

Trânsitos narrativos que o cinema imersivo em 360° permite ao telespectador em , Toy Story 4.

Francisco Malta

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Fernando Rodrigues

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Renan Oliveira

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Thiago Malvar

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Matheus Moita

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Wilson Oliveira

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Abstract

Toy Story is a revolutionary franchise. But the fact that it was the first fully computer animated feature - almost a quarter of a century ago - is the smallest of its innovations. Its big news was the introduction of adult-oriented themes in the script, creating deeper layers of reading that also pleased parents. As the technological apparatus evolved, improvements in texture, shading and reproduction of the various facial expressions were implemented in the creative process - Woody himself went from 596 animated variations of the 1995 film to 7,198 in Toy Story 4 - allowing for immersion and much better public identification with the proposed universe. Thus, in his new film, we have a story with an absolutely human, engaging layer that closely dialogues with the viewer. Within the new prerogative of contemporary cinema, how can we think of the narrative transits that immersive 360 cinema allows the viewer?

Keywords: Script, Cinema, Narrative, Creation, Immersion, Animation, Toy Story.

Introdução

Desde que o cinema surgiu, acompanhamos avidamente as transformações nas telas ao que tange o formato e aos diferentes modos de apresentar uma história. Trata-se de um processo natural, pois assim como o homem vem expandindo sua forma de comunicação em diferentes esferas, a narrativa cinematográfica amplia sua gramática audiovisual.

O sucesso da franquia *Toy Story* pode ser explicado devido a uma série de fatores que os longas animados reuniram ao longo dos diversos anos, emocionando e divertindo o telespectador, bem como o relembrando sobre quão especial é a fase da infância. A *Disney*, assim como o estúdio *Pixar*, perceberam que, na maioria das vezes, a venda do ingresso para assistir a um filme de animação é dupla; ou seja, não apenas a criança vai ao cinema assistir o longa-metragem, mas também o adulto responsável. Esta visão mudou completamente a maneira de se produzir um filme de animação, posto que normalmente, os filmes destes

respectivos estúdios possuem camadas a serem exploradas, temas de fácil identificação ao público jovem e discussões mais complexas e profundas que irão abranger até mesmo os adultos que estiverem na sala de cinema. Este é, sem dúvida, o começo para entender o porquê de *Toy Story* ser a quinta maior franquia de animação do mundo em termos de bilheteria.

O ano de 2019 trouxe diversos lançamentos do cinema, desde adaptações inéditas até continuações muito aguardadas. Uma delas foi *Toy Story 4*, a saga de brinquedos que tornou-se famosa pelas suas histórias cativantes e carregadas de lições preciosas. Há alguns fatores nas animações que são difíceis de esquecer. Geralmente, esses “fatores emocionais” estão associados à morte. Como exemplo, podemos citar Ray (A Princesa e o Sapo), *Tadashi Hamada* (Operação Big Hero), Mufasa (O Rei Leão), entre vários outros. Desde 1995, data de seu primeiro filme, *Toy Story* nunca trouxe esta relação de vida e morte. Pelo contrário, o filme trouxe para o espectador a representação do impossível, onde passamos a nos preocupar com todas as atitudes, ações e emoções de seres inanimados que cativam cada vez mais durante os quatro filmes da saga.

Com a evolução do aparato tecnológico, melhorias na textura, sombreamento e reprodução das diversas expressões faciais foram implementadas no processo criativo – o próprio Woody passou de 596 variações animadas do filme de 1995 para 7.198 em *Toy Story 4* –, o que possibilitou uma imersão e identificação muito melhor do público com o universo proposto. Logo, em seu novo filme, temos uma história com uma camada absolutamente humana, envolvente e que dialoga intimamente com o espectador. Dentro da nova prerrogativa do cinema contemporâneo, como podemos pensar os trânsitos narrativos que o cinema imersivo em 360° permite ao telespectador?

Uma Franquia de Sucesso

Segundo Robert Mckee “o que criamos para o mundo e o que ele pede de nós, é história. Hoje e sempre.” (MCKEE,2016, p.31). A assertiva de Mckee

vai ao encontro da proposta de *Toy Story 4* e para melhor entendimento desta questão precisamos entender o processo das histórias dentro da franquia.

