



Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental

Revista do PPGEA/FURG-RS

ISSN 1517-1256

Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental

UM PEDIDO DE SOCORRO DO PLANETA TERRA: Cinema de animação e Educação Ambiental

Marisa de Mello Luvielmo¹
Regina Zauk Leivas²

RESUMO: Esse trabalho tem por finalidade colaborar para as profícuas discussões que a educação ambiental vem fomentando apontando para importância que o cinema/filme de animação pode ter quando utilizado neste âmbito. Tendo como objetivo perceber o cinema como uma fonte produtiva de conhecimento, podendo a educação ambiental valer-se dele para discutir, debater, refletir, propagar suas vertentes. No trabalho é utilizada como objeto de análise a animação *Wall.e*, dos Estúdios da Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios, que aborda questões ambientais através de sua narrativa fílmica. A animação *Wall.e* pode levar ao espectador - seja ele criança, jovem ou adulto – a uma posição de autorreflexão sobre atitudes que vêm sendo tomadas em relação ao nosso Planeta. Apropriando-me de conceitos que Edgar Morin discute nas suas obras *Educar na era planetária* e *A cabeça bem-feita*, proponho-me, nesse estudo, um diálogo entre a narrativa fílmica e os temas ambientais, um despertar de uma sociedade-mundo para o entendimento de que todos nós somos filhos de um mesmo e único cosmo, considerando que a educação e a “educação ambiental” possuem um papel crucial para a compreensão do conhecimento referente à nossa sustentação planetária. O cinema pode, assim, se tornar uma fonte de conhecimento dentro da educação ambiental através do que busquei demonstrar com o estudo da animação *Wall.e*.

Palavras-chave: cinema/animação, educação e educação ambiental.

¹ - Marisa de Mello Luvielmo é Jornalista e Relações Públicas, mestranda em Educação Ambiental pela Universidade Federal do rio Grande/FURG, especialista em Administração de Marketing, pela Universidade Católica de Pelotas. E-mail: mluvielmo@terra.com.br

² - Regina Zauk Leivas é professora no Instituto Sul-Rio-Grandense de Pelotas, doutoranda em Linguística Aplicada (texto e discurso), pela Universidade Católica de Pelotas e Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas. E-mail: reginazauk@gmail.com

ABSTRACT: This work has as porpoise to collaborate for the useful discussions that the environmental education is promoting pointing to importance that the animation cinema / movie can have used when in this extent. Having as aim to realize the cinema like a productive source of knowledge and the environmental education being able to use it to talk, to debate, to consider and to propagate his slopes. In the work the animated movie *Wall.e* from Studios of Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios is used like object of analysis, which one approaches the environmental questions through of his movie narrative. The animated movie *Wall.e* can lead to a viewer - child, young or adult – to a position of self-reflection on attitudes that are taken regarding our Planet. Appropriating me of concepts that Edgar Morin, argues in his works *To educate in the planetary era* and *The well-make head* I consider myself, in this study, a dialogue between the movie narrative and environmental subjects, a wakening of a society-world for the agreement of that all we are children of one and exactly only Cosmo, considering that the education and the “environmental education” possess a crucial role for the understanding of the referring knowledge to ours planetary sustentation. The cinema can, thus, if to inside become a source of knowledge of the ambient education through the *Wall.e* animation.

Keywords: cinema/animation, education, environmental education.

INTRODUÇÃO

Como futura educadora ambiental e uma apaixonada por cinema - pois não me considero uma cinéfila³, mas uma admiradora do cinema desde muito jovem - ao propor um estudo que relaciona cinema e educação ambiental, estou, ao mesmo tempo, aprofundando meus estudos nas duas áreas que escolhi para me acompanharem por um longo período. Enfim, estou, na verdade unindo duas paixões pessoais.

Fui apresentada ao cinema desde muito cedo, sempre fascinada pelas produções sejam elas hollywoodianas ou não. Minha adolescência foi permeada pelo cinema, organizava verdadeiras sessões de cinemas em minha casa para amigos, montando roteiros e produzindo imagens na parede, na época através de um retroprojektor. Escrevia histórias, criava bilhetes de entrada, cartazes com os títulos dos filmes produzidos na semana e até mesmo ia para cozinha fazer pipoca para aguardar os espectadores.

A educação ambiental também faz parte da minha vida desde muito cedo, participei desde criança do movimento Bandeirante da cidade onde nasci, o qual tem como pressuposto a valorização e o respeito à natureza, e onde realizava diversos trabalhos junto à comunidade.

³ - cinéfilo – implica ter alguma intimidade com o cinema, alguma leitura sobre cinema e um certo conhecimento de técnica cinematográfica, dos diretores, cinematografias, etc. (DUARTE, 2002).

Essas são duas raízes sobre as quais me construí e das quais carrego fundamentos filosófico-existenciais e que agora tenho a oportunidade de unir neste trabalho que conclui o curso de pós-graduação em Educação e que, ao mesmo tempo, terá continuidade, com outros referenciais teóricos, no Mestrado em Educação Ambiental na Universidade Federal do Rio Grande.

O objetivo ao trabalhar cinema/animação e educação ambiental é mostrar como o cinema, ao ser considerado uma fonte de conhecimento, pode colaborar para discutir, debater, refletir, propagar as vertentes da educação ambiental. Diante dessa proposta, realizo um trabalho crítico dentro da perspectiva da educação ambiental na animação da Walt Disney-Pixar, ganhadora do Oscar 2009 de melhor animação, a *Wall.e*. Considerando, portanto, o cinema como um colaborador para a construção de sujeitos mais críticos e reflexivos perante a nossa sociedade, entendo o cinema - aqui o cinema de animação - como um novo campo de trabalho e problematizações para a educação ambiental.

Estudar cinema sob a perspectiva da educação ambiental significa considerar uma nova forma de pensar nosso olhar sobre as relações entre o homem e a natureza, o homem e a sociedade e o homem consigo mesmo.

A animação de Andrew Stanton, diretor e roteirista do desenho *Wall.e*, consegue fazer com que o espectador fique numa posição de reflexão e autoquestionamento, interrogando-se quanto à forma com que estamos nos posicionando perante o mundo. Será que estamos vivendo ou sobrevivendo?

O desenho *Wall.e* não é somente uma comédia engraçada, um romance entre dois robzinhos, um drama que envolve, mas uma ficção científica reflexiva acima de tudo. O roteiro não se limitou a contar uma história, mas consegue transmitir uma mensagem de maneira muito inteligente, falando sobre assuntos que atraem adultos, jovens e crianças, tais como: solidão, amor, preservação ecológica, consumismo, sedentarismo e amizade.

