

Titolo:

THE CROOD'S di Francesca Radici – cambiamento

Anno

2013

Produzione

Stati Uniti – Dreams Works Animation

Trama

Tanto tempo fa in un giorno molto soleggiato, la famiglia Croods, composta da ominidi, ha una burrascosa e divertente battuta di caccia. Dopo che essa finisce, Hip, la figlia più grande della famiglia, si avvicina troppo alla cima di una montagna e per questo viene sgridata dal protettivo padre Grug, che costringe i membri della famiglia a rimanere sempre nella caverna. Quella notte Hip, sentendo uno strano rumore proveniente dall'esterno della caverna, esce senza il permesso del padre. Dopo aver camminato per qualche minuto, incontra casualmente Guy, un ragazzo appartenente alla specie homo sapiens, nomade. Quest'ultimo le mostra per la prima volta il fuoco e le rivela che presto il mondo finirà a causa di un violento terremoto. Dopo che il ragazzo se ne va, Hip viene raggiunta da Grug che la mette in punizione per colpa del fatto che è uscita di notte. Dopo che i due sono tornati dal resto della famiglia, il terremoto effettivamente ha luogo. La caverna in cui vivono viene quindi distrutta.

A causa del terremoto, la famiglia è costretta a mettersi in viaggio in una immensa e rigogliosa foresta. Dopo qualche ora di cammino, la famiglia viene attaccata da una specie di felino preistorico. Dopo essergli sfuggita, la famiglia viene aggredita da uno stormo di uccelli carnivori. Hip, capendo che da soli non ce la faranno mai, riesce a chiamare Guy, il quale mette in fuga gli uccelli grazie al fuoco.

A causa del fuoco, che ovviamente spaventa i Croods, il gruppo combina un susseguirsi di guai: danno fuoco ad una intera radura e fanno esplodere un albero in aria. A causa di questo, la famiglia, così come Guy, è costretta a passare la notte lì.

Il giorno seguente, la famiglia Croods riesce a convincere Guy ad aiutarli. Il gruppo quindi si mette in viaggio verso una imponente e alta montagna che sta piuttosto lontana da loro. Dopo una battuta di caccia organizzata da Guy, che riesce a catturare un pennuto preistorico carnivoro, quest'ultimo affascina la famiglia con una affascinante storia sul "domani".

La mattina seguente, dopo che Guy ha rischiato di cadere in un cratere pieno di lava, quest'ultimo riesce a scappare ai Croods. Tuttavia, vedendo e capendo che da soli morirebbero, e intuendo l'interesse che Hip nutre per lui e capendo l'interesse che lui nutre per lei, Guy decide di restare con loro e di aiutarli. Per il resto del viaggio, Guy riesce a guadagnarsi l'amicizia e la simpatia dell'intera famiglia (tranne Grug), soprattutto di Hip, grazie al suo modo divertente di provare le cose nuove.

Arrivati alla montagna, Grug vorrebbe far nascondere la famiglia in una caverna, ma tutti si ribellano e affermano che vogliono seguire Guy nel "domani" e che non vogliono più nascondersi nel buio. Dopo un breve inseguimento, Grug riesce a raggiungere Guy ed entrambi finiscono in una vasca di catrame. A quel punto Guy, pensando che sia la fine, rivela a Grug di aver perso la famiglia, guadagnandosi la sua fiducia e il suo rispetto. Subito dopo, grazie all'involontario aiuto del felino preistorico, i due riescono a fuggire e si ricongiungono con gli altri.

Arrivato finalmente sulla cima della montagna, il gruppo è sul punto di salvarsi, quando la parete rocciosa crolla e i protagonisti vengono circondati da una nuvola di polvere. Mentre tutti vogliono andare in una caverna per nascondersi, è proprio Grug a non farlo. Ammettendo finalmente i propri errori, Grug manda tutti dall'altra parte del baratro che si era creato. Prima di lanciare Hip, riesce a riappacificarsi con lei e le dice che le vuole bene. Prima che lei possa rispondere, Grug è costretto a lanciarla dall'altra parte del baratro e quindi a nascondersi in una caverna.

Dopo aver fatto pace con il felino preistorico che li aveva inseguiti, Grug riesce a creare una specie di macchina volante, utilizzando una carcassa attaccando con il catrame ad uno stormo di uccelli alla struttura, e con essa raggiunge la sua famiglia. In quel momento, Hip finalmente rivela di volergli bene, riappacificandosi con lui.

Infine, la famiglia raggiunge una spiaggia tranquilla dove stabiliscono la loro nuova casa.

Personaggi principali

Hip Croods: è la figlia maggiore di Ugga e Grug. Testarda, sensibile e ribelle, Hip è l'unica della famiglia a ribellarsi al modo di vivere imposta dal capofamiglia. Ama le novità e non ha paura di quello che il "mondo" potrebbe offrire a lei e alla sua famiglia. Pur volendo molto bene a suo padre, litiga spesso con lui. Si innamorerà del giovane Guy.