No primeiro filme da franquia, vemos que temas como a importância da amizade (Woody e Buzz) é retratada e realçada de maneira especial, a conduta sobre como Andy – o menino responsável pelos brinquedos do filme – e seu vizinho mau-caráter, Sidney Phillips, tratam de maneiras diferentes seus pertences, as pessoas a sua volta e como o comportamento até mesmo dos pais influenciam na construção do caráter de uma criança e suas ações decorrentes ao longo da vida (este último tema, obviamente, dialogando com os pais sobre a maneira como eles se portam e ensinam seus filhos). No segundo filme, o contexto se expande e novos integrantes se unem ao universo dos brinquedos de Andy – que já era composto por Woody – um xerife velha guarda -, Buzz Lightyear – um astronauta tecnológico do espaço -, Sr. Cabeça de Batata, Rex – O dinossauro -, Porquinho e Slinky – o cachorrinho -.

É um filme sobre “amadurecer”, no sentido mais amplo possível da palavra. Andy está amadurecendo e já não é mais apenas aquele garotinho inocente do primeiro filme. Woody entende por completo que não precisa ter ciúmes, pois ele sempre terá um espaço no coração do seu amigo, independente de quantos novos brinquedos possam chegar à sua casa e entra Jessie, uma “cowgirl” que ensinará para o Xerife Woody que a vida não é apenas o preto e branco que ele enxergava sempre e que ela é curta, logo, se possível, devemos fazer nossa existência também valer a pena, nos divertindo e passando tempo de qualidade com as pessoas que nós amamos.

Já o terceiro filme, podemos dizer que é o filme mais emocional e que mais mexe com o espectador de todos os quatro filmes existentes. Andy está entrando na faculdade e já quase não brinca mais com os brinquedos que um dia foram a sua fonte de diversão e prazer, ele agora é um homem praticamente formado e chegou a hora de se desfazer de seus tão nobres amigos de plástico, com os quais ele já havia vivido altas aventuras um dia. Para Altier “para além da personagem, do conflito e do tema, existem outros elementos indispensáveis à construção do enredo.” (ALTIER, 2011, p.59). Então, ao final do filme, ele doa seus brinquedos para uma garotinha chamada Bonnie Anderson, que era sua amiga. Ela passa a ser a nova dona de todos os brinquedos e há uma emocionante despedida entre Andy, Woody e sua turma. É um filme que trata sobre a efemeridade da vida e principalmente da infância, como uma época especial e extremamente importante para as pessoas, mas que infelizmente, com o passar do tempo, não há retorno para a mesma, embora ainda sintamos saudades dela.

Além disso, quem mais sofre com essa efemeridade são os próprios brinquedos, que vão se sentindo inúteis e sem importância naquele cenário em que não eram usados para mais nada antes de serem doados à Bonnie. É um filme também que trata sobre a importância da solidariedade, onde um simples ato de doação permitiu a uma nova garotinha, bem como

aos seus antigos brinquedos, a possibilidade de se renovarem e viverem muitas outras novas aventuras. *Toy Story 3* é a conclusão e o desfecho perfeito de uma história comovente de Andy e seus brinquedos e é um filme capaz de arrancar algumas lágrimas, independente da faixa etária que tenha acompanhado essa jornada. Nesta linha de evolução, podemos trazer ao foco os ensinamentos de Mckee. Para o pesquisador americano “a ótima escrita não apenas revela o personagem, como cria um arco de mudança na natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narração.”(MCKEE,2016, p.108). Então, finalmente chegamos ao filme lançado em junho de 2019, *Toy Story 4*, após quase uma década da data do lançamento de seu antecessor. Era um tema sensível pensar numa sequência da franquia, visto que o último filme havia amarrado todas as pontas soltas e dado finais dignos a todos os personagens da trama. O anúncio desse filme trouxe dúvidas mesmo aos fãs mais adeptos deste universo, se perguntando até mesmo se não era mais uma tentativa de reviver “algo consagrado” meramente para fins lucrativos. Mas quando o filme lançou, todos puderam aproveitar e perceber que a *Disney* e a *Pixar* haviam feito de novo, mesmo quando todos os fãs achavam que não precisavam de uma continuação, os estúdios provaram que estavam certos e que a sequência dada para Woody e sua turma era tão, ou até mesmo mais interessante que as suas predecessoras.

