



Woody da franquia *Toy Story* (Pixar). Fonte: divulgação.

Woody de *Toy story*: Um estudo de personagem no discurso da Pixar

André Luis Porto Macedo¹

Professor de Animação 2D e Stop Motion na Universidade Federal de Pelotas

Resumo: Levando em conta que *Toy story* (John Lasseter, 1995) é um produto discriminativo do mercado audiovisual, esta reflexão considera os conceitos do sistema coercitivo aristotélico. Estes conceitos servem de referência e comparação para a compreensão dos desdobramentos históricos que culminaram na tipificação de personagens como Woody. A análise do personagem busca também, alcançar uma perspectiva de centralidade e relevância ontológica consolidada nos fundamentos de dialogismo e subjetividade proposto por Mikhail Bakhtin.

Palavras-chave: personagem; roteiro para animação; *Toy story*.

Abstract: *The present paper considers the concepts of Aristotle's coercive system based that Toy story (John Lasseter, 1995) is a typical product of the audiovisual market. These concepts serve as a reference and comparison for understanding the historical developments that led to the classification of characters as Woody. The analysis of the character also seeks to achieve a perspective of centrality and consolidated ontological relevance in the fundamentals of dialogism and subjectivity proposed by Mikhail Bakhtin.*

Keywords: *character . script for animation. Toy story.*

INTRODUÇÃO

Este artigo surge a partir de reflexões periféricas de uma pesquisa em desenvolvimento no Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas². Além das questões pontuais da pesquisa de inovação de práticas pedagógicas, contatou-se a necessidade de delimitar conceitos que elencam as metas ou os conteúdos

¹ andremace@gmail.com

² Projeto de Pesquisa Práticas Pedagógicas Inovadoras no Curso de Cinema de Animação.

destas práticas, levando em conta as necessidades do ensino do cinema de animação. A escolha do tema roteiro ou, mais especificamente, do personagem, deve-se ao resultado de um esforço de essencializar a matéria enumerando os elementos que comporiam as bases da linguagem em questão. Para tanto, considera-se neste trabalho um estudo recente, organizado pela *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*³.

O esforço de relacionar a estratégia de provocação cinética com respostas neurológicas é proporcional à evolução da tecnologia digital. A grande questão condutora deste esforço é entender, de forma mais próxima possível do conceito quantitativo, como funciona o filme no cérebro do espectador. Embora as controvérsias e polêmicas normais das pesquisas neste campo, a *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* desenvolveu este estudo em parceria com a empresa Tobii e neurocientistas da Universidade de Londres, que chama a atenção por levantar dados significativos quanto a maneira de como o cérebro se comporta ao assistir um filme. Um hardware desenvolvido pela Tobii permite o rastreamento do olhar do espectador. O estudo mostra que a atenção dos espectadores é conduzida por uma espécie de hierarquia de signos narrativos expostos na tela.

Do ponto de vista funcional, a visão humana resolve duas tarefas principais. Num primeiro momento, ela transmite a imagem através do olho, retina, e segundo nervo craniano (nervo óptico) para o cérebro passando pelo quiasma, tálamo e córtex visual. Em segundo lugar, ela tenta controlar ambos os olhos, direcionando-os para a posição mais relevante nesse ponto do tempo. Esta tarefa é executada pelo sistema oculomotor que controla os seis músculos ligados a cada olho através dos terceiros nervos cranianos. O rastreamento desta atividade visual resulta numa espécie de mapa de calor demonstrando as prioridades de percepção do cérebro humano na apreciação de um filme.

A pesquisa indica que o rosto e os olhos dos atores são o foco e alvo prioritários que conduzem a atenção do espectador. Por mais

³ Movies in your brain - the science of cinematic perception. In: <http://goo.gl/dt7bz4>

que a cena tenha efeitos visuais, em quantidade e complexidade, é o personagem que torna uma cena ou um filme sensorialmente estimulante. Todos os elementos de cena são deixados de lado a partir do momento em que o espectador identifica e se identifica com a personagem.

Embora esta seja aparentemente uma constatação óbvia, afinal, os criadores sabem intuitivamente que o envolvimento do público depende de um grau de identificação com o personagem, os dados levantados nesta pesquisa reforçam e ratificam esta impressão. “Nós humanos somos uma espécie centrada em nós mesmos”, afirma McCloud (2005) para justificar a propriedade mental de enxergar personagem e personalidade em tudo que vê. Se olharmos para um carro veremos olhos nos faróis, para uma casa veremos olhos nas janelas. Olhar humano apreende o universo a sua volta atribuindo valores emocionais e identidade às coisas. É uma maneira de entender, relacionar e decodificar formas e forças de significação. É através do personagem, ou seja, nós olhando para nós mesmos, que compreendemos o mundo.

O significado da palavra personagem, tem origem no idioma etrusco, *phersu*, e posteriormente transcrita para o italiano, no período romano, como *persona* de uma atuação teatral. Personagem é o nome de um tipo de máscara construída para repercutir a voz humana. *Per sonare*, soar através. O personagem é símbolo da cultura popular no mundo, é a projeção metafórica das características sócio psicológicas do ser humano, uma máscara de ressonância de todo o conhecimento humano.

