

PAISAGEM E LUGAR NA CONFIGURAÇÃO DO ESPAÇO FÍLMICO PÓS-APOCALÍPTICO DE "WALL•E"

Landscape and place in "WALL•E" post-apocalyptic space configuration

Brendo Francis Carvalho¹

Almir Nabozny²

RESUMO

O presente ensaio de Geografia Fílmica visa debater como a paisagem e o lugar constitui o espaço fílmico pós-apocalíptico de "WALL•E". O espaço fílmico é compreendido como um campo das ações que condensa uma lógica de associação entre representação e realidade. Para esta análise foram observados alguns aspectos técnicos do filme, a composição das cores, a técnica de animação, o uso da música e o movimento das câmeras. Destaca-se a paisagem como uma forma de pensamento e horizonte do espaço construído e o uso de sentidos de lugar na condição de presença e ausência do Humano no Planeta Terra; esses dois aspectos configuram uma ordem espacial (argumento geográfico) no debate de um mundo pós-apocalíptico problematizado no filme.

Palavras-Chave: Geografia do Cinema. Geografia Fílmica. Paisagem. Lugar.

ABSTRACT

The present essay of Film Geography aims to discuss how landscape and place constitutes the post-apocalyptic film space of "WALL•E". The filmic space is understood as a field of actions that condenses a logic of association between representation and reality. In methodological terms are observed some technical aspects of the movie, the composition of colors, animation technique, the use of music and camera movement. It emphasizes the landscape as way of thinking and horizon of constructed space and the uses of senses of place in the condition of presence and absence of the Human in Planet Earth; these two aspects configure a spatial order (geographical argument) in the debate of a post-apocalyptic world problematized in the film.

Keywords: Film Geography. Filmic Geography. Landscape. Place.

¹ Mestre em Gestão do Território. Pesquisador vinculado ao Grupo de Práticas de Pesquisas Qualitativas em Geografia da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). brendofc@hotmail.com.

✉ Rua Fontoino Xavier D. de Magalhães, 255, Casa 48, Nova Rússia, Ponta Grossa, PR. 84053-520.

² Prof. Dr. em Geografia. Vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Geografia (UEPG). Líder do Grupo de Práticas de Pesquisas Qualitativas em Geografia. almirnabozny@yahoo.com.br.

✉ Rua Vicente Spósito, 188, bl. 01, Ap 203, Uvaranas, Ponta Grossa, PR. 84031-050.

INTRODUÇÃO

Este ensaio de Geografia Fílmica busca associar os conceitos de paisagem e lugar com o espaço fílmico de “WALL•E” (2008), discutindo a paisagem pós-apocalíptica exposta na narrativa do filme e o planeta Terra enquanto lugar da humanidade – o homem como ser terrestre (DARDEL, 2011). Conforme discutido por Fioravante e Ferreira (2016) e Fioravante (2016), é possível debater conceitos geográficos como paisagem e lugar a partir da forma pela qual estes são representados em filmes, proporcionando uma reflexão inserida no contexto da Geografia Fílmica que investiga as representações geográficas. Os filmes podem apresentar pontos de partida para a reflexão geográfica, podendo também instigar questões espaciais diversas ao espectador, a partir de suas estratégias de representação e imagens elaboradas de lugares. Diante desta possibilidade, os filmes relacionam-se de forma singular com nosso modo de entender o mundo (AITKEN; ZONN, 2009).

Conforme apontado por Fioravante e Ferreira (2016), ao longo do séc. XX os geógrafos incorporaram o Cinema em suas análises, de início numa perspectiva de mimese isto é, tratando a imagem cinematográfica como retrato da realidade espacial, e posteriormente por meio de abordagens mais próximas da representação do espaço e de grupos sociais, considerando a posicionalidade daquele que observa e produz o filme (debate da autoria). De acordo com Fioravante (2016) a **Geografia do Cinema** e a **Geografia Fílmica** se distinguem a partir do objeto de estudo: a **Geografia do Cinema** estuda todo o processo geográfico que envolve as fases de produção de um filme e sua veiculação (a indústria cinematográfica, pré-produção, produção, pós-produção, veiculação, etc.). Já os geógrafos da **Geografia Fílmica** debatem como significados são construídos para o espectador a partir

do que aparece em tela, como estes significados se relacionam com o que é veiculado em outras mídias (TV, internet, por exemplo) e as interfaces pelas quais a tecnologia e o ambiente sensorial do espaço fílmico se relacionam (AITKEN; DIXON, 2006). Os filmes se tornaram meios pelos quais os geógrafos pesquisam a maneira como entendem e refletem significados representados, tanto para si mesmos quanto para todo o mundo (AITKEN; DIXON, 2006).

Como uma produção artística, o filme não é uma cópia da realidade, tão pouco está completamente desconectado de referências do real. A produção da imagem fílmica utiliza elementos específicos da linguagem cinematográfica como “cortes e sequências das imagens em seus diversos ângulos (aberto, fechado e próximo), o uso do som e da música, da luz, das sombras, das cores e das palavras, [...] montagem e edição, [...] efeitos visuais e novas tecnologias” (FERRAZ, 2012, p. 366), para apresentar e ordenar uma forma singular de percepção do mundo para o espectador. Tais elementos se relacionam diretamente com o processo de percepção e representação de fatos e fenômenos do mundo, pois cada filme tenta estabelecer sua própria realidade fictícia, na qual sua narrativa passa a ter significado.