Desta vez, temos um filme com temas muito mais amplos e complexos do que os que outrora haviam sido produzidos dentro da franquia. Em *Toy Story 4*, Bonnie, em uma de suas aulas na escola, acaba fazendo com um garfinho de plástico, pedaços de lã e palitos de sorvete um novo brinquedo para ela mesma. Um brinquedo feito a partir de materiais recicláveis. Porém, o “Garfinho” (como é chamada no filme) rejeita a própria existência como brinquedo, afirmando categoricamente que é apenas “lixo” e por vezes tenta se tacar na lata de lixo. Paralelamente a isto, temos uma importante personagem feminina forte neste filme, Betty – uma pastora de ovelhas – que virou um brinquedo “sem dono” há alguns anos e agora, tem que se virar como pode nas ruas para sobreviver a um mundo em que existem brinquedos esquecidos pela sociedade e que não tiveram a “sorte” de serem acolhidos por uma família.

Com o anúncio de *Toy Story 4*, parte do grande público achou que não era necessário, pois não tinha mais o que o estúdio poderia inventar para contar. Foi aí que o estúdio de animação da Pixar teve uma ideia de não só conseguir fazer uma história para crianças, mas também para adultos e principalmente para as crianças que agora estão maiores e que assistiram aos dois primeiros filmes há 10 anos atrás. O filme, quando foi lançado, consagrou-se como um sucesso de bilheteria e reuniu críticas bastante positivas. Nesse novo filme é possível observar novos detalhes na animação. Novos recursos tecnológicos foram chegando e possibilitando um realismo mais profundo no ambiente da animação e também na face dos personagens. É a tecnologia a serviço da narrativa.

Extremamente contemporâneos, universais e que dialogam, através de um roteiro competente e magistral, com toda a faixa etária possível que for assistir a este filme. Descasos da sociedade, desigualdade social, periferias e até mesmo o debate do que é um brinquedo que é feito de material reciclado, afinal, se o seu dono está se divertindo, não há como ele ser um lixo, certo?! Além disso, Betty vai ensinar muito ao Woody e abrir os olhos dele em relação a como o mundo funciona, o que, em dado momento, irá gerar uma importante escolha que o Xerife deve fazer: voltar para a sua dona (Bonnie) e desfrutar da vida de um brinquedo amado ou ser solidário a causa de sua amiga Betty e experimentar aquele novo mundo, um tanto mais selvagem e incerto com ela.

Porém, se mesmo a breve descrição destes filmes ainda dá margem a mínima dúvida da relevância e qualidade da franquia, aqui vão outros fatores pelos quais *Toy Story* vale o tempo e a atenção dos espectadores. A começar pelos protagonistas Xerife Woody e Buzz Lightyear, praticamente representando o amor do cinema americano por filmes de faroeste e ficção científica, mas também expandindo com coadjuvantes divertidos e carismáticos, como Rex, Porquinho, Senhor Cabeça de Batata e Slinky. E vai muito além do público infantil, como já mencionado aqui. É impressionante como os filmes se tornam mais preciosos à medida em que crescemos. Entendemos melhor as referências e, à medida em que envelhecemos, notamos como a série é ideal para se introduzir a um público mais novo. *Toy Story* é para todos.

Soma-se a isso o fato de ser uma franquia premiada, pois o primeiro *Toy Story* praticamente inaugurou a categoria de Melhor Animação no Oscar. Quando o primeiro filme foi lançado, a academia concedeu um prêmio de conquista especial pelos efeitos visuais, e anos depois, teríamos a nova categoria. Assim que *Toy Story 3* estreou, não só o longa foi premiado na categoria de Melhor Animação, como também foi indicado para Melhor Filme – feito que apenas *A Bela e a Fera* e *Up: Altas Aventuras* haviam realizado.

Por fim, também vale ressaltar as poderosas canções do compositor Randy Newman, feitas exclusivamente para a franquia e que tornam os filmes um tanto mais prazerosos, musicalmente falando. No fim, *Toy Story* é acima de tudo a abordagem de temas como a infância e a amizade e, se os adultos mantivessem metade da inocência e do amor que as crianças possuem pelo próximo todos cantaríamos a solidária conclusão que Newman chegou em sua música, afinal “Amigo, Estou Aqui.”

Inovação e tecnologia a serviço do telespectador.

