

I pinguini di Madagascar

Se nelle tre pellicole dedicate agli animali in fuga dallo zoo di New York (di volta in volta alle prese con l'isola di Madagascar, la savana o il circo), i pinguini costituivano una sicurezza grazie alle loro irresistibili gag (piccoli e graziosi, i pinguini si piccano di essere grandi agenti segreti impegnati in ardite missioni), non altrettanto riuscito si rivela il tentativo di occupare con le loro imprese un intero film, creando un'avventura che vada oltre lo spazio e la godibilità di situazioni, inseguimenti (pensati per il 3D) e battute. La caratterizzazione dei 4 pinguini appare francamente un po' povera per reggere tutta la vicenda e la loro missione (salvare i pinguini da un polpo-mutante che vuole vendicarsi per essere stato messo da parte a favore di quegli animaletti "carini e coccolosi") piuttosto esile, tanto che l'intervento di una task force aggiuntiva (il vento del Nord, supertecnologico, ma "inerme" di fronte agli inarrestabili pinguini...) finisce per dare ancora di più la sensazione di un eccesso di ingredienti destinato a coprire la mancanza di sostanza. Detto questo gli spettatori più giovani troveranno comunque divertenti quelle situazioni di comicità più fisica e immediata (anche se, come negli antecedenti *Madagascar*, non mancano alcuni accenni di volgarità) che invece potrebbero venire a noi a uno spettatore più adulto, abituato ormai ad aspettarsi anche dall'animazione storie solide e, nei migliori dei casi, anche qualche spunto di riflessione. Qui si punta al massimo al desiderio del pinguino più giovane, Soldato, di essere considerato davvero parte della squadra e non una semplice mascotte, ma è una linea che coinvolge poco, mentre la reiterazione di alcune dinamiche all'interno del gruppetto dei pinguini o nella loro interazione con il malvagio antagonista e i loro alleati d'occasione rischia di diventare alla lunga noiosa. Luisa Cotta Ramosino,