Os significados elaborados e apresentados pelos filmes não são absorvidos passivamente pelos espectadores, pois a subjetividade daquele que observa o filme também atua sobre a compreensão da representação. Nesse sentido, “não podemos entender a imagem como um objeto em separado do sujeito que pensa sobre a mesma” (FERRAZ, 2012, p. 360-361), pois a posicionalidade daquele que observa a imagem cinematográfica é fator relevante que também atua sobre como os significados são percebidos e entendidos.

De acordo com Aitken e Zonn (2009, p. 21), “representar é retratar algo de maneira clara para a própria mente, é devolver para a sociedade uma imagem de si mesmo ou interpretar uma ação ou um papel”. Na

leitura das representações geográficas no filme “WALL•E”, observaram-se as questões intertextuais com outros filmes e a coerência com uma estruturação cotidiana (problema do lixo, por exemplo) e a criação dos personagens com a criação de lugares no filme.

O espaço fílmico é uma forma de representação cinematográfica (imagens em movimento), na qual a estruturação narrativa (ritmo) e “tomada” das paisagens é articulada de modo a constituir uma ordem espacial, isto é, para criar uma relação entre fenômenos, suas localizações e suas significações. Desta articulação emerge “a coerência e o sentido da distribuição das coisas, fatos ou fenômenos. Chamamos isso de ordem espacial” (GOMES, 2008. p. 188). Assim, os elementos imagéticos de um filme tendem a relacionar imagem e história de modo a estabelecer coerência entre o que é visto e o que é apresentado.

No caso deste texto, “WALL•E” (2008) destaca-se como um filme de longa metragem do tipo animação da Disney Pixar, bem avaliado pela crítica a partir de sua qualidade técnica e narrativa, apontado também como eficiente quanto a instigar o espectador a respeito de problemáticas ambientais (representada pelo ambiente distópico de um futuro destruído pelo consumismo e uma paisagem desértica e tomada pelo lixo). A ideia de um futuro apocalíptico aparece em vários filmes a partir do gênero de ficção científica, e acaba sendo explorada por outros gêneros, como neste caso, a animação infantil. Busca-se investigar como a paisagem apocalíptica e a ideia de que a Terra é o verdadeiro lar da humanidade, foram construídas e exploradas nesta animação infantil de modo a contribuir com sua narrativa.

O ESPAÇO FÍLMICO DE “WALL•E”

A ideia de espaço fílmico surge dentro da Geografia Fílmica para conectar o espaço (categoria de análise) com a proposição espacial

apresentada em um filme. Para Costa (2009), é no espaço fílmico que se projetam e constroem “novos mundos e visualidades que regulam formas novas de interação, convivência, produção, etc. dos indivíduos, das situações e dos fenômenos” (COSTA, 2009, p. 112). A imagem cinematográfica não se limita a representar uma porção do espaço, expande-se propondo uma realidade com uma geografia própria, cujo potencial permite “estruturar geograficamente a paisagem e a experiência dos personagens e, por extensão, a vivência do espectador” (COSTA, 2009, p. 113). Para isso, os diretores recorrem a todo tipo de artifício técnico, que pode variar desde a tomada de imagens em uma paisagem fotografada, quanto em uma paisagem completamente construída por meio de computação gráfica. É no contexto do filme que se permite manipular “espaço e tempo de forma plástica levando-nos para qualquer época ou geografia” (MENDES, 2015, p. 255). Formas referenciais de significados e experiências são apresentadas e propostas ao espectador por meio de diversas técnicas cinematográficas, de modo que:

O espaço cinematográfico, então, pode ser visto como um mapeamento cognitivo utilizado para reafirmar o *self* aprendendo particularmente o **real**. Esse modelo institui um modo particular de olhar como observação, uma práxis para a geografia do filme, uma crença de que podemos ver o **real** na representação cinematográfica. O retrato do lugar torna-se um “signo de realidade” – inferindo-se que ele expressa uma geografia, uma história, uma memória, um sentido (AITKEN; ZONN, 2009. p. 49-50, destaques acrescentados).

O espaço fílmico, mais especificamente na forma de paisagem cinematográfica, pode compor as narrativas como uma personagem principal, interferindo nos rumos da história, ou secundária, diluída na ação do filme (MENDES, 2015). Ao considerá-lo, deve-se ter em

mente a polissemia de experiências e interpretações possíveis a partir dos olhos daquele que observa. Não sendo uma cópia do real, o filme (tal qual um mapa) propõe uma realidade própria e unicamente experienciada para cada pessoa. Mendes (2015) ainda destaca a importância da tecnologia neste processo, ao possibilitar a criação de cenários virtuais, como uma paisagem apocalíptica.

O futuro apocalíptico é um tema recorrente em filmes de ação, aventura e principalmente ficção científica (APOCALIPSICINE, 2017). Algumas produções avançam em exercícios criativos nos quais elaboram um cenário onde a civilização humana colapsou ou luta para não colapsar, e exploram impossibilidades por meio de perspectivas que podem ser exageradas, sensacionalistas e catastrofista, seja explorando as possíveis causas do fim da civilização humana (“O Livro de Eli”), o processo de destruição (“*Independence Day*”) ou seus efeitos posteriores (“Eu sou a Lenda”, “Planeta dos Macacos”).

Variáveis em gênero cinematográfico, rentabilidade e avaliação pela crítica, os filmes com ambientes apocalípticos exploram algum terror, problema social, tecnológico ou pandêmico, em um cenário no qual a humanidade enfrenta de forma exagerada as premissas do fim do mundo. Pode ser uma doença fatal que transforma as pessoas em zumbis, uma guerra nuclear, uma raça alienígena ou até mesmo um evento natural, como em “*Waterworld – O Segredo das Águas*”, “2012” e “O Dia Depois de Amanhã”. Nestes filmes, a situação problemática em que se encontra a humanidade é apresentada como um revanchismo da natureza, ou a consequência do desequilíbrio que as atividades humanas provocaram no planeta (crises ambientais).