Nas palavras de Lemos e Carvalho, “a evolução tecnológica está intimamente ligada à evolução do ser humano. Desde os tempos mais remotos, a humanidade utiliza-se de instrumentos para sua sobrevivência.” (LEMOS E CARVALHO, 2014, p.31). A afirmação dos pesquisadores vai ao encontro do estudo em relação ao sucesso da franquia. *Toy Story*

é uma das mais lucrativas do cinema Hollywoodiano, desde o grupo de computação que se destacou em produções como *Star Wars* e *Exterminador do Futuro 2*, a computação gráfica tem sido uma aliada em produções dos grandes estúdios e, com pioneirismo na tecnologia de *render*. Steve Jobs cria um software de *render 3D* para produzir animações completamente digitais e então nasce *Toy Story* através de um renderizador chamado *renderman*, era a inovação em favor do cinema, logo a tecnologia tomava conta das telas dos cinemas mundiais, quebrando recordes de bilheteria com um longa-metragem sobre brinquedos totalmente produzido digitalmente e assim, a fantasia ganharia outras proporções.

Com o acesso do capital pela compra contratual de mais dois filmes da franquia, a *Disney* então junto a *Pixar* tomam a frente da tecnologia com pioneirismo por anos, enquanto outros estúdios corriam atrás dos processos produtivos para um novo mercado que crescia e a cada ano que se passava, com a evolução dos *hardwares* de processamento de dados, as produções ficavam mais robustas, mais engenhosas e realistas; a computação gráfica não fazia só mais parte de filmes, agora as animações totalmente digitais faziam parte de um mercado lucrativo e engenhoso.

O próximo passo que surgiu foram as produções 3D, onde um óculos com lentes de diferentes polarizações, poderia identificar propagações de luz e transmitir diferentes ângulos ao glóbulo ocular humano, gerando a sensação de profundidade e uma *parallax* entre planos, assim como o cinema, a tecnologia foi desacreditada e achava-se que iria desaparecer em pouco tempo e que o público logo iria enjoar da tecnologia, porém não é a realidade que vemos nas salas do mundo inteiro, as produções de imagens 3D se expandiram para todos os tipos de filmes, onde câmeras capturavam ângulos como os olhos humanos e agora eram produzidos tanto digital, como fisicamente. Era a perpetuação da tecnologia 3D. Para Fialho (2018), a desconfiança em um produto inovador é palco para discussões: “as pessoas que são inovadoras, dizem, costumam ter a cabeça nas nuvens, mas na verdade estão apenas trabalhando em um horizonte mais longo do que a pessoa mediana.” (FIALHO, 2018, p. 55). Como a evolução tecnológica nunca para, a Microsoft lança seu produto Beta para o mercado, um óculos de realidade aumentada chamado *HoloLens*, as possibilidades eram gigantes, a tecnologia ainda era beta, mas já era inovadora, uma lente translúcida que era capaz de inserir uma imagem entre os olhos do espectador e o mundo, esta tecnologia se mostrou mais surpreendente quando o óculos apresentava um *tracking* real-time do ambiente externo, pode-se aplicar uma tela de exibição em uma parede física e mantê-la lá para reproduções de vídeos externos. O conceito de Realidade Aumentada é explicado por Fialho “a realidade aumentada, não nos move para mundos alternativos; ela simplesmente “aumenta” nosso estado de presença atual dentro da realidade do cotidiano.” (FIALHO, 2018, p.11). A diferença mais tangível é o nível de imersão para o usuário.

Em pouco tempo, a tecnologia tomou proporções gigantescas e trouxe variações de realidade virtual e as mais diversas aplicações para todas as áreas possíveis, e como não podia faltar, os estúdios Hollywoodianos não ficaram para trás e inseriram as tecnologias de RA e RV em suas produções, onde a necessidade de trazer realismo para câmeras digitais levou estúdios a contratar cinegrafistas de cinema para mergulharem em ambientes de realidade virtual afim de fazerem filmagens dentro do ambiente digital, dando assim um tom mais humano e realista para as animações, não só os cinegrafistas se inseriram no ambiente, mas produtores, animadores e outros membros da produção mergulharam naquele mundo e acompanhavam em tempo real as filmagens e as animações.

O termo Realidade Virtual já aparecia na década de 1980, quando o músico Jaron Lanier, iniciou a produção com simuladores de Realidade Virtual. Na visão de Fialho (2018), a vantagem da Realidade Virtual perante a Realidade Aumentada “reside no fato de que objetos virtuais podem ser inseridos (por sobreposição) no ambiente físico, permitindo interações tangíveis mais fáceis e naturais.” (FIALHO, 2018, p.17). O uso de equipamentos de custo menos elevados que os necessários aos sistemas de Realidade Virtual, já que a RV não pode inserir elementos físicos dentro do ambiente virtual. Para os pesquisadores Kalavsky, Kirner e Pinho (2018) a Realidade Virtual “compreende tecnologias avançadas de interface, que permitem ao usuário realizar imersão, navegação e interação em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, utilizando canais multissensoriais”. (PINHO, apud, 2018, AUTOR, p.21). No entendimento de Martins (2000) e Vince (2004), um ambiente virtual deve agregar as seguintes características:

Sintético: O ambiente gerado em tempo real, modificando-se conforme a interatividade do usuário. Não é, portanto, uma gravação multimídia que sempre se repete.