Quando pensamos em cinema, imediatamente nossa mente associa o termo a uma sala escura com uma enorme tela ao fundo servindo de suporte para imagens projetadas em sequência. Tudo isso ante espectadores dispostos e com uma capacidade de concentração delimitada pelo tempo de duração de uma história a ser contada. Esta configuração física, associada a necessidade psicológica de apreciar um filme, delimita o conceito de cinema. É o cinema uma via multilinguística de comunicação sustentada pelo imperativo humano de se comunicar, de fazer contato, de compartilhar informações. Estas informações podem estar circunscritas em uma delimitação que vai da informação mais concreta e objetiva até a mais

abstrata e subjetiva. A relação entre concretude e subjetividade varia conforme a plataforma de veiculação do produto audiovisual e o perfil do público espectador. A questão é que o sentido original e fundamental do cinema está em contar uma história. É a história a aliança e o compromisso que justifica a relação produtor/criador e espectador. Embora Aristóteles (1991) afirmasse a primazia da estrutura sobre o personagem, foi a partir do século dezenove que o conceito de que a estrutura é uma via para revelar o personagem, passou a ser considerado. Ao longo do tempo esta relação conceitual se tornou pendular para desenvolvimento de roteiros, o debate perdura até os dias de hoje. Para Mckee:

Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa e, portanto, um não pode ser mais importante que outro (MCKEE, 2012, p.105).

Em síntese, não existe história sem personagem. Este é um aspecto fundamental para entendermos o conceito de cinema da animação. Pode existir animação sem história para contar, é o mesmo que dizer animação sem personagem, mas não pode existir cinema de animação sem personagem. A importância essencial deste gênero audiovisual está na razão direta de entender a função, as possibilidades e amplitude narrativa do personagem na construção de um roteiro. Um dos, e talvez o mais importante potencializador da narrativa audiovisual é o espectador. O elemento espectador configura no personagem, o que Aristóteles chamou de *pathos*, ou seja, a argumentação baseada no estado emocional de quem assiste.

Aristóteles compreendia não só a relação de dependência entre personagem e espectador, como também o poder que um exerce sobre o outro. Por isso criou um sistema trágico impositivo que até hoje sobrevive. Este sistema esquematiza o discurso da representação teatral e procura racionalizar o uso da estrutura narrativa na purgação ou intimidação do espectador. Os termos estabelecidos no sistema definem as estratégias criadas para provocar respostas emocionais em quem assiste. A ação do personagem é descrita como ethos, o

conjunto de faculdades, paixões e hábitos do personagem. O investimento no ethos determina o maior ou menor grau de identificação do espectador. Esta identificação é chamada de empatia. “A empatia nos faz sentir como se estivesse se passando com nós mesmos o que no palco ou na tela está se passando com os personagens” (Boal, 2011, p. 49). Empatia, ethos, dianóia, harmantia⁴, catástrofe e catarse designam conceitos cujos significados ainda sustentam os filmes de primeiro campo, chamados também de filmes de mercado. Os produtos do mercado audiovisual precisam ser eficientes no sentido de atingir ao grande público ou a um grande público em especial. Por isso, os principais atributos do filme industrial, como sedução, envolvimento e valor comercial, encontram eco nos conceitos de Aristóteles.

Este artigo se propõe a analisar aspectos na construção do personagem Woody do filme de animação *Toy story* (John Lasseter, 1995), considerando a sua importância na construção narrativa e no sucesso junto ao público espectador. *Toy story* foi o filme de maior bilheteria no ano de seu lançamento, um marco na produção de roteiro de animação de primeiro campo. Considera-se aí a exploração de uma esfera de ação relativamente nova para o mercado. Foi o primeiro longa-metragem de animação digital 3D do mercado norte americano. O *National Film Preservation Board* selecionou *Toy story* para preservação na Biblioteca do Congresso, em reconhecimento a seu significado histórico.

Sendo assim, nosso problema de pesquisa está configurado na seguinte questão: que fatores históricos narrativos estão envolvidos na construção do personagem Woody do filme *Toy story*?

O ARISTOCRATA TRÁGICO

A criação do protagonista na tragédia é atribuída ao dramaturgo grego Téspis, que, segundo Aristóteles, foi também o primeiro ator deste gênero. O surgimento do protagonista acaba por descaracterizar a função dramática do coro que antes era a parte principal da

⁴ No livro, *Teatro do Oprimido*, Boal utiliza o termo *harmantia* diferente da grafia usual *hamartía* (ἁμαρτία). Nesta citação optamos por manter a grafia utilizada na edição consultada.

narrativa grega. O coro acentuava pensamentos e sentimentos aflo-
rados na ação dramática e mantinha um diálogo metafórico com
os atores. A criação do herói trágico centraliza a narrativa diluindo
a autonomia da linguagem. O coro funcionava como um público
ideal e atraía para si uma mediação inconsciente entre a ação e es-
pectador. A ausência do mediador faz com que toda a atenção se
concentre no protagonista potencializando a relação de empatia. É
importante compreender que naquele momento histórico as peças
gregas refletiam a passagem da herança religiosa responsável pela
estruturação da cultura, para a consolidação do Estado e suas leis, a
polis. O herói trágico surge nesse momento como representação de
um status quo e também um instrumento de coerção popular, via
financiamento direto do Estado ou através dos mecenas.

O sistema coercitivo de Aristóteles está baseado no devir, ou seja,
a ação de tornar-se. Esse conceito fica caracterizado nas mudan-
ças em que o personagem passa até a catarse final (purificação).
Durante o desenvolvimento da narrativa, Aristóteles estabeleceu
conceitos que relacionam a ação dramática do personagem e as
reações do público espectador. São estes conceitos que servem
de referência para a análise proposta neste artigo. No sistema o
herói trágico é apresentado. A ação do personagem está baseada
em duas caracterizações essenciais chamadas de *ethos* e *dianóia*.

[...] para fins didáticos, poderíamos dizer que *ethos* é a própria
ação e a *dianóia* a justificação dessa ação, o discurso. O *ethos*
seria o próprio ato e a *dianóia* o pensamento que determina
o ato. [...] Podemos igualmente definir o *ethos* como o
conjunto de faculdades, paixões e hábitos (BOAL, 1983, p.49).

