

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

**ESCOLA DE BELAS ARTES**

**Curso de Artes Visuais**

**Habilitação em Cinema de Animação**

**CAROLINA MACEDO CAMPOS**

**METALINGUAGEM NA TRILOGIA *TOY STORY***

**Belo Horizonte,  
2014.**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**ESCOLA DE BELAS ARTES**

**CAROLINA MACEDO CAMPOS**

**METALINGUAGEM NA TRILOGIA *TOY STORY***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG).

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia M. Andrade.

Belo Horizonte,  
2014.

CAMPOS, Carolina Macedo.

*Metalinguagem na Trilogia Toy Story* / Campos, Carolina Macedo.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

Orientadora: Ana Lúcia M. Andrade

Trabalho de Conclusão do Curso de graduação em Artes Visuais, habilitação em Cinema de Animação – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA/UFGM, 2014.

*Metalinguagem na Trilogia Toy Story*.

25p.

Graduação em Artes Visuais / Cinema de Animação - I. Andrade, Ana Lúcia. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. *Metalinguagem na Trilogia Toy Story*

**CAROLINA MACEDO CAMPOS**

**METALINGUAGEM NA TRILOGIA *TOY STORY***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – Habilitação em Cinema de Animação, do Curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG).

**Banca Examinadora:**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Lúcia M. Andrade – Escola de Belas Artes da UFMG – Orientadora

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Escola de Belas Artes da UFMG – Membro

Data de aprovação: 09 de junho de 2014.

## RESUMO

Esta monografia aborda o uso da metalinguagem como estratégia narrativa no cinema, analisando sua utilização na Trilogia *Toy Story* (composta pelos filmes *Toy Story*, *Toy Story 2* e *Toy Story 3D*), procurando compreender como se dá este recurso na Animação, a partir do exemplo estudado. Explanou-se sobre conceitos ligados a metalinguagem e níveis de leitura – usando Umberto Eco como principal referencial teórico, em sua concepção de espectador *ingenuo* e *crítico* – procurando analisar a Trilogia a partir dos diversos níveis de leitura possibilitados. A análise sobre a metalinguagem em filmes de animação em computação gráfica tridimensional, como a Trilogia *Toy Story*, propicia reflexões sobre as possibilidades de estratégias narrativas que possam auxiliar animadores e alunos de animação a aprimorar sua percepção quando à utilização deste recurso narrativo que oferece ao espectador vários níveis de leitura.

**Palavras-Chave:** Animação. Cinema. Metalinguagem. Estratégias narrativas.

## **ABSTRACT**

*This monograph discusses the use of metalanguage as a narrative strategy in film, analyzing its use in the Toy Story Trilogy (comprised of the films Toy Story, Toy Story 2 and Toy Story 3D), seeking to understand how is this feature in Animation, from the example studied. Be expounded about concepts related metalanguage and reading levels - using Umberto Eco's main theoretical references in his design of naive and critical spectator - an attempt to analyze the Trilogy from the various reading levels enabled. Analysis on the metalanguage in animated films in three dimensional computer graphics, such as Toy Story Trilogy, provides reflections on the possibilities of narrative strategies that can assist animators and animation students to enhance their perception when the use of this narrative device that offers the viewer various reading levels.*

**Keywords:** Animation. Cinema. Metalanguage. Narrative strategies.

## SUMÁRIO

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                              | <b>07</b> |
| <b>1. O CINEMA ABORDANDO A SI MESMO.....</b>         | <b>09</b> |
| <b>2. ANALISE DA TRILOGIA <i>TOY STORY</i> .....</b> | <b>12</b> |
| 2.1 <i>TOY STORY</i> .....                           | 12        |
| 2.2 <i>TOY STORY 2</i> .....                         | 15        |
| 2.3 <i>TOY STORY 3D</i> .....                        | 20        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                    | <b>24</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                             | <b>25</b> |

## INTRODUÇÃO

Personagens do filme assistindo a um filme; uma biografia sobre um ator, diretor ou pessoas do ramo do cinema; cenas que remetem a cenas de outros filmes. Através de sua linguagem, o cinema desenvolveu formas de falar de si mesmo ou se autorreferenciar, e muitos filmes usam a metalinguagem como estratégia para se aproximar, se comunicar e cativar o espectador.

Há estudos e análises sobre o uso da metalinguagem no cinema<sup>1</sup>, de forma explícita ou literal, abordando o tema de um filme sendo feito dentro de um filme, como em *Cantando na Chuva* (*Singin' in the Rain* – EUA – 1952, de Gene Kelly e Stanley Donen) ou *Quando Paris Alucina* (*Paris - When It Sizzles* – EUA – 1964, de Richard Quine); contando histórias de cineastas, atores e pessoas relacionadas à produção de um filme, como *Hitchcock* (EUA – 2012, de Sacha Gervasi) ou *A Invenção de Hugo Cabret* (*Hugo* – EUA – 2011, de Martin Scorsese); e, ainda, com filmes que reverenciam o próprio fascínio do cinema, como *Cinema Paradiso* (*Nuovo Cinema Paradiso* – Itália – 1988, de Giuseppe Tornatore) ou *A Rosa Púrpura do Cairo* (*The Purple Rose of Cairo* – EUA – 1985, de Woody Allen).

Além disso, há a forma de inserir na narrativa citações ou referências – sutis ou explícitas – ao universo do cinema em filmes que não tratam especificamente do cinema em sua temática. Por vezes, abordam aspectos ligados à História do Cinema dentro da própria narrativa, brincando com estilos ou gêneros cinematográficos. E é precisamente sobre essa última forma que este estudo se propõe a focar, quando o filme utiliza a metalinguagem como estratégia sedutora numa narrativa que não aborda diretamente o cinema, mas que faz referências a seu universo de maneira sutil, compactuando com o chamado “espectador crítico” – segundo aponta Umberto Eco (1989) –, capaz de reconhecer os subtextos contidos. Como afirma Marcel Martin, “tudo que é mostrado na tela tem um sentido e, na maioria das vezes, uma segunda significação que só aparecem através da reflexão”. Nesses filmes, alguns elementos da narrativa carregam significados nas entrelinhas de sua leitura que dependem do “grau de sensibilidade, imaginação e cultura do espectador” (MARTIN, 1990, p. 92).

