



I primitivi (2018)

Battute sarcastiche sull'Inghilterra, l'evoluzione della specie e l'avidità di certi governanti.

Un film di Nick Park con Riccardo Scamarcio, Paola Cortellesi, Salvatore Esposito, Claudio Gregori. Genere Animazione durata 89 minuti. Produzione Gran Bretagna, Francia 2018.

Uscita nelle sale: giovedì 8 febbraio 2018

La storia di un uomo delle caverne che riesce a unire le forze dei suoi compagni per combattere le mire di un nemico cattivo.

Paola Casella - www.mymovies.it

Il giovane cavernicolo Dug vive nella foresta in armonia con la sua tribù, ancorata allo stile di vita elementare dell'Età della pietra, finché un gruppo di guerrieri già entrati pienamente nell'Età del bronzo caccia tutti i (relativamente più) primitivi nelle aride Badlands, sottraendo loro le terre più fertili. Ma Dug non si rassegna e si infila nel territorio del nemico, dove apprenderà che il gioco preferito nell'Età del bronzo è... il calcio. E poiché alcune pitture su pietre rupestri rivelano alla sua tribù di aver avuto antenati calciatori, Dug decide di sfidare i nemici ad una partita: se vincerà riavrà la sua terra, in caso contrario tutta la sua tribù dovrà lavorare in miniera per i vincitori.

Dopo "Galline in fuga", "Wallace and Gromit - La maledizione del coniglio mannaro", "Giù per il tubo" e "Shaun, vita da pecora" gli studi di animazione inglesi Aardman si cimentano con una nuova storia di riscatto in claymation, cioè girata in stop motion con figurine di plastilina.

A distinguere la Aardman non è solo la tecnica di animazione ma anche la regia agile e la forte vena ironica che si può solo definire "humour inglese". Dunque anche 'I primitivi' è costellato di battute sarcastiche sull'Inghilterra, l'evoluzione della specie e l'avidità di certi governanti. C'è anche un'implicita critica al progresso visto come positivo tout court: nonostante infatti l'Età del bronzo porti con sé grandi innovazioni - dalla ruota all'uso del fuoco, dagli utensili per la caccia e la cucina alla lavorazione dei metalli (più alcune invenzioni decisamente anticipatorie, come la moneta e la scrittura dei quotidiani) - sono i cavernicoli i più dotati di un atavico (è il caso di dirlo) senso sociale, che si esprime nel fare squadra e nel vivere in armonia con la natura. Gli autori aggiungono anche uno spin profemminista: ad insegnare a Dug e ai suoi compagni a giocare a calcio è Ginna, una ragazza che ha scelto per sé il ruolo di attaccante ma cui non è consentito giocare nello stadio in quanto femmina, e a dominare davvero la civiltà del bronzo non è il presuntuoso Lord Nooth ma una regina saggia e perspicace nonché molto meno avida e materialista del "primo condottiero".

La regia è come sempre assai movimentata, non solo perché deve confluire in un match calcistico di grande tensione narrativa, ma anche perché mette in discussione alcune convenzioni cinematografiche: un esempio per tutti è la presentazione della Papera gigante, che inizialmente appare di dimensioni normali e poi, grazie ad un ribaltamento di prospettiva, rivela (a noi e ai protagonisti della storia) tutta la sua enormità. La partita finale poi fa riferimento ironico a tutti i topos del "gioco nobile" calcio, dal fallo simulato all'arbitro venduto fino alla "moviola" truccata.