

## A Trilogia Toy Story e os caminhos da maturidade

*Luciana Helena Mussi<sup>1</sup>*



Ao decidir escrever sobre a Trilogia de Toy Story, pensei que antes de qualquer letra, palavra ou frase que brotasse da minha mente, eu iria pesquisar sobre o tema, pois me senti com uma imensa responsabilidade, escrever sobre uma obra que fala sobre todos nós, em diferentes fases da nossa longa, às vezes curta, caminhada pela vida.

E assim, mergulhei em minhas lembranças, nas experiências do brincar com meus pequeninos pacientes, trazendo o célebre médico e psicanalista inglês Donald Winnicott com a sua experiência clínica sobre o brincar e, é claro, utilizei as sinopses e críticas de revistas e jornais. Além disso, senti a necessidade de entrevistar, de maneira informal, algumas pessoas, que tinham assistido a todos os filmes da série, a falarem sobre o que mais lhes havia tocado na trilogia. As respostas, como eu já esperava, não poderiam ser diferentes: nostalgia, lembranças, medo do inesperado, do dramático efeito do tempo, do envelhecer e da derradeira e inelutável morte que não seja assim, tão solitária.

Para Winnicott, o brincar exerce um importante significado no desenvolvimento criativo, tanto da criança quanto do adulto. O brincar está relacionado com a idéia de poder encontrar neste ato o seu potencial criativo, e é através deste processo que o indivíduo se descobre. É brincando que a criança revela seus medos, alegrias, angústias, conflitos, busca entender-se e ao mesmo tempo compreender a realidade social e cultural em que vive, expressando aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras. É na ação do brincar que a criança investe toda a sua história pessoal de vida até então construída. Através do brincar a criança está experimentando o mundo, os movimentos e as reações, tendo assim elementos para desenvolver atividades mais elaboradas no futuro. Através do simbólico jogo da brincadeira, a criança irá entender o mundo ao redor, testar habilidades físicas, funções sociais aprender as regras, colher os resultados positivos ou negativos de seus feitos (ganhar, perder, cair),

---

<sup>1</sup> *Luciana Helena Mussi* – Engenheira, psicóloga e mestranda em Gerontologia pela PUCSP. E-mail: [lh0404@terra.com.br](mailto:lh0404@terra.com.br)

registrando o que deve ou não repetir nas próximas oportunidades. A brincadeira permite um extravasar dos sentimentos, auxilia na reflexão sobre a situação, criando várias alternativas de conduta para o desfecho mais satisfatório ao seu desejo. O ato de brincar favorece o entendimento de certos princípios de vida, como o de colaboração, divisão, liderança, obediência às regras, competição e acima de tudo, lealdade.

E é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto se encontram na sua própria liberdade de criação. Tudo isto pode ser visto e vivido na Trilogia de Toy Story, mas acrescido pelo fator tempo que acaba levando até um brinquedo (ou será nós mesmos) a envelhecer – e é o efeito do tempo que se impõe e se faz presente.

O primeiro filme Toy Story de 1995, dirigido por John Lasseter, apresenta uma visão sensível e encantadora da infância, a partir da história de Woody, o caubói de brinquedo e seus amigos que se vêem preteridos na afeição do menino Andy e temem ser abandonados quando este ganha o astronauta Buzz de aniversário. Era assim em todo aniversário de Andy, a mesma ameaça: ser substituído pelo novo, por aquele que, na ilusão, trará a novidade, a descoberta, é o esquecimento daquele que um dia também trouxe os mistérios da vida e que hoje já parece um brinquedo “velho”, sem o mesmo brilho dos áureos tempos. A oposição entre o brinquedo “antigo”, representado por Woody, uma marionete típica dos anos 40 e o brinquedo “moderno”, um astronauta cheio de comandos automáticos, típico do final do século 20, é ao mesmo tempo uma agradável e até comovente lembrança para os adultos, mas também significa um dilema real para as crianças que continuam herdando “velharias”. E esta oposição também revela o tema mais profundo, constante e importante do que viria a ser a trilogia: o poder do tempo e suas consequências.

Brinquedos são objetos de grande carga emocional que desde o começo, são destinados a destruição ou abandono, feitos para marcar etapas na vida de uma pessoa e descartados assim que não atendem mais à curiosidade ou à inteligência. O tema da natural obsolescência do brinquedo – e o quanto ela marca a passagem de tempo na vida de cada pessoa – foi aprofundado em Toy Story 2, dirigido também por John Lasseter em 1999.

