

I Croods

Terzo film di Chris Sanders dopo *Lilo & Stitch* e lo splendido *Dragon Trainer* ed ennesimo prodotto di qualità della Dreamworks dopo i vari *Shrek* e *Madagascar*. Sotto il profilo tecnico il film è di altissimo livello: per la cura dei dettagli e delle ambientazioni; per la naturalezza dei movimenti (che sono tanti anche per sfruttare appieno la profondità del 3D); per l'incredibile gamma di colori e anche per la rappresentazione figurativa dei Croods stessi, dai movimenti sgraziati e realistici, e soprattutto delle buffe creature con cui la famiglia ha a che fare, a metà tra peluche dai colori sgargianti e veri mostriciattoli. In questo sta la particolarità de *I Croods*, nella volontà di avere come pubblico di riferimento i bambini piccoli: la semplicità della storia, che vede la famiglia preistorica spostarsi alla ricerca di un rifugio sicuro; il tratteggio ai minimi termini delle varie figure (il padre protettivo, la figlia maggiore ribelle, il figlio goffo e Guy, il ragazzo dotato di coraggio e di intelligenza); le gag fisiche e tanto ritmo vanno decisamente nella direzione del piccolo spettatore. È un punto di forza ma anche il limite di un film che, purtroppo, non riesce nel miracolo di parlare su più livelli come era riuscito a Sanders proprio in *Dragon Trainer*, una favola fatta di draghi buffi ma anche ricca di spunti adulti. Qui Sanders (che scrive assieme al coregista Kirk De Micco) vola più basso: nella preistoria la famiglia Croods è sopravvissuta a tanti pericoli. Merito del capofamiglia Grug, iperprotettivo nei confronti dei suoi: la moglie Ugga, i tre figli e la nonna Gran. Quella che gli dà più grattacapi è la figlia maggiore, Eep: rossa di capelli, come Merida in *Ribelle*, ha spirito di iniziativa, sogna l'avventura e soprattutto non sopporta di rimanere nel chiuso di una scomodissima caverna, frustrata nel suo desiderio di libertà come *Rapunzel*. La svolta passerà attraverso l'incontro con un ragazzo, Guy, il primo uomo ad usare più che la forza fisica, la propria intelligenza. Divertente e positivo, il film drammaturgicamente soffre per la mancanza di un vero "cattivo" eccezion fatta per un felino che fa quasi più tenerezza: è una scelta consapevole, come quella di non inserire in un film di ambientazione preistorica praticamente nessun dinosauro, dovuta più che altro all'attenzione del pubblico di piccolini di cui sopra.

La vicenda un po' risente della mancanza di un vero contrasto forte e anche l'opposizione tra padre e figlia riprende ma con meno efficacia il rapporto, travagliato, tra le due protagoniste di *Ribelle*. Non mancano però gli spunti di vero interesse: questa ricerca del bello e della luce che anima Guy e che culmina in uno splendido stupito sguardo della famiglia alla volta stellata è il tratto più significativo del film. Che, come *Dragon Trainer*, celebra l'incontro tra le diversità e la lotta al pregiudizio. E anche la celebrazione dell'intelligenza non è affidata a slogan o lasciata nel vago ma è declinata, anche in chiave comica, nell'uso pratico degli oggetti (e anche degli animali) per rendere più agevole la vita umana. Due spunti educativi belli e propositivi che illuminano le ombre di un film imperfetto e delicato.

Simone Fortunato