É o *ethos* que define o caráter e os traços fundamentais do person-
agem. No herói trágico todos os impulsos devem estar voltados para
o equilíbrio e para o ideal. Este ideal deve estar caracterizado pelo
conjunto de valores morais, éticos, econômicos e hierárquicos defini-
dos nas relações da sociedade real retratada na narrativa (imitação).

Ao ser apresentado, o personagem estabelece uma relação de
empatia com o público. Ele passa a representar o espectador na

história e este, por sua vez, legitima a atuação aceitando passi-
vamente esta relação. O herói tem que ser bom, mas tem que ter
um defeito, tem que ter um elemento de desequilíbrio que dará
propulsão à história e os limites da narrativa. Este defeito, também
conhecido como falha trágica, Aristóteles chama de *hamartia*. É a
hamartia o oposto do *ethos* e é através dela que o espectador é
arrebataado pela história. Na poética (pensamento ou teoria sobre
a *Tragédia*), *peripécia* é uma mudança brusca na trajetória do per-
sonagem. É o momento da passagem da fortuna para o infortúnio,
do equilíbrio para a tragédia. A *peripécia*, por sua vez, que aconte-
ce com o personagem, é propagada no espectador.

Dividindo a narrativa em três momentos, poderíamos afirmar que
os conceitos descritos acima compoem a primeira etapa. Na se-
gunda etapa, é introduzido o elemento *agnorisis* que representa
um esforço para impedir a consolidação da tragédia. O person-
agem reconhece o seu erro para que através da *Empatia* o especta-
dor reconheça em si a sua falha trágica.

Na terceira etapa, ocorre a *Catástrofe*. Neste momento, é conso-
lidada a tragédia provocando a catarse do espectador que sofre
as consequências de forma vicária e se sente purificado de sua
própria *hamartia*. A partir da segunda metade do século XVIII, a
concepção de personagem herdada da teoria de Aristóteles como
reflexo da sociedade aristocrática, ateniense começa a ser obscu-
recida por um novo conceito. O personagem passa a ser compre-
endido como reflexo da complexidade psicológica do seu autor. A
questão comum nesta transição é a de que o signo personagem
é sempre expressão de valores subjetivos individuais ou sociais
do contexto em que está inserido o criador da obra. Este criador,
consciente ou inconscientemente, passa a ser um agente propug-
nador das diretrizes estabelecidas por quem subsidia a produção
financeira ou culturalmente.

O PIADISTA BURGUESES

A dramaturgia Shakesperiana destaca a personalização do centra-
lismo e do individualismo burguês. Neste momento surge um novo
perfil de personagem, contrapondo-se a determinismo dos deuses

gregos e a submissão à religiosidade medieval. A virtù e a práxis⁵, conceitos explorados por Maquiavel⁶, passavam a ser notabilizados no personagem burguês que, diferente do senhor feudal, deve o seu destino ao dinheiro acumulado pelo trabalho e sua capacidade de racionalização da vida. Até mesmo o senso de divindade, antes relacionado a um destino inexorável, passa a ser submetido e subordinado ao conceito de propriedade e conquista. A Reforma institui o conceito de que o homem próspero materialmente é um homem abençoado, de que a riqueza material indica uma recompensa divina ao trabalho e ao esforço individual. O personagem, reflexo desta condição social, “deixou de ser objeto para tornar-se sujeito da ação dramática” (BOAL, 1983, p. 110).

A característica principal da obra de Shakespeare reside na complexidade dos personagens que ainda hoje inspiram análises multidimensionais. Hamlet se questiona, hesita, mostra ambiguidade, oscila entre a coragem e a indecisão. Não é um personagem épico, é um indivíduo. Um ser humano e sua mutidimensionalidade, a procura do que é e não do que deveria ser. Um homem da virtù e da práxis.

É claro que nossa proposta é analisar um personagem de cinema de animação, e para tanto, se faz necessário considerar alguns aspectos narrativos que foram cunhados por Disney apesar de não ser ele o inventor do gênero. As animações de Disney possuíam peculiaridades que se tornaram referências invioláveis e quase sagradas. A piada, o humor, eram as bases naturais do estilo por ele adotado.

A maioria dos estúdios de animação simplesmente unia piadas de forma aleatória. Walt mandava uma sinopse para a equipe e pedia que fizessem piadas sobre a situação: “Então, vamos todos começar logo isso e ter algumas boas gargalhadas prontas na terça à noite”, era um pedido típico dele (GABLER, 2009, p. 202).

⁵ A virtù, para Maquiavel, conceituava as habilidades ou virtudes imprescindíveis ao governante para se manter no poder. A práxis é a ação concreta para atingir e exercer o poder.

⁶ MAQUIAVEL, N. O príncipe. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Para Mckee “risada é uma crítica que lançamos a algo que achamos ridículo ou ultrajante” (MCKEE, 2012, p. 94). Existe uma pontuação narrativa premeditada, um timing cômico, uma tensão que pode ser leve ou intensa para depois explodir, desencadear o riso. É o conceito da *gag*, do alívio através do humor. A questão é que o uso excessivo deste recurso, na animação na década de trinta, estava baseado em um conceito, que por sua vez estava condicionado ao formato de produto. Os curtas-metragens em animação ocupavam um tempo pequeno de exposição na atenção do espectador. A opção pelo humor cumpria o objetivo de potencializar a comunicação de forma rápida e significativa. Essa opção, pagava o preço de fazer com que os personagens fossem elaborados em uma concepção inconsistente e frágil, embora competente para o formato. Eles poderiam ser medrosos, maliciosos ou ousados não por força das suas características identitárias, mas sim, por exigência da situação em que estivessem envolvidos.