Aprendendo com o Cinema

Conceituar cinema é uma tarefa que autores ainda não conseguiram definir em uma única resposta. É impossível pensar cinema como algo delimitado, fechado, já que ele abrange muitos aspectos ao mesmo tempo. Ele é arte, espetáculo, produto cultural,

linguagem, animação, experiência de vida, indústria cultural, possui uma função múltipla, diversa, infinita que permite estudá-lo sob muitas óticas.

Cinema mexe com emoções, envolve espectadores, encanta, seduz pela sua narrativa e sua forma de reproduzir movimentos. “Não só o cinema seria a reprodução da realidade, seria também a reprodução da própria visão do homem” (BERNARDET, 1980, p.17).

Não vou considerar, aqui, cinema como arte, produto cultural, estética, espetáculo, nem tampouco um objeto teórico, mas vou me deter à forma com que Guigue percebe o cinema como uma experiência de vida.

O que significa que ele pode ser outra coisa ou mais do que um objeto estético suscetível de ser julgado belo ou agradável. Ele pode marcar profundamente nossa existência da mesma forma que a literatura ou a música. Uma experiência de vida põe em jogo muito mais coisas do que nosso simples gosto, ele põe em jogo nossa própria existência e aquilo que somos (GUIGUE, 2004, p.324).

Pensarei cinema como “experiência de vida”, devido a sua capacidade de nos mostrar e fazer perceber as condutas humanas, como algo que se situa no cruzamento do corpo com a alma.

Cinema aqui não implica menos identificação, nem tampouco um mergulho na imagem, mas, sobretudo, uma abertura para o universo que revela a particularidade de cada um.

O meu próprio mundo é percebido como um outro mundo, e um outro mundo também é percebido como sendo o meu. Nos dois casos o cinema me revela que pertencço a um mundo comum, à comunidade humana, portanto. É nesse sentido que se pode falar de experiência humana (GUIGUE, 2004, p.328).

O cinema desde sua criação, em 1895, pelos irmãos Lumière, continua encantando, envolvendo, seduzindo os espectadores. Espectadores de cinema, sendo cinéfilos ou não, ao assistirem um filme sempre fazem comentários com outros espectadores, tornando assim o significado do filme não individual, mas uma construção que se dá no coletivo.

Os filmes não trazem consigo uma única interpretação, o que ocorre é que a partir do discurso produzido por um determinado filme serão produzidos diversos discursos, pelo que Duarte (2002) conceitua como “comunidade interpretativa”. É a opinião dessa comunidade interpretativa que irá produzir significados - considerando aqui comunidade interpretativa um grupo de pessoas que possui em comum certas práticas de uso da mídia, concebendo, portanto, o cinema como parte dessas mídias.

O significado produzido pelos filmes não se dá de uma forma imediata, no primeiro momento o que ocorre é um entendimento que permite compreender a trama. A partir desse entendimento há uma reorganização e ressignificação, produzidas através do seu compartilhamento com outros espectadores.

Esse processo de construção de conhecimento, mesmo que não seja percebido, existe. Para Duarte (2002, p.75), a significação de filmes não se dá individualmente, já que ao assistirmos um filme saímos dele com uma “absoluta necessidade” de comentarmos com outras pessoas. “Esse é um processo eminentemente coletivo, no qual o discurso do outro é tão constitutivo de nossas idéias e opiniões quanto o nosso próprio discurso” (DUARTE, 2002, p.75).

O que acredito que deveríamos levar em consideração é o fato de que existe um discurso por trás de um filme e esse discurso será interpretado e produzido por um espectador, que a partir de suas experiências de vida, valores, crenças, cultura, irá reproduzir esse discurso conforme a sua suscetibilidade. Para Duarte (2002, p.77), essa suscetibilidade não está relacionada à idade ou ao grau de escolaridade, mas, acima de tudo, ao maior ou menor domínio dos códigos que compõem a linguagem cinematográfica.

O que pretendo problematizar em relação ao cinema e à educação ambiental é a contribuição que o cinema pode fazer ao ser considerado como fonte de conhecimento, procurando mostrar o valor pedagógico do cinema para a educação ambiental, o que ainda tem sido pouco discutido.

A escola já há algum tempo utiliza o cinema em sala de aula, mesmo que ainda não reconheça o cinema como fonte de conhecimento, ele ainda vem sendo considerado, por muitos, porém, como um instrumento ou ferramenta de ilustração lúdica. Isso ocorre porque, muitas vezes, professores e educadores tendem a considerar, ainda, o cinema como entretenimento, diversão, não conseguindo, portanto, perceber o cinema como uma fonte de conhecimento infundável, inesgotável.

A educação tem por finalidade transformar as informações em conhecimento, transformar o conhecimento em sapiência⁴ - de acordo com que Morin propõe quando nos fala sobre *escolas de vida*. Morin coloca que para que haja educação é preciso considerar toda forma de cultura uma fonte de conhecimento: valores, símbolos que orientam e guiam as vidas humanas. “Literatura, poesia e cinema devem ser

⁴ Palavra antiga que engloba “sabedoria” e “ciência”.

considerados, não apenas nem principalmente, objetos de análises gramaticais, sintáticas ou semióticas, mas também escolas de vida, em seus múltiplos sentidos” (MORIN, 2001, p.48).

Escolas da língua que permite com que o indivíduo possa se apropriar das riquezas das obras dos escritores e poetas expressando assim uma plena relação com o outro.

As escolas de compreensão humana, aqui colocadas por Morin, concebem o sentido de que a magia do livro ou do filme faz-nos compreender o que não compreendemos na vida comum. Nessa vida comum, percebemos os outros apenas de forma exterior, ao passo que na tela e nas páginas do livro eles nos surgem em todas as suas dimensões, subjetivas e objetivas.

Literatura, poesia, cinema, psicologia, filosofia deveriam convergir para tornar-se escolas de compreensão. A idéia da compreensão humana constitui, sem dúvida, uma exigência chave para nossos tempos de incompreensão generalizada: vivemos em um mundo de incompreensão entre estranhos, mas também entre membros de uma mesma sociedade, de uma mesma família, entre parceiros de um casal, entre filhos e pais (MORIN, 2001, p.51).