A abordagem de um tema apocalíptico acaba recaindo na dualidade arte/indústria, discutida por Ferraz (2012), baseando-se nos estudos a respeito do impacto do cinema na sociedade que consome este tipo de entretenimento, realizados por Walter Benjamin. Ao mesmo

tempo em que a produção cinematográfica configura-se como um processo industrial de produção de entretenimento, não se pode negar o poder de apresentar e disseminar ideias que têm os filmes. Ao acessarem as imagens cinematográficas (produtos desse processo), os indivíduos “desenvolvem determinadas posturas e leituras dos fatos e dos fenômenos que os cercam” (FERRAZ, 2012, p. 362). Assim, entende-se que a produção fílmica tem a capacidade de comover por sua correlação com as experiências da realidade, de modo que suas histórias que acabam por inferir reflexões ao espectador, que podem ser também pensados como co-criadores de seus significados (FERRAZ, 2012).

Diante disso, é importante considerar que mesmo que a temática apocalíptica seja influenciada pelo impacto financeiro que estas obras arrecadam (do ponto de vista da alta bilheteria³, com valores por vezes injetados por certo sensacionalismo), pode também instigar reflexões a respeito do tema, pois “a imagem é certamente algo distinto de quem pensa, mas não se encontra em separado e sim inerentemente amalgamada ao ato de pensar, ou seja, de produzir pensamento sobre e com o mundo” (FERRAZ, 2012, p. 361).

Assim como os contos de fadas alguns filmes são compostos por reflexões de caráter moral. Em “Um Dia Depois de Amanhã” é narrado que a negligência do Estado em combater as mudanças climáticas penaliza milhões de pessoas, ao passo que em “Ensaio Sobre a Cegueira”, a discussão é centrada em um cenário de Estado de exceção e caos social, evidenciando a propulsão de inúmeras pulsões e institutos humanos que normalmente são controlados pelas instituições e convenções sociais. Já “*Matrix*”, nos alerta para evitar

³ Filmes como “*Mad Max*” e “Eu sou a Lenda”, corresponderam a grandes sucessos de bilheteria, incentivando a produção de filmes do gênero. Porém, muitos fracassos também ocorreram, conforme aconteceu em “*Waterworld – O Segredo das Águas*”, explicado em “Apocalipsicine – o Fim do Mundo no Cinema” (2017).

um futuro distópico e tecnocrático onde haveria total cerceamento da liberdade humana por parte das máquinas, instigando reflexão a respeito da inteligência artificial e sobre a confiabilidade da tecnologia.

Em “WALL•E”, considera-se a Terra como um planeta extremamente tóxico e morto, abandonado por uma humanidade que se refugiou no espaço sideral. Robôs de limpeza foram deixados para trás para tentar tornar o planeta reabitável, mas nos setecentos anos passados, os humanos não retornam e quase todos os robôs já não funcionam mais. O pequeno “WALL•E” é a última unidade de limpeza ainda em operação e seguindo continuamente sua diretriz: compactando e agrupando lixo numa rotina quase que completamente solitária (não fosse a exceção de uma pequena barata que o acompanha como um animal de estimação). A solidão de “WALL•E” é quebrada com a chegada de EVA, um(a) robô altamente tecnológica enviada pela nave colonial humana *Axiom*, para buscar sinais de vida que indiquem a recuperação do ambiente e possibilidade de retorno da raça humana.

Como característica do gênero da animação infantil, as personagens de “WALL•E” comportam-se como humanos, mesmo que sejam animais ou robôs. Apresentam emoções como a admiração e espanto, bem como tristeza e felicidade. Por exemplo, os robôs “WALL•E” (*Waste Allocation Load Lifter Earth-Class* – Elevador de Carga Alocador de Resíduos - Classe Terrestre), EVA (a robô “fêmea” cujo nome significa **Examinadora de Vegetação Alienígena**), M-O (o pequeno robô de limpeza irritadiço, **Obliterador de Microorganismos**) e tantos outros seres inorgânicos do filme, mostram reações e comportamentos humanos (prosopopeia). Mesmo não sendo humanas as personagens robóticas são humanizadas, por meio de ações que indicam gênero, lembranças, gostos musicais, emoções e laços desenvolvidos com outras personagens.

Desta maneira, a relação com o espaço que os robôs terão durante o filme também será humanizada. Embora EVA busque apenas executar sua diretriz, ou seja, levar a planta ao *cockpit* da nave para que a *Axiom* possa voltar a Terra, ela parece gostar de voar e passear pelo planeta durante sua busca por sinais de vida. O mesmo acontece quando ela e “WALL•E” dançam pelo espaço, ao som da trilha sonora de Thomas Newman. A relação de corpo e espaço é também refletida no filme: os humanos a bordo da *Axiom* perderam autonomia de movimentos, tornam-se obesos e alienados em sua percepção da realidade.

PAISAGEM PÓS-APOCALÍPTICA

Embora não se trabalhe diretamente com os espectadores do filme, é essencial relacionar **paisagem** e **lugar** com o papel do sujeito no estabelecimento e reconhecimento destas dimensões geográficas, pois nenhuma delas é dada em si na materialidade do espaço, e sim, são resultantes de processos que agregam valor simbólico a determinadas porções espaciais.