Inspirado nos filmes de Chaplin e Keaton, Disney buscava uma relação mais profunda e consistente com o público espectador. Esta preocupação fez com que ele considerasse a necessidade de superar os limites impostos por personagens que existiam apenas para consagrar sua funcionalidade e subordinação à piada. Estabeleceu isso como meta e orientou seu estúdio a priorizar ações para atingir o objetivo. A partir daí, as produções dos estúdios Disney passaram a se distinguir das de seus antecessores. Foi uma decisão que mudou a amplitude narrativa dos personagens e suas representações físicas. Eles passaram a ser críveis em moção e emoção diante do espectador. Surgiram personagens pensantes e sensíveis, com perfil psicológico e profundidade emocional. A abordagem evoluiu também pela necessidade pessoal de Disney de conquistar autonomia econômica de seu estúdio. Era preciso desenvolver a narrativa para ganhar força também na produção de longas de animação. Com *Branca de Neve e os sete anões* (Snow White and the seven dwarfs, David Hand; William Cottrell; Wilfred Jackson; Larry Morey; Perce Pearce; Ben Sharpsteen, 1937), Disney encontrou a estrutura ideal para seu objetivo: “Eu tinha anões simpáticos, vê? Tinha vilã, tinha o príncipe. E a garota. O romance”, afirmou Disney na transcrição de Gabler (2009).

Branca de Neve tinha quase todos os atrativos narrativos - progenitor tirânico, a punição do trabalho duro, a promessa de uma utopia infantil - e agregava quase todos os grandes temas de sua vida juvenil, principalmente subjugar a geração anterior para afirmar sua própria maturidade, as recompensas do trabalho duro, os perigos da verdade e, talvez acima de tudo, a fuga para a fantasia como um remédio para a realidade inóspita” (GABLER, 2009, p. 255).

Em seu primeiro longa, Disney abordava questões clássicas na construção de roteiros que delimitariam a força da relação com o público espectador. *Branca de Neve e os sete anões* mantinha características que englobavam desde a multidimensionalidade embasada na virtú e na práxis da concreção burguesa, até o herói trágico comprometido com seu ethos e sua hamartia.

WOODY, O LÍDER

Quando John Lasseter, Andrew Stanton e Pete Docter elaboraram o roteiro original de *Toy story* partiram da premissa de que havia algo de comum e universal na experiência traumática de uma criança perder um brinquedo. Esse era um ponto de vista que, talvez de forma intuitiva, situava os signos narrativos desta história no princípio conceitual descrito por Bruno Bettelheim para os contos de fadas.

Os contos de fadas, à diferença de qualquer outra forma de literatura, dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação, e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter (BETTELHEIM, 1995, p. 32).

A questão é que um brinquedo, em si mesmo, já é uma representação simbólica e uma manifestação do conceito de Bettelheim. Woody, neste caso, seria símbolo de um símbolo de uma comunicação, de uma descoberta ou de uma experiência para estruturação do caráter de quem ele representa ou para quem ele re-

presenta. No livro *A psicanálise dos contos de fadas*, Bettelheim situa os signos narrativos deste formato mais próximo de questões interiores e inconscientes do ser humano do que exteriores. De qualquer forma, estes elementos narrativos fazem parte da cultura universal e evocam, de forma arrebatadora, questões da vida humana que vão muito além do entretenimento. São elementos que acabam por definir o grau de empatia do espectador em relação ao personagem.

O filme inicia com Andy brincando com Woody. As cenas em sequência, quando Woody conversa com os seus amigos, deixam claro que este é o momento máximo para um brinquedo. Ser manipulado por seu dono dá sentido e significação à vida de Woody.

Levando em conta o conceito de Bakhtin (2002) de que o contexto permeia o discurso do enunciador é possível concluir que Woody vai estabelecer vínculos de empatia com um espectador situado neste nível de questionamento e expressão. Para Bakhtin, expressão significa “tudo aquilo que, tendo se formado e determinado de alguma maneira no psiquismo do indivíduo, exterioriza-se objetivamente para outrem com a ajuda de algum código de signo exteriores” (2002, p 111).

Os personagens são apresentados. Andy controla Woody que, por sua vez, exerce controle sobre os outros brinquedos. Ao encontrar Slinky e ser convidado a jogar damas, Woody responde:

Slinky: Tudo bem! Você joga com as vermelhas!

Woody: Agora não. Tenho más notícias! (*Fala cochichando, tapando a boca*)

Slinky: Más notícias?

Woody: Psssss! (*Pede silêncio*) os brinquedos silenciam intuindo algo!

Woody solicita então:

Woody: Chame todos para uma reunião, e sorria.

Slinky: Entendido.

Esse diálogo demonstra a atribuição de Ethos do orador, no caso Woody, configurada em uma aparência de caráter: honesto, simpá-

tico, solidário e preocupado com seus “filhos”. Implícito ao enunciado fica uma desconfiança de veracidade do seu comportamento e das suas intenções na medida em que isso deve acontecer em segredo. Um portar implícito indica um provável ardil, uma intenção que não deve ser compartilhada por quem não a receberá bem ou não a entenderá. É preferível manter na ignorância. O fato edifica na cabeça do espectador a construção da personalidade de Woody como alguém que exerce um poder centralizador e paternalista.

