

DIÁLOGOS ENTRE CINEMA E HISTÓRIA DOS ESTADOS UNIDOS NA ANIMAÇÃO *TOY STORY* (1995)

RAYANY MAYARA DAL PRÁ*

Resumo

Este trabalho é parte de uma pesquisa de Mestrado em andamento, onde se investiga representações de infância, brinquedo e consumo na animação estadunidense *Toy Story* (1995). A metodologia é construída no âmbito dos estudos culturais, onde o filme é entendido como uma mercadoria que produz discursos que operam práticas a favor da sociedade de consumo. Dessa forma, é feita uma leitura crítica da mídia, situando a produção cultural analisada no contexto em que nasceram e foram concebidas, tratando também de questões políticas fundamentais articuladas nos textos da mídia. A animação investigada foi produzida pela parceria dos estúdios Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, dirigida por John Lasseter, com roteiro de Michel Arndt. O sucesso do filme resultou na maior bilheteria no ano 1995, com faturamento de mais de U\$ 191 milhões nos Estados Unidos e Canadá e mais de U\$ 361 milhões no mundo inteiro. No filme, um grupo de brinquedos ganha vida quando seu dono, o garoto Andy, não está presente. Woody é um boneco *cowboy*, feito de pano e um pouco antigo, porém ele é o brinquedo preferido de Andy, desfrutando de privilégios alheios aos outros brinquedos – como dormir na cama junto com o garoto. No entanto, com a chegada de um novo brinquedo, o patrulheiro espacial Buzz Lightyear, esse cenário começa a mudar. Buzz detém uma variedade de aparatos, é moderno e atrativo. É o brinquedo do momento, tem até comercial na TV. Rapidamente o *cowboy* Woody começa a ser esquecido, perdendo o posto de brinquedo preferido. Até esse momento, os dados apontam para um forte apelo comercial em relação ao lançamento do filme e no próprio filme. Além disso, os personagens brinquedos principais, Woody e Buzz Lightyear - o *cowboy* e o astronauta, podem ser compreendidos a partir de dois importantes episódios da história dos Estados Unidos: A Marcha para o Oeste e a Corrida Espacial.

PALAVRAS-CHAVE: Toy Story; Estudos Culturais; Estados Unidos.

Toy Story (1995): um marco na história do cinema de animação

O filme *Toy story* (1995) foi produzido de forma totalmente computadorizada e se tornou um marco na história do cinema de animação. Além disso, a produção também

* Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Universitário de Rondonópolis (UFMT/CUR). Bolsista CAPES.

inaugurou a parceria dos estúdios *Walt Disney Pictures*, e *Pixar Animation Studios*. Dirigido por John Lasseter, com roteiro de Michel Arndt, a animação *Toy story* (1995) tem duração de aproximadamente 81 minutos, classificação livre para todos os públicos e a temática “amizade”. Com orçamento estimado de US\$ 30 milhões, o filme conseguiu atingir a maior bilheteria no ano 1995, faturou mais de US\$ 191 milhões nos Estados Unidos e Canadá e mais de US\$ 361 milhões no mundo inteiro.¹

Situado em um mundo onde os brinquedos ganham vida, a trama de *Toy Story* centra-se nos brinquedos de um menino chamado Andy Davis e gira em torno de seu brinquedo favorito, um boneco *cowboy* chamado Woody. No aniversário de Andy, o *cowboy* Woody teme ser substituído pelo mais novo brinquedo do menino, um patrulheiro espacial chamado Buzz Lightyear. Quando Woody e Buzz são subitamente presos na casa do vizinho malvado de Andy, um garoto chamado Sid, eles devem trabalhar juntos para escapar, caso contrário, eles nunca mais voltarão para a casa de Andy.²

Inicialmente, Tinny, um boneco ventrículo, protagonista do curta-metragem *Toy Tin* (1989), produzido pela Pixar, seria o personagem principal do filme. Porém, o perfil desse personagem não agradou a equipe criativa da Disney. Motivo: Tinny era um personagem com poucos movimentos e pouco atraente para meninos. Em função disso, um novo personagem foi desenvolvido, o brinquedo espacial Buzz Lightyear. Mais que uma preocupação em agradar o público infantil, havia, desde o início da produção, um claro objetivo de lucros por parte da equipe. Por conta disso, o enredo do filme também sofreu várias alterações durante os dois anos de produção da obra.