Para Collot “a paisagem não é dada, ela é resultante de um processo de construção mental, de ‘ver’ ‘caracterizar’ e ‘entender’” (COLLOT, 2013, p. 20). Já o lugar “é construído a partir da experiência dos sentidos, envolvendo sentimento e entendimento, num processo de envolvimento geográfico do corpo amalgamado com a cultura, a história, as relações sociais e a paisagem” (TUAN, 2013, p. 07). Dardel (2011) e Tuan (2013) destacam a Terra como o lugar da humanidade.

Acerca do espaço fílmico, é consideração essencial entender que este não se configura como realidade, e sim uma representação da realidade, não apenas por se tratar de uma obra de ficção ou computação gráfica (CGI), mas também porque nem mesmo um **documentário foto jornalístico** alcançaria tamanha maestria: sempre

se faz um recorte, uma perspectiva posicionada e limitada do real. Portanto, conforme afirma Costa (2009), a **Geografia Fílmica** colocará o espaço fílmico na discussão a partir do entendimento da “lógica de distribuição” e do “porquê” do lugar (COSTA, 2009, p. 112), superando uma visão objetivada na materialidade e verossimilhança:

A geografia fílmica tem a ver com o “porquê do onde”, com as diversas maneiras de ver, nominar, determinar, construir e representar essa distribuição espacial, essa “espacialidade” de que trata Gomes. Então, uma das perguntas que se põem, por exemplo, é sobre o porquê do lugar, o porquê de as coisas se darem naquele espaço específico e em nenhum outro. Outra pergunta versaria a respeito da configuração estética que, no caso do filme, por exemplo, pode de variadas maneiras perseguir a representação do espaço urbano, com base em realismo, ilusionismo, fantasias, teorias e projeções arquitetônicas – utópicas ou não – das cidades (do futuro, do passado e do presente), que terminam lançando o conceito de espaço ao *foreground* das discussões.

É importante destacar que na animação digital, os elementos apresentados na imagem da tela não são fotografados *in loco*, e sim, desenhados, digitalizados, ordenados e animados de acordo com o processo racional estabelecido no roteiro. Esta profunda e consciente relação existente em cada cor, forma, ponto, linha, personagem, paisagem, palavra e som enunciados adensam ainda mais o uso de técnicas cinematográficas na produção de significados e sentidos para a imagem cinematográfica.

Besse (2014) considera cinco formas (ou portas) sobre o debate da paisagem. A paisagem como uma representação cultural e social, a paisagem como um território fabricado e habitado, meio ambiente material e vivo das sociedades humanas, a paisagem como uma experiência fenomenológica e a paisagem como um projeto. A discussão da paisagem presente no ensaio corresponde a um território

fabricado (representado) e desabitado, ao mesmo tempo em que é meio material das sociedades humanas no espaço fílmico. Durante o filme várias paisagens são apresentadas, mas compreendemos que há recorrência central na **paisagem terrestre** como horizonte não limitado, uma janela de possibilidades ilimitadas no bojo das ligações existenciais entre o ser humano e a Terra (DARDEL, 2011).

No decorrer da animação, as personagens autômatos não falam, apenas emitem ruídos robóticos expressando seus nomes. Isto promove longos minutos de história sem diálogo, o que contribui ainda mais para o sentimento de isolamento e solidão que o protagonista vive. Planos abertos com destaques para a paisagem aumentam a sensação de pequenez e impotência do contexto do pequeno robô. Tal elemento confere uma importância especial à paisagem, pois ela se configura como uma **paisagem personagem**, ou seja, não é apenas o espaço onde acontecem os fenômenos, mas também faz parte dos fenômenos.

Para Jovchelovitch, a representação é um ato social e simbólico, pelo qual se torna “presente aquilo que está ausente por meio do uso de símbolos” (JOVCHELOVITCH, 2008, p. 33). A paisagem concebida no espaço fílmico é produzida e gerada pelas personagens humanas e seus robôs, a qual está repleta de signos e símbolos, presenças que apenas sinalizam, mas não explicitam os processos espaciais que levaram a sua transformação.

Assim, o espectador é conduzido a uma experiência de paisagem urbana arruinada, mas também similar à experiência paisagística cotidiana. Ao discutir a paisagem urbana retratada em filmes, Costa (2009, p. 113) afirma:

O filme passa, então, a constituir um espaço de representação com uma geografia própria, que surge e concretiza novas formas de visualização e de experiência da paisagem urbana.

Paisagem e lugar na configuração do espaço fílmico pós-apocalíptico de WALL•E

Brendo Francis Carvalho, Almir Nabozny

Isto é, o espaço de representação tem o potencial de estruturar geograficamente a paisagem e a experiência dos personagens e, por extensão, a vivência do espectador. O cinema – e a experiência que ele concede ao espectador – tanto influencia quanto reproduz sensações e sentimentos relacionados a uma geografia da experiência cotidiana do espaço e da paisagem.

É possível perceber que a paisagem configura-se com um importante elemento narrativo que tenta nos expressar as sensações e sentimentos vividos pelas personagens. O pequeno robô utiliza-se da carcaça de um recolhedor de lixo gigante para estabelecer sua coleção de pequenos itens coletados nos lixões como uma pequena base de operações. Esta característica humanizante transforma o pequeno “WALL•E” e sua companheira barata nos apresentadores do espaço fílmico, pois é por meio das sensações deles que se experiencia o espaço. Da mesma maneira em que as ruas vazias contribuem para a sensação de solidão do pequeno, sua ‘casa’ funciona como referência espacial e abrigo.