O filme *Toy Story* (EUA – 1995, de John Lasseter) marcou seu lugar na História do Cinema, como uma das primeiras experiências de animação totalmente feita em computação gráfica tridimensional, com uma narrativa coesa e funcional para se utilizar a, então, nova tecnologia,

---

<sup>1</sup> Cf. ANDRADE, 1999.



unindo seus avanços tecnológicos com o universo infanto-juvenil. A Trilogia – a saber: *Toy Story* (1995, de Lasseter), *Toy Story 2* (EUA – 1999, de Lasseter, Ash Brannon e Lee Unkrich) e *Toy Story 3D* (EUA – 2010, de Lee Unkrich) – apresenta, ainda, uma autorreferência a elementos da história da sétima arte, uma vez que as obras aludem, a partir da construção dos personagens e do plano narrativo, ao desenvolvimento tecnológico do próprio cinema no que tange ao surgimento de novas técnicas em animação. Uma espécie de metáfora em que o “antigo” (representado pelo boneco de pano Woody) daria lugar ao “novo” (representado pelo sofisticado boneco Buzz Lightyear), na preferência do público (representado pelo menino Andy) - sendo que, na verdade, um acaba auxiliando o outro, numa amizade que se estabelece após o estranhamento inicial. Um público que amadurece, mas que não se esquece das emoções e aventuras vividas com os personagens também alusivos a gêneros cinematográficos: o primeiro, um *cowboy* – simbolizando o *western* – e o segundo, um astronauta – remetendo à ficção científica. Esse choque entre o antigo e o novo pode ainda ser analisado em diversos planos, sendo possível encarar Woody e Buzz como analogias entre animação em desenho (tradicional) e animação digital (então, uma novidade). Essa “sobreposição de camadas” em seu subtexto narrativo dá à Trilogia propriedades instigantes que merecem ser investigadas mais profundamente.

A análise sobre a metalinguagem em filmes de animação em computação gráfica tridimensional, como a Trilogia *Toy Story*, propicia reflexões sobre as possibilidades de estratégias narrativas que auxiliem animadores e alunos de animação a aprimorar sua percepção quando à utilização deste recurso narrativo que oferece ao espectador diversos níveis de leitura. O aprofundamento nesta questão se faz necessário para o estudo na área do Cinema de Animação, uma vez que os recursos metalinguísticos permitem um enriquecimento das estruturas narrativas cinematográficas para o desenvolvimento de roteiros e construção de personagens.

Sendo assim, para o presente estudo, verificou-se, inicialmente, uma breve explanação sobre metalinguagem como estratégia narrativa que possibilita níveis distintos de leitura ao espectador, a partir dos apontamentos de Ana Lúcia Andrade (1999) e de Umberto Eco (1989) (Capítulo 1). Em seguida, procedeu-se à análise dos filmes da Trilogia, procurando evidenciar as constantes alusões e citações ao próprio universo do cinema (Capítulo 2). Como Considerações Finais, apontam-se as principais conclusões arvoradas pela pesquisa, com reflexão crítica acerca das estratégias narrativas propostas na Trilogia *Toy Story*, procurando compreender como se dá esta utilização na Animação, a partir do exemplo estudado.

## Capítulo 1 – O CINEMA ABORDANDO A SI MESMO

Não é surpresa o cinema abarcar a metalinguagem. Uma das últimas das grandes artes, ‘filho’ de todas as artes anteriores e, ao mesmo tempo, de nenhuma. Um pequeno narcisista, ainda jovem e já com tanto poder e tão amado, tão discutido, tão criticado e referenciado. O cinema começou a andar sozinho e criou sua própria linguagem cedo, logo em seus primeiros anos, se distinguindo das outras mídias e, talvez por isto, busque sempre sua identidade - não sendo fotografia, nem teatro, nem pintura, nem música, mas constituindo, simultaneamente, um pouco de tudo, sendo ele mesmo e contando ao público sobre si.

A arte do século XX apresenta como uma de suas características mais marcantes a capacidade de auto-reflexão. O cinema como forma artística moderna por excelência não poderia deixar de se auto-referir, através do que os teóricos do discurso denominam de “metalinguagem” (ANDRADE, 1999, p. 15).

Aqui é preciso se deter no que este estudo entende por *metalinguagem*, apropriando-se do conceito de Roman Jakobson, como citado por Ana Lúcia Andrade (1999). “Para Jakobson, a metalinguagem apresenta-se como uma das seis *funções básicas da comunicação verbal (função metalingüística)*, que focaliza o ‘código’ – no caso deste estudo, o código cinematográfico” (ANDRADE, 1999, p. 181).

Uma distinção foi feita, na lógica moderna, entre dois níveis de linguagem, a “linguagem objeto” que fala de objetos, e a “metalinguagem”, que fala da linguagem. Mas a metalinguagem não é apenas um instrumento científico necessário, utilizado pelos lógicos e pelos lingüistas; desempenha também papel importante em nossa linguagem cotidiana. (JAKOBSON, 1975, p. 118 *apud* ANDRADE, 1999, p. 181).

Antes da abordagem dos filmes da *Trilogia* que este estudo pretende analisar, devem-se entender os conceitos que serão usados de base. As estratégias de metalinguagem aqui trabalhadas serão a de autorreferência (intratextualidade<sup>2</sup>) e a de citações intertextuais, em que o filme retoma aspectos de outros meios culturais ou mesmo cenas, falas e músicas de outros filmes para criar uma relação de cumplicidade com o espectador mais atento que já tenha uma intimidade com o

---

<sup>2</sup> “Quando o poeta se reescreve a si mesmo. Ele se apropria de si mesmo, parafrasicamente” (SANT’ANNA, 1995, p. 62).

cinema ou uma “competência enciclopédica” (ECO, 1989) para reconhecimento deste tipo de recurso.

