Wall-e, como se fosse abraçá-lo. Já as linhas que compõem Wall-e, são mais rígidas e retas, com apenas algumas curvas, que lhe conferem alguns indícios de emoção.

O planeta Terra, apresentado em Wall-e, é um planeta deserdado e abandonado pelos seus habitantes, que após levá-lo à exaustão, não encontram outra solução que deixá-lo para uma

suposta recuperação. A próxima cena selecionada (Figura 03), mostra a quantidade de lixo tecnológico espacial deixado pela humanidade no planeta Terra, e que a decadência do planeta teve procedência dos próprios seres humanos. A imagem mostra milhares de satélites, desde o primeiro plano até o penúltimo, mostrando assim a ausência de vida orgânica e somente lixo espacial sem vida. Um satélite artificial é qualquer corpo feito pelo ser humano e colocado em órbita ao redor do planeta Terra ou de qualquer outro corpo celeste. Até o dia de hoje já foram feitos milhares de lançamentos desses satélites artificiais ao espaço.

Figura 03 - Frame da cena sobre o lixo espacial abandonado



Fonte: WALL-E, 2008.

Ao fundo, no último plano, vemos a vasta imensidão do universo com cores escuras, contrastando com o azul escuro do lixo espacial. Isso traz para a cena, um aspecto de frieza. Segundo Dondis (2015, p. 61) “vemos o que é escuro porque está próximo ou se sobrepõe ao claro, e vice-versa”. Vemos também a nave espacial que está saindo do planeta com uma coloração branca, neutra, o que lhe confere bastante destaque. As linhas presentes nessa cena são bem complexas, rápidas, curtas, em círculos, retas, e muitas curvas nos objetos presentes na cena. Isso cria no espectador, a sensação de confusão, de incômodo visual, causado pela representação do lixo espacial fragmentado. Vemos também uma pequena curvatura do planeta Terra, o que localiza o espectador e reforça a sensação de abandono.

Wall-e é um pequeno robô, que na solidão de um planeta abandonado vai desenvolvendo características humanas, em especial, as emoções. Na figura 04, observamos o frame em que o personagem assiste à troca de carinhos, entre dois seres humanos. A cena evoca a humanização da máquina, representada por Wall-e, que ao desenvolver o trabalho mecânico e repetitivo de compactar e empilhar lixo espacial, acaba se tornando sensível ao modo de vida dos habitantes do planeta agora deserto. O monitor de um aparelho que reproduz imagens em movimento, adaptado por Wall-e, apresenta as mãos entrelaçadas de um casal de humanos. A composição da cena, mostra um Wall-e quase debruçado sobre o monitor, como se estivesse hipnotizado pela imagem do casal. São os primeiros indícios de que o pequeno robô apresenta necessidades específicas aos humanos.

Figura 04 - Frame de Wall-e assistindo a um casal de humanos



Fonte: WALL-E, 2008.

Nesta cena as técnicas visuais utilizadas para sua composição, tem como objetivo, sensibilizar o espectador junto ao protagonista do filme. A imagem apresenta Wall-e quase saindo do enquadramento, com um contraste de luz, destacando-se o monitor, que além da luz, traz também cores. Segundo Gomes Filho (2000), o efeito da luz, sobre um objeto, cria a sensação de volume. Esse volume, que destaca o casal, faz com que o espectador entenda que o personagem está passando por transformações em sua essência de máquina. Temos nessa cena, uma óbvia representação do sentimento do amor, vindo de um robô que aos nossos olhos não possui vida.

As cores da cena, como o vermelho no vestido da mulher, representa o calor da paixão, que contrasta com o verde ao fundo dela e o azul, destacando o branco de suas luvas. Essas cores, têm por função, representar uma vida mais alegre. Quanto ao marrom enferrujado de Wall-e, este representa um sentimento de solidão e desgaste do robô.