Há um subjetivismo idealista na identidade textual de Woody. É através do seu texto que são concretizados o conjunto de sentimentos, emoções e reflexões ideológicas. O enunciador trona-se um reflexo do subjetivismo do receptor ou uma projeção de suas aspirações. Woody tenta acalmar os brinquedos que entram em pânico quando ficam sabendo que a festa de aniversário de Andy foi antecipada. A premissa da história é revelada nesta fala de Rex:

Rex: E se andy ganhar outro dinossauro, dos maus?

Acho que não suportarei uma rejeição dessas!!!

Woody: Espere aí, ninguém será substituído!

(...) Woody: Não importa o quanto ele brinque conosco!!! O que importa é estarmos disponíveis quando ele precisa de nós.

Aqui, nos deparamos com um arquétipo emocional pulsional que é o medo de ser substituído. Neste momento, todo esforço de ser aceito, de estar adaptado a uma condição social e funcional da vida está ameaçada. O longo período de maturação, que reuniu uma quantidade módica de esforço e energia, que gera tanto orgulho e prazer, pode simplesmente perder o sentido. A realização pessoal passa pela pelo esforço de compensar necessidade de encontrar um significado para a vida. Na cabeça do espectador, e aí se consagra o conceito de empatia de Aristóteles, vários sentimentos são desperdidos: o medo de ser traído, o ciúme, o medo de morrer pela perda da identidade. O espectador conhece esses medos, conhece suas implicações e o que poderá acontecer na sequência. Woody personifica, neste momento, o estereótipo do pai que assume uma recusa comumente difundida - a de que as intempéries da vida são características naturais da existência. Ao invés de falar a verdade, esforça-se por fazer crer que Andy é bom, que todos as pessoas são boas. O pensamento hegemônico consagra-se em fingir para as crianças.

Na definição de Campos, “personagem é a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional” (2007, p. 139). A composição plural possível de Woody, neste momento, é desprestigiada para adequá-lo como personagem “tipo”, um pai estigmatizado submetido a sua condição e pela necessidade de acalmar seus filhos.

A história de construção do personagem Woody está condicionada a preocupação de seus autores de torná-lo mais simpático, contrariamente a ideia original em que era definido como estúpido, sarcástico, egoísta e sovina. O conceito original comprometeria o objetivo de seduzir os espectadores e condenar a meta principal de uma obra de mercado que é a conquista de maior bilheteria possível.

Para Bakhtin (2006), o sujeito é constituído através da interação com o outro. A constituição de um discurso responsivo somado aos fundamentos compositivos do contexto social e ideológico, define o transcurso dialógico responsáveis pela formação dos sujeitos. Para ele não é possível criar linguagens distintas do universo aos quais os personagens estão inseridos, as possibilidades discursivas são condicionadas pelas suas relações sócio culturais/econômicas.

Como configuração simbólica de sujeito social, o personagem Woody é posto em xeque quando Buzz surge. Ao explorar ao máximo a premissa de uma amizade que se consolidará a partir dos opostos, Lasseter acentuou características contrastantes de cada um. O cowboy contra o astronauta, o caipira regional contra o soldado universal, a simplicidade contra a megalomania.

Este reforço na caracterização individual define à enunciação um fator de distinção identitária. O locutor, num encadeamento de apropriação, define sua posição através de procedimentos sustentados na contradição com o outro. A fala de Woody torna-se lírica por expressar subjetividade, A fala de Buzz é épica⁷ na medida em que revela uma informação.

Buzz: (*pressiona o intercomunicador*) Buzz lightear para comando estelar, responda comando estelar.

⁷ Segundo a definição de Campos, 2007, p.187.

(...) Buzz: (depois de verificar que sua nave precisa de conserto). Buzz Lightyear registrando data estelar 4072. Minha nave saiu de curso na rota para o setor 19. Fiz um pouso forçado num planeta estranho. O impacto deve ter me acordado do hipersono...

Pelo enunciado de Buzz é possível distinguir condições referentes a tempo, espaço e grau de subjetividade. Características identificáveis na retórica, na argumentação, no aspecto semântico da oratória, no aspecto cultural e ideológico e também pela postura vocal. Estas características vão refletir em contraste na personalidade e no discurso de Woody.

Woody, por sua vez, esforça-se para bem receber o novo brinquedo, mas procura deixar claro que ele é quem goza da preferência de Andy e, portanto, do privilégio de ter a cama, onde ele havia sido deixado, só para ele. Afirma educadamente que Buzz não poderia estar ali. Buzz se comporta como se vivesse em uma realidade particular crendo ser um homem do espaço de verdade e não um brinquedo. Woody só começa a sentir-se ameaçado quando a popularidade de Buzz passa a prevalecer entre os outros brinquedos. Ele vê sua ascendência e poder definirem.

Buzz: Obrigado a todos pela recepção gentil.

Rex: O que esse botão aqui faz? *(aponta para o botão no traje de buzz)*

Buzz: Vou mostrar *(ele aperta o botão)* - *(voz robótica)* - buzz lightyear em ação.

Todos os brinquedos: Ohooooohhhhh!!!!

Slink: O woody também faz isso.

Sr. Batata: Mas tem um som de taquara rachada.

Woody fica triste, indignado e ressentido por perceber-se diminuído na comparação. A partir dali o ciúme toma conta e ele chega a confrontar Buzz exigindo que ele se afaste de Andy.