Torna-se, assim, necessário estabelecer os *dois tipos de leitor* (no caso, espectador) a que, na concepção de Eco (1989, p. 101), toda obra se propõe: o primeiro, denominado *ingênuo*, como “vítima designada pelas próprias estratégias enunciativas”, atento principalmente ao prazer do ‘*quê*’ é narrado, em um primeiro nível de leitura, e o segundo seria o *crítico* “que ri do modo pelo qual foi levado a ser vítima designada”, considerando o prazer do ‘*como*’, em um segundo nível de leitura que permite, inclusive, reconhecer os códigos do discurso, citações intertextuais e até mesmo estratégias empregadas.

Para o teórico italiano, existiriam graduações desses níveis de leitura, uma vez que uma obra que contenha “artifícios de aspeação”, citando outros textos em seu conteúdo,

[...] pode instaurar um pacto exclusivamente com o fruidor ingênuo ou exclusivamente com o fruidor crítico, ou com ambos, em níveis diferentes, ao longo de uma sucessão de soluções que não podem ser facilmente catalogadas (ECO, 1989, p. 108).

Segundo Ana Lúcia Andrade (1999), pode-se dizer que no cinema industrial, de uma forma geral, o jogo intertextual “articula-se entre os diversos níveis de leitura, procurando atingir o maior número de espectadores”, não só os capazes de reconhecer as citações (ou os *artifícios de aspeações*, como define Eco), como também os que façam uma leitura ingênua, sem necessariamente identificar as aspas.

Típica da literatura e da arte dita pós-moderna [...] é a citação entre aspas, de modo que o leitor não presta atenção ao conteúdo da citação, mas sim ao modo pelo qual a citação é introduzida na trama de um texto diferente, e para dar lugar a um texto diferente. (ECO, 1989, p. 131).

Para levar a um reconhecimento das citações empreendidas, bem como da brincadeira com os gêneros cinematográficos, tentando aproximar o espectador dos personagens, a reiteração pode ser uma estratégia eficiente – o que também será observado na análise. A reiteração de alguns elementos narrativos na *Trilogia Toy Story*, aliada ao uso de clichês já conhecidos do grande público, ajudam na identificação das personalidades dos personagens com mais rapidez, em que o próprio espectador completa as lacunas com suas vivências cinematográficas.

Assim, quanto mais elementos o espectador detiver em sua “competência enciclopédica”, mais poderá usufruir de um prazer estético na leitura da obra, através de um olhar crítico que o permita reconhecer o jogo intertextual (e intratextual) proposto. Como diz Umberto Eco, ao espectador ingênuo resta, ao menos, o prazer da narrativa em um primeiro nível de leitura que, no entanto, muitas vezes restringe o aprofundamento e prazer maior na fruição da obra.

## Capítulo 2 – ANÁLISE DA *TRILOGIA TOY STORY*

A partir dos apontamentos feitos, é possível analisar a Trilogia *Toy Story*, levando-se em conta as estratégias de utilização da metalinguagem empregadas em cada um dos filmes, buscando destacar as diversas referências presentes na narrativa que estabelece níveis diferenciados de leitura ao espectador.

### 2.1. *Toy Story*

Na primeira cena do filme que inaugura a Trilogia, logo se apresenta a brincadeira de faroeste do personagem Andy, o garoto dono dos brinquedos que serão os personagens principais do filme. Inicialmente, só se vê a mão de Andy e se ouve sua voz narrando e fazendo as vozes dos brinquedos, mas já existe referência às cenas de filmes clássicos do gênero *western*, em que comumente há um vilão (no caso, um ladrão de bancos), a mocinha em perigo e o xerife que vem para salvar o dia – Woody, o boneco *cowboy* e favorito de Andy. A câmera enquadra apenas os brinquedos e a mão de Andy (que segura os brinquedos), como que dando vida aos bonecos; como atores da cena sendo guiados pelo diretor.

Outra cena que enfatiza esta ‘vida’ do personagem Woody e ao mesmo tempo remete a um filme ocorre quando ele é visto passando em frente a uma imagem de deserto, com cactos. A câmera enquadra, a princípio, apenas Woody e o fundo, como se ele estivesse no deserto, mas, ao se distanciar, abrindo o enquadramento, percebe-se que se trata apenas de uma tela de paisagem pendurada na parede da casa de Andy – lembrando os filmes gravados em estúdio, em que o enquadramento da câmera causa essa impressão, filmando um recorte específico em que se encontra o fundo desejado para a cena, que costumava ser pintado ou em *back projection*<sup>3</sup>. O quarto de Andy também sugere um *set* de filmagem, pois o papel de parede possui desenhos de nuvens, passando a ideia de que os personagens estão em uma área externa, com o céu sobre suas cabeças.

Mais tarde, com a chegada do personagem Buzz Lightyear, o novo brinquedo, podem-se notar outras características usadas para construir a imagem simbólica de Buzz representando a tecnologia ‘nova’ – além do gênero *ficção científica* - e criando um contraste com a ‘antiga’ –

---

<sup>3</sup> Técnica que consiste na combinação de uma cena filmada em estúdio juntamente com a projeção do cenário de fundo previamente fotografado sobre uma tela transparente.

2D ou o *western*. Woody, além de ser o próprio personagem icônico do xerife, ainda é feito de tecido – um brinquedo de um material mais antigo e que produz som através de uma cordinha a ser puxada. Por outro lado, Buzz é o personagem de um patrulheiro intergaláctico, estabelecendo uma irônica semelhança com Woody, por também ser um representante da lei; mas ele é feito de plástico - um material mais moderno do que o tecido e seu som é ativado por um botão, o que também carregaria a ideia de mais ‘moderno’ tecnologicamente. Cria-se, assim, através das caracterizações dos personagens, um paralelo com as próprias modificações das tecnologias (e gêneros) do cinema através dos anos.

