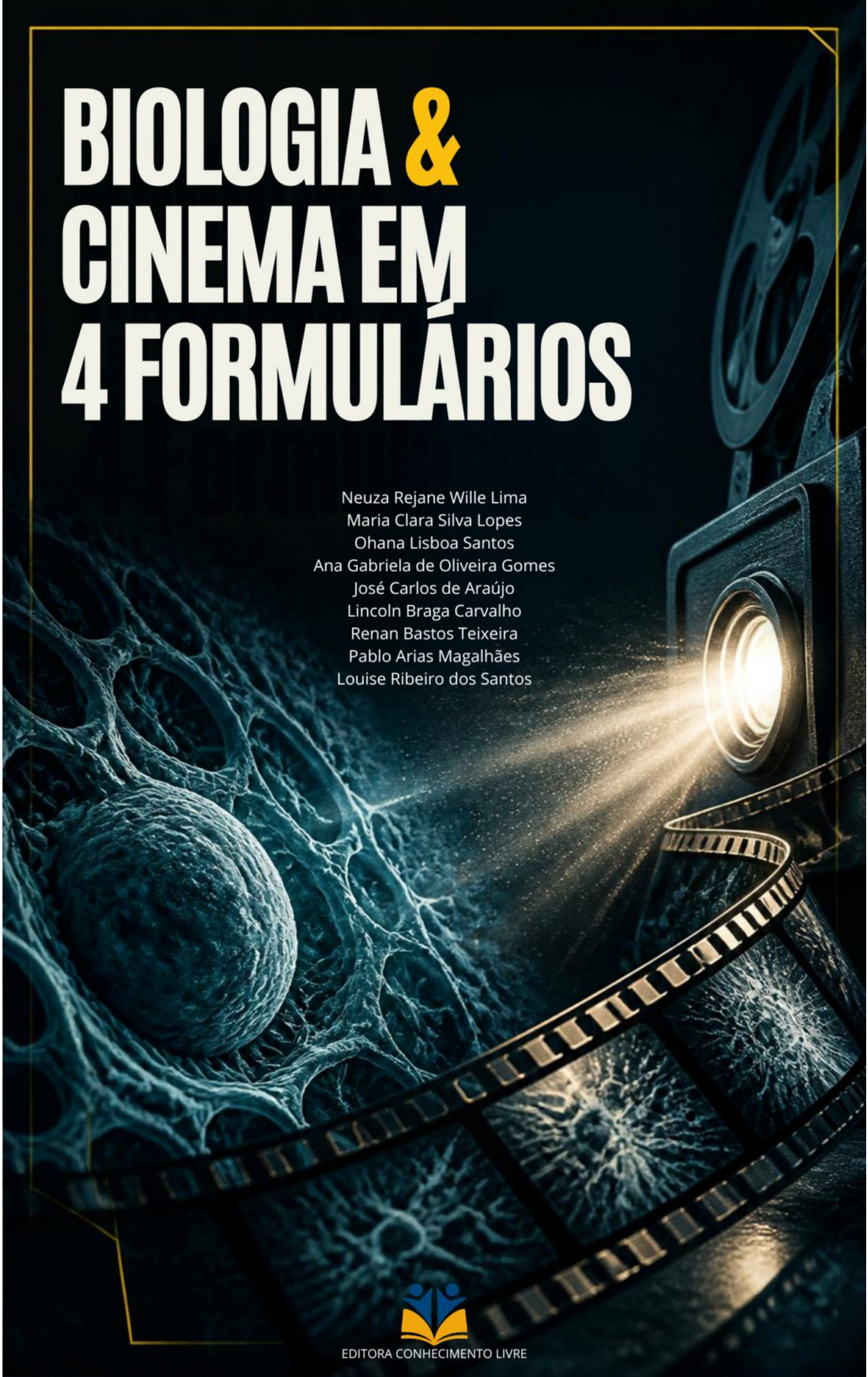
BIOLOGIA & CINEMA EM 4 FORMULÁRIOS

Neuza Rejane Wille Lima
Maria Clara Silva Lopes
Ohana Lisboa Santos
Ana Gabriela de Oliveira Gomes
José Carlos de Araújo
Lincoln Braga Carvalho
Renan Bastos Teixeira
Pablo Arias Magalhães
Louise Ribeiro dos Santos



EDITORA CONHECIMENTO LIVRE

Neuza Rejane Wille Lima
Maria Clara Silva Lopes
Ohana Lisboa Santos
Ana Gabriela de Oliveira Gomes
José Carlos de Araújo
Lincoln Braga Carvalho
Renan Bastos Teixeira
Pablo Arias Magalhães
Louise Ribeiro dos Santos

Biologia & Cinema em 4 Formulários

1ª ed.

Goiânia-GO
Editora Conhecimento Livre

Copyright© 2026 por Editora Conhecimento Livre

1ª ed.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Lima, Neuza Rejane Wille
L732B Biologia & Cinema em 4 Formulários

/ Neuza Rejane Wille Lima. Maria Clara Silva Lopes. Ohana Lisboa Santos. Ana Gabriela de Oliveira Gomes. José Carlos de Araújo. Lincoln Braga Carvalho. Renan Bastos Teixeira. Pablo Arias Magalhães. Louise Ribeiro dos Santos. – Goiânia-GO

Editora Conhecimento Livre, 2026

102 f.: il
DOI: 10.37423/2026.edcl1340
ISBN: 978-65-5367-827-9
Modo de acesso: World Wide Web
Incluir Bibliografia

1. formulario 2. ,-divulgação-cientifica 3. ,-educação-ambiental 4. ,-ecologia-evolutiva 5. cultura I. Lima, Neuza Rejane Wille II. Lopes, Maria Clara Silva III. Santos, Ohana Lisboa IV. Gomes, Ana Gabriela de Oliveira V. Araújo, José Carlos de VI. Carvalho, Lincoln Braga VII. Teixeira, Renan Bastos VIII. Magalhães, Pablo Arias IX. Santos, Louise Ribeiro dos X. Título

CDU: 577

https://doi.org/10.37423/2026.edcl1340

O conteúdo dos artigos e sua correção ortográfica são de responsabilidade exclusiva dos seus respectivos autores.

EDITORA CONHECIMENTO LIVRE

Conselho Editorial

MSc Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior

MSc Humberto Costa

MSc Thays Merçon

MSc Adalberto Zorzo

MSc Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno

PHD Willian Douglas Guilherme

MSc Andrea Carla Agnes e Silva Pinto

Dr. Walmir Fernandes Pereira

MSc Edisio Alves de Aguiar Junior

MSc Rodrigo Sanchotene Silva

MSc Adriano Pereira da Silva

MSc Guilherme Fernando Ribeiro

MSc Fabricio Vieira Cavalcante

PHD Marcus Fernando da Silva Praxedes

MSc Simone Buchignani Maigret

Dr. Adilson Tadeu Basquerote

Dra. Thays Zigante Furlan

MSc Camila Concato

PHD Miguel Adriano Inácio

Dra. Anelisa Mota Gregoleti

PHD Jesus Rodrigues Lemos

MSc Karine Moreira Gomes Sales

Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares

MSc Pedro Panhoca da Silva

MSc Helton Rangel Coutinho Junior

MSc Carlos Augusto Zilli

MSc Euvaldo de Sousa Costa Junior

Dra. Suely Lopes de Azevedo

Dr. Francisco Odecio Sales

MSc Ezequiel Martins Ferreira

MSc Eliane Avelina de Azevedo Sampaio

MSc Carlos Eduardo De Oliveira Gontijo

Dr. Rodrigo Couto Santos

Dra. Milena Gaion Malosso

PHD Marcos Pereira Dos Santos

Editora Conhecimento Livre
Goiânia-GO
2026

10.37423/2026.edcl1340

SUMÁRIO

1 O porquê escrever um e-book sobre Biologia e Cinema 8

Considerações Iniciais.....8

2 BLADE RUNNER O Caçador de Androides pode já estar aqui!!!.....13

Introdução 14

Motivação.....14

ANÁLISE FÍLMICA.....19

Considerações Finais 33

Referências 35

3 Another Trash in The Wall-E: A natureza entre muros de lixo.....36

Resumo 36

Introdução 37

Motivo da Escolha do Filme.....40

Sinopse e Características do Filme 40

Formulário construído.....46

Considerações finais.....54

Referências 56

4 Rio 2: de vários ângulos 57

Introdução 58

Motivações 60

Críticas aos Conteúdos Biológicos do Filme.....63

Formulário construído.....64

Considerações finais.....75

Referências 77

5 Fauna Fabricada em Madagascar: quando o cinema reinventa a natureza 79

Introdução 80

Análises Fílmicas 82

Críticas aos Conteúdos Biológicos do Filme.....84

Formulário 87

Considerações finais.....99

Referências 101

1 O PORQUÊ ESCREVER UM E-BOOK SOBRE BIOLOGIA E CINEMA

Considerações Iniciais

Este é o primeiro e-book produzido com atividades realizadas pelo discentes que cursaram a disciplina GBG 00110 – Biologia e Cinema no primeiro semestre de 2025.

Essa disciplina é oferecida no módulo optativa para cursos graduações de cursos da Universidade Federal Fluminense (UFF, Niterói, RJ). O principal foco da disciplina é utilizar a linguagem cinematográfica para debater e analisar temas ecológicos e evolutivos.

Antes da publicação deste e-book, outros documentos frutos de atividades das disciplinas listadas abaixo e detalhadas no Quadro 1.

A. Divulgação científica do Curso Profissional de Mestrado em Diversidade e Inclusão da UFF

B. Dissertação do Curso Profissional de Mestrado em Diversidade e Inclusão da UFF

C. Ecologia evolutiva do curso de Ciências Biológicas da UFF

D. Disciplina de Atividade em Extensão

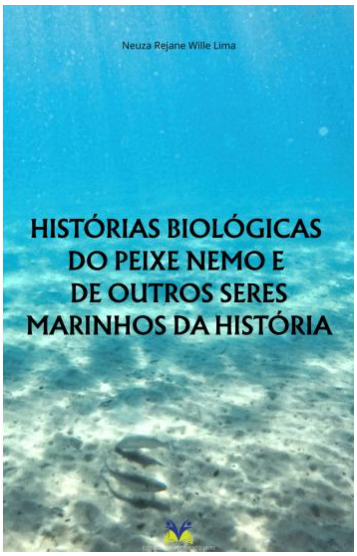
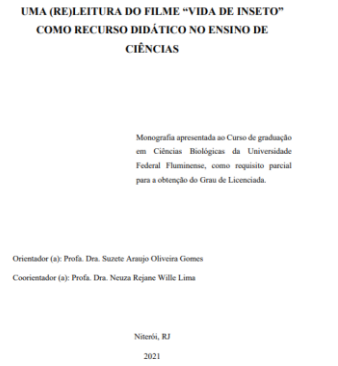
E. Monografia de Licenciatura do curso de Ciências Biológicas da UFF

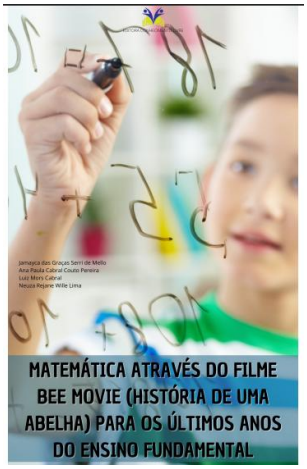
F. Monografia de Licenciatura do curso de Ciências Biológicas da UENF (Universidade Estadual Norte Fluminense)

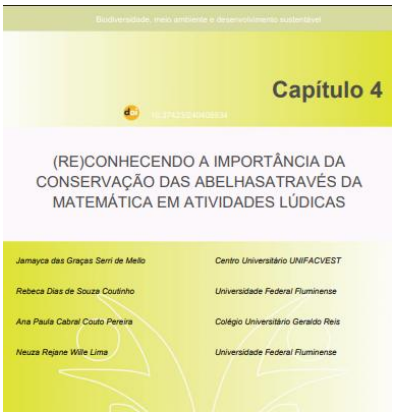
As 10 publicações listadas envolvem sete e-book; dois capítulos e uma monografia (Quadro 1).

Quadro 1 – Lista de publicações que abordaram questões de Bilogia e Cinema.

Disciplinas	Produtos	Endereços de Acesso
A		
B		
C1		

C2	Neuza Rejane Wille Lima HISTÓRIAS BIOLÓGICAS DO PEIXE NEMO E DE OUTROS SERES MARINHOS DA HISTÓRIA	
D	Capítulo 1 BIOLOGIA E CINEMA: DESLIZANDO ENTRE A ERA DO GELO E INCERTEZAS CLIMÁTICAS EM UM ORFANATO Maria Eduarda Menezes da Cunha Julio Instituto de Biologia - Universidade Federal Fluminense Neuza Rejane Wille Lima Instituto de Biologia - Universidade Federal Fluminense	
E1	UMA (RE)LEITURA DO FILME "VIDA DE INSETO" COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS Monografia apresentada ao Curso de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciada. Orientador (a): Profa. Dra. Suzete Araujo Oliveira Gomes Coorientador (a): Profa. Dra. Neuza Rejane Wille Lima Niterói, RJ 2021	

E2		
F1	 JAMAYCA DAS GRAÇAS SERRI DE MELLO LUIZ MORS CABRAL NEUZA REJANE WILLE LIMA	
https://api.conhecimentolivre.org/ecl-api/storage/app/public/L.571-2022.pdf		
F2		

F3	Biodiversidade, meio ambiente e desenvolvimento sustentável Capítulo 4 (RE)CONHECENDO A IMPORTÂNCIA DA CONSERVAÇÃO DAS ABELHASATRAVÉS DA MATEMÁTICA EM ATIVIDADES LÚDICAS Jamayca das Graças Serri de Mello Centro Universitário UNIFACVEST Rebeca Dias de Souza Coutinho Universidade Federal Fluminense Ana Paula Cabral Couto Pereira Colégio Universitário Geraldo Reis Neuza Rejane Wille Lima Universidade Federal Fluminense	

2 BLADE RUNNER O CAÇADOR DE ANDROIDES PODE JÁ ESTAR AQUI!!!

RESUMO

O filme Blade Runner se passa no ano de 2049 e relata a missão do Oficial K, um Blade Runner encarregado de caçar replicantes. Durante sua investigação, ele descobre um segredo revolucionário e surpreendente: uma replicante deu à luz uma criança, algo tido como impossível. Assim, a humanidade passou a enfrentar uma ameaça ainda maior. A busca do Oficial K pela verdade o leva ao lendário Rick Deckard, o Blade Runner original, o que o força a questionar sua própria identidade e a natureza da humanidade ao descobrir que ele mesmo é um replicante com memórias implantadas. Do mesmo modo, a criança milagrosa também é uma replicante, criadora de memórias, culminando na decisão do Oficial K que passou a proteger a criança e encontrar significado em suas ações. Em essência, o filme trata de escolhas para proteger a vida e o futuro da humanidade, tanto a biológica quanto a artificial, num mundo despótico e desolado onde as máquinas competem com seus criadores. Para abordar tais questões, foram elaborados uma lista de críticas aos conteúdos e análises fílmicas, bem como um formulário validado, que podem ser aplicados em diferentes contextos.

Palavras-chave: Biologia, Humanidade, Futuro, Robô, Sobrevivência.

Introdução

Los Angeles, durante o século XXI, uma cidade cinzenta, afetada pela superpopulação e pelo superpovoamento, lúgubre, sombria, repleta de chuva ácida frequentemente, um ex-policial caça "replicantes", robôs perfeitos, feitos com perfeccionismo, à imagem e semelhança dos seres humanos, que estão em rebelião aberta contra os seus criadores humanos, estabelecendo um novo tipo de luta de classes e a expansão de um neoimperialismo que é eufemisticamente batizado como globalização (Balogh, 1985; Suppia, 2002).

Assim, se adota um novo conceito para a velha dominação de nações imperialistas sobre aquelas que estão econômica e culturalmente subordinadas, sempre envolvendo a exploração daqueles que são erroneamente considerados como menores, como relata a Figura 1.

Figura 1 – Trecho do artigo de Bastos (2019).

> A crítica social pessimista é coerente com a ficção científica distópica[7], que olha com pessimismo para o futuro, mas abre espaço para mudanças criticando as aberrações sociais de seu tempo como o filme *Blade Runner* o faz em relação a violência estatal, precarização do trabalho, exploração do ser humanos, poluição e destruição do meio ambiente.

Motivação

O filme "BLADE RUNNER" (1982) foi escolhido pelos autores deste capítulo por que os dois primeiros autores apreciam filmes cult e, particularmente, aqueles que abordam ficção cientifica. A ideia de um "Futuro Distópico" na Terra que não está tão longe da nossa realidade. Entende-se por sociedade distópica a existência de condição imaginária em que "tudo está organizado de uma forma opressiva, assustadora ou totalitária, por oposição à utopia" (Quadro 1).

Quadro 1 – Temas centrais do filme (homens vs robôs).

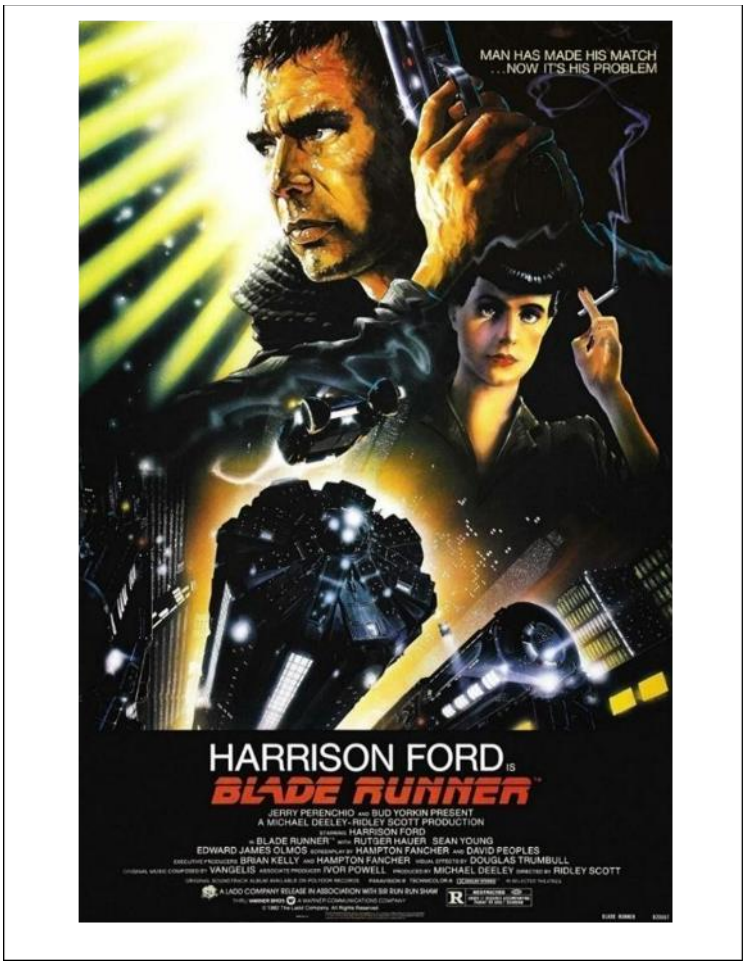
● **O que é Ser Humano?** O filme explora a linha tênue entre humanos e replicantes, questionando se a origem ou as memórias definem a alma e a humanidade.
● **Memória e Identidade:** As memórias implantadas no Oficial K o fazem desejar ser especial, mas a verdade revela que a autenticidade das emoções e conexões é o que realmente importa, não a origem.
● **Amor e Conexão:** A relação do Oficial K com Joi (um holograma) e seu amor por Deckard e sua filha, mesmo sem laços de sangue, mostram que o amor e o sacrifício são atos

humanos, independentemente do criador ou da criação.

Fonte: Distópico", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2025).

No Brasil, o filme recebeu o nome Blade Runner, o Caçador de Androides” (Figura 2).

Figura 2 – Pôster promocional do filme Blade Runner, 1982, EUA. Fonte: Imp Awards Autor: John Alvin.



Fonte: Warner Bros).

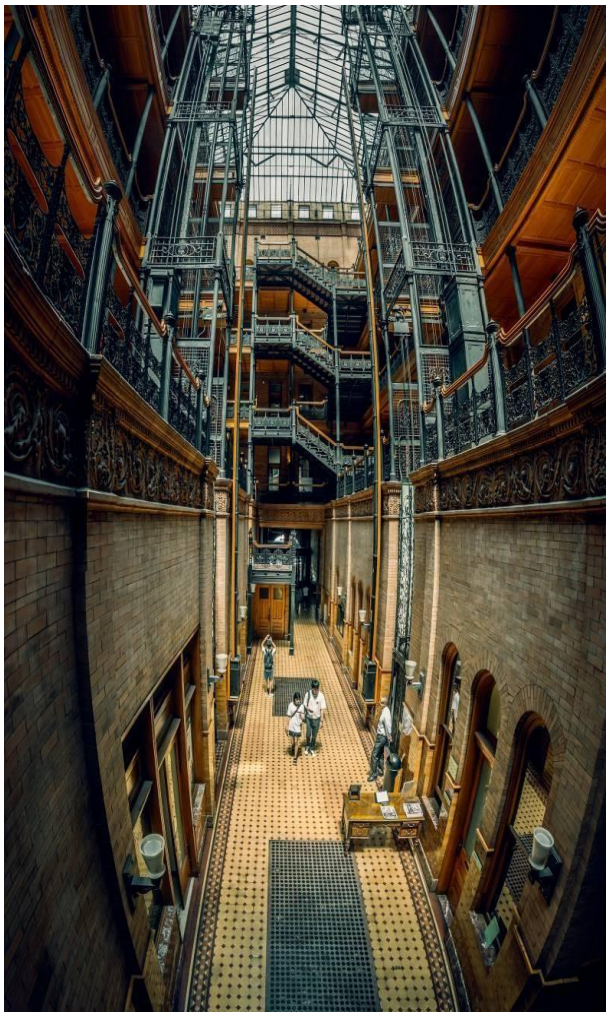
A Figura 3 ilustra o cruzamento de Shibuya, Tóquio, uma imagem que reflete a tecnologia clássica com publicidade japonesa representando a Los Angeles do filme. A Figura 4 ilustra o prédio do Edifício Bradbury (Bradbury Building) que representa é um marco arquitetônico icônico no centro de Los Angeles que foi inaugurado em foi inaugurado em 1893, pouco depois da morte de seu idealizador, milionário do ramo da mineração de ouro Lewis Leonard Bradbury (1823-1892) e construído pelo arquiteto George Herbert Wyman (1860-1839) e design original de Sumner Hunt (1888 - 1930). O prédio aparece em várias obras de ficção e tem sido usado para diversas filmagens de filmes, TV e videoclipes, com características arquitetônicas singulares.

Figura 3 – Imagem aérea de Shibuya.



Shibuya é um bairros mais movimentados de Tóquio, é lá que fica um dos cruzamentos mais famosos do mundo. Quando 8 semáforos se fecham ao mesmo tempo e o caos organizado se instaura.

Fonte: Moura, 2025.



No inverno de 1892, o jovem arquiteto George Wyman enfrentava um dilema: deveria aceitar o convite para assumir o projeto de um edifício nc centro de Los Angeles? A ideia partiu de Lewis Bradbury, milionário da mineração que estava decidido a construir o prédio de escritórios mais luxuoso da cidade.

A empreitada havia sido foi oferecida para outro arquiteto, mas o projeto não agradou o ricaço. Bradbury se entusiasmou mais com os desenhos do jovem aprendiz que trabalhava no mesmo escritório de arquitetura.

A partir daí, a história ganha ares de lenda: hesitante diante do desafio, Wyman participava de uma roda de tabuleiro *Ouija* quando recebeu o conselho de seu falecido irmão: "Aceite o **Edifício Bradbury**. Ele o tornará famoso".

Essa passagem — que faz parte das memórias do arquiteto e é reiterada por suas filhas — revela a origem de um dos edifícios mais icônicos de Los Angeles. Declarado Marco Histórico Nacional dos Estados Unidos, o prédio com um exterior modesto possui um interior repleto de ornamentações que são ressaltadas pela iluminação natural.

Figura 4 – Imagem da parte interna de um prédio em Los Angeles, EUA.

Cúpula foi inspirada em história de ficção científica

Apesar do sobrenome igual, o autor Ray Bradbury – que escreveu *Fahrenheit 451* – e o milionário que batizou o edifício não são parentes. Mas a ligação dessa história com a ficção científica é bem maior do que uma mera associação.

As filhas do arquiteto Wyman atestam que o pai teria se inspirado em descrições do romance *Looking Backward* para conceber o interior do edifício. Publicada em 1887, a história é de autoria de Edward Bellamy e imagina como seria uma sociedade utópica dos anos 2000. Em dado momento, Bellamy descreve uma loja de departamentos como um "vasto salão cheio de luz" cujas fontes seriam as janelas e, principalmente, uma vasta cúpula no teto.

Cenário de ficção – não só científica

Um dos principais atrativos do edifício é o fato dele ter sido cenário para as filmagens do longa *Blade Runner* (1982), adaptado a partir de um romance sci-fi de Philip K. Dick. Mas esta não foi a única aparição do Bradbury no mundo da ficção: são mais de 100 produções contando filmes, videoclipes, comerciais e episódios de séries. A lista inclui os filmes como *Pacto de Sangue* (1944), de Billy Wilder, *500 Dias com Ela* (2009) e *O Artista* (2011).

Fonte: SENA, 2025.

O carro spinner do policial fez muito sucesso na exposição da Disney pela relevância do filme (Figura 5).

Figura 5 - Imagem de um Spinner estilizado para a polícia em uma exposição nos estúdios da Disney-MGM.[1]



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner#/media/Ficheiro:Spinner3.jpg.

[1] https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner#/media/Ficheiro:Spinner3.jpg

Esse filme foi profundamente avaliado por Sanches (2015) em sua dissertação de mestrado em Comunicação cujo o resumo traz informações sobre o complexo foco sobre a sobrevivência de humanos num mundo cada vez mais tecnológico e tecnocrata, ou seja, que prioriza soluções técnicas para os problemas que surgem, em detrimento dos aspectos sociais e humanos (Sanches, 2015). Esse autor traz referências relevantes à discussão sobre a importância desse filme histórico, ressaltando a relação do homem com as máquinas em “Tempos Modernos” (1936), “Tudo é cheio de amor" (1999), “Exterminador do Futuro: Gênese” (2015).

ANÁLISE FÍLMICA

Tendo como diretor Ridley Scott, o filme é uma obra extraordinária dentro do gênero da ficção científica. Esse se propõe a investigar questões deveras complicadas, tais como:

● O que exatamente define a humanidade?

● Quais são as diferenças entre humanos e replicantes?

Para acessar as características do filme em questão foram acessados sites, blogues e outras fontes virtuais. Com os dados encontrados, foram apresentados suas informações técnicas (Quadro 2), a sinopse e desenvolvimento do filme (Quadro 3) e análise crítica ao filme (Quadro 4) além de análises quanto aos aspectos biológicos (Tabela 1 e 2).

Quadro 2 – Informações técnicas do filme “Blade Runner”.

Título Original: “Blade Runner”, 1982, EUA
Título em Português- Brasil: ”BladeRunner, O Caçador de Androides” Direção: Riddley Scott
País: EUA e Hong Kong (China)
Ano de Lançamento: 1982
Censura: 18 anos (muitas cenas de violência e cunho sexual, linguagem inapropriada)
Duração: 1h 41min, mas podendo chegar aos 125 min., nas telas comerciais. Há uma versão do diretor de 116 min.
Investimento: U$$ 28 milhões
Rendimento US$ 33,8 milhões até 2018, segundo outras fontes, US$ 35 milhões

Fonte: Vídeo: O Dicionário dos Melhores Filmes, 1996, Nova Cultural

Quadro 3 – Sinopse e o desenvolvimento do filme.[2]

SINOPSE
O filme BLADE RUNNER se passa em Los Angeles, no ano de 2019. O personagem Rick Deckard, um ex-Blade Runner, é convocado novamente para capturar replicantes que são androides considerados ilegais na Terra após a ocorrência de uma revolta. A narrativa acompanha Deckard enquanto ele busca e se empenha em "aposentar", eliminando os replicantes que escaparam para a Terra.
DESENVOLVIMENTO
REPLICANTES: Criados pela Tyrell Corporation, esses androides destinam-se ao trabalho nas colônias no espaço. Eles são fisicamente mais avançados que os humanos, porém, possuem uma expectativa de vida curta, geralmente limitada a quatro anos. **BLADE RUNNER**: Agentes policiais especializados em localizar e eliminar replicantes que se tornaram ilegais. **REBELIÃO:** Um grupo de replicantes rebeldes assassina seus criadores e escapa para a Terra em busca de maneiras para estender suas vidas e evitar a "aposentadoria". **DECKARD**: Um ex-Blade Runner que recebe a tarefa de caçar replicantes fugitivos, incluindo Roy Batty. **AMEAÇA:** Os replicantes constituem um risco para a ordem social, uma vez que são mais fortes e inteligentes do que os humanos, podendo gerar desordem. **QUESTÕES ÉTICAS:** O filme provoca reflexões sobre a essência da humanidade, o que significa ser humano e a função das máquinas na sociedade futura. **INCÔMODO:** A história aborda temas de liberdade, justiça e destino.

