



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

BRUNA FIGUEIREDO SALGADO

**A BRINCADEIRA NÃO PODE PARAR:**  
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DE *TOY STORY 3*

PORTO ALEGRE

2017

BRUNA FIGUEIREDO SALGADO

**A BRINCADEIRA NÃO PODE PARAR:**  
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DE *TOY STORY 3*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Relações Públicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nísia Martins do Rosário

Coorientador: Maurício Rodrigues Pereira

PORTO ALEGRE

2017

BRUNA FIGUEIREDO SALGADO

**A BRINCADEIRA NÃO PODE PARAR:**  
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DE *TOY STORY 3*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Relações Públicas.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Nísia Martins do Rosário – UFRGS  
Orientadora

---

Maurício Rodrigues Pereira – UFRGS  
Coorientador

---

Ms. Adriana Pierre Coca – UFRGS  
Examinadora

---

Dr. Juliano Rodrigues – UFRGS  
Examinador

PORTO ALEGRE

2017

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, pelo eterno apoio incondicional. Marilza, você é e sempre será a minha maior referência. Obrigada por jamais ter desistido dos nossos sonhos. Você é uma mãe incrível e um ser humano extraordinário. Eu te admiro muito, sempre.

Gigi, minha irmã e minha melhor amiga. Pela lealdade e por me oferecer um amor que transcende qualquer preconceito ou distância, muito obrigada. Eu tenho um orgulho enorme da pessoa que você se tornou.

Paula, a você, que me mostrou a cor da vida depois de tantos dias cinzentos. Obrigada pelo apoio, mais uma vez. Por acreditar tanto em mim e sempre me encorajar a ir mais longe. Obrigada por me tornar uma pessoa melhor, todos os dias.

Ao meu parceirinho, Bowie. Mesmo que não saiba ler ou sequer compreender este agradecimento, o meu muito obrigada pela cumplicidade em todos os momentos.

Aos meus orientadores, Nísia e Mauricio, obrigada por contribuírem para a conclusão desta fase tão importante da minha vida.

*“O que quer que aconteça, sempre estaremos juntos. Ao infinito e além”.*

*Toy Story*

## RESUMO

Este trabalho pretende identificar estratégias narrativas utilizadas no longa-metragem de animação *Toy Story 3*, na construção de um vínculo com o público adulto. Para isso, o objeto empírico eleito para análise foi o filme de animação *Toy Story 3*. Por meio de uma contextualização sobre o surgimento do cinema de animação com suporte de Lucena Júnior (2011), Fossati (2009) e Williams (2001), uma investigação sobre narratologia por Carlos Reis (1999), estruturas narrativas por Vladimir Propp (1983) e Joseph Campbell (2007) e *double coding* e ironia intertextual por Umberto Eco (1994), identificou-se no filme estudado cinco estratégias narrativas com apelo direcionado ao público adulto. A metodologia utilizada foi revisão bibliográfica, coleta de informações sobre a produção do longa-metragem e análise do filme, com foco na observação de cenas que pudessem constituir *double coding* ou ironia intertextual. As relações encontradas permitiram um maior entendimento sobre como o cinema de animação se comporta atualmente, apresentando-se como um produto de igual valor para crianças e adultos.

**Palavras-chave:** Filmes de Animação. Estratégias narrativas. *Double coding*. *Toy Story*. *Pixar*.

## ABSTRACT

This work intends to identify narrative strategies used in the animated film *Toy Story 3*, which are related to adult audiences. For this, the empirical object chosen for analysis was the animated film *Toy Story 3*. Through a contextualization on the emergence of animation cinema with support of Lucena Júnior (2011), Fossati (2009) and Williams (2001), an investigation on narratology by Carlos Reis (1999), narrative structures by Vladimir Propp (1983) and Joseph Campbell (2007) and *double coding* and intertextual irony by Umberto Eco (1994), five narrative strategies were identified in the film studied with specific appeal to adult audiences. The methodology used was a bibliographical review, collection of information about the production and analysis of the film, focusing on the observation of scenes that could constitute *double coding* or intertextual irony. The relationships found allow a greater understanding of how animation cinema currently behaves, presenting itself as a product of equal value for children and adults.

**Keywords:** Animated Films. Narrative strategies. *Double coding*. *Toy Story*. *Pixar*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Taumatrópio .....	18
Figura 2 – Fenacistocópio .....	18
Figura 3 – Zootrópio.....	19
Figura 4 – Praxinoscópio.....	19
Figura 5 – <i>Flipbook</i> .....	20
Figura 6 – Mickey Mouse em <i>Steamboat Willie</i> .....	22
Figura 7 – Betty Boop .....	23
Figura 8 – A Branca de Neve e os Sete Anões.....	24
Figura 9 – Pato Donald em <i>Der Fuehrer's Face</i> .....	25
Figura 10 – Trilogia <i>Toy Story</i> .....	32
Figura 11 – A jornada do herói.....	36
Figura 12 – Comparativo das cenas de abertura de <i>Toy Story 1 e 2</i> .....	54
Figura 13 – Comparativo de cenas de <i>Toy Story 2 e 3</i> .....	55
Figura 14 – Comparativo infância de <i>Andy</i> em <i>Toy Story 2 e 3</i> .....	56
Figura 15 – Referência a operação dos soldados em <i>Toy Story 1 e 3</i> .....	56
Figura 16 – Reunião dos brinquedos em <i>Toy Story 1 e 3</i> .....	57
Figura 17 – Cachorro <i>Buster</i> em <i>Toy Story 2 e 3</i> .....	57
Figura 18 – O Baú de brinquedos guardados em <i>Toy Story 1 e 3</i> .....	58
Figura 19 – “O Garra”, em <i>Toy Story 1 e 3</i> .....	59
Figura 20 – <i>Zurg</i> , em <i>Toy Story 2 e 3</i> .....	60
Figura 21 – <i>Andy</i> brincando com <i>Woody</i> em <i>Toy Story 1 e 3</i> .....	61
Figura 22 – Comparativo <i>Toy Story 3</i> e filmes <i>Western</i> .....	62
Figura 23 – Referências a filmes de ficção científica no espaço.....	63
Figura 24 – Referências a filmes de agentes secretos .....	63
Figura 25 – Satirização de interrogatório .....	64
Figura 26 - Referência ao filme <i>Rebeldia Indomável</i> em <i>Toy Story 3</i> .....	65
Figura 27 – Referência ao filme <i>Um Sonho de Liberdade</i> em <i>Toy Story 3</i> .....	66
Figura 28 – Referência aos anos 80 em <i>Toy Story 3</i> .....	66
Figura 29 – Referência ao filme <i>O Exorcista</i> em <i>Toy Story 3</i> .....	67
Figura 30 – Referência em <i>Toy Story 3</i> a pessoa sendo arrastada em filme de terror.....	68
Figura 31 – Filmagem caseira em <i>Toy Story 3</i> .....	69



Figura 32 – Crescimento de <i>Andy</i> em <i>Toy Story 3</i> .....	69
Figura 33 – Estereótipo adolescente de <i>Molly</i> em <i>Toy Story 3</i> .....	70
Figura 34 – Tristeza da mãe de <i>Andy</i> .....	70
Figura 35 – O passado de <i>Lotso</i> .....	71
Figura 36 – Vigilância de segurança máxima em <i>Sunnyside</i> .....	72
Figura 37 – Aterro Municipal em <i>Toy Story 3</i> .....	73
Figura 38 – <i>Barbie</i> inconsolada.....	74
Figura 39 – Amor à primeira vista de <i>Barbie</i> e <i>Ken</i> .....	75
Figura 40 – Desfile de <i>Ken</i> .....	76
Figura 41 – <i>Buzz</i> em modo espanhol .....	77
Figura 42 – <i>Buzz</i> espanhol encontra <i>Jessie</i> .....	78
Figura 43 – Dança flamenca de <i>Buzz</i> .....	79
Figura 44 – <i>Buzz</i> salva <i>Jessie</i> .....	79
Figura 45 – <i>Lotso</i> bom vs. <i>Lotso</i> mau .....	80
Figura 46 – <i>Sra. Cabeça de Batata</i> e os músculos do besouro <i>Twitch</i> . .....	81
Figura 47 – <i>Woody</i> cobre o assento do vaso sanitário com papel .....	81
Figura 48 – Bate-papo online da personagem <i>Trixie</i> .....	82
Figura 49 – Capangas de <i>Lotso</i> se divertem com jogo infantil .....	83
Figura 50 – Brinquedos no incinerador de lixo .....	85
Figura 51 – O adeus de <i>Andy</i> aos brinquedos.....	86

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – <i>Paradigma Disney</i> na animação tradicional e digital.....	39
Quadro 2 – Estratégias Narrativas de <i>Toy Story 3</i> .....	47
Quadro 3 – Desconstrução narrativa de <i>Toy Story 3</i> .....	48

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1 TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO</b> .....	17
1.1 DOS PRIMÓRDIOS AOS INSTRUMENTOS ÓPTICOS .....	17
1.2 O BOOM DA INDÚSTRIA ANIMADA.....	21
1.3 A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E OS DESENHOS NA TELEVISÃO.....	25
1.4 PÓS-GUERRA E O RENASCIMENTO DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL .....	27
1.5 A ASCENSÃO DA ANIMAÇÃO DIGITAL .....	30
<b>2 ESTRUTURA DO FILME</b> .....	32
2.1 NARRATOLOGIA DE TOY STORY 3 – ESTRUTURA E ELEMENTOS .....	33
2.2 A COMPLEXIDADE DA NARRATIVA DE TOY STORY 3.....	41
<b>3 ANÁLISE DE TOY STORY 3</b> .....	45
3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	45
3.2 ESTRATÉGIAS DA NARRATIVA DE TOY STORY 3 .....	52
3.2.1 Referência a Toy Story 1 ou 2 .....	53
3.2.2 Alusão a filmes e personagens clássicos.....	61
3.2.3 Aproximação com o mundo real .....	68
3.2.4 Sátiras da ficção e da realidade .....	73
3.2.5 Metáfora de vida.....	83
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	87
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	92

## INTRODUÇÃO

A trajetória do cinema de animação é marcada por uma série de transformações ao longo de sua história. Com o advento de novas tecnologias digitais, no final do século XX, animadores e estúdios evoluíram no gênero em termos estéticos e narrativos. A partir de 1980, a computação gráfica passou a ser gradativamente incorporada nas produções. A crescente adesão trouxe resultados semelhantes ou melhores do que aqueles obtidos pela via tradicional<sup>1</sup>, despendendo menor tempo e investimento financeiro (GUILLÉN, 1997). Neste contexto, a tarefa mecânica e repetitiva do processo de criação de desenhos feitos manualmente, adotada até então, foi sendo eliminada gradualmente, abrindo espaço para uma nova era. Segundo Garcez e Oliveira (2001), o trabalho que antes era produzido exclusivamente pela técnica manual, tornou-se simplificado, e passou a contar com o auxílio de programas especiais que permitiram uma grande expansão dos filmes animados no mercado, trazendo à tona uma indústria da animação.

A *Pixar Animation Studios*, hoje conhecida como uma das maiores produtoras de filmes de animação do mundo, teve papel fundamental no surgimento e evolução deste novo cenário. O estúdio, fundado em 1986 como uma divisão da *Lucasfilm*<sup>2</sup>, e comprado pouco tempo depois por Steve Jobs, era no princípio uma companhia voltada para a produção de computadores. Contudo, a Pixar mudou o seu modelo de negócio após obter enorme sucesso com dois curtas animados produzidos por um de seus funcionários<sup>3</sup>, *John Lasseter*. Percebendo a potencialidade das ferramentas de criação digital, em 1991 a *Pixar* assinou um contrato com a *Disney* para desenvolver três longas animados, sendo o primeiro deles *Toy Story*.

Após quatro anos de trabalho, em 1995 é lançado *Toy Story*: uma história em que brinquedos ganham vida quando deixados sozinhos. No filme, o *cowboy Woody*, boneco favorito do menino *Andy*, sente-se ameaçado com a chegada de um novo brinquedo, *Buzz Lightyear*. A rivalidade entre os dois se desenrola nas mais variadas aventuras, culminando em uma grande amizade entre os personagens. Por meio desta produção, a *Pixar* mudou a visão do cinema sobre a animação. Até então vistos como uma extensão do desenho criado à

---

<sup>1</sup> Desenhos feitos manualmente.

<sup>2</sup> A *Lucasfilm*, fundada por George Lucas em 1971, foi uma das pioneiras no desenvolvimento de efeitos especiais, som e animação para o cinema. A empresa é conhecida pela produção dos sete filmes da saga *Star Wars*, além de outros sucessos de bilheteria, como a franquia *Indiana Jones*. Fonte: Site da *LucasFilm*. Disponível em: <<http://lucasfilm.com/>>. Acesso em 29 de junho de 2017.

<sup>3</sup> *John Lasseter* produzia seus curtas animados com o objetivo de mostrar os recursos técnicos dos computadores e alavancar as vendas.

mão, sendo bidimensionais, os filmes de animação foram aperfeiçoados visualmente, passando a ter a possibilidade de dimensão e textura. Considerado um marco no cinema de animação, *Toy Story* arrecadou mais de US\$ 358 milhões de dólares. O filme também recebeu três indicações ao Oscar e duas indicações ao Globo de Ouro<sup>4</sup>.

Já em 1999, a *Pixar* exhibe *Toy Story 2*, com o menino *Andy* já adolescente. No filme, *Woody* tenta resgatar um velho pinguim de borracha de um bazar de usados, e acaba sendo sequestrado por um colecionador de brinquedos raros. Ao longo da narrativa, *Woody* descobre que havia sido protagonista em um famoso seriado de TV, conhecendo mais sobre sua origem e razão de existência. Enquanto isso, na tentativa de recuperar o amigo, *Buzz* e os demais brinquedos de *Andy* saem pela cidade em uma operação resgate. Introduzindo novos personagens e cenários bastante diferenciados em relação a primeira produção, *Toy Story 2* cativou mais uma vez o seu público, e venceu o Globo de Ouro como melhor filme de comédia musical e um *Grammy Awards* de melhor canção.<sup>5</sup>

Quinze anos após o lançamento do primeiro filme da franquia, a *Pixar* apresenta em 2010 *Toy Story 3*, trazendo um desfecho para a história que esteve presente na infância e adolescência de toda uma geração. Parte final da mais longínqua saga do estúdio, *Toy Story 3* encantou crianças e emocionou adultos em uma narrativa que marcou a história do cinema. Na trama, deparamo-nos com *Andy* prestes a ir à faculdade, agora com 17 anos, caminhando para a idade adulta. Frente a esta nova realidade, *Woody*, *Buzz* e a turma mostram-se apreensivos quanto ao seu futuro incerto. A premissa simples do diretor *Lee Unkrich* nos leva a uma jornada repleta de aventuras, com direito a gargalhadas, tensão, lágrimas e reflexões sobre a passagem do tempo, a importância da amizade e a vida, de modo geral.

As tecnologias digitais possibilitaram ao cinema de animação novas experimentações de construção narrativa e, hoje, a qualidade de uma produção animada não mais se restringe ao domínio dos recursos técnicos, mas também à elaboração de uma história instigante e envolvente. Hohlfeldt (2011) afirma no prefácio do livro de Fossatti (2011) que:

(...) o cinema de animação se tornou um excelente meio metafórico para se falar dos

<sup>4</sup>*Toy Story* recebeu três indicações ao Oscar: Melhor Trilha Sonora em Comédia, Melhor Roteiro Original e Melhor Canção ("Amigo Estou aqui"/"Tens Um Amigo em Mim") e duas indicações ao Globo de Ouro: Melhor Filme em Comédia e Melhor Canção ("Amigo Estou Aqui"/"Tens Um Amigo em Mim"). Disponível em: <<https://www.cineclick.com.br/galerias/curiosidades-sobre-toy-story-1-2-e-3#!/item/15/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

<sup>5</sup>No *Globo de Ouro*, ganhou *Melhor Filme - Comédia/Musical* e foi nomeado para *Melhor Canção*, com "*When She Loved Me*", de *Randy Newman*. No *Grammy*, ganhou *Melhor Canção*, com "*When She Loved Me*", de *Randy Newman*. Disponível em: <<http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Toy-Story#tab=summary/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade, como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidades equilibradas em universos cada vez mais múltiplos (HOHLFELDT, 2011 apud FOSSATTI, 2011, p. 8).

Como resultado deste progresso, o público-alvo destas produções sofreu transformações, deixando de limitar-se somente às crianças, voltando a contemplar também jovens e adultos<sup>6</sup> (FOSSATTI, 2009). Carlos Saldanha, Co-Produtor de *A Era do Gelo* (2002) e diretor de *A Era do Gelo 2* (2006), explica que “nosso desafio é capturar um novo público, abrir o leque, (...) cada um dentro do seu interesse”<sup>7</sup>. Em sua teoria sobre o leitor-modelo, Umberto Eco (2003) afirma que é possível identificar em obras narrativas códigos direcionados que selecionam o espectador. Alguns podem ser orientados com exclusividade, interpretados somente por aqueles que possuem certa experiência de vida e determinadas referências ocasionais. Já outros, são tão “óbvios” que podem ser compartilhados por todos. Os desenhos animados contemporâneos, marcados por um novo panorama social, carregam esta possibilidade de atingir, por meio de uma mesma obra, a criança e o adulto.

*Toy Story 3* traz uma história moderna, com personagens originais que transparecem emoção e profundidade. Com uma estrutura narrativa multifacetada, carregada de intertextos, metáforas e sátiras, o longa-metragem impressionou não somente o público infantil como também o adulto<sup>8</sup>, revelando-se como uma verdadeira obra cinematográfica dos novos tempos. A partir desse contexto, **despontou como questionamento desta pesquisa quais estratégias narrativas são utilizadas no longa-metragem de animação *Toy Story 3* na construção de um vínculo com o público adulto.** Na perspectiva da produção e com base em princípios de Umberto Eco sobre *Double coding* e ironia intertextual, o objetivo geral desta monografia é identificar as estratégias narrativas do filme *Toy Story 3* na construção de um vínculo com o público adulto. Para que isso seja possível, elencou-se como objetivos específicos: entender a trajetória do cinema de animação e o contexto que levou os estúdios *Pixar* à produção da trilogia *Toy Story*; investigar características da narrativa do filme e a que tipo de público elas se aplicam; e, por fim, por meio das teorias apresentadas, elencar as estratégias narrativas adotadas em *Toy Story 3*, em especial aquelas que têm apelo para o público adulto.

<sup>6</sup> Segundo Corso e Corso (2006), no período em que os contos de fadas surgiram, as histórias não eram destinadas especificamente para as crianças, mas também para adultos, contadas em reuniões ao redor da fogueira. Um bom contador de histórias emocionava sua plateia, incluindo pessoas de todas as idades.

<sup>7</sup> Programa da TV Cultura, exibido no dia 27 de março de 2006. Disponível em: <<http://mais.uol.com.br/view/xiddtuwnvlqs/metropolis--entrevista-carlos-saldanha-04020E1A3962C0C11326?types=A>>. Acesso em 04 de julho de 2017.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.planocritico.com/critica-toy-story/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Este estudo faz uma reflexão sobre os variados sentidos produzidos por meio de uma das obras cinematográficas animadas de maior bilheteria da história. Ele se mostra relevante para o campo da Comunicação Social por compreender os diferentes sentidos produzidos por meio da narrativa analisada que impactam a sociedade, em especial os adultos. O trabalho também interessa a estúdios e produtoras, uma vez que apresenta o cenário contemporâneo do cinema de animação e concentra conhecimentos passíveis de serem replicados em outras produções. *Toy Story 3* traz um viés maduro e inovador para uma das trilogias mais aclamadas pela crítica do cinema animado, carregando consigo diversas possibilidades de análise. O desejo de interpretar o famoso enredo surgiu a partir de um envolvimento pessoal que tenho com a trama. *Woody* e *Buzz Lightyear*, personagens do filme, fizeram parte de minha infância, adolescência e, de alguma forma, influenciaram a pessoa que me tornei hoje.

O estado da arte ainda revela que *Toy Story 3*, mesmo que muito comentado por críticos do cinema, é relacionado em pouquíssimas pesquisas. Na Universidade Federal do Rio Grande do Sul não há a existência de trabalhos de conclusão de curso, monografias ou dissertações sobre o filme. Tal cenário também se repete nas demais universidades do Estado, onde não foram encontrados quaisquer registros. No cenário nacional, encontrou-se apenas uma monografia de 2011 do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Campinas, porém, cuja abordagem focava no estudo da dublagem do filme, de termos do inglês para o português. Dessa forma, este trabalho também busca suprir minimamente esta lacuna no campo científico, mostrando-se relevante, em especial, na área de Comunicação.

Como objeto empírico do estudo foi escolhido o filme *Toy Story 3*. No longa-metragem, o garoto *Andy*, com 17 anos, está prestes a ir para a faculdade e decide guardar seus brinquedos no sótão. Entretanto, uma confusão faz com que eles sejam doados a creche *Sunnyside*, onde *Woody*, *Buzz* e a turma encontram um universo até então inimaginável, em que os brinquedos sempre têm crianças para brincarem com eles. A felicidade, porém, acaba rápido, quando a realidade ditatorial da creche e a personalidade maquiavélica do ursinho *Lotso* são reveladas. Juntos, agora os brinquedos precisam descobrir uma forma de fugir de *Sunnyside* e encontrarem seus " finais felizes", mesmo com as várias incertezas sobre o futuro.

A metodologia utilizada para alcançar os objetivos deste trabalho foi a revisão bibliográfica - através de uma contextualização sobre o surgimento do cinema de animação com suporte de Lucena Júnior (2011), Fossati (2009) e Williams (2001), uma investigação sobre narratologia por Carlos Reis (1999), estruturas narrativas por Vladimir Propp (1984), Joseph Campbell (2007) e o executivo da *Disney* Christopher Vogler; Narrativas simples e complexas por Sant'Anna (1937) e *double coding* e ironia intertextual por Umberto Eco

(1994) - a coleta de informações sobre a produção do longa-metragem, e a análise do filme, com foco na observação de cenas que pudessem constituir *double coding* ou ironia intertextual.

Para compreender os elementos essenciais que envolvem o estudo, o trabalho foi organizado em três capítulos. No primeiro deles, recupera-se a história do cinema de animação e o contexto em que surge o estúdio *Pixar*. Foram examinadas publicações, documentários, livros e sites sobre a *Pixar* e sobre *Toy Story 3*. No segundo capítulo são apresentados conceitos de narratologia, com um aprofundamento no estudo sobre o *Paradigma Disney*, uma estrutura narrativa adotada em filmes de animação tradicional do estúdio *Disney*. Na segunda parte deste capítulo, ainda são elucidados os conceitos de *double coding* e ironia intertextual, desenvolvidos pelo teórico *Umberto Eco*. No terceiro capítulo é feita a análise de *Toy Story 3*, com o objetivo de elencar as estratégias adotadas na narrativa que possuem apelo direcionado ao público adulto. Por fim, as considerações finais encerram o trabalho.



## 1 TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dos instrumentos ópticos às consagradas produções dos estúdios *Disney* e *Pixar*, a trajetória do cinema de animação compreende contribuições de diversas partes do mundo, abrangendo importantes progressos técnicos ao longo dos anos. Com maior popularidade no continente Americano, a arte de dar vida ao inanimado também esteve muito presente na Europa, com as primeiras produções do gênero e, posteriormente, no Japão, com a criação dos *Animes*. A seguir, percorreremos alguns dos marcos dessa história.

### 1.1 DOS PRIMÓRDIOS AOS INSTRUMENTOS ÓPTICOS

As primeiras tentativas de reproduzir imagens em movimento são identificadas na arte rupestre, no período Paleolítico, seguidas pelas pinturas de templos egípcios em 1600 A.C., até a decoração de vasos da Grécia Antiga. Ao longo da história, estudos incessantes de ilusão de ótica foram sendo desenvolvidos com o intuito de aprimoramentos no formato (LUCENA JÚNIOR, 2011). Segundo Williams (2001), a primeira experiência feita com um instrumento ocorreu em 1640, pelo alemão Athanasius Kircher, com a criação da Lanterna Mágica – um aparato que lançava feixes de luz em placas de vidro com imagens ali esboçadas, projetando em uma parede desenhos em movimento.

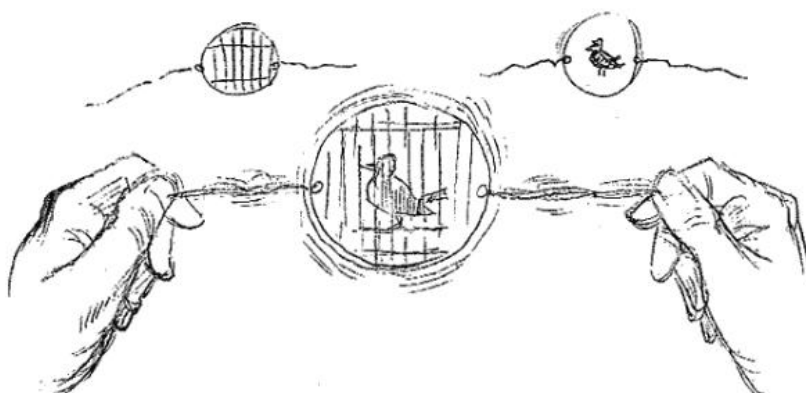
Anos mais tarde, em 1824, o físico britânico Peter Mark Roget apresentou a teoria da *persistência retiniana* – fenômeno que designa a capacidade da retina de conservar uma imagem por uma fração de segundo após a sua percepção. Por meio deste estudo, constatou-se que imagens projetadas a um ritmo superior a 16 quadros por segundo<sup>9</sup> se associam na retina sem interrupção, criando a ilusão de movimento. A descoberta, que assinala um marco na história do cinema, desencadeou o desenvolvimento de uma série de instrumentos ópticos, entre elas o taumatrópio, fenacistocópio, zootrópio, praxinoscópio e o *flipbook*, que serão explicados a seguir.