Compreendendo o filme a partir dos Estudos Culturais, é perceptível que, na cultura da mídia, as narrativas e as imagens veiculadas “fornecem os símbolos, mitos e recursos que ajudam a construir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje”. (KELLNER, 2001, p. 9). Essa cultura é constituída pelas variadas mídias, entre elas o rádio, a televisão e o cinema. Nesse sentido, a obra em análise não é uma mera fonte de entretenimento, pelo contrário, é uma produção complexa que incorpora discursos

¹ Informações disponíveis em: http://disney.wikia.com/wiki/Toy_Story. Acesso em: 03/10/2016.

² Original disponível em: http://pixar.wikia.com/wiki/Toy_Story. Acesso em: 04/10/2016.

sociais e políticos. Portanto, para uma análise crítica de *Toy Story* (1995), é preciso, antes de mais nada, recorrer ao contexto de produção do filme.

O cowboy e o astronauta na produção cinematográfica norte-americana

Entre todos os gêneros fílmicos, para Sousa (2009), o *western* (no Brasil, mais conhecido como faroeste) é o que mais se aproxima das raízes históricas americanas. Nesses filmes, o *cowboy* é o grande protagonista: um herói másculo, branco, usando um chapéu de couro com abas largas, um colete, um lenço no pescoço e é claro, um revólver na cintura. A estrutura desses filmes é bem definida:

A estrutura do “bem *versus* mal” sempre foi uma constante nos filmes de faroeste. Mocinho versus bandido, mesmo que o mocinho não fosse tão moço assim, nos quais o bandido preferido era o índio mau, inescrupuloso, capaz de fazer todo tipo de mal com as mocinhas e os heróis da história. Claro que, nesses casos, os heróis são os cowboys do Velho Oeste, sérios e machos até o último fio de cabelo. (GARCIA, 2011, p. 140).

São muitas as produções norte-americanas referentes ao gênero *western*. *The Great Train Robbery* (*O grande roubo do trem*, 1903), de Edwin S. Porter é considerado o grande precursor. Para Mattos (2004), mesmo com apenas nove minutos de duração, a narrativa desse filme possui muitas características do *western*: “o próprio roubo do trem, as trocas de socos, uma perseguição a cavalo, uma cena em que um almofadinha é forçado a dançar sob a mira de um revólver, e o tiroteio final”. (MATTOS, 2004, p. 23).

Outro filme, *The Searchers* (*Rastros de ódio*, 1956) de Jonh Ford, de acordo com Garcia (2011) é considerado por muitos como a melhor produção do gênero. No enredo, um homem inicia uma caçada aos índios comanches, responsáveis pela morte de sua família e pelo rapto de sua sobrinha mais nova. O personagem faz questão de matar o chefe da tribo, o terrível vilão. Para a autora, esse filme retrata a violência entre brancos e índios como consequência do choque cultural entre os dois.

High Noon (*Matar ou morrer*, 1952), de Fred Zinnemann, é um clássico do *western*: no dia do seu casamento, o xerife Will Kane (Gary Cooper) fica sabendo que no trem do meio-dia (*High Noon*), estará chegando na cidade um criminoso que deseja mata-lo. A noiva

sugere que eles fujam rapidamente. No entanto, o xerife decide enfrentar a situação. Para ele só há duas alternativas, como destaca o próprio título do filme: matar ou morrer.