Fonte: https://www.fictionbrands.org/livros/tyrell-corp/

[2] https://www.fictionbrands.org/livros/tyrell-corp/

Quadro 4 – Crítica atribuída ao filme em 2017[3]

Crítica
Fracasso de bilheteria e recebido de forma muito reticente pela crítica quando originalmente lançado, *Blade Runner* é um filme que, muito provavelmente, não agradará mesmo todo mundo e não porque ele seja particularmente complexo ou hermético, pois não é. O trabalho *neo noir* de Ridley Scott, queira ou não, em uma primeira análise, foca principalmente na estética, relegando a história para o segundo plano, o que acaba levando a um perceptível, ainda que não completamente procedente, subdesenvolvimento de todos os personagens, inclusive Rick Deckard, vivido por Harrison Ford.
Mas, com o tempo, a obra ganhou o *status* de *cult*, abrindo espaço para o lançamento de outras versões, especialmente depois do vazamento do cobiçado *Workprint* (usado como teste de audiência em Denver e Dallas em 1982 – reprovado, vale dizer – e projetado em 1990 e 1991 em Los Angeles e São Francisco como uma versão não autorizada do diretor), e não sem razão, pois as sutilezas das temáticas trabalhadas na projeção exigem paciência de quem assiste. E, muito do que contribui para essa veneração ao filme em diversos círculos de cinéfilos é justamente essa preocupação incessante de Scott com a estética de *Blade Runner*, algo que, arriscaria dizer, é de fato hipnotizante e a verdadeira alma da fita, carregando visualmente as diversas temáticas filosóficas que aborda de maneira adulta e completa sem, porém, descarrilar para o didatismo, ainda que com escorregões aqui e ali.

[3] https://www.planocritico.com/critica-blade-runner-o-cacador-de-androides-versoes-do-cinema/#google_vignette

> Afinal, se pararmos mesmo para pensar, além de uma forte discussão sobre a ética do homem agir como Deus e sobre a mortalidade, elementos intrinsecamente ligados à trama do grupo de androides – chamados de replicantes – liderados por Roy Batty (Rutger Hauer) que vem ilegalmente para a Terra e que é caçado por Deckard, tirado de sua aposentadoria como *blade runner*, a percepção visual sobre o mundo é algo que vai ocupando espaço cada vez maior na narrativa. Vemos desde o *close-up* extremo em um olho observando a cidade pontilhada por luzes como se fosse uma galáxia logo no início da projeção, até o inspirado solilóquio final de Batty, cuja versão que vemos no filme partiu de improviso de Hauer e que lida com experiências visuais dele pela galáxia, mais ricas em quatro anos – o tempo padrão de vida dos replicantes – do que uma vida inteira de humanos "normais":

Fonte: https://www.planocritico.com/critica-blade-runner-o-cacador-de-androides-versoes-do-cinema/#google_vignette

A Tabela 1 aborda temas biológicos e éticos do filme em questão. As Tabelas 2 e 3 trazem críticas ao conteúdo e análises fílmicas. A Tabela 4 e as Figuras 6 a 14 informam sobre o formulário que foi construído no aplicativo Google Forms para avaliar o filme.

Tabela 1 – Biologia e ética relacionadas à biologia e ética.

Temas biológicos - Essência da vida e diferenciação entre humanos e seres artificiais: ● Desenvolvimento de emoções e autoconsciência ● Restrições da existência artificial ● Implicações éticas da criação de vida artificial ● Distinções entre humanos e replicantes

Questões éticas

- Moralidade na criação de vida artificial
- Compromissos dos criadores com os seres gerados
- Direitos das entidades criadas
- Este quadro apresenta um resumo dos principais aspectos biológicos e questões éticas abordados no filme "Blade Runner", fornecendo uma base para reflexão e diálogo.

Fonte: os autores

Tabela 2 - Críticas aos conteúdos de “Blade Runner”

1. Replicantes como entidades vivas: O filme provoca reflexões sobre o que constitui a vida e como podemos definir um ser vivo. Os replicantes são mostrados como cópias quase perfeitas dos humanos, embora tenham uma vida útil restrita e não possuam emoções verdadeiras. Isso traz à tona discussões éticas sobre a criação de vida artificial. Estamos assistindo com certa perplexidade, o debate intenso nas redes sociais e na própria Internet, sobre os chamados “Bebês-reborn”, com a sensação e o sentimento de que a distopia do futuro previsto pelo filme cult “Blade Runner”, 1982, EUA, parece estar se desenrolando diante dos nossos olhos, o que daria ao filme um certo caráter profético, divinatório, das mudanças que iremos atravessar em nossas Sociedades e Civilizações, futuramente. Um presságio de mau agouro, eis que “Blade Runner”, 1982, EUA, poderá ser aqui e agora.
2. Formação de emoções: A habilidade dos replicantes de sentir emoções é um dos tópicos centrais da narrativa. A personagem Rachael, por exemplo, começa a vivenciar sentimentos humanos, o que levanta questões sobre a essência das emoções e a viabilidade de se programar ou estimular emoções em seres artificiais. E estas sensações se repetem, não somente em “Blade Runner”, mas em outros filmes, mais comerciais, como a franquia do “Exterminador do Futuro”, onde as máquinas podem se passar por seres humanos, até superá-los mais adiante.
3. Restrições da vida artificial: O filme enfatiza as limitações da vida criada em laboratório, como a breve existência dos replicantes e a ausência de experiências e memórias autênticas. Isso suscita questionamentos sobre a chance de desenvolver vida artificial que seja realmente comparável à vida humana.
4. Considerações éticas sobre a criação de vida: A obra discute a ética associada à fabricação de vida artificial e a responsabilidade dos criadores em relação aos seres que trazem à existência. Isso provoca debates em torno da moralidade na construção de vida artificial e os direitos dos seres resultantes

dessa criação. Essa discussão já está ocorrendo, aceleradamente, como o debate sobre a criação das células tronco, para uso no bem ou no mal estar da Humanidade.
5. Distinções entre humanos e replicantes: O filme investiga as disparidades entre humanos e replicantes, como a habilidade de experimentar emoções e ter vivências reais. Isso traz à tona questões sobre a verdadeira essência da humanidade e o que nos define como humanos. Em “Blade Runner”, essas diferenças tornaram-se extremamente tênues, pois segundo se insinua no Enredo deste filme cult, o próprio “Caçador de Androides”, pode ser um Replicante, sem que o saiba. Quem garantiria esta certeza de Humanidade… Criadores e Criaturas, se confundiriam, com muita facilidade, num certo e determinado Futuro. Essas análises ressaltam a profundidade e a complexidade da obra "Blade Runner", que segue inspirando debates e reflexões acerca do que é viver e as implicações éticas da criação de vida artificial.

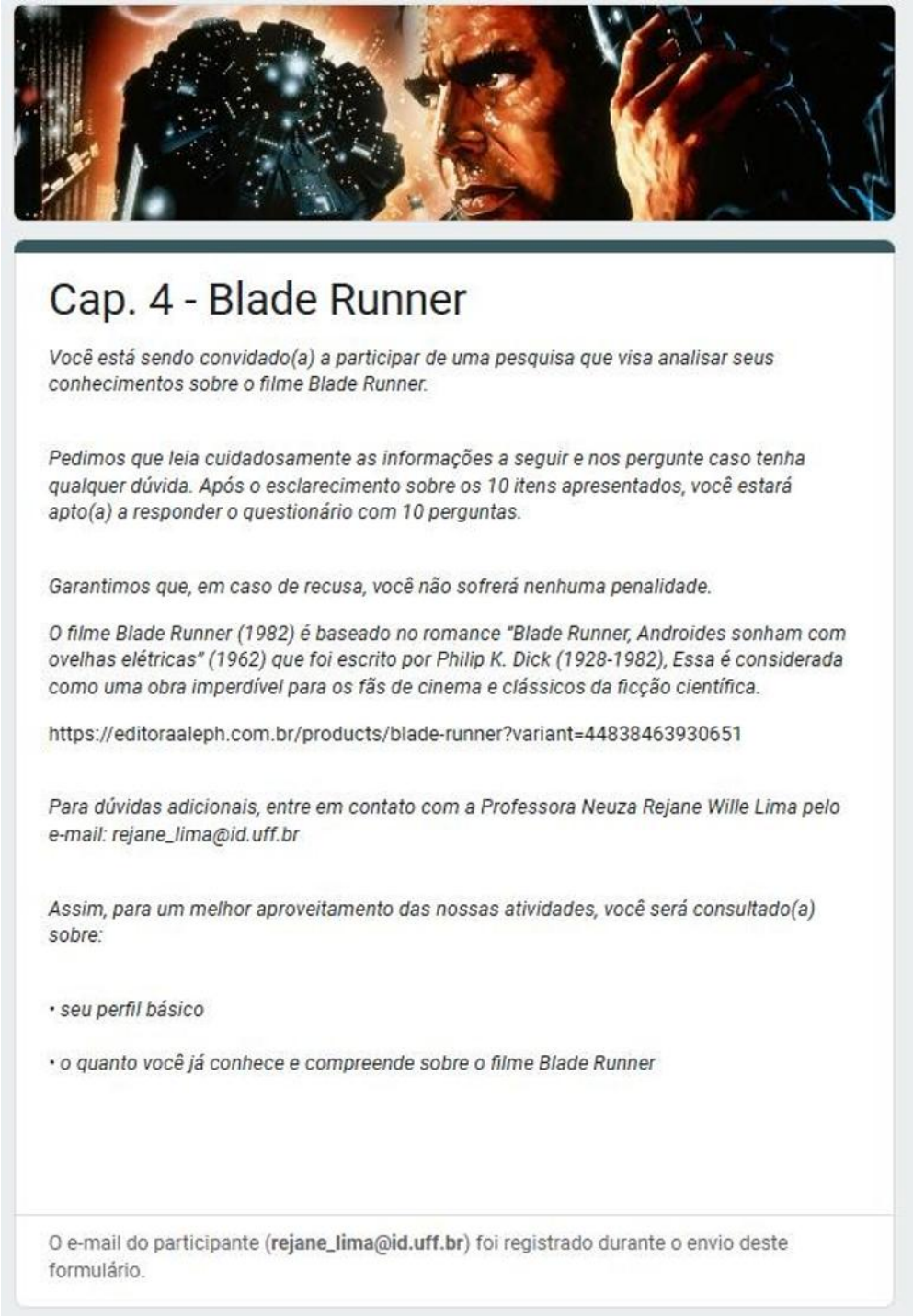
Fonte: Cruz-Neto; Minayo, 1994; Menezes, 1999

Tabela 3 - Análises fílmicas sobre as condições dos replicantes "Blade Runner"

Criaturas Replicantes - Entidades artificiais desenhadas para atender às necessidades humanas, suscitando debates sobre a essência da vida e a separação entre seres humanos e artificiais.
Evolução Emocional - A aptidão dos replicantes para desenvolver emoções é um aspecto fundamental, levantando questionamentos sobre o que constitui emoção e se é possível programar ou gerar emoções em seres artificiais
Limitações da Existência Artificial - O filme enfatiza as restrições da vida artificial, como a expectativa de vida curta dos replicantes e a ausência de vivências e memórias autênticas.
Questões Éticas da Criação de Vida - A narrativa trata das implicações éticas envolvidas na criação de vida artificial e a obrigação dos criadores em relação aos seres que trazem à existência, promovendo discussões sobre a moralidade da criação de seres artificiais.
Distinções entre Humanos e Replicantes - A obra investiga as distinções entre humanos e replicantes, considerando a habilidade de sentir emoções e ter experiências verídicas, o que provoca reflexões sobre a essência da humanidade.
Memória e Identidade - O tema da memória e da identidade é crucial na trama, destacando que os replicantes possuem memórias implantadas, o que os leva a questionar sua própria identidade e natureza humana.

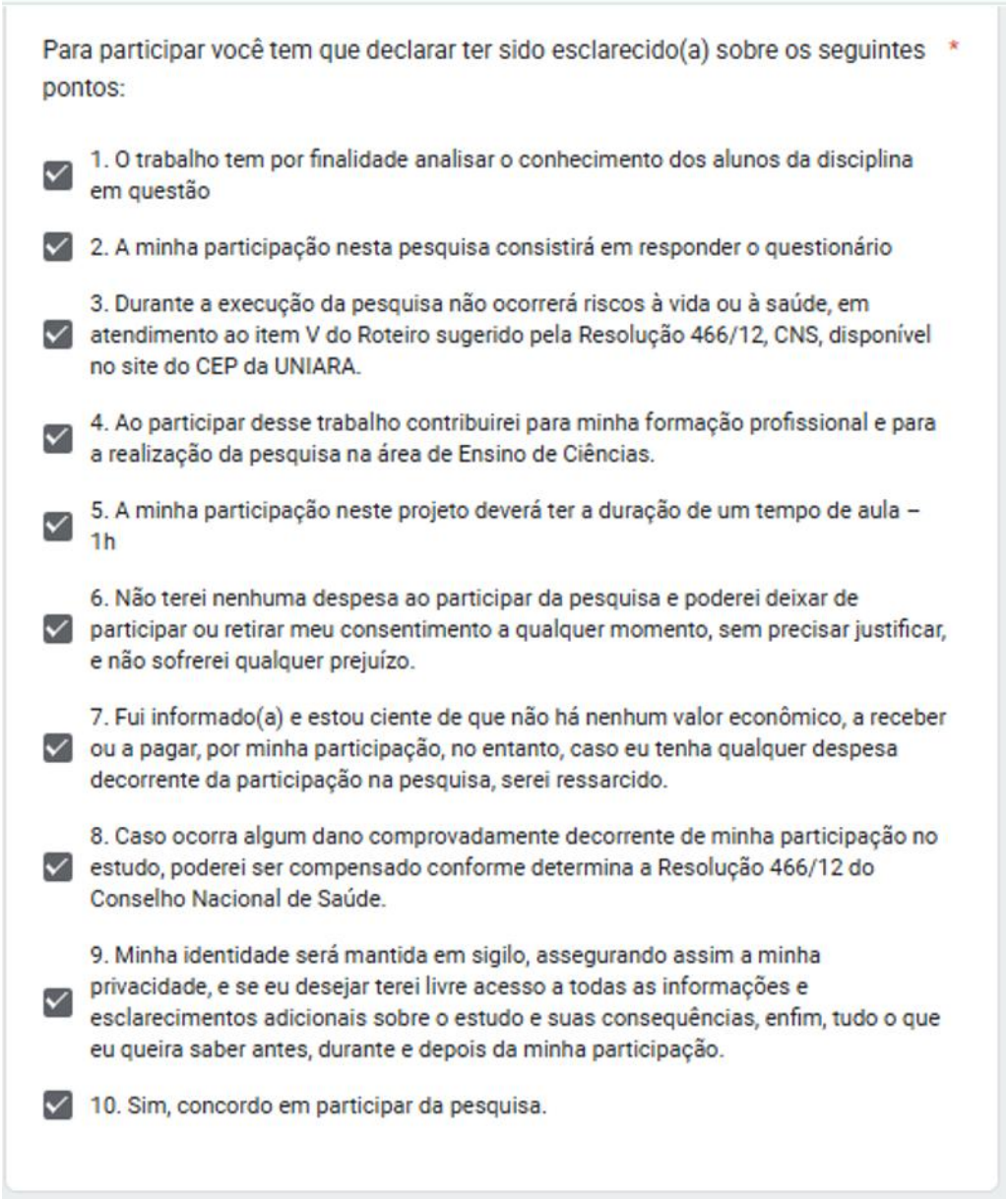
O formulário foi construído no aplicativo Google Forms (forms.google.com) visando orientar análises críticas sobre o filme (Figuras 6 a 14) com respostas de um aluno validador.

Figura 6 – Cabeçario do Formulário.



Fonte: autores.

Figura 7– Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

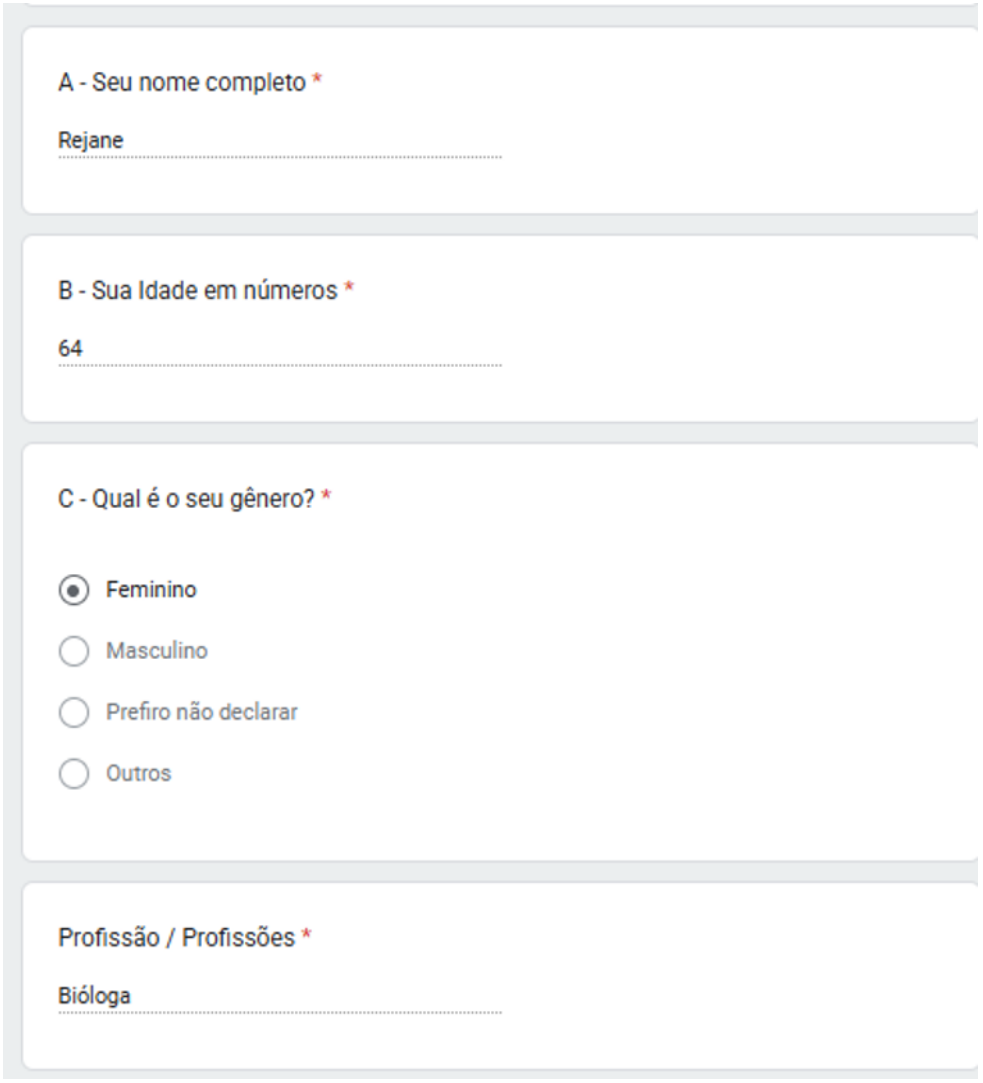


Para participar você tem que declarar ter sido esclarecido(a) sobre os seguintes pontos: *

- [x] 1. O trabalho tem por finalidade analisar o conhecimento dos alunos da disciplina em questão
- [x] 2. A minha participação nesta pesquisa consistirá em responder o questionário
- [x] 3. Durante a execução da pesquisa não ocorrerá riscos à vida ou à saúde, em atendimento ao item V do Roteiro sugerido pela Resolução 466/12, CNS, disponível no site do CEP da UNIARA.
- [x] 4. Ao participar desse trabalho contribuirei para minha formação profissional e para a realização da pesquisa na área de Ensino de Ciências.
- [x] 5. A minha participação neste projeto deverá ter a duração de um tempo de aula – 1h
- [x] 6. Não terei nenhuma despesa ao participar da pesquisa e poderei deixar de participar ou retirar meu consentimento a qualquer momento, sem precisar justificar, e não sofrerei qualquer prejuízo.
- [x] 7. Fui informado(a) e estou ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação, no entanto, caso eu tenha qualquer despesa decorrente da participação na pesquisa, serei ressarcido.
- [x] 8. Caso ocorra algum dano comprovadamente decorrente de minha participação no estudo, poderei ser compensado conforme determina a Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.
- [x] 9. Minha identidade será mantida em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se eu desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.
- [x] 10. Sim, concordo em participar da pesquisa.

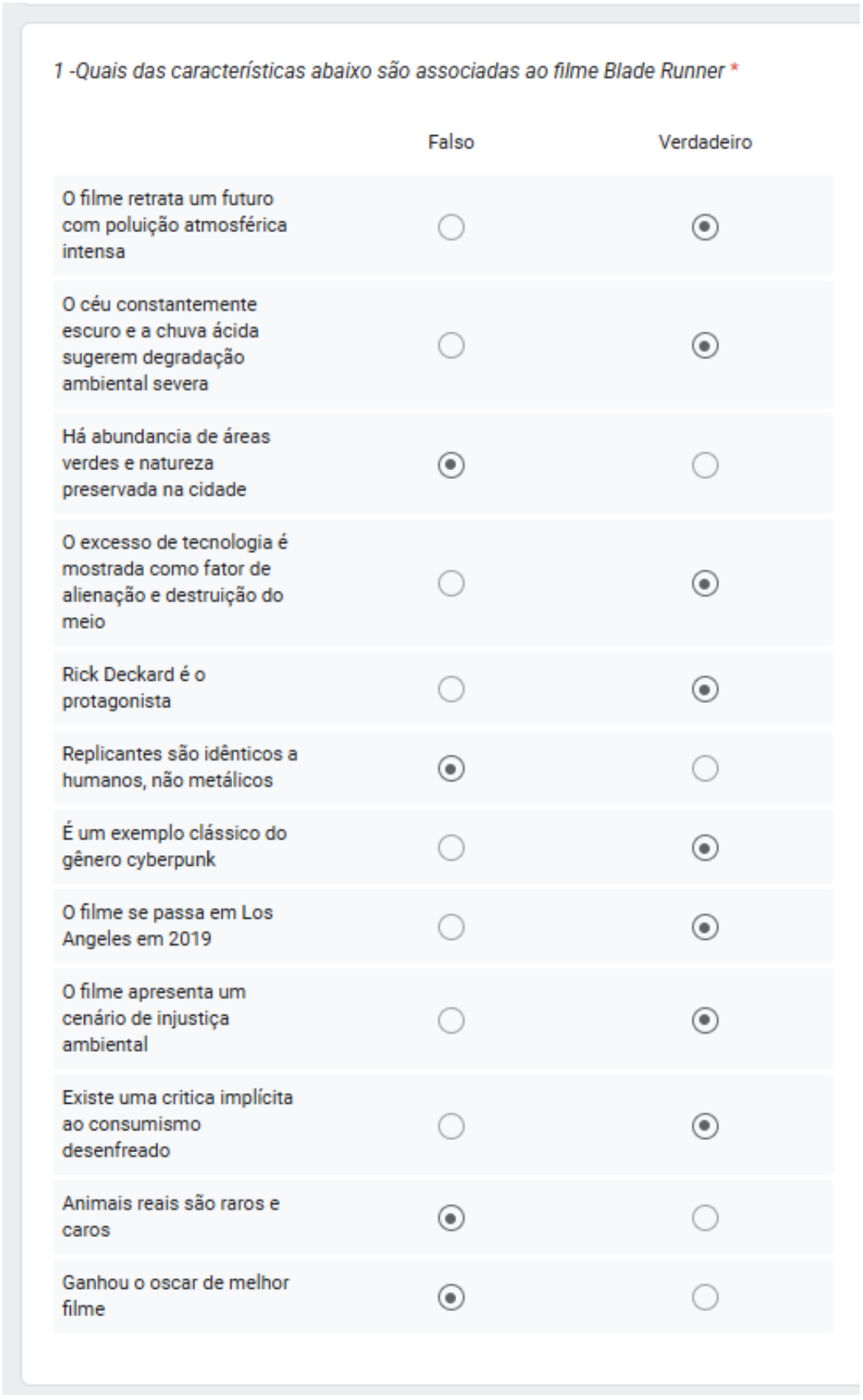
Fonte: autores.

Figura 8 – Quatro perguntas sobre o perfil do participante.



Fonte: autores.

Figura 9 – Pergunta 1 do Formulário.

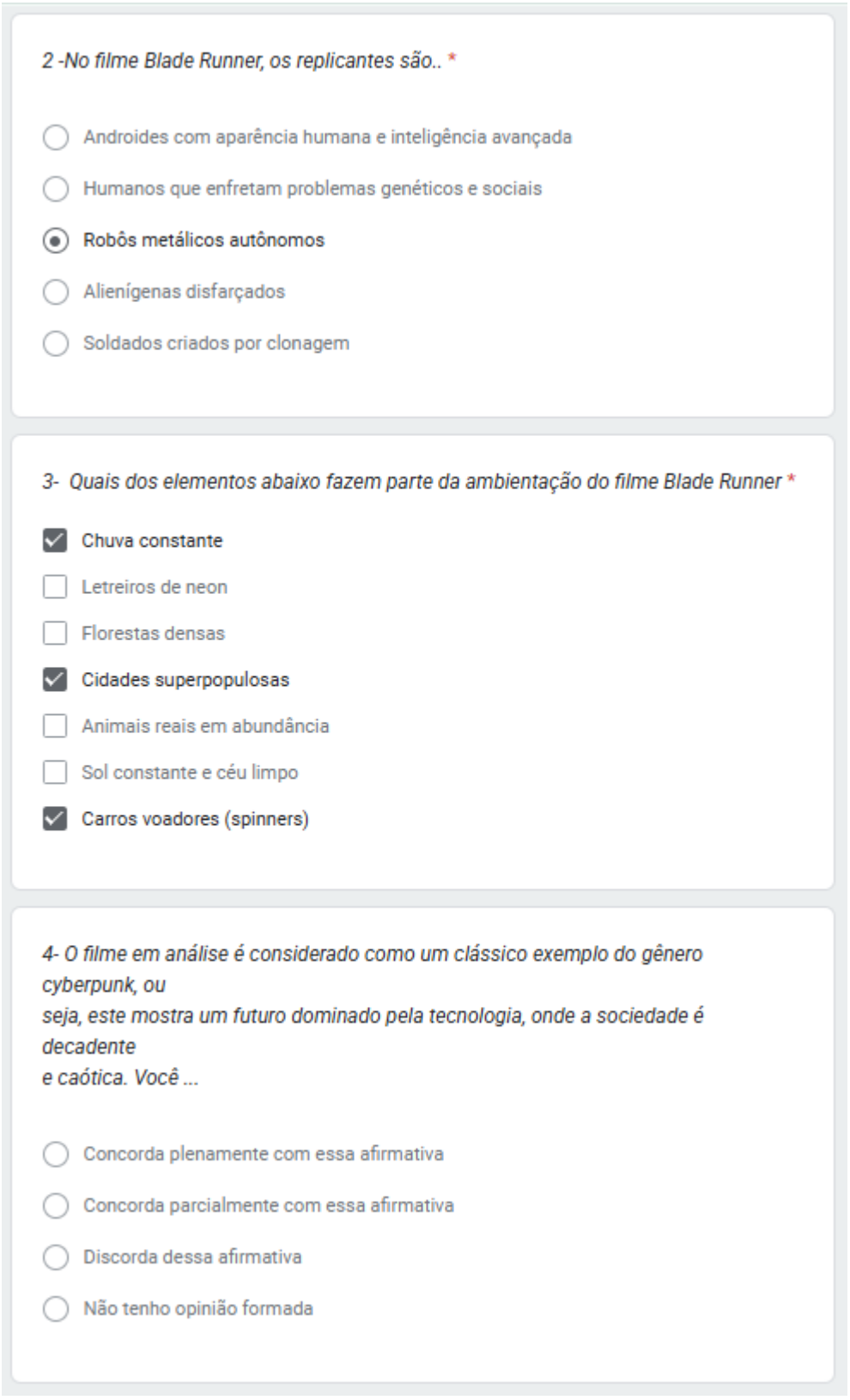


1 -Quais das características abaixo são associadas ao filme Blade Runner *

	Falso	Verdadeiro
O filme retrata um futuro com poluição atmosférica intensa	○	◉
O céu constantemente escuro e a chuva ácida sugerem degradação ambiental severa	○	◉
Há abundancia de áreas verdes e natureza preservada na cidade	◉	○
O excesso de tecnologia é mostrada como fator de alienação e destruição do meio	○	◉
Rick Deckard é o protagonista	○	◉
Replicantes são idênticos a humanos, não metálicos	◉	○
É um exemplo clássico do gênero cyberpunk	○	◉
O filme se passa em Los Angeles em 2019	○	◉
O filme apresenta um cenário de injustiça ambiental	○	◉
Existe uma critica implícita ao consumismo desenfreado	○	◉
Animais reais são raros e caros	◉	○
Ganhou o oscar de melhor filme	◉	○

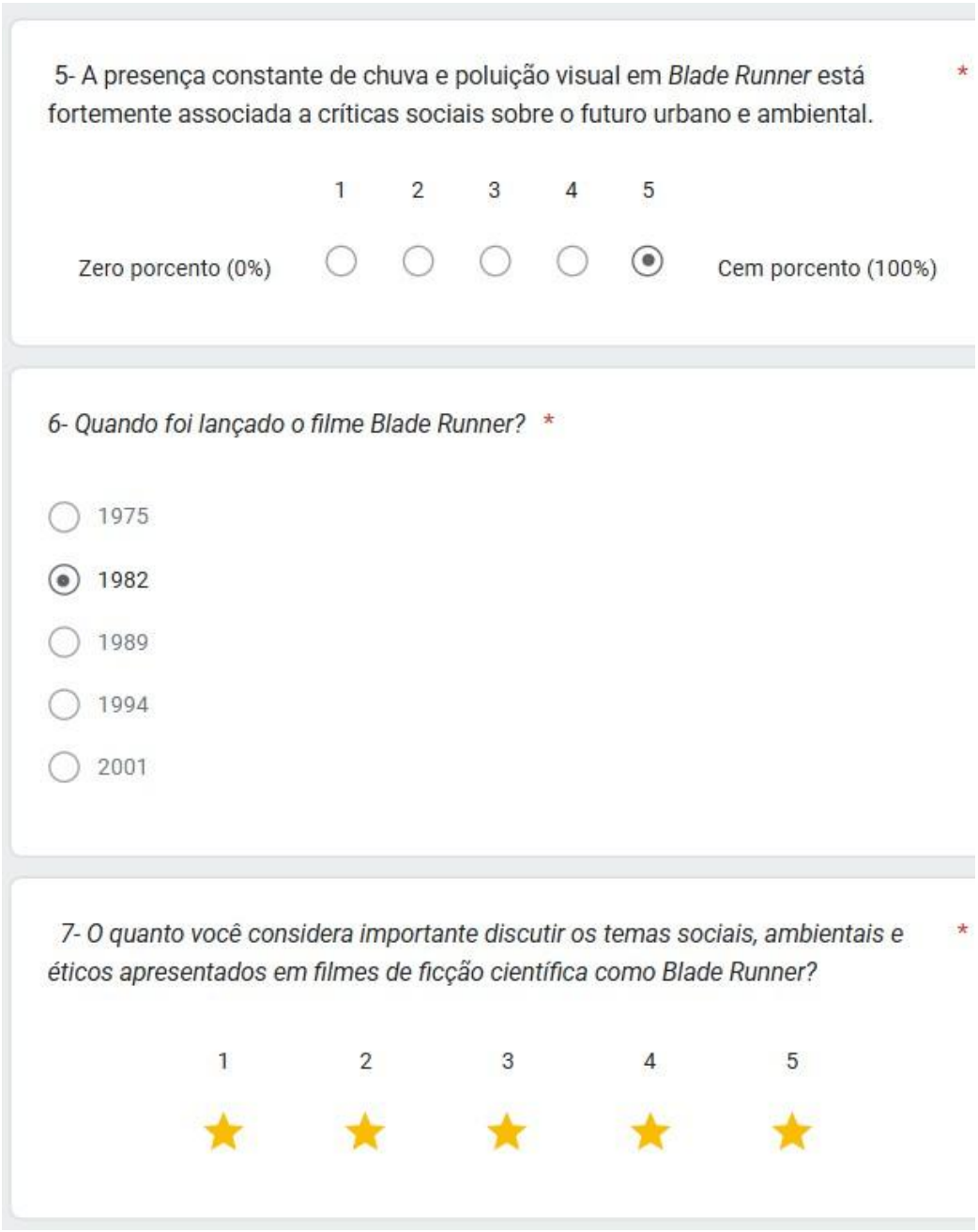
Fonte: autores.

