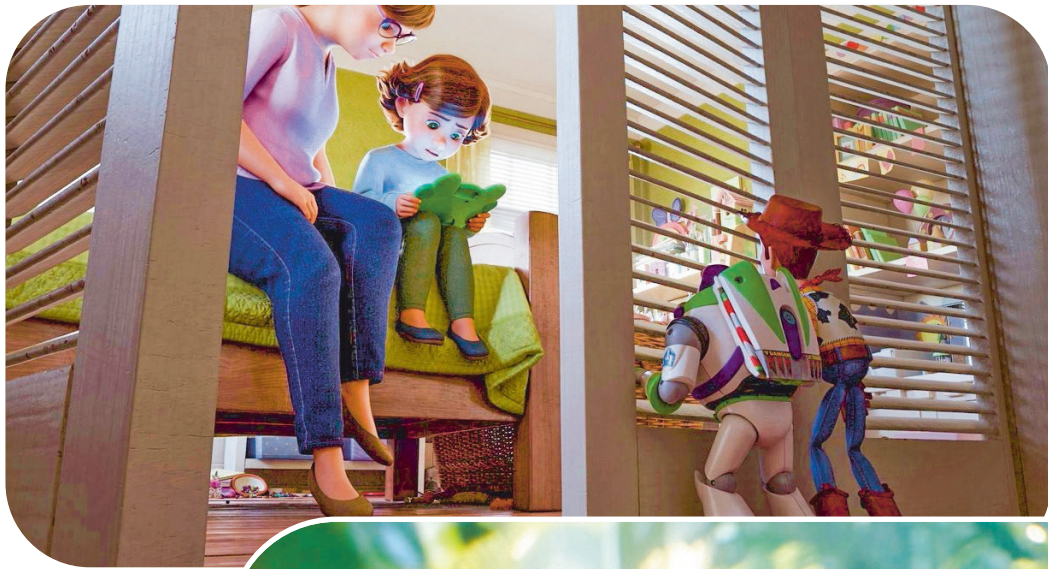


Woody, Buzz en co. krijgen concurrentie van een tablet in 'Toy Story 5'

# En zo gaan de poppen



Na het geflopte *Lightyear* zet Pixar zijn oudste franchise opnieuw op de rails met *Toy Story 5*. Daarin dreigen de bekende speelgoedfiguurtjes overbodig gemaakt te worden door een tablet. Maar hoe zit het met de houdbaarheidsdatum van *Toy Story* zelf? 'We hebben geen plan voor deze franchise. Niemand weet of er nog een zesde of zevende film zal komen.'

LIEVEN TRIO

Plots moeten de vertrouwde speelgoedfiguren concurreren met de glimmende Lilypad, een tablet.

© DISNEY



In mei 2019, enkele weken voordat *Toy Story 4* in de zalen kwam, kwam acteur Tom Hanks op de sofa bij talkshowhost Ellen DeGeneres getuigen over zijn emotionele afscheid van Woody, de plastic cowboy aan wie hij al sinds 1995 zijn geruststellende stemgeluid leende. "Tijdens de laatste stemopnames moest ik mijn rug draaien naar de Pixar-producenten om mijn emotie te verbergen. Ik kreeg het te kwaad. We moesten Woody en Buzz vaarwel zeggen."

Hanks leek er toen oprecht van overtuigd dat het voorgoed gedaan was met *Toy Story*. Maar zoals hij - beter dan wie ook - zou moeten weten: *life is like a box of chocolates, you never know what you're gonna get*. Of nog juist: als Hollywood een gesmaakt recept in handen heeft, weet je eigenlijk goed dat er nog meer van dezelfde chocolaatjes zullen gemaakt worden. En dus kwam er toch een vijfde film.

Meer zelfs: nauwelijks drie jaar na *Toy Story 4* kwam Pixar al met *Lightyear*, een spin-off rond astronaut Buzz Lightyear. Maar die bleek er bij het publiek toch minder goed in te gaan. De film werd lauw onthaald en leverde Pixar een teleurstellende 226 miljoen dollar op. Niet genoeg om uit de kosten te komen en lichtjaren verwijderd van de kaap van 1 miljard, die *Toy Story 3* en *4* met gemak rondden.