Vemos, portanto, que a figura do *cowboy* é bem definida nas produções cinematográficas norte-americanas. Passaremos, agora, para a imagem do astronauta, que, diferente do *cowboy*, não corresponde a um único gênero fílmico.

No final da década de 60, a indústria cinematográfica *hollywoodiana* começou a investir em filmes cuja temática retratasse a ida do homem ao espaço. *2001: A Space Odyssey* (2001 – *Uma odisseia no espaço*, 1968), de Stanley Kubrick é um renomado filme e recebeu várias indicações ao Oscar, abordando temas como inteligência artificial e exploração espacial. *Eleitos – Onde o futuro começa* (1983), de Philip Kaufman, retrata o projeto que levou os astronautas norte-americanos pela primeira vez ao espaço e o filme *Apollo 13 – Do desastre ao triunfo* (1995), de Ron Howard, aborda a história verídica da desastrosa missão Apollo 13, da NASA, onde a ocorrência de uma explosão em um dos tanques da nave, impossibilitou que o grupo de astronautas pisassem na lua. Em todos esses filmes, o astronauta é aquele que não tem medo do desconhecido e é capaz de arriscar a própria vida em prol da ambiciosa conquista do espaço.

Essa breve apresentação de importantes filmes relacionados ao *cowboy* e ao astronauta, demonstra que ambos os personagens são retratados como figuras heroicas, símbolo de coragem e de superação. No entanto, se recorrermos à história dos Estados Unidos, o que encontraremos a respeito desses dois protagonistas?

O *cowboy* e o astronauta na História dos Estados Unidos

O primeiro presidente eleito nos Estados Unidos foi George Washington, após a independência do país, em 1776. Entretanto, não é atribuído a ele, e sim a Thomas Jefferson, o terceiro presidente eleito, à construção política do país. Em seu primeiro discurso, Jefferson revelou seu propósito em transformar os Estados Unidos em uma nação “independente, democrático e auto-suficiente, guiado por pessoas virtuosas que marchavam em direção ao progresso” (KARNOL, 2007, p. 87).

No século XIX, a política norte-americana priorizou a expansão territorial. Os primeiros passos nessa empreitada foi a compra dos territórios franceses da Louisiana e a aquisição da Flórida. Essa busca por novas terras ficou conhecida como “marcha para o oeste”. De acordo com Borges (2015):

A conquista do Oeste é, assim, o ponto central do amálgama da identidade nacional e da própria imagem de nação. Evocando a cristalização do termo *american* que se sedimenta sobre os localismos, *the westward movement* evoca e potencializa a constante regeneração que só o *Novo Mundo* possibilita, permitindo estabelecer, deste modo, um paralelo entre a conquista da América (continente), com a conquista da “América” (Estados Unidos). (BORGES, 2015, p. 120).

Para o historiador Hobsbawm (2012), é nesse contexto de expansão territorial que o mito do *cowboy* americano é inaugurado. Os verdadeiros *cowboys* seriam um grupo de homens que buscavam o sustento conduzindo o gado para as regiões recém conquistadas, sem nenhum *glamour*. No entanto, a era do *cowboy* durou pouco tempo. Por conta de fortes nevadas, e conseqüentemente, a morte de muitos animais, os serviços desses vaqueiros viajantes foi substituído por funcionários fixos:

Para evitar novos problemas da mesma natureza, os fazendeiros abandonaram os costumes tradicionais, cercaram as pastagens e contrataram funcionários fixos para as fazendas, responsáveis pelo conserto de cercas e plantio de forragem. Morria, dessa forma, a era clássica do vaqueiro norte-americano, o cowboy que oferecia seu serviço por curtas jornadas e percorria cidades em uma vida errante e incerta. (KARNOL, 2007, p. 141).

Mas, como figura do *cowboy* se tornou um mito em tão pouco tempo? Hobsbawm (2012), explica que as produções distribuídas pelos veículos de comunicação em massa, dominados pelos Estados Unidos, foram, em grande medida, as responsáveis por difundir o mito para o mundo inteiro. O autor sugere que o *cowboy* é simplesmente o mito de uma sociedade ultra individualista, um veículo para sonhar, já que isso é tudo o que a maioria das pessoas consegue alcançar.