Figura 10 – Perguntas 2 a 4 do Formulário.



Fonte: autores.

Figura 11 – Perguntas 5 a 7 do Formulário.



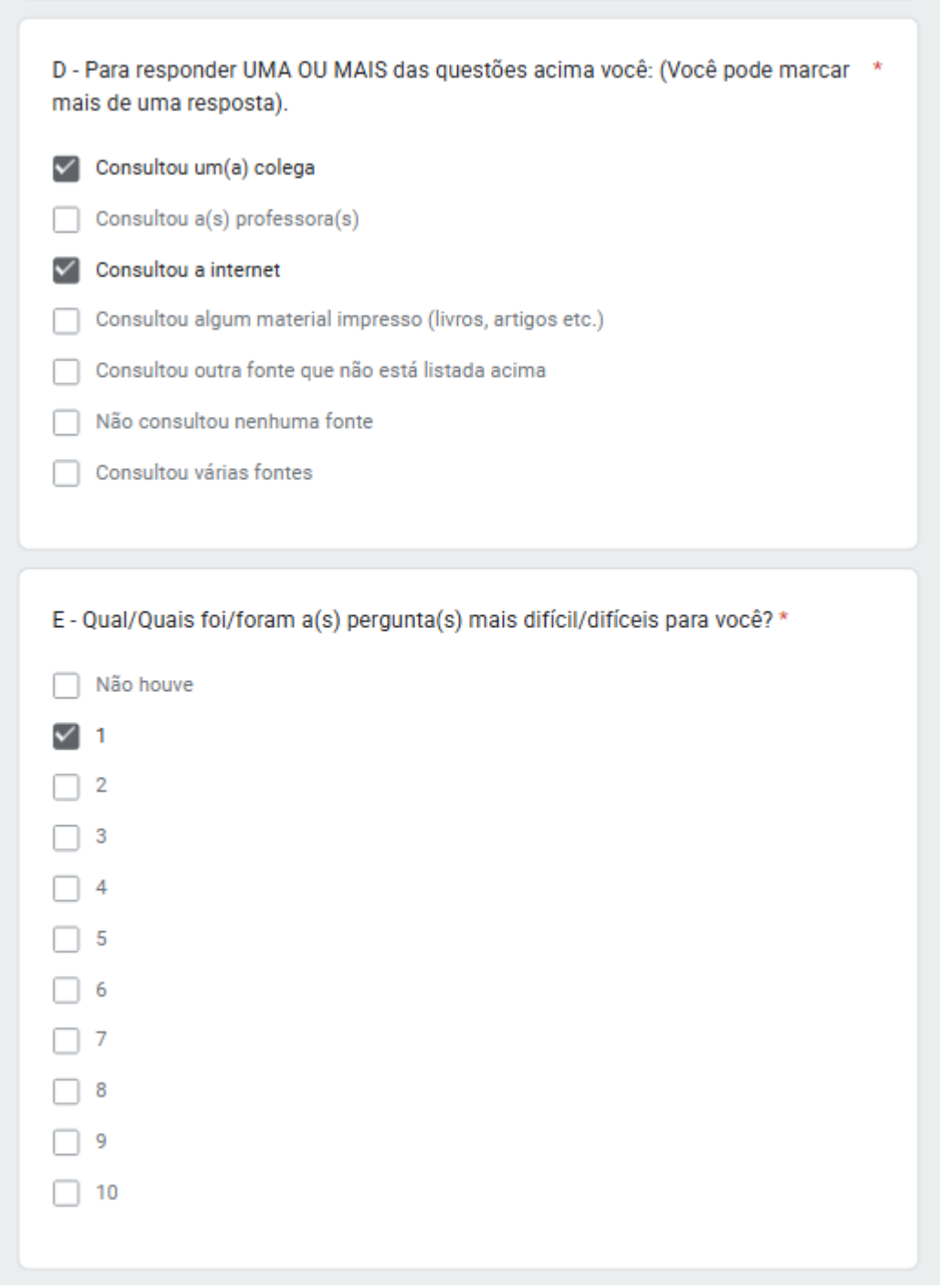
Fonte: autores.

Figura 12 – Perguntas 8 a 10 do Formulário. A pergunta 9 foi, erroneamente, numerada com 8



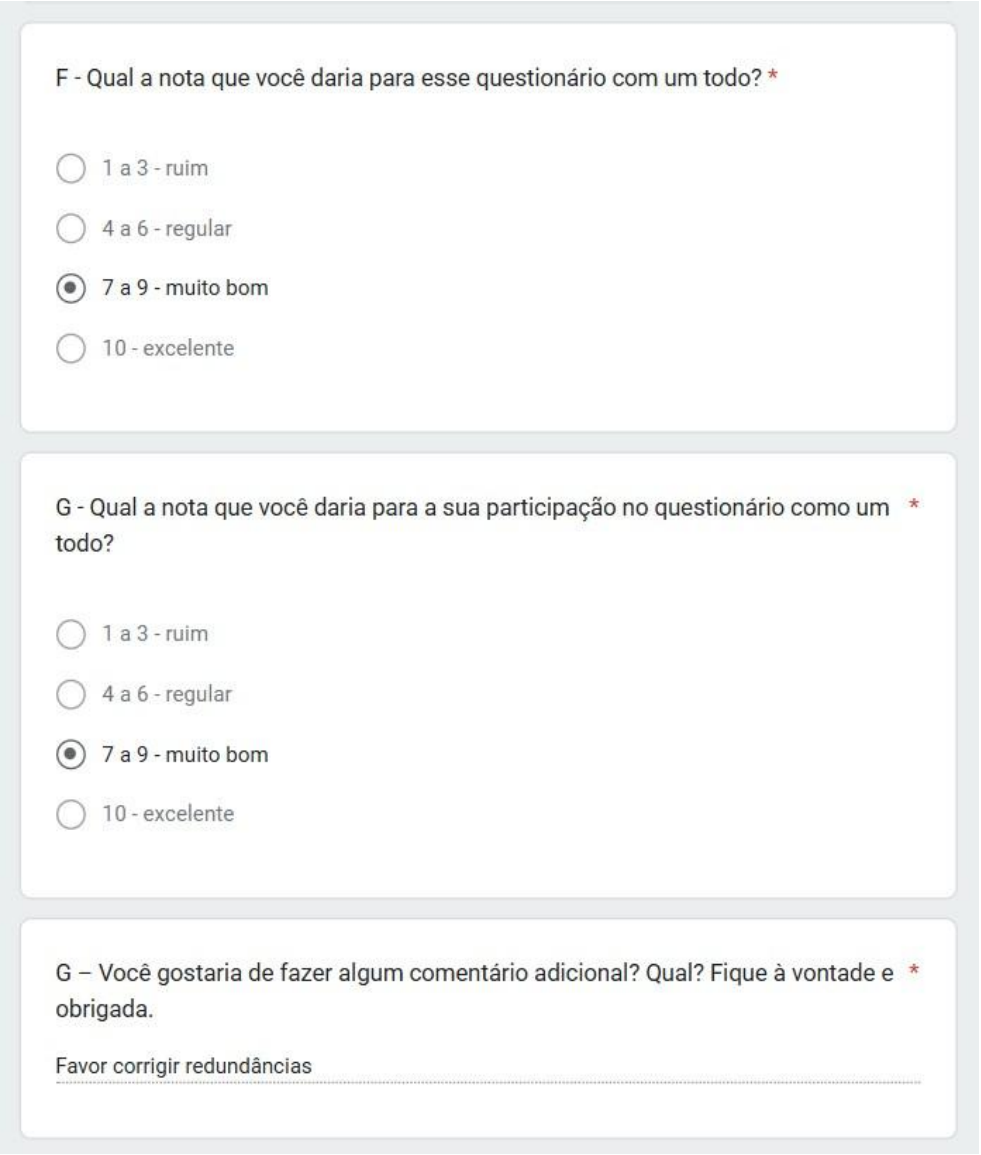
Fonte: autores.

Figura 13 – Duas perguntas avaliativas do Formulário.



Fonte: autores.

Figura 14 – Três perguntas avaliativas do Formulário..



Fonte: autores.

Considerações Finais

A análise do filme “Blade Runner” traz velhas preocupações da humanidade frente a importância cada vez maior da tecnologia na evolução da humanidade cujos os pró e contras que podem substituir na mão de obra, criação de textos, imagens, músicas, entre muitas outras coisas (materiais ou não, abordando temas significativos tais como:

(i) definição de humanidade, pois o filme questiona o que nos torna humanos. Através dos Replicantes — seres orgânicos criados em laboratório com força superior, mas vida curta (4 anos) — a narrativa

explora se a consciência, o desejo de viver e a capacidade de sentir empatia são exclusivos de humanos naturais;

(ii) memória e identidade: é o tema central na análise da obra, pois os replicantes possuem memórias implantadas para estabilidade emocional, o que levanta o dilema: se suas lembranças definem quem são, sua existência é menos real do que a de um humano?

(iii) mortalidade e o "criador" que envolve a busca dos replicantes por seu criador, Eldon Tyrell, para prolongar suas vidas, funciona como uma alegoria do homem inconformado com a própria finitude e em conflito com o divino;

(iv) distopia e tecnologia: que retrata uma Los Angeles de 2019 poluída e industrial, onde a alta tecnologia coexiste com a baixa qualidade de vida e a desumanização das relações interpessoais; temas esses que cada vez mais ameaça nossa existência como pessoas naturais.

Assim, o filme é relevante por abordar questões melancólicas e críticas ao capitalismo e pós-modernismo estético e selvagem que são discutidas por diferentes autores (Begley, 2004; Palhares, 2010; Victorino, 2012; Bastos, 2019) (Figura 15).

Figura 15 – Trecho da dissertação de Palhares (2010; p. 42).

> Notavelmente, à mesma época do lançamento de *Blade Runner*, Fredric Jameson, considerado "o maior crítico literário marxista do mundo",[10] proferia sua primeira conferência sobre Pós-modernidade. Onde enfatizava seus compromissos críticos embasados numa visão sobre os conflitos estéticos entre o Realismo e o Modernismo ainda presentes na sociedade. Seja porque as formas do primeiro "revivem a experiência mais antiga de um tipo de vida que não está mais entre nós no futuro já arruinado da sociedade de consumo",[11] seja porque esta contradição se torna mais radical na vivência do Modernismo.

REFERÊNCIAS

BALOGH, Anna. A análise do nível superficial da narrativa do filme Blade Runner: o caçador de andróides de Ridley Scott. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, 5:53-85, 1985

BASTOS, Clodoaldo do Nascimento. Capitalismo e Melancolia no Filme Blade Runner. Revista Espaço Livre, 14 27 125-136, 2019.

BEGLEY, Varun."Blade Runner" e o Pós-Modernismo: Uma Reavaliação.

CRUZ-NETO, O. & MINAYO, M. C. S. Extermínio: Violentação e Banalização da Vida. Caderno de Saúde Pública, 10(supl. 1): 199-212, 1994.

MENEZES, Paulo. Blade Runner - entre o passado e o futuro. Tempo Social;

Rev. Sociol. 11(1):137-156, 1999.

PALHARES, Edilson Rodrigues. Blade Runner: a ficção cientifica e a estética da ciência na sociedade liquido-moderna. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). PUC-SP, SP, 2010).

Revista Trimestral de Literatura/Cinema, 32(3):186-192, 2004.

SANCHES, Thiago Cardassi. Os replicantes não vão para o céu agenciamentos humanos - máquina e a produção de subjetividades no filme Blade Runner. Dissertação. (Mestrado em Comunicação) da Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná. 2015.

SENA, Clarice. Los Angeles: Edifício Bradbury foi cenário de Blade Runner. Edifício teve projeto arquitetônico inspirado em conto de ficção científica e teria recebido aval do mundo do além. Viagem Newsletters. 2025. Disponível em https://viagemeturismo.abril.com.br/mundo/los-angeles-edificio-bradbury-foi-cenario-de-blade-runner Acesso em: 04 março 2026.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. A Metrópole Replicante: de Metropolis a Blade Runner. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2002.

VICTORINO, L. Pós-modernismo na ficção científica de Hollywood. In: Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa. São Paulo: Editora UNESP, pp. 19-39, 2012.

3 ANOTHER TRASH IN THE WALL-E: A NATUREZA ENTRE MUROS DE LIXO

RESUMO

Discutiremos temas referentes à incongruências biológicas e científicas presentes no filme Wall-E (2008) e como eles se correlacionam com os acontecimentos da obra cinematográfica, como o destino da raça humana, a devastação da Terra, futuro pós-apocalíptico e inteligência artificial. A metodologia utilizada para montar este capítulo foi composta, principalmente, pela pesquisa, análise e compilação de críticas de cinema presentes em sites e fóruns online, revisões bibliográficas de artigos e monografias sobre a obra e a criação e organização de um formulário destinado à coleta de dados, mediante interação do público, sobre detalhes e questões abordados no filme. Foram produzidos: (i) uma tabela com conteúdo do filme inverídicos em relação à Biologia e aqueles que seriam esperados; (ii) formulário com 20 perguntas para conhecer o perfil dos participantes (n= 05), avaliar o filme (n= 10) e a qualidade do mesmo (n= 05).

Palavras-chave: robôs, lixo, futuro, humanidade, obsolescência programada.

Introdução

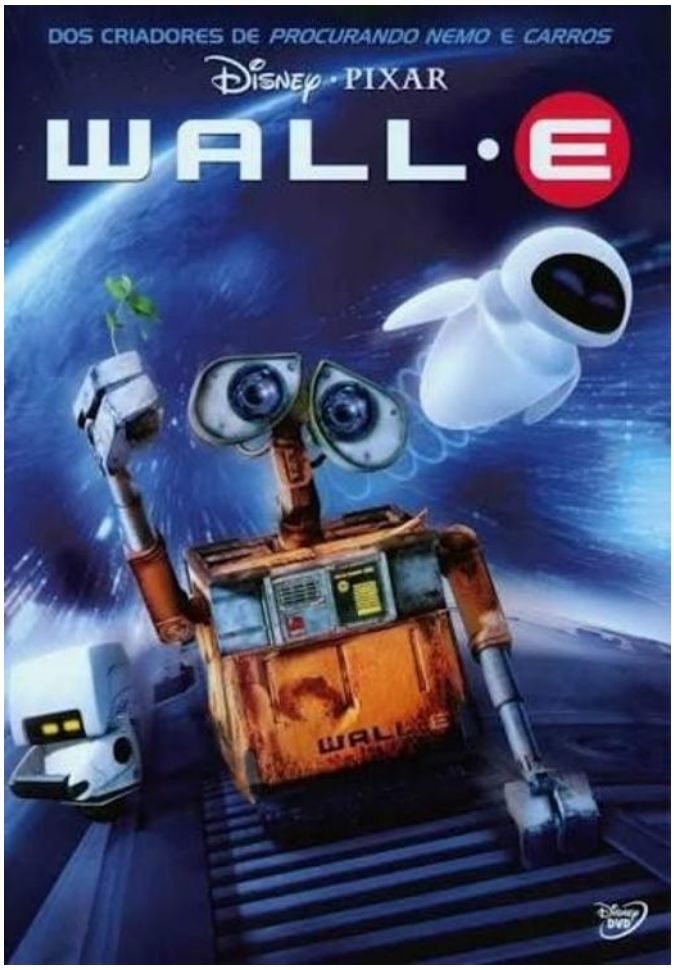
De acordo com estudo de Guerra (2009), a jornada de Wall-E e de seus amigos é uma representação cinematográfica moderna do conceito de jornada do herói, que foi criado pelo autor Joseph Campbell e adaptado aos cinemas por Christopher Vogler.

Nesse contexto, Guerra (2009) compara aspectos, acontecimentos e personagens do filme aos elementos mencionados por Campbell em suas obras, traçando paralelos entre arquétipos pré-estabelecidos e temas recorrentes como a insegurança, o receio e o medo do herói, neste caso Wall-E, diante de problemas e adversidades impostas a ele, a força, coragem, determinação e resiliência do personagem principal quando foi verdadeiramente testado, a luta entre o bem e o mal e, por fim, um desfecho alegre onde o protagonista conclui a sua missão de maneira heroica e inspiradora.

O desenho animado é ambientado no século XXIX, ano 2805, num momento que, ficticiamente, a humanidade se viu forçada a abandonar a Terra que havia sido transformada em um único e continuo lixão sem qualquer tipo de tratamento, emanando gases altamente tóxicos (Figura 1).

O robô WALL-E - Waste Allocation Load Lifter Earth-class, ou seja, Elevador de Carga para Alocação de Resíduos: Classe Terra. A função dele é recolher e compactar o lixo. Porém, ao longo de 700 anos ele desenvolve consciência e passa a colecionar objetos - ao longo de 700 anos tais como a fita da comédia Hello, Dolly de 1969 e a muda de uma planta. Tudo muda com a chegada de EVA - Extraterrestrial Vegetation Evaluator, isto é, Avaliadora de Vegetação Extraterrestre. Ela veio para inspecionar possível existência de vida no planeta.

Figura 1 – Imagem do cartaz do filme Wall-E.[4]



Fonte: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQqQ1RjgDh1MR3X1HqirdxPXjxIHC3YqC7fwxR_tS8eAw&s=10.

Em meio a essa narrativa Morales (2019) destaca que Wall-E foi uma produção desenvolvida como uma crítica pertinente, ao mesmo tempo que auxilia no processo educacional, sobre a atual exorbitante taxa de consumo de nossa sociedade que amplifica cada vez mais padrões comportamentais megalomaníacos e exacerbadamente consumistas (Guerra, 2019).

Nesse contexto, a publicidade irrestrita e direcionada a certos grupos sociais e a implementação da obsolescência programada são dois dos principais fatores responsáveis pela grande e contínua produção e acúmulo de lixo não reciclado ou reaproveitado, bem como a crescente devastação de recursos naturais que são imprescindíveis para a manutenção da vida tais como a água e solos

[4] https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQqQ1RjgDh1MR3X1HqirdxPXjxIHC3YqC7fwxR_tS8eAw&s=10

cultiváveis que são diretamente afetados por diversos descartes como o crescente acúmulo de lixos eletrônicos (Hoch, 2016; Latouche, 2012; Rossini; Sanches, 2017; Ciências sob Tendas, 2026).

A cada quanto tempo você troca de celular? E de computador? E de TV? Certamente esse tempo tem diminuído nos últimos anos devido, sobretudo, à obsolescência programada, um fenômeno que não se refere apenas ao fato de um objeto tecnológico deixar de funcionar, mas também ao surgimento de um modelo mais avançado ou, simplesmente, ao fato de o produto ter saído de moda. Como consequência, o lixo tecnológico não para de aumentar, ameaçando o meio ambiente (Hoch, 2016, p. 2-3).

Conforme Oberdrola (2026), a obsolescência programada tem relação com produtos concebidos para apresentarem falhas prematuramente ou ficarem obsoletos a curto ou médio prazo. Geralmente, o objetivo é vender um produto novo ou uma atualização do pré-existente, prática previamente proibida em alguns países. Sua origem é atribuída à indústria automobilística norte-americana, quando, em 1924, um executivo da General Motors, Alfred P. Sloan Jr., sugeriu o lançamento de novos modelos como forma de manter as cifras de vendas.

Ainda segundo Oberdrola (2026), esse modelo se aplica há décadas a diversos produtos de consumo. Além dos automóveis, abrange também a eletrônica (computadores, televisões, celulares), os eletrodomésticos (lavadoras, máquinas de lavar louça, micro-ondas) e o software. A moda também está inserida nessa dinâmica, assim como os brinquedos e o mobiliário.

A obsolescência programada apresenta vantagens para as empresas fabricantes e para o próprio sistema econômico, pois permite manter ou até aumentar as vendas por meio de um constante investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação. Contudo, também traz desvantagens evidentes, como a geração de toneladas de resíduos e a superexploração de recursos naturais, que afetam o meio ambiente. Além disso, provoca uma insatisfação permanente nos consumidores, que muitas vezes se sentem pressionados a adquirir os últimos modelos disponíveis no mercado.

Além disso, Oberdrola (2026) cita que a obsolescência programada pode ser classificada em quatro principais tipos. A sistêmica ocorre, por exemplo, quando um computador deixa de ser compatível com uma nova versão de sistema operacional ou quando não é mais possível conectar novos periféricos devido à mudança no padrão das portas dos aparelhos. A perceptiva acontece quando os designers de

smartphones ou de roupas alteram o estilo dos produtos para que os modelos antigos sejam percebidos como menos desejáveis.

Por outro lado, a obsolescência datada se refere a produtos que simplesmente deixam de funcionar ou se desativam após uma determinada data, forçando sua substituição, mesmo que ainda estejam em boas condições de uso. Por fim, a legal ocorre quando uma regulamentação proíbe o uso de determinado produto, como no caso da circulação de veículos a diesel no centro de várias cidades europeias, medida adotada para reduzir as emissões poluentes (Hoch (2016; Oberdrola, 2026).

Motivo da Escolha do Filme

A escolha do filme se deu pela abordagem, de maneira crítica e sensível, mas ao mesmo tempo lúdica e acessível de temas relevantes e sérios como o impacto ambiental causada pelas ações antrópicas, a extinção de espécies da fauna e da flora e a importância do debate e desenvolvimento de tópicos referentes à sustentabilidade.

É a partir da jornada de Wall-E e de sua interação com o ambiente ao seu redor e com os personagens marcantes do filme, que o telespectador é levado a refletir sobre questões que remetem ao consumismo desenfreado, a geração massiva de lixo, a degradação e constante pressão negativa exercida sobre os ecossistemas naturais e a fragmentação e fragilização progressiva das inter-relações existentes entre a humanidade e a natureza.

Sinopse e Características do Filme

Na sinopse do filme (Quadro 1), observa-se um enredo original, com proposta figurada por se tratar de uma animação de ficção científica. A narrativa apresenta, de maneira simbólica, um cenário futurista marcado pelo colapso ambiental e pelo abandono da Terra.

Quadro 1 – Sinopses do filme “Wall-E”[5]

Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver em uma gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. Wall-E é o último destes robôs, que se mantém em funcionamento graças ao auto-conserto de suas peças. Sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta, que forma torres maiores que arranha-céus, e colecionar objetos curiosos que encontra ao realizar seu trabalho. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, Wall-E logo se apaixona pela recém-chegada.

Fontes: https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/).

É feito um convite delicado à reflexão sobre as consequências do consumo desenfreado e sobre como a humanidade lida com os próprios excessos, em contraste com a sensibilidade do robô protagonista.

Um dos pontos mais destacados pela crítica é a coragem estética e narrativa do filme. Segundo Russo (s/d.), WALL-E rompe com o panorama da animação comercial ao investir menos na exploração de uma mesma fórmula e mais na criação: cada um dos filmes da Pixar passa a explorar detalhes de contexto e do próprio conceito da obra, e WALL-E vai nesse sentido ainda mais longe, ao construir uma animação praticamente livre de diálogos, onde a comunicação entre os robôs Wall-E e Eva se dá por meio de ruídos robotizados e movimentos cuidadosamente calculados, criando uma das histórias de amor "mais puras e singelas que o cinema produziu nos últimos anos".

Villaça (2008) reforça esse aspecto ao apontar que o roteiro, concebido por Andrew Stanton, mescla críticas sociais com a magia do cinema, atingindo tanto o público infantil quanto o adulto. Para o crítico, a trilha sonora de Thomas Newman e a opção por trechos de canções antigas (como "La Vie en Rose" e "Assim Falou Zaratustra") reforçam a atmosfera pós-apocalíptica sem torná-la pesada para as crianças, guiando o público gradualmente até a descoberta da individualidade dos personagens. Villaça também destaca a crítica social presente no filme: o retrato de humanos obesos e inativos, dependentes do consumo, é comparado a produções como As Bicicletas de Belleville, e a "humanidade" de Wall-E que contrasta com o vazio existencial dos seres humanos que a rotina esvaziou.

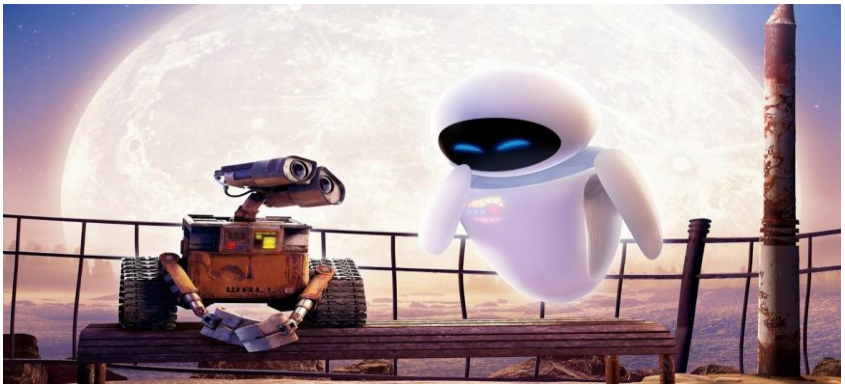
[5] https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/

Ademais, a crítica publicada no site Rapadura com Cinema (Benevides, s/n.) segue essa mesma linha, mas enfatiza o roteiro como uma "lição de moral" sensível, que funciona tanto para crianças quanto para adultos. O texto chama atenção para a solidão de Wall-E, único sobrevivente de sua "trupe" de robôs, e para a forma como o filme trata o tema da felicidade e do afeto através da relação entre Wall-E e Eva, comparando-a a grandes casais do cinema, como os de Titanic e Moulin Rouge. A crítica também comenta o papel dos humanos na trama: reduzidos a "condenados à extinção", vivendo sentados em cadeiras flutuantes e dependentes de robôs para tudo, eles só passam a questionar essa realidade quando Wall-E, ao contrário deles, demonstra ter identidade própria. Por fim, destaca a expressividade dos robôs mesmo sem diálogos, e a qualidade técnica de imagem e som, que tornam o filme "irretocável".