Pixar-ancien Andrew Stanton, bekend als regisseur van *Finding Nemo* en *WALL-E*, werkte als scenarist mee aan alle vorige *Toy Story*-films, en nam nu zelf plaats in de regiestoel voor deel vijf. Wanneer we hem vragen welke lessen hij getrokken heeft uit de *Lightyear*-flop, waarbij hij betrokken was als producer, houdt hij het kort.

"*Lightyear* was altijd bedoeld als iets totaal anders. Die film stond helemaal op

zichzelf, dus ik heb er bij het maken van *Toy Story 5* ook niet meer aan teruggedacht. Ik keerde gewoon terug naar de wereld van *Toy Story*, waarin ik het grootste deel van mijn carrière heb doorgebracht."

#### NIEUWE WERELD

Die wereld ziet er vandaag heel anders uit, omdat ook de echte wereld drastisch veranderd is. "De afgelopen jaren zag ik hoe kinderen almaar vaker - en almaar jonger - met schermen bezig waren", zegt Stanton. "De schermen zullen niet meer weggaan. Het is zoals toen tv in de jaren 50 haar intrede deed. Dat konden we in een nieuwe *Toy Story* niet negeren, want het heeft sowieso een impact op het leven van onze speelgoedpersonages."

**'Ik zal trots zijn als deze film ook maar één kind weer naar een stuk speelgoed kan doen grijpen'**

ANDREW STANTON  
REGISSEUR

En zo gaan de poppen aan het dansen in *Toy Story 5*. Plots moeten de vertrouwde speelgoedfiguren van de 8-jarige Bonnie concurreren met de glimmende Lilypad, een vriendelijk uitzienende, maar razend verslavende tablet. Van spelen komt niet veel meer in huis. Bonnies ogen lijken wel vastgelijmd aan haar nieuwe toestel. Dat heeft ook gevolgen voor haar sociale leven: in het echte leven heeft Bonnie moeite om vriendjes te maken, maar in de nieuwe onlinewereld die nu voor haar opengaat, vindt ze wel verbinding - of zo lijkt het toch. Meer nog dan schermtijd is vriendschap de kern van de film.

"Wanneer we een film schrijven, weten we nooit op voorhand waar we zullen uitkomen", zegt Stanton. "Maar gaandeweg

# Weer aan het dansen



ontdekten mijn coscenarist Kenna Harris en ik dat we het eigenlijk wilden hebben over connectie en vriendschap. Want door de alomtegenwoordigheid van schermen is er vandaag veel minder ruimte voor verveling, voor gewoon even nietsdoen."

## BARBIE EN G.I. JOE

"En laat dat nu net de momenten zijn waarop je samen met vriendjes je verbeelding begint te gebruiken. Waarmee ik niet wil zeggen dat tablets en telefoons ons sociaal maken. Voor eenzame mensen kan het net een manier zijn om contact te leggen met anderen. Het kan een mooie extra zijn. Maar het kan geen echte verbinding vervangen", vertelt Stanton.

"Toen ik klein was, speelde ik vaak op straat met een paar andere kinderen. Het klikte niet met iedereen: sommige kinderen wilden tegen een bal trappen, anderen wilden met de bal gooien. Maar er was ook één kind aan de overkant van de straat dat een soort raar kapsalon voor Barbies opzette. Toen ik daar eens met mijn G.I. Joe naartoe ging, had ik plots mijn soulmate gevonden. Die sensatie is zo specifiek: het gevoel dat je precies de vriend hebt gevonden die bij jou past. Dat vergeet je van je hele leven niet meer. Daarover moest deze film gaan."

"Wij hopen dus dat speelgoed een comeback kan maken, een beetje zoals vinyl", lacht Stanton. "Als deze film ook maar een kind opnieuw naar een gewoon stuk speelgoed kan doen grijpen, zal dat mij heel trots maken."

We begrijpen wat Stanton bedoelt, maar tegelijk heeft het iets absurds om een boegbeeld van een van de grootste technologische vernieuwers in Hollywood te horen

pleiten voor een terugkeer van digitaal naar analogoog. "De ironie daarvan ontgaat ons niet hoor", knikt hij.