Tridimensional: o ambiente deve causar no usuário a percepção do espaço 3D onde ele pode ainda se movimentar e perceber as relações de seu movimento com as dimensões de comprimento, largura e altura no espaço com o qual interage.

Multissensorial: É preciso que mais de uma modalidade sensorial seja usada para representar o ambiente. Portanto, sentido visual, sonoro, espacial (de profundidade), percepção da variação térmica etc.

Interativo: O computador por meio de dispositivos de entrada, como sensores acoplados em luvas ou botas, pode modificar em tempo real o ambiente virtual em reação às ações do usuário.

Realístico: Envolve a precisão com que o ambiente virtual representa os ambientes e os objetos reais, ou seja, matizes de cores e formas, intensidade humana e reflexiva.

Imersivo: Essa característica é normalmente obtida com o uso de capacetes dotados de óculos estereoscópicos, fones de ouvidos (a percepção sonora fones de ouvidos (a percepção sonora é

muito importante na imersão) e luvas para favorecer o controle reativo.

Com Presença: Caracteriza-se como um sentido subjetivo, responsável por dar ao usuário a impressão de que ele está fisicamente dentro do ambiente virtual. (FIALHO, 2018, p.22)

Todos os conceitos elencados acima nos servem para auxílio do entendimento ao que tange o processo de criação.

Hoje resta saber, quando a tecnologia de realidade aumentada chega às telas dos cinemas? A título de exemplificação, um dos pesquisadores deste grupo, Renan Oliveira, trabalha diretamente com essa tecnologia na TV Globo. Para Oliveira “é um privilégio ser um dos pioneiros no uso da tecnologia para *broadcast* e programas de entretenimento ao vivo na televisão e um entusiasta para ver a tecnologia de realidade aumentada nas telas do cinema. “A evolução da computação gráfica durante esses anos é notável em todos os quatro filmes. O primeiro e o segundo filme tendem a dar mais atenção aos detalhes dos personagens. É possível ver os detalhes das texturas em cada roupa dos bonecos, sejam eles feitos de pano, borracha, plástico ou mesmo madeira.

Analizando os personagens

Como relatado anteriormente, o quarto e último filme acompanha a história de Woody, Buzz e seus amigos, agora morando na casa de Bonnie, a criança que ganha de Andy a tão querida e amada caixa de brinquedos. O longa, apesar de ser destinado para o público infantil, consegue trazer temas que de certa forma entretêm os adultos também. E são alguns desses temas que iremos citar a seguir.

Segundo Rabiger “os aspectos visuais e comportamentais do filme são universalmente acessíveis porque os seres humanos de qualquer lugar do mundo possuem processos de percepção e emoção comuns”. (RABIGER, 2007, p.31). Para um movimento ativo em cena de personagem, o pesquisador Rabiger propõe as seguintes perguntas:

Do que esse personagem está se afastando?

Do que esse personagem está se aproximando?

O que esse personagem está tentando conseguir ou fazer a longo prazo?

O que esse personagem está tentando conseguir ou fazer neste momento?

Que nova situação este personagem está enfrentando?

O que está atrapalhando este personagem?

O que o personagem vai querer a seguir?

Como este personagem está tentando superar obstáculos?

Como este personagem enfrenta uma nova situação depois de tentar se adaptar?

(RABIGER, 2007, p.87)

Para todos que assistiram ao filme, podemos ver que novos personagens foram adicionados ao longa. Dentre eles temos Garfinho, Coelhoinho, Patinho, Duke

Caboom, entre outros. Mas o personagem que terá destaque nesse trecho da pesquisa é o Garfinho. Por mais incrível que pareça, ele é um dos personagens mais complexos dos quatro filmes (e isso é assustador dado a existência dos demais). Na história, ele é apenas um garfo transformado em brinquedo por Bonnie durante um projeto de trabalhos manuais na escola, que a todo momento, sente a necessidade de ir para o lixo, pois tem a certeza de que não pertence aquele mundo ou mais precisamente ao quarto de Bonnie. Garfinho, nesse sentido, não é somente um talher descartável remexido por uma criança. Ele é, a materialização de uma criação; é a primeira ideia de Bonnie sobre o que é ter algo somente seu. Basicamente, ele se torna uma personificação do sentimento de impertencimento.

