



Brinquedos vão enfrentar a chegada avassaladora da tecnologia na rotina infantil em "Toy Story 5"



"Cara de Um, Focinho de Outro" acompanha uma jovem que transfere sua mente para o corpo de um castor robótico

se convertendo em vendas. Até que, em 1990, a Pixar parou de produzir computadores e focou em desenvolver apenas ferramentas de animação 3D, enquanto desenvolvia uma parceria com a Disney para desenvolver projetos animados.

Assim, em 1991, a Disney investiu cerca de 26 milhões de dólares para que a Pixar produzisse três filmes gerados por computador. A ideia original era que o primeiro filme fosse um especial de Natal. Porém, John Lasseter e os outros animadores forçaram com os executivos e convenceram os engratados da Disney a aprovarem um longa-metragem. E assim nasceu "Toy Story". Lançado em 1995, o longa se tornou a primeira animação 3D animada 100% em computador na história do cinema. O filme foi um

fenômeno de crítica e bilheteria, arrecadando mais de 373 milhões de dólares ao redor do mundo.

Em entrevista ao BAFTA, Pete Docter, Chefe Criativo da Pixar desde 2018, contou um pouco mais sobre seus primeiros dias e seu envolvimento em "Toy Story".

"Eu estava em San Rafael, na Califórnia, e me lembro de sentar em frente aos gráficos e vetores na tela do computador, tentando descobrir como tudo aquilo funcionava com todos aqueles números, e eu só conseguia pensar: 'onde eu fui me meter?' [risos]. No começo, éramos apenas dez funcionários, então todo mundo fazia um pouco de tudo. Quer dizer, eu escrevia um pouco e fazia modelagens e animações em geral. Eu fui contratado principalmente para cuidar da movimentação nos personagens. Mas a verdade é que todo mundo fazia um pouquinho de tudo, porque não tínhamos muita gente na

equipe", explicou.

"Meu primeiro trabalho na Pixar foi em um comercial da Listerine. A garrafa do enxaguante bucal estava lutando boxe. Na época, a Pixar já havia feito uns quatro curtas-metragens, e na minha cabeça, eu entraria na casa para fazer mais curtas. Só que, em vez disso, eu acabei fazendo comerciais de TV, que eventualmente me levaram a trabalhar em um projeto que seria um especial de Natal inicialmente, mas que acabou se transformando no primeiro Toy Story", completou.

A partir de "Toy Story", as ações da Pixar passaram a se valorizar e o mercado de animações de Hollywood voltou seus olhos para aquela empresa. Finalizado o primeiro filme, eles não poderiam parar. Precisavam bolar o próximo sucesso. Paralelamente a isso, o acordo com a Disney, que bancava parte dos filmes e cuidava da distribuição não estava mais sendo vantajoso para a Pixar, que não ti-

**“**Nossos diretores precisam encontrar elementos que façam o público se surpreender, mas também consiga reconhecer sua própria humanidade na tela”

**PETE DOCTER**

na os direitos sobre histórias e personagens que criava e ainda pagava taxas ao estúdio do Mickey. Porém, eles tinham um contrato.

Conforme os novos filmes foram estreando e se consagrando nas premiações entre o fim dos anos 90 e o início dos anos 2000, a Pixar acabou ficando maior que a própria Disney. Eles viraram referência e sua "fórmula" de contar histórias passou a ser a galinha dos ovos de ouro das animações. O problema é que ninguém conseguia desenvolver tecnologias tão surpreendentes e nem contar histórias com tanto "coração" quanto a Pixar.

Após uma série de discordâncias entre a Disney e a Pixar, mais especificamente Steve Jobs, a Disney cedeu e comprou a o estúdio por cerca de 7,4 bilhões de dólares em janeiro de 2006. A justificativa da Disney para a compra veio de um desfile de personagens nos parques da empresa. Eles perceberam que nenhum dos personagens celebrados pelas crianças eram recentes. A Disney estava ultrapassada. Com a aquisição da Pixar, além de agregarem ícones das animações recentes a seu panteão, eles puderam fazer intercâmbios de tecnologia e narrativa para aprimorar suas próprias animações.

### História premiada

Atualmente, a Pixar já lançou 29 filmes animados, dezenas de curtas e séries animadas, como "Carros na Estrada" e "Ganhar ou Perder". No total, o estúdio conquistou 23 estatuetas do Oscar e arrecadou mais de 15 bilhões de dólares em bilheteria, fora o dinheiro arrecadado com produtos, como videogames, brinquedos, parques temáticos e roupas. São personagens extremamente populares que estão presentes em todos os lugares, em todos os produtos.

Ao longo desses 40 anos, a Pixar emplacou verdadeiros ícones da cultura pop mundial, como o Xerife Woody, Buzz Lightyear, Wall-E e o Relâmpago McQueen. Mas quem acha que eles estão satisfeitos, se enganou. Conforme Peter Docter revelou na entrevista ao Bafta, a Pixar tem atualmente oito projetos em produção neste exato momento.

"Um animador traz personagens à vida. Um diretor comanda toda a história. Atualmente, o meu trabalho [enquanto chefe criativo] é garantir que cada diretor, cada time que esteja trabalhando em um filme, sejam os

melhores possíveis [...] Acho que temos oito filmes em diferentes estágios de produção neste momento, então é bastante trabalho, mas é muito legal", disse.

O próximo filme do estúdio é "Cara de Um, Focinho de Outro", uma aventura que acompanha uma garotinha apaixonada pelos animais que acidentalmente transfere sua mente para um castor robótico de última geração. Perdida na mata, ela vai aprender a se comunicar com os animais, enquanto tenta voltar para casa. O filme está com estreia marcada para o próximo dia 5 de março, quando chegará aos cinemas de todo o Brasil.

Docter, inclusive, disse estar ansioso para que o público veja essa aventura, que ele definiu como "muito divertida".

"Não estou envolvido na direção de nenhum desses oito filmes, mas estou muito ansioso para 'Cara de Um, Focinho de Outro', nosso próximo filme. Daniel Chong, que trabalhou comigo em 'Divertida Mente', está trazendo essa história brilhante. É muito engraçado, então espero que todos possam ver nos cinemas, porque é sensacional! E é importante assistir no cinema, poque há momentos que ficam estonteantes na tela grande, com as reações do público", disse.

Em 18 de junho, Woody, Buzz e todos os brinquedos mais amados do cinema retornam em "Toy Story 5", que colocará a turma contra um tablet de brinquedo. Esse confronto entre a tecnologia e o analógico promete render muitas histórias ainda, mostrando que a Pixar não se apegou ao passado e segue mirando o futuro para que esses sejam apenas os primeiros 40 anos do estúdio.

"Acho que estamos chegando em um ponto interessante da história da animação, em que as pessoas cresceram com tantas novidades ao seu redor que agora estão procurando por coisas novas no cinema. E esse é o nosso grande desafio. Nossos diretores precisam encontrar elementos que façam o público se surpreender com algo nunca visto antes, mas que também consiga compreender e reconhecer sua própria humanidade refletida na tela", concluiu Pete Docter.

Com essa paixão pelo novo, mas sem se afastar de suas raízes, a Pixar segue trilhando um dos caminhos de maior sucesso na história do cinema, rumo ao infinito e além!