Por outro lado, a crítica disponível no Brasil Escola tem um caráter mais analítico e explicativo, situando a trama no ano de 2700 e descrevendo o contexto de abandono da Terra pelos humanos, que embarcam na nave Axiom sob os cuidados da empresa BnL. O texto ressalta o valor educativo do filme, elogiando a forma sensível como aborda temas ambientais e sociais, tornando-se uma ferramenta interessante para o ensino, por conectar entretenimento e reflexão crítica sobre o consumismo e o descuido com o planeta.

Em conjunto, as críticas convergem para alguns pontos centrais: (1) a ousadia narrativa e estética de WALL-E, sobretudo pela quase ausência de diálogos; (2) a crítica social ao consumismo e à passividade humana; (3) a sensibilidade emocional da relação entre Wall-E e Eva; e (4) a qualidade técnica de animação, som e trilha sonora, que reforçam o impacto do filme tanto para o público infantil quanto adulto (Figura 2).

Figura 2 – Conteúdos da crítica 2 sobre o filme.



Ambientado no ano de 2085, *WALL·E* possui uma das mensagens mais críticas à sociedade feitas em um filme da Pixar, talvez em par com *Up – Altas Aventuras*. Com um roteiro de diálogos mínimos e conceitos bastante densos como ideologia, axioma (que é o nome da nave), cultura de massa e alienação, especialmente em favor da mídia + máquinas, o filme coloca a humanidade em um limite que não nos parece assim tão impossível, distante, irreal. Se tirarmos o grande escopo de tenologia futurística que marca o longa, inclusive em suas referências visuais e conceituais a películas do gênero como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) e *Planeta dos Macacos* (1968), é possível vermos sua matéria bruta em nosso tempo, desde a produção desenfreada e irresponsável de lixo; do escanteamento da crítica às mídias para uma alienação completa por uma tela ou um informativo; do sedentarismo doentio; da dificuldade maior em se fazer e manter laços humanos.
E tudo isso se torna ainda mais impressionante quando nos damos conta de que *WALL·E* é quase um filme mudo. Sua primeira parte, com fotografia harmoniosa e romântica é marcada apenas por ruídos e sons de um ambiente poluído e inabitado. A segunda parte, já na nave Axiom com sua fotografia de forte contraste (em várias paletas de cores) mas predominantemente estéril, possui algumas vozes de computadores e poucas humanas, mas nunca a ponto de se tornarem fortemente relevantes na história, que se sustenta pela simpatia dos dois robôs protagonistas, o **W**aste **A**llocation **L**oad **L**ifter – **E**arth Class, cuja sigla dá nome ao filme e uma **E**xtraterrestrial **V**egetation **E**valuator, que faz as cores desbotadas da Terra poluída ganharem um sutil filtro de rosa e azul — veja a foto de destaque desse texto e lembre-se da cena — quase como uma representação do fascínio de WALL·E pela visitante, algo que o faz olhar o mundo de uma forma diferente.

Fonte: Santiago, 2015

As informações técnicas revelam que Wall-E é uma animação produzida pelos estúdios Pixar em parceria com a Walt Disney Pictures, dirigida por Andrew Stanton e lançada em 2008 (Quadros 1 e 2). Analise fílmica está contida na Tabela 1.

Quadro 1 – Informações técnicas do filme “Wall-E”[6]

Conteúdos	Informações
Título original	Wall-E
Direção	Andrew Stanton
País	EUA
Lançamento	2008
Censura	Livre
Duração	1 h e 38 min
Investimento	US$ 180 milhões
Rendimento	US$ 521,3 milhões

Quadro 2 – Sinopses do filme “Wall-E”.[7]

Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver em uma gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. Wall-E é o último destes robôs, que se mantém em funcionamento graças ao auto-conserto de suas peças. Sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta, que forma torres maiores que arranha-céus, e colecionar objetos curiosos que encontra ao realizar seu trabalho. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, Wall-E logo se apaixona pela recém-chegada.

[6] https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/
[7] https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/

Fontes: https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/

Tabela 1 – Análise fílmica sobre os conteúdos biológicos (encontrados vs. esperados) do filme Wall-E.

Trecho	**Minutagem**	**Conteúdo Encontrado**	**Conteúdo Esperado**
1	00:01:00	O lixo acumulado na Terra não se decompôs significativamente após centenas de anos.	Mesmo sem organismos decompositores, muitos materiais orgânicos ou biodegradáveis teriam se decomposto parcialmente com o tempo devido à radiação solar, chuva ácida ou outras reações físico-químicas naturais.
2	00:01:22	A única forma de vida animal é uma barata de estimação de WALL-E, que sobrevive sem comida ou água visíveis.	Apesar de serem resistentes, as baratas ainda precisam de alimento e água. Não é mostrado como essa espécie sobrevive sem esses dois elementos, sem uma cadeia alimentar e um ecossistema funcional.
3	00:04:34	WALL-E encontra uma plantinha crescendo na terra, mesmo após séculos de poluição, lixo e ausência aparente de condições climáticas e ecológicas saudáveis.	A sobrevivência de uma planta em um ambiente tão inóspito, sem água, nutrientes disponíveis no solo ou polinizadores, é biologicamente improvável.
4	00:15:05	No filme, os humanos vivem há séculos na nave *Axiom* e se tornaram obesos, com ossos frágeis, mobilidade reduzida e total	As mudanças físicas nos humanos do filme ocorreram em aproximadamente 700 anos, o que é muito pouco tempo para ocorrerem transformações genéticas tão radicais em toda a população.

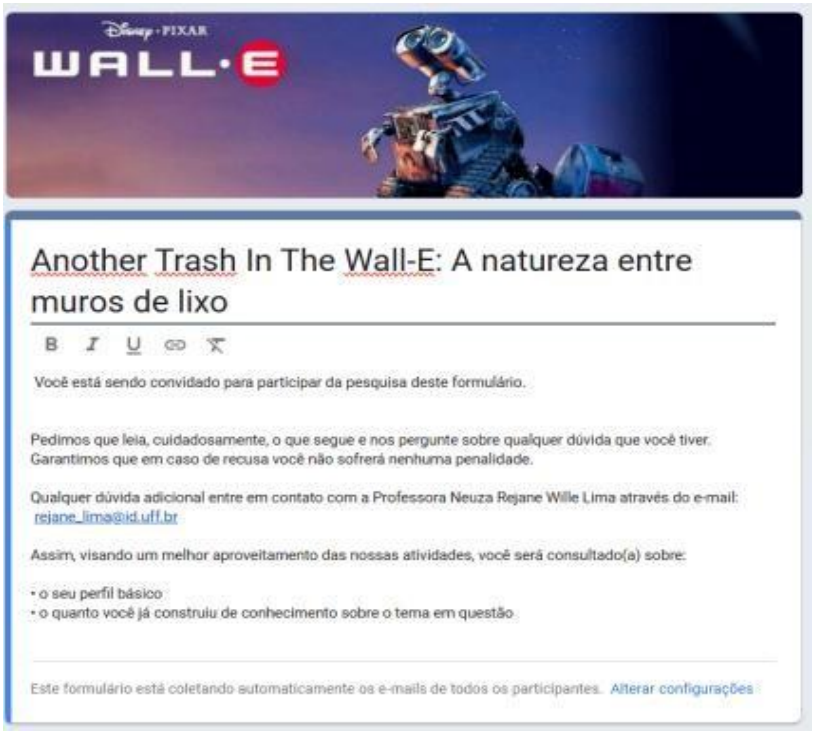
		dependência de tecnologia.	
5	00:15:38	Os humanos permanecem vivos por gerações, mas o filme nunca mostra ou explica como ocorre a reprodução ou a criação de novos indivíduos na nave.	Sem reprodução, a população não se manteria ao longo dos séculos. E se há reprodução, por que todas as crianças aparentam o mesmo grau de inatividade e obesidade dos adultos? Isso levanta dúvidas sobre educação, crescimento e desenvolvimento biológico da raça humana nas condições em que está inserida.
6	01:34:00	Os humanos descem na Terra e respiram normalmente, como se a atmosfera fosse perfeitamente respirável, mesmo após séculos de degradação ambiental e sem vegetação para renovar o oxigênio.	Sem plantas (fitoplâncton ou vegetação), o ciclo do oxigênio colapsaria. A ausência de fotossíntese por séculos provavelmente teria tornado o ar irrespirável ou carregado de dióxido de carbono e poluentes.

Fontes: os autores

Formulário construído

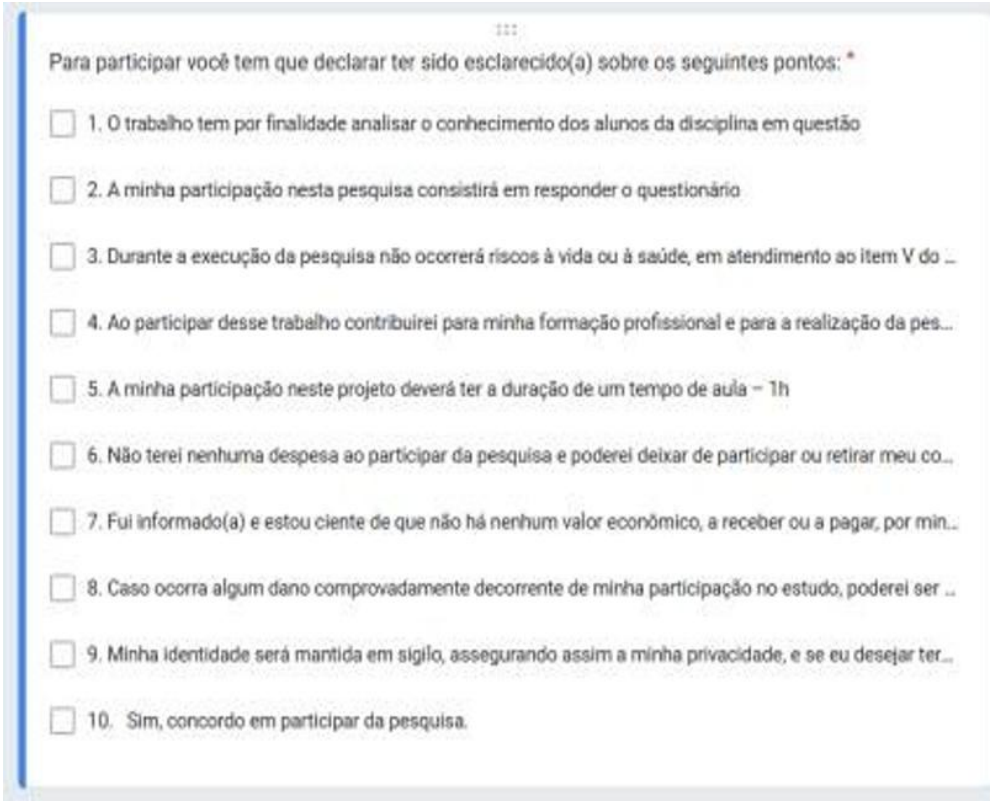
O formulário construído para analisar o filme contém 14 perguntas sobre o filme que estão ilustradas nas Figuras de 3 a 16. Acrescido do cabeçalho, Termo de Consentimento Livre - TCLE e perguntas sobre o perfil do participante.

Figura 3 - Imagem de parte do cabeçalho do formulário.



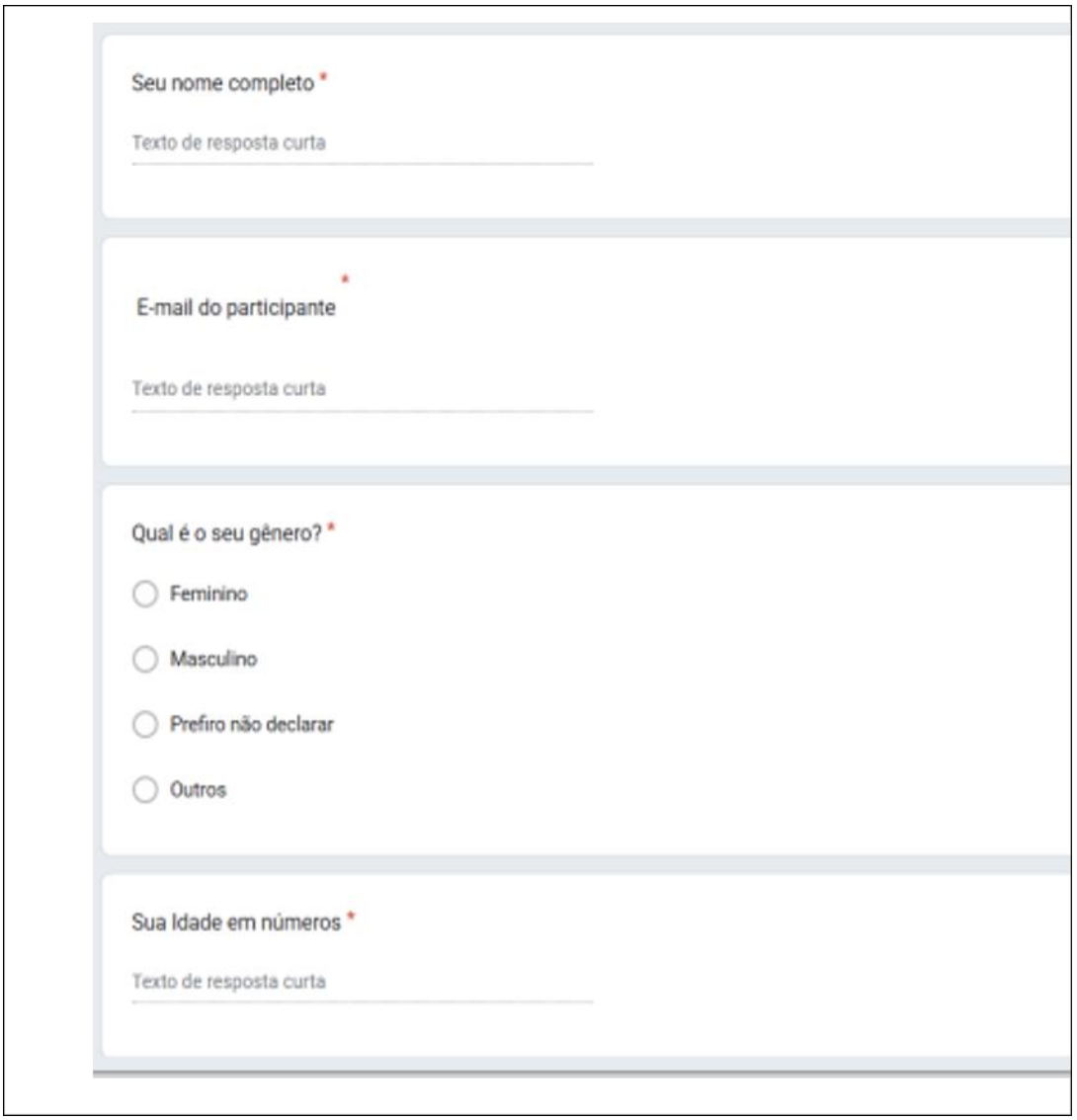
Fontes: os autores

Figura 4 - Imagem de parte do formulário com as perguntas sobre o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) dos participantes.



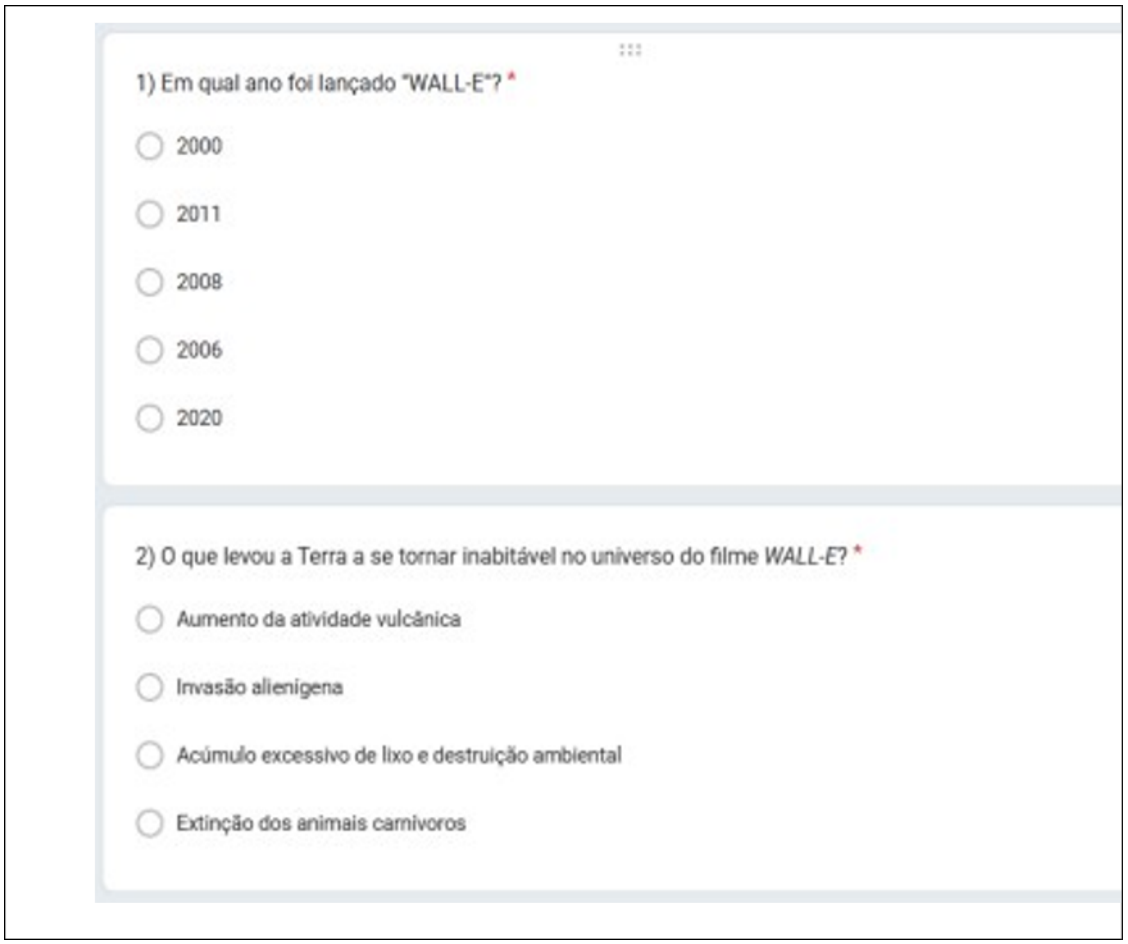
Fonte: os autores adaptado de Fiocruz - https://www.fiocruzbrasilia.fiocruz.br/wp-content/uploads/2025/03/MODELO-Guia-de-elaboracao-do-TCLE-Fiocruz-Brasilia.pdf).

Figura 5 - Imagem de parte do formulário com quatro perguntas sobre o perfil dos participantes.



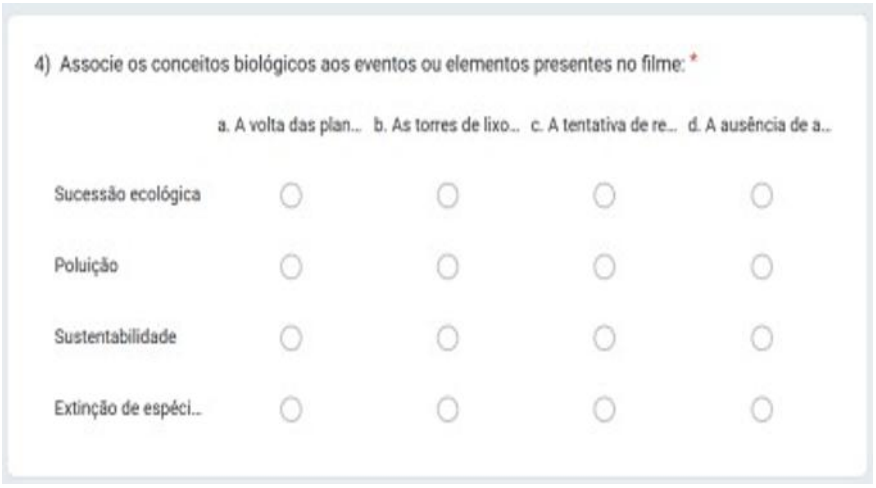
Fonte: os autores

Figura 6 - Imagem de parte do formulário com as perguntas 1 e 2. A pergunta 3 não foi criada no formulário.



Fonte: os autores

Figura 7 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 4.



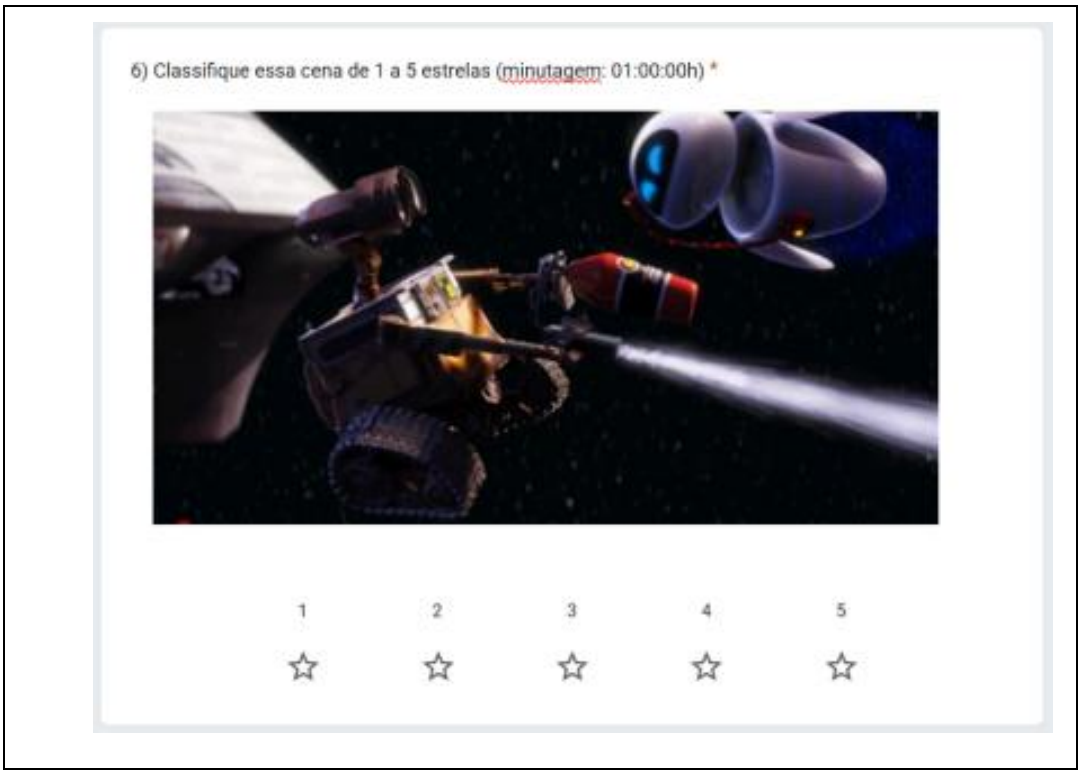
Fonte: os autores

Figura 8 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 5.



Fonte: os autores

Figura 9 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 6.



Fonte: os autores

Figura 10 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 7.



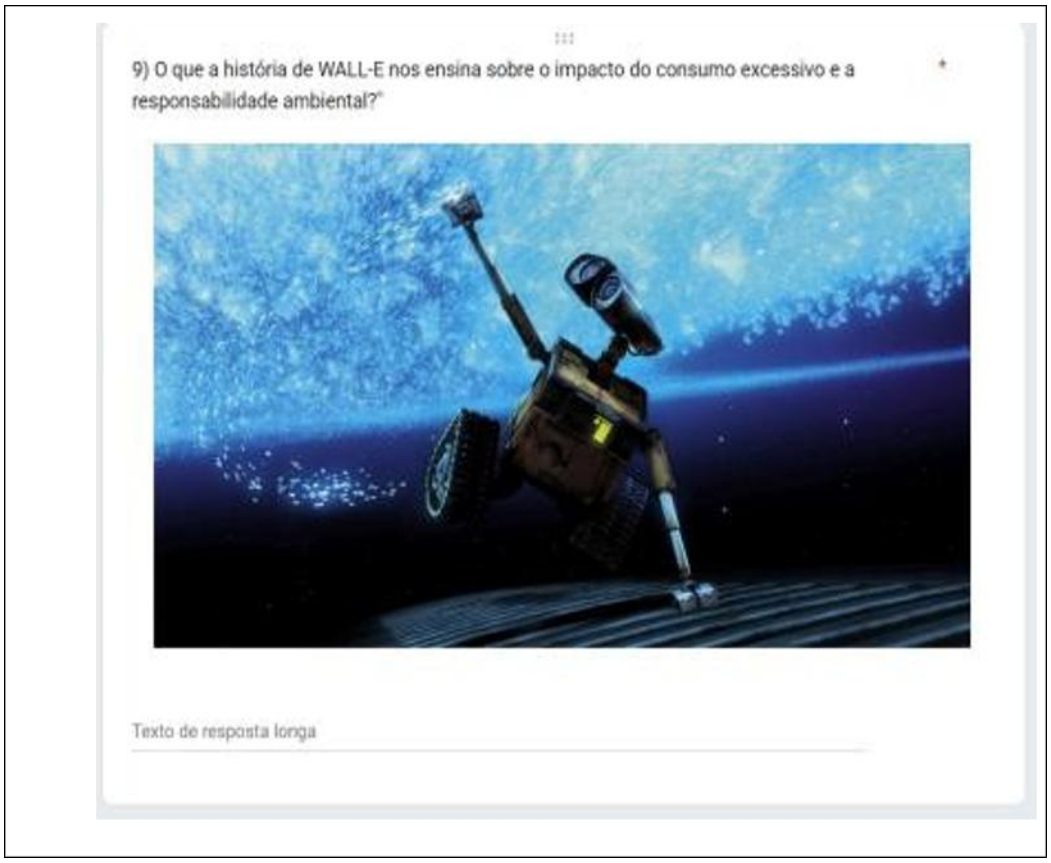
Fonte: os autores

Figura 11 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 8.



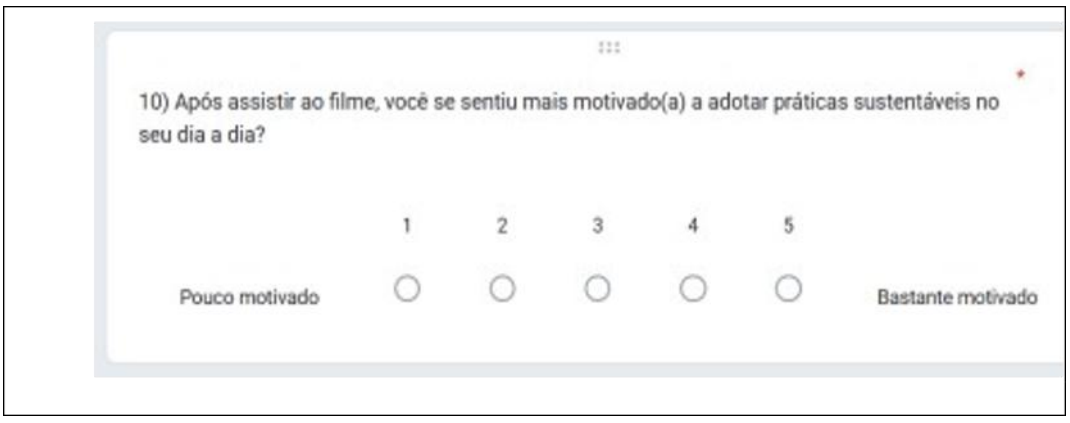
Fonte: os autores

Figura 12 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 9.



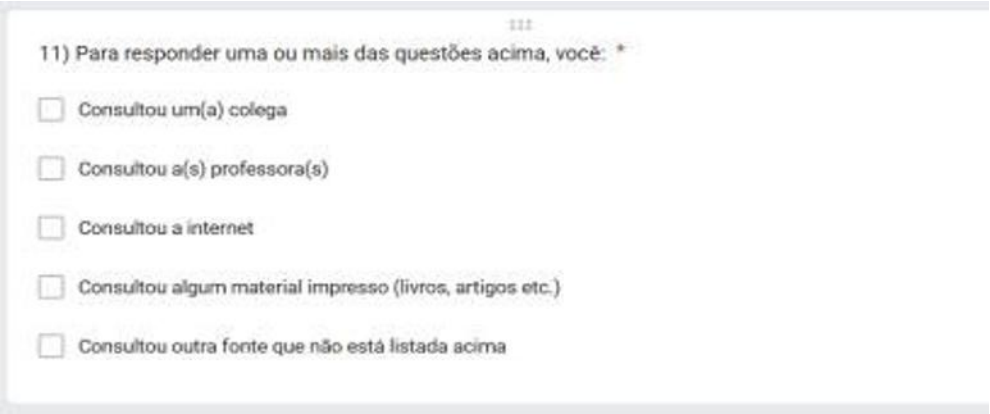
Fonte: os autores

Figura 13 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 10.



