L'ORDINE DEI DISCORSI

Mitologia ad alta tecnologia

Pixar: Toy Story di Christian Uva e Martina Vita.

di *Federico Cadalanu* — 20 Aprile 2026

Charles Solomon tirava le somme dell'ultima edizione della sua storia dell'animazione, *Enchanted Drawings*, registrando un certo nuovo fermento produttivo e citando Walt Disney, con la sua «certezza che ci sia sempre qualcosa di nuovo ed eccitante dietro l'angolo» (1994, p. 330). Era il 1994; l'anno dopo sarebbe uscito *Toy Story – Il mondo dei giocattoli*.

Flash-forward a trent'anni dopo: nel trailer di *Toy Story* 5 i protagonisti-giocattoli Woody e Buzz si trovano alle prese con il digitale. Cosa vuol dire giocare, oggi? Il tablet diventa il *villain*, l'intelligenza artificiale minaccia di sostituire il giocattolo fisico. È una scelta narrativa che non sorprende, ma che produce un cortocircuito interessante: *Toy Story* fu, trent'anni fa, il primo lungometraggio interamente generato al computer, e oggi quello stesso studio si ritrova a fare del digitale il suo antagonista. La saga ha vissuto tanto a lungo da diventare il cattivo, come quando Buzz si ritrova ad affrontare un suo clone in *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa*. **I bambini sono diversi, gli schermi sono ovunque e anche l'animazione hollywoodiana è cambiata, sempre più ibrida, ma anche sempre più nostalgica del tratto stilizzato in due dimensioni, di una texture analogica che il digitale tende a levigare**.

Nel trailer di *Toy Story 5* questa tensione affiora in alcune soluzioni visive anti-realistiche, una strada artistica già percorsa con alcuni titoli recenti (*Red* su tutti), che la Pixar intende continuare a battere: per il prossimo *Gatto*, previsto per il 2027, lo studio promette uno stile che dia tridimensionalità a un tratto però pittorico, quasi a voler recuperare la materia che il digitale aveva sostituito. **Eppure, nonostante tutte le contraddizioni e le idiosincrasie, il quinto ritorno di *Toy Story*** – e il successo del quarto nel 2019 – **suggerisce l'esistenza di un pubblico ancora disposto ad ascoltare la *storia dei giocattoli*, come oggetti da continuare a interrogare di fronte a un presente completamente mutato**.

In questi trent'anni il cowboy e lo space ranger sono tornati non solo nelle sale, ma nei videogiochi (*Kingdom Hearts III*), nei meme ("I Don't Want to Play With You Anymore", "X, X Everywhere", "Woody Holding Sora Back"), nei frasari millennial ("Usiamo la testa / Ma perché proprio la mia testa?", "Ho un serpente nello stivale", "Questo non è volare...") fino alle comparsate televisive: Woody e Buzz sono apparsi, ad esempio, alla cerimonia degli Oscar in ben tre occasioni, l'ultima nel 2016 per annunciare il premio ai "cugini" di *Inside Out* (e quando Conan O'Brien scherza sul fatto che Grogu/Baby Yoda, "presente" in sala agli Oscar 2026, non sia anatomicamente attrezzato per applaudire, viene spontaneo ricordare Rex che all'inizio di *Toy Story 2* si lamenta di avere le braccia troppo corte per giocare ai videogiochi).

***Toy Story* continua ad avere cose da dire: sul crescere, sul giocare, sulla fantasia, sul nostro rapporto con gli oggetti**. Lo riconosce anche la collana Bussole di Carocci, che nella serie *Il cinema, i film*, dedicata alle opere «che hanno contrassegnato la storia del cinema mondiale», ospita dallo scorso ottobre *Pixar: Toy Story*, di Christian Uva e Martina Vita, un contributo puntuale che si misura con uno degli oggetti più densi e imprescindibili del cinema contemporaneo non d'animazione ma *tout court*, come spiegano gli autori, «una vera e propria icona culturale capace di lasciare il segno in un immaginario plurale e transgenerazionale» (2025, p. 9).

Prosecuzione ideale de *Il sistema Pixar* (Uva, 2017), questa nuova bussola analizza il primo film della casa di produzione intrecciando le traiettorie storiche e produttive che ne hanno definito il percorso: dalla Californian Ideology fino all'*high concept* hollywoodiano, dal perturbante freudiano fino alla morale del giocattolo di Baudelaire, dal computer *Whirlwind* fino alla *motion capture* di *Toy Story* 4. In questo senso emerge quella «mitologia ad alta tecnologia» (2025, p. 66) – per citare le parole del regista Brad Bird riprese dai due autori – capace di definire la duplice natura di *Toy Story*, sospeso tra innovazione radicale e rielaborazione di archetipi profondi.