Inventado por William Fitton entre 1820 e 1825, o taumatrópio consistia em um disco de papel com um desenho na frente e outro no verso, preso a dois pedaços de barbante, um em cada ponta (CAMPACCI, 2014). Quando estes cordões eram torcidos rapidamente entre os dedos, os dois desenhos eram sobrepostos e produziam a ilusão de uma terceira imagem, graças aos princípios da persistência retiniana.

---

<sup>9</sup> Foi o físico belga *Joseph-Antoine Plateau* quem mediu pela primeira vez o tempo da persistência retiniana, em 1830.

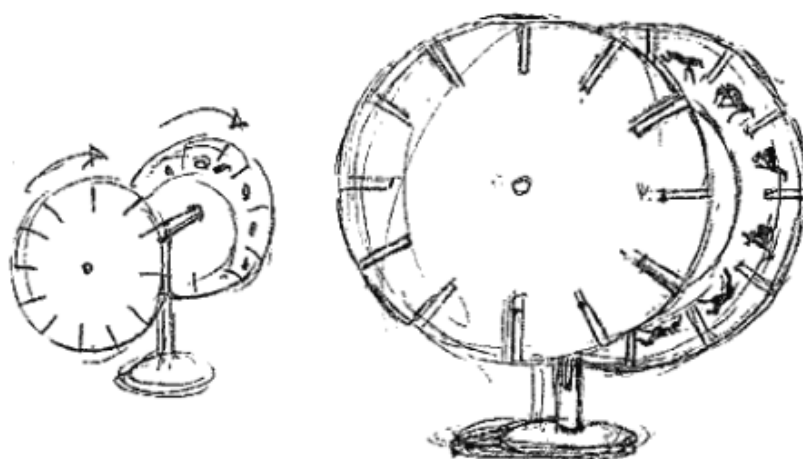
Figura 1 – Taumatrópio



Fonte: Williams (2001, p. 13).

Outra ferramenta criada neste período foi o Fenacístoscópio, desenvolvida por Joseph Plateau, em 1829 (CAMPACCI, 2014). O dispositivo nada mais era do que uma placa circular lisa composta por 16 desenhos sequenciados em posições ligeiramente diferentes. Quando girada frente a um espelho, a placa criava a ilusão de uma imagem em movimento.

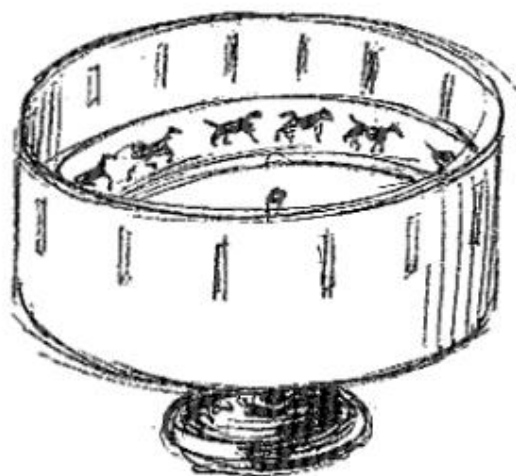
Figura 2 – Fenacístoscópio



Fonte: Williams (2001, p. 13).

Já em 1834, William George Horner trabalhava no Zootrópio (CAMPACCI, 2014), uma máquina composta por um tambor circular com pequenas janelas recortadas, através das quais o espectador olhava para desenhos dispostos em uma tira.

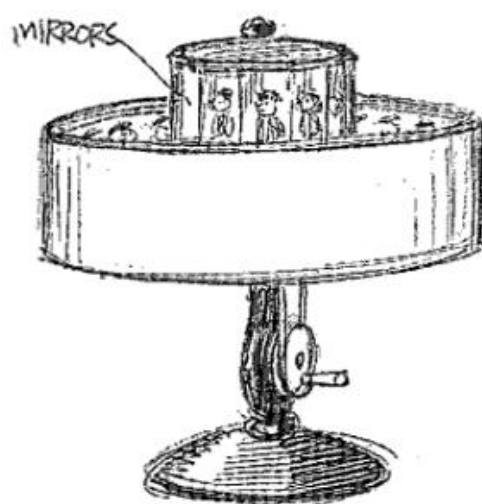
Figura 3 – Zootrópio



Fonte: Williams (2001, p. 14).

O francês Émile Reynaud, responsável pela criação do Praxinoscópio em 1877, foi outra mente que contribuiu decisivamente para o desenvolvimento da animação (CAMPACCI, 2014). Derivado do Zootrópio, o aparelho criado por ele projetava imagens através de um elaborado sistema de lentes e espelhos, configurando-se como um antecessor dos projetores modernos de cinema.

Figura 4 – Praxinoscópio

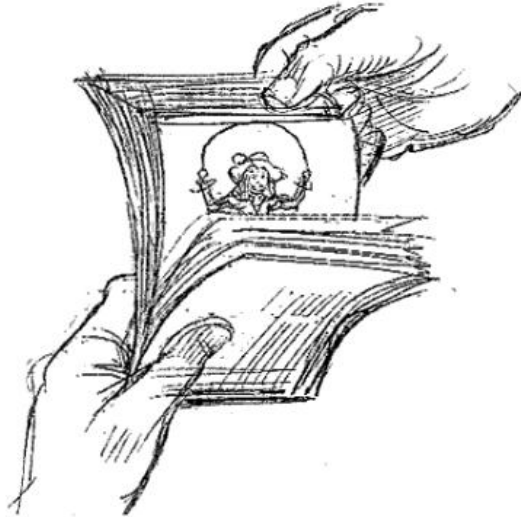


Fonte: Williams (2001, p. 14).

Em 1868, o *flipbook* surgiu como uma alternativa mais simples e acessível aos

maquinários já desenvolvidos, trazendo a promessa de avanço para o cinema de animação. Conforme ilustrado na figura 5, o *flipbook* caracteriza um livreto ilustrado por um conjunto de imagens sequenciais, que variam gradualmente, de página para página e que, quando folheado, conduz o espectador a ilusão de movimento.

Figura 5 – *Flipbook*



Fonte: Williams (2001, p. 14).

A partir do *flipbook*, a criação do filme de animação clássico tornou-se financeiramente viável e a magia cinematográfica passou a ganhar destaque com suas primeiras produções. Em 1906, o cartunista norte-americano James Blackton, com a contribuição de Thomas Edison, publicou *Humorous Phases of Funny Faces*<sup>10</sup> – o primeiro filme de animação da história do cinema<sup>1</sup> (BECKERMAN, 2003). Em 1908, o francês Émile Cohl exibiu *Fantasmagorie*<sup>11</sup> em Paris, seu primeiro filme animado (WILLIAMS, 2001). Já em 1914, Winsor McCay encantou o mundo com *Gertie the Dinosaur*<sup>12</sup>, contribuindo decisivamente para um salto no gênero (LUCENA JÚNIOR, 2011) e servindo de inspiração para a criação de personagens cativantes e envolventes.

<sup>10</sup> Projetado a 20 quadros por segundo, o curta *Humorous Phases of Funny Faces* apresenta um personagem em um quadro de giz desenhado à mão, que começava a se mover por conta própria.

<sup>11</sup> *Fantasmagorie* consiste em uma história surrealista cujo personagem principal, um palhaço feito de “palitinhos”, contracenava com uma série de objetos mórficos, como pessoas, flores e um cavalo.

<sup>12</sup> A narrativa de *Gertie the Dinosaur* além da própria “dinossaura” carismática tem o próprio *Winsor McCay* como personagem. O filme fez bastante sucesso, gerou outros filmes e até mesmo plágios.

## 1.2 O BOOM DA INDÚSTRIA ANIMADA

O início do século XX demarca o nascimento das salas de cinema, em cujas telas *O Gato Félix* (1919), *Betty Boop* (1930) e *Mickey* (1928), através de seus criadores, ganhavam visibilidade (GUILLÉN, 1997). Richard Williams, autor do livro *The Animator's Survival Kit*, disserta sobre este intenso processo de industrialização do segmento, que teve seu *boom* entre 1910 e 1940. “Nos anos vinte, O Gato Félix se tornou tão popular quanto Charlie Chaplin. Seus curtas caricaturados foram visualmente inventivos, fazendo o que uma câmera jamais pôde fazer” (WILLIAMS, 2001, p. 17, tradução nossa).

A personalidade marcante somada a irreverência do enredo fez com que o Gato Félix se tornasse um dos personagens animados mais conhecidos do mundo, conquistando um sucesso sem precedentes. Porém, o êxito dos estúdios Sullivan, criadores do desenho, logo entraria em declínio, a partir do surgimento da *Walt Disney Animation Studios*.

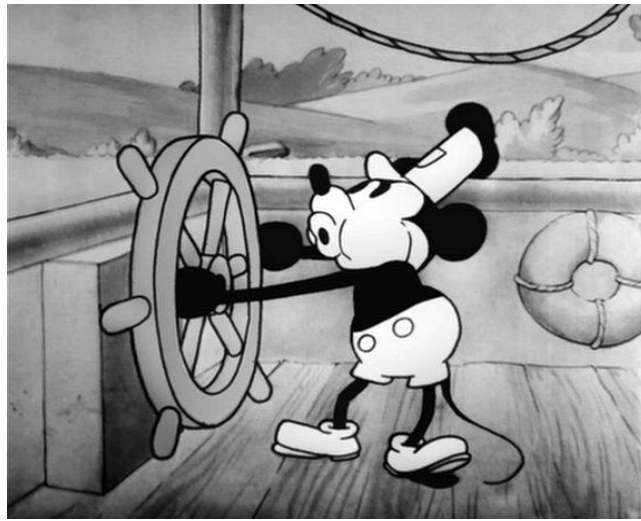
Fundada em 1923 pelos irmãos Walt e Roy Disney, a *Walt Disney* obteve o seu primeiro sucesso em 1927, com *Oswald, o Coelho Sortudo*. No ano seguinte, contudo, devido à perda dos direitos autorais do desenho para a *Universal Studios*, a companhia decide criar o personagem *Mickey Mouse*<sup>13</sup>. O camundongo que se tornaria o mascote da empresa fez a sua estreia em 1928, no curta-metragem *Steamboat Willie* – a primeira animação da história a conter som e música. Tamanha a perfeição alcançada, a inovação obteve imensa notoriedade junto ao público, conforme relato do desenhista Ward Kimball: “não se pode ter ideia do impacto dos desenhos falados naquele momento. As pessoas ficaram loucas por causa disso” (WILLIAMS, 2001, p. 18, tradução nossa).

Em outras partes do globo, o cinema de animação ainda dava os seus primeiros passos. No Japão, o lançamento do primeiro filme animado – *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* – aconteceu somente em 1917, com traços bastante rudimentares. No mesmo ano, também era lançado em solo brasileiro o primeiro filme animado nacional, *Kaiser*, uma sátira do imperador alemão Guilherme II, que havia declarado guerra contra o Brasil na Primeira Guerra Mundial. Já na América, Walt Disney se consagrava com sua maturidade artística, por meio de harmônicas combinações entre estrutura narrativa, enredo, espaço e tempo (FOSSATI, 2011). Datava-se o início da era de ouro da animação, cuja duração vai até meados dos anos 60, marcada pelo avanço técnico e artístico dos desenhos animados como arte cinematográfica.

---

<sup>13</sup> O personagem foi criado em 1928 por *Walt Disney* e o desenhista *Ub Iwerks* e dublado por *Walt Disney*.

Figura 6 – Mickey Mouse em *Steamboat Willie*



Fonte: Dr. Grobs Animation Review. Disponível em: <<https://drgrobsanimationreview.com/tag/steamboat-willie/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Na primeira metade do século XX, novos métodos foram sendo incessantemente desenvolvidos. Com *Silly Symphonies*, série composta por 75 desenhos animados lançados entre 1929 e 1939, Disney conseguiu desenvolver variadas técnicas que viriam a se tornar práticas comuns na animação, como a produção *Technicolor*<sup>14</sup>, os efeitos tridimensionais, o uso da câmera multiplano<sup>15</sup> e o desenvolvimento da narrativa dramática. Servindo como uma plataforma para a experimentação de processos, personagens e histórias, a produção foi sucesso absoluto. Entre os episódios de maior repercussão estão *Flowers and Trees* (1932), a primeira animação em cores lançada comercialmente, e *Os Três Porquinhos* (1933), sensação de bilheteria por meses, que inovou ao trazer personalidade aos personagens, até então pouco desenvolvidos psicologicamente.

Em paralelo, o *Fleischer Studios* lançava em 1930 a independente e provocadora *Betty Boop*<sup>16</sup>, a primeira pin-up<sup>17</sup> da trajetória do desenho animado a ser reconhecida internacionalmente.

<sup>14</sup> *Technicolor* foi o processo que consistia na coloração dos filmes.

<sup>15</sup> A *câmera multiplano* é um recurso que revolucionou o desenvolvimento dos filmes em animação 2D. Como o próprio nome diz, é capaz de filmar, simultaneamente, vários planos. Ou seja, várias camadas de elementos da animação (cenários, personagens), movem-se em diferentes velocidades e distâncias uns dos outros, causando a sensação de tridimensionalismo. Disponível em: <<http://videos.disney.com.br/ver/por-tras-das-orelhas-a-camera-multiplano-4eba00e989d617145db67678>>. Acesso em: 3 jul. 2017.

<sup>16</sup> *Betty Boop* fez sua primeira aparição em 9 de agosto de 1930, em *Dizzy Dishes*, o sexto na série *Talkartoon* da *Fleischer Studios*.

<sup>17</sup> *Pin-up* é uma modelo voluptuosa, cujas imagens sensuais produzidas em grande escala exercem um forte atrativo na cultura pop.

Figura 7 – Betty Boop



Fonte: Betty Boop Archives. Disponível em: <<http://bettyboop.com/tag/baby-boop/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Idealizada para o público adulto, a personagem passou a integrar histórias infantis somente em 1934, quando sofreu censura imposta pelo código Hays, que ficou conhecido como o conjunto de regras de censura adotado nos Estados Unidos, cujo objetivo era subordinar as produções teatrais e de cinema a determinados padrões religiosos. Ainda que portando roupas mais comportadas e uma personalidade politicamente correta, *Betty Boop* sofreu novas proibições nos anos seguintes por seu caráter sensual e provocativo, fazendo a sua última aparição em 1939, ano em que foi banida em definitivo das telas dos cinemas. O estúdio *Fleischer* ainda foi responsável pela adaptação cinematográfica dos quadrinhos do *Marinheiro Popeye* (1933), sucesso no *New York Journal*, porém nada deste período conseguiu se igualar ao êxito indiscutível de Mickey e cia.

Embora possuísse notória popularidade com a produção de curtas animados, *Walt Disney* ainda não obtinha a rentabilidade almejada. Nesta situação, decidiu em 1937 redirecionar recursos a uma produção ainda mais grandiosa, que revolucionaria o segmento: *A Branca de Neve e os Sete Anões* – o primeiro longa-metragem da história do cinema de animação:

Diziam que as pessoas não conseguiriam ficar uma hora sentadas para assistir a uma animação, e que o colorido incomodaria a visão do público. Contudo, aquilo que, para muitos, não passaria de um simples desenho, emocionou plateias em todo o mundo. Assim, *Branca de Neve e os sete anões* (1937) criou um padrão, através do qual os filmes de animação ainda são julgados (KIMBALL, apud FOSSATI, 2010).

A “*Loucura de Walt Disney*”, como o filme ficou conhecido em Hollywood

(BARRIER, 1999), obteve arrecadação quatro vezes maior do que qualquer outra produção lançada no mesmo período, chegando a ser contemplada com um Oscar Honorário pela inovação pioneira<sup>18</sup>. Dois anos depois, em 1939, a *Paramount* lançava. *As viagens de Gulliver*, o primeiro longa-metragem dos irmãos Fleischer, buscando o mesmo envolvimento emocional ofertado por Disney. Contudo, a simplificação técnica não conseguiu igualar a produção ao sucesso anterior (SOLOMON, 1994).

Figura 8 – A Branca de Neve e os Sete Anões



Fonte: Buzios Cine Festival. Disponível em: <<http://buzioscinefestival.org.br/site2014/?p=51>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Após *Branca de Neve e os Sete Anões*, a *Walt Disney* seguiu inovando com *Pinóquio* (1940) e *Fantasia* (1940), que serviram como laboratório para o aperfeiçoamento de efeitos especiais, como a inserção de chuva, brilho, relâmpagos, fumaça e sombra. Apesar da boa recepção do público, ambas as produções arrecadaram menos do que o esperado, prejudicadas pelo avanço da Segunda Guerra Mundial na Europa, cujo público respondia por 45% da renda do estúdio nas bilheterias.

<sup>18</sup> O filme foi contemplado com o Oscar honorário na 11ª edição da premiação, em 1939. Na ocasião, *Walt Disney* recebeu uma estatueta no tamanho original e outras sete em tamanho reduzido, que representavam os sete anões.

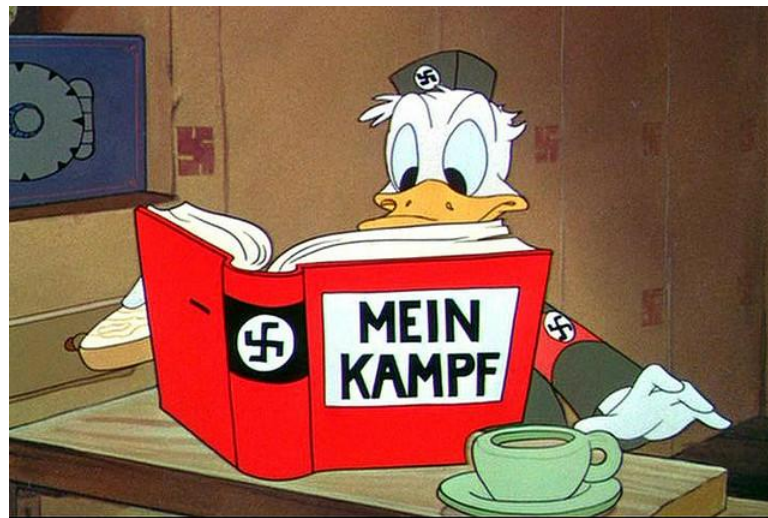


### 1.3 A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E OS DESENHOS NA TELEVISÃO

Durante a Segunda Guerra Mundial, os lucros nas bilheterias de cinema diminuíram e os longas de animação foram sendo gradativamente substituídos por curtas-metragem, esteticamente modestos em sua maioria, encomendados como propagandas militares. Tanto os países do *Eixo* quanto os dos *Aliados*<sup>19</sup> recorreram aos desenhos animados para manifestarem seus ideais e arregimentar partidários.

Entre 1942 e 1945, a *Walt Disney Animation Studios* produziu mais de 68 horas de animação de caráter patriótico, tendo 90% de seus 550 funcionários trabalhando em filmes relacionados à guerra. Entre as principais criações, está o vencedor do Oscar de melhor curta-metragem animado *Der Fuehrer's Face* (1943). O curta-metragem de orientação anti-nazista, protagonizado por *Pato Donald*, mostra o personagem vivendo na Alemanha Nazista, onde é forçado a trabalhar em uma fábrica de produção em série de armamento bélico pesado e de fotografias do Führer Adolf Hitler.

Figura 9 – Pato Donald em *Der Fuehrer's Face*



Fonte: La Parola. Disponível em: <<http://www.laparola.com.br/video-pato-donald-nazista-der-fuehrers-face-disney-1943>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Também figuram entre as produções mais famosas da companhia neste período: *Out of the Frying Pan into the Firing Line* (1942), em que Minnie aparece como protagonista orientando as donas de casa a guardar a gordura que sobra das frituras, útil para a indústria de munição; *Hitler's Children – Education for Death* (1943), que mostra a trajetória do pequeno

<sup>19</sup> Durante a Segunda Guerra Mundial, os países lutaram como parceiros de uma das duas principais alianças: a do Eixo ou a dos Aliados.

Hans, desde seu nascimento até se tornar um nazista fanático quando jovem; *Victory through Air Power* (1943), um manual animado cinematográfico de como vencer o Japão por meio de bombardeios; e *The Three Caballeros* (1944), que mostra o encontro de Pato Donald e dois pássaros latinos: o brasileiro Zé Carioca e o argentino Panchito. Ainda em território americano, a Warner Bros. popularizava-se com *Any Bonds Today?* (1942), na qual Pernalonga, Gaguinho e Hortelino, da série de TV *Looney Tunes*, encorajavam os norte-americanos a contribuírem monetariamente com as forças armadas dos EUA.

No Japão, concomitantemente, a Armada Imperial requisitava ao desenhista Mitsuyo Catedral filmes de propaganda que realçassem os sucessos militares do país. O primeiro deles, *Momotaro no umiwashi* (1942), protagonizado por Momotaro, um herói da lenda japonesa, trazia como enredo o combate a uma frota inimiga de aviões, em uma clara analogia ao ataque a base norte-americana *Pearl Harbour*. Apesar de seu evidente caráter propagandístico, o desenho de 37 minutos teve grande sucesso entre o público infantil. Posteriormente, após a conquista da base americana na ilha de Sulawesi, na Indonésia, Catedral produziu a continuação do primeiro filme – *Momotarō: Umi no Shinpei* (1945). A superprodução de 74 minutos contou com a colaboração de 70 profissionais, e retratou a operação surpresa conduzida em solo indonésio, enaltecendo a libertação da Ásia pelo Japão.

Já na Alemanha, das animações produzidas no contexto bélico, *Nimbus Libéré* (1943) é, em absoluto, a mais surpreendente de todas. Na narrativa, soldados americanos, representados por figuras conhecidas da animação, como Pato Donald, Mickey Mouse, Pateta, Gato Félix e até mesmo Popeye, bombardeiam a França sob alegação de libertá-la, matando civis inocentes em cenas chocantes. O frenesi da grande guerra impeliu uma vasta transformação nos desenhos animados, ocasionando a ressignificação de seu propósito, do mero entretenimento para a propaganda.

A grande popularidade da televisão, entre 1940 e 1950, também estimulou o surgimento de novos formatos. Em Hollywood, a *Warner Bros* investia estrategicamente em suas próprias animações, marcadas por distorções e exageros, cujos efeitos ilógicos e descompromissados produziam resultados cômicos e surrealísticos. A mais famosa delas, *Looney Tunes*<sup>20</sup> – *Músicas Loucas* (tradução nossa), cujo nome satiriza a produção *Silly Symphonies* – *Sinfonias Ingênuas* (tradução nossa), da Walt Disney, consagrou-se como uma

---

<sup>20</sup> Originalmente criada pela *Harman-Ising Pictures*, a série *Looney Tunes* foi produzida por *Leon Schlesinger Productions* de 1933 a 1944; de 1944 a 1963 pela *Warner Bros. Cartoons*; de 1964 a 1967 foi terceirizada pela *DePatie-Freleng Enterprises*; e a *Warner Bros. Cartoons* re-assumiu a produção para os seus dois anos finais, de 1967 a 1969.

das franquias mais populares da época. Tal triunfo consolidou-se a partir dos curtas-metragem da série, protagonizados por *Pernalonga*, *Patolino*, *Piu-Piu* e *Frajola*, *Papa Léguas* e *Coiote* e entre outros personagens.

Junto a *Warner*, outros dois grandes estúdios se aventuravam no gênero caricato da animação: *Walter Lantz*, com o desenho *Pica-Pau* (no original em inglês *Woody Woodpecker*) e a *Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)*, com a dupla de gato e rato *Tom e Jerry*, que chegou a ganhar sete Oscars entre 1943 e 1953. Sublinhada pelo cômico e pelo ilógico, a linguagem marcada por exageros dos desenhos animados se legitimou como uma receita de sucesso deste período. Contudo, por si só, não foi o suficiente para inibir o aparecimento de outras estratégias narrativas.

A *United Productions of America (UPA)*, criada por três ex-funcionários da *Walt Disney Animation Studios*, qualificava-se pela economia do traço, pela concisão e por um conteúdo satírico, que se diferenciava das primeiras propostas de Disney (GUILLÉN, 1997). Abstendo-se de animais antropomórficos e da comédia exagerada, seus filmes apresentaram figuras humanas de traços estilizados e uma graciosidade bem planejada. *Mister Magoo (1949)*, um idoso resmungão, baixinho e careca e *Gerald McBoing Boing (1951)*, uma criança que só sabia se comunicar por ruídos, foram alguns dos personagens da UPA que conquistaram o espectador por sua qualidade artística e simpáticos traços psicológicos e físicos.