Outra grande responsável pela configuração da paisagem no filme é a *BnL corp.* (*Buy and Large Corporation*), uma grande corporação que domina a humanidade na época em que os eventos de “WALL•E” aconteceram. Em 2007, durante a época de pré-lançamento do filme, um *site* da *BnL* chegou a ser criado pela *Pixar* (agência produtora do filme), apresentando elementos do universo do filme e possibilitando inclusive compras *online*. Tal esforço, além de ser uma campanha de marketing, foi acompanhado de vídeos promocionais gravados com atores reais simulando um cruzeiro de férias a bordo da nave *Axiom*. A megaempresa ainda apareceu em outros filmes da *Pixar* sempre através de sua logomarca de forma muito insidiosa, como nas pilhas do boneco *Buzzlightear* (“*Toy Story 3*”) ou em um guindaste de demolição (“*Up! Altas Aventuras*”). A *BnL Corp.* corresponde a uma hipérbole do que representam as empresas extrativistas na visão de Diamond (2005):

além de dominar todo o mercado e a economia, ela ainda assumiu o controle político de todas as nações do planeta, e passou a tratar o mundo como uma cadeia produtiva, tendo a humanidade como sua cliente. Como resultado, conduziu o planeta em sua totalidade ao colapso ambiental.

A megacorporação e seus robôs atuaram como modificadores da morfologia da paisagem, agindo como Estado, capital privado, proprietários de terra e latifundiários. Após terem fracassado na Operação Limpeza, os executivos da *BnL Corp.* decidiram que a Terra se tornara um planeta inabitável, de modo que a humanidade deveria jamais retornar. Organizaram a diretriz A-113 (pela qual os robôs piloto-automáticos foram autorizados a tomar o controle das naves e sistemas) para que a humanidade permanecesse para sempre no controle da companhia. Para manter as aparências, sondas EVA eram enviadas periodicamente, mas como nunca encontravam resultados (já que o programa de limpeza foi abandonado), nenhuma mudança aconteceria. Se até então a humanidade e os seres vivos interagiam, modificavam e compunham paisagens, com a saída da empresa da Terra, apenas o intemperismo (e o robô protagonista) modifica(m) a paisagem. Surge então uma imagem de paisagem originada pela ação humana, mas abandonada às ações do clima, decomposição, etc.

Essa perspectiva de abandono e ineficiência da *BnL Corp.* é representada por um tipo de paisagem que predomina nos primeiros quarenta minutos de filme, tomada por uma paleta de cores neutras e quentes em diferentes momentos, ambientando uma espacialidade desértica quente e seca, tomada pela poeira e pela ferrugem. Tais cores contrastam com as vibrantes cores das propagandas e a existência de grandes edifícios de arquitetura moderna, conferindo um aspecto ruiforme dominante na paisagem: ruínas da civilização consumista governada por uma grande corporação (Figuras 1 e 2):

Paisagem e lugar na configuração do espaço fílmico pós-apocalíptico de WALL•E
Brendo Francis Carvalho, Almir Nabozny



Figura 1 - Paisagem urbana das ruínas da Terra, onde uma *ultrastore* (ironia com o termo *megastore*) encontra-se deserta, com alguns veículos e muito lixo no estacionamento.

Fonte: EARTH, 2017.



Figura 2 - Palheta de cores neutras. A primeira vez em que a cor verde clara é vista no filme é quando "WALL•E" encontra uma planta.

Fonte: EARTH, 2017.

A fotografia do filme opta por tentar ser extremamente verossímil, ao ponto de em alguns momentos, atores reais interpretarem personagens do mesmo universo da animação, o ator Fred Willard, por exemplo, interpretou o presidente da empresa, *Shelby Forthright*, nos vídeos da diretiz A-113 e propagandas da *Axiom*. Na sala de comando da nave, onde estão vários retratos dos capitães, é possível perceber que as fotografias de atores reais, que vão gradativamente mudando (tratamento digital) para ganhar os aspectos que os humanos do filme apresentam.

A evacuação do planeta (ordenada e comandada pela megaempresa no ano 2105) veio acompanhada de um discurso de reparação, onde robôs reabilitariam o ambiente para o retorno da humanidade. Setecentos anos após a evacuação, quando das cenas iniciais do filme, o planeta continua desabitado e coberto por massas de lixo, com centenas de propagandas da megaempresa surgindo em meio às ruínas, como mostra figura 3.

Este excesso de propaganda serve para reforçar o quão controladora e poderosa a *BnL Corp.* era quando governava a Terra, ou como aponta "o excesso de informação acaba por obscurecer mecanismos de controle social" (COSTA, 2002, p. 65). Estas imagens urbanas funcionam como "propulsores



Figura 3 - paisagem das ruínas da Terra com propagandas da BnL Corp.
Fonte: SPIEGEL, 2014.

de ações dramáticas” (COSTA, 2009, p. 114), e contribuem na discussão de diversas dicotomias que aparecem no filme. Na “Geografia Fílmica” a rua é frequentemente associada com perigo, transgressão e cotidiano, “espaço de coexistência de elementos fundadores e contrários à moral instituída” (COSTA, 2009, p. 118): a rua é o caminho que “WALL•E” percorre todos os dias entre sua casa e o trabalho, mas é também o cenário deserto da miséria e do abandono dos resquícios da civilização entregues ao tempo, sinais da incapacidade humana de gerir seu planeta. A discrepância entre o abandono do planeta e o conforto da *Axiom* também pode ser percebida, posteriormente, quando a nave/cidade espacial é apresentada.

O colapso civilizacional causado por problemas e má gestão dos recursos ambientais é discutido em Diamond (2005), que associa crises ambientais de civilizações antigas com as grandes empresas extrativistas da atualidade. O autor posiciona os conflitos entre os interesses das grandes empresas com uma possibilidade de gestão de recursos naturais sustentáveis, conforme estas avançam nas sociedades desenvolvidas com poder e concentração de capital.