Grug Croods: Uomo forte, coraggioso, altruista e molto testardo al tempo stesso, Grug è il capo della famiglia Croods. Ama molto i suoi cari e tenta di proteggerli dai pericoli dell'esterno. Ha spesso dei contrasti con sua figlia Hip, perché mentre la ragazza ama le novità e vorrebbe scoprire il mondo, Grug pensa che da tutto ciò che è nuovo non possano che derivare pericoli. Con il tempo, cambierà il suo modo di agire e pensare grazie all'arrivo in famiglia di Guy.

Guy: Ragazzo nomade, gentile, altruista e molto intelligente, Guy deciderà di aiutare la famiglia Croods nonostante sia inizialmente titubante a causa della loro stupidità e dei loro modi piuttosto rozzi e primitivi. Con il tempo riuscirà a convincere i Croods a cambiare il loro modo di vivere e a non temere le novità.

Ugga Croods: Moglie di Grug, ha lo stesso modo di pensare di suo marito. Tuttavia, a differenza di Grug, riesce a comprendere le esigenze di sua figlia Hip. Sarà la prima della famiglia ad apprezzare molto la presenza di Guy.

Personaggi secondari

Tonco Croods: Secondogenito di Grug e Ugga, Tonco è molto gentile ed altruista, oltre ad essere profondamente legato a suo padre. Al tempo stesso è anche il membro più ottuso e ingenuo della famiglia.

Nonna: Donna presuntuosa e molto suscettibile, è la mamma di Ugga e non va molto d'accordo con il genero Greg. Tuttavia, apprezzerà molto il cambiamento del marito di sua figlia quando questi deciderà di fidarsi di Guy.

Sandy Croods: Sandy è la più piccola e la più selvaggia della famiglia. Parlerà soltanto alla fine del film quando dirà "papà".

Douglas: Dalle sembianze a metà strada tra un coccodrillo e un cane, Douglas è un animale selvaggio che diventerà grande amico di Tonco.

Protagonista/eroe

Guy

Antagonista /antieroe

Papparnivoro: Principale antagonista e antieroe della pellicola, il papparnivoro (un incrocio tra una tigre con i denti a sciabola e un pappagallo) inseguirà la famiglia Croods praticamente per tutto il film. Diventerà però il migliore amico di Grug quando questi comincerà ad apprezzare le novità.

Soft skill principale presente

CAMBIAMENTO: saperlo accettare per poter crescere, evolversi e andare avanti. Grug è terrorizzato dal cambiamento e dall'idea che possa succedere qualcosa alla sua famiglia a causa del cambiamento stesso; per questo, come spesso i leader più vecchi di tante aziende, lui lavora 7 giorni su 7, senza sosta, 365 giorni all'anno.

La paura del cambiamento si vede in diverse frasi come "*La paura fa bene, il cambiamento fa male*", "*Non bisogna mai non avere paura*". La figlia è invece curiosa e pensa che al di fuori della caverna, della comfort zone ci sia qualcosa di sorprendente che li aspetta, il sole e il mondo.

Altre Soft skill presenti in modo minore

CREATIVITÀ, LEADERSHIP, RESILIENZA

Tema Aziendale presente (esempio: cambiamento, gestione stress, leadership, resilienza, comunicazione, people management)

Cambiamento, creatività, leadership, resilienza.

CAMBIAMENTO: è la capacità di accettare e di adattarsi al cambiamento nonostante la paura, l'incertezza e il dubbio. Per ridurre queste sensazioni negative che spesso ci ostacolano è utile allineare la visione del cambiamento alla visione personale, modificare il rischio percepito cambiando il rapporto tra il rischio di non fare nulla e quello di fare qualcosa e, infine, chiedere a terzi un consiglio per ridurre le priorie preoccupazioni e generare controllo del cambiamento stesso.

A livello aziendale può essere utile seguire questi semplici passaggi:

1. ricordare costantemente a tutti la visione
2. collegarla alle esigenze di ciascuno
3. rafforzare l'esigenza di cambiare
4. sottolineare il rischio che si corre non prendendo iniziative
5. assicurarsi qualche successo immediato per incoraggiare lo staff
6. assicurarsi di avere le capacità sufficienti a supportare il cambiamento

Una volta completati questi passaggi iniziali si passa al vero e proprio processo del cambiamento che avviene per diverse fasi:

- Preparare il terreno creando una sensazione di urgenza
- Decidere cosa fare attraverso lo sviluppo di una visione e di strategie correlate basate sulle risorse, i vincoli, i dati oggettivi e i tempi
- Agire comunicando la visione, abbattendo le barriere e generando successi a breve termine
- Fare in modo che il cambiamento sia duraturo

Sicuramente anche l'aspetto emotivo è fondamentale per supportare e affrontare il cambiamento in atto. È di fatto consigliabile avere un atteggiamento positivo e propositivo, trovare supporto negli altri per riuscire a gestire le nostre paure, essere flessibili e resilienti per affrontare un evento con esito incerto traendo il massimo risultato da esso e ridurre lo stress per mantenere un'attitudine adeguata che permette di effettuare le scelte più sagge nei momenti più difficili.