Frente ao colapso da Segunda Guerra e à eclosão da TV, a inocência e a simplicidade das produções da *Disney*, cuja popularidade vinha em um crescimento exponencial, acabaram sendo desbancados pelo dinamismo, rebeldia e agressividade dos desenhos animados de outros estúdios. Ainda que com dificuldades para se manterem competitivos, a *Walt Disney* continuou investindo no cinema de animação, inovando e aprimorando os efeitos expressivos, buscando atender, sempre, a sua proposta de dar efeito de vida a seus personagens (Thomas, 1997). No final dos anos 50, os persistentes artistas caminhavam para o restabelecimento da incontestada maestria do estúdio.

#### 1.4 PÓS-GUERRA E O RENASCIMENTO DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL

Entre 1950 e 1980, a *Walt Disney* focava-se na concepção de filmes em *live action*<sup>21</sup> e na construção de seus parques temáticos, o que reduziu significativamente os recursos e a

---

<sup>21</sup> *Live-action* é um termo utilizado no cinema para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

atenção destinada à produção de filmes animados. Com uma equipe limitada e um déficit de US\$ 4 milhões<sup>22</sup>, o estúdio decidiu apostar na produção do longa-metragem *Cinderela* (1950) para se reestabelecer no mercado da animação. Com sucesso, o filme conseguiu arrecadar US\$ 10 milhões em sua exibição inicial na América do Norte e, aclamado pela crítica e pelo público, salvou o estúdio da falência e ainda permitiu a produção de outros lançamentos, como *Alice no País das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953) e *A Dama e o Vagabundo* (1955).

Com a reinserção da *Walt Disney Animation Studios* no competitivo mercado, observou-se a expansão da fronteira artística da animação firmada pelo apelo emocional, universalizando-se através de sua sofisticação e profundidade com a qual tratava todos seus detalhes (FOSSATI, 2009, p. 38). Em 1959, a *Disney* decide apostar em *A Bela Adormecida* (1959), fazendo uso pela primeira vez do processo de xerografia, que possibilita a reprodução mecânica de imagens a partir de uma fotocopiadora. Caracterizando-se como a última película desenhada inteiramente à mão (GUILLÉN, 1997), a produção teve uma bilheteria fraca e recepção mista da crítica, o que levou a demissões em massa no estúdio.

Com muitos dos funcionários saindo ou sendo realocados para programas de televisão, a realização de longas-metragens animados estagnou nos anos 60, cabendo ao estúdio o desenvolvimento de poucas produções, como os *101 Dalmátas* (1961), que pouco apresentou o estilo de fantasia dos filmes anteriores, e *A Espada era a Lei* (1963), a última produção supervisionada pelo gênio co-fundador da companhia. *Mogli, o menino-lobo* (1967), encerra a década de 60 do estúdio, marcada pela nostalgia resultante da morte de Walt Disney, dez meses antes da estreia.

Em paralelo a este contexto, o mangaká<sup>23</sup> Osamu Tezuka lançava no Japão *Astro Boy* (1963), a primeira série animada da TV Japonesa a ter uma história contínua e personagens recorrentes. Sob influência de obras da Disney, o artista foi pioneiro em seu território a empregar uma narrativa dramática em um desenho animado, tornando-se um propulsor da indústria da animação no continente asiático. Inspiradas pelo sucesso do Anime de Tezuka, outras produtoras nipônicas passaram a investir no novo segmento, como a *Tatsunoko Productions* com *Speed Racer* (1967), que apesar de simples, se destacava por cenas inovadoras e um enredo bastante criativo. Todavia, ainda que fossem sucesso absoluto – até mesmo internacionalmente, como nos Estados Unidos – ambas as produções contavam com poucos recursos, diferente das animações americanas.

<sup>22</sup> Fonte: The Story of Walt Disney.. Disponível em: <<https://goo.gl/F2ws3U>>. Acesso em 29 de junho de 2017.

<sup>23</sup> *Mangaká* (em japonês: 漫画家) é a palavra usada no Japão para um desenhista de mangá.

Adentrando nos anos 70, a arte da animação ganha força na Europa, valendo-se de um viés mais alternativo-independente e sem grandes repercussões mundiais. A série televisiva italiana *La Línea* (1969)<sup>24</sup>, de estética minimalista e singela, e a ficção científica psicodélica *La Planète Sauvage* (1973)<sup>25</sup>, co-produzida pela França e a antiga Tchecoslováquia, são os grandes destaques deste período. De volta a América, a *Walt Disney* atravessava um momento “incultural”, conforme definiu o historiador Allan Neuwirth (2003). O autor assinala que o estúdio continuou produzindo e lançando filmes musicais estimados, como *Aristogatas* (1970), mas argumenta que suas canções já não eram particularmente memoráveis.

Foi somente no final dos anos 80, sob nova direção e com a substituição dos profissionais veteranos por jovens animadores, que o estúdio conseguiu se reerguer e voltar a criar filmes de sucesso. *A Pequena Sereia*, de 1989, inaugura esta nova fase da companhia, seguida por uma série de animações de grande prestígio. Corroborado por *A Bela e A Fera* (1991) e *Aladdin* (1992), arquitetava-se o novo modelo estratégico de narrativa da Disney, que seria utilizado em grande parte dos filmes produzidos nos anos seguintes: uma comédia musical, com canções ao estilo *Broadway* e sequências de ações espetaculares, projetada cuidadosamente para trazer pessoas de todas as idades aos cinemas.

Na metade dos anos 90, o lançamento de *O Rei Leão* (1994) marcava o fim da animação tradicional nos grandes estúdios. Considerada uma das obras-primas da *Walt Disney*, o divertido e emocionante longa-metragem atraiu crianças e adultos para as salas de cinema, conquistando a 33ª maior bilheteria da história<sup>26</sup>:

A repercussão positiva dessa produção [Rei Leão] fomentou um importante campo de investimentos, suscitando o surgimento de novas produções marcadas pela precisão técnica e inserção massiva da tecnologia digital. Sua bilheteria evidenciou uma nova técnica de animação (FOSSATI, 2009, p. 48).

Envolto por um conteúdo denso e elevada beleza estética, *O Rei Leão* estimulou novas perspectivas no cinema de animação, contribuindo para a ascensão das tecnologias 3D e o estabelecimento de fórmulas modernas.

---

<sup>24</sup> *La Linea* ("A Linha") é uma série de animação italiana para televisão com aproximadamente 150 episódios criada pelo desenhista *Oswaldo Cavandoli* em 1969.

<sup>25</sup> Uma animação de ficção científica psicodélica.

<sup>26</sup> Fonte: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lionking.htm>. Última atualização em 04 de julho de 2017.

## 1.5 A ASCENSÃO DA ANIMAÇÃO DIGITAL

Os experimentos técnicos em filmes animados, realizados entre o fim da década de 80 e o início dos anos 90, provocaram a ascensão da computação gráfica como principal ferramenta do cinema de animação, o que possibilitou resultados semelhantes ou melhores àqueles obtidos pela via tradicional, despendendo menor tempo e investimento financeiro (GUILLÉN, 1997). Com a especialização, a inteligência 3D e outros recursos, como a construção de objetos por meio de *softwares*<sup>27</sup> e a visualização computacional<sup>28</sup>, passaram a ser utilizados massivamente nas produções.

A *Pixar Animation Studios* foi pioneira na animação digital, realizando seus primeiros testes na metade da década de 80. A companhia, que surgiu como uma divisão da *Lucasfilm*, chamava-se *Graphic Group* e era dedicada à pesquisa e ao desenvolvimento de softwares de computação gráfica para filmes como *Star Trek II* (1982) e *Young Sherlock Holmes* (1985). O primeiro curta animado, *The adventures of André and Wally B.* (1984), foi produzido pouco antes da criação da *Pixar*, com o objetivo de dar visibilidade às tecnologias computacionais desenvolvidas na *Lucasfilm*. Com pouco mais de dois minutos, a narrativa simples traz a história de um menino que é perseguido por um zangão na floresta, tendo como pano de fundo um cenário bastante despretensioso, composto de figuras geométricas manipuladas, como esferas, cones, cilindros e outros. A experiência despertou a curiosidade sobre os princípios da animação digital.

Em 1986 a empresa foi vendida para Steve Jobs, quando então ganhou o nome *Pixar* (uma combinação da palavra *pixels* e *art*), passando a se especializar na criação de *hardwares*<sup>29</sup>. Para alavancar vendas, o talentoso funcionário *John Lasseter* decide dar continuidade a produção de curtas animados, usufruindo das funcionalidades dos aparelhos comercializados. O que teve início como uma estratégia de negócio acabou revolucionando a história do cinema. Com *Luxo Jr.* (1986) – que trouxe como personagens duas luminárias em uma interação pai-filho – e *Tin Toy* (1988) – trama que apresentou uma banda musical formada por um brinquedo de lata que tenta se salvar de um bebê destrutivo – constatou-se a inventividade da empresa na criação digital. Percebendo a potencialidade do novo nicho, em 1991 a *Walt Disney* decide assinar um contrato com a *Pixar*, para o desenvolvimento de três

---

<sup>27</sup> Conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador.

<sup>28</sup> A área de visualização computacional engloba o desenvolvimento e aplicação de técnicas gráficas para apresentação e entendimento dos mais variados conjuntos de dados.

<sup>29</sup> A parte física de um computador, formado pelos componentes eletrônicos.

longas-metragem de animação.

Em 1995, consolida-se a parceria *Disney-Pixar*, com o lançamento do primeiro longa-metragem de animação da história totalmente digitalizado: *Toy Story*. No mesmo período era produzido no Brasil o longa animado *Cassiopeia* (1996), também totalmente digitalizado. Porém, sem recursos para a distribuição, coube ao filme o segundo lugar no ranking de pioneirismo digital. O enredo, que apresenta a aventura de brinquedos de um garoto (*Andy*) que ganham vida, gira entorno da rivalidade entre o cowboy de pano *Woody* e o patrulheiro espacial *Buzz Lightyear*, que acredita trabalhar verdadeiramente para o Comando Estelar. Junto a outros personagens, repletos de insinuações irônicas, a narrativa não-musical divergiu de convencionalismos da época, conquistando um resultado artístico e comercial surpreendente: “Toy Story uniu a precisão técnica aos paradigmas estéticos Disney, valendo-se, para tanto, da tecnologia de animação desenvolvida pela *Pixar*. Essa produção representou um marco na animação mundial” (GUILLÉN, apud FOSSATI, 2011, p. 48).

Na sequência de *Toy Story*, novas produções animadas foram lançadas, impulsionadas pelas crescentes possibilidades. Em 1999, após fazer sucesso com *Vida de Inseto* (1998), a *Pixar* lança *Toy Story 2*, o seu terceiro longa-metragem. Desta vez, o personagem *Woody* tenta salvar um brinquedo de um bazar de usados e acaba sendo pego por um colecionador de brinquedos, que pretende vendê-lo a um museu japonês. Na casa do vilão, *Woody* descobre que foi o protagonista de um famoso seriado da TV de décadas atrás e conhece os demais integrantes de sua coleção. Enquanto isso, os demais brinquedos, liderados por *Buzz Lightyear* cruzam a cidade em uma atrapalhada operação resgate.

Com a ascensão da *Pixar*, novos estúdios emergiram com propostas de igual qualidade, como a DreamWorks SKG com *Shrek* (2001); a 20th Century Fox com *A Era do Gelo* (2002), *Kung Fu Panda* (2008) e *Madagascar* (2005) e a Universal Studios, com *Meu Malvado Favorito* (2010). Muitos outros sucessos acrescentaram ou ainda viriam a acrescentar à categoria, contribuindo para importantes avanços nos recursos tecnológicos da animação. Contudo, foi a pioneira no ramo que conquistaria o público com a primeira trilogia cinematográfica mais bem-sucedida da história<sup>30</sup>.

Quinze anos após o lançamento de seu primeiro longa-metragem, a já consagrada *Pixar* produz *Toy Story 3* (2010), a primeira animação a faturar mais de 1 bilhão de dólares<sup>31</sup>.

<sup>30</sup> Os dois primeiros filmes da trilogia *Toy Story* receberam avaliação de 100% pelo site *Rotten Tomatoes*, enquanto o terceiro filme recebeu um igualmente significativo 99%. De acordo com o canal, não houve outra trilogia com tal avaliação – as mais próximas são *Before Sunset* (com 98%); a Trilogia dos dólares e *The Lord of the Rings* (ambos com 95% e 94%, respectivamente).

<sup>31</sup> Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/toy-story-3-o-filme-de-maior-bilheteria-de-2010-2904305>

O filme apresenta o garoto *Andy* já na fase adulta, com 17 anos e prestes a ir para a faculdade. Quando decide arrumar o seu quarto e guardar os seus brinquedos no sótão, uma confusão faz com eles sejam doados a uma creche infantil. Ao chegarem, os amigos encontram um universo até então inimaginável, onde os brinquedos sempre terão crianças para brincarem com eles. A narrativa envolvente e sensível recebeu aclamação mundial por sua genialidade, entrando para as 20 maiores bilheterias do mundo.

Figura 10 – Trilogia *Toy Story*



Fonte: Papo de Cinema. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/especiais/saga-toy-story/>. Acesso em: 4 jul. 2017.

*Toy Story 3* apresenta temas que perpassam a inocência infantil à complexidade do adulto. As nuances do longa-metragem subentendem uma narrativa oculta, regada a metáforas e ironias intertextuais. Reina o tom nostálgico, que estimula reflexões sobre a passagem do tempo, adaptação a mudanças indesejadas e o ciclo da vida. O longa-metragem, que é o objeto de estudo deste trabalho, marca o cinema de animação digital, acompanhada por um público que cresceu junto ao garoto *Andy* e amadureceu do mesmo modo que *Buzz*, *Woody* e os demais brinquedos.

## 2 ESTRUTURA DO FILME

Abarcado por novas fórmulas e tecnologias, o cinema de animação contemporâneo entrevê uma narrativa mais densa e multifacetada, tecida por deixas intertextuais, paródias,



sátiras e outros discursos repletos de significações. A nova trama, não mais tão linear como as dos contos infantis tradicionais, sustenta entretenimento e um contínuo convite a novas análises e interpretações. Nos subcapítulos a seguir, é apresentada a análise da estrutura narrativa de *Toy Story 3*, seguida de uma interpretação inicial das intenções discursivas do filme.

## 2.1 NARRATOLOGIA DE *TOY STORY 3*

A narratologia compreende o estudo das estruturas e elementos das narrativas ficcionais e não-ficcionais. Configurando-se como uma importante ferramenta de análise formal, o campo teve surgimento no fim da década de 1960, a partir do estruturalismo francês<sup>32</sup> e do formalismo russo<sup>33</sup>.

Com efeito, a narratologia examina o que as narrativas têm de comum entre si e aquilo que as distingue enquanto narrativas. Para tal, a narratologia procura descrever o sistema específico narrativo, buscando as regras que presidem à produção e processamento dos textos narrativos (REIS; LOPES, 1999, p. 121).

Em linhas gerais, a narratologia intenciona a descrição das características do texto narrativo, além de, conseqüentemente, distingui-lo de outros tipos de textos.

Para compreender a narrativa mediante a sua articulação com o universo dos receptores, é indispensável examinar o discurso que se insere no texto e no contexto. Roland Barthes (1973), em sua obra, argumenta que o texto narrativo contém a sua própria linguagem, sustentada pela imagem, gesto, linguagem oral ou escrita, ou ainda pela junção ordenada de todas essas substâncias:

A narrativa não faz ver, não imita; a paixão que nos pode inflamar à leitura de um romance não é a de uma “visão” (de fato, não “vemos” nada), é a da significação, isto é, de uma ordem superior da relação, que possui, ela também, suas emoções, suas esperanças, suas ameaças, seus triunfos: “o que se passa” na narrativa não é do ponto de vista referencial (real), ao pé da letra, nada; “o que acontece” é a linguagem tão-somente (...). (BARTHES, 1973, p. 60).

<sup>32</sup> O estruturalismo é uma corrente de pensamento das ciências humanas que se inspirou no modelo da linguística e que depreende a realidade social a partir de um conjunto considerado elementar (ou formal) de relações. Para a sociologia, antropologia e linguística, o estruturalismo é a metodologia pela qual elementos da cultura humana devem ser entendidos em face a sua relação com um sistema ou estrutura maior, mais abrangente (PIAGET, 1979).

<sup>33</sup> O formalismo russo, também conhecido por crítica formalista, foi uma influente escola de crítica literária que existiu na Rússia de 1910 até 1930. Teve como objetivo o estudo da linguagem poética enquanto tal. O movimento pretende conferir à crítica literária um caráter bem definido, atribuindo-lhe um objeto de estudo bem especificado e um método próprio, a fim de cessar com a confusão entre os diversos domínios do conhecimento.

Para a compreensão explícita e implícita da narrativa, depreende-se que é fundamental reconhecer e interpretar as relações dos elementos discursivos.

A *Poética Aristotélica* manifesta-se como um dos primeiros estudos envolvendo estruturas narrativas. O texto, que hoje conta com 26 capítulos<sup>34</sup>, sistematizou o formato e a estética dos gêneros literários gregos – teatro e poesia. Já no fim da década de 30, a teoria literária foi atualizada pelo estruturalista Vladimir Propp (1983), em a *Morfologia do conto maravilhoso*. Na obra, o teórico se propôs a conceber uma morfologia dos contos de fada a partir do estudo de cem fábulas russas. Por meio de análises e comparações, Propp desvendou que os contos sempre emprestavam as mesmas ações a diferentes personagens. Ou seja, as funções, definidas por ele como “a ação de uma personagem a partir do ponto de vista de seu significado no desenrolar da intriga” (PROPP, 1983, p. 59), revelaram-se como base da estrutura do conto: “No estudo do conto, a questão de saber o que fazem as personagens é a única coisa que importa; quem faz qualquer coisa e como o faz são questões acessórias” (PROPP, 1983, p. 59).

Ao todo, foram identificadas nos contos 31 funções narrativas, sempre caracterizadas pela ação de um personagem. São elas:

1. Um dos membros da família sai de casa (afastamento/ ausência);
2. Impõe-se ao herói uma proibição (proibição);
3. A proibição é transgredida (transgressão);
4. O antagonista procura obter uma informação (interrogatório);
5. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima (informação);
6. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens (ardil/ logro);
7. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo (cumplicidade);
8. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família (dano/ mal-feito); OU falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo (carência);
9. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir (mediação, momento de conexão, apelo);
10. O herói-buscador aceita ou decide reagir (início da reação);

---

<sup>34</sup> A poética Aristotélica conta com 26 capítulos e é composto por uma introdução geral sobre a arte poética, seguida de uma digressão detalhada sobre a poesia trágica e a épica, concluindo com uma comparação entre ambas. Fonte: <<http://www.infoescola.com/literatura/poetica-obra-de-aristoteles/>>

11. O herói deixa a casa (partida);
12. O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque; que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico (primeira função do doador);
13. O herói reage diante das funções do futuro doador (reação do herói);
14. O meio mágico passa às mãos do herói (fornecimento, recepção do meio mágico, transmissão);
15. O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura (deslocamento no espaço entre dois reinos);
16. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto (combate);
17. O herói é marcado (marca, estigma);
18. O antagonista é vencido (vitória);
19. O dano inicial ou a carência são reparados (reparação de dano ou carência);
20. Regresso do herói (regresso);
21. O herói sofre perseguição (perseguição);
22. O herói é salvo da perseguição (salvamento, resgate);
23. O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país (chegada incógnito);
24. Um falso herói apresenta pretensões infundadas (pretensões infundadas, impostura);
25. É proposta ao herói uma tarefa difícil (tarefa difícil);
26. A tarefa é realizada (realização);
27. O herói é reconhecido (reconhecimento);
28. Falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado (desmascaramento);
29. O herói recebe nova aparência (transfiguração);
30. O inimigo é castigado (castigo punição);
31. O herói se casa e sobe ao trono (casamento).

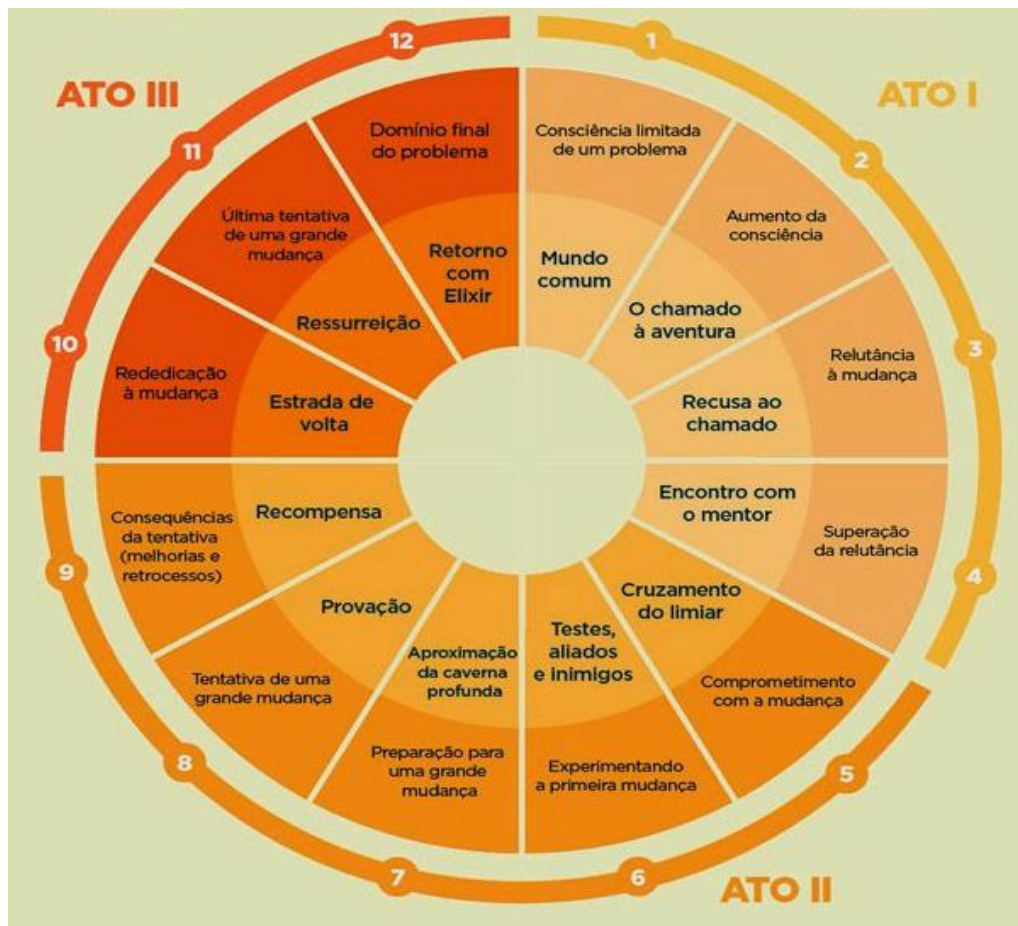
Finalizado o estudo e com o argumento de que "da mesma forma que se utiliza um metro para determinar o comprimento de um tecido, pode-se utilizar este esquema para definir os contos" (PROPP, 1983 apud GILLIG, 1999, p. 46), Propp resumiu suas conclusões a quatro teses:

1. Os elementos constantes permanentes do conto são as funções das personagens, quaisquer que sejam estas personagens e qualquer que seja o modo como são preenchidas estas funções.
2. O número das funções do conto maravilhoso é limitado.
3. A sucessão das funções é sempre idêntica.
4. Todos os contos maravilhosos pertencem ao mesmo tipo no que diz respeito à

estrutura.

Quase vinte anos depois, em 1949, o professor americano de mitologia comparada Joseph Campbell (2007) publicou a obra *O herói de mil faces*, onde analisou a estrutura de mitos, lendas e fábulas. O teórico concluiu que estas narrativas, apesar de suscetíveis a inúmeras mudanças causadas por diferentes processos culturais, apresentavam a mesma composição básica onde quer que aparecessem. A este núcleo invariável de acontecimentos, Campbell deu o nome de *Monomito*. Sua primeira observação foi de que, em todas as histórias, a trama se desenrolava em torno das ações de um herói\*, resumidas a doze etapas, conforme esboça visualmente a figura 11.

Figura 11 – A jornada do herói



Fonte: Viver de Blog. Disponível em: <<http://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

Apesar da divergência em torno do *corpus* utilizado, assinala-se que o *monomito* de Campbell em muito se assemelha a monotipia morfológica apresentada por Propp. Relacionando ambos os estudos, pode-se traçar um único enredo básico de estrutura narrativa,

resumida a três etapas.

- Etapa 1: compõe-se pelo mundo comum, pelo chamado à aventura, pela recusa do chamado, pelo encontro com o Mentor e pela travessia do primeiro limiar;
- Etapa 2: abrange testes, aliados e inimigos, a aproximação da caverna oculta, a provação suprema e a recompensa;
- Etapa 3: caracteriza-se pelo caminho de volta, pela ressurreição e pelo retorno com o elixir.