Para enfrentar a dificuldade da compreensão humana é preciso que haja como recurso não um ensinamento separado, porque o explicar já não nos basta, mas uma pedagogia conjunta que agrupe filósofos, psicólogos, sociólogos, historiadores, escritores, para que se busque uma forma de iniciação à lucidez, incluindo aqui os educadores ambientais. O que Morin trata como lucidez é a forma com a qual nenhum conhecimento pode dispensar a interpretação, e essa interpretação/compreensão nunca é concluída e deverá ser continuamente recomeçada.

A proposta de Morin que vem ao encontro da proposta da animação *Wall.e* é a de nos fazer refletir, discutir e pensar no destino incerto de cada indivíduo e de toda a humanidade, continuamente.

Segundo CARVALHO (2008, p 24.) a educação ambiental pode se transformar numa mediadora entre a esfera educacional e o campo ambiental, dialogando com os novos problemas gerados pela crise ecológica e produzindo reflexões, concepções, métodos e experiências que visam construir novas bases de conhecimento e valores ecológicos nesta e nas futuras gerações.

O cinema aliado à educação ambiental, penso, poderia possibilitar explorarmos os problemas mais complexos do nosso tempo e da nossa existência, expondo e interrogando a realidade, em vez de obscurecê-la ou de a ela nos submetermos.

Cinema de animação: uma possibilidade de construir conhecimento na educação ambiental

O cinema de animação vem ocupando as salas de cinema e as telas domésticas com uma velocidade considerável, dando vida a personagens que fazem refletir e questionar, através de seus gestos, falas, imagens e sons. Em vista disso, é possível que levemos em consideração a sua potência pedagógica e ele merece uma melhor atenção dos pesquisadores, pensadores, educadores e professores que vêm se preocupando com a natureza do conhecimento e com o destino do nosso planeta.

O cinema de animação faz parte da vida das crianças, jovens e adultos, seja através de contos de fadas ou histórias com uma narrativa pertinente. O ato de contar uma história aos mais jovens é uma forma de transmitir conhecimento e ensinar valores.

O cinema não ficou imune a essa fórmula: uma “boa” história, narrando situações dramáticas que deixam entrever ensinamentos morais frequentemente tentam “ensinar” que o “crime não compensa”, o “bem sempre vence” e “o verdadeiro amor sobrevive a todas as intempéries”. O caráter “pedagógico” de algumas dessas histórias pode ser percebido com relativa facilidade. Mas ainda não foi possível avaliar, com segurança, qual a eficácia delas na formação daqueles a quem elas se destinam (DUARTE, 2002, p.63) [grifo da autora].

O que Duarte nos coloca é que não se pode afirmar que a imagem influencia a vida dos espectadores, seja através da televisão, cinema ou internet, pois ainda não foram realizadas pesquisas que comprovem essa interferência da mídia sobre a vida das pessoas, seja na composição do imaginário ou na transmissão de valores éticos e morais. Porém, se não se pode afirmar, tampouco se pode negar que haja alguma interferência do que é veiculado pela mídia cultural nas formas de pensar do homem contemporâneo. O que busco discutir nesse trabalho não é se o cinema de animação influencia ou não na vida dos espectadores, mas suas possibilidades, o quanto ele pode nos remeter a uma reflexão sobre atitudes que temos perante o planeta e sobre a própria sociedade. Não pretendo discutir se o cinema de animação influencia na identidade cultural das pessoas, mas o quanto ele nos ajuda a acordar para ver o mundo com um novo olhar.

Por outro lado, é preciso não esquecer que um espectador cinematográfico nunca é exclusivamente um espectador cinematográfico. O cinema entra na sua vida como um elemento que compõem a sua relação com o mundo, o cinema não determina completamente a muitas teses, diante do cinema, o espectador não é necessariamente passivo (BERNARDET, 1980, p.80).

História do cinema de animação

O homem antes de conhecer a escrita já se preocupava em representar o movimento utilizando a pintura nas paredes das cavernas, como forma de narrar um acontecimento. A linguagem desses desenhos perpetuou os fatos. O ser humano, com o passar do tempo, desenvolveu novas formas de comunicação e novos meios de narrativas nas quais a representação do movimento muitas vezes estava presente, como nas artes, na pintura, na escultura, na escrita e no teatro.

Na China, uma espécie de espetáculo era apresentada pela projeção das sombras dos personagens em uma tela de linho, nascendo assim o Teatro de Sombras Chinesas. A narrativa era apresentada aos espectadores apenas pela projeção do movimento, sem vozes, sem figurino, e na maioria das vezes, sem cenário.

O século XIX foi um período marcado pela criação de diversos aparelhos que tinham como objetivo narrar histórias através da projeção de desenhos que criavam a ilusão de movimento, entre eles: Thaumatrope, Fenacístoscópio, Zootrópico, Praxinoscópio e Zoopraxinoscópio. Esses aparelhos projetavam o movimento a partir da sucessão de imagens (desenhos em sequência).

Em 1872, nos Estados Unidos, o fotógrafo Eadweard Muybridge desenvolve um trabalho com fotografias sequenciais de movimento. Seu trabalho teve suma importância para o desenvolvimento do cinema. Sua pesquisa aliada à descoberta da emulsão sensível à luz sobre película flexível de celulose, criada pelo também fotógrafo Hannibal Goodwin, foi o ponto de partida para que, em 1895, os irmãos Lumière pudessem criar o cinematógrafo. As imagens sequenciais das películas eram projetadas com uma frequência capaz de dar movimento contínuo, criando, assim, o cinema.

Com o passar do tempo, vieram outros instrumentos que auxiliaram o desenvolvimento da animação. Destacando-se Stuart Blackton, criador em 1906 do primeiro desenho animado, chamado *Humorous Plases of Funny Faces*, que apesar de ser um filme curto, apresentava animação através da técnica *frame a frame* (a verdadeira técnica da animação). Outra figura importante para animação foi Emile Cohl, um artista francês que revolucionou o cinema de animação, pois adaptou as histórias em quadrinhos para o cinema. Em 1908, Cohl lança seu primeiro desenho animado, *Fantasmagorie*, com dois minutos fotografados *frame a frame*. Ele também foi pioneiro em utilizar máscara fotográfica para combinar animações com sequências ao vivo. A partir de então, a animação passa a ser considerada uma arte autônoma.

Nos Estados Unidos, o artista Winsor McCay leva para animação o seu mundo de sonho e fantasia, marcando a era onde a animação passa a ser vista como um filme composto por desenho, que rapidamente iria definindo sua linguagem. Em 1914, McCay lança *Gertie The Dinosaur*, considerado o primeiro grande marco da história da animação, pois é o primeiro desenho a apresentar um cenário, mesmo que estático.

