

TOY STORY/ 1995

Toy Story- Os Rivais

Um filme de John Lasseter

Realização: John Lasseter/ **Argumento:** Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen, Alec Sokolow, segundo uma história de John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft/ **Montagem:** Robert Gordon, Lee Unkrich/ **Direção Artística:** Ralph Eggleston/ **Música:** Randy Newman/ **Efeitos Visuais:** Thomas Porter (supervisor)/ **Animação:** Pete Docter (supervisor), Rich Quade, Ash Brannon (directores)/ **Genérico:** Susan Bradley - Buena Vista Imaging/ **Vozes:** Tom Hanks (Woody), Tim Allen (Buzz Lightyear), Don Rickles (Potato Head), Jim Varney (Slinky Dog), Wallace Shawn (Rex), John Ratzenberger (Hamm), Annie Potts (Bo Beep), John Morris (Andy), Erik Von Detten (Sid), Laurie Metcalf (Mrs. Davis), R. Lee Ermey (sargento), Sarah Freeman (Hannah), Penn Jillette (locutor de televisão).

Produção: Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold, para Walt Disney Pictures - Pixar/
Cópia: DCP, colorida, versão original legendada eletronicamente em português/
Duração: 81 minutos/ **Estreia em Portugal:** Alfa, Amoreiras, Monumental, S. Jorge, Warner-Lusomundo Olivais e Cascais (Lisboa), em 29 de Março de 1996.

Como argumento não há nada de particularmente novo em **Toy Story**. De facto, qualquer espectador identifica rapidamente qualquer das suas situações, que retomam as das típicas aventuras dos “buddy movies”, americanos e não só (recorde-se o sucesso da dupla Bud Spencer-Terence Hill nos westerns-spaghetti, **Trinitá** e outros). É a clássica situação de rivalidade e desconfiança que um “intruso” provoca e o percurso da sua descoberta e conquista, a entrada no “grupo” e a luta comum (Howard Hawks foi o celebrante maior deste género). O que **Toy Story** nos conta é a situação de um “grupo” de que o membro proeminente é um “cow-boy” (Woody), confrontado com a entrada nele de um elemento estranho, Buzz Lightyear (um “herói espacial”) auto-convencido da sua importância e “ignorando” ainda a sua verdadeira condição que Woody num momento de despeito não se esquece de destacar: Buzz, como os restantes membros do “grupo”, não passa de um “brinquedo”. Muda a condição dos personagens mas também nada se acrescenta de especial ao género. O mesmo tipo de aventura se encontra no desenho animado. Os

estúdios Disney conhecem-no bem, pois uma das suas primeiras longas metragens, **Dumbo**, assenta sobre os mesmos pressupostos.

O que há, portanto, de especial no filme de John Lasseter, que justifique a atenção e curiosidade que despertou, e que também foi, em grande parte, responsável pelo seu sucesso de bilheteira? O facto de se tratar do primeiro filme “inteiramente” gerado por computador, num processo especial criado pela companhia de Lasseter (a Pixar) que lhe valeu um Óscar especial, e que aliado à Disney, que no que se refere a **Toy Story** se limitou à distribuição (todas as grandes companhias, enquistadas nos seus métodos, são renitentes às novidades até estas se imporem e entrarem pelos seus olhos adentro), criou outro trabalho semelhante, **A Bug’s Life**, e um **Toy Story 2**. Mas há também uma diferença de conceito no que se refere ao “objecto” de animação, deixando este o desenho clássico que até então dominava a produção comercial (já há bastante tempo que a animação que Lasseter usa era aplicada quer em tele-discos, quer em curtas metragens que entre nós os festivais de Espinho e Vila do Conde se têm encarregado de divulgar) para assumir a forma do brinquedo “real”, o que gera um efeito de verosimilhança e de aceitação por parte do público (em especial o infantil) mais eficaz e amplo do que o desenho tradicional, que na exploração de “merchandising” perde sempre algo da sua “aura”, que o método da Pixar mantém e aumenta. Isto é uma razão tão importante para o sucesso como o trabalho de computador (que resulta também mais económico do que a animação tradicional), já usado na animação clássica, e pelos estúdios Disney desde **The Little Mermaid**, tendo-se imposto, e conquistado os favores de todos com o triunfo que foi **Beauty and the Beast**. O referido efeito de “real” reforçado pela profundidade de campo que se destaca em **Toy Story** era uma das surpresas desta última obra prima daqueles estúdios, “reproduzindo” os “movimentos” de câmara dos grandes musicais de Berkeley. Com o computador “parece” que os “personagens” são vistos de todos os ângulos no mesmo plano, o que era impossível de atingir no desenho tradicional. É principalmente pelo seu papel de pioneiro que **Toy Story** merece o destaque que tem tido. Mas também pela maneira simples como retoma os modelos narrativos clássicos dentro dessa forma nova, explorando como o mesmo saber e engenho o humor e o suspense. A mistura dos dois está sintetizada de forma irresistível na corrida final dos dois heróis atrás do carro das mudanças, com o *gag* do cão cuja mola se distende ao longo da estrada. Também retoma uma certa dimensão “moral” herdada dos filmes de Disney, com o personagem dos “vilões”, o garoto vizinho que destrói os brinquedos, émulo do “amigo” de **Pinocchio** na “Ilha do Prazer”, e o seu cão, com momentos que recordam o fabuloso gato Lucifer de **Cinderella**.

Manuel Cintra Ferreira

Texto originalmente escrito antes da entrada em vigor do novo Acordo Ortográfico