CREATIVITÀ: è la capacità di comprendere, analizzare una questione e trovare la soluzione migliore. Permette di far fronte a tutti i tipi di problemi che si affrontano.

LEADERSHIP: è l'innata capacità di condurre, motivare e trascinare gli altri verso mete e obiettivi ambiziosi, creando consenso e fiducia.

RESILIENZA: è la capacità di fronteggiare, superare ed evolversi di fronte ad eventi negativi.

Perché si dovrebbe vedere questo cartoon?

In questo cartoon è molto visibile la contrapposizione tra Grug, che rappresenta la tradizione, la vecchia generazione e Guy, o la figlia Hip, che invece rappresenta l'innovazione. Questo conflitto spesso si verifica anche nelle aziende durante il cambio generazionale della direzione o nella

quotidianità, per questo motivo potrebbe essere interessante guardare il film per vedere come trazione e innovazione sono riuscite a trovare un compromesso.

In aggiunta, fornisce un insegnamento molto importante per tutti: spesso il cambiamento, anche se apparentemente spaventoso, può portare a qualcosa di bello e positivo. La resilienza, inoltre, è importante in quanto ci permette di andare avanti, di superare gli ostacoli lungo il percorso per arrivare al nostro obiettivo. Quando la strada è difficile, può essere quindi utile mettere in atto il proprio problem solving per trovare soluzioni creative e riuscire a continuare verso la meta.

Caratteristiche in ambito soft skill del protagonista / eroe

Guy → negoziazione, creatività, leadership, voce verde/blu

Grug → cambiamento, negoziazione, voce grigia (all'inizio del film)

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

“fermi, me ne occupo io”, “non si discute” → Grug spesso utilizza una voce grigia in quanto si ritiene il capo della famiglia, si impone su di essa per proteggerla, senza ascoltare gli altri membri

“niente più buio, niente più nascondigli, niente più caverne. Quale è il senso di tutto questo? Seguire la luce. Io non posso cambiare, io non ho idee però ho la mia forza e in questo momento è tutto quello che vi serve” → frase in cui si vede il cambiamento di Grug e la leadership diventata positiva nei confronti della famiglia

“ce l’abbiamo fatta” “non nasconderti, vivi, segui il sole e troverai il domani!” → Guy voce spesso blu dei leader e verde delle persone assertive. Simbolo di leadership

Quando Guy realizza delle scarpe con oggetti e animali della natura per tutti i Croods in modo che possano attraversare un terreno spinoso senza farsi male → esempio di creatività e problem solving

Caratteristiche dell'aiutante magico in ambito soft skill: può essere fatto un paragone a una di queste figure: coach/mentor/facilitator? Sì, perché?

Guy può essere considerato come un coach/facilitator per la famiglia dei Croods perché permette loro di evolversi, di cambiare e li motiva a seguire un determinato percorso per arrivare ad un obiettivo, alla luce.

Durante il percorso, con diverse soluzioni creative li facilita e risolve loro dei problemi che si presentano.

Per ogni soft skill **analizzare** le sequenze e i dialoghi (scrivendoli) e fare un parallelo con il mondo organizzativo /aziendale

“niente più buio, niente più nascondigli, niente più caverne. Quale è il senso di tutto questo? Seguire la luce. Io non posso cambiare, io non ho idee però ho la mia forza e in questo momento è tutto quello che vi serve” → le aziende devono essere in grado di rimanere costanti ai loro valori di base ma allo stesso tempo devono avere la capacità di innovarsi e di cambiare/evolversi quando si capisce che qualcosa non va

“ce l’abbiamo fatta” “non nasconderti, vivi, segui il sole e troverai il domani!” → un vero leader parla al plurale quando ci sono diverse persone che hanno contribuito ad un determinato successo, motiva i suoi dipendenti o i suoi collaboratori.

Quando Guy realizza delle scarpe con oggetti e animali della natura per tutti i Croods in modo che possano attraversare un terreno spinoso senza farsi male → esempio di creatività e problem solving.

Perché questo cartoon può essere utile al mondo lavorativo manageriale?

Per capire che in un’azienda, come in una famiglia, si può verificare uno scontro generazionale tra i lavoratori più anziani ed esperti e i giovani innovatori, ma che la chiave del successo risiede nell’ascolto reciproco, nella negoziazione e nell’assertività. Entrambi danno valore a loro modo all’azienda e insieme possono trovare soluzioni creative ai problemi che si presentano. In aggiunta, il film fa capire l’importanza di un leader che sappia guidare e motivare le altre persone coinvolte, senza giudicarle, in modo che queste lavorino in un clima favorevole. La resilienza, inoltre è un aspetto che non può mancare nelle aziende, in quanto le difficoltà e gli ostacoli sono sempre dietro l’angolo ma bisogna essere capaci di superarli, di rialzarsi e continuare verso il proprio obiettivo.