E o astronauta? Seria também um mito?

Durante o governo Reagan, houve um pesado investimento pela conquista do espaço. A Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética, impulsionou o desenvolvimento do programa “Guerra nas Estrelas”,

uma forma de anular a vantagem soviética na área de mísseis balísticos internacionais, com um programa antimíssil, envolvendo satélites, aviões etc, não somente na Europa Ocidental mas num cenário global de conflito nuclear. (LOBO e CORTEZ, 2015, p. 40).

Na corrida espacial, os soviéticos saíram na frente, lançando em 4 de outubro de 1957, o primeiro artefato criado pelo homem a entrar na órbita da Terra. Essa realização demonstrou ao mundo a supremacia tecnológica dos soviéticos em relação aos americanos. Depois desse episódio, os Estados Unidos empreenderam esforços para conquistar uma façanha ainda maior: Enviar o homem à Lua. Muitas missões e muito dinheiro foi investido para que esse feito se tornasse possível: “Apollo”, o primeiro programa, idealizado pelo presidente Kennedy, foi um desastre, resultando na morte de todos os tripulantes, ainda em solo, vítimas de um incêndio na cabine de comando. Passado a decepção em relação ao ocorrido, novas missões foram organizadas (Apollo 4; Apollo 5, Apollo 6; Apollo 7; Apollo 8; Apollo 9; Apollo 10; Apollo 11, seguindo-se outras seis missões, na realidade seriam outras nove, mas os voos das Apollo 18 à Apollo 20 foram cancelados por conta de um corte nas verbas para a NASA) (MACAU, 2007, p. 121). Depois de muitos investimentos por parte do governo, o projeto Apollo permitiu aos norte-americanos alcançar o objetivo de levar o homem (norte-americano, é claro) à Lua.

Essa sucinta retomada histórica, indica que, tanto o *cowboy* como o astronauta, estão associados, no ideário da cultura norte-americana, à duas importantes e nobres missões: O *cowboy* representa a figura de destaque na conquista pela “última fronteira” durante a expansão territorial dos Estados Unidos, mesmo que num curto período de tempo, um pioneiro. O astronauta representa a modernidade, a tecnologia, a conquista de outra fronteira: a Lua. Ele é o colonizador do espaço. No cinema, esses elementos históricos atrelados à enredos e trilhas sonoras emocionantes, contribuíram para a difusão da imagem do *cowboy* e do astronauta norte-americanos como símbolo de coragem, conquista e desbravamento.

O *cowboy* e o astronauta na animação *Toy Story* (1995)

Na animação *Toy Story* (1995), *Woody* e *Buzz Lightyear*, são personagens que não fogem do padrão hollywoodiano ao representar o *cowboy* e o astronauta. Ambos são valentes, corajosos, nobres e influentes. Também são os brinquedos preferidos do garoto Andy, o destaque em suas brincadeiras. Apenas esses dois bonecos possuem o nome do dono gravado na sola do sapato, somente um dos privilégios que desfrutam em relação aos outros brinquedos.

Woody é feito de pano e o máximo de sua tecnologia é uma cordinha que, ao ser puxada, emite as seguintes frases: “Mãos ao alto!” e “Tem uma cobra na minha bota”. Esse brinquedo é antigo, não se sabe ao certo sua origem no rol de brinquedos do garoto de seis anos de idade. Nas brincadeiras, o garoto Andy cria enredos clássicos do gênero *western*, onde o *cowboy* é o herói que liberta a donzela das garras do inescrupuloso vilão.