Já Costa (2002) vai buscar nos estudos de David Harvey as associações da Pós-Modernidade com a compressão do espaço-tempo, em que fragmentação e efemeridade são características do período. O colapso pode ser considerado como uma das preocupações da condição pós-moderna, onde os ritmos acelerados da indústria de consumo e do mercado financeiro provocam a sensação de encurtamento do tempo e do espaço. Essa perspectiva é exacerbada em “WALL•E” justamente porque dentro da *Axiom* a alienação humana é tamanha que parece não haver distinção de tempo e espaço, forçados dentro da nave artificialmente.

Em um filme com esta perspectiva dramática e misteriosa (pois estas informações são reveladas vagarosamente no decorrer do filme), e principalmente por se tratar de uma animação, todos os elementos que se veem na tela foram propositalmente inseridos. Um ato consciente está por trás de cada grão de poeira, cada movimento, de cada nuvem no céu, cada cano exposto ou prédio abandonado, para construir o efeito da verossimilhança e transmitir outras mensagens.

É a similaridade da proposta do filme com a realidade que causa uma sensação de alerta e de assombro na paisagem do filme. O cenário extremo torna-se plausível a partir do salto temporal de “WALL•E”, e paisagem configura não como uma lembrança do passado, mas de uma possibilidade de futuro. A apresentação de elementos comuns ao cotidiano reforça a possibilidade do exercício da transposição da realidade fílmica para a realidade humana futura:

A narrativa fílmica nos coloca em contato com as imagens dos objetos (o cenário) e pessoas (os intérpretes) que existem realmente, contando

histórias que tocam fundo em nossa emoção e assim nos instiga a lembrar objetos e pessoas e situações que já experimentamos, direta ou indiretamente. Por isso é uma “arte viva” (COSTA, 2009, p. 375).

Por mais que se distancie da realidade atual da humanidade, o reconhecimento e identificação de formas (bancos, postos de gasolina, viadutos e estacionamentos), associada à fotografia realística e a presença de atores humanos em trechos do filme, torna a visão arruinada ainda mais assustadora. O reconhecimento das similaridades aumenta o valor da representação e liga o espectador àquela realidade, que mesmo ficcional, promove um exercício de deslocamento temporal e espacial.

A IDEIA DO PLANETA TERRA COMO LAR

Uma das conclusões do filme é o retorno e o cuidado que a humanidade deve ter com o planeta Terra, uma vez que este se apresenta como seu verdadeiro lugar. Os elementos que compõem este discurso são apresentados no decorrer da película: mesmo que todas as necessidades humanas sejam saciadas dentro da *Axiom*, a liberdade e o desenvolvimento pleno do ser humano só aconteceriam na Terra. É fora da nave, pisando na terra, que os humanos recomeçam a andar coletivamente, retomam práticas antigas e restauram o formato de seus corpos (tal situação é insidiosamente apresentada nos créditos).

Além disso, emerge já no fim do filme a necessidade de “WALL•E” retornar para sua casa. O robô ferido precisa ter peças trocadas que só eram encontradas na coleção de lixo que ele tinha em seu lar. Quando a pequena barata de estimação, deixada para trás durante sua viagem à *Axiom*, reaparece na tela, ela reforça a sensação de pertencimento,

e ao reencontrar o robô, pula de alegria como quem dá as boas-vindas de retorno.

Nesse sentido então, o lar configura-se como um lugar. A ideia de lugar depende especialmente da pausa no movimento, pausa que permita estar e experienciar determinada porção do espaço a fim de atribuir-lhe significado simbólico (TUAN, 2013). Mas como a humanidade de “WALL•E” poderia considerar a Terra como um lugar, se já se passaram setecentos anos desde que o último humano deixou o planeta?

Além da distância espacial, Tuan (2013) comenta que o tempo passado, assim como o deslocamento no espaço, aumenta as distâncias. Quando algo aconteceu há muito tempo, diz-se que se está distante na memória. A diretriz de voltar foi colocada no computador da *Axiom* pelos seus primeiros tripulantes, não fosse isso, talvez nem mesmo as sondas EVAs continuassem a ser enviadas.

A possibilidade do sentimento de lugar surge por meio da coletividade humana e culto ao passado ancestral. No dia em que “WALL•E” chega à *Axiom*, comemora-se o aniversário de 700 anos em que os seres humanos deixaram a Terra, um sinal de tradição cultural em referência aos antigos antepassados. Da mesma forma, como já mencionado, na cabine do capitão estão retratos dos antigos comandantes desde o êxodo para o espaço. Pequenas tradições que indicam a existência de uma memória coletiva já bem deteriorada, alienada também pelo consumismo.

Não se pode esquecer que a *Axiom* é uma grande cidade espacial, onde o estilo de vida terrestre foi replicado (ainda que com distorções). As bebidas têm sabores como pizza, frutas e refeições, mesmo que estas coisas não existam mais dentro da nave. Por isso, mesmo que a Terra não esteja explicitamente no cotidiano da tripulação e passageiros, ideias, conceitos e objetos terrestres continuam na vida

dos viajantes. O deslumbramento com o conhecimento do passado e do real significado de algumas palavras fica evidente na cena em que o capitão da *Axiom* passa horas pedindo para o computador definir palavras simples como terra, mar, baile e dança. Esses aspectos do filme remetem a um interessante diálogo com a concepção da Terra enquanto texto (DARDEL, 2011), pois além de explorar a paisagem de um espaço construído estão presentes a “ideia de Terra” como destino humano.