O cinema de animação cada vez mais faz uso dos recursos digitais em produções tradicionais e vêm procurando explorar os campos ainda indefinidos das mídias interativas, com as suas possibilidades para o entretenimento e a educação (LUCENA, 2001, p.19).

Hoje os processos não têm limites, cada dia que passa são desenvolvidas novas técnicas, novos efeitos especiais, novas formas de demonstrar movimentos e ações, que se tornam cada vez mais reais, a ponto de confundir muitas vezes a ficção com a realidade. Ao ser trabalhada a educação ambiental na escola, acredito que poderiam ser integradas a ela as tecnologias de informação e comunicação, incluindo cinema de animação, pois elas estão presentes e são influentes em todas as esferas da vida social.

Considerando isso, Belloni aponta para a importância de ponderarmos a integração das tecnologias de informação e comunicação (TICs), nas quais o cinema se inclui, aos processos educacionais: “[...] a educação para as mídias tem como objetivo a formação de sujeitos ativos, críticos e criativos de todas as tecnologias de informação e comunicação” (BELLONI, 2005, p.12).

Por esse motivo, podemos incluir o cinema de animação dentro da educação ambiental como um partícipe da construção de conhecimento, na tentativa de contribuir para que crianças e jovens possam, desde muito cedo, entrar em contato com narrativas cinematográficas que apresentem temas relevantes à educação ambiental, contextualizando-as e discutindo os temas propostos. Uma vez que crianças e jovens poderão assistir essas animações em suas próprias casas sem a oportunidade de estarem aproveitando o valor pedagógico que o cinema traz para discutir, refletir assuntos da nossa atualidade. Sendo assim, acredito que se professores e/ou educadores pudessem oportunizar uma maior aproximação com as narrativas fílmicas compreenderiam o cinema como um potencializador do conhecimento, tornando possível a criação de um vínculo maior entre o cinema e a educação ambiental, onde um pode vir a ser o resultado do outro.

É preciso mostrar-lhes filmes que eles não podem ver na televisão, nem nas salas de cinema comuns. É necessário reabilitar o gênero cinematográfico tentando distanciar os alunos daquilo que eles vêm na televisão (GUIGUE, 2004, p.330).

O cinema trabalhando em sala de aula de maneira oportuna, penso, poderia ser uma forma de ajudar a escola a reencontrar a cultura de forma cotidiana, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos se apresentam de forma sintetizada numa mesma narrativa.

Muitas escolas já realizam esse tipo de atividade através dos cineclubes, que facilitam a discussão de assuntos coerentes e decorrentes da nossa realidade. O que venho propor através desse trabalho é procurar mostrar que os educadores ambientais poderiam se apropriar com ênfase das atividades que relacionam cinema com as temáticas ambientais, promovendo, assim, uma nova maneira de ver o mundo.

Segundo Texeira (2003), que percebe o cinema como uma forma de criação artística e uma certa maneira de olhar, o cinema vem possibilitar uma organização das idéias perante o mundo.

É uma expressão do olhar que organiza o mundo a partir de uma idéia sobre esse mundo. Uma idéia histórico-social, filosófica, estética, ética, poética, existencial, enfim. Olhares e idéias postos em imagens em movimento, por meio dos quais compreendemos e damos sentido às coisas, assim como as ressignificamos e expressamos (TEXEIRA, 2003, p.10).

Penso que seria necessário criar novas maneiras para estimular o gosto pelo cinema, evidenciando assim a sua importância na escola, onde já foi muito utilizado, mas que agora não tem encontrado uma maneira mais incentivadora para que possa dispor de instrumentos que consigam avaliar, criticar e identificar aquilo que pode ser tomado como elemento de reflexão sobre o cinema, sobre a própria vida e a sociedade em que se vive.

O cinema é um instrumento precioso, por exemplo, para ensinar o respeito aos valores, crenças e visões de mundo que orientam as práticas dos diferentes grupos sociais que integram as sociedades complexas (DUARTE, 2002, p.90).

Entretanto, para que o resultado seja produtivo, ao se trabalhar com cinema em sala de aula, há a necessidade de que o educador esteja preparado para apresentá-lo, contextualizá-lo, indo além de uma simples discussão sobre o filme e levando os espectadores a uma reflexão, problematizando os conteúdos referentes à educação ambiental mostrados na animação *Wall.e*.

O cinema pode, assim, se tornar uma fonte potencial de conhecimento dentro da escola para disseminar as idéias da educação ambiental como a educação para a era planetária, proposta por Morin.

A missão da educação para a era planetária é fortalecer as condições de possibilidades da emergência de uma sociedade-mundo composta por cidadãos protagonistas, conscientes e criticamente comprometidos com a construção de uma civilização planetária (MORIN, 2003, p.98).

Portanto, a iniciativa de trabalhar cinema e educação, principalmente, educação ambiental, pode no primeiro momento soar como uma idéia inovadora e solitária, mas penso que é só um começo, já que o cinema já vem sendo trabalhado na educação há muito tempo, e por esse motivo considero como uma forma de transformar nossos espectadores em sujeitos mais críticos, reflexivos e, principalmente, atuantes na sociedade.

Aprendendo a ver o mundo com um novo olhar

A educação ambiental vai muito além das questões ecológicas de preservação das espécies ou da utilização desenfreada dos recursos naturais. Ela tem como desafio ir à frente da aprendizagem comportamental, engajando-se na construção de uma cultura cidadã e na formação de atitudes ecológicas, supondo a formação de um sentido de responsabilidade ética e social, considerando a solidariedade e a justiça ambiental como faces de um mesmo ideal.

Carvalho (2008) propõe que as atitudes sejam orientadas para a cidadania ecológica, gerando novas predisposições para ações e escolhas por parte das pessoas. Nesse caso, mais do que comportamentos isolados, estaremos criando um processo de amadurecimento de valores e visões de mundo muito mais permanentes.

Educação ambiental deve ter um ideal de convívio solidário dos sujeitos como parte dessa teia de relações naturais, sociais e culturais que constroem os modos individuais e coletivos de olhar, perceber, usar e pensar o ambiente (CARVALHO, 2008, p.181).

Para Carvalho o repensar nosso olhar significa renovar nossa visão de mundo. Ela propõe que se faça um exercício de ver o mundo com outras lentes, para que assim, possamos ver as mesmas paisagens com um olhar diferente, “desnaturalizado”, de acordo com a autora - o que ela chama de desnaturalizar - o que revela os modos de ver que tínhamos como óbvios. “Podemos fazer isso questionando conceitos já estabilizados em muitos campos da experiência humana, criando, dessa maneira, espaços para novos aprendizados e para renovação de alguns de nossos pressupostos de vida”. (CARVALHO, 2008, p. 34).