*Toy Story* segue, então, com uma cena de passagem do tempo, em que as brincadeiras, assim como o quarto de Andy vão mudando gradativamente: os pôsteres na parede vão sendo trocados, de cartazes de Woody e de vaqueiros para cartazes de Buzz e de aventuras espaciais. Essa passagem poderia conotar a mudança do gosto do público (representado pelo menino Andy), com o aumento pela demanda da produção de filmes de ficção científica e a diminuição da popularidade dos filmes de *cowboys* e do velho oeste. As brincadeiras também passam a colocar Buzz como personagem principal, tomando o lugar do brinquedo favorito, sendo que Woody não mais salva o dia sozinho.

Outra consideração no mesmo sentido pode ser feita conectando-se o personagem Sid (vizinho de Andy), com o gênero de filmes de terror, sendo que os brinquedos do garoto também relembram “monstros” de algumas produções clássicas do gênero, como *Frankenstein* (EUA – 1931, de James Whale) ou *Monstros (Freaks)* – EUA – 1931, de Tod Browning).

Durante o filme, vão sendo usadas outras referências sutis, cujo reconhecimento não é indispensável para aproveitar ou entender seu enredo, mas que, ao mesmo tempo, quando notadas, tornam o filme mais interessante e criam um vínculo com o espectador mais atento (*crítico*) - que, segundo Umberto Eco (1989, p. 126), “aprecia o jogo irônico da citação”.

Essas aspas imperceptíveis, mais do que um artifício estético, são um artifício social, selecionam os *happy few* (que, espera-se, sejam milhões). Ao espectador ingênuo de primeiro nível o filme já deu até demais: aquele prazer secreto fica reservado, por enquanto, ao espectador crítico de segundo nível (ECO, 1989, p. 132).

Pode-se considerar, como exemplo, a cena em que Buzz vai ser derrubado da janela e ele corre de um globo que o persegue, em ângulo de câmera semelhante e com a mesma música tema do filme *Os Caçadores da Arca Perdida (Raiders of the Lost Ark)* – EUA – 1981), fazendo

referência a uma cena marcante do cinema que pode ser facilmente reconhecida pelo público que tenha assistido ao filme de Steven Spielberg – propiciando o “prazer” a que Eco se refere. Por outro lado, este reconhecimento não é necessário para a imediata compreensão do que ocorre na trama e a apreensão que a cena intenciona provocar no espectador.

Também em outra sequência, na pizzaria Space Planet, em que se brinca com a popularização do cinema de ficção científica e o uso do tema para vender produtos a partir do final da década de 1970, há, em um segundo plano, no ambiente interno da pizzaria, um brinquedo que referencia o filme *Alien*, o *Oitavo Passageiro* (*Alien* – EUA – 1979, de Ridley Scott) e que, ao mesmo tempo, o ironiza. O brinquedo é o clássico de parques de diversão e fliperamas chamado *Whac-a-Mole*, em que toupeiras saem de seus buracos de forma aleatória e o jogador tem que acertá-las rapidamente com uma marreta de plástico. No filme, é feita uma releitura em que são *aliens* saindo de buracos na barriga de uma pessoa e o jogador tem que bater neles com a marreta - remetendo ao filme de Ridley Scott, em que o alienígena se reproduz através da inserção de seu óvulo no interior de uma pessoa e, no momento do nascimento, irrompe da barriga deste hospedeiro um pequeno *alien*.

Outra referência pode ser verificada quando Buzz, ao sair do quarto de Sid, retornando para o quarto de Andy, diz: “Não há lugar como o lar”<sup>4</sup> - frase memorável do personagem Dorothy (Judy Garland), no filme *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz* – EUA – 1939, de Victor Fleming), quando ela finalmente descobre como voltar para casa.

Além disso, há a música *Hakuna Matata*, tema dos personagens Timão e Pumba, do filme *O Rei Leão* (*The Lion King* – EUA – 1994, de Roger Allers e Rob Minkoff), que toca no som do carro quando a família de Andy se dirige para a casa nova. Além da citação ao grande sucesso da Disney, cria-se uma pequena ironia dentro da cena, uma vez que a família está feliz, cantando uma música sobre relaxar e curtir a vida, enquanto, paralelamente, os brinquedos Woody e Buzz estão logo atrás deles, tentando entrar no caminhão de mudança, passando por uma situação desesperadora. Essa montagem de cenas, aliada à ironia propiciada pela citação da música, aumenta o sentimento de angústia no espectador, pelo medo de que os humanos possam vê-los (‘vivos’) pelo retrovisor do carro.

Ao fim de tamanha aventura, os personagens Woody e Buzz aprendem a ter seu espaço e a trabalhar juntos. Essa conclusão do filme remete à ideia de que o cinema de animação tradicional (de desenho manual sobre papel) conseguiu se adaptar e trabalhar junto com o novo cinema

---

<sup>4</sup> “*There’s no place like home*”.

digital (animação por computador). O desenvolvimento da animação digital havia preocupado os animadores tradicionais, a princípio, temendo não serem mais necessários no processo de animação ou que os computadores seriam capazes de fazer tudo.

No princípio [das experimentações com animação digital] os artistas estavam temerosos com os computadores. Eles tinham a impressão de que de alguma forma eles iriam tirar o emprego deles e tivemos [Alvy Ray Smith e John Lasseter] que passar muito tempo lhes dizendo que era só uma ferramenta [os computadores], que não faziam a parte criativa e que era algo mal compreendido, mas havia este medo e estava em todo lugar (Alvy Ray Smith – co-fundador da Pixar, em depoimento no documentário *A História da Pixar*)<sup>5</sup>.

Além de a animação tradicional não ter sido substituída, os animadores revelaram-se indispensáveis no novo processo, uma vez que, ainda hoje, existem etapas de criação que são feitas ‘à moda antiga’ (desenvolvidas à mão, sem uso de mídias digitais).

