

TOY STORY 5

SCHEDA PRE-VISIONE

Scheda tecnica e artistica



Titolo originale: Toy Story 5

Anno: 2026

Nazione: USA

Genere: Animazione, avventura

Produzione: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Distribuzione italiana: The Walt Disney Company Italia

Durata: 102'

Regia: Andrew Stanton, co-regia di McKenna Harris

Sceneggiatura: Andrew Stanton, Kenna Harris

Fotografia: Matt Aspbury, Jean Claude Kalache

Montaggio: Jennifer Neysa-Jew

Musiche: Randy Newman

Doppiatori italiani: Ilaria Stagni (Jessie), Angelo Maggi (Woody), Massimo Dapporto (Buzz Lightyear), Luna Tosti (Bonnie), Katia Follesa (Lilypad)

Sinossi

La piccola Bonnie è cresciuta e ora frequenta le elementari. Rispetto ai suoi compagni, Bonnie è l'unica a divertirsi ancora con i suoi vecchi giocattoli, mentre gli altri bambini sono dipendenti da quelli più tecnologici. Nonostante le iniziali retrosie, anche i genitori della bambina cedono, regalando un *tablet* a forma di rana: Lilypad. Bonnie inizia a trascorrere l'intera giornata online, trascurando i suoi giochi ma riuscendo, finalmente, a stringere qualche fragile amicizia. Ci penserà la *cowgirl* Jessie a portare la piccola sulla strada dei veri amici.

Guarda qui il trailer del film: <https://www.youtube.com/watch?v=aXukzPfBE0g>

Il regista Andrew Stanton

Andrew Stanton (Rockport, 1965) è un regista, sceneggiatore, produttore e doppiatore statunitense. Dopo gli studi in animazione presso il California Institute of the Arts, viene assunto nel 1990 ai Pixar Animation Studios. Stanton apprende alla Pixar gli strumenti dell'animazione digitale, di cui lo Studio diventerà negli anni punto di riferimento. Successivamente collabora alla sceneggiatura di *Toy Story - Il mondo dei giocattoli* (John Lasseter, 1995), primo film animato realizzato interamente in CGI. Nel 1998 co-dirige con John Lasseter *A Bug's Life - Megaminimondo*, mentre nel 2003 scrive e cura in solitaria la regia di *Alla ricerca di Nemo*, Oscar per il miglior film d'animazione. Stanton bisserà la vittoria grazie a *WALL•E* (2008). Dopo la regia del live-action *John Carter* (2012), nel 2016 torna all'animazione con *Alla ricerca di Dory*, la smemorata pesciolina conosciuta in *Alla ricerca di Nemo*. Dopo averne sceneggiato i seguiti, con *Toy Story 5* (2026) Stanton è approdato alla regia dell'ultimo capitolo della serie cinematografica che ne ha lanciato la carriera.

Commento del regista

«Sia i genitori che i bambini fanno fatica a gestire i dispositivi elettronici. I bambini non ne sarebbero dipendenti se non ci fosse un certo fascino, e i genitori non lo permetterebbero se non pensassero che ci sia qualcosa di utile in tutto questo. C'è anche il timore di lasciare indietro i propri figli mentre gli altri bambini fanno la stessa cosa. Quindi stiamo semplicemente cercando di affrontare la situazione nel modo complicato e disordinato con cui si affronta la vita reale. Ciò che ci ha davvero aperto gli occhi non è stato tanto il tentativo di lanciare un messaggio, quanto piuttosto il semplice fatto di mostrare la verità su questi giocattoli. Cosa vogliono fare? Vogliono aiutare il bambino a crescere e a svilupparsi al meglio. Beh, lo stesso vale per i dispositivi, ma hanno approcci molto diversi su come pensano che ciò debba avvenire. Non ci siamo resi conto di questo fino a quando non abbiamo capito il concetto di Lilypad, pensando: "Oh, è un genitore iperprotettivo che è anche il tuo assistente personale". E tutto questo avviene in quel momento cruciale per un bambino che non abbiamo mai affrontato in nessuno degli altri film precedenti, ovvero quando si decide di espandere la propria cerchia sociale oltre la sicurezza del proprio piccolo mondo e si cerca di fare amicizia, il che è rischioso. Se vieni preso in giro o respinto, questo può frenare la tua crescita caratteriale per il resto della vita. È traumatico. Ricordiamo tutti quanto fosse importante cercare di farsi un amico, che fosse dall'altra parte della strada, in una nuova scuola o in una nuova classe. Quando si è così giovani, a otto anni, è tutto.»