"Wij maken films met geavanceerde computerbeelden. Maar ik durf wel te zeggen dat we altijd de balans tussen kunst en technologie proberen te bewaren. Bij Pixar staat de technologie volledig in dienst van de kunst en van verbinding. Neem nu AI: dat interesseert ons alleen als het ervoor kan zorgen dat onze artiesten makkelijker en nauwer kunnen samenwerken. Artificiële intelligentie gebruiken om creatieve stappen over te slaan interesseert me niet. Ik wil het spel spelen. Samen met anderen, dat is niet alleen waar *Toy Story 5* over gaat, het is ook voor mij als filmmaker het allerbelangrijkste."

Producent Lindsey Collins treedt hem bij. "Pixar is volgens mij de enige studio

**'Door schermen is er vandaag veel minder ruimte voor gewoon even nietsdoen'**

ANDREW STANTON  
REGISSEUR

waar een hele film in één gebouw gemaakt wordt. Er wordt niets uitbesteed. Dat koesteren we enorm, dus we gaan zeker geen technologie omarmen die afbreuk doet aan onze collectieve manier van werken."

## WOODY'S BIERBUIKJE

Een opvallend verschil met de vorige *Toy Story*-films is dat een ander speelgoedfiguurtje deze keer de leiding neemt. In de massaal bekeken trailer van *Toy Story 5* mag Woody dan de show stelen met zijn kale plek en bierbuikje, in de film zelf is hij veel minder aanwezig. Cowgirl Jessie neemt (vrij letterlijk) de teugels in handen.

"Woody had een pauze nodig. Hem hadden we in de vorige films al genoeg uitgespit. Maar Jessie vond ik een heel interessant personage dat altijd een beetje onderontwikkeld was gebleven. In *Toy Story 2* kwamen we veel over haar te weten, en daar wilde ik nog dieper in duiken", legt Stanton uit.

"Bovendien had Woody haar aan het einde van de vierde film zijn sherrifster gegeven. En als je plots als leider naar voren geschoven wordt, geeft dat je een heel ander perspectief. Als je onder druk komt te staan, komen al je onzekerheden naar boven. Dus ik wist dat er interessante dingen zouden gebeuren met Jessie, als zij de verantwoordelijkheid over Bonnie had op het moment dat schermen hun intrede deden. Ik wilde zien hoe zij met die druk zou omgaan."

Over druk gesproken: bij Pixar hadden originele verhalen het de afgelopen jaren steeds moeilijker om de kassa te doen rinkelen. *Jumpers* bracht eerder dit jaar een respectabele 389 miljoen dollar op, maar *Elio* verdiende vorig jaar niet eens zijn productiebudget terug. Daardoor worden gevestigde franchises zoals *Inside Out*, *The Incredibles* en *Toy Story* steeds essentiëler voor de financiële gezondheid van de studio. Als *Toy Story 5* straks dus niet meer dan 1 miljard dollar opbrengt, is dat slecht nieuws. Hoe gaat Stanton zelf om met die prestatiedruk?

"Natuurlijk ben ik me daar bewust van," zegt hij, "maar ik heb het nooit anders geweten. In de 36 jaar dat ik bij Pixar werk, moest elke film het beter doen dan de vorige. Ik zal niet zeggen dat het gemakkelijk is, maar ik ben het gewend, en ik probeer volledig te focussen op de kwaliteit van de film. Steve Jobs, lang de eigenaar van Pixar, zei altijd: 'Maak gewoon een geweldige film en al de rest zal wel volgen.'"

Maar hoeveel geweldige *Toy Story*-films vallen er nog te maken? Zijn de makers nooit bang voor de film te veel? En waar ligt de grens? Het cijfer vijf in een titel voelt al lichtjes ongemakkelijk, laat staan een zes of een zeven? "Daar heb je een punt", zegt Lindsey Collins. "Die vragen stellen wij ons ook. Maar ik kan je zeggen dat we alleen aan een nieuw vervolg beginnen als we het gevoel hebben dat er

## RECENSIE

### Pixars oudste franchise is nog niet uitverteld

★★★★★  
**Toy Story 5**  
Andrew Stanton

Elke keer opnieuw denken we dat het de *Toy Story*-film te veel zal zijn, en elke keer opnieuw bewijst Pixar ons ongelijk. *Toy Story 5* voelt als thuiskomen - de frisse kleurtjes, de muziek van Randy Newman, de vertrouwde struggles van pratende speelgoedpopjes om 'hun kind' zo goed mogelijk te dienen -, maar blijft niet steken in nostalgie. Integendeel: zelden zagen we een animatiesequel die zo goed de hedendaagse werkelijkheid van zijn doelpubliek, jonge kinderen én hun ouders, weerspiegelt.