O padrão morfológico instituído, presente nas conclusões a que chegaram os dois autores, sempre orienta para a existência de um herói, originário de um mundo comum, que migra para um ambiente desconhecido e após muitos desafios supera suas limitações, voltando renovado ao seu mundo e transformando a realidade da comunidade em que vive. Esta estrutura, com pequenas adequações, foi bastante reproduzida na narrativa fílmica clássica, em geral linear, coerente e homogênea. Contudo, as narrativas fílmicas contemporâneas configuraram-se de maneira dissonante, em muitas ocasiões apresentando questões não resolvidas, personagens psicologicamente complexos e manipulações temporais, o que abriu espaço para novos estudos.

No final dos anos 80, *Christopher Vogler*, um executivo dos estúdios *Disney*, delineou um novo modelo de estrutura narrativa, a partir da ideia básica da *Jornada do Herói*. Seu estudo teve início quando as equipes de criação dos filmes animados da *Disney* foram encarregadas de desenvolver novas técnicas e estratégias de sucesso para compensar os últimos fracassos de bilheteria – *O Cão e a Raposa* (1983), *O Caldeirão Mágico* (1985), *As Peripécias do Ratinho Detetive* (1986) e *Oliver e sua turma* (1988). Por meio de um texto de sete páginas, intitulado *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces (Um guia prático para o herói de milhares de faces – tradução nossa)*, o funcionário fez circular o seu estudo entre os colegas da *Disney* e os principais roteiristas de *Hollywood*, influenciando filmes de grande sucesso como *A Pequena Sereia* (1989) e *Mulan* (1998).

De fato, entre 1989 e 1998, pesquisadores identificaram nos longas-metragens de animação da *Disney* a estrutura narrativa proposta por *Vogler*, intitulando-a de *Paradigma Disney*. Dentro do período citado, os filmes animados do estúdio apresentavam-se em 15 etapas narrativas, sendo elas:

1. Abertura: apresentação do contexto (espaço-tempo); origens do Protagonista e seu mundo; prólogo para a trama: o Status Quo do mundo é pré-colocado.
2. O Antagonista aparece pela primeira vez e expõe claramente, para o público, o seu

objetivo. Não há nada velado nem dissimulado nessa exposição. A apresentação do Status Quo do mundo é concluída.

3. O Protagonista é exibido em trecho do seu cotidiano, e as dificuldades que enfrenta (aqui, o Protagonista já demonstra sinais de cansaço, bem no início).
4. A pretexto dessas dificuldades, o Protagonista expõe o seu desejo de mudança, derivado de uma sensação de inconformidade com seu mundo. Sente-se deslocado.
5. Imediatamente em seguida, aparece o elemento ou ocorre a circunstância que o fará tomar o rumo da mudança. Não por acaso, o Protagonista torna-se um empecilho entre o Antagonista e seu objetivo.
6. Primeiro contato Protagonista x Antagonista. Mesmo que involuntariamente, o Antagonista empurra o Protagonista para seu objetivo; faz com que ele fique mais próximo do seu novo mundo/desejo/Par.
7. É aí que o Protagonista encontra seu Amigo/Ajudante, e com ele sela o compromisso de chegarem ao objetivo.
8. Primeira vitória parcial do Protagonista: ganha respeito/fama/poder de seu mundo e entra em contato com seu Par.
9. O Ápice do Protagonista: momento romântico e/ou de aceitação social.
10. Reviravolta do Antagonista: ele agora toma a disputa como pessoal, e parte para a “guerra de eliminação” que, não por acaso, também facilitará/permitirá o alcance do seu objetivo. É nesse momento que o Antagonista passa a “precisar” eliminar o Protagonista. O Antagonista só conhece soluções drásticas.
11. O mundo/comunidade do Protagonista é agora ameaçado/tomado/manipulado pelo Antagonista.
12. O Antagonista afasta o Protagonista, ou confina-o em algum lugar que o neutralize.
13. O Protagonista, agora rebaixado, tem que dar a volta por cima, nas seguintes condições:
  - a) está sujeito às regras impostas pelo Antagonista, que está em posição superior;
  - b) conta com a ajuda (geralmente inesperada e esforçada) do Amigo e dos Mascotes;
  - c) as armas e valores que pode utilizar são aquelas que aprendeu no seu processo anterior de amadurecimento;
  - d) provando ao seu Par, à Autoridade e à Massa (comunidade) o seu valor e mérito.
14. Confronto final Protagonista x Antagonista; e sub-confronto Amigo x Lacaio; o

Lacaio é geralmente poupado no final.

15. Epílogo e novo Status Quo: o Protagonista em melhor situação encontra seu mundo e conquista seu Par.

Em suma, identifica-se por meio desta estrutura que o protagonista, excluído de seu meio social, é sempre selecionado pelo antagonista como instrumento para os seus objetivos. Após transgredir dificuldades e com o apoio de um parceiro, que também funciona como alívio cômico, o herói enfrenta a reviravolta do vilão e, necessariamente, em seu final feliz, conquista o par romântico. Este *Paradigma Disney*, ainda que largamente reproduzido nos anos 90 nos filmes de animação tradicional – ou seja, desenhados à mão – não pode ser observado em sua integralidade na trilogia *Toy Story*. No quadro comparativo 1, apresenta-se uma breve análise quanto à aplicabilidade do *Paradigma Disney* em três exemplos<sup>35</sup> de animação tradicional dos estúdios *Disney*, e a sua inadequação aos três filmes da franquia de *Toy Story*. Os números entre parênteses correspondem à etapa narrativa do *Paradigma Disney*, conforme apresentação do parágrafo anterior.

Quadro 1 – *Paradigma Disney* na animação tradicional e digital

	Animação tradicional			Animação digital		
	Aladdin (1992)	Rei Leão (1994)	Mulan (1998)	Toy Story (1995)	Toy Story 2 (1999)	Toy Story 3 (2010)
Resumo do filme	<i>Aladdin</i> é um pobre morador de <i>Agrabah</i> , uma cidade no Oriente Médio. Sem casa ou dinheiro para se alimentar, <i>Aladdin</i> se sustenta fazendo pequenos furtos na região. Enganado pelo vilão <i>Jafar</i> , ele rouba uma lâmpada de ouro de uma caverna mágica e acaba ficando preso lá. Na sequência, descobre a existência de um gênio nesta lâmpada que pode realizar desejos, e passa por uma reviravolta em	<i>Mufasa</i> , o Rei Leão, apresenta ao reino o seu herdeiro, <i>Simba</i> . Ao crescer, o filhote é envolvido nas artimanhas de seu tio <i>Scar</i> , que planejando livrar-se do sobrinho e herdar o trono, faz com que <i>Mufasa</i> seja pisoteado por um rebanho de gnus, culpando <i>Simba</i> pelo acidente. Sentindo-se responsável pela morte do pai, <i>Simba</i> deixa o reino para viver na floresta, onde conhece os amigos <i>Timão</i> e	Quando os mongóis invadem a China, o imperador decreta que cada família ceda um homem para o exército imperial. Ao ver a convocação de seu velho e doente pai, a jovem <i>Mulan</i> , decide se apresentar em seu lugar, disfarçando-se de homem. Ordenado pelos espíritos dos ancestrais, o dragão <i>Mushu</i> a acompanha em sua perigosa missão. Após diversas dificuldades nos	No aniversário de <i>Andy</i> , seus brinquedos são surpreendidos pela chegada do novo boneco <i>Buzz Lightyear</i> . Com ciúmes, <i>Woody</i> , até então o brinquedo favorito do garoto, tenta se livrar de <i>Buzz</i> . O plano, porém, dá errado, e no meio da confusão <i>Woody</i> e <i>Buzz</i> acabam parando na casa de <i>Sid</i> , um menino malvado, que adora destruir os seus brinquedos em experiências malucas. Durante a difícil tarefa de sair	<i>Woody</i> tenta salvar um pinguim de borracha de um bazar de usados e acaba sendo sequestrado por um colecionador de brinquedos, que pretende vendê-lo a um museu japonês. Na casa do sequestrador, o caubói descobre que foi o protagonista de um famoso seriado da TV de décadas atrás e conhece os demais integrantes de sua coleção: <i>Jessie</i> , <i>Bala no Alvo</i> e o vilão <i>Pete Fedido</i> . Enquanto isso,	<i>Andy</i> tem 17 anos e está prestes a ir para a faculdade. Desta forma, precisa arrumar o quarto e definir o que irá para o lixo e o que será guardado no sótão. Seus antigos brinquedos, entre eles <i>Buzz Lightyear</i> , <i>Jessie</i> e o Sr. Cabeça de Batata, são separados para serem guardados no sótão. Entretanto, uma confusão faz com que a mãe de <i>Andy</i> os coloque no lixo. <i>Woody</i> , que será levado por <i>Andy</i> para a faculdade,

<sup>35</sup> A diferença de enredo entre as narrativas foi o critério de seleção utilizado.

	<p>sua vida. Após sair da caverna, transforma-se em um príncipe e pede a filha do Sultão em casamento, <i>Jasmine</i>, seu par romântico. Porém, o diabólico <i>Jafar</i> rouba a sua lâmpada e o <i>Gênio</i>, colocando <i>Aladdin</i> em risco. No fim, acaba sendo derrotado pelo herói, que vive o seu <i>feliz pra sempre</i> com <i>Jasmine</i>.</p>	<p><i>Pumba</i>. Já adulto, o protagonista é encontrado por <i>Nala</i>, sua amiga de infância, que ao revelar a ditadura imposta por <i>Scar</i> faz com que o leão retorne ao reino para recuperar o seu trono. No confronto final, encurralado por <i>Simba</i>, o maquiavélico <i>Scar</i> suplica por misericórdia e é poupado. Porém, ao deixar o reino, acaba sendo encurralado por hienas, integrantes de seu exército particular, e morto por elas. Por fim, <i>Simba</i> se reestabelece e constitui uma família com <i>Nala</i> no Reino.</p>	<p>treinamentos, <i>Mulan</i> torna-se um dos melhores soldados, porém, acaba sendo descoberta. Mesmo expulsa do exército, a heroína acaba salvando o imperador das forças inimigas e é perdoada. <i>Mulan</i> então retorna sã e salva para casa, por fim se relacionando com o capitão de seu exército, <i>Li Shang</i>.</p>	<p>dali, <i>Woody</i> e <i>Buzz</i> tornam-se grandes amigos, e com a ajuda dos brinquedos de <i>Sid</i>, eles conseguem retornar à <i>Andy</i>.</p>	<p>os demais brinquedos, liderados por <i>Buzz Lightyear</i>, partem em busca do amigo em uma atrapalhada operação de resgate. Depois de enfrentar muitos perigos e atravessar a cidade, <i>Woody</i> é finalmente salvo por <i>Buzz</i>. Os brinquedos conseguem, mais uma vez, retornar à casa de <i>Andy</i>, levando <i>Jessie</i> e <i>Bala no Alvo</i> com eles.</p>	<p>decide salvá-los. O grupo escapa, mas acaba no carro da mãe de <i>Andy</i>. Ela leva a uma creche diversos brinquedos, entre eles <i>Barbie</i>. Ao chegarem, os amigos encontram um universo até então inimaginável, onde os brinquedos sempre têm crianças para brincarem com eles. A felicidade, porém, acaba rápido, quando a realidade ditatorial da creche e a personalidade maquiavélica do ursinho <i>Lotso</i> são reveladas. Juntos, os brinquedos se organizam um plano para fugir da creche, mas são descobertos e acabam indo parar em um caminhão de lixo. Após sobreviverem a uma terrível morte no incinerador do Aterro Municipal, os brinquedos são adotados pela menina <i>Bonnie</i> e finalmente conquistam o seu final feliz, em um novo lar.</p>
--	---	--	--	--	--	--



Aplicabilidade <i>Paradigma Disney</i>	<i>Aladdin</i> é marginalizado da sociedade em que vive (3), e utilizado por <i>Jafar</i> como “instrumento” para os seus objetivos, quando, por exemplo, ele engana o protagonista para que roube para si uma lâmpada de ouro de uma caverna mágica (6). Com o apoio do cômico e fiel <i>Gênio</i> , <i>Aladdin</i> (7) vence o vilão (14) e tem o seu final feliz com a princesa <i>Jasmine</i> (15).	Enganado pelo tio <i>Scar</i> (2), o protagonista <i>Simba</i> isola-se na floresta após se sentir culpado pela morte do pai, <i>Mufasa</i> (4 e 5). Anos mais tarde, <i>Simba</i> é encontrado por sua amiga de infância <i>Nala</i> (8), que relata a ele a ruim situação do Reino. Com a ajuda dos divertidos <i>Timão</i> e <i>Pumba</i> , o herói retorna à sua casa (13), enfrenta o vilão (14) e recupera o trono (15).	Treinada para ser uma boa esposa, <i>Mulan</i> desde cedo se mostra insatisfeita quanto às perspectivas para o seu futuro (3). No exército chinês, enfrenta inúmeras dificuldades (8), mas com persistência e o apoio de seu fiel dragão de guarda, <i>Mushu</i> , enfrenta os obstáculos (13) e salva o império das forças inimigas (14).	O protagonista <i>Woody</i> não é um personagem excluído de seu meio social, que sonha com uma vida distinta. Em <i>Toy Story</i> , ocorre justamente o contrário – <i>Woody</i> tem uma vida idealizada, sendo o brinquedo favorito de <i>Andy</i> , que é ameaçada pela chegada do boneco <i>Buzz Lightyear</i> . A sua trajetória no primeiro filme consiste em reestabelecer a ordem natural, que para si, já era satisfatória.	Em <i>Toy Story 2</i> , assim como nos dois outros filmes da saga, a característica de alívio cômico perpassa por todos os personagens, mediante situações adversas que enfrentam, não ficando restrita a uma só figura. O envolvimento com um par romântico, como acontece quando <i>Buzz</i> conhece <i>Jessie</i> , também fica em segundo plano, sendo priorizada como foco a história que envolve a amizade entre os brinquedos.	Diferente do que ocorre no <i>Paradigma Disney</i> , o final feliz de <i>Toy Story 3</i> não tem como grande ápice a conquista de um par romântico, mas sim, o triunfo dos brinquedos ao encontrarem um novo lar para todos eles. Na trama, o coletivo ganha espaço em detrimento do indivíduo, ainda que tenha indivíduos que se destaquem mais que os outros.
---	---	--	--	---	---	---

Fonte: A autora (2017).

A partir da análise apresentada no *Quadro 1 – Paradigma Disney na animação tradicional e digital* é possível identificar elementos da trilogia de *Toy Story* que não se encaixam no *Paradigma Disney*. Esta inadequação nos leva a refletir que, possivelmente, as novas técnicas de produção surgidas na animação digital influenciaram novas formas de concepção e desenvolvimento narrativo. Sem seguir uma fórmula pré-determinada, entende-se que *Toy Story* é incomum não somente em seu conteúdo (por ser uma história com protagonistas brinquedos, que não são humanos), como também em estrutura narrativa, diferenciando-se até mesmo de produções animadas do próprio estúdio que a desenvolveu. Regida por uma complexa rede de símbolos e significados, a trama abre a possibilidade para variadas leituras e interpretações.

## 2.2 A COMPLEXIDADE DA NARRATIVA DE *TOY STORY 3*

Um texto fílmico constrói-se na relação com o real e com o social, remetendo direta ou indiretamente à sociedade na qual se inscreve. Seu mundo imaginário, dotado de coerência interna, se apropria de aspectos sócio-históricos em que é produzido, onde as possibilidades interpretativas mostram-se as mais variadas possíveis. Somadas às intenções de produção, os

aspectos narrativos e a essência absorvida pelo receptor, denota-se que os sentidos concebidos podem ser múltiplos. Nesta perspectiva, o teórico Affonso Romano de Sant’Anna (1973) nos propõe uma análise da narrativa baseada na interpretação de sua forma, a partir de dois modelos de estrutura: simples e complexo.

A narrativa simples é “uma forma de narrar que repousa sobre a oralidade e que se comporta de uma maneira ingênua, natural e primitiva [...]” (SANT’ANNA, 1973, p. 17). Em outras palavras, significa dizer que a narrativa simples é uma extensão da língua falada, sendo de fácil entendimento e compreensão. Essa estrutura faz-se bastante presente, de acordo com Sant’Anna, em contos e histórias infantis, nas quais há a existência de uma narrativa linear e previsível, dispondo de uma clara dicotomia *bem x mal*. Nesta estrutura, há uma idealização de personagens comumente estereotipados – como as princesas belas, inocentes e boas em contraste com as bruxas perversas, enganadoras e feias. De maneira geral, a narrativa simples destaca-se pela consequente presença de uma sequência lógica dos fatos, na qual tudo vem propositalmente explícito.

A narrativa complexa, por sua vez, permite ao espectador diferentes formas de leitura, uma vez que deixa “vazios” ao longo do texto, que devem ser preenchidos por um leitor, obrigatoriamente experiente, para que faça sentido. Ainda que muitos dos filmes possam parecer transmitir sua mensagem imediatamente, grande parte deles está permeada por elementos subjetivos. Este tipo de narrativa caracteriza-se por “provocar um distanciamento entre o indivíduo e a realidade ordinária. Ela é crítica do real e crítica da própria forma de narrar” (SANT’ANNA, 1973, p. 28). Em suma, a narrativa complexa qualifica-se pelo teor engajado e crítico do mundo, das pessoas e de si mesmo, onde há a existência de certo “estranhamento” entre indivíduo e a realidade fictícia estipulada.

Ao passo que as narrativas clássicas se distanciam do real, sempre trazendo a ilusão do conto de fadas, o cinema de animação digital explora a verossimilhança, por meio de intertextos, metáforas, sátiras e outras estratégias. Nota-se que os filmes animados contemporâneos utilizam-se de múltiplos códigos para atrair tanto crianças quanto adultos. Esta configuração pode ser observada no objeto de estudo deste trabalho – em *Toy Story 3*, parte dos códigos apresentados só podem ser compreendidos por um espectador mais experiente, que possuem uma visão crítica mais desenvolvida, enquanto que o espectador inocente consegue realizar apenas interpretações mais superficiais.

O supervisor de animação de *Toy Story 3*, Michael Venturini falou em entrevista sobre a existência de lacunas na narrativa do longa-metragem:

(...) Nós construímos uma linha emocional com a qual o público pode se identificar. Por um lado, alimentamos o espectador com ideias e, por outro, deixamos que ele projete nos personagens a sua própria relação com a história. Então, nesses momentos, nós lhes damos o bastante para a encenação da trama, mas deixamos o suficiente de fora para que eles projetem seus sentimentos nela.<sup>36</sup>

Conferindo complementaridade a conceituação de narrativa complexa apresentada por Sant’Anna (1973), o crítico italiano Umberto Eco (1994) também defende em sua obra *Seis passeios pelos bosques da ficção* que o texto literário-narrativo é composto por lacunas a serem preenchidas. O autor afirma que toda narrativa “é uma máquina preguiçosa que espera muita colaboração da parte do leitor” (ECO, 1994, p. 34-35). Para Eco, toda produção prevê um perfil de destinatário, necessário ao entendimento integral da obra, que ele define como *Leitor-Modelo*: “uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (ECO, 1994, p. 14-15). Depreende-se, a partir das considerações do autor, que uma narrativa postula seu próprio destinatário como condição imprescindível de sua significação.

Eco (1994) também argumenta que todo texto tende a construir um duplo Leitor-Modelo, já que se destina, ao mesmo tempo, a um leitor de primeiro nível, que deseja apenas saber qual é o desfecho da história, e a um leitor de segundo nível, que indaga e investiga as intenções ocultas da narração. Para explicar a existência da duplicidade de um discurso, ou seja, quando ele é feito para dois públicos ao mesmo tempo com códigos pensados para ambos, Eco apresenta o chamado *double coding*<sup>37</sup> – um conceito que caracteriza a fusão de dois tipos de código em um único discurso.

Fazendo um paralelo com o cinema de animação digital, o *Double coding* pode ser identificado em uma produção quando ela consegue atingir a públicos diversos, por empregar, ao mesmo tempo, códigos mais simplificados e outros sofisticados. O leitor de primeiro nível personifica-se, neste caso, na criança, apta a decodificar apenas mensagens mais simples, enquanto que o adulto assume o papel de leitor de segundo nível, melhor instruído intertextualmente e em busca de códigos mais elaborados. Desta forma, é possível a ambos os leitores desfrutar do texto narrativo, ainda que cada um à sua maneira (ECO, 2003).

Ainda nesse campo, surge também o conceito de ironia intertextual – um código interno ao texto que pressupõe um leitor mais sofisticado, ou seja, de segundo nível. Pode-se

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=difWJD4uZAA>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>37</sup> O *Double coding* foi apropriado por Eco a partir de um conceito desenvolvido por Charles Jenks no cenário arquitetônico, em que o autor cita como exemplo que “O edifício ou obra de arte pós-moderna dirigem-se simultaneamente a um público minoritário de elite, usando códigos altos, e a um público de massa, usando códigos populares” (JENKS apud ECO, 2003, p. 200).

entender que a ironia intertextual é um processo modelado especificamente a um único leitor-modelo, melhor preparado intertextualmente e com maior repertório, mas que não desqualifica e nem exclui o leitor de primeiro nível da narrativa, que pode ser atraído por outros elementos, como os personagens, a trilha sonora, as construções imagéticas e apropriação simbólica:

De certo, os leitores incultos poderiam se limitar a apreciar o texto pelo ritmo, pelo som, por aquele tanto de fantasmático que aparece no nível do conteúdo, intuindo confusamente que haveria algo mais a perceber e usufruindo do texto como quem escuta atrás de uma porta entreaberta, distinguindo apenas alguns trechos de uma promitente revelação (ECO, 2003, p. 205).

Enquanto o *Double coding* configura-se como a existência de um duplo código em um texto, a ironia intertextual está relacionada ao espectador que consegue extrair significados implícitos dos códigos desta leitura, a partir de uma compreensão mais “profunda” da obra:

À diferença dos casos mais gerais de *Double coding*, a ironia intertextual, pondo em jogo a possibilidade de uma dupla leitura, não convida todos os leitores para um mesmo banquete. Ele seleciona, e privilegia os leitores intertextualmente avisados, embora não exclua os menos avisados. (...) O leitor informado “pega” a referência e saboreia sua ironia – não apenas a piscadela que lhe dirige o autor, mas também os efeitos de enfraquecimento ou de mutação de significado (quando a citação se insere em um contexto absolutamente diverso daquele da fonte), a remissão geral ao diálogo ininterrupto que se desenrola entre os textos (ECO, 2003, p. 205-206).

De acordo com Eco (2003), compreende-se que a ironia intertextual é um processo de seleção modelado especificamente a um determinado público, através do suposto leitor-modelo.

Nos filmes de animação digital, o *Double coding* e ironias intertextuais podem estar ambos presentes, uma vez que o discurso fílmico está apto a dialogar com outras narrativas e a construir uma teia de novos significados a partir dessa relação. *Toy Story 3*, objeto de estudo deste trabalho, nos apresenta personagens bastante desenvolvidos, inseridos em um enredo repleto de referências da cultura popular e visual. O conjunto destes elementos e a adoção de estratégias narrativas voltadas ao público adulto resultam em um discurso complexo e abarcado por variadas camadas de sentido. No capítulo a seguir, serão identificados e examinados os elementos da linguagem de *Toy Story 3* que atuam na constituição do *Double coding* e da ironia intertextual.

### 3 ANÁLISE DE *TOY STORY 3*

A partir da argumentação de Umberto Eco (2003), identificou-se que obras narrativas podem possuir diferentes códigos direcionados a públicos distintos. Alguns destes códigos, por sua simplicidade, podem ser compartilhados por todos, ao passo que outros são apreciados somente por espectadores mais preparados. Por meio desta perspectiva, a desconstrução narrativa do filme *Toy Story 3* é feita a fim de examinar a possível existência de diferentes discursos destinados a dois leitores-modelos simultâneos, identificados aqui, de modo genérico, como os públicos infantil e adulto.

#### 3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realizar a análise, *Toy Story 3* foi assistido inteiramente duas vezes<sup>38</sup>. Na primeira ocasião, o filme foi visto junto aos outros dois longas da trilogia, assistidos em sequência, onde me coloquei como leitor primário a fim de entender a evolução da narrativa de forma direta e superficial. Em seguida, reassisti a *Toy Story 3*, desta vez postando-me como leitor-secundário, realizando uma análise mais aprofundada da trama. Para essa etapa foi necessário parar a imagem, voltar em algumas cenas e fazer relações com o referencial teórico construído até então. O objetivo foi identificar as cenas que poderiam apresentar diferentes códigos para públicos distintos, ou ainda códigos melhor apreciados por leitores-modelo mais experientes – ou seja, cenas que poderiam constituir *double coding* ou ironia intertextual. Para isso, considerando-me parte do público adulto, procurei reconhecer o que me soava estranho a uma narrativa infantil, como ironias, sátiras, metáforas ou referenciais intertextuais. Reconhecidas estas situações, segmentei o conteúdo do filme em uma tabela, de acordo com a própria divisão numérica do DVD<sup>39</sup>, com o propósito de facilitar o estudo e interpretação dos trechos individualmente.