Contesto storico e sociale

Toy Story 5 è l'ultimo capitolo del fortunato *franchise* d'animazione iniziato con *Toy Story - Il mondo dei giocattoli* (John Lasseter, 1995). Nel primo titolo della saga la storia è incentrata sul cowboy Woody, pupazzo preferito dal giovane Andy. L'arrivo dell'astronauta Buzz Lightyear, giocattolo dalle molteplici qualità, minaccia le certezze di Woody, che contenderà a Buzz l'affetto del padroncino. In *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa* (John Lasseter, co-regia di Lee Unkrich e Ash Brannon, 1999) compare per la prima volta la *cowgirl* Jessie, incontrata da Woody dopo essere stato rapito da un avido collezionista di giocattoli. Undici anni dopo è la volta di *Toy Story 3 - La grande fuga* (Lee Unkrich, 2010): Andy è cresciuto, ha diciassette anni e sta per partire per il *college*. Sua madre gli chiede di conservare solo i giochi a cui tiene di più, donando i restanti. Si scatena così il panico tra gli abitanti della sua cameretta, ma l'unione farà la forza. Dopo che Andy ha regalato i suoi giochi alla piccola Bonnie, in *Toy Story 4* (Josh Cooley, 2019) la piccola deve iniziare l'asilo. Per aiutarla, Woody trasforma una forchetta in una specie di giocattolo, dandole il nome di Forky. Quando la bambina parte per una gita in camper con i genitori, Forky fugge. Woody verrà coinvolto in una spericolata avventura per riportare a casa il nuovo arrivato. Prima di *Toy Story 5* avevi visto qualche altro titolo della saga?

Glossario

Social media: con *social media* si intendono tutte quelle applicazioni, installabili sul proprio *smartphone* o sul proprio computer, attraverso le quali gli utenti possono condividere messaggi, foto e video con altre persone. Qual è il tuo rapporto con questa forma di tecnologia?



TOY STORY 5

SCHEDA POST-VISIONE

Impariamo a parlare di cinema

CGI: con animazione CGI (Cinema Generated Imagery) si indica la tecnologia che permette di creare gli universi magici e tridimensionali che vedi non solo sul grande schermo, ma anche in televisione e nei videogiochi. Le immagini vengono composte da artisti tramite costosi e potenti computer, in grado di ricreare virtualmente le idee del regista e dello sceneggiatore. Oltre che per i cartoni animati, la CGI viene utilizzata anche per i film con attori in carne e ossa, che spesso vengono posti davanti a sfondi ricreati digitalmente.

Parliamo di contenuti

Nel film l'arrivo del *tablet* Lilypad porta scompiglio nella vita della piccola Bonnie: abbandona i vecchi giocattoli e viene completamente sommersa dall'universo digitale. Finalmente riesce a stringere nuove amicizie grazie ai *social media*, ma, ben presto, si renderà conto della superficialità di questo mondo. Quale messaggio ti ha trasmesso la visione del film? Che ruolo svolge il gioco nella tua giornata? Preferisci i giocattoli come Jessie, Woody e Buzz o quelli più tecnologici come Lilypad?

Parliamo di regia

Dal punto di vista delle immagini e dei colori hai notato delle differenze tra i momenti in cui Bonnie gioca con i pupazzi di sempre e quando, invece, gioca con Lilypad e le altre bambine?

Parliamo di sceneggiatura

Dopo aver visto il film, secondo te il *tablet* Lilypad è un personaggio cattivo o semplicemente vuole, a suo modo, aiutare Bonnie? Chi sono gli antagonisti del film? Grazie all'aiuto di Jessie, in chi Bonnie trova una vera amica?

Parliamo di storia del cinema

La storia dell'animazione inizia ben prima rispetto a quella dei film. Fin dall'antichità gli esseri umani sono stati affascinati dal poter raccontare storie attraverso immagini, inventando degli strumenti grazie ai quali i disegni potevano muoversi come per magia: è il caso del fenachistoscopio (1832), una specie di girandola con tanti disegni che, se fatta ruotare davanti a uno specchio, dava l'impressione di vedere un breve cartone animato. Lo stesso principio venne ripetuto con lo zootropio (1834) e con il *flipbook*, un libretto in cui le immagini venivano disegnate su ogni pagina e acquisivano il movimento facendo scorrere le pagine stesse con un dito. Il primo film d'animazione a essere arrivato ai giorni nostri è *Le avventure del principe Achmed* (1926), diretto dalla regista tedesca Lotte Reiniger e realizzato tramite silhouette di carta.

Notizie e curiosità

Il personaggio di Lilypad prende ispirazione dai *tablet* per bambini sviluppati dall'azienda LeapFrog Enterprises. Alla fine del film puoi ascoltare la canzone *I Knew It, I Knew You*, composta dalla cantante statunitense Taylor Swift.

Largo alla creatività/Spunti per attività e riflessioni

Inventa una storia in cui il tuo giocattolo preferito prende vita come nel film. Che cosa succederà?

Al di là del film

Ti è piaciuto *Toy Story 5*?

Prova anche...

Dragon Trainer (Chris Sanders, Dean DeBlois, 2010), per scoprire cos'è la vera amicizia.

Il gigante di ferro (Brad Bird, 1999), in cui un bambino isolato dai coetanei trova finalmente un amico in un gigantesco robot.

