



Regia Kirk De Micco, Chris Sanders - Origine Usa 2013
Distribuzione 20th Century Fox - Durata 98' - Dagli 8 anni

Età della Pietra. I Croods trascorrono le giornate al chiuso della loro caverna, seguendo le indicazioni dell'iperprotettivo papà Grug, che non intende rischiare l'uscita all'esterno se non per le settimanali battute di caccia. La situazione non piace a Eep, la figlia maggiore, nonché anima ribelle del gruppo, che sogna invece l'avventura e gli spazi aperti.

Le cose cambiano quando un cataclisma costringe i Croods ad abbandonare la caverna e ad affrontare il mondo "di fuori": la famiglia deve così intraprendere un viaggio verso un luogo più sicuro. A spronare la carovana e a fornire le migliori soluzioni contro i pericoli che costantemente si presentano è Guy, un ragazzo molto sveglio, che sopperisce alla mancanza di forza con l'ingegno.

Ben presto fra Guy e Eep nasce anche un'attrazione che non è ben vista da Grug: l'uomo si vede infatti scalzato dal suo ruolo di capofamiglia e capisce che i suoi dettami di vita vengono ora messi in discussione.

La ricerca di un luogo più confortevole dove vivere diventa così un'avventura fantastica dove i Croods devono affrontare vari pericoli e creature minacciose; ma, allo stesso tempo, si rivela una grande occasione per mettere alla prova la stabilità del gruppo e per cambiare gli atteggiamenti da sempre seguiti da papà Grug nei confronti della vita.

È sufficiente possedere anche soltanto un'infarinatura di filosofia per vedere immediatamente riflesso nel presupposto de *I Croods* il mito platonico della caverna. In esso il grande pensatore greco teorizzava infatti l'elevazione dell'uomo dallo stato barbarico (dove l'umanità vive al chiuso osservando le pareti di roccia) a quello della conoscenza dato dalla liberazione e dalla scoperta del mondo "di fuori". Secondariamente, però, l'uomo liberato si trova di fronte alla difficoltà di trasmettere l'avvenuta scoperta a chi ancora vive nella caverna (per papà Grug «*il nuovo è male*»). La conoscenza, si sa, è potenza e *I Croods* ne fa quindi un terreno di confronto fecondo e abbastanza irriuale per il *cartooning* moderno. Per la prima volta da molto tempo, infatti, si ha la sensazione che la "morale", spesso presente in queste storie, riguadagni un ruolo fondamentale, a scapito della parte eminentemente spettacolare e ridanciana. L'aspetto che per primo risulta interessante rimarcare è come la conoscenza avvenga non per caso, ma per la spinta ribellistica che vede la giovane Eep agognare la possibilità di esplorare il mondo esterno, abbattendo così l'immobilità su cui è tarata la quotidianità familiare. Alla dicotomia caverna-mondo esterno, dunque, il film accompagna anche una riflessione molto sottile sulle dinamiche che reggono un nucleo familiare. In tal senso i Croods sono un gruppo sì omogeneo e unito da forte affetto, ma anche agitato da tensioni laceranti, tenute a bada con forza dal capofamiglia Grug. Eep è perciò mossa da un sentimento che

la porta contemporaneamente ad amare e a rinnegare la sua famiglia. Giova notare, a questo proposito, come la conoscenza di cui viene investita attraverso l'incontro con Guy, permetta a Eep di tracciare una distanza con la famiglia che però è allo stesso tempo anche una vicinanza. Ovvero, mentre Eep si allontana dai dettami paterni, abbracciando finalmente il proprio desiderio di esplorare il mondo "di fuori", altrettanto in fretta emergono quegli elementi distintivi che la contraddistinguono come un'autentica Croods e la rendono "selvaggia" agli occhi del più "evoluto" Guy (si veda la sua forza e la sua voracità): naturalmente il pretesto è sfruttato sapientemente per mettere in scena le classiche gag basate sull'accostamento di elementi tra loro differenti, ma è interessante notare il



tentativo di tarare il tono del racconto non sulla dicotomia fra diversità in conflitto, quanto sulla contaminazione degli opposti. Non a caso, stante la notevole diversità fra i due, il rapporto fra Guy e Eep si attesta subito su una forte attrazione reciproca, che gioca di sponda con le emozioni forti tipiche dell'età adolescenziale e comprensibili dal giovane pubblico. Inoltre, l'approdo finale del film è quello alla coabitazione fra l'intelligenza di Guy e la forza di Grug, con il viaggio quale tappa

intermedia perché gli angoli si smussino e l'insieme torni a essere omogeneo. Il tutto, naturalmente, dovrà avvenire attraverso una logica compromissoria, in cui le posizioni, dapprima molto distanti, si avvicineranno e ognuno avrà da imparare dall'altro: Guy si gioverà della forza di Grug, mentre il capofamiglia dei Croods saprà finalmente farsi venire qualche idea in grado di salvare i suoi cari, dopo anni basati soltanto sull'uso dei muscoli.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- La famiglia: descrivi la tua, illustrane i vari componenti, le relazioni che vi legano e le caratteristiche che la rendono unica e diversa dalle altre.
- Adolescenza ribelle: Eep ama la sua famiglia, ma spesso si trova in disaccordo con le regole imposte da papà Grug. Quali sono gli elementi che senti di avere in comune con il resto della tua famiglia e quali, eventualmente, quelli in cui avverti una certa differenza?
- La famiglia e il mondo di fuori: quali sono i tuoi centri di interesse esterni alla famiglia? (possibili esempi: la scuola, la palestra, una comitiva di amici).
- Platone e il mito della caverna: approfondisci l'allegoria di questo grande filosofo e trova degli esempi che possano calzare rispetto alla metafora proposta.
- La scoperta di nuove specie animali: durante la loro avventura i Croods si imbattono in animali che non conoscono e alcuni di questi si rivelano essere di grande compagnia. Qual è il tuo rapporto con gli animali? Ne possiedi alcuni? Ti è mai capitato di avere paura di qualche animale e poi, avendoci a che fare, di superare i tuoi timori?
- Intelligenza e forza: il film contrappone la furbizia di Guy alla prestanta di Grug. Nella tua vita cosa è più importante? Hai più stima per chi è forte o per chi è intelligente?
- Il potere della conoscenza: quanto sei curioso nei confronti di ciò che non conosci? Racconta qualche esperienza in cui l'intelligenza ti ha aiutato a uscire da una situazione difficile.
- Lo studio e la conoscenza: quali sono le tue materie preferite e perché? Hai degli hobby che arricchiscono la tua formazione? C'è un argomento che attira in modo particolare la tua attenzione e in cui credi di saperne più del resto della tua famiglia o dei tuoi amici?
- Famiglie nella storia del cinema e dell'animazione: possibili paralleli fra i Croods e i Flinstones, i Simpson o i gruppi allargati visti in film come *L'era glaciale*.