A vida de Wall-e no planeta Terra, será drasticamente alterada, com a chegada de EVA (Figura 05), um robô avaliador de vegetação extraterrestre, que tem como principal função procurar vida orgânica em meio ao planeta todo devastado pelo acúmulo de lixo. EVA representa uma figura que trará para Wall-e a sensação que ele havia experimentado, diante da tela com o filme dos namorados.

Figura 05 - Frame da cena em que EVA chega ao planeta



Fonte: WALL-E, 2008.

No fundo da cena, vemos o foguete retornando à órbita da Terra para aguardar e resgatar EVA assim que ela encontre sinais de vida orgânica. EVA se destaca no primeiro plano dessa cena devido a sua cor muito mais evidente do que os tons de amarelo ao fundo. A sutileza das linhas de EVA, em meio a cena, nos remetem a sua forma, feminina e sedutora. Na linguagem das Artes Visuais, a linha articula a complexidade da forma (DONDIS, 2015).

Logo na sequência, encontramos um Wall-e seduzido pela imagem de EVA (Figura 06). O primeiro contato de Wall-e com EVA, demonstrando um provável encanto nos olhos do robô ao ver algo tão lindo e diferente. Observando a cena podemos perceber a emoção nos olhos do robô, refletindo EVA, num efeito criado pela luz e pela cor, reforçando o conceito de que a cor tem maiores afinidades com as emoções (DONDIS, 2015). Ainda temos na cena, os tons amarelados, remetendo a um sentimento de solidão, mas que muda no suave branco de EVA, projetada nos olhos de Wall-e. Existe um propósito para o uso de uma determinada cor, como a escolha de cores escuras quando nos sentimos tristes e de cores claras e muito mais saturadas quando estamos mais alegres (HARVEY, 2003).

Figura 06 - Frame da cena em que Wall-e vê EVA pela primeira vez



Fonte: WALL-E, 2008.

A relação de Wall-e com EVA o leva para fora da Terra, ingressando na nave, onde a, agora amada, participa das pesquisas sobre o planeta Terra. Dentre as sequências que acontecem nesse cenário, duas são aqui destacadas. A primeira delas quando Wall-e testemunha um relato dos humanos, sobre o efeito de se viver no espaço, sem a ação da gravidade (Figura 07). Nesta cena, um ex-presidente dos Estados Unidos, em uma gravação, comunica ao capitão da Axiom que

eles tiveram perda de massa óssea, devido a falta de gravidade na nave, o que os levou a uma obesidade mórbida, precisando de cadeiras para suas locomoções. Isso acontece com as fibras musculares do corpo, que é desestimulado a produzir células dos ossos na ausência de gravidade. O resultado disso é a massa óssea cair em uma taxa de 1% ao mês, e projeções sugerem que essa perda só pararia na casa dos 60% (MONTEIRO, 2017).

Figura 07 - Frame da cena em que o ex presidente dos EUA fala ao capitão

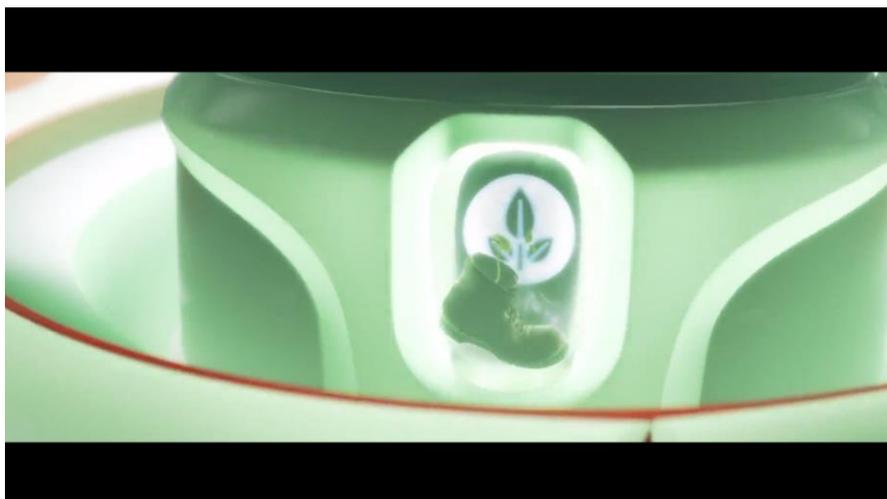


Fonte: WALL-E, 2008.