Além destes aspectos, a partir do momento em que *BnL Corp.* dissolveu os governos e nações, uma humanidade passou a pensar-se de maneira única e não mais fragmentada. Por isso, o termo humanidade funciona também com certo aspecto pátrio, já que não existiam mais nacionalidades nem regionalismos claros. Nesse sentido, Tuan (2013) propõe que a afeição pela pátria, pela terra paterna, pela terra de origem, também se compõe como um sentimento pelo lugar.

Ao discutir a intimidade como um sentimento em relação ao lugar, Tuan (2013) aponta que o lar ou a casa são entendidos como um refúgio à vida humana. Quando se viaja por muito tempo e então se retorna, refere-se ao ato de voltar para o lar como voltar para a vida real, voltar à realidade. O conceito de lugar remete então a pausa no movimento: “os animais, incluindo os seres humanos, descansam em um lugar porque ele atende suas necessidades biológicas. A pausa permite que uma localidade se torne um centro de referido valor” (TUAN, 2013, p. 169).

Quando enfrentam dificuldades sérias, os seres humanos são os únicos animais que escolhem locais para adoecer e morrer, ao passo que outras espécies de primatas nômades simplesmente abandonam os doentes e mortos (TUAN, 2013). Diante da toxicidade da Terra, esse lugar passou a ser o espaço sideral, mas as consequências foram grandes: a hiper exposição à gravidade baixa causou a atrofia dos

corpos, e o conforto excessivo dentro das naves produziu gerações de seres humanos completamente alienados e consumistas. Destaca-se que outras naves menores além da *Axiom* foram lançadas para o espaço, mas não se sabe o que houve com elas. Também, apesar de toda a avançada tecnologia disponível, não foi mostrado que outro planeta tenha sido ocupado. A Terra continua sendo a única casa, senão a única opção planetária dos homens.

Como a história é contada pelo ponto de vista de “WALL•E”, a sensação de topofilia e a necessidade de volta ao lar são exemplos da relação espacial com o lugar. Assim como no filme “ET, o Extraterrestre” (1982), de Steven Spielberg, “WALL•E” também quer retornar para casa. Embora não saibam muito bem o que vão encontrar até se depararem com a paisagem pós-apocalíptica, a humanidade (através dos passageiros e do capitão da *Axiom*) somam esforços para cumprir a diretriz de EVA e colocar a planta no painel do centro de navegação.

Nos créditos finais do filme, é possível ver a reprodução de várias cenas de restauração e recomposição do ambiente terrestre com a ajuda dos humanos e robôs (em uma rima visual com os estilos históricos identificados pela História da Arte). Nas imagens é possível perceber que as florestas são replantadas e os peixes voltam às águas. As cidades são reocupadas a partir das naves, e o corpo dos humanos volta a sua “estrutura original”. Assim, retornar à casa acaba sendo uma analogia para libertar a humanidade da *BnL Corp.* e recuperar o planeta Terra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste ensaio buscou-se construir uma ponte entre os conceitos de paisagem e lugar e o filme “WALL•E”. A película também serviu como ponto de partida para as discussões sobre problemas ambientais

e o valor existencial da Terra enquanto o lar da raça humana. A produção do espaço fílmico, por meio dos aspectos técnicos da imagem cinematográfica, é a base inicial para a análise da paisagem e suas relações. Juntamente com o roteiro, estes aspectos também contribuem no estabelecimento da noção de lugar da humanidade dentro da problemática apresentada no filme.

A paisagem pós-apocalíptica do filme foi construída de forma a simular aspectos paisagísticos genéricos do cotidiano somados à distopia de um futuro deserto e cinza, provocado pelo colapso ambiental. O uso de cores neutras e de uma fotografia realística estimula ainda mais o olhar do espectador a transpor sua realidade ao espaço fílmico considerando esse como uma possibilidade de futuro potencialmente negativa, mas possível. O colapso provocado pela mega empresa *BnL Corporation* é também uma forma de alertar para o poder do capital concentrado das grandes multinacionais que numa perspectiva globalizada e mercadológica, tendem a concentrar cada vez mais riqueza e poder. A paisagem é construída de forma a compor um cenário hostil no início da película, pois o ambiente desafiador que envolve as personagens se apresenta como o maior problema a ser superado.

O lugar, no decorrer da história, a humanização dos personagens robóticos e a atribuição de valor à Terra como a verdadeira casa da humanidade ajudam a construir a sensação de pertencimento e a necessidade de retorno. Como a história é contada a partir do ponto de vista dos robôs, suas relações com o planeta limitar-se-iam às suas diretrizes, mas "WALL•E" ultrapassa esta ideia por ter uma casa e uma amiga barata esperando-o no retorno. Essa relação é importante porque, como afirma Tuan (2013) "Na ausência da pessoa certa, as coisas e os lugares rapidamente perdem significado, de maneira que

sua permanência é uma irritação mais do que um desconforto" (TUAN, 2013, p. 171).

Assim, conclui-se que "WALL•E" (2009) é eficiente em estimular a construção de significados de paisagem e lugar inseridos em seu espaço fílmico. Tais ideias estão relacionadas de modo a propor uma reflexão ambiental a respeito da sociedade de consumo e a relação com os recursos naturais e a tecnologia. Também, ao se produzir imagens sensíveis à fragilidade do equilíbrio ambiental da paisagem terrestre reforça-se a unicidade do planeta Terra enquanto único lar da humanidade. ☉

REFERÊNCIAS

2012. Direção: Roland Emmerich. Produção: Roland Emmerich, Mark Gordon, Harald Kloser, Larry J. Franco, Ute Emmerich. Columbia Pictures, 2009. 1 DVD (158 min).

AITKEN, Stuart C; ZONN, Leo E. Re-Apresentando o lugar pastiche. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009, p. 15-58.

