



Arkie e la magia delle luci (2023)

Una buona operazione di sintesi che a momenti perde il giusto passo.

Un film di Ricard Cussó, Tania Vincent con Shailene Woodley, Jai Courtney, Andrew Bachelor, Tim Minchin, Anna Torv. Genere Animazione durata 90 minuti. Produzione Australia 2023.

Uscita nelle sale: giovedì 5 ottobre 2023

Luigi Coluccio - www.mymovies.it

Arkie è una adolescente con un tentacolo di polpo come braccio e un uncino al posto di una mano. La sua esistenza è scandita dall'aiutare il padre Blister a proteggere, tramite l'energia del sole, le piante della Penisola in cui vivono e dalle invenzioni che cerca di realizzare per rendere questo compito più semplice ed efficiente. Un giorno, però, l'idillio si interrompe: Blister viene catturato dai bravacci del Signor Chihuahua, al soldo del misterioso Dottor Inganno, il quale ha bisogno delle abilità rigenerative del grande polpo per un suo piano segreto. Arkie è quindi costretta a partire per la Città delle Luci, con al seguito il duo composto dal mite e ciarliero Bunny Buffo e dal dolce Ovetto. L'obiettivo è quello di ritrovare Blister, ma anche, lungo il cammino, avere qualche risposta in più sul proprio passato.

Il brand Scarygirl diventa in italiano, e poco comprensibilmente, Arkie e la magia delle luci, con alle voci anche lo youtuber Vincenzo Tedesco.

È straripante di temi, quesiti, responsabilità, conseguenze, Arkie e la magia delle luci. Ad una prima, veloce e accondiscendente visione sembra che tutto sia al posto giusto: Arkie deve capire davvero chi è, inspessendo il suo legame con il padre e allo stesso tempo trovando il suo posto nel mondo; e per farlo cerca di sovvertire i piani del Dottor Inganno, fermando lo sfruttamento delle risorse del pianeta grazie all'aiuto degli inaspettati compagni di viaggio incontrati nel corso del film.

Eppure ogni cosa risalta con un angolo caleidoscopico frutto di sana teoria e prassi di scrittura: Arkie è un consapevole ibrido a partire dal suo corpo sempre irriducibilmente diverso; il Dottor Inganno non è mosso dalla brama di potere ma da qualcosa di più profondo e che tutti possono capire; la vicenda ha un chiaro sapore contemporaneo legato a doppio filo ai pericoli del riscaldamento globale.

Del resto sono più di vent'anni che Nathan Jurevicius lavora al mondo alieno e familiare assieme di Arkie e compagnia. È il 2001, infatti, quando questo artista/pittore/illustratore/designer australiano di origine lituana crea la linea di giocattoli in vinile Scarygirl, ottenendo da subito un seguito di culto a livello mondiale che straborda senza soluzione di continuità in operazioni trans-mediali su videogame, graphic novel, ambienti di realtà aumentata. I worldbuilding - e le commesse - di Jurevicius esplodono, e da Scarygirl/Arkie si passa ai mondi/brand di Peleda, Junction, i famosi spot di MTV con i mostri di Fauna, il ruolo di direttore creativo dello studio canadese Dark Slope. E ora, con dietro Passion Pictures Australia, la regia di Richard Cussó e Tania Vincent, le voci di Jillian Nguyen, Sam Neill e Anna Torv, Arkie e la magia delle luci diventa il lungometraggio che corona la corsa di Jurevicius e del mondo di Scarygirl tutto.

Questa decennale sedimentazione, dicevamo, sembra aver accelerato la complessità del mondo portato sullo schermo dal film, che sotto la patina della classica animazione per i più giovani con il chiaro messaggio formativo al seguito, fa intravedere ben altri conflitti. Certo, si parte dalle sane preoccupazioni ambientaliste che sono entrate a capofitto dentro titoli recenti come 'Strange World - Un mondo misterioso' e 'Mavka e la foresta incantata', però dopo si prosegue con l'apparente dicotomia tra magia e tecnologia, la necessità di sopravvivere per gli ultimi della società, la redistribuzione di risorse tra città e natura, la ricerca di una nuova casa per i profughi interstellari. A volte questo marasma di piani non va ad incastro, ci sono alcuni punti lasciati lì in sospeso e altri affrontati con una velocità

sospetta, ma la cornice rimane comunque intagliata a dovere tra l'intrattenimento in primo piano e la complessità di questi particolari.

Che è un po' lo stesso discorso per il comparto visivo, che sembra rimanere a metà tra il mondo fumettistico messo su carta e vinile da Jurevicius e l'animazione indipendente di progetti come questo. Se, infatti, il character design e gli ambienti del film tentano in qualche modo di contenere tutte le possibili variazioni mediatiche di Scarygirl - vinyl toy, fumetto o gioco che sia -, per una buona operazione di sintesi, il reparto motion rimane un po' indietro, con un'animazione a volte poco cinetica e a volte poco intraprendente. A volte si taglia dove si dovrebbe mostrare e a volte si indugia dove si dovrebbe tagliare, per una fluidità visiva sì armoniosa ma che in alcuni momenti sembra perdere il giusto passo.