As cores da cena são bem harmonizadas, utilizando-se da complementaridade do círculo cromático, para destacar a informação sobre a relação entre a falta de gravidade e obesidade mórbida. O plano visual adotado, remete aos noticiários de TV. O personagem central da cena apresenta características do contraste por agudeza, ou seja, contornos retos, precisos, formas pontiagudas, rígidas e penetrantes. Segundo Gomes Filho (2000), a agudeza produz uma sensação de tensão, certa agressividade e grande impacto visual.

Uma das cenas mais importantes do filme, nos mostra a planta que foi trazida para nave por EVA sendo colocada por Wall-e numa máquina que precisa reconhecer a vida orgânica para traçar um caminho de volta para Terra (Figura 08). Essa cena representa, a partir de dois elementos da trama, a planta e a botina, o caminho para uma nova vida. A cena, monocromática, traz uma informação de que a missão de EVA teve êxito. As cores são comprimentos de onda que compõem a luz, os quais são absorvidos e refletidos por todos os objetos que nos rodeiam (PEREIRA, 2000), o que podemos observar como um fenômeno visual para cena, ainda que se trate de uma animação.

Figura 08 - Frame da cena da planta colocada na máquina



Fonte: WALL-E, 2008.

A próxima cena que se destaca (Figura 09), é apresentada ao observador como uma pintura rupestre, usando de tons de vermelhos e marrons, como aquelas encontradas em Altamira e Lascaux, consideradas as primeiras manifestações de Arte, do homem primitivo. Podemos observar que a textura e a cor, estabelecem a relação com a pintura rupestre e também a representação do registro, como um novo início para uma nova civilização, reproduzindo a nave com a chegada dos seres humanos para reconstruir e repovoar o planeta Terra. Observamos também algumas linhas vermelhas que se parecem com claves musicais em uma partitura, porém não se consegue identificar o que realmente representa, como acontece ainda com algumas pinturas rupestres que observamos na contemporaneidade. O amarelo avermelhado ao fundo representando a rocha, dá um destaque muito maior ao vermelho da pintura, por estarem bem próximos no círculo cromático, assim dando muito mais harmonia às cores na cena.

Figura 09 - Frame da cena que representa uma pintura rupestre

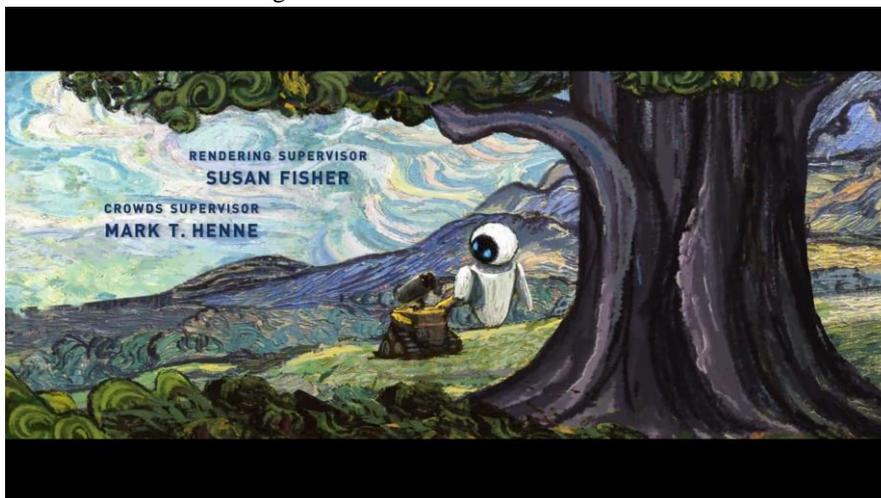


Fonte: WALL-E, 2008.