## 2.2 – *Toy Story 2*

Em 1999, o ano de lançamento do segundo filme da Trilogia, estava acontecendo uma revolução tecnológica e o cinema teve grandes implementações na área de efeitos especiais e animação 3D. Naquele ano e nos anos seguintes, surgiram vários filmes que foram marcos em efeitos especiais e filmes de ficção científica que tentavam prever e entender o que esses avanços trariam em longo prazo, como *Matrix* (EUA – 1999, de Andy e Lana Wachowski), *O Homem Bicentenário* (*Bicentennial Man* – EUA – 1999, de Chris Columbus) e, posteriormente, *A.I. – Inteligência Artificial* (*Artificial Intelligence: AI* – EUA – 2001, de Steven Spielberg), entre outros.

A continuação de *Toy Story* foi impactada por esses avanços e sua animação se tornou muito mais detalhada, com texturas, cores, movimentos muito mais ricos e desenvolvidos. Parecendo empolgados com os avanços e querendo mostrar ao público as novas possibilidades, os criadores inseriram, desde a abertura, muitos efeitos e aumentaram a complexidade da animação. Pegando fogo, Buzz entra na órbita da Terra, com muitas turbinas, efeitos de *laser*, além de reflexos,

---

<sup>5</sup> Cf. documentário *A História da Pixar* (*The Pixar Story* – EUA – 2007), Leslie Iwerks.



texturas e transparências, detalhes mais difíceis de produzir na animação tradicional<sup>6</sup> e facilitados com as novas tecnologias.

Nesse momento, a inserção da música de Richard Strauss, *Also Sprach Zarathustra*, que se tornou um ícone do cinema no filme *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey* – EUA / Reino Unido – 1968, de Stanley Kubrick), soa como homenagem, quando Buzz pula na ponte. *2001* é um marco da ficção científica, possibilitando uma reflexão filosófica, através de efeitos e técnicas inovadores à época.

*Toy Story 2* ainda coloca outras imagens contrastantes para realçar a ideia de distância entre o “antigo” e o “novo”. Levando Woody consigo, Andy vai para um acampamento de *cowboy* - algo que remonta a uma ideia de campo, de proximidade com a natureza, com experiências manuais, sem tecnologia -, mas, ao mesmo tempo, ele tem um *videogame* no quarto, onde o personagem Rex joga o jogo do Buzz Lightyear e da Patrulha Interestelar - o que alude à ideia de tecnologia, de urbanidade, de ficar dentro de casa jogando, longe da natureza, através de uma experiência virtual.

Depois que Andy e a família se mudam para a casa nova, um detalhe que se pode notar é que o papel de parede do quarto de Andy muda: se antes eram nuvens, criando uma atmosfera de um estúdio de gravação de um filme ao ar livre, provavelmente de faroeste, agora são estrelas, dando ao quarto um ambiente dos filmes de ficção científica e de viagens espaciais.

Entretanto, esses pequenos contrastes e diferenças são superados e, dando continuidade ao primeiro filme da Trilogia, o patrulheiro intergaláctico e o xerife encontram espaço para trabalharem juntos, aproximando assim os dois gêneros e tecnologias que cada personagem representa.

O conflito principal do filme se dá através do roubo de Woody que, acidentalmente, vai parar em uma venda de garagem, ao ser roubado por um colecionador que pretendia vendê-lo por um alto valor para um museu japonês. Isso traz o questionamento sobre o verdadeiro valor ou o objetivo de Woody: se ele deveria se contentar em ficar em exposição num museu sendo apreciado por muitos anos ou se deveria voltar para casa e brincar com Andy por mais alguns anos, até que ele crescesse e deixasse de se interessar por brinquedos.

A trilogia *Toy Story* e os filmes de animação, de forma geral, muitas vezes passam por questionamento semelhante: se seriam mero entretenimento infantil ou realmente um trabalho

---

<sup>6</sup> Ou 2D, de bidimensional.

artístico em camadas, não subestimando a inteligência infanto-juvenil, além de poder alcançar também os adultos em diferentes níveis de leitura. A animação possibilita um trabalho estético de desenvolvimento e criação que vai além das possibilidades do *live-action* (realizado com atores reais), podendo transformar qualquer objeto em personagem, dando “vida”, não só movimento, como sentimento e personalidade a objetos inanimados, podendo, inclusive, usar formas abstratas em movimento para focar apenas em ritmos e/ou sentimentos e sensações (a exemplo de *Dots e Boggie-Doodle* – EUA/Canadá – 1940, de Norman McLaren).

Voltando a observar as referências presentes neste segundo filme, no momento em que o personagem Porquinho (um cofre de plástico) está mudando os canais de televisão rapidamente com o controle remoto, pode-se notar algumas cenas de curtas-metragens da Pixar, que foram feitos como testes de animação 3D, como *Tin Toy* (EUA – 1988) e *Knick Knack* (EUA – 1989), ambos de John Lasseter. Além disso, mais tarde, quando Woody assiste a sua série de televisão em que ele era o personagem principal, constata-se que não foi feito o último episódio da série, pois o programa foi substituído por causa do Sputnik, programa que enviou o primeiro satélite artificial para fora da Terra e provavelmente desencadeou muitos programas de televisão relacionados ao espaço sideral.

Nesta nova trama, novos personagens são introduzidos: o velho mineiro, Pete, um brinquedo que ainda não foi retirado da caixa; o cavalo de Woody na série, Bala no Alvo; e o personagem da *cowgirl* parceira de Woody, Jessie. O nome de Jessie é uma homenagem ao fora da lei do velho oeste americano, Jesse James, considerado um dos melhores *cowboys* ao utilizar a arma, assim como o personagem de Jessie - “o gatilho mais rápido do oeste”.

Outra brincadeira inserida no enredo do filme, que se torna uma crítica aos filmes de ficção científica, ocorre na cena em que o personagem Buzz está procurando por Woody na loja de brinquedos e se depara com uma estante cheia de bonecos Buzz Lightyear, assim como ele. Uma possível crítica à produção em massa de filmes *sci-fi*, já que, com a expansão tecnológica, tornou-se mais atrativo produzir filmes de cenas grandiosas de ação com efeitos especiais, monstros e *aliens* em computação gráfica.

