

# A REVOLTA DOS BRINQUEDOS

NUM CENÁRIO QUE APONTA PARA CRISE DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS, **TOY STORY 5** MOSTRA A INSURREIÇÃO DOS BONECOS ANIMADOS CONTRA O ENTRETENIMENTO VIRTUAL

Observatório do Cinema

**Toy Story 5': Woody e Buzz lutam a favor da sobrevivência**



» RICARDO DAEHN

**T**oy Story 5 chega com uma trama desconcertante: os bonecos animados se rebelam contra o vazio do entretenimento virtual e reivindicam a dimensão do lúdico. O filme deve suscitar muito debate no momento em que as crianças estão hipnotizadas pelas imagens do mundo virtual. A arte da animação entra como espaço de resistência cultural e de reflexão sobre a relação das crianças com as máquinas da informação. Tendo por norte a jornada da personagem Jessie, uma boneca vaqueira em crise em *Toy Story 5*, a cantora Taylor Swift contou, em entrevista à rede ABC, da inspiração para a composição *I knew it, I knew you*, contribuição dela ao longa dirigido por McKenna Harris e Andrew Stanton. “Nós vimos Jessie passar por tanta dor e tantos triunfos, e perdas, e conhecemos sua história”, ao que completou: “Mas, no novo filme, vemos um desenvolvimento de personagem tão grande e, na verdade, lições com as quais eu me identifiquei à medida em que ela cresceu e aprendeu mais sobre suas experiências e suas memórias”. *Toy Story 5* é o destaque nas estreias da semana.

Ao rememorar lembranças, no fundo de gaveta, o astro Tom Hanks — que na trama dubla o longo personagem Woody — refletiu para o inglês *The Guardian* sobre a infância, tendo por pano de fundo os brinquedos à palma de sua mão: “Um dos melhores brinquedos que já tive foi um helicóptero, que era basicamente um bumerangue. Se você o jogasse do jeito certo e contra o vento ele voltava direito para você... Nunca mais o vi”. Mais empolgada com a lida de objetos e brinquedos do que com o relacionamento amistoso com humanos, é a pequena Bonnie,

uma menina introspectiva, quem move parte da trama do filme.

É o destino de Bonnie que entra em jogo, quando Jessie (outroza uma exigida boneca) observa a apatia das crianças por demais entretidas com jogos e dinâmicas virtuais (“sem fazer nada”), num mundo nutrido pelo controle de tela e por outras implicações éticas. Atriz que dá voz à personagem alinhada ao entretenimento de tablet e afins, Greta Lee (*Lilypad*, na trama) comentou à imprensa inglesa da própria experiência junto ao controle dos filhos: “Estabelecemos um limite bem claro sobre quanto tempo é aceitável e quando e onde jogar é apropriado. E também damos um passo para trás, e nos concentramos novamente, com prioridade, em coisas como gastar tempo ao ar livre e metidos na natureza. Caminhadas, jardinagem e todas aquelas coisas boas e antigas que ainda são tão divertidas para as crianças”.

Tim Allen, no *The Guardian* destacou a empatia que o filme provoca na plateia, independentemente da idade. “Na estreia, vi a mesma expressão nos rostos de três gerações diferentes”, avaliou. Entre a proibição do uso de redes sociais por jovens, alta voltagem de bullying, disputas de posto de brinquedos convencionais (vistas como “antiguidades”) e estímulo a aspectos lúdicos, o cerne de *Toy Story 5* pode

impactar. “Independentemente de o filme mudar ou não as coisas, ele vai gerar discussões. Veremos o quão popular será a ideia da nossa narrativa”, pontuou Hanks, em entrevista no exterior. Contra o brincar “de verdade”, algo às vias de extinção, entram o poder dos chats, upgrades e do lazer virtual.

Fotos: Disney/Pixar



O novato Amigo Rolinho e a protagonista Jessie em cena de *Toy Story 5*



## INFÂNCIA QUE NÃO ACABA NUNCA

» ISABELA BERROGAIN

A constatação de que, por existir há 30 anos, a franquia *Toy Story* se viu constantemente em meio ao crescimento dos espectadores é uma das certezas de Lindsey Collins, produtora de *Toy Story 5*. “Quem começou a assistir quando criança,

provavelmente leva seus filhos agora aos cinemas. Se começaram a ver na adolescência, agora, na minha idade, veem seus filhos assistindo aos filmes, sozinhos”, comenta, em entrevista ao *Correio*. Na conversa, Lindsey conta de um toque especial de *Toy Story*: justamente a capacidade de atravessar gerações.

### DUAS PERGUNTAS // LINDSEY COLLINS, PRODUTORA DE TOY STORY 5

**Após um final como o de *Toy Story 4*, o que justifica revisitar essa história?**

Bem, acho que sempre estamos nos perguntando por que os filmes do *Toy Story* precisam existir. É uma boa pergunta, porque tentamos nos pautar por esse princípio sempre que vamos fazer um novo. Existe uma história aqui que precisa ser contada? Então, quando nos reunimos para pensar em *Toy Story 5*, algumas coisas nos motivaram bastante. A primeira é que essa seria a história da Jessie. E adoramos o fato de que, quando Woody entregou a estrela de xerife para ela no final de *Toy Story 4*, isso significava que ela estaria no comando do quarto. E a segunda coisa foi que, ao pensarmos nos brinquedos — coisa que sempre fazemos —, pensamos também no que está acontecendo no mundo com o qual eles teriam que lidar. Pensamos: “Ok, tecnologia é, obviamente, algo com que eles teriam que lidar, porque as crianças já lidam e brincam com isso muito mais novas hoje em dia.” Também pensamos: “Isso seria uma grande ameaça para os brinquedos.” Veio daí a combinação de tudo.

**Teremos outros filmes de *Toy Story*? Você acha que há espaço para expandir essa história?**

Eu tenho a impressão que já falamos tantas vezes que não sabemos a resposta para essa pergunta que ninguém mais acredita na gente. Acho que provamos várias vezes que, quando há vontade de contar uma nova história, todos ficam animados. E isso começa quando, de repente, alguém da Pixar pensa: “Acho que tive uma ideia”. E, aí, todo mundo se une em torno dela. Se for verdade que esses brinquedos são pequenos vampiros que ficam sentados observando o mundo passar, isso significa que sempre haverá uma história para contar, porque o mundo sempre terá crianças e os brinquedos sempre estarão presentes no mundo de alguma delas. É apenas uma questão de com qual criança eles estarão em determinado momento, e cada uma delas terá histórias diferentes, vidas diferentes e lutas diferentes, e os brinquedos estarão lá para testemunhar ou ajudar nesses momentos. Então, nesse mundo, nesse cenário, acho que as histórias são infinitas.