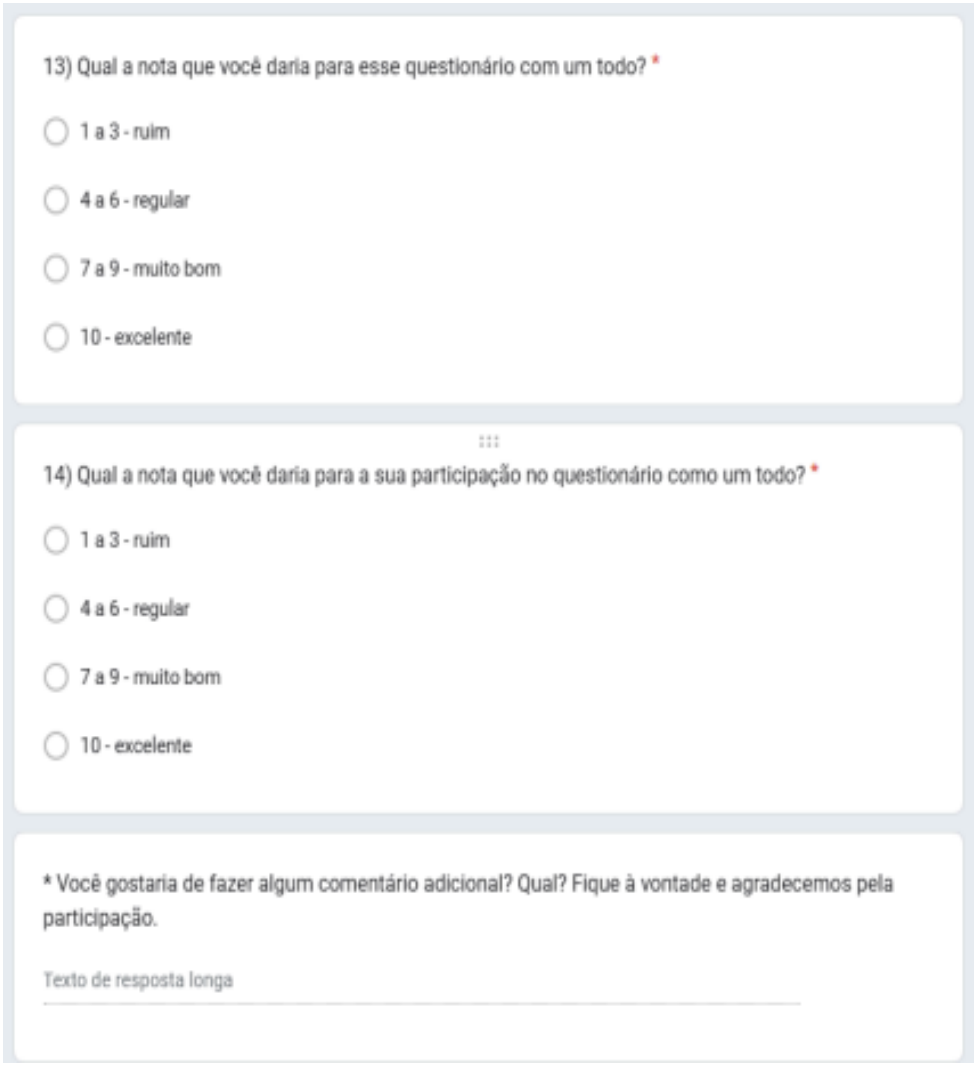
Fonte: os autores

Figura 14 - Imagem de parte do formulário com a pergunta 11.



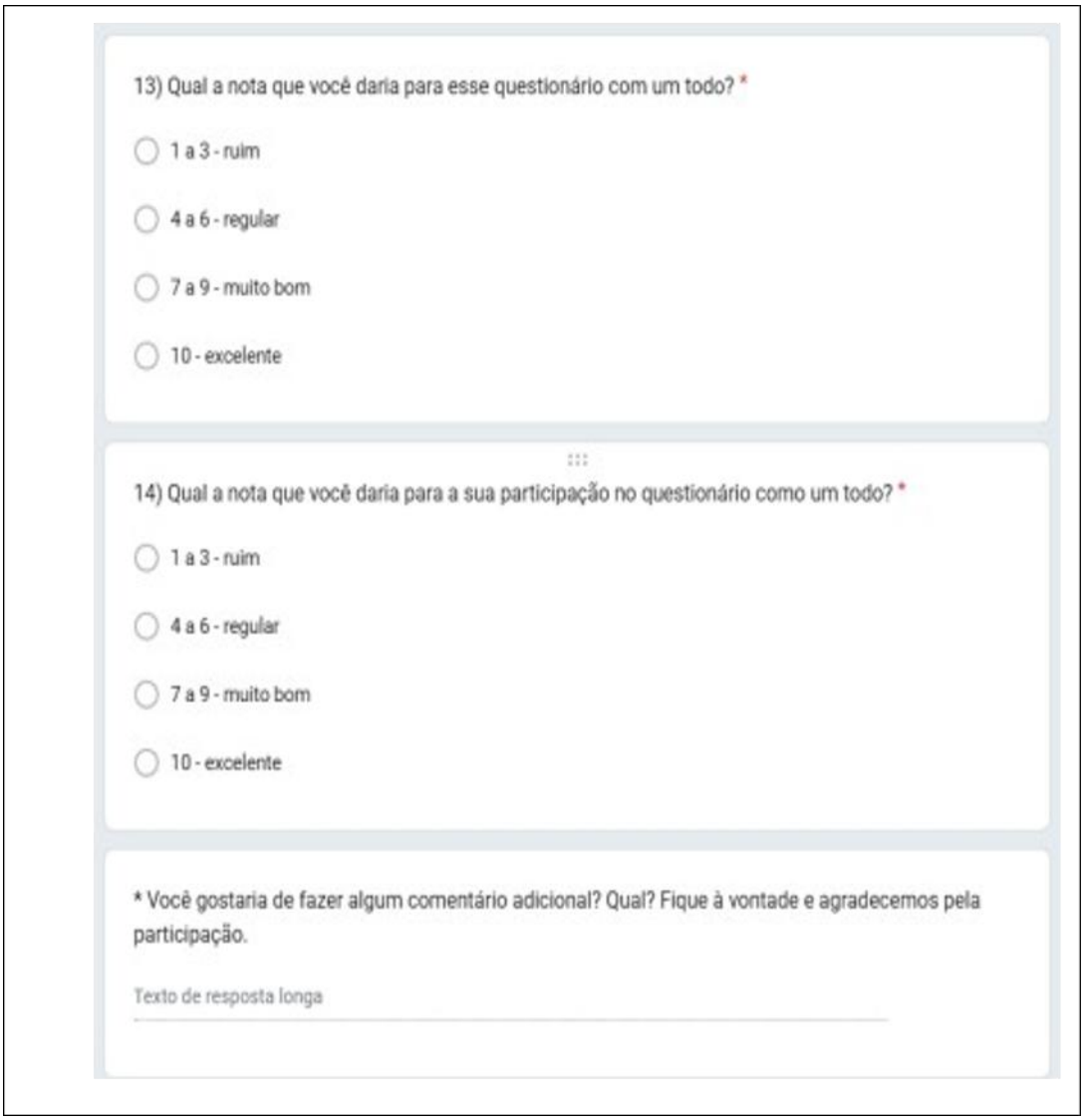
Fonte: os autores

Figura 15 - Imagem de parte do formulário com perguntas 12.



Fonte: os autores

Figura 16 – Imagem de parte do formulário com as perguntas 13 e 14.



Fonte: os autores

Considerações finais

O filme Wall-E, embora ambientado em um futuro distante e construído sob a estética da ficção científica e da animação infantil, apresenta uma crítica contundente à forma como a humanidade vem lidando com o planeta, com os recursos naturais e com as relações sociais. Ao analisar suas incongruências biológicas, é possível perceber que, apesar de algumas licenças criativas, o enredo dialoga diretamente com debates reais sobre sustentabilidade, consumo desenfreado, poluição e crise ecológica.

O fato do protagonista ser um robô não diminui o impacto humano da história; pelo contrário, evidencia a crescente desumanização da nossa espécie. Nos afastamos da Terra, das emoções e do

contato direto, tornando-nos cada vez mais dependentes da tecnologia e, em muitos aspectos, alienados da nossa própria trajetória. A crítica à obsolescência programada, à cultura do consumo em massa e à passividade diante do colapso ambiental é feita de forma delicada, mas não menos contundente.

Wall-E é um exemplo de como o cinema pode ultrapassar o papel de apenas entretenimento para se tornar um instrumento pedagógico, ajudando a construir uma consciência coletiva mais consciente e responsável pelo futuro do planeta.

REFERÊNCIAS

BENEVIDES, Diego. Rapadura com Cinema. s/d. Disponível em: https://cinemacomrapadura.com.br/criticas/84039/wall-e-2008-84039/ Acesso em: 11 jun. 2026.

CIÊNCIAS SOB TENDAS. E-lixo e o Meio Ambiente: o impacto da obsolescência programada. 2026. Disponível em: http://cienciassobtendas.sites.uff.br/2022/09/14/e-lixo-e-o-meio-ambiente-o-impacto-da-obsolescencia-programada/ Acesso em: 11 jun. 2026.

GUERRA, Rafael Sanches. A jornada do herói pelos olhos de WALL-E. Monografia. (Graduação em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda). Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, RS, 2009.

HOCH, Patrícia Adriani. A obsolescência programada e os impactos ambientais causados pelo lixo eletrônico: o consumo sustentável e a educação ambiental como alternativas. In: XII Seminário Nacional Demandas Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea. U Universidade de Santa Cruz do Sul, Anais ... 2016.

LATOUCHE, Serge. O pequeno tratado do decrescimento sereno. REIMP, Lisboa: Edições 70, 2012.

MORALES, Ana Carolina Pontes. O consumismo e a influência da publicidade: uma análise fílmica de WALL-E (2008). Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, 2019.

NETO, Amenar. Walle-E. Disponível em: https://cinemacomrapadura.com.br/criticas/84035/wall-e-2008-8403 5/. Acesso em: 12 jul. 2025.

OBERDROLA. A obsolescência programada e suas consequências no meio ambiente. 2026. Disponível em: https://www.iberdrola.com/sustentabilidade/obsolescencia-programada). Acesso em: 11 jun. 2026.

ROSSINI, Valéria; SANCHES, Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini. Obsolescência programada e meio ambiente: a geração de resíduos de equipamentos eletroeletrônicos. Revista de Direito e Sustentabilidade, 3(1):51-71, 2017.

RUSSO,Francisco. Wall-E. s/d. Disponível em: https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/criticas-adorocinema/). Acesso em: 12 jun. 2026.

SANTIAGO, Luiz. Crítica | WALL·E. [S. l.]: Plano Crítico, 5 out. 2015. https://www.planocritico.com/critica-wall%C2%B7e/.

VILLAÇA, Pablo. WALL-E. Cinema em Cena, 2008. Disponível em: https://cinemaemcena.com.br/critica/filme/6269/wall-e. Acesso em: 12 jul. 2025.

4 RIO 2: DE VÁRIOS ÂNGULOS

RESUMO

O filme Rio 2 conta a história da família de araras azuis, a espécie exata deles é a arara-azul-de-spix (Cyanopsitta spixii Wagler, 1832), uma espécie atualmente extinta na natureza. Os personagens principais são Blu, Jade e seus três filhos: Carla, Bia e Tiago. Eles deixaram sua vida domesticada na cidade do Rio de Janeiro para viver uma aventura na Amazônia. Lá eles descobrem que não são os únicos de sua espécie. Eles enfrentam desafios como a adaptação à selva. O vilão Nigel (cacatua-de-crista-amarela - Cacatua galerita Latham, 1790), que não é uma espécie nativa do Brasil pois habita a Austrália, Nova Guiné e as ilhas da Indonésia, atua junto com madeireiros e outros animais ameaçando o habitat das araras e outros animais que vivem ali, culminando em uma luta para proteger a floresta e a família das araras azuis. Apesar de nenhuma das personagens principais habitarem a região amazônica, o filme colabora para abordar a conservação e preservação dos ambientes.

Palavras-chaves: conservação biológica, preservação biológica, fauna, extinção.

Introdução

O cinema é uma arte que toca nos nossos sentidos pela visão, pelos sons e ideias e conceitos através das temáticas abordadas seja num mundo que tange o real e/ou o nosso imaginário. Como toda arte e atividades humanas envolve custos envolvendo os técnicos, artistas e materiais, portanto, deve envolver lucros (Lopes et al., 2017).

As artes que (re)contam histórias como o teatro, a televisão e o cinema conseguem seduzir de diferentes maneiras, inclusive, escamoteando a introdução de conceitos, ideias políticos e religiosos como ou sem discursos sobre um mundo ideal, mais sustentáveis com cenários paradisíacos ou infernais e/ou envolvendo aventuras. A ficção, enquanto gênero, se exime do compromisso com a realidade, na animação vai além, podendo subverter quaisquer convenções. Muito embora o documentário exclui ou minimiza os conteúdos acerca da realidade em função do tempo da película e/ou recursos para pesquisas (Lopes et al., 2017). A importância da mídia nesse contexto consta em trechos ilustrados na Figura 1.

Figura 1 – Conteúdos da publicação de Silva e Silva (2015, p. 10).

A mídia traz muito do que é a nossa realidade para as propagandas e desenhos e isso pode ser trabalhado de forma a despertar a criticidade e o exercício da cidadania se há um trabalho voltado para isso e não somente seu uso deliberado apenas sem planejamento. As mídias, em geral, podem também estimular a verbalização, pois a crianças em especial podem relatar e aplicar fatos da fantasia em sua realidade e assim interpretar o que recebeu em brincadeiras, de forma a criar personagens imaginários com ações de similitudes e diferenças criando assim mecanismo de interação social com outros grupos.
A mídia pode tanto educar como também deseducar. A mídia pode ensinar coisas boas ou coisas ruins e influenciando fortemente no comportamento das crianças ou não. E ainda num período de desenvolvimento cognitivo pode haver uma interferência na personalidade da criança ai a importância de se ter um aporte de valores e conceito para que a criança tome para si e para os outros a sua volta o que e positivo e negativo para sua vida social, pois também bases e princípios que carregara durante toda a vida.

O filme Rio 2 tipicamente revela como a indústria cultural opera simultaneamente como entretenimento lucrativo e veículo de construção de imaginários imaginário social cultural, reforçando determinados estereótipos a cultura e natureza do Brasil e acabam por movimentar uma vasta cadeia de lucro que inclui o turismo, produtos licenciados que conta como uma eficiente estratégia de marketing global (Tabela 1) que nem sempre se preocupa com o real (Lopes et al. 2017).

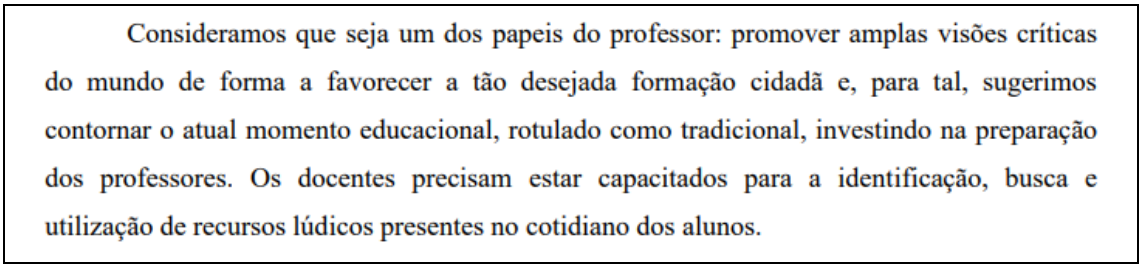
Tabela 1 – Aspectos e desdobramentos socioculturais de filmes que envolvem a indústria do turismo ecológico.

Aspectos	Desdobramentos
Autoexotismo e Imaginário	- A representação do Brasil, frequentemente ambientada no Rio de Janeiro ou na Amazônia, tende a promover uma visão simplificada e colonizada do país. - Isso ocorre pela remixagem de símbolos nacionais, que muitas vezes reforçam velhos preconceitos e a exaltação de um exotismo que agrada ao mercado internacional.
Indústria da Cultural e do Lucro	- A obra audiovisual funciona como um motor de acumulação capitalista, onde a narrativa lúdica serve de base para a comercialização de suvenires, intermidialidade e megaeventos, garantindo o retorno financeiro aos estúdios. Licenciamento e *Merchandising* com produção de materiais escolares, brinquedos, roupas, calçados e acessórios, jogos eletrônicos, marcas de alimentos e as redes de fast-food. Marketing Global e Co-branding: Os filmes servem como plataformas para acordos comerciais de grande escala envolvendo companhias aéreas e empresas de bens de consumo a curto e longo prazo com eventos e parques temáticos, entre outros.
Turismo e Desenvolvimento Regional	- O cinema atua como um forte indutor do turismo. Contudo, para que o setor se torne uma ferramenta real de desenvolvimento econômico e inclusão social (especialmente em regiões sensíveis como a Amazônia), são necessários investimentos complexos em infraestrutura, preservação ambiental, valorização cultural e capacitação profissional, indo além da vitrine midiática.

Fontes: Odinino, 2009; Lamas, 2012; Fuentes, 2016; Duarte, 2020; Werle; Vaz, 2021; Bressan Júnior et al., 2025

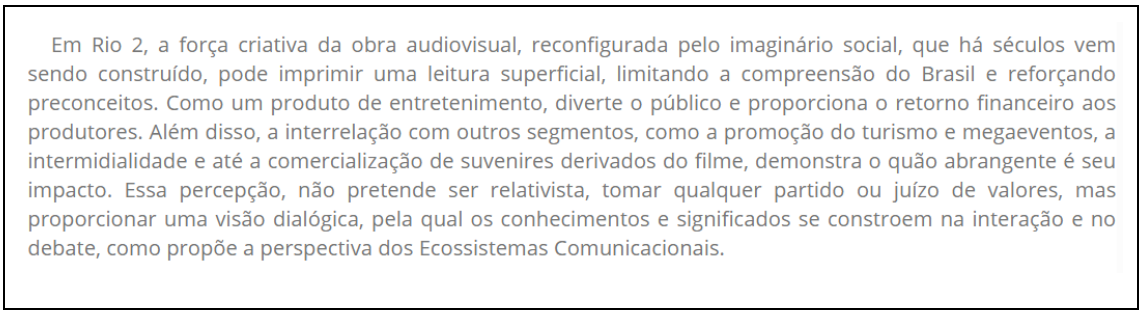
Assim, do ponto de vista mercadológico e ideológico, o sucesso de uma franquia como dos Rio (2011) e Rio 2 (2014) se desdobra em inúmeros aspectos positivos e negativos (Nogueira; Lopes, 2017; Perinotto et al. 2021) que podem ser explorados em termos didáticos e de debates sociais (Lisboa; Razuck, 2012; Lopes et al. 2017) (Figuras 2 e 3).

Figura 2 - Trecho do artigo de Lisboa e Razuck (2012, p. 8).



Consideramos que seja um dos papeis do professor: promover amplas visões críticas do mundo de forma a favorecer a tão desejada formação cidadã e, para tal, sugerimos contornar o atual momento educacional, rotulado como tradicional, investindo na preparação dos professores. Os docentes precisam estar capacitados para a identificação, busca e utilização de recursos lúdicos presentes no cotidiano dos alunos.

Figura 3 – Trecho do artigo de Lopes et al. (2017).



Em Rio 2, a força criativa da obra audiovisual, reconfigurada pelo imaginário social, que há séculos vem sendo construído, pode imprimir uma leitura superficial, limitando a compreensão do Brasil e reforçando preconceitos. Como um produto de entretenimento, diverte o público e proporciona o retorno financeiro aos produtores. Além disso, a interrelação com outros segmentos, como a promoção do turismo e megaeventos, a intermidialidade e até a comercialização de suvenires derivados do filme, demonstra o quão abrangente é seu impacto. Essa percepção, não pretende ser relativista, tomar qualquer partido ou juízo de valores, mas proporcionar uma visão dialógica, pela qual os conhecimentos e significados se constroem na interação e no debate, como propõe a perspectiva dos Ecossistemas Comunicacionais.

Motivações

Os motivos para a escolha do filme Rio 2 (Figura 4) foram suas ligações afetivas de infâncias de Ana Gabriela e Lincoln, fomentadas pela sede de conhecimentos biológicos, tais quais: a representação de uma espécie em extinção, a arara-azul, e sua relação com o meio ambiente que está situada em território nacional, além da variedade de espécies presentes no filme. Assim, o filme escolhido por estes graduandos possibilita uma maior oportunidade de aprendizado e a representatividade da cultura brasileira, mesmo tendo sido produzido em um país estrangeiro.

Figura 4 – Um dos cartazes do filme Rio 2.



Fonte: https://br.web.img2.acsta.net/pictures/14/01/24/21/36/094174.jpg

Rio 2 é uma animação de comédia musical lançada originalmente em 27 de março de 2014 no Brasil que foi dirigida pelo brasileiro Carlos Saldanha. Esse filme precedido por Rio (2011) apresenta uma sequência que expande o universo do primeiro filme ao levar os protagonistas para fora da capital carioca.

Apesar das inúmeras incongruências biológicas, o filme Rio 2 traz um enredo que aborda temas como desmatamento e conservação e preservação ambiental, termos que muitas vezes são empregados como sinônimo, mas que envolvem conceitos distintos (Bojanoski et al. 2017; Amorim, 2022):

A preservação consiste na proteção integral e intocada dos ecossistemas, sem intervenção humana, com o objetivo de manter a natureza em seu estado original. Essa abordagem é aplicada, por exemplo, em parques nacionais e reservas biológicas, onde o acesso é restrito e o uso é mínimo ou proibido. No

Brasil, essas áreas são classificadas como Unidades de Conservação (UCs) de Proteção Integral, sendo fundamentais para a biodiversidade, a pesquisa científica, a educação ambiental e a manutenção dos serviços ecossistêmicos (Costa et al., 2018).

A conservação envolve o uso sustentável e racional dos recursos naturais, buscando integrar o ser humano à natureza de forma equilibrada, garantindo o bem-estar das gerações presentes e futuras. Essa abordagem se manifesta em reservas extrativistas, no manejo florestal sustentável, no uso de energias renováveis e em práticas que reduzem o desperdício (Costa et al., 2018).

Dessa forma, a principal diferença entre os dois conceitos está no grau de intervenção humana: a preservação prioriza a proteção total, sem uso, enquanto a conservação permite o uso responsável dos recursos naturais.

A Ficha técnica do filme Rio 2 e as sinopses (Quadros 1 e 2) trazem o perfil e a temática da obra em análise.

Quadro 1 - Ficha técnica do filme Rio 2.

Título	Rio 2
Lançamento	27 de março de 2014
Duração	1h e 42min
Censura	Livre
Direção:	Carlos Saldanha
Roteiro	Carlos Saldanha e Don Rhymer
Estúdios	Blue Sky Studios e 20th Century Fox.
Gênero	Animação, Aventura, Comédia
Investimento	US$ 103 milhões
Rendimento	Entre US$ 121,6 milhões e 498.781.117 milhões

Fontes: Adoro Cinema; IMDb; Disney Plus; Filmow; Revista Metropolis; Rio Filme; Meia Hora

Quadro 2 - Sinopses do filme Rio 2.

Sinopse
Blu vive feliz no Rio de Janeiro ao lado da companheira Jade (Anne Hathaway) e seus três filhotes, Carla, Bia e Tiago. Seus donos, Linda e Túlio, estão agora na floresta amazônica, fazendo novas pesquisas. Por acaso eles encontram a pena de uma ararinha azul, o que pode significar que Blu e sua família não sejam os últimos da espécie. Após vê-los em uma reportagem na TV, Jade insiste para que eles partam para a Amazônia. Blu inicialmente reluta, mas acaba aceitando a ideia. Assim, toda a família parte em uma viagem pelo interior do Brasil rumo à floresta amazônica sem imaginar que, logo ao chegar, encontrarão um velho inimigo Nigel. Na aventura, Blu e Jade vivem domesticados no Rio de Janeiro com seus três filhos. Jade, preocupada que os filhotes estejam agindo mais como humanos do que como pássaros, insiste que a família viaje para a Amazônia. Lá, eles descobrem uma tribo perdida de araras-azuis, e Blu precisa se adaptar à vida selvagem enquanto enfrenta o retorno do vingativo Nigel e conhece seu sogro intimidador. O filme, basicamente, aborda questões ambientais, como a interferência humana na Amazônia.

Fonte: AABB PORTO ALEGRE. DISPONIVEL EM: https://www.aabbportoalegre.com.br/biblioteca/detalhes/rio-2/2638

Críticas aos Conteúdos Biológicos do Filme

Críticas e conteúdos básicos do filme e seus aspectos técnicos estão informados no Quadro 3 e na Tabela 2.

Quadro 3 – Críticas ao filme Rio 2.

Crítica 1
Mantém uma ótima narrativa e nos leva a Floresta Amazônica enquanto mostra um ambiente cada vez mais à mercê de criminosos. Infelizmente a família de araras não me conquistou, mas a relação tempestuosa de Blue com seus amigos que o seguem desde o Rio de Janeiro compensa os personagens novos sem grandes diferenciais.
Crítica 2
"Rio 2 não é uma grande evolução em relação ao primeiro filme. A nova aventura de Blu e sua família tenta extrapolar um lado mais educativo e cultural da Amazônia, mas o roteiro acaba sendo irregular e algumas piadas não funcionam tão bem.
Crítica 3

O amor do diretor Carlos Saldanha por seu Rio de Janeiro transparece, mas isso não é suficiente para salvar a história confusa e extensa.

Fontes: Guilherme Ivanithy; Adoro Cinema; Rotten Tomatoes).

Tabela 2 – Análise fílmica sobre os conteúdos biológicos.

Trechos	**(min.)**	**Conteúdo do Filme**	**Conteúdo Biológico Esperado**
1	9:38	Arara azul comendo comida humana.	A arara azul se alimenta principalmente de sementes.
2	9:13	Arara voando com penas azuis.	As araras possuem coloração preta no inferior de suas asas.
3	15:52	Araras utilizando ferramentas humanas.	As araras podem utilizar gravetos e objetos menos complexos como ferramentas.
4	16:27	Araras usando gps.	Aves podem usar outras estratégias para se direcionarem, mas não gps.
5	53:40	Arara voando para trás.	O beija-flor é o único pássaro que pode voar para trás.
6	1:11:02	Araras jogando futebol.	Araras brincam, umas com as outras, mas com os galhos, flores, folhas, mas não jogam futebol

Fontes: Instituto Arara Azul, Site USP, BlueMacaws, Discover Wildlife).

Formulário construído

O formulário construído para analisar filme através de um questionário editável pelo link [8] é composto por 21 perguntas (Figuras 5 a 18).