Ainda dentro da loja de brinquedos, paralelamente à cena de Buzz, os outros personagens que foram ajudá-lo a encontrar Woody conseguem um guia – uma Barbie guia turística - para mostrar a loja. Ela tem um carrinho, também de brinquedo, onde todos entram e seguem pelos corredores da loja. Porém, em uma curva brusca, o personagem Rex, que estava lendo uma revista, cai do carrinho guiado pelo Porquinho e passa a segui-lo, correndo e gritando para que o

esperem. A câmera subjetiva do ponto de vista do Porquinho pelo retrovisor do carrinho, vendo o dinossauro Rex perseguindo-os, traz angulação de câmera que remete ao filme *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park* – EUA – 1993, de Steven Spielberg); inclusive, com a piada de ter um dinossauro Rex os perseguindo e a mensagem no espelho de que as coisas vistas pelo retrovisor estão mais perto do que parecem. Porém, aqui, sabe-se que o dinossauro não apresenta risco algum, sendo amigo dos outros personagens e que, ainda por cima, sua personalidade é muito medrosa, criando uma ironia por ele ser um Tiranossauro Rex, uma espécie carnívora e feroz.

Outra brincadeira, ainda com Rex, é que, em certo momento, ele é chamado de Godzilla, fazendo referência ao conhecido personagem do imaginário japonês, um dinossauro monstruoso, resultante de testes nucleares norte-americanos, que ataca e destrói cidades, representado em diversos filmes, desde *Gojira* (Japão – 1954), de Ishirô Honda. Além da referência, há, novamente, uma ironia em relação à “ferocidade” do medroso Rex.

Mais adiante, a turma de busca se reencontra e percebe que Woody não estava na loja de brinquedos, mas, sim, na casa do dono da loja: o colecionador que roubou Woody. Ele mora em frente à loja, em um prédio muito alto. São feitas algumas *gags* dos brinquedos tentando atravessar a rua e, já no prédio, há mais dificuldades, uma vez que os bonecos nunca podem ser vistos pelas pessoas. A essa altura, o personagem Buzz havia sido trocado por outro Buzz da loja, que acreditava ser um verdadeiro patrulheiro galáctico e não um brinquedo, sendo que o Buzz original de Andy estava fechado em uma embalagem ainda na loja, tentando se desvencilhar.

Os amigos que foram resgatar Woody fazem uma estratégia de subir no teto do elevador para serem levados até o andar onde Woody de encontra. No caminho, eles descobrem que haviam libertado um boneco Zurg, o arqui-inimigo do brinquedo Buzz, que também não tem a consciência de ser um brinquedo, achando que seu objetivo é derrotar Buzz Lightyear. Assim, Zurg e Buzz começam a batalhar em cima do teto do elevador, criando uma ambientação de filmes de ficção científica. Em meio à luta, Buzz cai para fora do elevador, mas agarra-se a um dos cabos e, através de seu ângulo de visão, vendo Zurg de baixo para cima - dando a ideia de que Zurg havia vencido a batalha - este diz a Buzz que é seu pai, ao que Buzz grita “NÃO!”. Recria-se, aqui, a cena icônica da franquia *Star Wars* (que se inicia em 1977), de George Lucas, em que o vilão Darth Vader, imperador do “lado negro da força”, após uma batalha épica com o herói Luke Skywalker, confessa ser seu pai, ao que Luke revida com o mesmo grito (“NÃO!”).

Ao final de *Toy Story 2*, porém, é feita uma ironia com o filme de referência, pois Buzz, que acabara de sair da loja de brinquedos, decide que é bom ter Zurg como pai, decidindo ficar com ele e aproveitar o tempo perdido, fazendo coisas de pai e filho, como jogar bola, modificando assim o final do filme de referência. Como afirma Umberto Eco: “[...] tendo-se apercebido da citação, o espectador é levado a refletir ironicamente sobre a natureza tópica do evento citado [...]” (ECO, 1989, p. 126).

Além dessa brincadeira com a saga *Star Wars*, quando o verdadeiro Buzz consegue sair da embalagem em que estava e voltar para o grupo, ele se despede de Buzz e Zurg mostrando o sinal do lema “Vida longa e próspera” - referência ao cumprimento entre Vulcanos, personagens da franquia *Star Trek* (que inicia com a série televisiva de 1966), concorrente de *Star Wars*, e que gera muitos impasses entre os fãs das duas franquias. Estabelece-se, assim, um pacto com o espectador crítico, fazendo uma pequena piada, de que o verdadeiro Buzz estaria ironizando o segundo e, ainda por cima, criando uma separação das personalidades, como se cada Buzz fosse fã de uma das franquias.

Esses exemplos remetem ao que Eco chama de colocar em jogo a “enciclopédia intertextual” do espectador: “temos textos que citam outros textos, e o conhecimento dos textos anteriores é pressuposto necessário para a antecipação do texto em exame” (ECO, 1989, p. 127).

Antigamente, um fenômeno desse gênero era típico de uma arte experimental que pressupunha um leitor modelo culturalmente assaz sofisticado. O fato de tais procedimentos serem sempre mais comuns no universo dos meios de comunicação de massa [no caso, cinema e TV] nos leva a algumas considerações: os *mass media* se preocupam com – pressupondo-as – informações já veiculadas por outros *mass media* (ECO, 1989, p. 127).

Nos momentos finais do filme, que se passa em um aeroporto, há um jogo de palavras que abre para novas referências feitas a filmes de faroeste, ao mesmo tempo em que sugere uma imbricação de gêneros. A companhia aérea se chama *Far East* (Longínquo Leste) – uma vez que o museu para onde os brinquedos seriam vendidos era no Japão –, nome usado como um trocadilho com *Far West* (Longínquo Oeste) que remete a filmes do gênero clássico norte-americano. Woody pode, então, reviver a emoção de uma cena clássica de *western*: em uma perseguição a cavalo, montado em Bala no Alvo, Buzz tenta salvar Woody e Jessie do avião, aludindo às cenas de ação em que o mocinho deve alcançar um trem em movimento para salvar a mocinha em perigo ou para impedir ladrões de trens de realizarem seu plano. O curioso é que o

herói da ‘cena de western’ aqui é Buzz, o astronauta (ficção científica), e o trem é trocado por um avião, insinuando uma inusitada junção dos dois gêneros (e tecnologias) cinematográficos.

