



Winx Club 3D - Magica Avventura (2010)

Qualche momento appassionante nella grande preoccupazione di andare oltre l'idea delle fatine tutte trucchi e amazzini.

Un film di Iginio Straffi con Letizia Ciampa, Perla Liberatori, Domitilla D'Amico, Ilaria Latini, Gemma Donati. Genere Animazione durata 87 minuti. Produzione Italia 2010.

Uscita nelle sale: venerdì 29 ottobre 2010

'Winx club 3d - Magica avventura' sarà il primo film italiano ad uscire nelle sale anche in tre dimensioni.

Marianna Cappi - www.mymovies.it

La festa per l'inaugurazione del nuovo anno scolastico alla scuola per fate di Alfea viene ancora una volta mandata a soqquadro dalle perfide Trix. Le Wynx, che presenziano in qualità di ex allieve, devono così fronteggiarle e rispedirle al mittente, ma non si accorgono che una delle streghe ha sottratto loro la bussola che conduce all'albero della vita, responsabile dell'equilibrio tra magia positiva e magia negativa nel mondo di Magix. Intanto, la bella Bloom ha ritrovato i genitori naturali, regnanti di Domino, e vive là da principessa, ma la proposta di matrimonio di Sky, giunta a coronare il suo sogno di felicità, viene improvvisamente e misteriosamente revocata dal ragazzo proprio quando anche i poteri magici di tutte le fate vengono meno. Colpa delle Streghe Antenate, che hanno risucchiato ogni energia positiva dall'albero e si apprestano a far regnare l'ombra e il male per sempre.

Primissimo film italiano girato in tre dimensioni, per un attimo, sui titoli di testa, ci illude che davvero l'esperienza della visione ci guadagni, quanto meno in effetto lisergico, con tutti quei petali e quei rombi e quelle scintille che le fatine gettano in sala, oltre il filtro dello schermo, ma dura poco. Ben presto il 3D diviene bellamente accessorio e ci ricorda che le illusioni che funzionano di più sono quelle comandate dalla testa e dal cuore (per cui, per esempio, i rovi che abbracciavano Lady Oscar nella sigla storica tornano alla mente di chi scrive in 3D pur non essendoli mai stati).

Sul piano narrativo, invece, il film ha un andamento contrario: non acchiappa nelle prime battute - la trovata della principessa che mal sopporta le regole della vita di corte è roba scaduta, passata persino dal riciclaggio parodistico di Shrek - ma trova un momento vagamente appassionante quando le eroine in gioco sono costrette ad arrangiarsi senza il soccorso della magia. Anche l'idea del galeone volante è di tutto rispetto: si sa che i mezzi di trasporto sono ingredienti chiave di ogni storia e film d'avventura. Questo secondo capitolo cinematografico, però, sembra soffrire di un complesso controproducente: preoccupati di scrollarsi di dosso l'accusa di aver creato delle figure femminili tutte dedite a trucchi e amazzini, Iginio Straffi e il suo pool cadono qui nella fastidiosa tentazione di discolparsi ad ogni battito d'ali, mettendo in bocca all'una o all'altra fatina una frasetta moraleggiante. Ma forse non si dovrebbe chiedere l'impossibile: in fondo, le sei ragazzine psichedeliche hanno compiuto 18 anni ma il loro pubblico più affezionato è ancora molto giovane e molto ingenuo.