Neste momento, a falha trágica de Woody é revelada. O perfil burguês shakespeariano do personagem começa a ser consolidado, primeiro pelo centralismo, depois pela ambiguidade e complexidade. Neste momento, surge uma contraposição ao determinismo quase religioso da relação com Andy. Andy seria Deus e Woody a sua cria-

ção. A autoridade e a dependência ao seu dono em nenhum momento é questionada, na verdade ela é reforçada. Os brinquedos dependem de Andy para existirem e o esforço é de gozar dos privilégios oferecidos pela divindade. Quando Woody se vê ameaçado, a relação de privilégio aristocrático começa a se humanizar. O Woody aristocrático, que se via próspero e feliz por ser abençoado pela vontade divina, começa a deixar de ser um reagente da ação dramática para tornar-se agente. Esta é uma característica shakespeariana, um personagem capaz de assumir multidimensionalidade e redefinir a perspectiva humana reconstruindo o seu percurso de vida.

Quando Andy abandona Woody e Buzz sobre a cama para ir ao Pizza Planet, Woody planeja tirar Buzz do caminho. Num acesso de raiva ele joga longe o brinquedo bola de boliche que cai num espaço estreito entre um móvel e a parede. Decide então fazer o mesmo com que Buzz, provavelmente para que quebre e fique fora de ação. Volta-se para Buzz gritando, fingindo estar apavorado, alegando que um brinquedo estava em perigo por ter caído da cama.

Woody (gritando): Buzz Lightyear, ainda bem! Surgiu um problema.

Buzz: Problema? Onde?

Woody: Lá embaixo. Um brinquedo indefeso está preso, Buzz?

Buzz: Então não temos tempo a perder.

Quando Buzz se posiciona para salvar a bola de boliche, Woody aciona o controle remoto e joga o buggy de brinquedo para bater nele e fazê-lo cair. Buzz consegue se esquivar a tempo, mas uma sequência de eventos acaba por atirá-lo pela janela.

A intenção inicial de Woody não se concretiza e Buzz é acidentalmente jogado para fora da casa. Uma estratégia de roteirista para aliviar a culpa de Woody e diminuir uma provável rejeição por parte do público espectador. Em comparação com o texto original onde Woody era autoritário e arrogante, Price descreve:

O filme reduziria o nível de corrupção de Woody na cena em que Buzz cai da janela. Woody não o empurraria mais: Buzz cairia - atingido por uma luminária Luxo oscilnat, em alusão a "Luxo Jr" - como

consequência de um truque menor, que perdera o controle de modo imprevisto (PRICE, 2009, p. 116).

Quanto *Toy story* foi lançado, em 1995, os Estados Unidos passavam pelo período de maior expansão econômica da história do país em tempos de paz. Foi um período de muitas ações militares também, na África, na Bósnia e Herzegovina e no Iraque. De certa forma, estes fatos consolidavam a hegemonia político econômica da América sobre o resto do mundo. É possível que tenham exercido alguma influência no tipo de abordagem dos roteiros de cinema, incluindo aí *Toy story*, na medida em que as relações de poder definidas entre os personagens contêm elementos metafóricos da condição macrosocial. O cinema norte-americano não está descontaminado das forças que o subsidiam nem da realidade em que está inserido. O personagem, como signo social, expressa valores específicos, ainda que de forma inconsciente, por parte do seu criador. Contudo, ao nos aproximar do conceito shakespeariano de dramaturgia, o foco passa a ser a construção do ser humano diante do seu mundo e das suas necessidades.

Hamlet tem um destino a cumprir, Woody também. Hamlet e Woody se questionam, hesitam, as vezes são corajosos, as vezes medrosos e indecisos. É esta inconsistência e fragilidade que fortalecem a empatia com o público espectador.

Neste momento, estabelecer uma relação entre um personagem de animação e um personagem clássico da dramaturgia shakespeariana pode parecer um exagero, mas para tornar isso possível é necessário ponderar sobre as diferenças funcionais narrativas e representação simbólica de ambos.

Personagens de animação tendem a seguir um grau de simbolismo associado ao universo infantil, ou seja, icônico e universal. Neste caso é preciso recorrer ao conceito de cartunização descrito por McCloud (2005) como simplificação da representação visual.

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir a

sua imagem ao seu significado essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para arte realista (MCCLLOUD, 2005, p. 30).

Embora a citação acima faça referência à representação visual, a construção psicológica, gestual e verbal do personagem, ou seja, todos os elementos que motivam a representação visual, seguem o mesmo princípio. Personagens de animação, por condição da própria linguagem, tendem a ser icônicos em perfil e possibilidades narrativas. Não se tornam por isso uma forma limitada ou depreciativa de comunicação, ao contrário, a iconização do personagem, segundo McCloud (2005), potencializa suas possibilidades. São essas características que aproximam a linguagem da animação ao conceito dos contos de fadas.

Jung sugeriu que pode existir um inconsciente coletivo no inconsciente pessoal. Os contos de fadas e os mitos seriam como sonhos de uma cultura inteira, brotando deste inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagens parecem ocorrer, tanto na escala pessoal como na coletiva (VOGLER, 2006, p. 48).

Personagens com um repertório de comunicação mais detalhado, construídos a partir das contingências narrativas de atores, tendem a revelar um perfil mais próximo do realismo e com um maior grau de complexidade narrativa. É o caso de Hamlet.

Woody é um personagem raso ou tipo em relação a Hamlet, mas complexo se comparado a personagens predominantes em animações de primeiro campo (narrativo, representativo, industrial). O que ambos têm em comum é o fato de serem manifestações do subconsciente dos seus autores. Representam a personalização de estratégias de adaptação à moral social e à condição individual de sobrevivência, comum a nós e às nossas necessidades. Somam-se a essas características, o desejo e a necessidade imposta pela condição de produto de mercado, de seduzir e cativar. Cada um expressa isso dentro de de limitações linguísticas distintas e possíveis.

