

Crítica // *Mundo estranho* ★★★

Desafio às raízes conservadoras

Mundo estranho, a nova produção da Disney, chega às telas em momento de remodelagem da famosa empresa de animação. Queda de braço entre forças de renovação estão no centro do enredo do filme

Ricardo Daehn

Num cenário extremamente esquentado pelo lançamento do longa de animação *Mundo estranho*, em grande parte constituído com elementos harmônicos em termos de representatividade das chamadas minorias, a Disney trocou de comando central, dispensando o antes todo-poderoso CEO Bob Chapek. O novo filme do diretor Don Hall, nome ligado a sucessos de *Operação Big Hero* (2014), *Moana* (2016) e *Raya e o último dragão* (2021), estreia num momento de novas diretrizes para a empresa secular, associada à ampla transformações de conteúdo. Lugares diferentes, e fora do mapa, impulsionam moradores de Avalônia,

mais particularmente integrantes da família Clade: o pai Jaeger “o mais másculo que há” (como destaca uma narração) e Searcher, o filho, mais aplicado em estudos e interesses botânicos. De olho no futuro, o rústico Jaeger destaca: “somos exploradores, não jardineiros”.

Nesse primeiro momento do longa (codirigido por Qui Nguyen), graficamente, fica evidenciada a aproximação com as chamadas publicações de pulp fiction. Eis que, num lacunar prosseguimento de tudo, passados 25 anos na narrativa, com uma crise energética contornada, Avalônia traz um horizonte rural para o agora fazendeiro Searcher, que deixa no passado tradição de exploração e de desbravamento, legado do pai. “Eu não sou

THE WALT DISNEY STUDIOS MEDIA KITS/DIVULGAÇÃO



Mundo estranho: espaço para a discussão das chamadas minorias

“você”, demarcou Searcher, no passado, e fez cumprir as mudanças de norte. Casado com Meridian, ele mantém a mente arejada para os “fletes fofos” do filho Ethan, adolescente fortemente interessado no amigo Diazo. A família ainda é alargada pela presença do cachorro Legend, que teve uma pata amputada. Entre criaturas fluorescentes e desafios como o de sobreviver a um mar escaldante, os personagens se aventuram em novidades como o da convivência com o gelatinoso ser Splat.

Se o “mundo está mudado”, como prega enunciado do longa-metragem, a criatividade do roteiro se confirma moderada, não apenas pela assumida inspiração em obras literárias de H.G. Wells e Julio Verne. Num liquidificador, componentes de longas como *Avatar*, *Jurassic Park* e *Divertida Mente* dão as caras, seja em estética ou conteúdo. Há relativização do poder gerado

por fontes energéticas, e, nisso, finalmente *Mundo estranho* acolhe ação, com vários personagens metidos na nave batizada *Venture*. Em muitos momentos, Meridian, uma mãe negra, assume cargo de piloto da aeronave *Callisto*. Sem pando, uma vegetação adoecida (por causas desconhecidas), Avalônia corre sérios riscos de ficar sem energia.

Atritos entre três gerações de homens movem muito da trama de *Mundo estranho*: descolado, Searcher vê com bons olhos a diversidade abraçada por Ethan, que conhece o avô (sempre conservador, a ponto de defender um orgulhoso enunciado de “Não vou mudar”), em circunstâncias bem específicas. Num embate com o envelhecido pai, Searcher dispara: “Amo colocar meu amor em algo forte e duradouro”. *Mundo estranho*, aos poucos, se transforma num manual de adaptação a novos tempos.

The Walt Disney Studios Media Kits/Divulgação