Nesta observação individual, notei semelhança de conteúdo a cada determinado grupo de cenas. Dessa forma, também para facilitar o estudo, optei por nomear estes grupos de cenas com frases que resumissem o conteúdo ali agrupado. A quantidade de cenas por grupo variou, não seguindo um padrão. Os nomes elencados foram:

---

<sup>38</sup> Prévia a análise, o filme havia sido assistido em variadas outras ocasiões, por entretenimento pessoal. Tal envolvimento, e a certa “exaustão” do objeto de estudo, facilitou a análise, uma vez que já havia um conhecimento prévio das cenas e do conteúdo ali inserido.

<sup>39</sup> Todas as cenas analisadas, nos tempos em que são datadas, foram retiradas da seguinte edição de DVD do filme *Toy Story*.

- a) *Abertura nostálgica*, que contempla cenas iniciais, com variadas referências ao primeiro e segundo filme da trilogia de *Toy Story*, além da exposição do tema central;
- b) *Brinquedos tentam aceitar o seu destino*; onde estão agrupadas as cenas que exibem um conflito quanto ao destino dos brinquedos de *Andy*, que está indo para a faculdade;
- c) Em *Nova expectativa de futuro* encontram-se as cenas em que os brinquedos decidem ir para a creche *Sunnyside*, manifestando euforia com as novas perspectivas para o futuro;
- d) *Expectativas frustradas* reúne as cenas onde os brinquedos frustram-se com relação ao que almejavam – os brinquedos em *Sunnyside* por serem “maltratados” pelas crianças e *Woody*, por não conseguir voltar para a casa de *Andy*;
- e) *Reviravoltas* exhibe cenas dos brinquedos tentando sair da situação em que se encontram – os brinquedos em *Sunnyside* e *Woody* na casa de *Bonnie*;
- f) *Verdades Reveladas* agrupa as cenas onde são feitas revelações sobre personagens e a realidade ditatorial em *Sunnyside*;
- g) *Plano de fuga* apresenta a parte em que os brinquedos de *Andy* tentam escapar de *Sunnyside*;
- h) *Jogados no lixo*, contempla o clímax da trama, com cenas dos brinquedos no Aterro Municipal; e
- i) *Novo lar* com cenas que concluem o filme e trazem o final feliz dos brinquedos, adotados pela criança *Bonnie*.

Na análise de cada trecho, em particular, foram observados tanto elementos narratológicos (personagens, enredo, tempo/espaço), como elementos próprios da linguagem cinematográfica (trilha sonora e recursos técnicos). Para complementar essas análises foi importante uma pesquisa exploratória a fim de recolher materiais (tais como reportagens, entrevistas, comentários e críticas) sobre o filme em estudo. Nessa fase foram levantados quinze textos, todos da internet, que tratavam sobre a temática *Toy Story 3* e que complementaram a interpretação das cenas estudadas, conforme se verá mais adiante.

A partir do contraponto com referenciais teóricos, pesquisas sobre a produção do filme, experiências pessoais e interpretações subjetivas, foram identificadas sete estratégias da narrativa de *Toy Story 3*, porém, apenas cinco que atuavam de forma mais direta para a constituição do *double coding* e da ironia intertextual. No Quadro 2, a seguir, estas estratégias são descritas e relacionadas à história do cinema de animação ou a conceitos teóricos

apresentados nos capítulos anteriores deste TCC, a fim de expor o panorama em que elas foram detectadas e como se configuraram.

Quadro 2 – Estratégias Narrativas de *Toy Story 3*

<i>TOY STORY 3</i> Estratégias narrativas do filme			
Estratégia	Descritivo	Relação histórica/teórica	Utilizada para a análise?
<b>Referência a Toy Story 1 ou 2</b>	Referência ao primeiro e segundo filme da saga, por meio de releitura ou conexão temporal, estabelecendo ali uma metanarrativa <sup>40</sup> .	<u>Evolução técnica e narrativa dos filmes animados</u> – <i>Toy Story 3</i> integra a primeira trilogia desenvolvida no cinema de animação. 15 anos após o primeiro filme da saga, notam-se evoluções técnicas e narrativas, mas que não excluem a identidade da trama, como um todo.	SIM
<b>Alusão a filmes e personagens clássicos</b>	Referência a filmes ou personagens do cinema contemporâneo, voltado ao público adulto.	<u>Double coding e ironia intertextual</u> – <i>Toy Story 3</i> traz referências de filmes adultos, do cinema tradicional, e identificar tais semelhanças exige um conhecimento prévio do espectador. Ao mesmo tempo, o espectador desavisado – a criança – ainda consegue apreciar a narrativa mesmo sem esta leitura mais aprofundada, entretendo-se com outros elementos da cena.	SIM
<b>Aproximação com o mundo real</b>	Relação ao mundo real, de maneira visual ou comportamental, que apela, a princípio, ao olhar adulto.	<u>Double coding</u> – as relações feitas em <i>Toy Story 3</i> ao mundo real representam situações vivenciadas ou melhor reconhecidas por adultos. As crianças até podem identificar estas situações, porém, dificilmente se sentirão representadas por elas.	SIM
<b>Sátira da ficção ou da realidade</b>	Sátira de atitudes, costumes, estruturas sociais e outros reflexos e referências da sociedade contemporânea.	<u>Double coding e ironia intertextual</u> - <i>Toy Story 3</i> satiriza variadas situações do universo adulto que, para serem reconhecidas, necessitam de um olhar aprofundado sobre a trama. A criança não deixa de se entreter, porém, faz isso a partir de uma interpretação superficial da narrativa apresentada.	SIM
<b>Metáfora de vida</b>	Realização de um paralelo com fases e acontecimentos da vida, a partir de situações protagonizadas pelos personagens.	<u>Double coding</u> – de forma subjetiva, acontecimentos de <i>Toy Story 3</i> em muito se assemelham a situações que as pessoas vivenciam em sua trajetória de vida. As crianças podem reconhecê-las, porém, dificilmente se sentirão representadas por ainda não possuírem a mesma vivência e experiências de um adulto.	SIM

<sup>40</sup> *Metanarrativa* é um termo literário e filosófico que significa simplificarmente a narrativa contida dentro ou além da própria narrativa.

<b>Uso de termos técnicos ou expressões populares</b>	Utilização de termos técnicos ou expressões populares pelos brinquedos (como quando <i>Buzz Lightyear</i> utiliza o termo “ <i>mayday</i> ”)	<i>Double coding</i> – palavras técnicas e frases cotidianas são reproduzidas em <i>Toy Story 3</i> . Depreende-se que o público adulto tenha maior facilidade em reconhecê-las e interpretá-las, por terem os utilizado mais vezes ou os visto em mais ocasiões do que a criança.	NÃO Ainda que pertencentes ao universo adulto, entendeu-se que os termos e expressões presentes no filme também poderiam ser compreendidos pelas crianças, uma vez que as palavras e frases utilizadas fazem parte de um consciente coletivo, comumente repetidas na sociedade.
<b>Elementos técnicos</b>	Uso de elementos técnicos, como trilha sonora, fotografia da cena, planos e enquadramentos, para auxiliar na construção da atmosfera desejada para a cena em questão.	<i>Evolução do cinema de animação e double coding</i> – em <i>Toy Story 3</i> , é possível notar o aperfeiçoamento de alguns elementos gráficos da animação, como, por exemplo, os cabelos humanos e pelos de ursos de pelúcia minuciosamente animados. Algumas das técnicas, como a iluminação mais escura em uma cena de suspense, semelhante à fotografia de um filme de terror, podem ser mais impactantes para o público adulto.	NÃO Ainda que de forma inconsciente, as crianças também se relacionam com os elementos técnicos da narrativa. O público infantil e adulto é impactado em simultâneo, por exemplo, pela psicodinâmica das cores <sup>41</sup> do filme, uma vez que este processo transcende a compreensão racional.

Fonte: A autora (2017).

Detectadas e descritas as estratégias da narrativa de *Toy Story 3*, partiu-se para a análise de algumas cenas específicas – dentro da divisão temática proposta e citada anteriormente – com o objetivo de melhor compreender a constituição das estratégias voltadas para o público adulto. Para fins didáticos, optou-se pela construção de um quadro resumo, apresentado a seguir. Posteriormente, cada uma das cinco estratégias identificadas será explanada individualmente, em um subcapítulo a parte. Uma vez que o objetivo geral foi analisar o que possuía apelo específico para o público adulto, as estratégias *Uso de termos técnicos ou expressões populares* e *Elementos técnicos* não foram contempladas neste estudo mais aprofundado.

Quadro 3 – Desconstrução narrativa de *Toy Story 3*

<i>TOY STORY 3</i> Desconstrução narrativa do filme					
DVD	Min	Tema	Cenas	Resumo	Estratégias
1	0'	Abertura nostálgica	Conflito entre os brinquedos de <i>Andy</i> em um cenário faroeste	A abertura do filme faz uma releitura da cena inicial de <i>Toy Story 1</i> – que exibía uma brincadeira de <i>Andy</i> com os seus brinquedos – mas agora, vista pela lente da imaginação do garoto.	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou 2 ( <i>cena de abertura</i> ); - Alusão a filmes e personagens clássicos

<sup>41</sup> A *Psicodinâmica das Cores* é a ciência que estuda como reagimos às cores, que são convertidas em estímulos pelo cérebro humano.



					( <i>Western e Ficção Científica</i> ).
2	4'58''		Gravações caseiras, feitas pela mãe de <i>Andy</i> , revelam o crescimento do garoto.	O espectador é levado da imaginação de <i>Andy</i> para uma filmagem caseira – a partir desta transposição ele é situado temporalmente na trama.	- Aproximação com o mundo real ( <i>filmagem caseira</i> ); - Referência a <i>Toy Story 1</i> ou <i>2 (brincadeira)</i> .
3	6'26''	Brinquedos tentam aceitar o seu destino	Brinquedos ligam para o celular de <i>Andy</i> , do Baú onde estão guardados.	Os brinquedos fazem uma última tentativa de conexão emocional com <i>Andy</i> , agora já adulto e prestes a ir à faculdade. Porém, não obtêm o resultado desejado e finalmente aceitam o fatídico destino de serem guardados no porão e nunca mais terem o prazer de protagonizar uma brincadeira.	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou <i>2 (baú, reunião dos brinquedos e soldados)</i> ; - Aproximação com o mundo real ( <i>Andy reclama da irmã Molly</i> ); - Sátira da ficção ou da realidade ( <i>deserção do soldado; porão e presépio</i> ).
4	11'45''		A mãe de <i>Andy</i> pede ao filho que ele separe os artigos de seu quarto que devem ir para o porão, faculdade ou lixo.	<i>Andy</i> se mostra indisposto quanto a organização do quarto. Parece relutar para o início da mudança e aceitação da sua nova realidade – um jovem com dificuldade para aceitar o início da vida adulta.	- Aproximação com o mundo real ( <i>estereótipo adolescente</i> );
5	14'53''		Os brinquedos são jogados no lixo por engano.	Os brinquedos são armazenados por <i>Andy</i> em um saco plástico – à exceção de <i>Woody</i> , que é colocado em uma caixa que irá para a faculdade – e destinados ao porão. Por engano, porém, são jogados no lixo pela mãe do garoto. Ao conseguirem escapar, eles se mostram incrédulos, crentes de que haviam sido descartados por <i>Andy</i> . <i>Woody</i> tenta explicar o engano, porém, a turma não dá ouvidos pois empolgam-se com a ideia de ir para uma creche (sugestão feita por <i>Jessie</i> , ao ver uma caixa de doações no carro).	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou <i>2 (Cachorro Buster)</i>
6	18'39''	Nova expectativa de futuro	Os brinquedos são levados a creche.	No porta-malas do carro, o trajeto até a creche é marcado pela discussão de <i>Woody</i> com a turma quanto a decisão de ir para um novo lugar, e o choro histórico da boneca <i>Barbie</i> , destinada à doação por <i>Molly</i> , irmã adolescente de <i>Andy</i> .	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>Barbie e o fim de relacionamento</i> ); - Aproximação com o mundo real; ( <i>conversa entre mães</i> ) - Aproximação com o mundo real; ( <i>brinquedos antigos na creche</i> )
7	19'30''		Os brinquedos chegam na creche Sunnyside.	Da caixa onde são transportados, os brinquedos fazem o reconhecimento do novo espaço. Na sala Borboleta são recepcionados pelos brinquedos que residem ali atualmente.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>Tensão sexual com a Sra. Cabeça de Batata e amor a primeira vista de Barbie e Ken</i> )
8	26'21''		<i>Buzz</i> , <i>Woody</i> e a turma são levados a sala Lagarta.	Após conhecer a sala Borboleta, onde foram deixados pelos adultos na caixa em que chegaram, os brinquedos de <i>Andy</i> são encaminhados a sala Lagarta pelos atuais residentes da creche. A exceção de <i>Woody</i> , todos mostram-se muito empolgados com a nova realidade.	- Aproximação com o mundo real ( <i>cheiro de Lotso</i> ) - Sátira da ficção ou da realidade ( <i>"Spa" em Sunnyside, Barbie e Ken decidem morar juntos</i> )
9	29'02''	Expectativas	<i>Woody</i> vai embora	<i>Woody</i> insiste em voltar à casa de	- Metáfora de vida

		frustradas	da creche e é encontrado por Bonnie.	<i>Andy</i> , mas os brinquedos concordam em ficar na creche. Ele então se despede de todos, visivelmente irritado com a decisão, e vai embora. Na rua, é encontrado pela criança Bonnie, que o coloca na mochila e o leva para a sua casa.	(discurso de <i>Woody</i> sobre o seu papel); - Aproximação com o mundo real (aperto de mãos – código social) - Alusão a filmes e personagens clássicos (filmes de agentes secretos) - Sátira da ficção ou da realidade ( <i>Woody coloca papel no vaso</i> ).
10	31'51"		As crianças brincam – violentamente – com os brinquedos de <i>Andy</i> na sala Lagarta	Os brinquedos mostram-se empolgados pela promessa de futuro da creche Porém, com a chegada das crianças, são surpreendidos com brincadeiras “violentas”, onde são sujos, mastigados, pisados, e jogados para todos os cantos.	- Sátira da ficção ou da realidade (“ <i>vem pro papai</i> ”)
11	33'25"		Bonnie brinca com <i>Woody</i> em seu quarto	Bonnie brinca com <i>Woody</i> em seu quarto, onde ele conhece outros personagens. Inquieto, tenta descobrir o endereço em que está, mas fica envolvido pela brincadeira da menina.	- Aproximação com o mundo real ( <i>confeitaria em Osasco</i> )
12	35'53"		Fim do dia na sala Lagarta e exaustão dos brinquedos de <i>Andy</i>	Após um exaustivo dia, os brinquedos de <i>Andy</i> se recuperam dos danos causados pelas crianças. Juntos, decidem pedir a <i>Lotsu</i> a troca para outra sala, mas encontram as portas e janelas trancadas. Com o apoio dos demais, <i>Buzz</i> consegue sair da sala Lagarta pela janela de ventilação.	- Aproximação com o mundo real ( <i>cadeado das janelas</i> );
13	37'33"	Reviravoltas	<i>Buzz</i> sai da sala Lagarta e vai a procura de <i>Lotsu</i>	<i>Buzz</i> estranha o movimento nos corredores e persegue dois bonecos, sorratamente, até o interior de uma máquina de venda automática. Lá dentro, é surpreendido e imobilizado.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>Despedida de Barbie e Ken, jogo de Pôquer e Ken</i> – “ <i>não sou brinquedo de menina</i> ”) - Alusão a filmes e personagens clássicos ( <i>Citação ao personagem Romeu</i> )
14	40'14"		<i>Woody</i> pesquisa o caminho de volta pra casa	<i>Woody</i> procura descobrir em qual endereço está. A partir de questionamentos dos brinquedos de Bonnie, ele reflete sobre o quão bom foi ter participado de uma brincadeira novamente.	- Aproximação com o mundo real ( <i>uso do computador</i> )
15	41'15"		<i>Buzz</i> é capturado pelos capangas de <i>Lotsu</i> e reiniciado	Na biblioteca, <i>Lotsu</i> encontra <i>Buzz</i> amarrado e reprime os demais brinquedos. Porém, ao discordar quanto a solicitação de troca de sala, o urso ordena que <i>Buzz</i> seja preso novamente e o reinicia para as configurações originais de fábrica.	- Sátira da ficção ou realidade ( <i>Interrogatório</i> ) - Sátira da ficção ou da realidade (“ <i>Buck rogers</i> ”)
16	43'40"	Verdades reveladas	Os brinquedos descobrem a verdade sobre a decisão de <i>Andy</i> de guarda-los no Porão	Através de um olho que a Sra. Cabeça de Batata esqueceu no quarto de <i>Andy</i> , os brinquedos descobrem que tinham como destino o porão, e não o lixo como acreditavam.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>capanga e mocinha, com Lotso e Sra. Cabeça de Batata</i> )
17	44'52"		Os brinquedos são presos e a personalidade maligna de <i>Lotsu</i> é	Com a ajuda de <i>Buzz</i> , reconfigurado e persuadido a capanga de <i>Lotsu</i> , os brinquedos de <i>Andy</i> são apreendidos e colocados em caixas de metal. Com	- Sátira da ficção ou da realidade (“ <i>messalina</i> ”) - Sátira da ficção ou da realidade ( <i>regime militar</i> )

			revelada	um discurso do urso, eles então conhecem o real funcionamento da creche.	<i>de Lotso e briga de Ken e Barbie – “devolve a minha echarpe”</i> )
18	48’22”		Woody conhece o passado de Lotso e descobre a realidade vivenciada na creche	A partir do relato de Chuckles, um palhaço de brinquedo de Bonnie, Woody descobre porque Lotso tornou-se malvado e como ele foi parar na creche Sunnyside.	- Aproximação com o mundo real ( <i>bate-papo online</i> ) - Sátira da ficção ou da realidade ( <i>brinquedos pegando carona em um carro</i> )
19	52’29”		Amanhecer do dia na Sala Lagarta	Desmotivados, os brinquedos de Andy são visitados por Lotso antes do início das aulas. Jessie relembra com saudade de Woody, acreditando que ele tenha morrido.	- Alusão a filmes e personagens clássicos ( <i>Rebeldia indomável e um Sonho de Liberdade</i> )
20	53’54”		Woody volta a Sunnyside	De volta a creche, Woody descobre com um brinquedo veterano como os brinquedos são monitorados por Lotso.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>vigilância de prisão</i> )
21	57’13”		Woody arquiteta um plano de fuga com os brinquedos	Os brinquedos de Andy reencontram Woody e descobrem que ele está vivo. Juntos, organizam um plano para escapar da creche.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>plano de fuga</i> )
22	58’22”		Sr. Cabeça de Batata é mandado para o caixote	O Sr. Cabeça de Batata é pego tentando escapar da sala Lagarta. Ken ordena que ele passe a noite no caixote.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>contagem de prisioneiros</i> )
23	61’15”		Barbie conhece o guarda-roupa de Ken	Ken desfila roupas para Barbie e é neutralizado por ela, que pergunta o que houve com Buzz .	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>O guarda-roupa de Ken</i> )
24	62’11’		O Macaco vigilante é capturado	Woody e Slinky capturam o macaco de brinquedo que faz a vigilância da creche pelas câmeras.	-
25	63’	Plano de fuga	O Sr. Cabeça de Batata transforma-se em tortilla e Barbie tortura Ken.	Depois de sair do caixote de areia somente com as partes acessórias, o Sr. Cabeça de Batata remonta-se utilizando como corpo uma tortilla. Do pátio externo, ele vigia Lotso na sala Borboleta enquanto o urso dorme. Em paralelo, na casa dos sonhos, Barbie tortura Ken, rasgando as suas roupas, para que ele revele o que fizeram com Buzz .	- Alusão a filmes e personagens clássicos ( <i>Filmes anos 80</i> )
26	66’38”		Buzz é resetado para uma versão em espanhol.	Com auxílio de um manual de instruções, Woody e os brinquedos tentam trazer Buzz de volta ao seu estado normal, mas acabam iniciando o modo em espanhol do boneco. Sem tempo, os brinquedos seguem com a fuga.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>comunicação por reflexos de luz, “competição” de Woody e Buzz por Jessie, desfile de Ken, Barbie de salto alto e o Traça de livro</i> ) - Sátira da ficção ou da realidade (“uso da expressão técnica <i>mayday</i> ”);
27	71’24”		Os brinquedos são surpreendidos por Lotso e a sua gangue.	Quando os brinquedos alcançam a saída de lixo, Lotso os surpreende com seus capangas. Após um embate, todos os brinquedos vão parar na lixeira e jogados para dentro do caminhão de lixo.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>Buzz em espanhol e Sr. Cabeça de Batata magro e alto</i> )
28	75’59”	Jogados no Lixo	Os brinquedos tentam se proteger no caminhão de lixo em andamento	Dentro do caminhão, os brinquedos tentam se proteger do lixo que é jogado pra dentro. Ao proteger Jessie, Buzz é atingido por uma televisão antiga e volta ao seu estado normal.	- Sátira da ficção ou da realidade ( <i>telefone de brinquedo quebrado e Buzz com Jessie nos braços</i> ) - Alusão a filmes e personagens clássicos

					( <i>peessoa sendo arrastada</i> )
29	77'37"		Os brinquedos chegam ao aterro municipal	Ao chegar ao aterro municipal, o caminhão despeja os brinquedos em uma pilha de entulhos. Sem sucesso, eles tentam escapar das máquinas que processam o lixo.	- Aproximação com o mundo real ( <i>o caminho do lixo, as máquinas do aterro</i> ) - Referência a <i>Toy Story 1</i> ou 2; ( <i>o garra</i> )
30	79'45"		Os brinquedos estão no incinerador de lixo – Clímax –	Os brinquedos encontram Lotsu e Woody e Buzz o ajudam a escapar de uma centrífuga de trituração do lixo. Na esteira para a fornalha, porém, o urso consegue escapar e deixa os brinquedos para uma eminente destruição no fogo. Ao cair na fornalha, os brinquedos parecem aceitar o seu fim.	- Metáfora de vida ( <i>luz no fim do túnel – a salvação</i> )
31	83'03"		Os brinquedos são as Salvos	Já perto do fogo e sem qualquer esperança, os brinquedos são salvos da fornalha pelos aliens do Pizza Planet, enquanto assumiam o controle de uma garra gigante de metal,	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou 2 ( <i>o garra</i> );
32	85'01"	Novo Lar	Os brinquedos voltam a casa de Andy	Os brinquedos retornam a casa de Andy. No quarto, Woody se despede da turma, mas uma reviravolta faz com que eles não sejam enviados ao porão.	- Metáfora de vida ( <i>mudança de Woody - separação</i> ) - Aproximação com o mundo real ( <i>tristeza da mãe de Andy</i> )
33	88'16"		Os brinquedos são doados a Bonnie,	Andy leva os seus brinquedos a casa de Bonnie, por sugestão de um bilhete encontrado na caixa do sótão que Andy acredita ter sido deixado pela mãe. Após receber todos os brinquedos, a menina reconhece na caixa o cowboy que havia levado para a sua casa. Emotivo, Andy o entrega a Bonnie e brinca pela última vez, com os seus brinquedos.	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou 2 ( <i>Woody e Andy</i> );
34	94'19"		Créditos – a nova vida dos brinquedos	Nos créditos são exibidas cenas da nova vida dos brinquedos – na creche, agora sem Lotsu, e na casa de Bonnie.	- Referência a <i>Toy Story 1</i> ou 2 ( <i>Zurg</i> ); - Sátira da ficção e realidade ( <i>brinquedos encenam Romeu e Julieta</i> )

Fonte: A autora (2017).

### 3.2 ESTRATÉGIAS DA NARRATIVA DE *TOY STORY 3*

A partir de uma seleção pautada pelos conceitos de *double coding* e ironia intertextual, pesquisas documentais sobre o filme e referências pessoais e subjetivas, foram identificadas sete estratégias da narrativa de *Toy Story 3*, das quais cinco possuíam apelo direcionado ao público adulto. A seguir, estas cinco estratégias serão explanadas em uma análise detalhada, sendo elas: *Referência a Toy Story 1 ou 2*; *Alusão a filmes e personagens clássicos*; *Aproximação com o mundo real*; *Sátira da ficção ou da realidade*; *Metáfora de vida*.

### 3.2.1 Referência a Toy Story 1 ou 2

Em *Toy Story 3*, variadas cenas remetem ao primeiro e segundo filme da saga, seja por meio de uma releitura ou alguma conexão temporal. Ainda que referencie a sua própria história, mantendo uma conexão com o espectador do primeiro e segundo filme da série, esta estratégia também pode ser interpretada como uma tentativa de causar certa nostalgia nos espectadores adultos, uma vez que os filmes foram lançados dentro de um período de tempo de quinze anos, quando estes atuais adultos eram em grande parte, na ocasião, crianças e adolescentes. A produtora do filme *Darla K. Anderson* comentou em entrevista que o objetivo com o lançamento de cada um dos três filmes foi conseguir obter “(...) o tipo de clássico que encanta as pessoas e passa a ser parte de suas vidas, da sua infância, da vida das suas famílias”<sup>42</sup>.

