

Cars 3

Quando nel 2006 uscì *Cars*, molti si stupirono che la Pixar avesse creato un mondo intero dedicato alle automobili antropomorfe, giudicarono il tutto una bizzarria dallo scarso senso e profetizzarono un fiasco. Naturalmente, *Cars* incassò una quantità esagerata di milioni in tutto il mondo, per non parlare della valanga di introiti generata da un merchandising che andava dai giocattoli alle lenzuola e che continua a vendere ancora oggi, e questo nonostante l'oggettiva inferiorità di *Cars 2*, un film che agli originali buoni sentimenti del primo film sostituiva un'intricata quanto poco godibile storia criminale.

Con *Cars 3* la Pixar torna all'impianto originario del primo film: l'atmosfera surriscaldata delle gare della Piston Cup. Il tempo però è passato, sia per noi che per Saetta McQueen, che ora è un veterano del campionato, la cui bravura è minata da nuovi bolidi più veloci e cattivi. Per stare al passo coi tempi McQueen accetta di farsi aiutare da Cruz Ramirez, una giovane preparatrice ispanica messagli al fianco dal nuovo sponsor, per tornare a essere veloce e competitivo. L'allenamento e i conseguenti sacrifici ricordano molto la saga di Rocky Balboa, attraverso le varie tappe delle vicende impersonate da Sylvester Stallone: un atleta che ha ormai passato il suo momento d'oro e che lotta contro il tempo che passa, per spostare un po' più in là il momento del ritiro definitivo. Un tema sensibile, anche se non tocca le vette di sentimento raggiunte in altri titoli come *Up* o *Toy Story 3*, ma che viene ben miscelato col mondo dell'agonismo, fatto di sudore e allenamenti ripetuti fino allo sfinimento, inserendo questa volta anche il tema della sensibilità femminile in un mondo di motori che sembra fatto solo per *machos*.

Questa sua insistenza su rendere così umane anche delle automobili, dando loro genere e nazionalità, sminuisce però l'originalità tipica della Pixar, portandola su binari più convenzionali e riducendo anche quella corallità di personaggi a solo due o tre protagonisti, mettendo sullo sfondo anche caratteri come Cricchetto o Luigi, che nella storia compaiono poco o in modo del tutto marginale, superati anche dai flashback di Hudson Hornet, l'auto che diede i primi saggi consigli al presuntuoso Saetta. Limitando la vicenda ai suoi lati più agonistici e corsaioli, *Cars 3* può risultare poco interessante al pubblico più piccolo, cui mancheranno le smorfie e le parti più sinceramente umoristiche. Forse invece risulterà più interessante per i più cresciuti che iniziano ad appassionarsi al mondo dei motori.

Beppe Musicco

<https://www.youtube.com/watch?v=JrXaT25D5To>