Outro personagem que nos despertou curiosidade, foi a então vilã Gabby Gabby. Ela, assim como Garfinho, possui o mesmo sentimento de impertencimento. Ela não se vê como algo. Ela apenas sonhava acordada, em suas tardes de chá em um antiquário bem velho, amando e sonhando com uma vida que nunca teve, ou seja, ao lado de uma criança. Nesse ponto, aquela que talvez seja a metáfora mais bonita do filme, é revelada. Woody, que sabe muito bem como é amar e ser amado, entende que sua voz pode ser cedida à sua nova amiga visto que ele se tornou um brinquedo sem dono. Em um gesto de amizade, ele se desfaz daquilo que um dia alegrou Andy. Assim ele doa a sua caixa de voz que entoava a famosa frase: “Tem uma cobra na minha bota!”.

Quantas vezes nós não passamos por algo similar, com o sentimento de não pertencer ao lugar em que estamos, até mesmo de não aceitar nossa própria identidade ou até mesmo a mudança dela?

Conclusão

Como discutido, *Toy Story 4* aborda temas bastante sofisticados e atuais. Então, não podíamos deixar de falar sobre o protagonismo feminino que está presente em boa parte do longa. Betty, a pastora que sempre foi apresentada de uma forma doce e frágil, está de volta para mostrar que toda sua fragilidade foi deixada de lado. Logo no início do filme, vemos que ela é descartada por Molly (a irmã mais nova de Andy) e com o desenrolar do longa, ela acaba parando em um antiquário de uma cidade do interior. Sua ideia de mundo passa a ficar clara: ou ela aceita a nova realidade, vivendo de maneira independente e trazendo alegria as crianças dos lugares mais variados, ou passa o resto de seu tempo, lamentando o abandono e criando ódio e rancor, assim como fez o vilão Lotso em *Toy Story 3*. A postura decidida e independente de Betty a torna um exemplo necessário de empoderamento feminino (atitude que devemos incentivar em ambientes familiares, acadêmicos, de trabalho e que vem sendo bastante discutida e representada em vários meios audiovisuais). Com isso, podemos concluir que além de ser uma animação de sucesso, *Toy Story 4* carrega várias mensagens que servem tanto para crianças, quanto para adultos,

gerando assim empatia e identificação no público. Fãs de todo o mundo acreditaram que a história dos brinquedos havia terminado quando Andy levou Woody e o resto do grupo para viver com Bonnie. Mas quando uma história acaba, outra está prestes a começar...

Ao que tange os trânsitos narrativos, muito se adequa a própria insatisfação do homem em sempre se recriar e a evolução tecnológica permite isso. Muda a tecnologia, mas o ser humano permanece o mesmo e este continua ávido por uma boa história. O melhor recurso tecnológico nos permite outras visões e novas perspectivas, mas a essência, que é a narrativa que conecta uns aos outros, essa permanece indissolúvel e imutável, embora sempre multifacetada e rica no sentido mais amplo possível da palavra.

Notas finais

¹ DISNEY/PIXAR- Produtora: Disponível em: <https://www.pixar.com>. Acesso em 23/02/2020

Bibliografia

- ARISTÓTELES. Poética. São Paulo: Nova Cultural, 1984. (Coleção Os Pensadores).
- CAMPOS, Flávio de. Roteiro de cinema e televisão. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- FIALHO, Arivelto. Bustamante. Realidade virtual e aumentada: tecnologias para aplicações profissionais. São Paulo: Érica, 2018.
- FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 1982.
- GREIMAS A.J. e COURTÉS, J. Dicionário de Semiótica. São Paulo: Cultrix, 1988.
- HAGUENAUER, Cristina, CUNHA, Gerson Gomes, LANDAU, Luiz. Pesquisas em Realidade Virtual e Aumentada. Curitiba, 1.ed, 2014
- MCKEE, Robert. Story. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- TORI, Romero. KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson. Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Apostila do Pré-Simpósio, VIII Symposium on Virtual Reality, 2006.
- RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estáticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

Filmografia

Toy Story 4, Josh Cooley, 2019