Para produzir *Toy Story 3*, a *Pixar* reuniu a mesma equipe que criou os dois filmes anteriores da trilogia. Em um retiro<sup>43</sup>, diretores, roteiristas e animadores assistiram na íntegra aos dois primeiros filmes de *Toy Story*, como referência, para ajudá-los na imersão daquele mundo outra vez. *John Lasseter*, diretor de *Toy Story* e *Toy Story 2*, falou em entrevista sobre a evolução da trama:

O tempo decorrido entre *Toy Story* e *Toy Story 3* foi perfeito para permitir que *Andy* e as nossas próprias vidas amadurecessem. (...) Como os brinquedos estão vivos, eles se tornam adultos com preocupações adultas. Todo mundo se identifica com esses personagens. (...) O público se identifica com coisas de suas próprias vidas<sup>44</sup>.

*Lee Unkrick*, também diretor dos três filmes, afirmou que o segredo de *Toy Story 3* foi o casamento narrativo dos três longas-metragens<sup>45</sup>.

A interconexão entre os filmes da trilogia é percebida logo no início de *Toy Story 3*. Na empolgante sequência de abertura, os brinquedos de *Andy* apresentam-se em um novo cenário, mas dentro de um discurso já conhecido pelo público. As cenas da nova narrativa remontam a dois momentos de brincadeira de *Andy* dos filmes anteriores – um deles em *Toy*

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TqJWThz7G38>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>43</sup> O retiro foi feito em um lugar chamado *The Poet's Loft*, no Condado de Marin – Califórnia/EUA. Os diretores, produtores e demais envolvidos na criação de *Toy Story 3* ficaram hospedados em pequeno chalé do local, onde a ideia do primeiro *Toy Story* foi concebida. Disponível em: <<http://www.ocamundongo.com.br/tudo-sobre-toy-story-3/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz3w9S1v3Fk>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>45</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=AihAeg8\\_WoU](https://www.youtube.com/watch?v=AihAeg8_WoU)>. Acesso em: 10 jun. 2017.

*Story*, e o outro em *Toy Story 2* – reencenadas a partir da imaginação do garoto. Nas figuras 12 e 13, pode-se validar, pelo comparativo de cenas, esta intertextualidade interna.

Figura 12 – Comparativo das cenas de abertura de *Toy Story 1* e 2

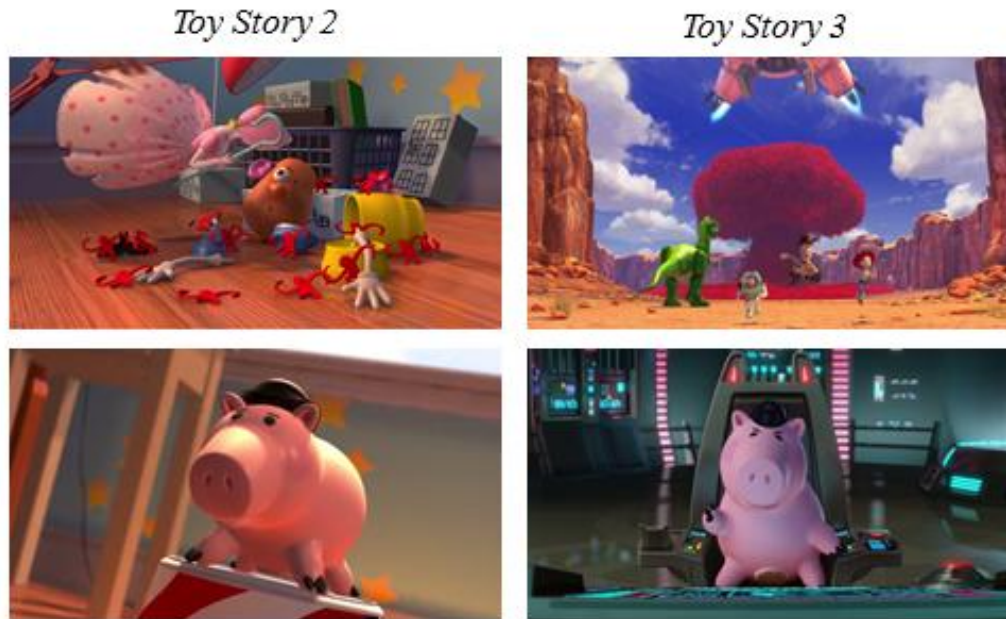


Fonte: Toy Story (2011).

Na figura 12, encontram-se na esquerda algumas das cenas de *Toy Story 1* remontadas por meio da imaginação do menino *Andy* em *Toy Story 3*, à direita, que passaram a contemplar a participação dos personagens *Buzz* e *Jessie*, que não apareciam na primeira sequência. Além da semelhança proposital dos enquadramentos de câmera, alguns dos diálogos também são repetidos. Frases como “você tem um encontro com a justiça, Bart”, “eu trouxe meu cão de ataque com campo de força embutido (...) e eu trouxe meu dinossauro, que come cães com campo de força”, reaparecem no terceiro filme, no combate entre o xerife *Woody* e o vilão *Bart* caolho (nome atribuído ao *Sr. Cabeça de Batata* nesta brincadeira que, no terceiro filme, acontece na imaginação do garoto *Andy*).

Cenas de *Toy Story 2* também passam por uma releitura em *Toy Story 3*. O aparecimento do *malvado Dr. Porcão* (nome atribuído ao Porquinho na brincadeira) e a temível *morte por macacos* são reintroduzidas logo no início da nova narrativa.

Figura 13 – Comparativo de cenas de *Toy Story 2* e 3



Fonte: Toy Story (2011).

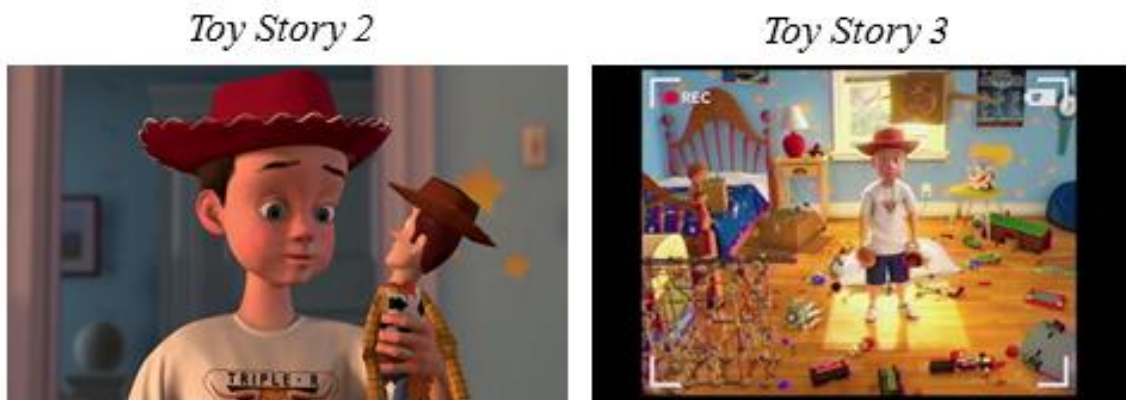
Ainda que as cenas possam ser vistas e entendidas por ambos os públicos do filme, até mesmo pelos que desconhecem *Toy Story* e *Toy Story 2*, sem prejuízo de interpretação, os aspectos nostálgicos relacionados a re-montagem dos planos e repetição de falas, da maneira como são transpostos para a nova narrativa, da imaginação de *Andy* a um contexto repleto de intertextualidades – as quais serão apresentadas no subcapítulo a seguir – parecem ser melhor apreciadas por adultos, por possuírem um estado cognitivo<sup>46</sup> mais desenvolvido que as crianças. Ainda assim, é importante ressaltar que, na contrapartida, a decifração desses códigos também depende do tipo de espectador e das suas competências. O adulto pode até ter visto os dois primeiros filmes da saga e não fazer quaisquer associações, em função da sua memória não estar ativada para isso, ao passo que uma criança também pode fazer interpretações variadas por possuir um repertório aquém de crianças de sua idade.

As relações com os primeiros filmes também podem ser percebidas nas cenas

<sup>46</sup> Cognitivo é uma expressão que está relacionada com o processo de aquisição de conhecimento (cognição) no decorrer da vida. A cognição envolve fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio etc., que fazem parte do desenvolvimento intelectual. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/cognitivo/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

subsequentes a abertura de *Toy Story 3*, quando o espectador é transposto da imaginação de *Andy* a gravações caseiras feitas por sua mãe, que refletem a amizade do menino com os brinquedos durante o seu crescimento, e, posteriormente, quando os brinquedos tentam recriar essa conexão emocional com o garoto já adulto. As roupas características de *Andy* (figura 14), a operação militar dos soldadinhos de plástico (figura 15), a reunião de brinquedos (figura 16), a interação do cachorro *Buster* e do personagem *Woody* (figura 17) e o próprio quarto de *Andy* se reapresentam no terceiro filme, em uma releitura feita a partir da passagem do tempo.

Figura 14 – Comparativo infância de *Andy* em *Toy Story 2* e *3*



Fonte: Toy Story (2011).

Figura 15 – Referência a operação dos soldados em *Toy Story 1* e *3*



Fonte: Toy Story (2011).



Figura 16 – Reunião dos brinquedos em *Toy Story 1* e *3*



Fonte: Toy Story (2011).

Figura 17 – Cachorro *Buster* em *Toy Story 2* e *3*



Fonte: Toy Story (2011).

As gravações antigas, a diminuição no número de brinquedos e o envelhecimento do cachorro *Buster* marcam a passagem do tempo de forma nostálgica, e contextualizam o espectador quanto a realidade em que se encontram os brinquedos com a chegada da fase adulta do menino *Andy*.

Outro elemento importante neste contexto é o quarto de *Andy*. No ambiente foram mantidas características que definem a sua personalidade do garoto, mas também houve o acréscimo de outros acessórios que representam o seu crescimento ao longo dos anos. As paredes, que em sua infância eram cobertas por pôsteres de *Woody* e *Buzz Lightyear*, agora exibem cartazes de carros esportivos, bandas de rock e skatistas. O desenhista de produção, *Bob Pauley*<sup>47</sup>, explica a mudança: “No primeiro filme, o quarto tinha as paredes cobertas de nuvens. Em *Toy Story 2*, as paredes vinham revestidas com estrelas. Mas agora ele não é mais criança e pôsteres e outras coisas do mundo adulto estão ocultando e ofuscando todas as estrelas”.

Dentre os itens de decoração, novos e antigos, o baú é um dos que ganha destaque.

<sup>47</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=nn\\_6Kg6OJfs](https://www.youtube.com/watch?v=nn_6Kg6OJfs)>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Embora *Andy* não tire mais os brinquedos dali para brincar, ele também não tem coragem de se livrar deles. No primeiro filme, quando o garoto ganha *Buzz Lightyear* de presente de aniversário, *Woody*, até então o brinquedo favorito, é guardado neste mesmo baú junto a outros brinquedos que o garoto não brinca com tanta frequência. Mais do que um mero item decorativo, o baú configurou-se pelas circunstâncias como símbolo de esquecimento e abandono. O adulto, ao identificar no terceiro filme que todos os brinquedos foram guardados ali, pode depreender este simbolismo oculto, ao passo que a criança dificilmente fará a leitura mais apurada, subentendendo o baú como um mero elemento de cena.

Figura 18 – O Baú de brinquedos guardados em *Toy Story 1 e 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Passadas as primeiras cenas, as referências a *Toy Story 1* e *2* voltam a aparecer somente nos minutos finais de *Toy Story 3*. No trecho que marca o grande clímax da narrativa, em que os brinquedos são salvos de um incinerador de lixo, a referência ao primeiro filme é evidente. O espectador preparado deleita-se com a reviravolta que o elemento “o garra”, de *Toy Story*, assume na resolução da trama em *Toy Story 3*. No primeiro filme, a ferramenta aparece em forma de uma máquina de pegar de brinquedos, na pizzaria *Pizza Planet*, e é utilizada para a captura de *Buzz* e *Woody* pelo malvado *Sid*, quando eles acidentalmente param ali, protagonizando um dos maiores momentos de pânico para os brinquedos. Já em *Toy Story 3* a lógica é subvertida, e esta mesma ferramenta, agora em forma de uma enorme máquina de separação de lixo, no Aterro Municipal, é o que salva os brinquedos da morte

iminente. A frase “*O garra*”, proferida no terceiro filme pelos *aliens* de brinquedo no mesmo tom em que é dita no primeiro, junto às semelhanças visuais, corrobora para o fortalecimento da referência. O adulto absorve a ironia incutida na cena, atribuindo outra proporção e significado, enquanto que a criança, de modo geral, não consegue passar de uma leitura superficial, mas sem sofrer consequências interpretativas por isso.

Figura 19 – “O Garra”, em Toy Story 1 e 3



Fonte: Toy Story (2011).

A breve aparição do personagem *Zurg*, já nos créditos finais do filme, também traz consigo um contexto subentendido. O vilão, que em *Toy Story 2* revela ser o pai de *Buzz Lightyear*, reaparece em *Toy Story 3* como um brinquedo doado a creche *Sunnyside*, ganhando um desfecho para a sua história que havia ficado em aberto desde a segunda narrativa<sup>48</sup>.

<sup>48</sup> Em *Toy Story 2*, durante a operação dos brinquedos de resgate a *Woody*, uma cópia de *Buzz* batalha em um elevador com *Zurg*, que na ocasião havia fugido do *Celeiro de Brinquedos do Al*. Em uma referência ao conflito entre os personagens *Luke Skywalker* e *Darth Vader* do filme *Star Wars - O Império Contra-Ataca*, *Zurg* revela que é pai de *Buzz*. Após ser acidentalmente derrubado do elevador por *Rex*, o vilão é visto nas cenas seguintes jogando bola com a cópia de *Buzz*, que, divertindo-se, diz a ele: “*Puxa, você é um paizão!*”. Esta a foi a última

Figura 20 – Zurg, em *Toy Story 2* e 3

Fonte: Toy Story (2011).

Nas cenas que encerram a narrativa do terceiro filme, *Andy* reaparece brincando com *Woody*, em uma releitura da interação dos dois em *Toy Story*. O fim de uma etapa de convivência do brinquedo e do garoto fica selado por este momento. *Andy* parte para o início de uma nova fase de sua vida, na faculdade, e *Woody* encontra um novo lar na casa da menina *Bonnie*. Cada um a sua maneira, com seus finais felizes. Ao passo que a separação dos personagens funciona como uma representação de experiências já vividas pelo público, ela também transparece um caráter educativo, de uma “lição de vida”. Em uma primeira análise, mais superficial, houve a crença de que a cena fosse mais bem apreciada por adultos, por possivelmente já terem vivenciado algo semelhante. Porém, na análise mais meticulosa, compreendeu-se que ela também poderia ter um apelo, em igual valor, para o público infantil, uma vez que ter tido experiências de separação, não se mostrou como uma exigência para a compreensão dos significados imbuídos na cena.

---

aparição de *Zurg* no filme, cujo fim da história não foi revelado – se havia retornado ao *Celeiro de Brinquedos do Al* ou se seguiu outro rumo.

Figura 21 – *Andy* brincando com *Woody* em *Toy Story 1* e *3*

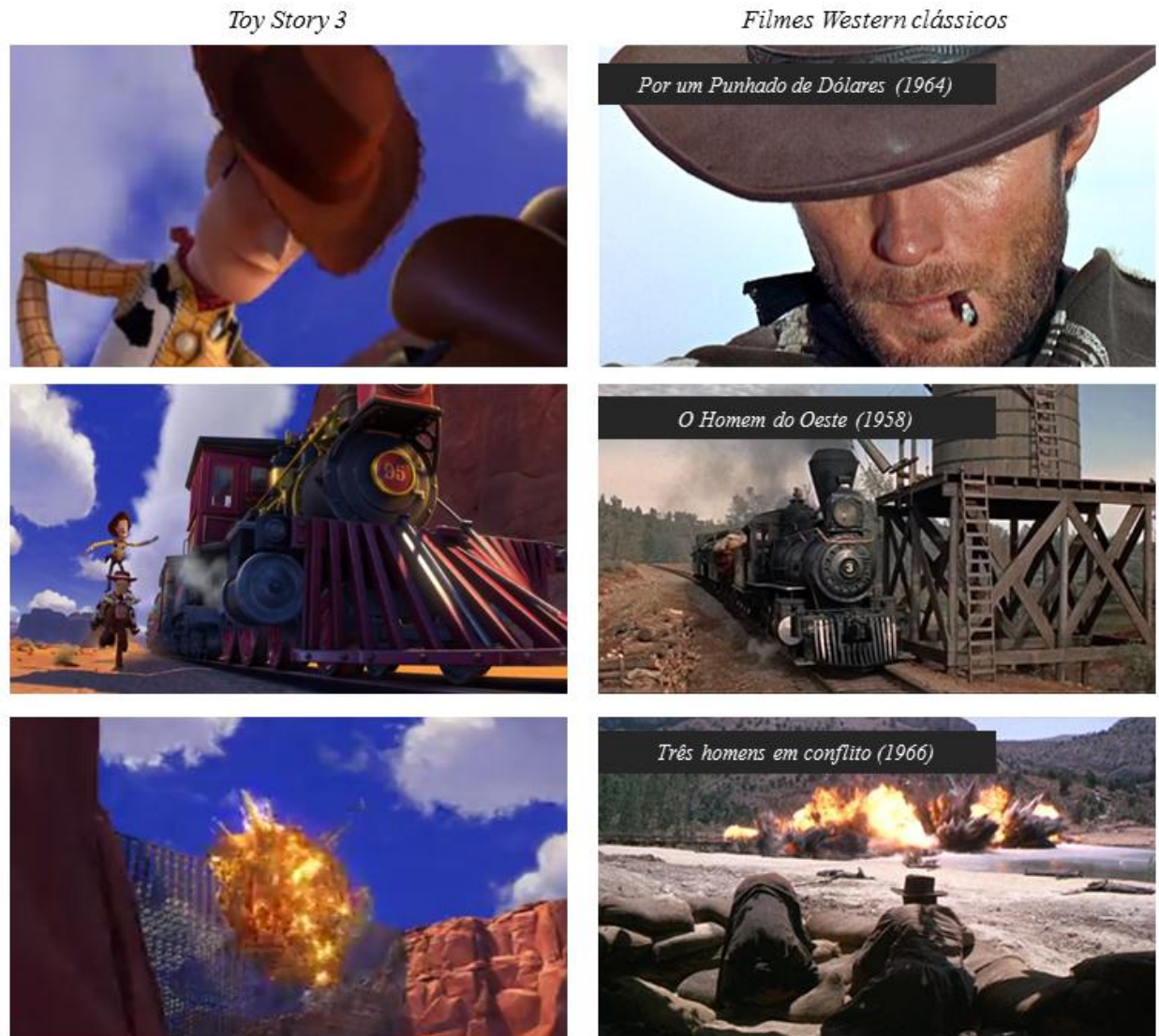


Fonte: Toy Story (2011).

### 3.2.2 Alusão a filmes e personagens clássicos

Referências a filmes e personagens do cinema contemporâneo, voltado ao público adulto, são feitas em diferentes cenas de *Toy Story 3*. Na sequência de abertura, variados elementos relacionam-se ao gênero *Western*, que compõem um gênero clássico do cinema norte-americano, também popularizado sob as terminações *filmes de caubóis* ou *faroeste*. Os trejeitos do personagem *Woody*, o cenário de velho-oeste, a perseguição à locomotiva a vapor e a explosão de uma ponte de madeira são alguns deles. Comparando trechos da animação a filmes famosos deste gênero, como *Por um Punhado de Dólares* (1964), *O Homem do Oeste* (1958) e *Três Homens em Conflito* (1966), assinala-se a existência da intertextualidade.

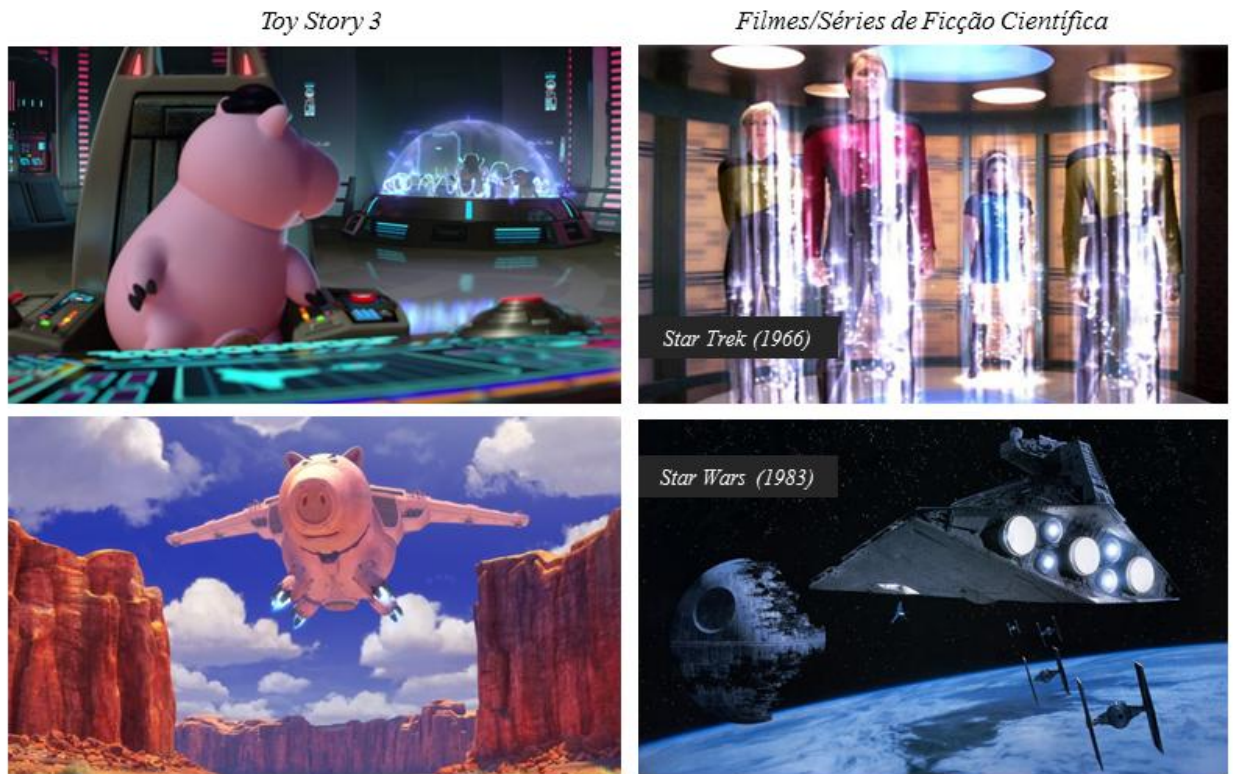
Figura 22 – Comparativo *Toy Story 3* e filmes *Western*



Fonte: Toy Story (2011).

Na mesma sequência de abertura, também são feitas referências a filmes e séries de ficção científica sobre o espaço. *Star Wars* (1983) e *Star Trek* (1966), duas das maiores franquias deste gênero, esboçam algumas das semelhanças identificadas, como pode ser visto na figura 23. Subliminarmente, o espectador secundário também pode interpretar a coexistência de referências fílmicas completamente opostas, em termos de enredo, cenários e personagens, como uma representação da imaginação fértil do menino *Andy*.

Figura 23 – Referências a filmes de ficção científica no espaço



Fonte: Toy Story (2011).

No decorrer de *Toy Story 3*, similaridades com filmes de agentes secretos também são observadas quando *Woody* tenta escapar da creche *Sunnyside* (figura 24). Entre elas, está a sutil releitura de uma das cenas mais famosas de *Missão Impossível* (1996), onde o personagem *Ethan Hunt* (Tom Cruise) fica pendurado a um cabo de aço.

Figura 24 – Referências a filmes de agentes secretos



Fonte: Toy Story (2011).

Também na creche *Sunnyside*, aspectos surpreendentes de *Buzz Lightyear*, que nem ele próprio conhecia acerca da sua personalidade, são trazidos à tona na nova narrativa. Capturado pelos capangas do vilão *Lotso*, *Buzz* é *resetado* para as configurações originais de fábrica, tornando-se outro malvado seguidor do ursinho rosa. O interrogatório pelo qual passa o boneco referencia clichês da ficção, como pode ser observado na figura 25, por meio do comparativo com três outros filmes que possuem tal cena.

Figura 25 – Satirização de interrogatório



Fonte: Toy Story (2011).

A biblioteca da creche é o cenário que replica os elementos de um tipo de interrogatório presente no consciente coletivo, em uma releitura bastante humorada. *Ken*



assume o papel do *mau policial*<sup>49</sup>, ao passo que *Lotso*, o do *bom* – apesar de rapidamente revelar a sua maligna personalidade. A luz focalizada no boneco, sentado a uma cadeira de blocos *Legó*, deixada ao meio de um ambiente escuro, também corrobora para a consolidação da referência.

Já em uma das cenas mais obscuras de todo o filme, onde os brinquedos são aprisionados em caixas gradeadas de metal, o personagem *Buzz*, reprogramado pelos vilões, recria um monólogo muito parecido ao que faz um carcereiro no filme *Rebeldia Indomável* (1967). No discurso aos encarcerados é feita uma relação de proibições, finalizadas com o argumento de que se forem descumpridas, o respectivo prisioneiro será enviado ao “*caixote*” – nome atribuído à *solitária*.