A cena final do filme (Figura 10), quando os créditos finais já surgem, apresenta o casal Wall-e e EVA contemplando o planeta que ajudaram a reconstruir. Também mostra que o árduo desejo de Wall-e em conseguir um amor, foi enfim realizado. As cores e texturas presentes na cena remetem ao estilo do pintor holandês pós impressionista Vincent Van Gogh. Suas obras foram marcadas pelas pinceladas diferenciadas e não convencionais, que não o enquadraram num movimento. Temos nas imagens que compõem a cena, cores, formas e texturas, que a diferenciam de toda representação até então. As cenas finais se distanciam das cenas iniciais,

estabelecendo o panorama de um novo mundo definido por Wall-e e EVA. Todos os elementos compositivos visuais, representam ao ressurgimento da vida no planeta, como uma tela que ocupa o lugar triste e sombrio que era a Terra. A cena apresenta um passeio por uma campo diferente daqueles que antecederam a história de Wall-e, porém trazendo uma referência ao conceito de paraíso, seja nas cores, nas linhas ou na própria narrativa.

Figura 10 - Frame da cena final



Fonte: WALL-E, 2008.

6 ANÁLISE ICONOLÓGICA: FILME WALL-E

Wall-e é um filme voltado para um público infanto juvenil, que aborda várias questões relacionadas à Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS). O tema de um planeta devastado pela imprudência humana, no uso de diferentes tecnologias criadas e disponibilizadas para a melhorar a qualidade de vida da sociedade, não encontrou em nenhum outro filme, o potencial educativo que encontra em Wall-e. A linguagem visual dinâmica, criada por seus produtores, aproxima o filme dos games, o que o torna familiar e atrativo para as gerações mais jovens. Ao mesmo tempo, o enredo romântico, aventureiro e ficcional, garante elementos que atraem as gerações mais antigas. A mecanização exacerbada do trabalho e a inabitabilidade do planeta Terra, permitem estabelecer o embate entre o real e a ficção, na perspectiva da produção desmedida de lixo eletrônico que o planeta enfrenta nos dias atuais. O futuro distante que Wall-e apresenta, pode não estar assim tão distante.

O filme permite que várias problematizações, na perspectiva CTS, sejam formuladas, desde o grau de impacto que o planeta sofre, alternativas para o controle de produção e descarte do lixo eletrônico, até as ações que poderiam ser realizadas no caso do planeta se tornar inabitável. Wall-e, enquanto personagem, é resultado de uma tecnologia que se faz essencial para a sobrevivência humana e enquanto produção fílmica é produto de uma indústria científica e tecnológica que tem nos filmes uma forma de trazer o debate sobre essa mesma Ciência que o produz e que é retratada na trama da obra. Pensar nesse ciclo que podemos estabelecer em Wall-e e como ele se relaciona na sociedade contemporânea, é um dos grandes méritos do filme. Ele nos permite pensar na natureza da Ciência e da Tecnologia, e nos efeitos que essas têm sobre a sociedade que flutua na nave Axiom. Questões como o papel da Inteligência Artificial nas sociedades contemporâneas já podem ser observadas e discutidas, com muito mais ênfase e propriedade, do que no período em que o filme foi produzido. Todo filme, quando mediado de forma adequada, pode contribuir para uma Educação Científica, ou seja, uma educação que nos permita entender o papel e as limitações da Ciência criada e aplicada pela humanidade, propiciando a formação de pessoas críticas e conscientes de seu papel na sociedade. Reflexões