A questão ambiental é um problema que atinge a todos, afeta o destino da humanidade, como mostra a animação aqui em estudo. No início, é possível perceber, através dos planos aéreos, a imensidão do problema, descrevendo como o planeta Terra se tornou um imenso deserto sem vida e completamente coberto por pilhas de lixo que se misturam aos grandes prédios. As cenas levam nossa imaginação para uma possível realidade nem tão distante assim. Ao mesmo tempo, a trama faz com que o espectador fique numa posição de reflexão ao que se refere às questões ambientais e humanitárias. Esses questionamentos referem-se ao modo como estamos vivendo - ou, porque não dizermos, sobrevivendo, como nos adaptamos aos modismos do capitalismo, consumismo, sedentarismo e, principalmente, como enfrentamos o problema do lixo.

A questão do lixo toma proporções grandiosas e o ser humano não consegue dar conta, levando o planeta a níveis inabitáveis de poluição. Ao mesmo tempo podemos perceber que o ser humano possui uma essência que não se perde, o que a animação mostra através das atitudes do personagem que comanda a espaçonave. Mesmo totalmente alienado, preso às rotinas, consegue perceber e se dá conta que o planeta Terra é o seu lar e que está em apuros, entendendo que não pode ficar parado vendo seu planeta sendo destruído, completamente omissos. Notamos, portanto, na animação, que os seres humanos se perdem em caminhos sinuosos, mas estamos em uma constante busca por nossa verdadeira diretriz. A animação nos toca por mostrar uma futura ação do indivíduo em relação aos problemas ambientais do planeta, aqui representada pelo comandante da nave Axion, que formula questões muito pertinentes a nossa situação atual: “Você saberia responder a forma que você vive hoje? Conseguiria, em uma rápida lembrança, responder se você está sobrevivendo ou vivendo? O que é mais importante sobrevivermos ou vivermos?”.

Devemos ter a consciência de que a vida é uma aventura, e todo o destino humano implica uma incerteza irreduzível; até a morte que é a nossa única certeza também permanece incerta, já que ignoramos sua data. Cada indivíduo deve participar conscientemente da aventura da humanidade, que se lançou no desconhecido em velocidade, que há algum tempo encontra-se acelerada. “A incerteza nos acompanha e a esperança nos impulsiona” (MORIN, 2007, p.99).

Não quero sobreviver. Quero Viver!

Um pedido de alerta do Planeta. É o que define a animação *Wall.e*. Se pudéssemos considerar um pedido de socorro, poderíamos considerá-lo através dessa animação. Estamos vivendo ou sobrevivendo em uma era de consumo desenfreado, avanços tecnológicos, onde o que temos define o que somos. Nesta situação, não conseguimos perceber que aos pouco estamos negligenciando aspectos importantes da vida - os relacionamentos, os sentimentos, a felicidade, a amizade, o ambiente, o amor, a alegria - para nos sentirmos apenas como sobreviventes.

Wall.e não é aquele filme altamente inovador, que quebra paradigmas, mas que de uma forma objetiva transmite uma mensagem bem clara: a preservação do planeta.

A educação ambiental tenta acordar o ser humano para começar a viver de forma diferente, mais condizente com a realidade em que se encontra o mundo. Não é necessário retroceder no tempo e voltar a viver na era da pedra, mas despertar para uma forma de educação diferenciada, voltada para que nos coloca Morin ao afirmar que o principal objetivo da educação na era planetária é construir uma sociedade-mundo.

A relação do ser humano com a natureza e o planeta não pode ser concebida de um modo redutor nem separado, como se depreende da noção de globalização, porque Terra não é a soma de elementos disjuntos: o planeta físico, mais a biosfera, mais a humanidade; relação entre a Terra e a humanidade deve ser concebida como uma entidade planetária e biosférica. O ser humano é igualmente um ser estranho ao planeta, porque é simultaneamente natural e sobrenatural. Natural, em virtude de seu duplo enraizamento: o cosmos físico e a esfera dos seres vivos; sobrenatural porque o homem padece simultaneamente de um certo desenraizamento e de uma estranheira atribuídas às próprias características da humanidade, da cultura, das religiões, do espírito e de sua própria consciência (MORIN, 2007, p.64).

Essa é uma idéia fundamental para compreender a condição humana e a de toda a humanidade através de uma verdadeira contextualização de nossa complexa situação no mundo.

Wall.e

A animação começa mostrando o espaço como um todo e logo em seguida situa a Terra vista de cima, dando uma idéia de que algo não está no seu normal, pois a Terra se apresenta com uma camada de objetos, que mais adiante podemos perceber que são milhares de satélites esquecidos em órbita. Em seguida, a câmera faz um passeio

sobre uma cidade que se encontra coberta por pilhas e pilhas de lixo, que se misturam aos imensos prédios vazios, dando uma idéia de abandono e solidão. Fica bem clara a situação da Terra, transformada num lixão inabitável, por conta do consumo e da nossa transformação numa megaempresa chamada Buy’N Large, ou “compre exageradamente”, que inclusive substitui o governo e comanda o mundo.

A idéia de solidão é reforçada, nos primeiros minutos de filme, pelo tom sépia que colabora para retratar o quanto deixamos de lado o planeta.

O abandono do ser humano fica evidente quando o nosso protagonista *Wall.e* passa por cima de um jornal com a seguinte manchete: “Lixo Demais! Terra Coberta. Presidente da BNL declara emergência Global”. No cenário, são vistos imensos *outdoors* com o seguinte dizer: “Temos o que você precisa e muito mais!”, servindo de alerta para os dias atuais, pois consumimos muito além do que precisamos para sobreviver ou viver.

O único morador da Terra, um robzinho chamado *Wall.e* (cujo nome é a abreviação de Waste Allocation Load Lifter Earth-Class, em português, “Levantadores de Carga de Alocação Inúteis - Classe Terrestre”), o último exemplar da sua categoria que continua funcionando e que, mesmo solitário, continua realizando a tarefa a qual foi programado, vem trabalhando sozinho por 700 anos, colecionando inúmeros artefatos humanos. Dentre os artefatos, podemos reconhecer vários: como o cubo mágico, um aparelho de VHS, isqueiros, plástico bolha e uma fita com seu filme predileto, “Hello, Dolly!”, numa convivência entre passado e futuro.