[8] https://docs.google.com/forms/d/1SB4bGCB0DRW7V4QFr80-XE0dvvAR4n1aFFZF7-zUD5w/edit

- 1 cabeçario

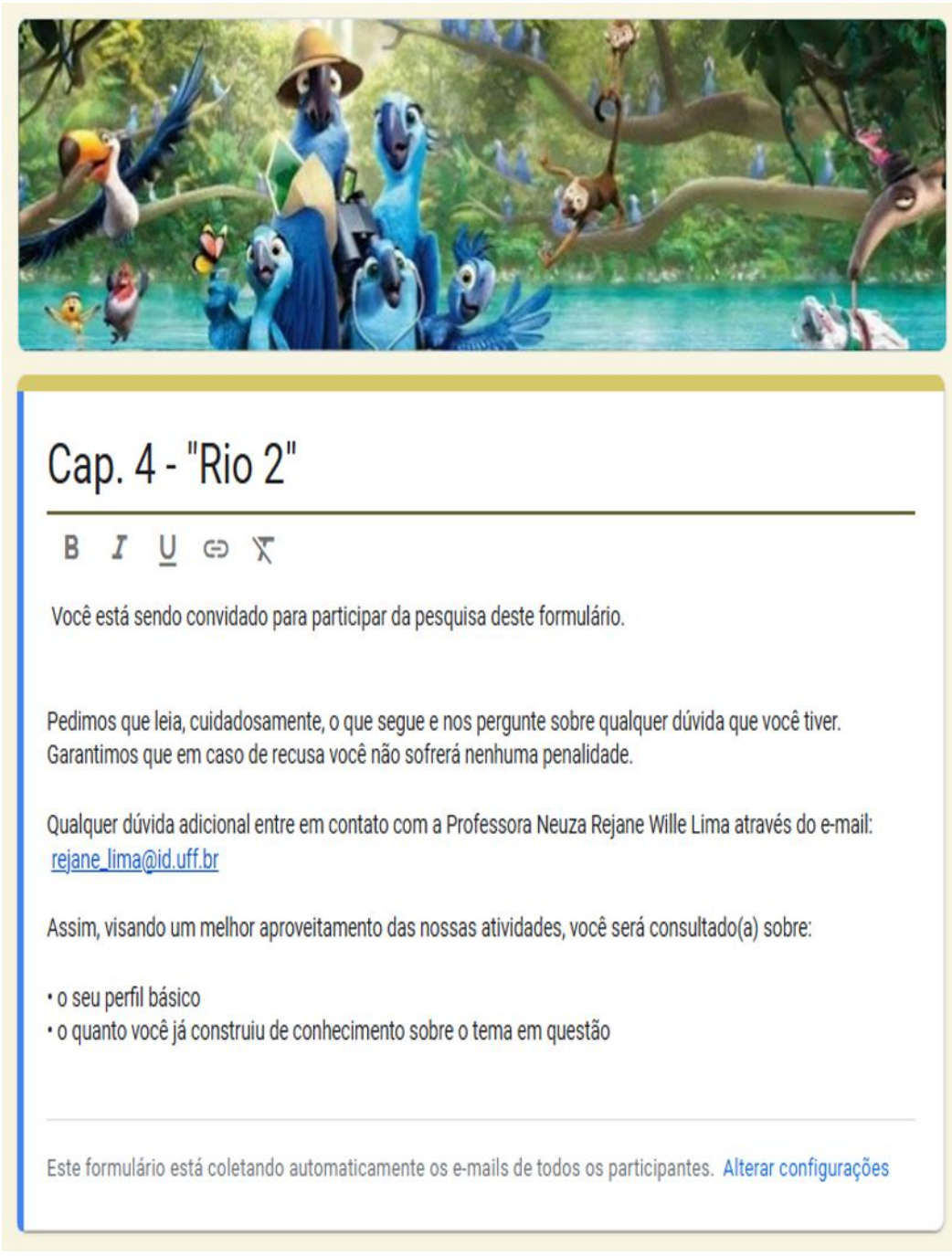
- 1 Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), adaptado de Fiocruz - https://www.iff.fiocruz.br/pdf/TCLE.pdf)

- 4 Perguntas sobre o perfil do participante e escolaridade

- 10 Perguntas sobre o filme

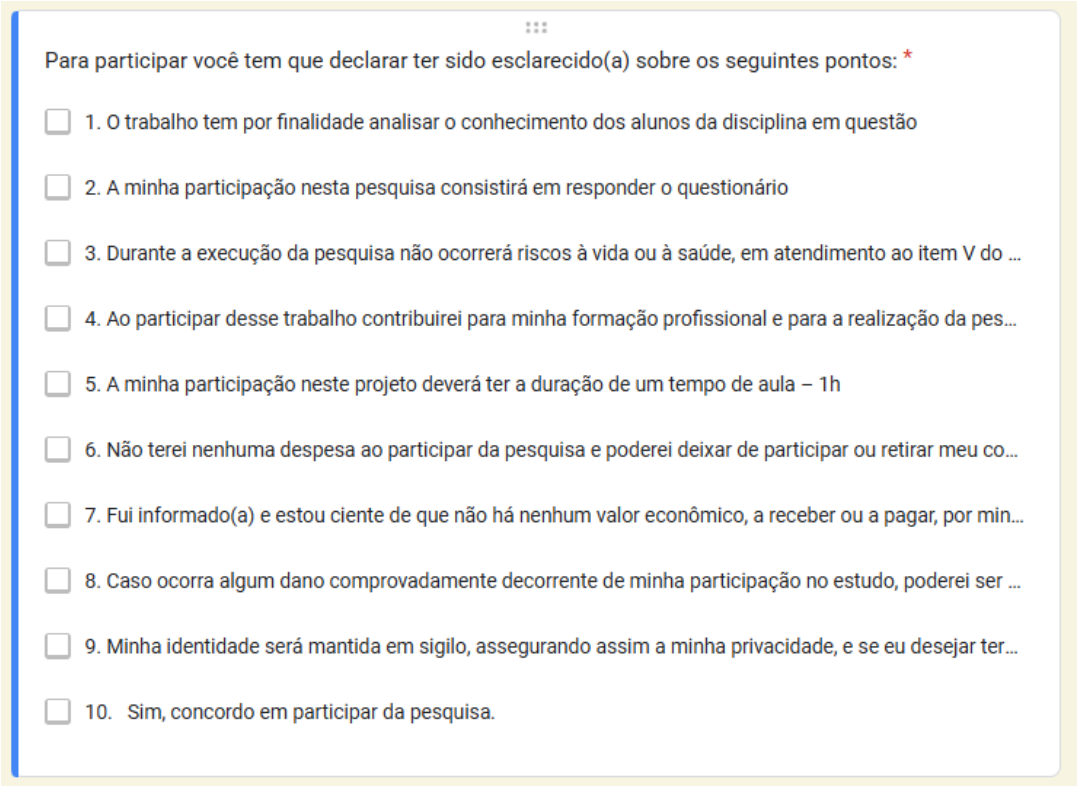
- 5 Perguntas auto avaliativas sobre participação no questionário

Figura 5 – Imagens do cabeçario do formulário sobre Rio 2.



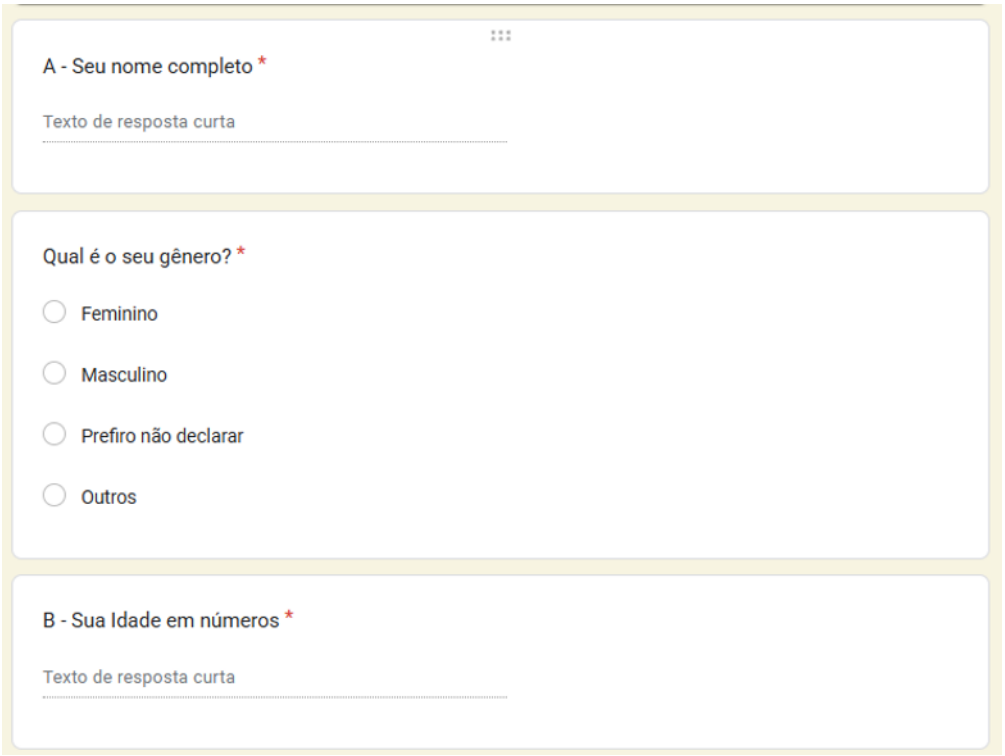
Fonte: autores

Figura 6 - Imagens do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido formulário sobre Rio 2.



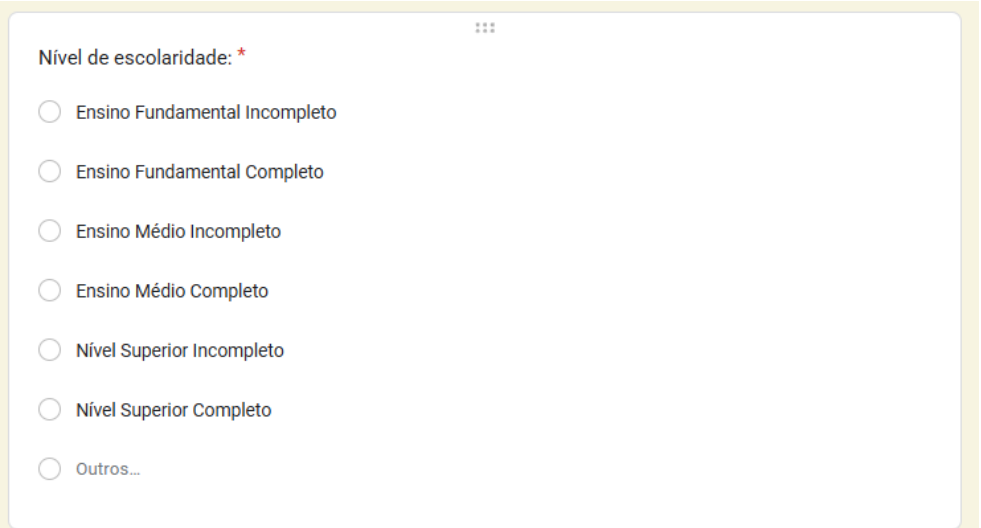
Fonte: autores

Figura 7 – Perguntas sobre o perfil do praticante do formulário.



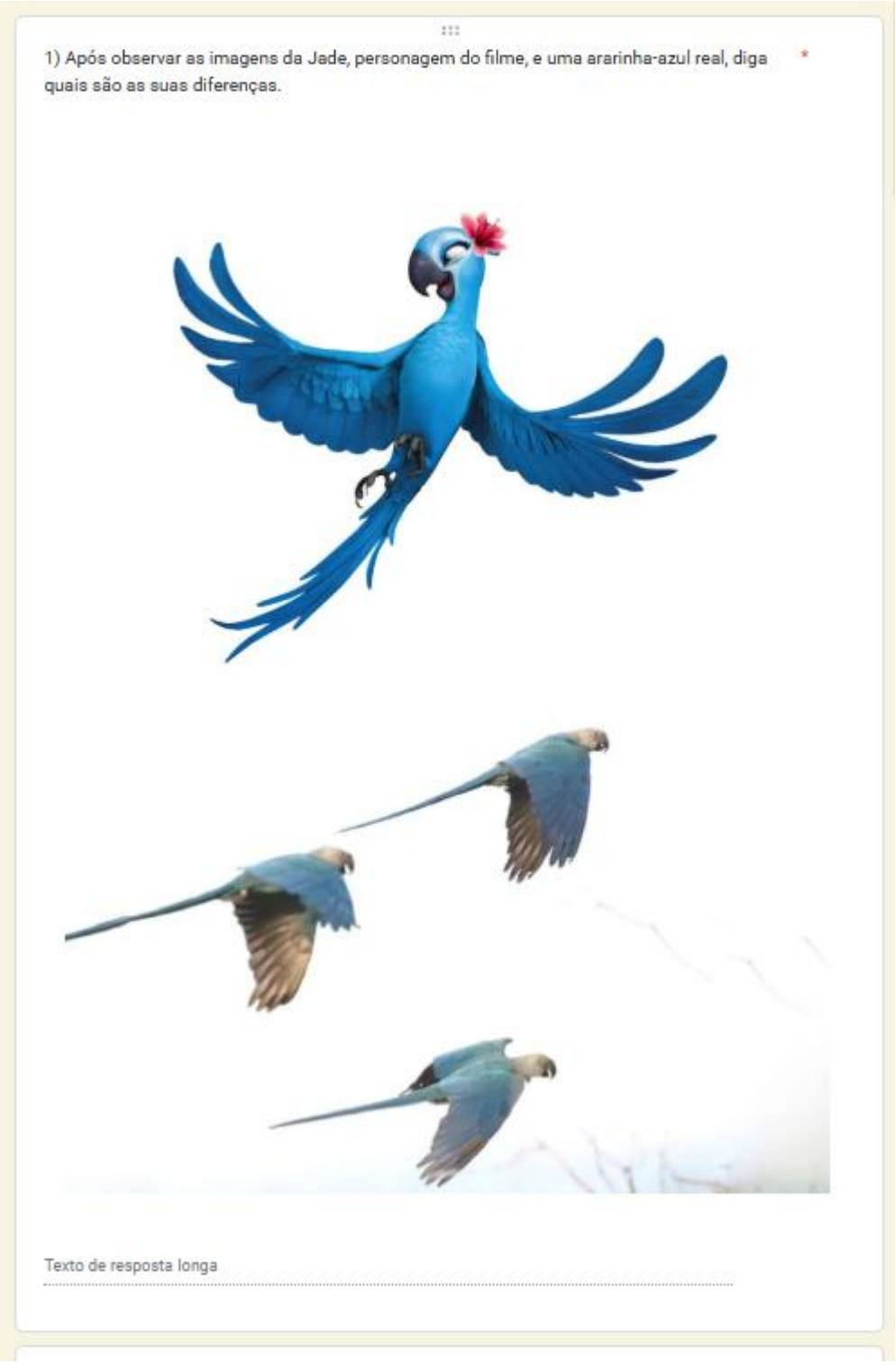
Fonte: autores

Figura 8 – Pergunta sobre a escolaridade do participante do formulário.



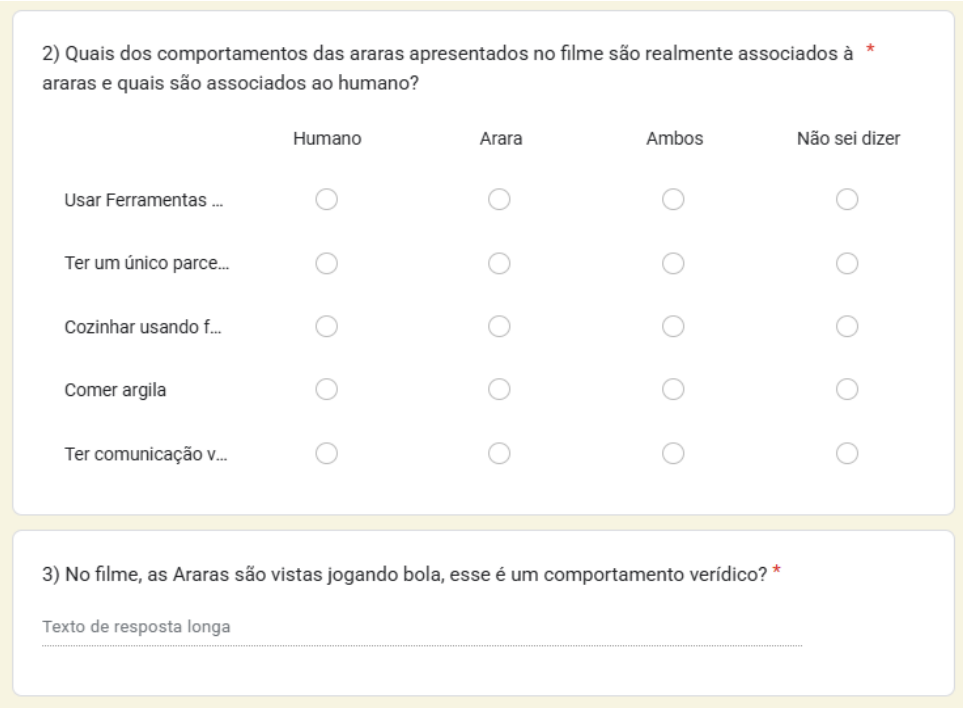
Fonte: autores

Figura 9 –Pergunta 1 do formulário.



Fonte: autores

Figura 10 - Perguntas 2 e 3 do formulário.



Fonte: autores

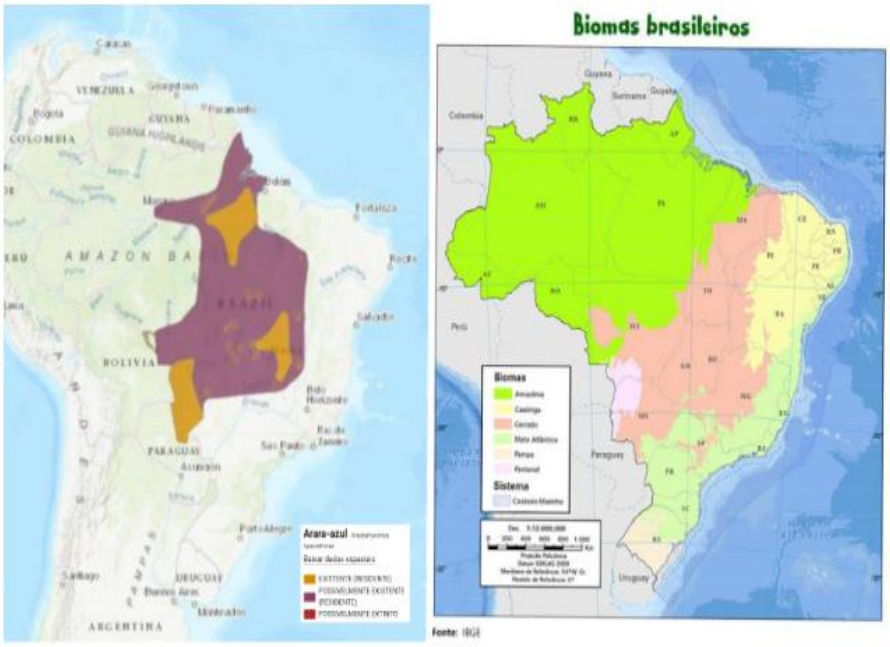
Figura 11 - Pergunta 4 do formulário.



Fonte: autores

Figura 12 - Pergunta 5 do formulário.

5) A seguir temos uma imagem da distribuição de araras-azuis no Brasil, e ao lado a dos biomas brasileiros. Qual bioma brasileiro as araras se encontram MENOS presentes? *



- Cerrado
- Amazônia
- Mata Atlântica
- Pantanal

Fonte: autores

Figura 13 - Pergunta 6 do formulário.

6) Nas cenas a seguir, o protagonista Blu, apresenta ter uma certa concepção sobre as Araras nativas da Amazônia, que paralelos você consegue fazer em relação a maneira que certos grupos presentes nessa região são tratados em nossa realidade?

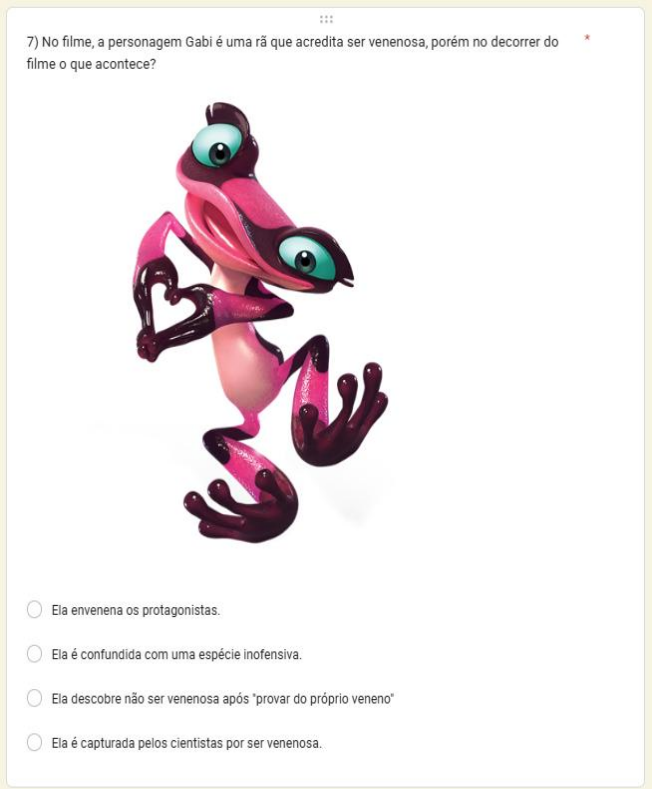




Texto de resposta longa

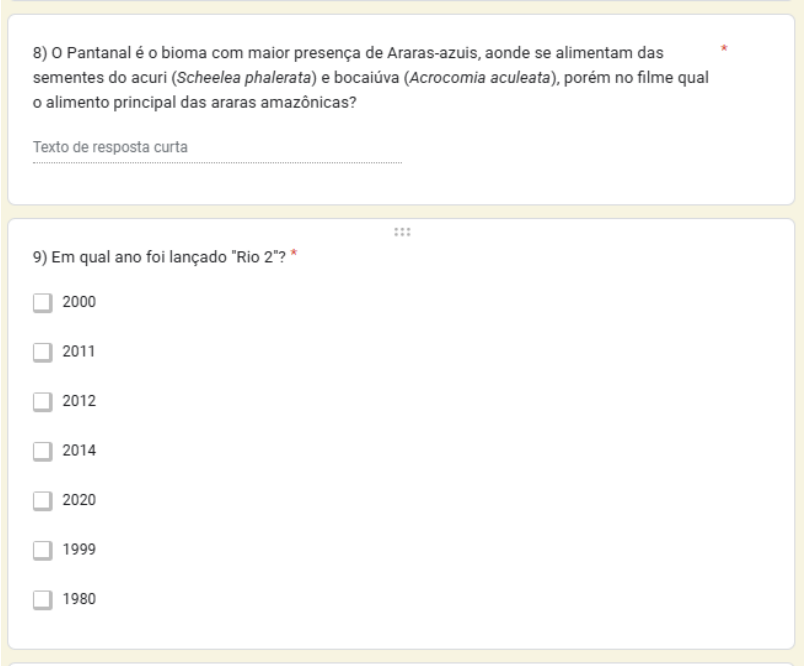
Fonte: autores

Figura 14 - Pergunta 7 do formulário.



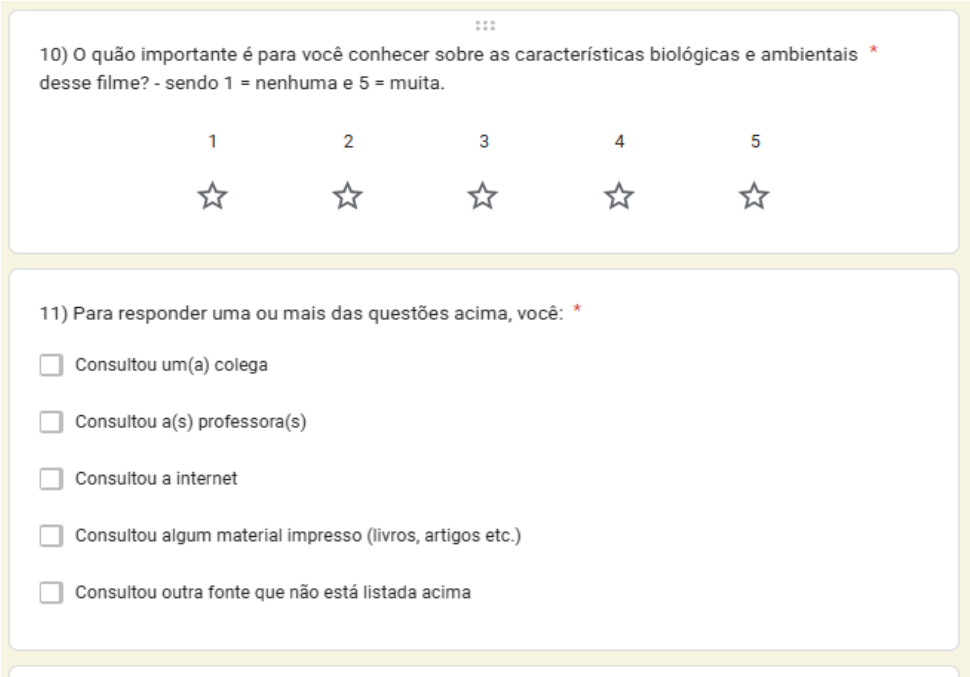
Fonte: autores

Figura 15 - Pergunta 8 do formulário.



Fonte: autores

Figura 16 - Perguntas 10 e 11 do formulário.



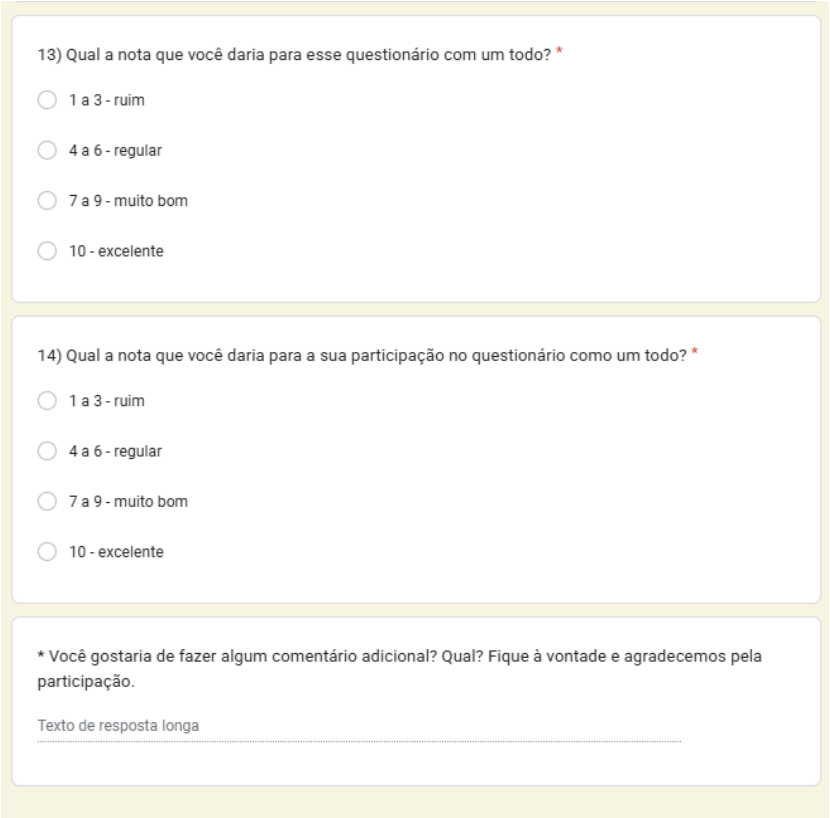
Fonte: autores

Figura 17 - Pergunta 12 do formulário.



Fonte: autores

Figura 18 - Perguntas 13 a 15 do formulário.



Fonte: autores

Considerações finais

Apesar de trazer questões relevantes quanto à preservação das espécies brasileiras, o filme traz vários "clichês associados ao imaginário sobre o Brasil, especialmente, ao Rio de Janeiro e à Amazônia, a partir de cenas do filme de animação Rio2" (Lopes et al.,2017, p. 337).

Assim, apesar de "percebe-se que o filme reproduz estereótipos consolidados no processo histórico e apresenta aspectos de promoção ao turismo e megaeventos" (Nogueira; Lopes, 2017) vale a pena explorar os conteúdos do filme e apontar o que diverge da realidade biológica e debates sobre ecossistemas comunicacionais (onde ambientes complexos e interconectados onde pessoas, tecnologias, instituições e a natureza interagem entre si e com outras esferas culturais (Lopes et al. 2017; Nogueira; Lopes, 2017; Zanatto; Souza, 2017; Perinotto et al. 2021), conforme trechos ilustrados nas Figuras 19 a 21.

Figura 19 - Trechos do artigo de Perinotto et al. 2021, p. 33).

O cinema transformou-se em uma efetiva ferramenta para a divulgação de destinos ao longo de sua história, possibilitando distintas concepções de imaginários e identidades nacionais. Sob esta perspectiva, surgiu o estudo em questão, que visou analisar como a imagem do Brasil tem sido abordada nas obras cinematográficas nacionais e internacionais de acordo com a percepção de espectadores estrangeiros. Sob uma aborda-

Figura 20 – Trechos do artigo de Nogueira e Lopes (2017, p. 16).

Ao tomar-se como exemplo o setor do turismo, pode-se supor que a atividade seria uma alternativa, em potencial, para o desenvolvimento econômico, especialmente, na Amazônia. Para tornar-se um segmento competitivo, contudo, atendendo às exigências do mercado, seria preciso investir em infraestrutura, superar desafios que passam pela inclusão social, capacitação de trabalhadores, preservação do meio ambiente e a valorização cultural. Mas, até que ponto isso é pertinente? O discurso de desenvolvimento sustentável é viável na prática? Um *Brazil* tipo exportação é útil para a sua população ou beneficia apenas aos interesses de pequenos grupos?

Tais reflexões estão longe de encontrar respostas definitivas, isso, aliás, é incabível quando se decidiu analisar uma trama complexa entre diferentes sistemas sociais. Mas, as pistas sobre o imaginário colonizado no processo histórico, o autoexotismo, as remixagens simbólicas dos canibalismos culturais, bem como os interesses comerciais derivados da indústria cinematográfica, transcendem o caso específico de um filme e ampliam as ponderações em relação à identidade brasileira e às possibilidades para o desenvolvimento regional. É preciso abrir o diálogo aos diversos pontos de vista, afinal, as contradições fazem parte da condição humana.

Figura 21 - Trechos do artigo de Lopes et al. (2017).

O cinema é uma arte que produz sentidos, por meio de imagens e sons, em dimensões objetivas e subjetivas, mas também é uma indústria com metas estabelecidas e focadas em ações para gerar lucro. As abordagens podem seduzir de diferentes maneiras, inclusive, disfarçadas no discurso de um mundo mais sustentável ou oferecendo uma viagem paradisíaca e repleta de aventuras. Se a ficção, enquanto gênero, se exime do compromisso com a realidade, na animação vai além, podendo subverter quaisquer convenções. O que torna até mesmo um desenho animado infantil num produto ideológico e estratégico do ponto de vista capitalista.