Os erros de gravação nos créditos finais do filme ainda trazem outra brincadeira para os espectadores. Normalmente, essas cenas são colocadas ao fim de filmes em *live-action*, no sentido de revelar tratar-se apenas de um filme em que ocorrem erros durante a filmagem, normalmente mostrando um pouco das personalidades dos atores fora dos personagens. Porém, em animação, não ocorre este tipo de erro e essas cenas, então, aproximam o espectador dos personagens, como se eles fossem ‘atores reais’ e não apenas personagens animados, tentando recriar o mesmo ambiente de descontração entre atores/personagens durante as filmagens. Além disso, esse final abre espaço para mais uma referência: o aparecimento de dois personagens do filme *Vida de Inseto* (*A Bug's Life* - EUA - 1998), também de John Lasseter, como se eles vivessem no mesmo universo dos atores/personagens de *Toy Story*, criando uma pequena *gag*.

Outra curiosidade é o uso do tipo *Courier New* para as letras dos créditos, tipo muito similar à letra das máquinas de escrever e que se tornou uma fonte clássica para escrituração de roteiros de filmes, por uma questão de noção de tempo, uma vez que uma página de roteiro formatada em fonte *Courier* equivale a cerca de um minuto de tempo na tela. É por isso que a contagem média de páginas de um roteiro deve ser entre 90 e 120 páginas. Além disso, é comum programas de escrita de roteiro já virem com esta fonte programada.<sup>7</sup> Assim, o uso dessa fonte nos créditos revela um último toque de cuidado a todos os detalhes do filme.

Pode-se concluir que mesmo sendo parte de uma Trilogia, tanto o primeiro como o segundo filme trazem uma narrativa que se fecha ao final, amarrando todas as pontas, não deixando o espectador desconfortável com um final aberto, à espera do próximo para conhecer a conclusão. O coeso universo criado nos filmes, juntamente com a gama de carismáticos e marcantes personagens, em narrativas que permitem novas aventuras que os envolvam continua atraindo a atenção de um público já cativo que se mantém com vontade de ver novos filmes.

### **2.3. *Toy Story 3D***

A terceira parte da Trilogia veio em 2010, com mais avanços na área tecnológica e, ao mesmo tempo, acompanhando a geração que assistiu ao primeiro *Toy Story* ainda criança e que agora,

---

<sup>7</sup> Cf. *Hollywood Screenwriting Directory*, EUA, F+W Media Inc., 2013, p. 6.

assim como Andy, estão indo para a faculdade e se despedindo de seus brinquedos e da fase da infância.

Na abertura, a apresentação do título do filme vem com uma fonte ao estilo das usadas em *westerns*, tanto em títulos quanto em placas de *saloons* e bancos, remetendo instantaneamente a um filme do gênero, com o roubo do trem, seguido de uma corrida em cima do trem, na tentativa do *cowboy* deter os ladrões, explosão nos trilhos e destruição da ponte, levando a um desastre iminente com a queda do trem de um precipício, além de bordões clássicos. Tudo feito em um ambiente de deserto e cânions, mas, agora, sem a mão de Andy controlando os bonecos e sem a narrativa em *off* com a voz do garoto.

Entretanto, para a surpresa do público, trata-se exatamente da mesma brincadeira e da mesma ação da primeira cena do filme que inaugura a Trilogia, com o Sr. Cabeça de Batata como Bart Caolho, o Cão de Mola como o campo de força inimigo e o Dinossauro que come campos de força, além, é claro, do Xerife Woody como o grande herói que salva o dia. Entretanto, no momento em que o enquadramento se abre, percebe-se que aquela visão tratava-se da imaginação de Andy brincando com seus brinquedos e que, na verdade, aquela não era uma superprodução hollywoodiana, mas, sim, um filme caseiro feito pela mãe de Andy, enquanto ele brincava – uma curiosa inserção da estratégia do filme dentro do filme.

*Toy Story 3D* não perde um minuto, desde seu início, em introduzir seu universo, como se não tivéssemos saído dele desde o primeiro filme, mesmo que este tivesse sido feito 15 anos antes da estreia do terceiro. Criam-se laços com o espectador, desde remeter à infância e ao imaginário das brincadeiras, até ao próprio envolvimento que o cinema cria, ao fazer com que muitas coisas não sejam vistas na tela, mas imaginadas pelo público.

O filme caseiro ainda é seguido de outras cenas do cotidiano de Andy com seus brinquedos, como levá-los para ver televisão com ele, lembrando assim o sentimento de companheirismo dos filmes anteriores. Andy agora está crescido e há alguns anos não brinca mais, sendo que os brinquedos lutam diariamente para terem a oportunidade de chamar-lhe a atenção e receberem seu toque uma vez mais. Essa construção aproxima o espectador do que é sentido pelos brinquedos, fazendo-o adentrar no conflito deste último filme da Trilogia.

Outro elemento usado para ajudar na criação do clima de esquecimento é o papel de parede que, desde o primeiro filme, serve como indicador das fases de Andy: inicialmente, de nuvens, como um estúdio de filmagem ao ‘ar livre’, que seria próprio dos filmes de faroeste clássicos; depois, na casa nova, passando a ser de estrelas, sugerindo o universo dos filmes de ficção científica; e,

finalmente, dando lugar a pôsteres e cartazes mais próximos do mundo jovem/adulto de Andy. Essa transformação indica tanto a passagem do tempo, quanto o esquecimento do que o papel de parede significava para ele.

Este filme, assim como os anteriores, não poderia deixar de fazer referência a outros. Na cena em que Woody tenta ir atrás dos brinquedos que haviam sido doados acidentalmente à creche, ele acaba caindo do galho de uma árvore e fica preso pela sua cordinha de ativar a fala. Nesse momento, pode-se notar uma alusão à cena em que o personagem fica preso por um cabo a poucos centímetros do chão, no filme *Missão Impossível* (*Mission: Impossible* – EUA – 1996, de Brian De Palma), pois Woody estava tentando invadir um lugar onde nunca havia estado, para tentar resgatar os amigos - no que também parecia ser uma missão impossível.