O destino dos humanos é mostrado quando surge um comercial holográfico da BNL, que afirma que conseguirá limpar tudo, enquanto os humanos, a bordo da espaçonave AXION, se divertem com todo o conforto. O interessante é que o comercial deixa muito evidente que o homem vai ocupando o que pode e até onde pode, pois já no início do comercial é dito: “Tem muito lixo entulhado? Há muito espaço no espaço!”

Muito espaço no espaço! Ocupando espaço! Vamos ocupando espaços, sejam eles nas florestas, nos mares, nos rios, nos lagos, na fauna, na flora, na sociedade, no mundo! Vamos ocupando, pois entendemos que o progresso necessita cada vez mais de recursos naturais e de espaços reservados ao meio ambiente. Será? Até quando nossos recursos naturais permanecerão à mercê de uma humanidade capitalista e consumista?

O modelo capitalista em que se vive está baseado nas inovações tecnológicas, na busca pelo lucro e no aumento desenfreado do consumo. Este modelo precisa ser

repensado ou substituído por outro que leve em consideração os limites suportáveis da natureza e da própria vida.

A educação ambiental promove a conscientização e esta se dá na relação entre o “eu” e o “outro”, pela prática social, reflexiva e fundamentada teoricamente. A ação conscientizadora é mútua, envolve capacidade crítica, diálogo, a assimilação de diferentes saberes, e a transformação ativa da realidade e das condições humanas (LOREIRO, 2004, p.29).

O robô *Wall.e* tem como única companhia uma baratinha de estimação - aqui o diretor do filme, Andrew Stanton, faz ironicamente uma alusão ao que é dito popularmente: “se uma catástrofe ocorresse no mundo, somente as baratas sobreviveriam”. Na animação, a baratinha amiga de *Wall.e* representa a única espécie viva a suportar os níveis de poluição retratados no desenho.

Wall.e é um robô que desenvolveu uma consciência e personalidade que podem ser percebidas através de seus gestos e olhares. Apesar de nunca ter visto um humano, tem uma enorme admiração pela cultura humana e mantém respeito pela vida. Isso pode ser percebido na cena em que ele descobre uma planta que se desenvolveu dentro de uma geladeira, em meio ao lixo, deixando evidente que mesmo sem nunca ter visto uma planta, ele consegue entender que a natureza é importante para sobrevivência, enquanto nós humanos, apesar de sermos considerados racionais, não conseguimos entender o verdadeiro propósito da vida, pois, aos poucos, o homem foi abandonando seu planeta.

Mesmo sem ter um diálogo durante os primeiros trinta e nove minutos e trinta e dois segundos de filme, o nosso robzinho consegue, com genialidade, transmitir seus sentimentos, especialmente com a chegada de EVA, uma sonda Examinadora de Vegetação Alienígena que vem para a Terra com uma missão sigilosa - a de encontrar um exemplar que confirme a existência de fotossíntese, comprovando, assim que a condição do planeta se tornou sustentável novamente. EVA, um robô com traços femininos, ao ser deixada na Terra por um foguete da Axion, permite-se desfrutar de alguns minutos de liberdade, sobrevoando o local. *Wall.e* fica completamente encantado com a idéia de uma companhia e começa a perseguir EVA, que no início se mostra rude.

Os dois robôs aos poucos vão se conhecendo e ao se apresentarem, EVA pergunta a *Wall.e* qual a sua diretriz. *Wall.e* repete seu gesto de processar o lixo, mostrando sua missão. EVA não pode responder à pergunta de *Wall.e* porque sua diretriz é sigilosa.

Wall.e leva EVA para seu depósito, que é considerado por ele sua casa, e ao chegar apresenta vários objetos que coleciona. EVA não entendendo muito bem para

que serve cada objeto, mas ao abrir um isqueiro e perceber o fogo, fica encantada. Neste momento do filme, fica evidente a paixão pelo fogo e como tudo começou através dele. Outra cena emblemática mostra *Wall.e* contemplando EVA, ao mesmo tempo em que, ao fundo, é mostrada a cena do filme *Hello Dolly* onde os personagens Dolly, representada por Barbra Streisand, deixa que Horace, Walter Matthau, toque sua mão, evidenciando o gesto das mãos se tocando. É nesse momento que *Wall.e* descobre uma nova diretriz, a de poder tocar a mão de EVA - um gesto tão simples e tão raro hoje em dia. Essa forma de cumprimentar pode representar uma saudação ou até mesmo simbolizar um acordo. Um gesto que pelo fato de ser usado cotidianamente, perdeu o seu valor. Mas para o nosso protagonista, através da sua ingenuidade, torna-se o seu objetivo concreto, até mesmo por possuir uma mão mecânica, mas que se assemelha em forma e sentido com a de um humano.

Ao mostrar os objetos que coleciona, *Wall.e* acaba mostrando a EVA uma planta colocada em uma bota. Seu gesto ingênuo faz com que EVA concretize sua diretriz, encontrar uma espécie que confirme fotossíntese no planeta Terra. Neste momento, ela acaba se fechando a espera do foguete que irá recolher todas as sondas que foram deixadas na Terra.

Enquanto o foguete não chega, *Wall.e* passa seus dias zelando por EVA até que um dia o foguete aterriza na Terra levando EVA e *Wall.e* a bordo da espaçonave Axion. No caminho, *Wall.e*, que nunca houvera saído da Terra, fica encantado com o que vê no espaço. Através dessas imagens, percebemos o quanto o homem foi ocupando o espaço, já que nem a Lua escapou de ser sucateada.

A bordo da Axion, *Wall.e* é surpreendido por encontrar outros robôs programados para realizarem uma única tarefa, aos poucos *Wall.e* vai descobrindo outros personagens, como M.O., um robzinho que está programado para descontaminar e limpar todos os objetos e robôs chegando de uma missão. *Wall.e* com sua curiosidade e simpatia vai modificando a forma de agir de todos que com ele se comunicam. Na Axion, todos os robôs são programados para andarem em uma linha, da qual nenhum jamais procurou sair ou experimentar ultrapassar até a chegada de *Wall.e*.

Os robôs representam, de certa forma, a maneira como estamos sobrevivendo atualmente, seguimos um caminho traçado e não nos questionamos se podemos ou não sair dele. Estamos tomados pela rotina, pelo cotidiano, e quando surge algo novo que nos faz refletir, ficamos perplexos e com medo de experimentar novos caminhos.