Quando os brinquedos se dão conta de que Woody foi o responsável pela queda de Buzz, todos se voltam contra ele. O destino está selado, o mundo de Woody está destruído. Abandonado por Andy e agora pelos seus subordinados, só resta a ele uma alternativa: resgatar Buzz, restaurar a confiança e a ascendência moral sobre os outros brinquedos. Woody terá que cumprir sua jornada para compensar e superar a sua falha trágica, o desejo de vingança.

O verdadeiro personagem é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão – quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem (MCKEE, 2012, p. 106).

Para a construção do roteiro de *Toy story*, a equipe comandada por John Lasseter, como referência, se utilizou de tramas envolvendo personagens que construíam uma jornada de aventura em cumplicidade. Entre essas, *Acorrentados* (The defiant ones, Stanley Kramer, 1958), *Fuga à meia-noite* (Midnight run, Martin Brest, 1988) e *Thelma e Louise* (Thelma & Louise, Ridley Scott, 1991). O conceito de Robert McKee (2012) é seguido à risca:

Um protagonista e sua história só se tornam interessantes quando as forças investidas contra ele o tornarem interessante; o personagem surge mais realístico e atraente a partir das escolhas feitas pelo protagonista em relação aos seus problemas (MCKEE, 2012, p.139).

As referências e os ensinamentos de McKee influenciaram diretamente a premissa de *Toy story* de que o fato de colocar os personagens em lados opostos reforça a atração atenuando o risco óbvio por se tratar de um filme de amizade.

A motivação de Woody passa a ser de levar Buzz de volta para casa, a de Buzz é de vingar-se de Woody. Buzz descobrirá que seu

archplot⁸ está condicionado a descobrir-se como brinquedo, enxergar a sua realidade. Já o destino comum dos dois implicaria na lição de moral da história, construir e zelar pela amizade. A preocupação da definição de um conceito moral configura a expectativa consagrada na dramaturgia grega, de orientar uma conduta que vai servir de motivação para purgar a hamartia do personagem e fazer a catarse do espectador. Em sendo a cultura grega aristocrática, a prática de referendar um princípio ético como mensagem, cumpria a função de consolidar valores daquela cultura. *Toy story* é um filme narrativo, representativo, industrial, a mensagem moral, além da intenção definida pelos gregos, ganha características de atração para um grande público, o que, por conseguinte, significa maior arrecadação financeira, seja na bilheteria do cinema ou nos licenciamentos. Nos dois casos, a preocupação do roteirista é de compensar, via catarse, inquietações do espectador em relação a sua realidade, nunca de torná-lo crítico a ela.

Até a consolidação do archplot de Woody, peripécias pontuais contribuem para a construção do seu ethos. Uma delas é o encontro com Sid. Vamos para casa brincar, diz ele pontuando a afirmação com uma risada maquiavélica, após tirar Buzz e Woody da máquina de pegar brinquedos. Sid é o vilão tirânico, alguém que tem prazer em fazer o mal e afirmar seus poderes sobre os inferiores. É a personificação dos medos de Woody, pois representa o mundo fora do castelo, a proximidade com a dor e o sofrimento. Como itens de empatia, o vilão evoca na cabeça do espectador as tensões naturais ocasionadas pelas transformações da vida. O crescimento, o amadurecimento, a autoridade, o aprendizado, e o confronto entre a experiência interna e o mundo real. Para amadurecer, para consolidar a sua virtú, Woody terá que fazer valer da práxis política. Uma metáfora comum aos contos de fada e resumida na citação abaixo referente ao conto *A guardadora de gansos*:

⁸ Archplot é um gráfico orientado para metas, onde, "para melhor ou pior, um evento gera vida de um personagem fora de equilíbrio, despertando nele o desejo consciente e/ou inconsciente por aquilo que ele sente irá restaurar o equilíbrio, lançando-o em busca de seu objeto de desejo contra as forças de antagonismo (interna, pessoal, extra-pessoal). Ele pode ou não pode alcançá-lo" (MCKEE, 2012, p. 196).

Devemos vencer os perigos, suportar as provações, e tomar decisões; mas a estória diz que se permanecermos fiéis a nós mesmos e a nossos valores, então, por mais que as coisas pareçam desesperadoras durante um certo tempo, haverá sempre um lugar feliz [...] A única forma de nos tornarmos nós mesmos é através de nossas próprias realizações (BETTELHEIM,1995 p. 173).

Sid é mau, muito mau, e isso fica bem claro quando ele dá o boneco alienígena, também tirado da máquina de pegar brinquedos, para o seu cão furioso. É tão mau que simula uma cirurgia na boneca da irmã, trocando a cabeça dela pela cabeça de um pterodáctilo. A história ganha contornos de suspense e terror a partir deste momento.

Brinquedos disformes e bizarros, frutos das experiências de Sid, cercam Woody, que entra em pânico. Enquanto para o espectador Woody representa um vórtice de projeção emocional, para fins de análise ele é um signo. Woody é resultado de uma percepção em sua natureza social e ideológica, fruto de um consenso coletivo, é produto de um processo de comunicação determinado pelas perspectivas individuais e pelas condições sociais e ideológicas de seus criadores. Simbolicamente, ao encontrar os brinquedos Woody conhece o lado desprivilegiado da sociedade, conhece o lumpemproletariado⁹. Seus valores sentimentais, intelectuais e morais são confrontados colocando em xeque a sua condição de dependência, predominante até então.

Woody, como expressão semiótica, desenvolve sua significação a partir da de uma atividade mental específica (valores individuais) em confronto com a sua expressão exterior. Para Bakhtin não existe diferenciação qualitativa neste conflito.

[...] o centro organizador e formador não se situa no interior, mas no exterior. Não é a atividade mental que

organiza a expressão, mas, ao contrário, é a expressão que organiza a atividade mental, que a modela e determina sua orientação (BAKHTIN; VOLOSHINOV, 2006, p. 114).