Figura 26 - Referência ao filme *Rebeldia Indomável* em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Em outro momento, o malvado ursinho *Lotso* recria *Um Sonho de Liberdade* (1994), por meio do discurso “*Se começar de baixo, cumprir obrigações, a vida pode ser um sonho que se realizou. Mas, se desobedecer às regras, sair da linha, tentar se mandar antes da hora, vai acabar se dando muito mal*”. O toque da gaita do *Porquinho* encarcerado, na sequência, também faz alusão a uma cena do filme, com o personagem *Ellis Boyd “Red”* (Morgan Freeman), onde ele toca o mesmo instrumento<sup>50</sup>.

<sup>49</sup> Sujeito que faz parte de uma técnica policial para interrogar suspeitos de crimes, onde dois policiais assumem papéis diferentes – um bom e outro mau. A estratégia popularizou-se por meio de filmes e programas televisivos.

<sup>50</sup> As referências em *Toy Story 3* aos filmes *Rebeldia Indomável* e *Sonho de Liberdade* (1994) foram indicadas em uma reportagem do site *Info Geek*, no ano de 2010. Disponível em: <http://www.infogeekcorp.com/2015/09/10-coisas-sobre-toy-story-que-voce.html>. Acesso em 10 de junho de

Figura 27 – Referência ao filme *Um Sonho de Liberdade* em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

*Ken*, novo personagem da trilogia, também protagoniza duas das referências intertextuais que aparecem no filme. Na primeira delas, um dos capangas de *Lotso* chama atenção do boneco quando ele se despede apaixonadamente de *Barbie*, referindo-se a ele como “*Romeu*”, fazendo alusão ao clássico romance de *Shakespeare*, *Romeu e Julieta*. Posteriormente, ao desfilar roupas de seu guarda-roupa para *Barbie*, *Ken* replica um movimento muito semelhante ao que ficou marcado pelo personagem *John Travolta* em *Embalos de Sábado a Noite* (1978), quando ele dança a música *Night Fever*, dos *Bee Gees*.

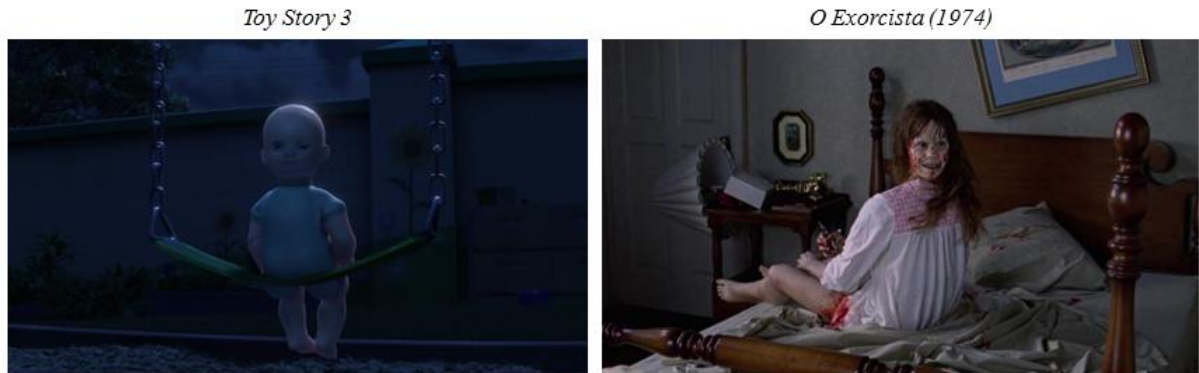
Figura 28 – Referência aos anos 80 em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Durante a fuga da creche *Sunnyside*, uma cena onde os brinquedos de *Andy* deparam-se com o personagem *bebezão* se assemelha muito a um trecho de *O Exorcista* (1974), quando a protagonista gira a sua cabeça em 180°.

Figura 29 – Referência ao filme *O Exorcista* em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Por fim, próximo à conclusão, quando a narrativa adquire um viés de *thriller*<sup>51</sup>, *Woody* interpreta uma cena bastante reproduzida em filmes de terror, onde um personagem é arrastado pelos pés. O padrão pode ser observado, por exemplo, em *REC* (2007) e *Invocação do Mal* (2013). Tal referência ativa o imaginário coletivo do adulto, que reconhece na cena a tensão insinuada. Esta sutil ação, que acontece quando o caubói é puxado pelo vilão *Lotso* para dentro da caçamba de lixo, corrobora para o clima de tensão instaurado na narrativa.

<sup>51</sup> Thriller ou suspense é um gênero da literatura e do cinema que usa o suspense, a tensão e a excitação, como principais elementos narrativos.

Figura 30 – Referência em *Toy Story 3* a pessoa sendo arrastada em filme de terror



Fonte: Toy Story (2011).

### 3.2.3 Aproximação com o mundo real

A evolução da tecnologia permitiu inúmeros avanços ao cinema de animação, e a conexão com a realidade foi se tornando cada vez mais aprimorada. Em *Toy Story 3* observam-se distintos aspectos discursivos e técnicos que remetem ao mundo real e que apelam, a princípio, ao olhar adulto. Nas cenas de abertura, por exemplo, as filmagens do menino *Andy*, feitas pela mãe, preservam as imperfeições e ruídos de imagem dos filmes de gravação da época. Até mesmo o próprio ato de filmagem nos anos 90 é imitado – em determinado momento, a mãe volta a câmera para si e questiona-se se o equipamento está gravando, reproduzindo o que ocorria com frequência com os adultos que estavam recém descobrindo esta nova tecnologia.

Figura 31 – Filmagem caseira em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Outro ato que chama atenção é a medição da altura de *Andy* por meio de traços na parede, da mesma forma que, culturalmente, ocorria com os pais e seus filhos nesta época (anos 90).

Figura 32 – Crescimento de *Andy* em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

Os traços humanos dos personagens e suas relações também são trabalhados em outros momentos. *Molly*, irmã de *Andy*, reflete o estereótipo adolescente dos dias atuais: conectada a seus fones e focada em uma revista *teen*, esboça uma indiferença típica desta idade.

Figura 33 – Estereótipo adolescente de *Molly* em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

A breve conversa da mãe de *Andy* sobre o garoto com uma funcionária da creche, bem como a sua tristeza ao se dar conta da mudança do filho para a faculdade, foram igualmente reproduzidas de acordo com sentimentos e interações sociais do mundo real. “*Toy Story* sempre teve muita coisa pessoal nossa. (...) Pessoalmente, eu me lembrei da emoção que senti na vida real ao levar meu filho pela primeira vez até o campus da faculdade”, comenta o produtor executivo *John Lasseter*.

Figura 34 – Tristeza da mãe de *Andy*



Fonte: Toy Story (2011).

Para os personagens humanos deste filme, a *Pixar* enfrentou os desafios de incorporar os enormes avanços da tecnologia da última década com a necessidade de fazer com que os personagens estivessem de acordo com o universo *Toy Story*. O diretor de animação *Rob Russ* afirma que “O nosso objetivo neste filme foi ter pessoas com todo o realismo que nós

buscávamos”<sup>52</sup>. O diretor *Unkrich* acrescentou que. “A história também exigiu um grau de sutileza dos desempenhos humanos, que ainda não tinham sido testados anteriormente”<sup>53</sup>.

Cenas com os brinquedos também tentam uma aproximação com o real. Algumas intervenções são bastante sutis, como a menção ao cheiro de morango de *Lotso*, que remete aos ursinhos de pelúcia produzidos com fragrância nos anos 80<sup>54</sup>; A citação a um café em *Paris* e uma confeitaria em *Osasco*, cidade paulista, por um dos brinquedos de *Bonnie* durante uma brincadeira da menina; e a atribuição de um nome técnico a um cadeado que os brinquedos encontram nas janelas trancadas da creche – “*É um fechole janeli e cascudi, o melhor cadeado a prova de criança do mundo*”<sup>55</sup> – que referencia muitos dos acessórios vendidos que ajudam a evitar acidentes com crianças.

Até mesmo a tirania e insensibilidade do ursinho *Lotso*, que teve origem quando ele descobriu que a dona *Daisy* havia o substituído após perdê-lo em um passeio, busca uma aproximação com características de “vilões” do mundo real. Seguindo a um padrão psicológico de pessoas com potencial para a violência criminal<sup>56</sup>, a crueldade de *Lotso* é procedente de um forte trauma de seu passado.

Figura 35 – O passado de *Lotso*



Fonte: Toy Story (2011).

<sup>52</sup> Disponível em: <<http://www.slashfilm.com/special-dvd-features-revealed-for-pixars-toy-story-3-and-maters-tall-tales/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Hw2Dlq5H98A>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>54</sup> Disponível em: <<http://segredosdomundo.r7.com/18-brinquedos-dos-anos-80-que-toda-menina-queria-ter/2/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>55</sup> Citação feita pelo personagem Porquinho.

<sup>56</sup> Por meio de pesquisas, identificou-se que grande parte dos serial killers, psicopatas e homicidas possuíam grandes traumas na vida, não foram resolvidos de maneira natural (INNES, 2009)

Até mesmo o confinamento de segurança máxima dos brinquedos é representado conforme os modelos existentes do mundo real, como pode ser visto na figura 45. Um macaco de brinquedo é responsável pelas câmeras de segurança (*cenar 3 e 4*). Seu grito ensurdecedor informa aos caminhões de plástico das rondas (*cenar 1 e 2*) quando um dos brinquedos tenta fugir (*cenar 5 e 6*). Na interação com os prisioneiros, os brinquedos também são frequentemente chamados pelo sobrenome ou apelido, como ocorre em ambientes prisionais e militares.

Figura 36 – Vigilância de segurança máxima em *Sunnyside*



Fonte: Toy Story (2011).

Para alcançar o nível de verossimilhança desejado, *Bob Pauley* revela que foram realizadas variadas pesquisas e imersões: “Foram inúmeras visitas a lojas de brinquedos e creches. (...) Também fomos a Alcatraz para entender como é a vida de um detento. Visitamos até um aterro sanitário municipal com um incinerador gigantesco atrás de referências visuais para a climática cena final do filme.” Os resultados do preciosismo técnico e discursivo<sup>57</sup> da

<sup>57</sup> Em *Toy Story 3*, dois profissionais foram encarregados de se certificar, exclusivamente, dos mínimos detalhes do filme. Eles cuidavam, por exemplo, que as sobrancelhas de *Buzz* e as pálpebras de *Woody* não se movessem fora do padrão de expressões que os personagens haviam seguido nos outros dois filmes anteriores. Disponível em: <<http://www.ocamundongo.com.br/tudo-sobre-toy-story-3/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.



produção são conferidos em inúmeras tomadas, como nos ambientes e processos de separação do lixo do Aterro Municipal do filme.

Figura 37 – Aterro Municipal em *Toy Story 3*



Fonte: Toy Story (2011).

### 3.2.4 Sátiras da ficção e da realidade

Em *Toy Story 3*, a sátira é uma das estratégias narrativas que mais adota a ironia intertextual. Em sua maioria caricatural, a sátira configura uma representação crítica de uma realidade *mítica* ou *hipotética*, que o receptor constrói como referente da mensagem. A realidade original satirizada pode incluir atitudes, tipos, costumes, estruturas sociais, etc. (HUTCHEON, 1989). Entre as cenas que se enquadram nesta categoria, destacam-se as que são protagonizadas por *Barbie* e *Ken*. Em *Toy Story 3*, *Barbie* é apresentada ao homem dos seus sonhos quando ela conhece *Ken* na creche *Sunnyside*. Assim como todos os grandes romances do cinema, este relacionamento tem sua parcela de desafios, mas enfrenta reviravoltas particularmente fascinantes.

Os produtores do filme falaram sobre a decisão de inserir o romântico casal na narrativa. Segundo Lee Unkrich, “(...) a ideia de colocar *Ken* no filme tinha muito potencial

cômico. *Ken* é um sujeito que é, obviamente, um brinquedo de menina e também não passa de um acessório da *Barbie*. Ele não é mais importante do que um par de sapatos ou uma bolsa. Nós decidimos que ele seria muito inseguro quanto a tudo isso e decidimos explorar tudo isso ao máximo possível<sup>58</sup>. O supervisor de história Jason Katz reforça que o personagem “(...) é um cara maravilhosamente inseguro. Nós o criamos como um californiano desajeitado de meados dos anos 80<sup>59</sup>. O animador supervisor Bobby Podesta acrescenta: “O mais legal do trabalho com a *Barbie* e o *Ken* é que o público já conhece bem esses brinquedos e, então, há todo um conjunto de informações embutidas que eles trazem para o cinema e com as quais nós podemos dialogar”.<sup>60</sup>

No caminho para *Sunnyside*, a boneca mostra-se inconsolável quanto ao abandono de sua dona *Molly*, irmã de *Andy*, como se estivesse passando pelo fim de um relacionamento amoroso. Sua fala reforça essa interpretação: “minha convivência com a *Molly* estava cada vez mais difícil. Só que eu não acredito que ela me jogou fora!”.

Figura 38 – *Barbie* inconsolada



Fonte: Toy Story (2011).

Ao chegar à creche, o drama é substituído pelo encantamento com o boneco *Ken*, sua alma gêmea. O primeiro encontro do casal tem como pano de fundo a música *Dream Weaver*, de *Gary Wright*, um clássico romântico de 1975. Na cena, os demais elementos perdem o foco e a troca de olhares é feita em câmera lenta (cenas 1, 2 e 3 da figura 38), como ocorre em clichês românticos do cinema contemporâneo. A súbita decisão de morarem juntos na *Casa dos Sonhos do Ken*<sup>61</sup>, minutos após se conhecerem (cenas 4, 5 e 6) evidencia a sátira

<sup>58</sup> Fonte: *Cine Pop*. Disponível em <<http://cinpop.com.br/toystory3-1585>>. Acesso em 04 de julho de 2017.

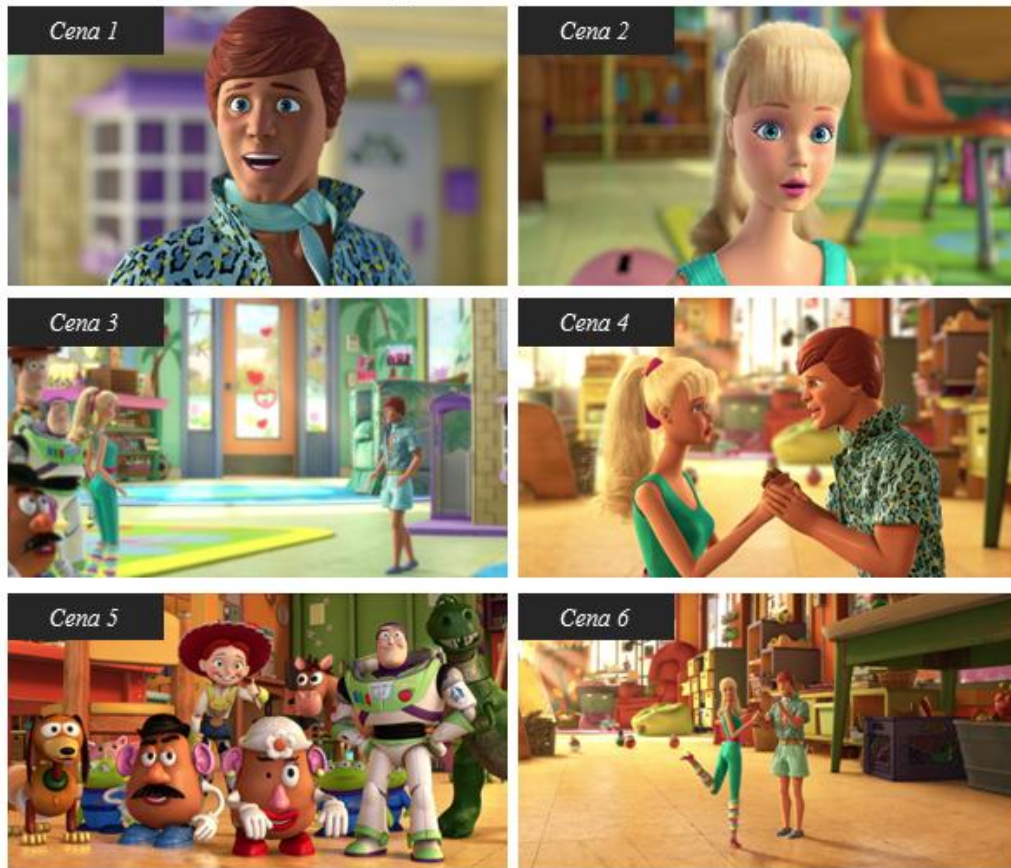
<sup>59</sup> Fonte: *Cine Pop*. Disponível em <<http://cinpop.com.br/toystory3-1585>>. Acesso em 04 de julho de 2017.

<sup>60</sup> Fonte: *O Camundongo*. Disponível em <<http://www.ocamundongo.com.br/tudo-sobre-toy-story-3/>>. Acesso em 04 de julho de 2017.

<sup>61</sup> A *Casa dos sonhos do Ken* foi uma criação inventada para o filme *Toy Story 3*, inspirada nas diversas *Casas dos Sonhos* que a boneca *Barbie* já teve desde a sua criação. Fonte: <https://mybarbie doll.com.br/2012/07/05/toy-story-reinventando-barbie-e-ken/>

introduzida com relação ao casal.

Figura 39 – Amor à primeira vista de *Barbie e Ken*



Fonte: Toy Story (2011).

Outro momento cômico ocorre quando *Ken* apresenta o seu guarda-roupa a *Barbie*. A pedido da boneca o personagem metrosssexual<sup>62</sup> desfila alguns de seus trajes extravagantes (cenas 1, 2 e 3), dançando ao som de *Le Freak*, do grupo *Chic*, sob luzes de um globo espelhado, símbolo da era da discoteca. *Lee Unkrich* fala sobre o estilo do boneco: “Ele curte muito as roupas, é o maior dos fashionistas. Ele usa uma roupa diferente em cada cena do filme. Nós achamos que seria um toque legal fazer com que o *Ken* se vestisse somente com roupas que realmente existissem, e para isso, consultamos um cara que é o maior especialista em relação ao *Ken*”. Cada roupa vestida por *Ken* durante o filme e este desfile, especificamente, foi baseada em modelos reais comercializados entre os anos 60 e 80. O traje da cena 4, da figura 39, por exemplo, é baseado no modelo *Ken Best Buy Fashions – Beige*

<sup>62</sup> Moderno narcisista das grandes cidades, que gasta tempo e somas consideráveis de dinheiro com a aparência e seu estilo de vida.

*Jumpsuit*, de 1977. Já na *cena 5*, quando o personagem imita o famoso passo *Moonwalk*<sup>63</sup>, Ken veste o modelo *Cool Times Ken*, de 1988. O *Ken and Brad Western Winner*, de 1972, por sua vez, aparece na *cena 6*.<sup>64</sup>

Figura 40 – Desfile de *Ken*



Fonte: Toy Story (2011).

O boneco *Ken*, por ser uma figura masculina inserida em um universo completamente feminino, foi, culturalmente, motivo de piada nos anos 80 e 90, quando ficou popularizado<sup>65</sup>. A sátira acerca do personagem, construída sobre uma visão machista da representação do masculino, é muito bem saboreada pelo público adulto, que reconhece no filme o humor envolvido fora das telas.

Em outra sequência, durante a fuga dos brinquedos de *Andy* da creche, *Buzz* é

<sup>63</sup> O *Moonwalk* é um passo de dança, popularizado pelo cantor norte-americano Michael Jackson, que se tornou sua marca registrada nos anos 80.

<sup>64</sup> Fonte: <https://mybarbie doll.com.br/2012/07/05/toy-story-reinventando-barbie-e-ken/>

<sup>65</sup> Disponível em: <<http://www.manbehindthedoll.com/KEN101.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

reprogramado novamente, agora por seus amigos. Desta vez, o patrulheiro espacial adquire traços de um típico conquistador *Don Juan*<sup>66</sup>, passando a falar em espanhol. A música flamenca e os trejeitos característicos, como os movimentos com as mãos e a entonação da fala, brincam com o estereótipo de um amigável e sedutor espanhol (Figura 41).

Figura 41 – *Buzz* em modo espanhol



Fonte: Toy Story (2011).

A paixão platônica de *Buzz* por *Jessie*, presente desde o segundo filme da trilogia, ganha força nesta nova narrativa e se mostra presente em todos os estados de consciência do personagem. Quando capanga de *Lotso* e crente de que a amiga era das forças inimigas, o boneco se referiu a *Jessie* como *Messalina*, uma mulher sensual e de atos promíscuos – “(...) poupe-me de suas mentiras, messalina, seu imperador foi derrotado! E eu sou imune aos seus irresistíveis encantos”. Já no papel do espanhol *Buzz*, o romance passa a ganhar traços de novela mexicana<sup>67</sup>. As cenas que envolvem o casal incluem o olhar em câmera lenta e profundas declarações amorosas (Figura 42), que reproduzem um perfil clichê das narrativas românticas.

<sup>66</sup> Termo usado para se referir a um homem sedutor, conquistador de mulheres.

<sup>67</sup> As novelas mexicanas são conhecidas por terem uma narrativa repleta de romances e dramas. Disponível em: <<http://www.sempreromantica.com.br/2011/10/novelas-mexicanas-e-voce.html/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Figura 42 – *Buzz* espanhol encontra *Jessie*



Fonte: Toy Story (2011).

Com *Jessie*, *Buzz* ainda encena um número latino de dança, que foi coreografado por *Cheryl Burke* e *Tony Dovolani*, do popular seriado da ABC TV, *Dancing With the Stars*<sup>68</sup>. As palmas, o sapateado e a expressão corporal do *flamenco*<sup>69</sup>, um dos símbolos da cultura espanhola, é reproduzida fielmente pelo personagem. A comicidade da cena ganha ainda mais força pelo olhar do adulto, que reconhece com maior facilidade o contexto a que ela se refere. A criança, por sua vez, não deixa de aproveitá-la, podendo se entreter com outros elementos narrativos presentes, como trilha sonora, cenário e a própria dança.

<sup>68</sup> *Dancing with the stars* é um programa que reúne famosos onde eles têm que aprender a dançar como profissionais. Disponível em: <<http://abc.go.com/shows/dancing-with-the-stars>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

<sup>69</sup> Música ou dança andaluzas, extremamente populares e apreciadas, acompanhadas de guitarras e palmas, de raízes ciganas.

Figura 43 – Dança flamenca de *Buzz*



Fonte: Toy Story (2011).

Em seus minutos finais como espanhol, *Buzz* salva *Jessie* de uma chuva de entulhos quando os brinquedos vão parar no caminhão de lixo. Ao carregar a boneca nos braços, também em câmera lenta, mais uma vez o perfil *Don Juan* adquirido pelo personagem é reforçado.

Figura 44 – *Buzz* salva *Jessie*



Fonte: Toy Story (2011).

Diferente dos traços humorísticos de *Ken* e *Buzz*, *Lotso* revela-se um personagem

complexo, cuja fofura exterior esconde muita coisa. *Ned Beatty*, que dubla a voz do personagem, fala sobre a sua personalidade: “Acho que o público gosta quando conhece um personagem de um jeito, e aí ele muda e nos mostra outro lado, porque todos nós passamos por isso na vida. Não sabemos de tudo quando conhecemos alguém pela primeira vez”. De um ursinho fofo a um maligno ditador, a sátira que envolve o personagem refere-se à sua própria contradição de características que ele possui. Por ser um ursinho fofo de pelúcia, espera-se que ele seja gentil e carinhoso. Porém, *Lotso* acaba se revelando o maior dos vilões da história, perverso e vingativo.

Figura 45 – *Lotso* bom vs. *Lotso* mau



Fonte: Toy Story (2011).

Outras sátiras, mais pontuais, também estão presentes no filme. Nas primeiras cenas, quando os brinquedos parecem aceitar o seu destino de ir para o Porão, a deserção dos soldadinhos de plástico marca o momento. O diálogo entre os personagens reforça a sátira ao universo militar e ao possível descarte destes brinquedos baratos – “*A guerra acabou, senhores, minha tropa e eu vamos embora (sargento) // Mas isso é deserção... (Buzz ) // Cumprimos o nosso dever, o Andy já cresceu (sargento) // Não se engane, na hora de ir pro lixo, nós do exército seremos os primeiros (soldado)*”.

Na creche, o uso da expressão popular “*vem pro papai*”, utilizada pelo dinossauro *Rex* momentos antes da chegada das crianças na sala, e o fascínio da *Sra. Cabeça de Batata* com os músculos de um dos bonecos residentes, assinala o humor em torno de questões sexuais.



Figura 46 – *Sra. Cabeça de Batata* e os músculos do besouro *Twitch*.



Fonte: Toy Story (2011).

*Woody* também protagoniza duas das sátiras. Ao escapar da creche, ele cobre o assento de um vaso sanitário com um pedaço de papel. O ato, aparentemente inocente, remete a uma prática dos humanos, no mundo real, para evitar a contaminação por germes em banheiros desconhecidos.