AITKEN, Stuart. C; DIXXON, Deborah P. Imagining geographies of film. **Erdkunde**, p. 326-336. Dezembro, 2006.

APOCALIPSICINE - o fim do mundo no cinema. Disponível em: http://cinusp.dobralab.com.br/mostra/2012/12/apocalipsicine_o_fim_do_mundo_no_cinema. Acesso em 05 de dez. 2017.

BESSE, Jean-Marc. **O gosto do mundo: Exercícios de Paisagem**. Trad. Annie Cambe. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014.

COLLOT, Michel. **Poética e Filosofia da Paisagem**. Org. trad. Ida Alves. Rio de Janeiro: Editora Oficina Raquel, 2013.

COSTA, Maria Helena B. V. da. Espaço, Tempo e Cidade Cinemática. **Espaço e Cultura**. vol. 1, n. 13, p. 63-75. Jan/Jun., 2002.

DARDEL, Eric. **O Homem e a terra**: natureza da realidade geográfica. Trad. Werther Holzer. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DIA depois de amanhã, O. Direção: Roland Emmerich. Produção: Roland Emmerich, Mark Gordon, Kelly Van Horn. Centropolis Entertainment, 2004. 1 DVD (124 min).

DIAMOND, Jared. **Colapso**: ou como as sociedades escolhem seu declínio. 5 ed. Trad. Alexandre Raposo. Rio de Janeiro, São Paulo: Ed. Record, 2007.

EARTH (WALL-E). Pixar Wiki. s/d. Disponível em: <[https://pixar.fandom.com/wiki/Earth_\(WALL%E2%80%A2E\)](https://pixar.fandom.com/wiki/Earth_(WALL%E2%80%A2E))>. Acesso em 02 dez 2017.

ENSAIO sobre a cegueira. Direção: Fernando Meirelles. Produção: Andrea Barata Ribeiro, Niv Fichman, Sonoko Sakai. Focus Features, 2008. 1 DVD (121 min).

ET, o extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. Produção: Melissa Mathison. Universal Pictures, 1982. 1 DVD (115 min).

EU sou a lenda. Direção: Francis Lawrence. Produção: Akiva Goldsman, David Heyman, James Lassiter, Neal H. Moritz. Warner Bros Pictures, 2007. 1 DVD (100 min).

FERRAZ, Claudio Benito Oliveira. Imagem e Geografia: considerações a partir da Linguagem Cinematográfica. **Revista Espaço & Geografia**. v. 15, n. 2. p. 357-384, 2012.

FIORAVANTE, Karina Eugenia; FERREIRA, Lohanne Fernanda Gonçalves. Ensino de Geografia e Cinema: perspectivas teóricas, metodológicas e temáticas. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**. v. 6, n. 12, p. 209-233, 2016.

FIORAVANTE, Karina Eugenia. **Geografia e Cinema**: a produção cinematográfica e a construção do conhecimento geográfico. 2016,

287 f. Tese (Doutorado em Ciências). Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

GOMES, Paulo César da Costa. Cenários para a geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (orgs.). **Espaço e cultura**: Pluralidade temática. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008, p. 187-209.

INDEPENDENCE day. Direção: Roland Emmerich. Produção: Dean Devlin, Willian Fay. Twentieth Century Fox Film Corporation, 1996. 1 DVD (144 min).

JOVCHELOVITCH, Sandra. **Os Contextos do Saber**: Representações, comunidade e Cultura. Trad. Pedrinho Arcides Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2008.

LIVRO de Eli, O. Direção: Albert Hughes, Allen Hughes. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, David Valdes, Denzel Washington, Joel Silver, Susan Downey. Summit Entertainment, 2010. 1 DVD (117min.). son., color. **MAD Max**. Direção: George Miller. Produção: Byron Kennedy. Village Rodshow Pictures, 1979. 1 DVD (88 min).

MATRIX. Direção: Lana Wachowski, Lili Wachowski. Produção: Joel Silver. Warner Bros. Pictures, 1999. 1 DVD (136 min).

MENDES, Rui Paes. A Paisagem Como Elemento de Apropriação Artística. **Revista Diacrítica**. vol. 29, n.2, p. 251-267, 2015.

PLANETA dos macacos. Direção: Franklin J. Schaffner. Produção: Mort Abrahams, Arthur P. Jacobs. Twentieth Century Fox Film Corporation, 1968. 1 DVD (112 min).

SPIEGEL, Josh. **The Greatest Feat of "WALL-E"**. The Pixar Times. 20 de Maio de 2014. Disponível em: <<http://pixartimes.com/2014/05/20/the-greatest-feat-of-wall-e/>>. Acesso em 02 dez. 2017.

TOY Story 3. Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla K Anderson, Nicole Paradis Grindl. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010. 1 DVD (103 min).

Paisagem e lugar na configuração do espaço fílmico pós-apocalíptico de WALL•E

Brendo Francis Carvalho, Almir Nabozny

TUAN, Yi-Fi. **Espaço e Lugar**: a perspectiva da experiência. Trad. Lívia de Oliveira. Londrina: Eduel, 2013.

UP – Altas aventuras. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2009. 1 DVD (96 min).

WALL•E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Walt Disney Studio Motion Pictures, 2008. 1 DVD (98 min).

WATERWORLD: O Segredo das Águas. Direção: Kevin Reynolds. Produção: John Davis, Charles Gordon, Lawrence Gordon e Kevin Costner. Universal Pictures, 1995. 1 DVD (135 min).

Submetido em Março de 2018.

Revisado em Novembro de 2018.

Aceito em Janeiro de 2019.