In *Toy Story 5* wordt cowgirl Jessie (stem van Joan Cusack), die tegenwoordig de plak zwaait in de kamer van de 8-jarige Bonnie, keihard geconfronteerd met haar eigen irrelevantie. Het is niet de eerste keer dat deze franchise speelt met het idee dat speelgoed op een bepaald moment vervangen of weggegeven wordt, maar deze keer is de dreiging existentiëler. Niet alleen het speelgoed zelf is in gevaar, het hele concept van spelen staat op de helling.

De oorzaak daarvan ligt voor de hand - of mogelijk zelfs in uw hand terwijl u dit leest: schermen. Wanneer Jessie, Buzz en co. de glimmende Lilypad (een tablet met een schattig kikkergezichtje en de zoetgevooisde stem van *Past Lives*-actrice Greta Lee) zien verschijnen, weten ze meteen dat hun dagen geteld zijn.

De heerlijke fantasie-spelletjes die Bonnie met hen speelde - regisseur

Andrew Stanton (*WALL-E*) verbeeldt die ingebeelde tafereeltjes als korte, kleurrijke filmpjes-in-de-film - komen abrupt tot stilstand. De sprankel in Bonnies ogen maakt plaats voor een doodse, zombie-achtige blik.

De grote kwaliteit van *Toy Story 5* is niet gewoon dat de film een heet hangijzer als schermtijd aanpakt, maar ook de genuanceerde manier waarop hij dat doet. Waar andere studio's eerder zouden kiezen voor een clichéverhaal van stouthe technologie versus goedgehartige popjes, weigert Pixar om van Lilypad een simplistische schurk te maken. Ook de tablet denkt goed te doen voor Bonnie, door haar online uit haar sociale isolement te trekken. Maar kan een gezellig chatgroepje een echte vriendschap vervangen?

Daar ligt meteen ook de echte kern van *Toy Story 5*. De alomtegenwoordigheid van schermen - ook de volwassenen in de film zijn trouwens subtiel verslaafd - verandert ook hoe we connectie maken met elkaar, en dat zorgt voor nieuwe uitdagingen waar Jessie (net als de ouders in het publiek) moeilijk antwoorden op vindt.

Het levert een tedere film op, die in zekere zin meer over Bonnies gevoelens gaat dan over haar speelgoed, en misschien wel dichter aanleunt bij *Inside Out 2* dan bij de vorige *Toy Story*-films. Al brengt Stanton je ook stevig aan het lachen, met een dronken *potty trainer* en een heerlijke Siri-parodie. 102 minuten uiterst kwalitatieve schermtijd! (LTR)

**Toy Story 5 speelt vanaf vandaag in de bioscoop.**

een verhaal is dat verteld moet worden.

"Zo heeft het altijd gewerkt en dat is ook waarom er altijd zoveel jaren tussen de verschillende *Toy Story*-films zaten. En nooit een voorspelbaar aantal: soms dertien, soms zes... Het is dus niet dat er op een bepaald moment iemand zegt: 'Oké, binnen vier jaar brengen we *Toy Story 5* uit, wat gaan we vertellen?' Er zit niemand in de cockpit van deze franchise.

"Dus als je zou denken dat er een plan is, dan geef je ons te veel krediet. We weten op dit moment niet of er een zesde of een zevende film komt. Net zoals we destijds ook niet wisten of er een tweede, derde, vierde of vijfde film zou komen. Als deze film de laatste blijkt te zijn, dan is dat prima. En indien niet, ook goed. Maar het zal het verhaal zelf zijn dat daarover beslist."