Até esse momento da animação não existe nenhum tipo de diálogo, se passando trinta e nove minutos e trinta e dois segundos de filme. A partir daqui, somos surpreendidos com a forma com que os humanos estão representados no desenho. Aparecem todos obesos, preguiçosos, porque só se movimentam através de cadeiras flutuantes, sendo totalmente sedentários, já existem robôs para realizar qualquer tipo de tarefa desejada por um humano. A comunicação é toda feita através de monitores holográficos acoplados nas cadeiras. E continuam sendo consumistas, pois todos se vestem da mesma maneira e são manipulados pela mídia. Nem sequer existe qualquer forma de contato físico ou visual. Seguem diariamente uma rotina imposta pelo comandante da espaçonave. Toda a alimentação é feita através de copos enormes servidos a todo instante por robôs.

Ao seguir EVA, *Wall.e* acaba conhecendo dois personagens humanos, John e Mary, fazendo com que os dois percebam o quanto estão vivendo de forma que não conseguem perceber que realizam as mesmas atividades há 700 anos a bordo da AXION.

O comandante da espaçonave é quem, supostamente, dirige tudo, acompanhado do seu piloto automático “Auto”.

- Bom dia, pessoal, e bem-vindos ao dia 255.642 a bordo da AXION.
- Como sempre, a temperatura é de 72°, com sol e o diário de bordo diz que hoje é o heptacentenário do nosso cruzeiro de cinco anos.
- Estou certo de que nossos ancestrais ficariam orgulhosos em saber que 700 anos depois, ainda fazemos exatamente a mesma coisa que eles.⁵

A animação chama a atenção para o nosso cotidiano, como agimos de forma individualista, a ponto de não conseguirmos perceber o mundo, nós mesmo e ao outro. Tornamo-nos cegos em nome do desenvolvimento. Para Morin (2007), a noção que temos de desenvolvimento se mostra gravemente subdesenvolvida.

A noção de subdesenvolvimento é um produto pobre e abstrato da noção pobre e abstrata de desenvolvimento que, por sua vez, está ligada a uma fé cega na irresistível caminhada do progresso, que lhe permitiu eliminar as dúvidas e, ao mesmo tempo, ocultar as barbáries materializadas no desenvolvimento do desenvolvimento (MORIN, 2007, p.83).

O preço que estamos pagando para obter o tão esperado desenvolvimento está sendo à custa da degradação da qualidade de vida. Mas podemos ter esperanças de que um dia tudo melhore. Morin (2007) afirma que o nosso mal-estar nasceu no bem-estar,

⁵ Transcrição de diálogo do personagem Comandante da animação *Wall.e*

isso significa que será através do caos que iremos encontrar a solidariedade para que então concebamos uma convivência pacífica entre homem e planeta. “A planetarização do mal-estar abre caminho para a possível emergência de outras alternativas de configuração social mais coerentes com o destino da humanidade, a idéia do mundo como pátria comum”. (MORIN, 2007, p.87).

O comandante, ao perceber que EVA trouxe um exemplar que indica que existe uma forma viva na Terra, afirmando que o planeta se tornou habitável novamente, tem nele desperta a curiosidade de conhecer como é a Terra e como seus ancestrais viviam antes de a tragédia tomar conta do planeta. E, para isso, ele busca definições e imagens do planeta. O computador vai descrevendo através de imagens e definições elementos muito simples de nossa cultura, como: o que é Terra? O que é Mar? O que é baile? O que é dança? Definições que para nós se tornaram evidentes, mas que para uma criança se tornam muito importantes, pois através da animação podem chegar à compreensão de aspectos culturais aparentemente muito simples, mas ao mesmo tempo complexos.

Ao conhecer as características da Terra e saber que pode voltar ao seu planeta, o comandante cria forças para lutar até com o seu piloto automático, que foi programado para fazer com que toda a tentativa de recolonização seja impedida. Porém, ao mesmo tempo em que se fascina com o que o seu computador mostra ao definir a Terra, o comandante é surpreendido por imagens da Terra gravadas por EVA; essas imagens são totalmente divergentes daquelas mostradas pelo computador.

O personagem do comandante configura a força humana perante nossos desafios na vida, e ao estar com a planta, que aqui representa a natureza, continuou lutando para viver, dizendo: “Você veio de tão longe só para receber um pouco de água”, “Só precisava de alguém que cuidasse de você, mais nada [...]”.

O comandante, que representa o ser humano ingênuo, consegue perceber o quanto é importante cuidarmos nosso Planeta já que ele nos oferece tudo e nada pede de volta.

A partir daí será travada uma batalha entre nos humanos, representados pelo comandante e Auto, o piloto automático que tenta impedir uma recolonização. São colocadas em questionamento toda a nossa alienação e cegueira, o que pode ser pensado como o sistema e situações que impedem e dificultam toda a tentativa de vivermos melhor.

Auto é uma máquina programada pelo próprio homem. Nós comandamos nossa vida, portanto podemos programá-la e reprogramá-la. Basta termos a vontade e iniciativa.

- Precisamos voltar!
- Não posso ficar aqui sem fazer nada.
- É só o que tenho feito. Nada.
- É só o que todos nesta nave têm feito. Nada.⁶

Quando o comandante se refere “a todos nesta nave”, hipoteticamente dá um alerta para todos os espectadores. Não se pode mais ficar parado esperando que ocorra uma mudança, devemos ir à busca dela, pois somos nós mesmos que fazemos a diferença.

Ao mesmo tempo Auto, que representa no desenho tudo que está programado certo, definitivo, afirma que da forma que eles estiveram vivendo até então fez com que todos sobrevivessem!

O comandante, então, sé dá conta da diferença entre sobreviver e viver: “Não quero sobreviver. Quero viver!”

A frase acima, pessoalmente, foi, sem dúvida, a que mais me tocou, tanto que se tornou o título do artigo. Ao assistir *Wall.e* fiquei me questionando intensamente, e posso afirmar que pude assisti inúmeras vezes, ao longo da construção desse artigo, e não houve nenhuma vez sequer que essa frase não produzisse um sentimento muito forte em mim, pensando o quanto ela é oportuna dentro da educação ambiental que estamos propondo seja nas escolas, instituições ou até mesmo em nossas próprias casas.

Fica, portanto o questionamento central desse trabalho: estamos sobrevivendo ou vivendo, nesse mundo tão corrido? Ao mesmo tempo em que estamos correndo para tantas atividades, parece-me que estamos totalmente parados para outras tão importantes e essenciais para se viver.