Ed è anche questa la chiave di lettura dell'intero volume: la storia tecnica e quella simbolica non sono separabili nella «visione pioneristica che lega a doppio filo arte e tecnologia» (*ivi*, p. 25) della Pixar. La prima parte del volume ricostruisce le condizioni di possibilità del film: le origini della computer grafica nell'industria bellica americana degli anni cinquanta, la nascita della Pixar dalle sperimentazioni di Ed Catmull al New York Institute of Technology, il passaggio attraverso la Lucasfilm, fino all'ingresso di Steve Jobs e John Lasseter. **Gli autori mostrano come ogni corto Pixar abbia costituito un banco di prova per le sfide tecniche del lungometraggio**: dagli esordi con *The Adventures of André & Wally B.* (1984), che introduce il motion blur nella CGI, risolvendo il problema della fluidità del movimento, fino a *Tin Toy* (1988), vero e proprio «antesignano di Toy Story» (*ivi*, p. 30), che mette in scena per la prima volta il punto di vista dei giocattoli e per cui viene sviluppato Menv, il software di animazione che rimarrà la spina dorsale della pipeline Pixar fino al 2012.

Sul piano estetico, Uva e Vita mostrano come la Pixar non inventi un nuovo linguaggio visivo ma rielabori quello del cinema hollywoodiano classico, fondando la propria poetica su un fotorealismo inteso come simulazione del modo in cui l'occhio umano ha imparato a percepire la realtà attraverso due secoli di fotografia: la cinepresa virtuale cita esplicitamente il cinema dal vero (la "Branagh-cam" che ruota intorno a Woody, la "Michael Mann-cam" alla stazione di benzina) e il digitale è sempre al servizio della narrazione.

Sullo sfondo, tutta la saga ruota attorno a metafore di nascita, trasformazione e morte: i giocattoli temono di essere dimenticati, sostituiti, abbandonati. In una interessante genealogia filmica del giocattolo animato, Uva e Vita tracciano il percorso che dai soldatini in stop motion di *La guerra ed il sogno di Momi*, di Segundo de Chomón, arriva fino alle bambole assassine del cinema horror, **mostrando come *Toy Story* erediti e porti alle estreme conseguenze una tradizione lunga, tenuta insieme dal perturbante freudiano**: l'oggetto inanimato che prende vita, che sfida la distinzione tra vivo e morto, che genera insieme attrazione e disagio. Aggiungono i due autori:

> Tutte queste creature non sono altro, dunque, che personificazioni di una dimensione inorganica a cui sembra quasi che l'umanità abbia trasferito la propria essenza, come se in tal modo la Pixar avesse inteso "preparare" il proprio pubblico al passaggio, ormai considerato imminente e inevitabile, a un'era postumana contraddistinta dall'estensione della "personalità" degli individui ai non umani. In altri termini, da sempre sembra insomma che lo studio di Emeryville metta in scena mondi in cui

> la vita autentica risulta appartenere più agli elementi inorganici (come appunto i giocattoli) che all'universo umano (*ivi*, p. 83).

A trent'anni di distanza, l'ultima fatica Pixar, *Jumpers – Un salto tra gli animali*, conferma che quella stessa vocazione non si è esaurita, ma continua a modellarsi sulle ansie del presente. Nel film, la protagonista Mabel utilizza una tecnologia che le permette di abitare un castoro artificiale per comunicare con gli animali e difenderne l'habitat minacciato dagli esseri umani.

Il fatto che la Pixar torni ancora sulle stesse tensioni è la prova migliore che Toy Story non appartiene al passato. Come i suoi personaggi riescono a sottrarsi alle museali «teche di vetro [...] che richiamano l'idea della bara di cristallo di Biancaneve» (*ivi*, p. 70), trovando sempre nuove ragioni per rendersi vivi e disponibili, così anche il film rifiuta di fissarsi in un oggetto puramente nostalgico o commemorativo. A trent'anni dalla sua uscita, *Toy Story* continua invece a riattivarsi nel presente, a generare nuove domande e nuove letture, che il volume di Uva e Vita contribuisce a riconoscere e moltiplicare.

Riferimenti bibliografici

C. Solomon, *Enchanted Drawings: The History of Animation*, Wings Book, New York/Avenel [1989] 1994.

Christian Uva, Martina Vita, *Pixar: Toy Story*, Carocci, Roma 2025.