A relação entre a consciência de Woody e a realidade que ele começa a tomar conhecimento transforma-se numa metáfora de rito de passagem.

Uma vez acomodado e perfeitamente situado em relação a sua importância e função no seu ambiente natural, pouco lhe importava o mundo externo. Era uma criança protegida e segura no aconchego do lar, mas o seu defeito lhe fez perder esse direito. Não sendo digno, ele é expulso do paraíso e só poderá voltar se mudar e purgar sua falha - ele precisa se adaptar e a mudança é a condição. Na casa de Sid, Woody é a metáfora da criança que conhece a sala de aula pela primeira vez. Tomado pela insegurança ele volta-se para si mesmo, refugia-se nos seus próprios valores negando a realidade que se apresenta.

Mais adiante, ele descobre que os bonecos bizarros não são tão maus como ele pensava, são apenas seres infelizes, vítimas de um destino cruel e que a rigor ele não tem nenhuma responsabilidade.

Woody não deixa de ser o que é, apenas se reconstrói para reafirmar seus valores individualistas numa dimensão social mais ampla. O aristocrata assume sua condição burguesa. Isso também acontece com Buzz quando assiste uma propaganda de si mesmo na TV. Percebe que não é o verdadeiro Buzz Lightyear, e sim um brinquedo, uma representação de um herói imaginário. É a chave para aproximação dos dois e a solução para suas hamartias.

Buzz e Woody resolvem suas diferenças e decidem trabalhar juntos para retornarem para Andy. A práxis assume o mérito tendo a redenção como prêmio. Antes disso, os brinquedos ganham vida se revoltando contra a tirania de Sid. Uma catarse coletiva com a mensagem de que para mudar a realidade basta se unir e querer.

Na sequência, as ações que decorrem na perseguição ao caminhão de mudanças apenas consolidam a amizade de Woody e Buzz.

⁹ Termo marxista. Designa a população colocada socialmente abaixo do proletariado.

Miséria, maldade, sofrimento e feiura. O aristocrata sem o seu castelo tem que confrontar seus valores e sobreviver em um mundo cruel. A metáfora da desigualdade social está consolidada nessa sequência. Neste momento, o ódio está colocado como uma característica inerente a miséria, a maldade e a feiura. Algo estanque e inquestionável no tempo e no espaço.

Por fim, a lição de moral. Woody e Buzz voltam para o castelo e se livram de suas falhas trágicas entendendo que é preciso se unir, harmonizar as relações dentro da classe social do qual são líderes para voltarem ao “paraíso”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sistema de Aristóteles, bem como os conceitos correlatos de práxis e virtú na perspectiva shakespeariana, são resultados de estudos de efeitos e recepção. O que se percebe, é que não há, ao longo do tempo, substituição de paradigmas narrativos na construção do personagem, mas sim um somatório progressivo de formatos em acordo com os valores contextuais ou adaptações de conceitos clássicos.

Como visto, a formação discursiva denuncia a influência ideológica, ora sendo usada como reforço a estratégia de empatia, ora acentuando o significado questões identitárias do personagem. A flexibilização das relações entre os personagens ocorre sempre com o objetivo de, inicialmente, causar ruptura e fragilização de conceitos sociais estabelecidos, mas que, ao final, acabam reforçam estes mesmos valores a partir de uma retomada de equilíbrio nas relações de poder e nas funções gregárias do personagem. O resultado é uma sensação de equilíbrio e passividade por parte do espectador.

A previsibilidade relativa da estrutura narrativa garante os resultados na recepção cumprindo desta forma um papel significativo no jogo das influências. Woody é o resultado de estratégias de provocação emocional porque está delimitado por uma construção emocional humana comum a qualquer um de nós, talvez mais às crianças pela persistente necessidade de descoberta e afirmação no mundo, mas também uma afirmação de que tudo pode ser mudado desde que nada mude.

Em todas as situações aqui descritas, a racionalidade estratégica na construção do personagem Woody são direcionadas para consumir o fenômeno de obra de 1º campo¹⁰. É ele um signo definido pelos elementos sociais históricos, a partir de concepções sociais estruturadas na sua origem. Expressa, por assim dizer, o ponto vista de quem detém e financia os modos de produção audiovisual. A dialogicidade da relação personagem e espectador, é estabelecida na medida que os interesses de manutenção ou concessão de valores expressos na obra, garantam a bilheteria e a hegemonia econômica.

É possível concluir, que os princípios que apontam para um sistema narrativo direcionado para os valores da sedução podem ser desconstruídos. A escolha depende da intenção que rege o ato comunicativo. Inquietar e problematizar são palavras chaves que surgem como alternativa para estabelecer um contato mais dinâmico e ativo com o espectador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**: Poética. 4ª edição. São Paulo: Nova Cultural, 1991. — (Os pensadores: v. 2).

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 12ª Edição, São Paulo: Hucitec, 2006.

_____. **Estética da criação verbal**. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____.; VOLOSHINOV, Valentin Nikolaevich. **O Freudismo**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos Contos de Fada**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 11. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

¹⁰ Obras de mercado.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão:** a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

GABLER, Neal. **Walt Disney:** O triunfo da imaginação americana. Osasco, SP: Novo Século, 2009.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos:** história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MCKEE, Robert. **Story:** substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2012.

PRICE, David. **A Magia da Pixar:** como Steve Jobs e John Lasseter fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estruturas míticas para escritores. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

REFERÊNCIA FILMOGRÁFICA

TOY STORY. John Lasseter. EUA, 1995.