sobre temas como a neutralidade da Ciência, o lixo como fonte de subsistência, a Ciência e as Políticas Públicas e o bem estar social a partir das relações CTS, podem ser propiciadas pelo filme Wall-e.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de uma imagem está vinculada a diferentes origens, de fenômenos sociais a fenômenos naturais, resultantes das mais diversas situações vividas pelos seres humanos. Quando analisamos uma imagem, seja ela estática ou em movimento, trazemos à tona uma infinidade de conceitos, sejam eles ligados à própria formação da imagem ou gerados por essa. Quando a fotografia e o cinema surgem no século XIX, são aparatos tecnológicos que a partir de processos químicos e físicos, vão registrar uma imagem. A partir do momento que se transformam em linguagens, passam a manipular, de forma muito mais intensa, o olhar sobre essa imagem registrada. Esse fato também se deu em outros tipos de imagens, como a pintura, a gravura, o desenho, porém com a Fotografia e o Cinema (agora linguagens e por isso escritas em letra maiúscula), vivenciamos uma mudança comportamental que ainda hoje nos define enquanto sociedade.

Ler e interpretar uma imagem, deixou de ser um papel atribuído aos artistas, filósofos ou cientistas. É uma necessidade tão essencial, quanto dominar a combinação de letras ou de números e seus significados. Se uma cor está presente numa imagem, ela o está por algum motivo, nem sempre óbvio. Ela tem uma função, dentro de um quadro composicional, assim como todos os outros elementos visuais ali expressos. Somente quando entendermos o papel de cada código, de cada traço, de cada linha, forma ou cor, que compõem uma imagem, teremos domínio sobre esta. A análise imagética do filme Wall-e nos permite entender as relações estabelecidas nos estudos CTS, a partir da linguagem específica do Cinema. O filme estudado é uma, entre muitas, obras cinematográficas que podem ser utilizadas para fins educativos, que tenham como foco principal, a Ciência, a Tecnologia e a Sociedade. Pensar naquilo que antecede a formação de uma imagem, na imagem e nas consequências dessa imagem, nos capacita para entender o mundo em que vivemos.

REFERÊNCIAS

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Editora, 2015. 248 p.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

HARVEY, John. **Homens de Preto**. Tradução: Fernanda Veríssimo. São Paulo: Editora UNESP, 2003. 339 p.

MONTEIRO, Gabriela. O que acontece no corpo de quem passa muito tempo no espaço? **Revista Super Interessante**. 2017. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-acontece-no-corpo-de-quem-passa-muito-tempo-no-espaco/>. Acesso em: 15 set. 2021.

PEREIRA, Carla Patrícia de Araújo. **A Cor no Desenho Industrial: Fundamentos para o Projeto Cromático de Produtos**. Dissertação (Mestrado) - FAU, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

SILVA, J. A. P.; NEVES, M. C. D. Leitura de imagem: reflexões e possibilidades

teórico-práticas. **Labore em Ensino de Ciências**, Campo Grande, v. 1, n. 1, p. 128-136. 2016. Disponível em: <http://seer.ufms.br/index.php/labore/article/view/2866/pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.

SILVA, J. A. P.; NEVES, M. C. D.; MELO, M. G. A.; LAURINDO, A. P. Imagens na Educação Científica: uma abordagem CTS. *In*: LAURINDO, A. P.; SILVA, J. A. P.; NEVES, M. C. D. **Educação para a ciência e CTS: um olhar interdisciplinar**. Ponta Grossa: Texto e Contexto, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://www.textocontextoeditora.com.br/produto/detalhe/educacao-para-a-ciencia-e-ctsum-olharinterdisciplinar/47>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SILVA JUNIOR, N. **Ciência e cinema: um encontro didático pedagógico em Anjos e Demônios e O Nome da Rosa**. 2018. Tese (Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa, 2018.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. USA: Disney Pixar; DVD Vídeo, 2008. 1 DVD (98 min.), son., color.