A animação *Wall.e* me parece ser extremamente relevante dentro da educação ambiental, não somente, pelo fato de apresentar uma discussão e uma reflexão referentes aos assuntos ecológicos, mas por nos chamar a atenção para as relações que estão sendo construídas na atualidade, perante nós mesmos, aos outros, à sociedade, ao ambiente, à família e em toda e qualquer relação. O quanto estamos impregnados de individualismo que propaga as diferenças e os pré-conceitos. Necessitamos de mais compreensão humana.

⁶ Transcrição de diálogo do comandante com o piloto automático na espaçonave Axion, em *Wal.e*.

Morin nos mostra a compreensão humana como uma peça fundamental que para compreender o outro é preciso compreender a si mesmo. E o cinema pode contribuir para isso. Esse é um fato que ainda não foi considerado por nós espectadores, pois quando vamos a uma sessão de cinema somos postos, como Morin (2007a, p.94) afirma, numa espécie de semi-hipnose e alienação. “Quando estamos no cinema, acordamos para a compreensão do outro e de nós mesmos”. Esse exercício de compreensão se torna essencial, pois se o mundo encontra-se devastado pela incompreensão e o progresso humano, por menor que seja, não pode ser imaginado sem o progresso da compreensão. Assim, o cinema se faz importante para que exista esse progresso. Igualmente se faz necessário compreendermos que vivemos numa era planetária constituída por uma comunidade de destinos sobre a Terra.

No final da animação, os seres humanos retornam a Terra, percebendo a importância do cuidar do planeta e a importância das relações humanas. Mesmo terminando o desenho, o processo de reconstrução do planeta é mostrado durante os créditos finais como forma de continuidade. A última cena do desenho mostra *Wall.e* e EVA em frente à planta, que se tornou uma árvore, deixando a idéia de que uma semente foi plantada em cada espectador.

CONCLUSÃO

Ao assistir *Wall.e* pela primeira vez é possível perceber o quanto essa animação envolve, seja qual for o tipo de espectador: criança, jovem ou adulto. Muitos críticos de cinema chegaram a questionar o motivo da animação de Andrew Stanton não ter concorrido ao Oscar na categoria de melhor filme de 2009.

Neste filme, a temática ambiental é relatada de uma maneira muito inteligente. Ao mesmo tempo em que a imagem nos reporta para uma paisagem que estamos lutando para que não venha a se tornar uma realidade, a animação pode fazer com que os espectadores se questionem sobre assuntos pertinentes à educação ambiental.

Na realização desse trabalho, busquei demonstrar a possibilidade de o cinema de animação, aqui representado por *Wall.e*, vir a se tornar um aliado da educação ambiental para que assuntos pertinentes a nossa realidade sejam discutidos de uma maneira diferente. Fica feita a proposta de que o cinema de animação possa ser uma fonte de conhecimento voltado para a construção de uma “compreensão humana”. Compreensão humana como uma exigência para o tempo em que “vivemos” e/ou

“sobrevivemos”, num mundo repleto de intolerância, entre estranhos e muitas vezes entre os membros de uma mesma sociedade. Para que haja uma compreensão humana é preciso que seja criada uma pedagogia conjunta para que os ensinamentos não sejam passados de forma separada. Assim como Morin afirma, alcançaremos uma lucidez, o que para ele se trata de uma forma interpretativa do conhecimento, que nunca está concluído, pois é contínuo.

Para Morin, fazemos parte de uma sociedade-mundo, somos todos parte de um mesmo cosmo e, portanto, responsáveis pelo nosso planeta. A animação aqui analisada deixa bem evidente nosso dever com o nosso planeta. Como cidadãos de uma sociedade que parece caminhar cada vez mais para uma era de individualidade solitária, precisamos perceber que necessitamos viver - diria até conviver mais - e deixar de apenas sobreviver.

Wall.e nos remete a uma reflexão sobre o que estamos fazendo com o nosso planeta, com o ambiente e com as nossas vidas. Penso que poderíamos considerar, portanto - e aqui tento comprovar através da análise que faço dessa animação - que, se ela fosse considerada como partícipe na produção de conhecimento dentro da educação ambiental, estaria colaborando para disseminarmos uma semente de esperança em nossos dias, garantindo, assim, um futuro melhor para as próximas gerações.

Sou consciente de que a educação ambiental ainda é menos conhecida do que seria necessário. É por esse motivo que precisamos cada vez mais buscar maneiras de produzir esse conhecimento num diálogo com formas menos tradicionais. O cinema, essa imagem em movimento que tem sua magia própria, nos revela a nossa existência como cidadãos de um mesmo planeta.

REFERÊNCIAS:

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 2 edição. São Paulo: Autores Associados, 2005. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).

BERNARDET, JC. **O Que é Cinema?** São Paulo: Brasiliense, 1981.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Educação Ambiental: a formação do sujeito ecológico**. 3ª edição. São Paulo: Cortez, 2008.

DUARTE, R. **Cinema e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

GUIGUE, Arnaud. Cinema e experiência de vida. In. MORIN, E. **Religação dos saberes o desafio do século XXI**. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

LOREIRO, Carlos Frederico B. **Trajetórias e Fundamentos da Educação Ambiental**. São Paulo: Cortez, 2004.

LUCENA, JR. ALBERTO. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. 2ª edição. São Paulo: Editora Senac. 2001.

MORIN, E. **A Cabeça Bem Feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

MORIN, E.; CIURANA, Emílio-Roger; MOTTA, Raúl Domingo. **Educar na era Planetária. O pensamento complexo como método de aprendizagem pelo erro e incerteza humana**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2007.

TEIXEIRA, Inês A. de Castro(orgs); LOPES, José de Souza M. **A escola vai ao cinema**. 2ª edição. Belo Horizonte: Authêntica, 2003.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

STANTON, Andre. **Wall.e**. EUA: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 2008. 1 DVD (97min), color. Distribuído por: Walt Disney Studios Motion Pictures / Buena Vista.

<<http://g1.globo.com/Noticias/Cinema>> Acesso em: 17 fev.2009, 16h32min.

<<http://www.adorocinema.com/filmes/wall-e/wall-e.asp#Premiações>> Acesso em: 15 mar. 2009, 14h49min.

<http://cinema.uol.com.br/album/walle_album.jhtm> Acesso em: 15 mar. 2009, 15h16min.

<<http://www.cinepop.com.br/criticas/walle.htm>> Acesso em: 15 mar. 2009, 20h32min.

<<http://www.youtube.com/watch?v=TzznxiQZCho>> Último acesso em: 02 maio. 2009, 15h37min.

Recebido em 01/05/2009

Aprovado em 29/05/2009