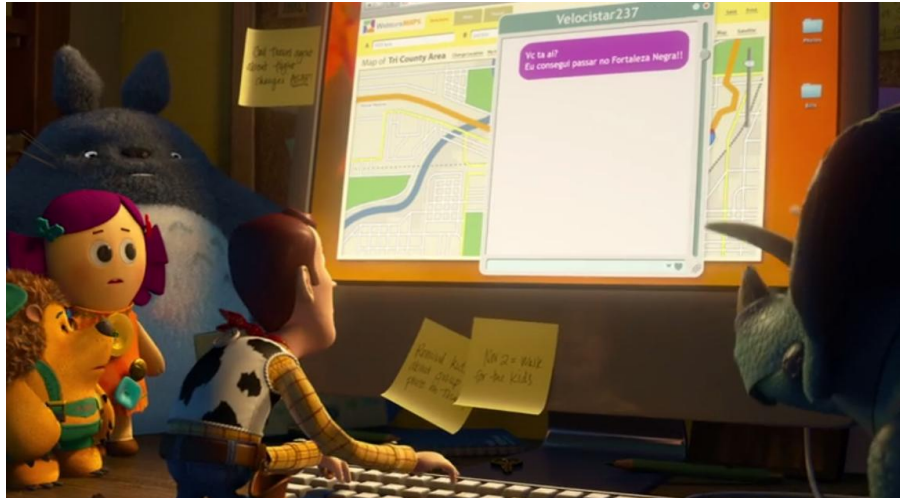
Figura 47 – *Woody* cobre o assento do vaso sanitário com papel



Fonte: Toy Story (2011).

Já na casa da menina *Bonnie*, *Woody* descobre por acidente um bate-papo online entre a personagem *Trixie* e um dinossauro da rua. O constrangimento da personagem ao ter a sua conversa vista por todos também reflete outra sátira de um tipo de interação social proveniente do universo adulto. Ainda que a criança entenda o contexto e a referência, é o adulto que possivelmente melhor se identifica pelo o que ocorre na cena.

Figura 48 – Bate-papo online da personagem *Trixie*



Fonte: Toy Story (2011).

Outra referência ao universo adulto acontece quando os capangas de *Lotso* divertem-se com um jogo infantil (Figura 48), que satiriza uma partida de *Pôquer*<sup>70</sup>. No lugar das apostas feitas em dinheiro, na mesa são jogadas notas de papel, aparentemente do jogo *Banco Imobiliário*<sup>71</sup>, moedas de plástico e até mesmo pilhas. O jogo, reconhecidamente adulto, é transposto para um universo completamente infantil, onde brinquedos de crianças assumem trejeitos e expressões de jogadores de carta profissionais.

<sup>70</sup> *Pôquer* é um popular jogo de cartas no qual os jogadores fazem apostas para um *monte* central.

<sup>71</sup> *Banco Imobiliário* é um jogo de tabuleiro que consiste na compra e venda de propriedades como bairro, casas, hotéis, empresas, de forma que vença o jogador que não for à falência.

Figura 49 – Capangas de *Lotso* se divertem com jogo infantil



Fonte: Toy Story (2011).

### 3.2.5 Metáfora de vida

Ainda que seja um filme sobre brinquedos, *Toy Story 3* revela variadas metáforas sobre o mundo dos humanos e, com profundidade em muitos níveis, consegue fazer um paralelo com fases e acontecimentos da vida. Temas importantes são apresentados ao espectador, equilibrados com bastante humor. O diretor *Lee Unkrich* falou em entrevista sobre as metáforas por detrás da história: “*Toy Story 3* é sobre as mudanças, e como devemos abraçar as transições na vida. Mostra personagens diante de grandes mudanças e como eles lidam com elas. *Woody* e os outros brinquedos enfrentam uma mudança monumental: o fato de *Andy* já ser um jovem crescido demais para eles. *Andy* está se tornando um adulto e está de partida para a faculdade. E a mãe do *Andy* precisa enfrentar o fato de que seu filho cresceu e está partindo para o mundo”.<sup>72</sup>

Em 2010, o jornal vaticano *L’Osservatore Romano* elogiou *Toy Story 3*<sup>73</sup> por oferecer

<sup>72</sup> Fonte: Planeta Disney. Disponível em <http://www.planetadisney.com.br/toy-story-3-chega-aos-cinemas-nacionais/>. Acesso em 04 de julho de 2017.

<sup>73</sup> A crítica a *Toy Story 3* foi feita por meio do artigo *Como se faz um belo filme*, escrito por Gaetano Vallini. Disponível em: <<http://www.acidigital.com/noticias/jornal-vaticano-elogia-toy-story-3-e-sua-licao-de-amizade-verdadeira-25984/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

aos espectadores uma profunda reflexão sobre temas humanos e apresentar uma lição sobre a amizade verdadeira, através da experiência dos brinquedos protagonistas. Diante das inúmeras diferenças, físicas e comportamentais, a amizade entre os brinquedos é o que, de fato, parece mais se destacar do vínculo entre eles. Sutilezas como a letra da música *Amigo Estou Aqui*, que fez parte da trilha sonora de todos os três filmes da trilogia<sup>74</sup>, reforçam o sentimento de solidariedade entre amigos existente, por meio dos trechos “Se a fase é ruim, E são tantos problemas que não tem fim, Não se esqueça que ouviu de mim, amigo estou aqui”; “O tempo vai passar, Os anos vão confirmar, Às três palavras que eu proferi, Amigo estou aqui”; “Os seus problemas são meus também, E isso eu faço por você e mais ninguém, O que eu quero é ver o seu bem, Amigo estou aqui”. A crítica do jornal italiano também reforçou que o viés metafórico é introduzido pela *Pixar* em outras animações, como *Wall-E* (2008), que promove a defesa da vida e *UP – Altas Aventuras* (2009), que, em seus primeiros minutos, trabalha o valor do matrimônio.

Em uma análise geral da trilogia nota-se, além da inferência quanto à importância de uma amizade, um confronto entre o velho e o novo. A dualidade aparece, por exemplo, na diferença de características entre os brinquedos favoritos de *Andy – Woody*, um caubói de pano que fala frases ao ter uma cordinha em suas costas puxada, é um boneco da velha guarda, ao passo que *Buzz*, equipado com luzes e um comunicador de voz acionado por botão, representa a evolução tecnológica dos brinquedos. Apesar de todas as diferenças, *Woody* e *Buzz* acabam se tornando melhores amigos. Fazendo um paralelo com a realidade dos humanos, é um desafio muitas vezes unir o velho e o novo. O conflito entre gerações, nas relações entre jovens e idosos, é um exemplo deste contexto. Contudo, assim como é retratado na ficção, da convivência entre opostos pode surgir um sentimento de cumplicidade e laços bastante saudáveis.

A frase “*Ao Infinito e Além!*”, pronunciada nos filmes por *Buzz*, também pode se configurar como uma metáfora. Na narrativa, ela não passa de um bordão<sup>75</sup> do personagem, porém, traduzida para o mundo real, pode ser interpretada como um incentivo a transcendência de limites que nos parecem impossíveis de serem ultrapassados, afinal, pela lógica racional não existe algo além do infinito. A metáfora de superação pessoal também pode ser percebida em outros filmes da *Pixar*, como quando a personagem *Dory*, de *Procurando Nemo* (2003), reproduz a frase “Quando a vida decepciona qual a solução? Continue a nadar.”, e em *Ratatouille* (2007), quando o pai do ratinho protagonista *Remy* diz a

<sup>74</sup> No terceiro filme aparece com uma versão em espanhol.

<sup>75</sup> Bordão é uma palavra, expressão ou frase que um indivíduo repete viciosamente ao falar ou escrever.

ele “Você não deve deixar ninguém definir os seus limites a partir de sua origem. O único limite é a sua alma”, ambas remetendo a persistência a ser adotada perante dificuldades.

Partindo para uma análise específica do objeto empírico do estudo, percebe-se que *Toy Story 3* apresenta, entre outras questões, o medo do futuro e a difícil tarefa de encarar mudanças. Cenas como a que *Woody* fala, no início do filme, que é o seu papel ser o brinquedo de *Andy*, mesmo com a chegada da fase adulta do garoto, provoca uma reflexão quanto ao apego que possuímos a certas atitudes e pensamentos, mesmo diante de mudanças inevitáveis e/ou necessárias. Nos dois primeiros filmes, os conflitos centrais – a substituição por outro brinquedo e a danificação pelo desgaste do tempo – pareciam solucionáveis desde o início. No terceiro filme, porém, chega-se ao temido momento que mais preocupa os brinquedos – quando a sua criança cresce.

No clímax da narrativa, quando os brinquedos vão parar no incinerador de um Aterro Municipal (figura x), o fim deles parece ser algo inevitável. Com o fogo cada vez mais próximo, qualquer esperança de futuro parece acabar ali. Neste momento, os brinquedos se dão as mãos e, juntos, esperam pela morte iminente.

Figura 50 – Brinquedos no incinerador de lixo



Fonte: Toy Story (2011).

Variados veículos de notícia, como o Estadão<sup>76</sup> e o G1<sup>77</sup>, relataram que esta cena

<sup>76</sup> Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/na-telona/toy-story-3-vai-alem-da-animacao-e-explora-temas-adultos/>. Acesso em 10 de junho de 2017.

<sup>77</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/platb/zecacamargo/2010/06/24/brinquedos-de-adulto/>. Acesso em 10 de junho de 2017.

emocionou a muitos adultos nos cinemas, e que este público a considerou uma das partes mais tocantes do filme. Como observou o repórter *Ramin Setoodeh*, em reportagem de 2010 da *Newsweek*<sup>78</sup>, “*O momento se apresenta como uma meditação adulta sobre a mortalidade*”. Mais do que uma cena de tensão, a situação dos brinquedos no incinerador gera uma reflexão quanto ao temível momento do fim da vida – a morte – e sobre que pessoas, amigos ou familiares, nos acompanharão durante esta passagem.

Toda a narrativa de *Toy Story 3*, de forma geral, pode ser interpretada como uma metáfora da nossa própria existência. Na vida, não há como impedir a passagem do tempo, mas assim como ocorre na ficção, mudanças não precisam ser ruins e novas fases podem ser muito positivas. O desfecho simples de *Toy Story 3*, que culmina na doação dos brinquedos a menina *Bonnie*, trata, de fato, de um novo começo. As relações afetivas dos brinquedos com o dono *Andy* podem ter acabado, mas a cumplicidade entre eles permanecerá viva, onde quer que cada um esteja. O agradecimento do garoto ao dizer “*valeu, pessoal*”, dirigindo-se a *Woody*, respondida pelo caubói com a frase “*adeus, parceiro*”, revela reciprocidade no sentimento.

Figura 51 – O adeus de *Andy* aos brinquedos



Fonte: *Toy Story* (2011).

<sup>78</sup> Disponível em: <<http://www.newsweek.com/how-toy-story-saved-and-ruined-kids-movies-73425>>. Acesso em: 12 jun. 2017.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dos aparelhos rudimentares às criações tecnológicas, diversas evoluções pautaram a trajetória do cinema de animação. No século XX observou-se um *boom* da indústria, ocasionado pelo lançamento de *Toy Story* (1995), o primeiro longa-metragem animado feito inteiramente por computação gráfica. Quinze anos depois, percorridas variadas transformações técnicas e narrativas nos filmes animados, *Toy Story 3* (2010) é lançado. Com um enredo carregado de intertextos, metáforas e sátiras, o longa-metragem envolveu crianças e adultos em uma história que, em muitas vertentes, transparece emoção e profundidade.

A partir desse contexto, despontou como questionamento da pesquisa quais estratégias narrativas eram utilizadas no longa-metragem de animação *Toy Story 3*, com apelo direcionado ao público adulto. Na perspectiva da produção e com base em princípios de Umberto Eco (2003) sobre *double coding* e ironia intertextual, o objetivo geral foi identificar as estratégias narrativas do filme *Toy Story 3* que possuíam apelo direcionado ao público adulto. Como objetivos específicos, elencou-se: entender a trajetória do cinema de animação e o contexto que levou o estúdio *Pixar* à produção da trilogia *Toy Story*; investigar características da narrativa do filme e a que tipo de público elas se aplicavam; e, por fim, com o auxílio das teorias apresentadas, elencar as estratégias narrativas adotadas em *Toy Story 3* que possuíam apelo específico para o público adulto.

Para compreender os elementos essenciais que envolviam o estudo, o trabalho foi organizado em três capítulos. No primeiro deles, recuperou-se a história do cinema de animação e o contexto em que surgiu o estúdio *Pixar*. Com base nos acontecimentos datados, foi possível assimilar que o primeiro *Toy Story* se destacou não somente pelas façanhas tecnológicas de sua produção, como também pela qualidade estética e narrativa alcançada. Mesmo sendo o primeiro filme inteiramente digital da história, *Toy Story* isentou-se de amadorismos aparentes, obtendo repercussão bastante positiva junto ao público. Com *Toy Story 3*, o sucesso se manteve. Parte da primeira trilogia de animação da história, o longa-metragem também foi o primeiro filme animado a arrecadar mais de um bilhão de dólares.

No segundo capítulo foram apresentados conceitos de narratologia, com um aprofundamento em estudos sobre estruturas narrativas. O *Paradigma Disney*, uma estrutura narrativa adotada em filmes de animação tradicional do estúdio *Disney*, entre 1989 e 1998, foi outro conceito apresentado. Por meio de análises e comparações descobriu-se que, diferente das animações desenhadas à mão, a narrativa de *Toy Story* não se enquadrava, em sua integralidade, no *Paradigma Disney*. Por meio desta constatação, foi possível avaliar que as

transformações tecnológicas no cinema de animação transcendiam a mudança estética, também influenciando novas concepções de narrativa. Na segunda parte deste capítulo, ainda foram elucidados os conceitos de *double coding* e ironia intertextual, do teórico Umberto Eco. A partir de argumentos do autor, notou-se a possibilidade da existência de duplos códigos em narrativas, voltados a dois leitores-modelos simultâneos.

No terceiro capítulo foi feita a análise da narrativa de *Toy Story 3*, considerando-se a existência de dois leitores-modelos simultâneos, apresentados, de modo genérico, como o público infantil e adulto. Para a análise do filme foram listadas e observadas as cenas que poderiam constituir situações de *double coding* ou ironia intertextual. A partir de uma seleção pautada pelos conceitos de Eco (2003), pesquisas documentais sobre o filme e referências pessoais e subjetivas, foram identificadas sete estratégias da narrativa. Apenas cinco delas, contudo, foram consideradas para uma análise mais minuciosa (*Referência a Toy Story 1 ou 2; Alusão a filmes e personagens clássicos; Aproximação com o mundo real; Sátira da ficção ou da realidade; Metáfora de vida*), por possuírem um apelo mais direcionado ao público adulto do que as outras duas descartadas (*Uso de termos técnicos ou expressões populares e Elementos técnicos*).

Pode-se observar, conforme relatos dos produtores e interpretações pessoais, que as referências aos dois primeiros filmes da trilogia – da maneira como são transpostos para *Toy Story 3*, da imaginação de *Andy* a um contexto repleto de intertextualidades – podem ter sido utilizadas intencionalmente com o objetivo de causar nostalgia nos adultos. Parte deste público era criança ou adolescente nos anos em que *Toy Story 1* e *2* foram lançados e, por isso, tais referências podem ser interpretadas como uma tentativa de conexão com suas infâncias. Ainda assim, a análise revelou que a compreensão do que é representado no filme, referente a esta estratégia narrativa, também depende do tipo de espectador e das suas competências, não ficando restrita a um público de maior idade. O papel de leitor primário, nesta ocasião, não é exclusivo da criança, da mesma forma que o adulto nem sempre corresponde a um leitor secundário.

Já na análise da segunda estratégia narrativa identificada, *Alusão a filmes e personagens clássicos*, percebeu-se um maior apelo ao público adulto. Diferente da primeira estratégia, cuja metanarrativa pode ser entendida por ambos os públicos, a alusão a filmes e personagens clássicos relacionam-se especificamente ao universo do adulto. Compreender as conexões ao gênero de terror, *Western*, ficção científica e a clássicos do romance literário exige um repertório intertextual mais apurado. Por estas referências estarem presentes no universo adulto – e produzidas especificamente para eles – presume-se que elas foram



intencionalmente inseridas na narrativa para este público. Durante a investigação, foi possível esclarecer ainda mais os meus conhecimentos quanto aos conceitos de *double coding* e ironia intertextual. Nos exemplos analisados, pude identificar a existência de uma dualidade de códigos, conforme a possibilidade enunciada pelo conceito de *double coding*. Da mesma forma, também notei que o espectador desavisado, neste caso a criança, ainda conseguia apreciar a narrativa mesmo sem a leitura do código mais elaborado, podendo se entreter com outros elementos da cena, da mesma forma que anuncia a teoria da ironia intertextual.

Também pude perceber um apelo mais direcionado ao público adulto na estratégia *Aproximação com o mundo real*. Por meio da análise, entendeu-se que as crianças até poderiam identificar as situações referenciadas, caso as tivessem vivenciado de forma indireta com amigos ou familiares, porém, acredita-se que dificilmente elas se sentem representadas nas cenas. A partir de referências visuais e comportamentais ao mundo real, compreende-se que a ironia intertextual não foi utilizada nesta estratégia, estando apenas o *double coding* presente. Ou seja, nota-se a existência de duplos códigos, contudo, ambos podem ser percebidos pelos dois espectadores da narrativa – o adulto e a criança – inexistindo significados implícitos.

*Toy Story 3* também se dirige ao público adulto por meio de sátiras irônicas ou bem-humoradas da ficção e da realidade. Na análise da estratégia *Sátira da ficção e realidade* foi possível averiguar essa intenção em diversos exemplos, com personagens variados, em cujas cenas se observou a aplicabilidade da ironia intertextual. Assim como afirmou o teórico Umberto Eco (2003) ao descrever o conceito, compreende-se que o espectador desavisado, nesta análise representado pela criança, que não apreende a ironia apresentada na narrativa de *Toy Story 3*, não fica excluído, podendo se entreter com outros elementos.

Por fim, na análise da estratégia *Metáfora de vida*, foi possível extrair variadas metáforas a partir de situações protagonizadas pelos personagens do filme, da reflexão sobre a passagem do tempo a lições de amizade verdadeira. Ao concluir o estudo desta estratégia, em específico, questionei-me quanto à subjetividade de interpretação que ela envolve. Diferente das explanações feitas sobre as outras quatro estratégias identificadas, neste caso não existiram referências tangíveis que pudessem validar as hipóteses de análise levantadas, apenas opiniões compartilhadas por veículos de notícia. Ainda que a interpretação das cenas desta categoria tenha sido subjetiva e bastante pessoal, ela compartilha de uma percepção que não é individual. Dessa forma, a relevância da estratégia *Metáfora de vida* dentro do estudo é reafirmada mediante o consenso percebido.

A identificação destas estratégias respondeu ao questionamento inicial da pesquisa. Por meio da análise de cada uma delas, foi possível averiguar a origem dos códigos direcionados ao público adulto encontrados na narrativa de *Toy Story 3*, bem como assinalar a existência deles. Ainda que algumas das estratégias tenham apresentado dubiedade quanto ao apelo para o público adulto, como *Referências a Toy Story 1 e 2*, *Aproximação com o mundo real* e *Metáfora de Vida*, outros exemplos apresentados em *Alusão a filmes e personagens clássicos* e *Sátiras da Ficção e da Realidade* revelaram a inserção de elementos intertextuais e satíricos especificamente direcionados ao adulto.

Apesar da identificação destas estratégias narrativas em *Toy Story 3*, nota-se que, ainda assim, o filme é considerado um produto específico do público infantil, da mesma forma que acontece com outras animações disponíveis no mercado. Possivelmente, tal classificação tenha tido origem quando a animação começou a ser reproduzida massivamente na TV. Das salas dos cinemas a grades de horários televisivos pouco nobres, a animação passou a entreter mais crianças do que adultos e, apesar das mudanças com o tempo, a ideia de um padrão de espectador foi mantida. Mesmo que precedente ao próprio nascimento do cinema, percebe-se que a animação não é compreendida como uma técnica de produção de filmes, mas sim, como gênero cinematográfico. Tal confusão corrobora para o pensamento de que a animação não é voltada para todos os públicos quando, comprovadamente, ela pode ser.

Transformar este “consenso comum”, de que a animação é algo específico do público infantil, pode levar tempo, mas não deve ser visto como algo impossível. Tal mudança não dependerá somente dos espectadores, na forma como percebem a animação como arte cinematográfica, mas também, e principalmente, da maneira que os estúdios de animação e seus respectivos filmes vendem-se para os seus públicos. Os canais televisivos por assinatura e *sites* de filmes e séries via *streaming*, como *Netflix*, além de outras plataformas de exibição de curtas e longas-metragens animados, também precisam repensar a classificação que atribuem a filmes de animação, que atualmente são inseridos exclusivamente em categorias como *filmes infantis* ou *filmes para a família e crianças*.

Esse TCC procurou analisar e refletir sobre os variados sentidos produzidos em uma das obras cinematográficas de maior prestígio e bilheteria da história. Entre estreias, durante anos convivi e amadureci com *Woody* e *Buzz Lightyear*. As novas tecnologias aperfeiçoaram consideravelmente a estética destes brinquedos, porém, nenhuma inteligência artificial se destacou mais do que a essência humana presente neles. Ainda que os avanços na computação gráfica tenham sido essenciais para o surgimento deste novo cenário do cinema de animação, acredito que este elemento, por si só, dificilmente sustentaria o sucesso constante da indústria.

A evolução das narrativas a partir de histórias originais e emocionalmente complexas influenciou, notavelmente, para a consolidação do contexto atual.

Desde o lançamento de *Toy Story*, em 1995, outras produções digitais também souberam equilibrar, de maneira muito perspicaz, requinte técnico com inovação narrativa. *Shrek* (2001), com as sagazes sátiras de filmes clássicos, *Meu Malvado Favorito* (2010), que traz um vilão como personagem principal, e *Divertida Mente* (2015), que personifica em personagens inusitados as emoções de uma jovem adolescente, são alguns dos exemplos que apontam para a tendência de uma narrativa inteligente em filmes de animação, voltada dubiamente para públicos distintos. Por meio deste trabalho, pude compreender que, apesar de possuir estratégias voltadas ao público adulto, ainda assim a narrativa de *Toy Story 3* também se mantém, em diferentes abordagens, em igual qualidade para o público infantil. Talvez essa multipresença seja parte da receita do estrondoso sucesso: dedicação integral somada a uma ruptura criativa que não separa idades, apenas escolhe “coração”.

## REFERÊNCIAS

- BARRIER, Michael. **The animated man: a life of Walt Disney**. California: University of California Press, 2007.
- BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1973.
- BECKERMAN, Howard. **Animation: the whole story**. Nova Iorque: Skyhorse Publishing, 2003.
- CAMPACCI, Claudio. **A história dos primeiros 120 anos do cinema: 1890 a 1899**. Joinville: Clube de Autores, 2014.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- CORSO, Diana Lichenstein; CORSO, Mário. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v25n65/a03v2565.pdf>>. Acesso em: 4 jul. 2017.
- FERREIRA, Emmanoel. Imagem digital e cinema de animação: uma abordagem crítico comparativa do uso do 3D no cinema de animação contemporâneo. **Contemporânea**, São Paulo, v. 8, n. 3, p. 3-13, 2010. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/763/939>>. Acesso em: 3 de jul. 2017.
- FERREIRA, Maria Cristina Leandro. A língua da análise de discurso: esse estranho objeto de desejo. In: SEMINÁRIO DE ESTUDOS EM ANÁLISE DE DISCURSO, 1., 2003, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- FOSSATI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- \_\_\_\_\_. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 7., Fortaleza, 2009. **Anais...** Porto Alegre: UFRGS, 2009.

\_\_\_\_\_. **Um diálogo ético do mundo encantado das histórias infantis.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCHI, Carlos. Linguagem, atividade constitutiva. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas, n. 22, p. 9-41, 1992. Disponível em: <<http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/cel/article/view/2749>>. Acesso em: 3 jul. 2017.

GARCEZ, Lucília; OLIVEIRA, Jô. **Explicando arte: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

GILLIG, Jean-Marie. **O conto da psicopedagogia.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S. O *Double coding* na Animação: a Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças. **Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 74-81, 2007. Disponível em: <<http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/inovcom/article/view/345>>. Acesso em: 3 jul. 2017.

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

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia, ensinamentos das formas de arte do século XX.** Lisboa: Edições 70, 1989.

INNES, Brian. **Perfil de uma mente criminosa.** São Paulo: Escala, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** São Paulo: Editora Senac, 2001.

NEUWIRTH, Allan. **Makin' Toons: inside the most popular animated TV shows and movies.** Nova York: Allworth Press, 2003.

PIAGET, Jean. **O estruturalismo.** Rio de Janeiro: Difel, 1979.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto.** Lisboa: Veja, 1983.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa.** São Paulo: Ática, 1989.

SANT'ANNA, Afonso Romano de. **Análise estrutural de romances brasileiros.** São Paulo: Editora Vozes, 1973.

SOLOMON, Charles. **Enchanted drawings: the history of animation.** Nova York: Wings Books, 1994.

*Toy Story*: coleção completa. Direção: Lee Unkrich. Produção: Darla Anderson. EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2011, 3 DVDs.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit.** Londres: Faber & Faber, 2001.