Neste segundo filme, Buzz e outros brinquedos formam um time para resgatar Woody, raptado por um inescrupuloso colecionador. Nesta nova aventura Woody conhece a boneca Jessie, possivelmente sua contemporânea, que é resgatada depois de um longo exílio no terrível limbo do depósito, transição inevitável para o brinquedo ainda íntegro, não mais privilegiado pela atenção de uma criança que está prestes a se tornar um adulto. Com isto, o fim não poderia ser outro: acabar como antiguidade exposta num museu, apenas vista e admirada por adultos e crianças, entretanto, nunca mais tocada com carinho por uma criança. Em Toy Story 2 já se levanta a preocupação que está no centro do terceiro filme: o que será dos brinquedos quando Andy chegar à idade adulta?

Toy Story 3 enfrenta o problema. Dirigido por Lee Unkrick, este terceiro e último filme da série, coloca todo o universo dos brinquedos apresentados nos filmes anteriores na encruzilhada fatal de suas breves existências: Andy, o dono dos brinquedos, está agora com 17 anos, e está para deixar a casa da mãe para fazer faculdade – mas, detalhe significativo, resiste às propostas da mãe para que seus brinquedos sejam doados. Mas Woody, Buzz e os outros temem terminar no sótão ou, pior, no lixo. É por acidente que eles acabam em uma creche que, de início, parece até acolhedora. Mas haverá uma mudança radical com o aparecimento de um urso de pelúcia cor-de-rosa de nome Lotso, só na aparência amigável, que governa a creche, que mais parece uma prisão, onde os brinquedos de Andy vão parar. Relegados à sala das crianças menores, os brinquedos são surrados e desmembrados com brutal inocência pelos pequeninos. O complicado plano de fuga de Woody e seus amigos se dá à noite, por salas e pátios sinistros. Vale dizer, que Lotso, o vilão da história, é ainda mais ambíguo. Descobre-se, afinal, que seu cinismo tem suas raízes em uma experiência traumática: esquecido por sua dona em um passeio no campo acabou substituído por um urso idêntico.

Mas, a muito custo, os brinquedos escapam da zona cinzenta representada por Lotso. Vemos, assim, nove brinquedos extraviados em um imenso depósito de lixo, apanhados por uma torrente de detritos que desce em direção a um incinerador. Não há escapatória: o caubói

Woody, o astronauta Buzz e seus companheiros vão morrer. Conformados, serenos, eles se unem: se o fim é inevitável e não há a quem recorrer, pelo menos vão todos juntos, como os grandes amigos que sempre foram. Que destino terão nossos heróis?

São nos seus gloriosos minutos finais, que os temas de perda, afeto, vida, morte e o inevitável rio do tempo são resumidos com todo o poder metafórico do bom cinema – cada pessoa na platéia, independente da idade, encontra um ponto de contato com o que vê, e ali coloca sua alma e sua experiência. Ou melhor: ali somos todos crianças, em momentos diferentes de nossas trajetórias.

O sucesso da Trilogia de Toy Story reside também em temas como a Obsolescência e o medo do envelhecimento, da morte. “Obsolescência”, o drama de se tornar obsoleto, ultrapassado, descartável, está presente em toda a trilogia. E o que se sente com esta inquietante questão que pulsa e ao mesmo tempo incomoda a nós adultos, é o quanto tudo isto está presente em nossas vidas. Fazemos parte de uma sociedade de consumo, somos criados para isto, eternas substituições do “velho” pelo “novo”, nos desfazemos das nossas coisas num estalar de dedos, são as relações efêmeras que agora dominam, o quanto nos vendemos pelo “novo”?

Bem, vale a reflexão, somos responsáveis pela nossa trajetória de vida, os brinquedos de Toy Story demandam vida, exalam sentimentos, nada mais são que nossos recursos internos, pois aprendemos “a ser” com eles - a vida pulsa naqueles brinquedos, emprestamos partes de nós mesmos para que eles vivam na nossa imaginação e que nos auxiliem a seguir o curso da vida. Tornar-se obsoleto, ser descartado e esquecido num baú qualquer, é o medo que permeia o nosso viver e que a série tão brilhantemente nos mostra. Mas nascer e morrer são necessidades da alma, e cabe a cada um de nós “significar” cada fase destes extremos, que muitas vezes, nos parecem tão próximos.

#### **Referências**

- BAIANA, A.M. Toy Story 3: nossos brinquedos, nossa história. Disponível em: <[http://anamariabahiana.blog.uol.com.br/arch2010-06-13\\_2010-06-19.html](http://anamariabahiana.blog.uol.com.br/arch2010-06-13_2010-06-19.html)>. Acesso em 25/06/2010.
- CALIL, R. Emocionante, longa compõe a melhor trilogia do cinema. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1806201015.htm>>. Acesso em 18 de junho de 2010.
- TEIXEIRA, J. Dores da maturidade. Revista Veja. São Paulo, nº 25, p.148-150, jun./2000.
- WINNICOTT, D.W. O brincar e a realizada. Rio de Janeiro: Imago, 1975.