Mais tarde, quando o personagem da garota Bonnie encontra Woody ainda agarrado no galho, ela o leva para casa onde brinca junto com seus outros brinquedos; um deles é um bichinho de pelúcia do personagem Totoro, do filme *Meu Amigo Totoro* (*Tonari no Totoro* – Japão - 1988, de Hayao Miyazaki). Aqui, presta-se uma homenagem aos filmes que são uma inspiração na área de animação.

Mais interessante é quando a citação é explícita e consciente: estamos então próximos da paródia ou da homenagem [como no caso] ou, como acontece na literatura e na arte pós-moderna, do jogo irônico sobre a intertextualidade (ECO, 1989, p. 125).

Outras homenagens partem das falas do personagem Lots'o Hugging Bear, o vilão da história, que, em certo momento, chama Buzz de Buck Rogers, fazendo referência a um personagem de filmes sci-fi e séries de televisão, HQ's e tirinhas de jornal, entre outras mídias, que foi sucesso da cultura *pop* estadunidense, desde sua criação, em 1928, desenvolvendo-se paralelamente à ascensão da tecnologia espacial no século XX e apresentando o espaço aos norte-americanos como um ambiente familiar para aventuras extravagantes. Ele ainda usa a expressão “pelos barbas de Falcon”, fazendo referência ao personagem Falcon, dos brinquedos *G.I. Joe* - no Brasil conhecidos como *Comandos em Ação* -, um conjunto de bonecos que também se tornaram personagens de filmes e séries de aventura.

Desde o início, vários jogos são feitos com o espectador; um deles está no próprio título do filme que se mistura à técnica que foi usada, sendo o terceiro filme da Trilogia e ao mesmo tempo em 3D (projeção estereoscópica com ilusões de ótica criando cenas panorâmicas e com profundidade mais acentuada, além de conter objetos que parecem saltar da tela). Isso não cria

uma quebra ou separação entre os filmes, mas, sim, uma continuidade e afirmação de que este terceiro finaliza o processo de evolução da técnica dentro da Trilogia até então. A própria tecnologia já se encontra, em relação ao primeiro filme, mais aprimorada e, ao mesmo tempo, cria a curiosidade em se observar o avanço durante os três filmes, possibilitando observar mais cautelosamente as texturas, das roupas e da pele (dos diversos tipos de materiais) dos personagens, ver como foi possível animar coisas ainda mais difíceis, como transparências, explosões, *lasers*, espaços abertos mais amplos e o próprio movimento dos personagens, que se tornou ainda mais natural.

Dessa forma, o filme pôde usar a técnica para se aproximar ainda mais do espectador, por remeter à memória de seus próprios brinquedos da infância, com mais proximidade à realidade material do brinquedo, além de aumentar a ilusão de aproximação com o que ocorre na tela proporcionada pela estratégia tecnológica.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O cinema, assim como as demais artes, é impulsionado por vanguardistas que mudam o que está estabelecido, ao proporem leituras diferenciadas sobre o passado, apontando o futuro. Porém, ao contrário do que ocorre em muitas artes, as mudanças do cinema não vêm para negar o passado ou tentar reconstruir o que seja o cinema, mas, sim, para acrescentar possibilidades de formas que se adequem melhor ao que se deseja narrar.

Pode-se dizer que, por reconhecer que sem o passado - sem o desenvolvimento da linguagem e sem inovação no uso das técnicas cinematográficas - seria impossível se fazer o cinema do presente, a metalinguagem, através da homenagem e de citações intertextuais, seja uma estratégia tão recorrente no cinema.

Como afirma Umberto Eco: “Quando um texto cita um texto anterior, este impõe ao receptor uma inspeção na própria competência intertextual e no próprio conhecimento do mundo (ou seja, em conjunto, na própria competência enciclopédica).” (ECO, 1989, p. 118). Sendo assim, como afirma Ana Lúcia Andrade:

Uma das características principais da cinematografia industrial dos anos 90 é a de procurar referendar o passado, utilizando-se do presente como forma de revisitá-lo, através da homenagem e principalmente das releituras de estruturas narrativas conhecidas do público que tornam possíveis novas abordagens acerca do já referendado. [...]

[...] E ainda que as citações e referências não sejam reconhecidas pelo público em sua totalidade, garantem uma forma diferenciada [e fascinante] de se contar uma história (ANDRADE, 1999, p. 169 e 176).

A Trilogia *Toy Story* é apenas um exemplo do uso complexo e eficaz dessa ferramenta e seu estudo se torna necessário para maior compreensão das múltiplas possibilidades narrativas, tanto da compreensão da linguagem e de suas muitas formas de ser trabalhada, quanto da liberdade simbólica, metafórica e estilística da animação.

Assim pode-se dizer que o conhecimento dessas diversas formas de se construir a narrativa de um filme dá mais profundidade à análise da obra com diversas camadas de leitura para vários tipos de público. E a partir do momento que são desenvolvidas essas leituras, esse tipo de estudo e análise sobre as diversas camadas propostas por uma obra, mais o filme se torna prazeroso ao espectador mais crítico. Espera-se que a análise da Trilogia *Toy Story* aqui proposta possa contribuir para a reflexão acerca de novas possibilidades de leitura que os filmes devam conter.

## REFERÊNCIAS:

ANDRADE, Ana Lúcia. *O filme dentro do filme; a metalinguagem no cinema*. Belo Horizonte: Editora UFMG/Col. Humanitas, 1999.

CHALHUB, Samira. *A metalinguagem*. São Paulo, Ática, 1988.

ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GEADA, Eduardo. *O cinema espectáculo*. Lisboa: Edições 70, 1987.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2001.

JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

NACACHE, Jacqueline. *O Cinema Clássico de Hollywood*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

SANT'ANNA, Afonso Romano de. *Paródia, Paráfrase & Cia*. São Paulo: Ática, 1995.