Em Rio 2, a força criativa da obra audiovisual, reconfigurada pelo imaginário social, que há séculos vem sendo construído, pode imprimir uma leitura superficial, limitando a compreensão do Brasil e reforçando preconceitos. Como um produto de entretenimento, diverte o público e proporciona o retorno financeiro aos produtores. Além disso, a interrelação com outros segmentos, como a promoção do turismo e megaeventos, a intermidialidade e até a comercialização de suvenires derivados do filme, demonstra o quão abrangente é seu impacto. Essa percepção, não pretende ser relativista, tomar qualquer partido ou juízo de valores, mas proporcionar uma visão dialógica, pela qual os conhecimentos e significados se constroem na interação e no debate, como propõe a perspectiva dos Ecossistemas Comunicacionais.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Amanda Trindade. Diagnóstico e definição de áreas prioritárias à conservação e preservação ambiental da bacia hidrográfica do Rio Novo, UGRHI-17, São Paulo. Tese. (Doutorado em Geografia). Universidade Estadual de São Paulo, SP, 2022.

BOJANOSKI, Silvana de Fátima; MICHELON, Francisca Ferreira; BEVILACQUA, Cleci. Os termos preservação, restauração, conservação e conservação preventiva de bens culturais: uma abordagem terminológica. Calidoscópio, 15(3):443-454, 2017.

BRESSAN JÚNIOR, Mário Abel; CAMARGO, Hertz Wendell de; MATOS, Silvio Simon de. O discurso da cultura pop e a memória afetiva: estratégias mitológicas no consumo midiático contemporâneo. Linguagem em (Dis)curso, Tubarão, 25: e-1982-4017-25-22, 2025.

COSTA, Josinara Silva; OLIVEIRA, André Luis Nascimento de, SANTOS, Maria. Neuma Teixeira dos. Preservação e Conservação Ambiental: significando a proteção do meio ambiente. RELACult, 4, edição especial (963):1-14, 2018.

DUARTE, Rômulo; TELES, Adonai; FONSECA FILHO, Ari da S. O turismo cinematográfico pelas lentes da teoria do ator-rede. Turismo, Visão e Ação, 22(3):485-507, 2020.

FUENTES, Nathalia Moura Muzy; COSTA, Rafael Nogueira; RUTA, Christine. Cinema e educação ambiental no Parque Nacional da Restinga de Jurubatiba: reflexões e práticas interdisciplinares e transversais. Educação e Sociedade, 37(136):893-911, 2016.

LAMAS, Cristiane Giglio. Desenho animado: entretenimento, ideologia e cultura de massa Sorocaba/SP. Dissertação. (Mestrado em Comunicação e Cultura). Universidade de Sorocaba, SP, 2012.

LISBOA, Iara Alves; RAZUCK, Renata Cardoso de Sá Ribeiro. O uso do desenho animado como recurso didático-Filme Rio. IV ENEBIO e II EREBIO da Regional 4 Goiânia, Anais ... 2012. Disponível em: https://www.sbenbio.org.br/publicacoes/anais/IV_Enebio/3544.pdf Acesso em: 04 jun. 2026.

LOPES, Rafael de Figueiredo; NOGUEIRA, Wilson de Souza; BAPTISTA, Maria Luiza Cardinale. Imaginário, Cinema e Turismo: Uma Viagem por Clichês Culturais Associados ao Brasil, no Filme Rio 2. Rosa dos Ventos, 9(3):377-388, 2017.

NOGUEIRA, Wilson de Souza; LOPES, Rafael de Figueiredo. A Amazônia em Rio 2: Clichês culturais cinematográficos para a promoção turística. Turismo & Sociedade, 10(1):1-18, 2017.

ODININO, Juliane Di Paula Queiroz. As super heroínas em imagem e ação: gênero, animação e imaginação infantil no cenário da globalização das culturas. Tese. (Doutorado em Ciências Humanas). Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2009.

PERINOTTO, André Riani Costa; VERGAL, Ana Carolina, MINASSE, GIMENES, Maria Henriqueta S. G.; SILVA, Bruno de Oliveira da. A influência do cinema na formação da imagem internacional do Brasil. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, 20(39):33-55, 2021.

SILVA, Adeliane Tomaz da; SILVA, Elias do Nascimento. O uso metodológico dos desenhos animados e da propaganda como recurso pedagógico na sala de aula. Revista Científica Semana Acadêmica, 2015. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/ Acesso em: 04 maio de 2026.

WERLE, Verônica; VAZ, Alexandre Fernandez. Indústria cultural e experiência: novidade, proximidade e vivência. Pro-Posições, 32:e20190071, 2021.

ZANATTO. Keila; SOUZA, João Luiz de. Ecossistemas Comunicacionais e Educomunicação: uma contribuição para o homem da Amazônia. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, Manaus, AM. Anais .... 2017.

5 FAUNA FABRICADA EM MADAGASCAR: QUANDO O CINEMA REINVENTA A NATUREZA

RESUMO

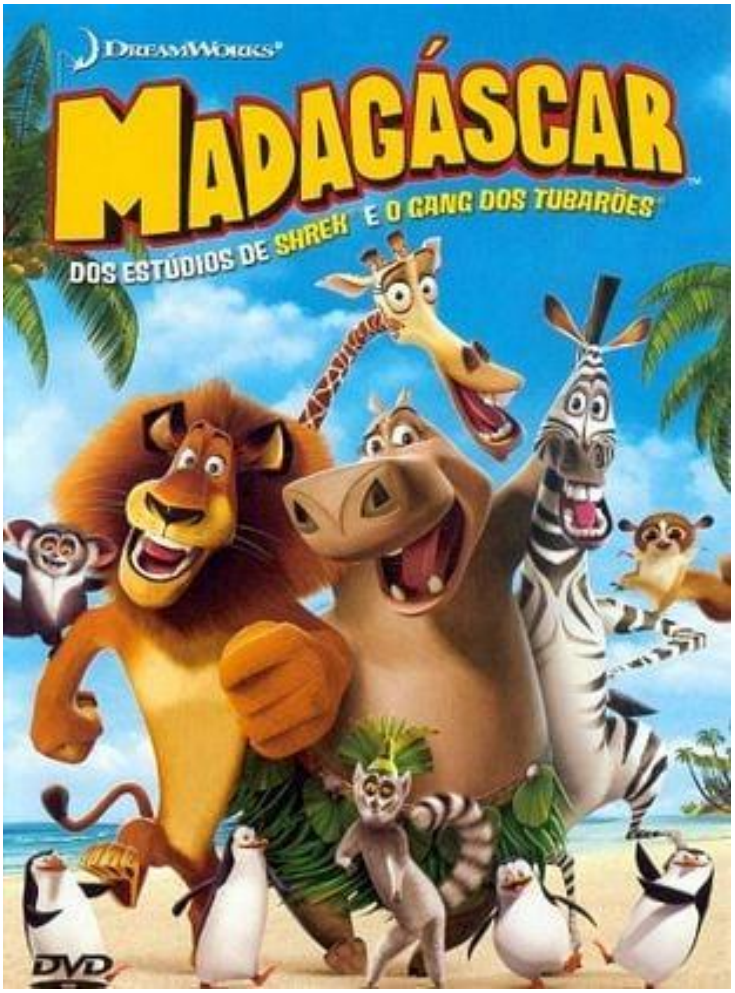
Analisamos os aspectos biológicos representados de forma equivocada e curiosidades científicas presentes no filme animado Madagascar (2005). Para isso, discute-se o comportamento, dieta e habitat dos personagens principais — Alex (leão), Melman (girafa), Gloria (hipopótamo), Marty (zebra), Rei Julien (lêmure) e os pinguins — relacionando-os com fatos reais da fauna de Madagascar. A metodologia baseia-se na consulta a críticas cinematográficas, revisões em sites especializados e na construção de um formulário para coletar impressões sobre o conhecimento prévio do público. Além de explorar os desvios entre a narrativa e a realidade biológica, o capítulo propõe reflexões sobre a influência de animações na percepção da vida selvagem. Conclui-se que, embora o filme utilize licenças poéticas para fins cômicos, ele perpetua mitos sobre a ecologia e o comportamento animal, sendo importante promover a educação ambiental para corrigir tais distorções.

Palavras-chave: Representação da natureza, Comportamento animal, Cativeiro, Sobrevivência.

Introdução

O filme Madagascar (2005) (Figura 1) foi escolhido porque há muitos animais de diferentes espécies na história, retratando o ambiente em um zoológico e o ecossistema da ilha de uma famosa ilha do oceano Índico por ter um alto grau de endemismo. Cerca de 90% de suas espécies só ocorrem lá, em decorrência da sua separação do subcontinente indiano ocorrida há aproximadamente 88 milhões de anos.

Figura 1 – Cartaz do filme.[9]



O filme conta a história de quatro personagens principais, que são, moradores do Zoológico do Central Park localizado na cidade de New York. Uma zebra, um hipopótamo, um leão e uma girafa que vivem num confinamento confortável muito diferente de lugares estranhos e confusos denominados como "a natureza selvagem".

[9] https://www.adorocinema.com/filmes/filme-16591/trailer-19353970/

Dos quatro amigos, apenas Marty, a zebra, demonstra o desejo de viajar. No dia de seu 10º aniversário, apesar da grande festa organizada pelos amigos, ele passa por uma crise existencial e começa a questionar a vida confortável, porém limitada, que leva no zoológico. Motivado pelo sonho de conhecer ambientes naturais, Marty decide partir em busca de espaços amplos e verdejantes, como os que imagina existir em Connecticut. A partir dessa decisão, uma série de acontecimentos inesperados foge do controle dos personagens, revelando as características peculiares e a personalidade de cada um deles. (Quadro 1). (reescrevi pois não estava claro o suficiente)

Quadro 1 – Informações sobre os personagens do filme Madagascar.

Principais personagens
● **Alex** – **o leão:** líder do grupo de amigos, é confiante e carismático, mas encontra dificuldades para se adaptar à vida selvagem. ● **Gloria** - **a hipopótamo:** carismática e confiante, exerce um papel de equilíbrio entre os amigos, enfrentando as situações com maturidade e espontaneidade. ● **Julien** - **o rei dos lêmures:** excêntrico, divertido e autoproclamado rei dos lêmures. Sua fala é marcada por um sotaque característico que reforça sua identidade como habitante nativo de Madagascar. ● **Marty** – **a zebra:** personagem central para o desenvolvimento da trama. Curioso e aventureiro, é quem impulsiona a jornada dos amigos ao decidir deixar o zoológico em busca da vida selvagem. ● **Melman** - **a girafa:** gentil, cauteloso e muito leal aos amigos. É hipocondríaco, vive preocupado com a própria saúde e está sempre realizando exames e tomando medicamentos.
O que basicamente aconteceu ...
1) A história se desenrola quando um grupo de pinguins coloca em prática um plano de fuga do zoológico, conhecido por eles como "A Grande Fuga".
2) Durante a fuga, Marty segue em direção ao **Grand Central Terminal**, onde pretende iniciar sua jornada em busca da vida selvagem.
3) Na tentativa de convencer Marty a voltar ao zoológico, seus amigos o seguem até a estação de metrô, dando origem a uma sequência inusitada e divertida.
4) Como consequência da fuga, os quatro protagonistas são enviados para uma reserva natural no Quênia, dando início a uma nova etapa da história.

5) Porém, devido a um acidente durante o transporte, os protagonistas chegam à ilha de Madagascar, um local onde, na realidade, espécies como leões, zebras, girafas e hipopótamos não fazem parte da fauna nativa.

Fonte: Scott, 2005.

Análises Fílmicas

A sinopse do filme em questão está informada no Quadro 2.

Quadro 2 – Sinopse do filme Madagascar.

- Madagascar - O Leão Alex é a grande atração do zoológico do Central Park, em Nova York. Ele e seus melhores amigos, a Zebra Marty, a Girafa Melman e a Hipopótamo Gloria sempre passaram a vida em cativeiro e desconhecem o que é morar na selva.
- Curioso em saber o que há por trás dos muros do zoológico, Marty decide fugir e explorar o mundo revelando uma falha no sistema de segurança do zoológico.
- Ao perceberem, Alex, Gloria e Melman saem a procura de Marty que já se encontra Marty na estação do metrô da Grand Station de New York.
- Na tentativa de voltar para o zoológico, o quarteto é capturado com auxílio da ação de dardos tranquilizantes.
- Na sequência eles são embarcados num navio rumo à África, e, por acidente de percurso, eles acabam na ilha de Madagascar (**Figura 2**), onde precisam encontrar meios de sobrevivência em uma verdadeiramente selvagem e completamente estranha para eles.

Fonte: Adoro Cinema

Figura 2 – Mapa com localização de Madagascar (circulada por linha vermelha) em relação ao continente africano.[10]



As principais informações técnicas do filme estão listadas no (Quadro 3).

Quadro 3 – Informações técnicas do filme "Madagascar".

Conteúdos	**Informações**
Título original	Madagascar
Direção	Eric Darnell e Tom McGrath
País	EUA
Lançamento	2005
Censura	12 - Não recomendado para menores de 12 anos

[10] https://www.wildmadagascar.org/brazilian-portuguese/kids/01-introduction.html

Duração	1h26m
Investimento	US$75 Milhões
Rendimento	US$ 362-363 Milhões

Fontes: Adoro Cinema.

Críticas aos Conteúdos Biológicos do Filme

Reportou-se três críticas publicadas sobre o filme para maior esclarecimento sobre as mensagens deste (Quadro 4).

Quadro 4 – Críticas sobre o filme.

Crítica 1 [11]
Quem já foi pelo menos uma vez a um zoológico pode ter ficado meio decepcionado pela morosidade de alguns animais, principalmente os grandes felinos, como leões, tigres e leopardos, que ou estavam dormindo em suas jaulas, ou simplesmente parados. A vida do zôo é bem diferente do que se vê no Discovery Channel. Fazendo a comparação com um jogo de futebol, podemos dizer que o canal de TV mostra apenas os "melhores momentos", ou você acha que os grandes predadores ficam o tempo todo caçando zebras e gnus? Claro que não! Eles também têm de descansar, fazer a "*siesta*" depois de um banquete. Quando estão em cativeiro, com a comida chegando fresquinha à sua boca, tudo o que eles fazem é descansar. Quer vida melhor do que essa?

[11] https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/imadagascari

Talvez o que mais agrade mesmo aos fãs de animações é o estilo dos desenhos, que se inspiram nos clássicos de **Chuck Jones** e **Tex Avery**. Diferente dos traços mais realistas que vinham se tornando obrigatórios nas animações feitas por computação gráfica, os exageros caricatos e surrealistas utilizados por Jones e Avery mostraram que ainda funcionam muito bem na telonas. O exemplo perfeito de personagens que já são engraçados só pelo seu visual e casam muito bem com seus atos são os pingüins fujões e os macacos, que roubam a cena quando aparecem. Diria que se *Madagascar* fosse um produto da Disney, eles com certeza ganhariam um longa próprio que seria lançado direto no mercado de *home video*.

Crítica 2 [12]

Com uma simplória história de quatro animais do zoológico de Nova Iorque perdidos na selva de Madagascar, a Dreamworks acertou o tom e agradou em cheio ao público mirim e também ao adulto, criando, então, sua segunda franquia de sucesso. O filme conjuga adequadamente a computação gráfica realista nos cenários com desenhos caricatos de animais e pessoas. Além disso, a obra traz uma seleção musical muito divertida. Afinal, quem não se lembra do refrão "eu me remexo muito", incessantemente repetido nos filmes, trailers, anúncios e promoções?

Crítica 3 [13]

[12] https://www.planocritico.com/critica-madagascar/
[13] https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/animacao-madagascar-mostra-embate-entre-instinto-e-civilizacao,15bbd84166c41d56670da1c7a5a18a383egk0hoa.html

Quando estreou, em 2005, a animação *Madagascar* dividiu opiniões - apesar da simpatia despertada pelos quatro animais que fogem do zoológico onde vivem em busca de sua terra natural, críticos reclamaram: depois do sucesso de animações como *Procurando Nemo* e *Os Incríveis*, ambos da Pixar, não bastavam desenhos de computador ou astros dublando bichinhos para ganhar as plateias.

Mesmo assim, *Madagascar* oferecia, na época, uma certa sofisticação no roteiro que só seria mais rotineiro anos depois, em filmes como *Divertida Mente* (2015). Exemplo? Um diálogo travado entre dois macacos, em que um deles diz que Tom Wolfe, o autor do livro *A Fogueira das Vaidades* (que não é identificado como tal, nem por qualquer outra obra) vai se apresentar num teatro e o outro retruca "*Oba, vamos jogar cocô nele*".

Tabela 1 – Análise fílmica sobre os conteúdos biológicos.

Trechos	**Minutagens**	**Conteúdo do Filme**	**Conteúdo Biológico Esperado**
1	ao decorrer do filme todo	convivência entre espécies que não interagem na natureza	convivência entre espécies do mesmo ambiente
2	38:24, 01:12:42	fossas caçando em bando	fossas caçando solitárias ou em grupos pequenos
3	41:54	lêmures liderados por um rei	liderança matriarcal entre os lêmures
4	54:32	leão para de comer carne	leão sendo um animal carnívoro

5	01:09:10	pinguins frequentando Madagascar	pinguins em um local frio ao decorrer de todo o filme
6	09:33	adaptação instantânea dos animais criados em cativeiro ao ambiente selvagem	animais criados em cativeiro com extrema dificuldade em sobreviver na natureza

Formulário

O formulário construído é composto por 20 perguntas. Esse contém: um cabeçalho (n= 1), o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (n= 1), as Perguntas sobre o perfil do participante (n= 4), as Questões sobre o filme (n= 11) e as Questões sobre a qualidade dos formulários (n= 5) (Figuras 3 a 17).

Figura 3 - O cabeçalho do formulário.



Cap. 4 Fauna Fabricada: Quando o cinema reinventa a natureza em Madagascar

Você está sendo convidado para participar de pesquisa que visa analisar o seus conhecimentos sobre Biologia no filme Madagascar

Pedimos que leia, cuidadosamente, o que segue e nos pergunte sobre qualquer dúvida que você tiver. Após ser esclarecido (a) sobre as informações nos 10 itens a seguir você está codado(a) a responder o questionário com 30 perguntas (10 acessórias + 20 sobre Madagascar).

Garantimos que em caso de recusa você não sofrerá nenhuma penalidade.

Qualquer dúvida adicional entre em contato com a Professora Neuza Rejane Wille Lima através do e-mail: rejane_lima@id.uff.br

Assim, visando um melhor aproveitamento das nossas atividades, você será consultado(a) sobre:

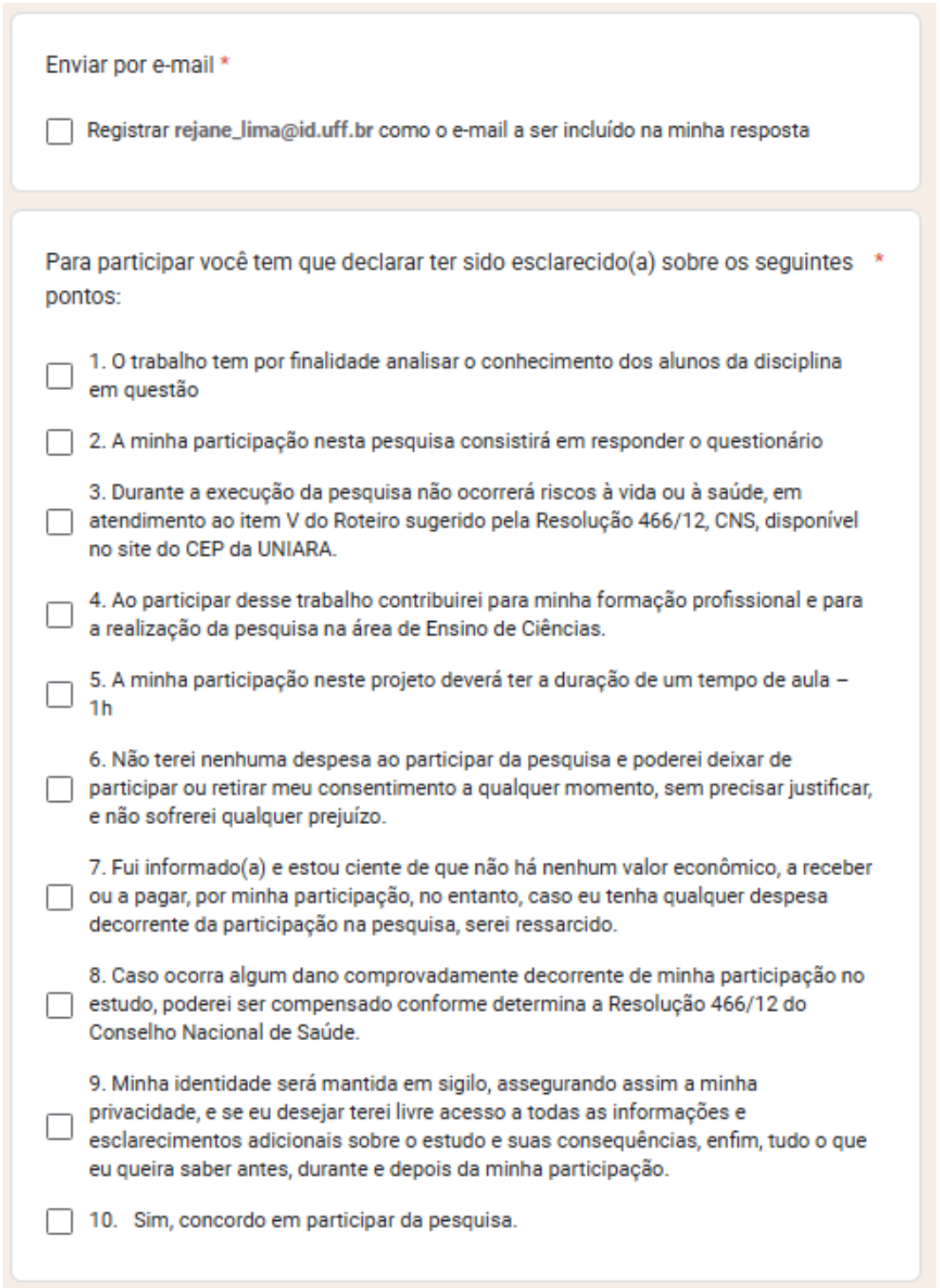
- o seu perfil básico
- o quanto você já construiu de conhecimento sobre o tema em questão

rejane_lima@id.uff.br Mudar de conta

* Indica uma pergunta obrigatória

Fonte: os autores

Figura 4 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.



Enviar por e-mail *

☐ Registrar rejane_lima@id.uff.br como o e-mail a ser incluído na minha resposta

Para participar você tem que declarar ter sido esclarecido(a) sobre os seguintes pontos: *

☐ 1. O trabalho tem por finalidade analisar o conhecimento dos alunos da disciplina em questão

☐ 2. A minha participação nesta pesquisa consistirá em responder o questionário

☐ 3. Durante a execução da pesquisa não ocorrerá riscos à vida ou à saúde, em atendimento ao item V do Roteiro sugerido pela Resolução 466/12, CNS, disponível no site do CEP da UNIARA.

☐ 4. Ao participar desse trabalho contribuirei para minha formação profissional e para a realização da pesquisa na área de Ensino de Ciências.

☐ 5. A minha participação neste projeto deverá ter a duração de um tempo de aula – 1h

☐ 6. Não terei nenhuma despesa ao participar da pesquisa e poderei deixar de participar ou retirar meu consentimento a qualquer momento, sem precisar justificar, e não sofrerei qualquer prejuízo.

☐ 7. Fui informado(a) e estou ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação, no entanto, caso eu tenha qualquer despesa decorrente da participação na pesquisa, serei ressarcido.

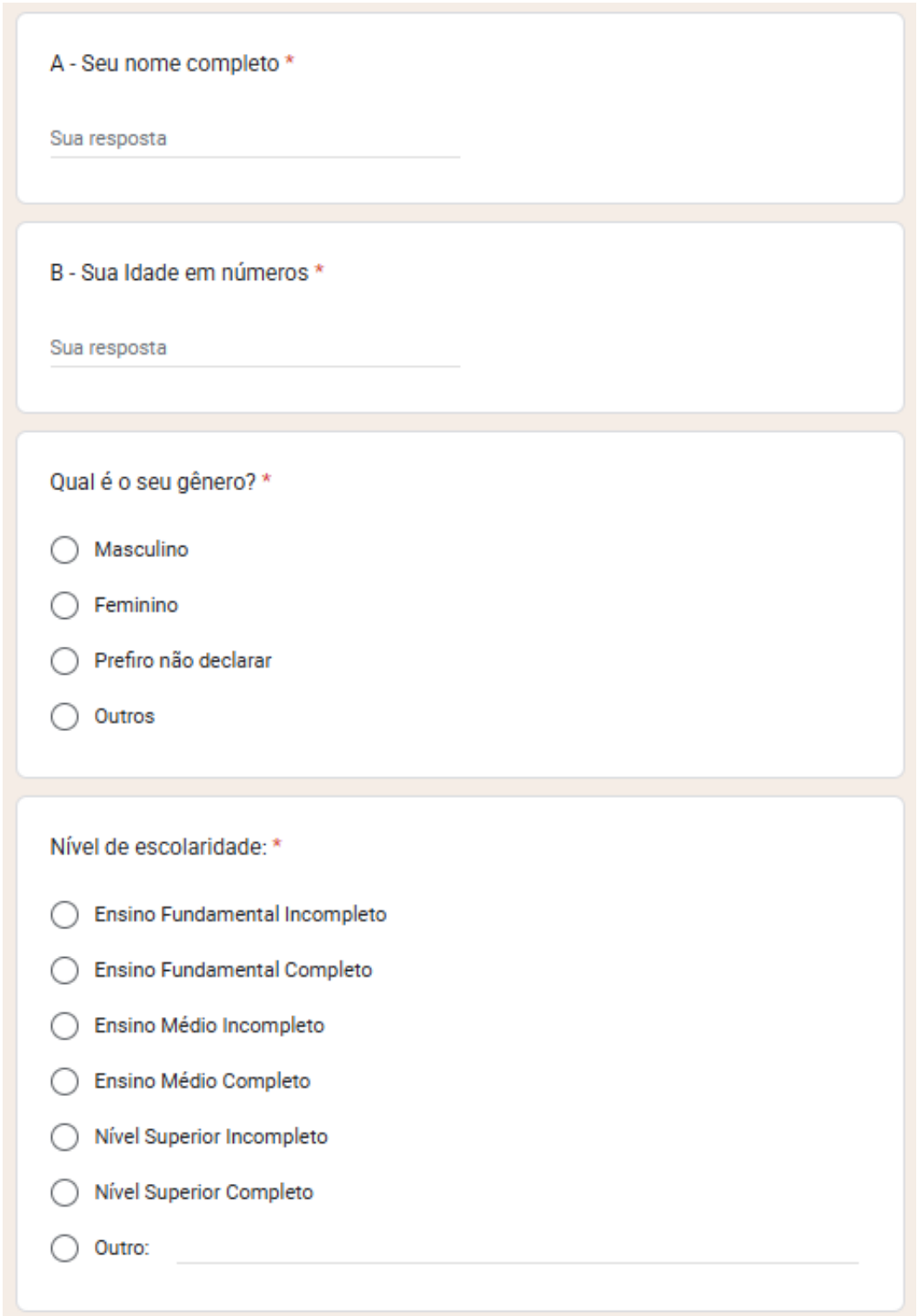
☐ 8. Caso ocorra algum dano comprovadamente decorrente de minha participação no estudo, poderei ser compensado conforme determina a Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

☐ 9. Minha identidade será mantida em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se eu desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

☐ 10. Sim, concordo em participar da pesquisa.

Fonte: Modificado de documento produzido pela FIOCRUZ.

Figura 5 – Perguntas sobre o perfil do participante.



Fonte: os autores.

Figura 6 – Pergunta 1 do questionário.

1) Na figura em anexo indique quais as convivências harmônicas e possíveis *

Ex. Girafa com Pinguim é harmônica porque não envolve competição, predação e/ou parasitismo



	Harmônica	Desarmônica	Coexistem	Não coexistem
Girafa e pinguins	☐	☐	☐	☐
Leão e zebra	☐	☐	☐	☐
Hipopótamo e Lêmures	☐	☐	☐	☐
Zebra e macacos	☐	☐	☐	☐
Leão e lêmures	☐	☐	☐	☐
Girafa e leão	☐	☐	☐	☐
Hipopótamo e girafa	☐	☐	☐	☐
Macacos e Lêmures	☐	☐	☐	☐

Fonte: os autores

Figura 7 – Perguntas 2 e 3 do questionário.

2) Marque a alternativa verdadeira.

