

Pets - Vita da animali

Cosa combinano gli animali domestici quando restano da soli a casa? Parte da questa semplice premessa l'idea di ***Pets - Vita da animali***, film d'animazione di **Chris Renaud e Yarrow Cheney**, realizzato dai produttori di *Cattivissimo Me* e *Minions*. Originale nelle intenzioni ma un tantino prevedibile nello sviluppo, *Pets* (ovvero, gli animali domestici) si apre nella magica New York dove facciamo subito la conoscenza di Max, terrier viziato che vive in totale simbiosi con la padroncina Katie, e di un colorato e variegato gruppo di animali curiosi e irresistibili che gravitano tutti intorno a Max: c'è Buddy, bassotto sarcastico e ingegnoso; Chloe, gatta golosa e senza peli sulla lingua; Gidget Pomerania, sofisticata e coraggiosa segretamente innamorata di Max; Pisellino, impavido pappagallino appassionato di videogiochi; e infine Mel, carlino ottimista e iperattivo.

Tutto procede nella normalità con Max che trascorre le sue giornate davanti alla porta d'ingresso in attesa del ritorno di Katie e con gli altri che approfittano dell'assenza dei loro padroni per dedicarsi a divertenti attività segrete: saccheggiare il frigo in cerca di cibo, abbaiare agli scoiattoli, massaggiarsi con gli elettrodomestici o giocare davanti alla tv. L'equilibrio della perfetta vita del terrier salta con l'arrivo di Duke, meticcio ingombrante, prepotente e indisciplinato. Il cagnone non farà che invadere gli spazi di Max, causando problemi che finiranno per allontanarlo dall'amata padroncina e da tutti i suoi amici, trascinandolo in una disavventura nella New York malfamata e popolata da animali randagi, guidati dal Nevetto, coniglietto dispotico che ha reclutato all'interno delle fogne cittadine un gruppo di "Animali abbandonati" in lotta con il genere umano.

Inizia così, con la scomparsa di Max e Duke, un'avventura sull'amicizia, sviluppata attraverso due linee narrative destinate a incrociarsi verso la fine del film. Da un lato ci sono Max e Duke, due cani diversissimi che impareranno a conoscersi ed apprezzarsi durante la lunga giornata che li vede attraversare i luoghi più sporchi e sconosciuti della Grande Mela per far ritorno a casa; dall'altra l'impavida Gidget mette su una squadra di soccorso per trovare l'amato Max e riportarlo a casa sano e salvo. Nel mezzo facciamo la conoscenza di una serie infinita di altri animali - Poiane, vecchi Basset Hound, gatti randagi, spaventosi rettili e cocodrilli affamati - utili solo ad arricchire la vasta gamma di "pets".

Il film ricorda qualcosa di già visto (soprattutto nella dinamica) in *Toy Story*, capolavoro della Pixar in cui un gruppo di giocattoli prendeva vita solo quando non c'erano intorno gli adulti e dove la serena esistenza di Woody veniva compromessa dall'inaspettato arrivo di Buzz Lightyear. Peccato che *Pets*, nonostante una sceneggiatura brillante e una premessa geniale, non riesca a concedere il giusto spazio ai personaggi e manchi di una più profonda caratterizzazione psicologica degli stessi. Tutto si ferma in superficie e appare molto semplice, manca la sensazione di trovarsi di fronte a una vera minaccia che metta seriamente a rischio il percorso di Max e Duke o alzi la posta in gioco nel viaggio di Gidget & Co., delineandosi così come un ben studiato assortimento di battute spassose, gag divertenti, personaggi sfaccettati e irresistibili e famose citazioni cinematografiche (impossibile non riconoscere l'omaggio ad *A qualcuno piace caldo* nel dialogo tra Chloe e Nonnetto). A mancare è però una vera e propria storia. Nonostante questo, *Pets* è un film spassoso: un buddy movie che si concentra sulla

relazione tra animali e padroni, sulla rivalità tra due cani e sull'amicizia in generale, che cattura per la qualità dei disegni e degli scenari e che non farà fatica a divertire i più piccoli.

Marianna Ninni

<https://www.youtube.com/watch?v=PYkCorpVhZU>