Buzz Lightyear é um boneco moderno, feito de plástico. Repleto de novidades, com vários aparatos, capaz de realizar complexos movimentos, além de emitir uma porção de frases. Esse boneco é um presente dado pela mãe do garoto, em seu aniversário. *Buzz* acredita piamente que é um colonizador do espaço. É um boneco iludido quanto à própria identidade, o que o torna um personagem muito engraçado. Sua simpatia conquistou rapidamente o coração dos outros brinquedos, até mesmo de *Woody*, só que nesse caso, depois de um longo processo. Uma propaganda na televisão faz com que o brinquedo se torne objeto de desejo dos meninos, inclusive de Andy. Afinal, não foi por acaso que sua mãe escolheu esse boneco para presentear-lo.

Toy Story (1995) não é um filme de faroeste, nem tão pouco de viagens espaciais. É um filme sobre os brinquedos de um garoto. No entanto, o *cowboy* e o astronauta, no filme, reforçam o mito difundido pelos clássicos filmes do cinema norte-americanos. Além disso, com o sucesso da animação, os personagens *Woody* e *Buzz* se tornaram “brinquedos de verdade” trazendo ainda mais lucros para os produtores do filme, que, desde o início, se preocuparam em criar personagens que agradassem o público-alvo: as crianças.

Considerações

O cinema hollywoodiano, favoreceu a construção do mito do *cowboy* e do astronauta norte-americano. Mais que isso, contribuiu para a difusão desse mito a outras culturas. Na animação *Toy Story* (1995) há uma versão dessas produções voltada ao público infantil, trazendo elementos de filmes clássicos, mas inovando, principalmente, por trazer essas duas figuras em um único filme.

A escolha pelos personagens Woody e Buzz Lightyear, representando o *cowboy* e o astronauta, contribuiu para o sucesso do filme, que teve grande aceitação não só nos Estados Unidos, mas também em outros países. Além disso, a imagem desses heróis americanos, associadas aos brinquedos comercializados a partir do filme, resultaram no sucesso de vendas não só desses brinquedos, mas também de tantos outros produtos, como roupas, mochilas, móveis e calçados.

Estudar o cinema, requer ir além da compreensão do filme como mera fonte de entretenimento. É importante compreender o contexto de produção da obra e os diálogos com produções anteriores, levando em conta que nenhum elemento do filme é escolhido de forma aleatória. Deixando claro que isso não posiciona o filme como veículo de manipulação, longe disso, o espectador é ativo e capaz de resistir aos apelos e, inclusive, problematizá-los. Nesse sentido, a História contribui para a leitura crítica da mídia e deve ser levada em consideração por aqueles de se propõe a analisar um filme. Diálogos entre Cinema e História são sempre possíveis.

REFERÊNCIAS

BORGES, Rafael. *Como o Oeste se perdeu: representação, nação e modernidade no Novo Western (1968-2012)*. 2015. 433 f. Tese (Doutorado em História) - Programa de Pós-graduação em História, Universidade Federal de Goiás, Goiânia. 2015.

GARCIA, Ana Carolina. *A fantástica fábrica de filmes: como Hollywood se tornou a capital mundial do cinema*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2011.

HOBBSAWM, Eric J. *Tempos fraturados*. Tr. VARGAS, Berilo. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*, Bauru, SP, EDUSC, 2001.

LOBO, Carlos Eduardo Riberi; CORTEZ, Ana Claudia Salgado. (2015). O Programa “Guerra nas Estrelas” e o governo Reagan. *CADUS – Revista de História, Política e Cultura*, São Paulo, v. 1, n.1, julho/2015. Disponível em: < <http://revistas.pucsp.br/index.php/polithicult/article/view/23724> >. Acesso em: 10 out. 2016.

MACAU, Elbert E. N. Chegamos à Lua. In: WINTER, Othoon Cabo; PRADO, Antonio Fernando Bertachini de Almeida (org.). *A Conquista do Espaço: Do Sputnik à Missão Centenário*. São Paulo: Livraria da Física, 2007. pp. 75-122.

MATTOS, A. C. Gomes. *Publique-se a lenda: a história do western*. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.