- ◯ As Girafas dormem em pé
- ◯ Os leões são herbívoros
- ◯ As Zebras existem em Madagascar
- ◯ As fossas caçam em bando

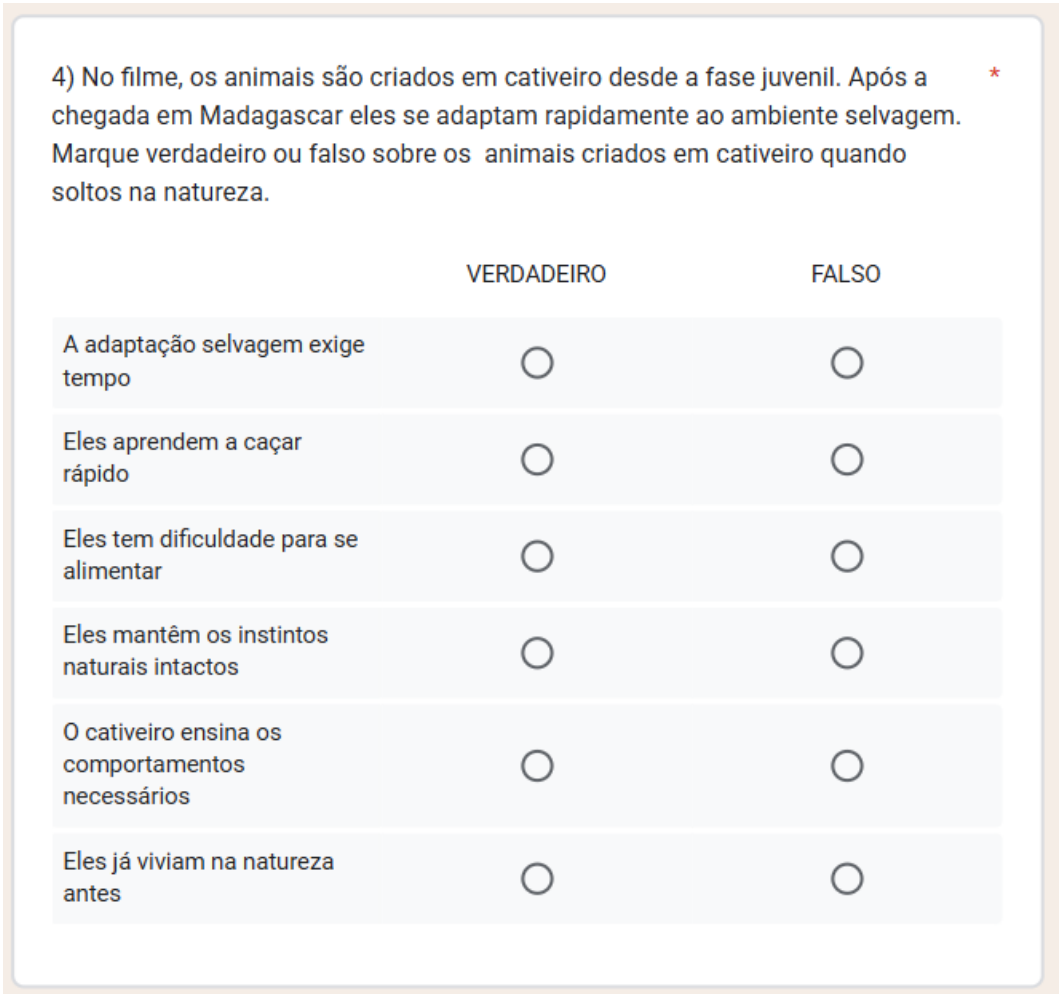
3) No filme, o leão Alex é visto comendo alga marinha, por que esse é um comportamento incomum na natureza? *



- ☐ Porque o leão não digere paredes de plantas (celulose)
- ☐ Porque leões são herbívoros
- ☐ Porque leões não tem acesso a algas marinhas no ambiente natural
- ☐ Porque leões são carnívoros
- ☐ Porque os leões preferem frutas tropicais a vegetais marinhos

Fonte: os autores

Figura 8 – Pergunta 4 do questionário.



4) No filme, os animais são criados em cativeiro desde a fase juvenil. Após a chegada em Madagascar eles se adaptam rapidamente ao ambiente selvagem. Marque verdadeiro ou falso sobre os animais criados em cativeiro quando soltos na natureza. *

	VERDADEIRO	FALSO
A adaptação selvagem exige tempo	○	○
Eles aprendem a caçar rápido	○	○
Eles tem dificuldade para se alimentar	○	○
Eles mantêm os instintos naturais intactos	○	○
O cativeiro ensina os comportamentos necessários	○	○
Eles já viviam na natureza antes	○	○

Fonte: os autores

Figura 9 – Pergunta 5 do questionário.

5) No filme, vemos Alex (leão), Marty (zebra), Glória (hipopótamo) e Melman (girafa) sendo transferidos para o seu local de vivência (savanas e pradarias). Inicialmente, para onde essas espécies seriam levadas? *



- [ ] Tanzânia
- [ ] Quênia
- [ ] Turquia
- [ ] Áustria
- [ ] Namíbia

Fonte: os autores

Figura 10 – Pergunta 6 do questionário.

6) Qual destas espécies é endêmica de Madagascar? *

- ○ Leão
- ○ Zebra
- ○ Pinguim
- ○ Girafa
- ○ Fossas

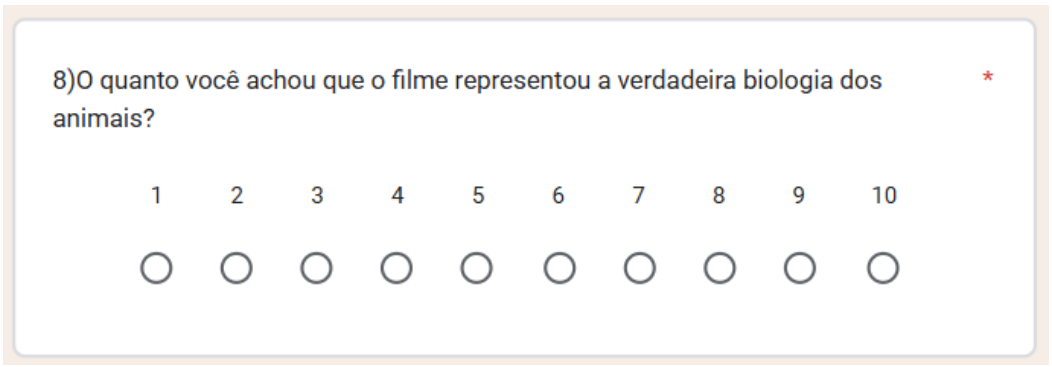
Fonte: os autores

Figura 11 – Pergunta 7 do questionário.



Fonte: os autores

Figura 12 - Pergunta 8 do questionário.



Fonte: os autores

Figura 13 - Pergunta 9 do questionário.

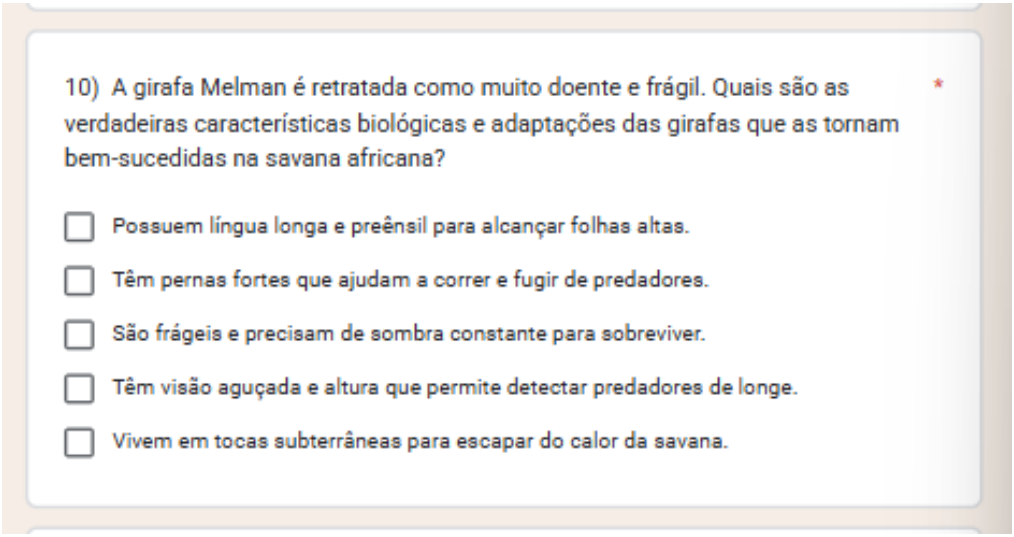
9) Dentro dos seus conhecimentos, as zebras: *



- [ ] Tem padrões de listra únicos, como impressões digitais
- [ ] Todas as zebras são iguais
- [ ] Todas as zebras de uma mesma espécie tem padrões de listras iguais
- [ ] O padrão de listras ajudam as zebras saltarem longas distâncias

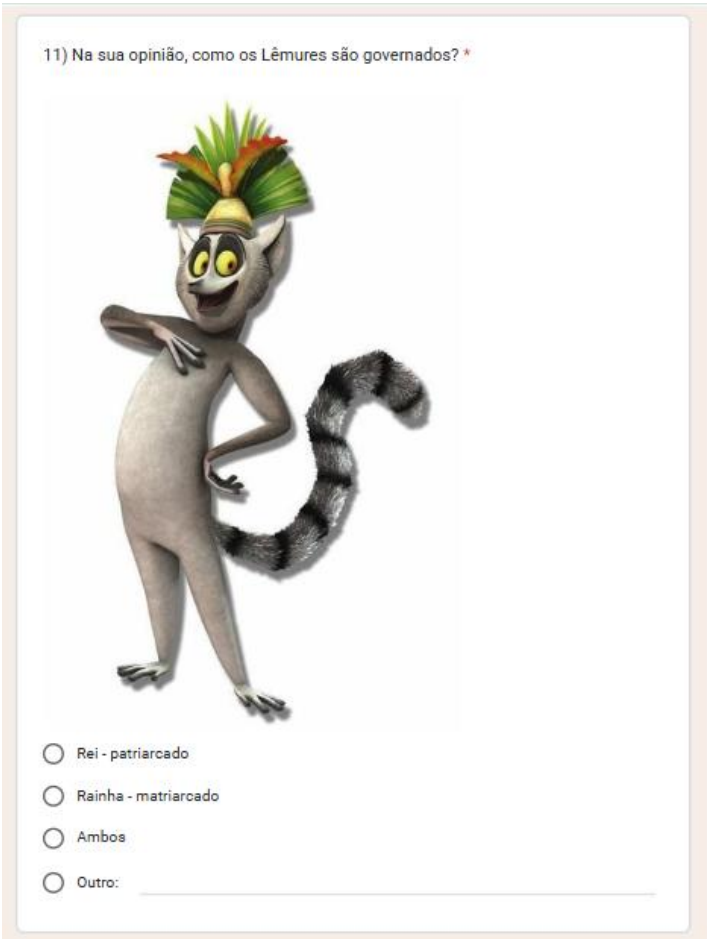
Fonte: os autores

Figura 14 - Pergunta 10 do questionário.



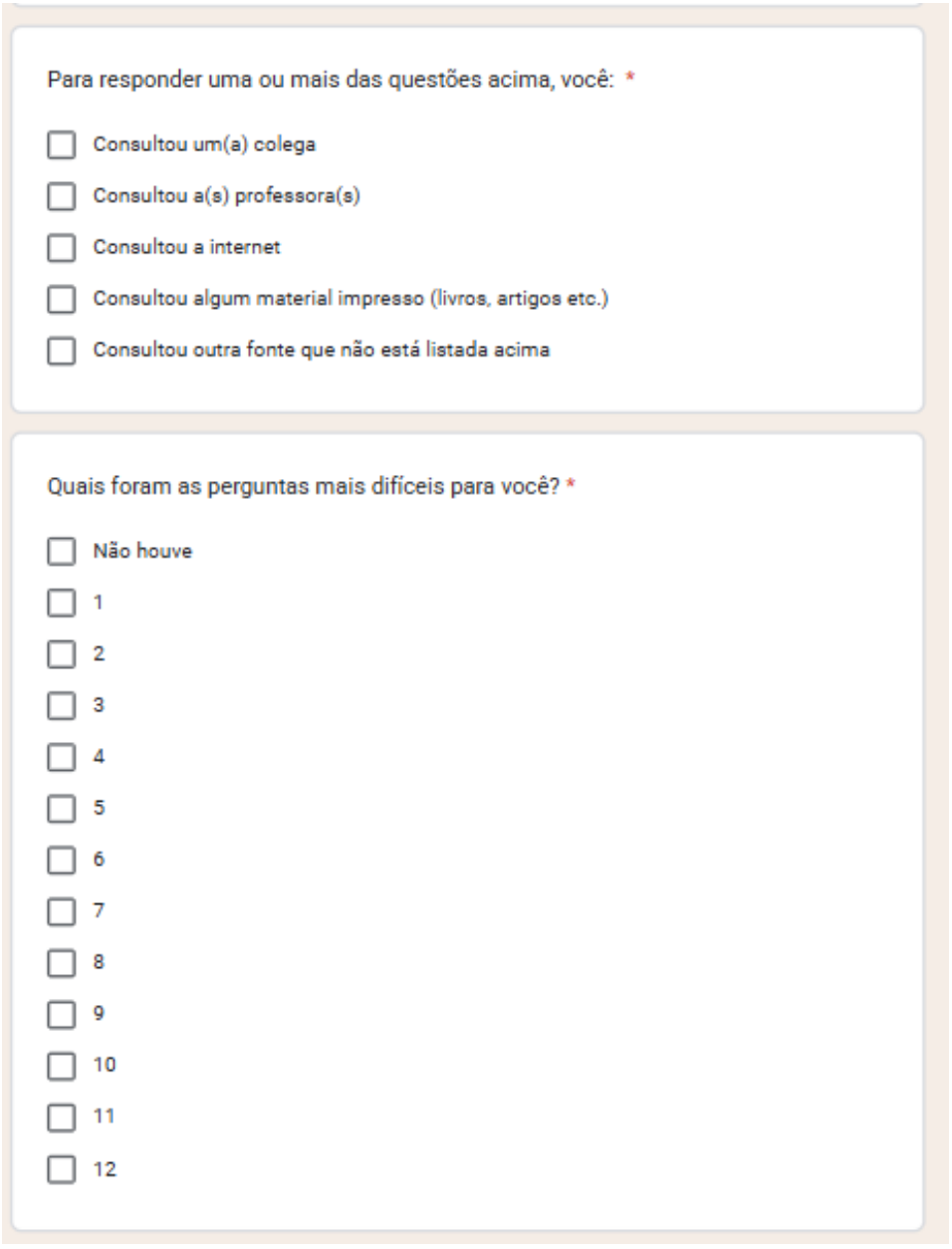
Fonte: os autores

Figura 15 - Pergunta 11 do questionário.



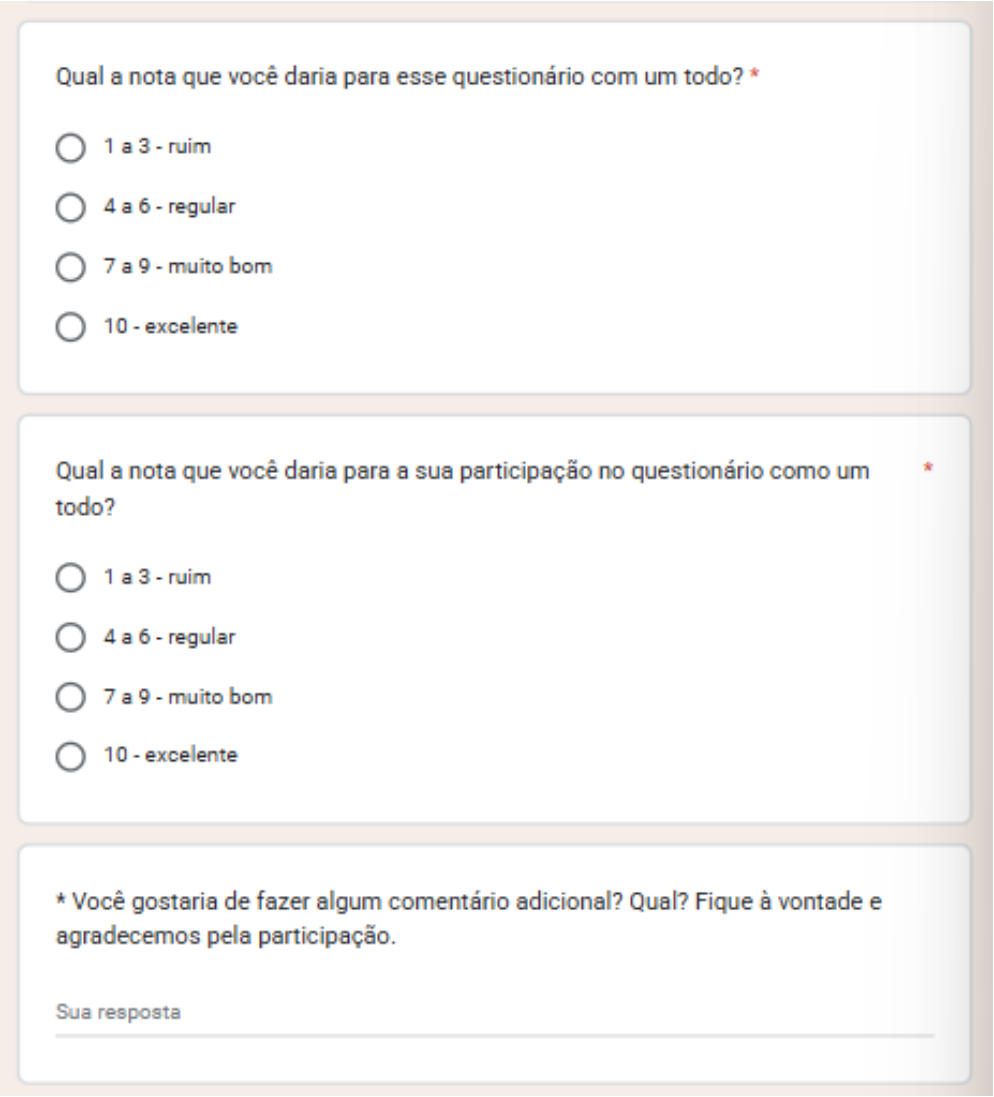
Fonte: os autores

Figura 16 – Perguntas avaliativas sobre o questionário.



Fonte: os autores

Figura 17 - Perguntas avaliativas sobre o questionário.



Fonte: os autores

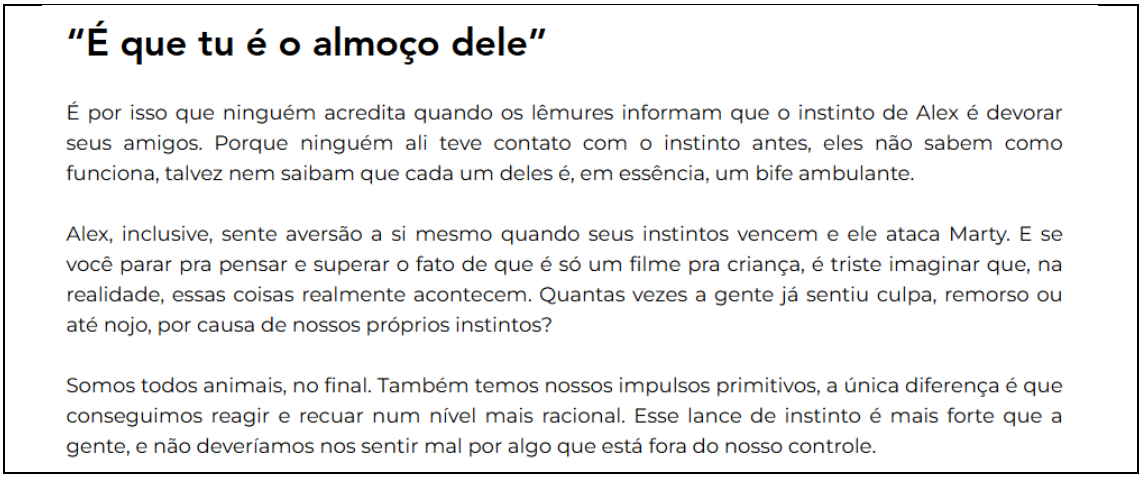
Considerações finais

Madagascar é um filme de animação que marcou época e se tornou um clássico por combinar humor, personagens carismáticos e uma narrativa envolvente. Entre eles, destacam-se os pinguins, cuja popularidade resultou no filme derivado "Pinguins de Madagascar" (2014). A história aborda temas como amizade, identidade e adaptação, ao contrastar a vida dos protagonistas em dois cenários distintos: o zoológico e a natureza.

Apesar de ser um filme direcionado para o público infantil, o mesmo traz mensagens subliminares com alusão ao uso de drogas e reflexões sobre as diferenças naturais entre as espécies e sobre adaptações ao ambiente de cativeiro (zoológico) e naturais (Madagascar). O ponto alto do filme são as abordagens

sobre os instintos animais de cada um dos personagens, especialmente o Leão, um predador da natureza que costuma se alimentar de zebras, entre outros (Figura 18)

Figura 18 – Trechos do artigo publicado por Carvalho (2004).



"É que tu é o almoço dele"

É por isso que ninguém acredita quando os lêmures informam que o instinto de Alex é devorar seus amigos. Porque ninguém ali teve contato com o instinto antes, eles não sabem como funciona, talvez nem saibam que cada um deles é, em essência, um bife ambulante.

Alex, inclusive, sente aversão a si mesmo quando seus instintos vencem e ele ataca Marty. E se você parar pra pensar e superar o fato de que é só um filme pra criança, é triste imaginar que, na realidade, essas coisas realmente acontecem. Quantas vezes a gente já sentiu culpa, remorso ou até nojo, por causa de nossos próprios instintos?

Somos todos animais, no final. Também temos nossos impulsos primitivos, a única diferença é que conseguimos reagir e recuar num nível mais racional. Esse lance de instinto é mais forte que a gente, e não deveríamos nos sentir mal por algo que está fora do nosso controle.

O filme tangencia um problema a muito discutido entre acadêmicos, profissionais que tratam de animais, organizações governamentais e não governamentais (Carvalho, 2004). Há mais de 50 anos vários autores vêm abordando essa temática direta ou indiretamente (Packer; Pusey, 1983; Beck et al. 1994; Jolly, 1996; Kappeler, 1999; Nowak, 1999; Dollar, 2002; Harvey, 2005; Macdonald, 2006; Begon et al., 2007; Kleiman et al., 2010; Hawkins, 2015; Carvalho, 2024). A problemática reintrodução de animais nascidos em cativeiro envolve estratégias de conservação para restaurar populações na natureza.

O processo exige rigoroso planejamento, incluindo: (seleção de indivíduos; avaliações genéticas, reabilitação comportamental para recuperar instintos de caça e defesa e, por vezes, convívio com membros da própria espécie. A soltura dos candidatos a reintrodução deve ocorrer de modo gradual em áreas protegidas, devidamente monitoradas por telemetria e fornecimento de suplementos alimentares e ainda com vigilância de possíveis ameaças (Beck et al., 1994; Scott, 2005; KLEIMAN et al., 2010).

REFERÊNCIAS

BECK, B. B. et al. Reintroduction of captive-born animals. Endangered Species UPDATE, 11(4):1-6, 1994.

BEGON, M.; TOWNSEND, C. R.; HARPER, J. L. Ecologia: de indivíduos a ecossistemas. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CARVALHO, Katherine. Críticas sociais escondidas em “Madagascar” que você talvez não tenha percebido. Antes que eu me esqueça. 2024. Disponível em: https://www.aqeme.com/post/criticas-sociais-madagascar Acesso em 08 abr. de 2026.

DOLLAR, L. J. Fossa activity and predation patterns: effects on prey behavior and ecosystem dynamics in Madagascar. 2002. Tese (Doutorado em Biologia) – Duke University, Durham, 2002.

EBERT, Roger. Madagascar (2005). RogerEbert.com, Chicago, 26 maio 2005. Disponível em: https://www.rogerebert.com/reviews/madagascar-2005. Acesso em: 9 jun. 2025.

HARVEY, Dennis. Madagascar. Variety, Los Angeles, 22 maio 2005. Disponível em: https://variety.com/2005/film/awards/madagascar-1200525592/. Acesso em: 11 jun. 2025.

HAWKINS, F. Cryptoprocta ferox. In: IUCN Red List of Threatened Species, 2015. Disponível em: https://www.iucnredlist.org/species/5760/45197252. Acesso em: 19 jun. 2025.

JOLLY, A. Lemur behavior: a Madagascar field study. Chicago: University of Chicago Press, 1966.

KAPPELER, P. M. Lemur social systems and their ecological basis. Primates, 40(1):119–131, 1999.

KLEIMAN, D. G.; THOMPSON, K. V.; BAER, C. K. Wild mammals in captivity: principles and techniques for zoo management. 2. ed. Chicago: University of Chicago Press, 2010.

MACDONALD, D. (Ed.). The encyclopedia of mammals. Oxford: Oxford University Press, 2006.

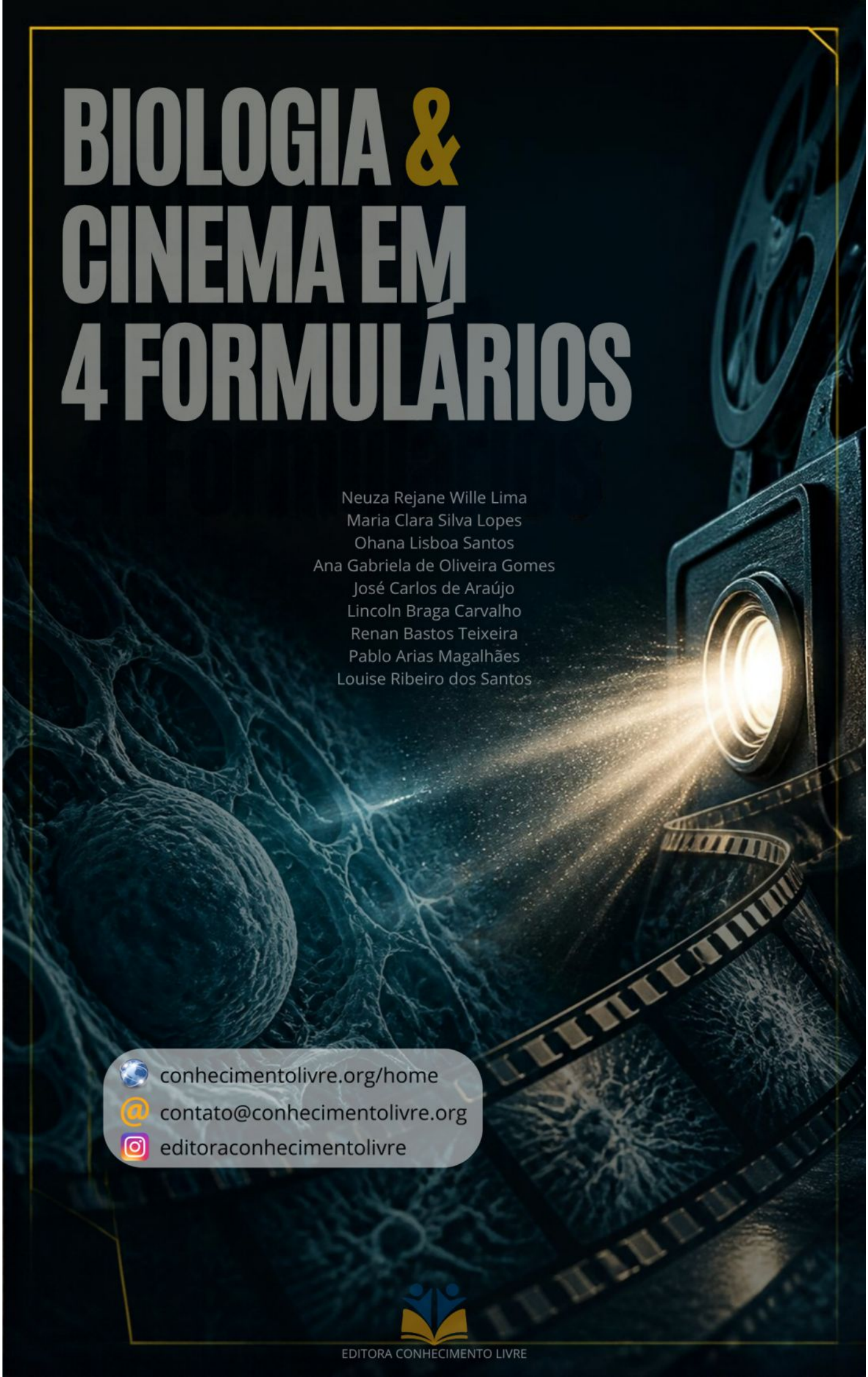
NOWAK, R. M. Walker’s mammals of the world. 6. ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999.

PACKER, C.; PUSEY, A. E. Adaptations of female lions to infanticide by incoming males. American Naturalist, 121:716–728, 1983.

SCOTT, A. O. Escaping New York for a real jungle. The New York Times, New York, 27 maio 2005. Disponível em: https://www.nytimes.com/2005/05/27/movies/escaping-new-york-for-a-real-jungle.html. Acesso em: 9 jun. 2025.

BIOLOGIA & CINEMA EM 4 FORMULÁRIOS

Neuza Rejane Wille Lima
Maria Clara Silva Lopes
Ohana Lisboa Santos
Ana Gabriela de Oliveira Gomes
José Carlos de Araújo
Lincoln Braga Carvalho
Renan Bastos Teixeira
Pablo Arias Magalhães
Louise Ribeiro dos Santos



conhecimentolivre.org/home
contato@conhecimentolivre.org
editoraconhecimentolivre

EDITORA CONHECIMENTO LIVRE