



Lupin III - The First (2019)

Look cartoonesco e un occhio a Miyazaki per la prima avventura in CG3D del ladro gentiluomo.

Un film di Takashi Yamazaki con Tatsuya Fujiwara, Suzu Hirose, Kiyoshi Kobayashi, Kanichi Kurita, Daisuke Namikawa. Genere Animazione durata 93 minuti. Produzione Giappone 2019.

Il primo lungometraggio in computer grafica dedicato al celebre personaggio.

Emanuele Sacchi - www.mymovies.it

Durante la Seconda guerra mondiale l'archeologo Bresson nasconde ai nazisti un diario, che contiene le istruzioni per un misterioso tesoro. Venti anni dopo il diario è in un museo e attira l'attenzione dei principali ladri del mondo, tra cui l'irraggiungibile Lupin III. Ma il ladro gentiluomo dovrà vedersela con le ambizioni della giovane Laetitia, che sembra legata al diario da qualcosa più di un semplice interesse archeologico.

Dopo dieci lungometraggi di animazione, firmati anche da maestri come Hayao Miyazaki e Seijun Suzuki, e due poco riusciti adattamenti live action (uno nel lontano 1974 e l'altro nel 2014), anche per il longevo Lupin III è la volta di una versione in computer grafica 3D. Di qui il sottotitolo 'The First' che accompagna il film di Takashi Yamazaki, voluto dal creatore di Lupin Monkey Punch, recentemente scomparso.

'Lupin III - The First' non è esattamente un reboot - di Lupin non si racconta la genesi e si presuppone che le sue caratteristiche siano note al pubblico - ma nemmeno presenta legami specifici con le storie precedenti della serie televisiva o cinematografica. Solo nella trama, però, visto che chi ha amato "Lupin III - Il castello di Cagliostro", diretto da Hayao Miyazaki, non impiegherà molto tempo a capire che lì si trovano le radici, etiche ed estetiche, del lavoro di Yamazaki. Come in "Cagliostro" il personaggio di Lupin III è arricchito di sfumature etiche insospettabili: all'irriverenza, l'infantilismo e le ambizioni da dongiovanni, spesso frustrate, si aggiunge una sorprendente generosità e bontà d'animo, che bilancia i pesi tra la componente di ladro e quella di gentiluomo del personaggio.

E il gioco diviene ancora più palese man mano che facciamo la conoscenza del personaggio principale introdotto da Yamazaki. Laetitia ha infatti tutte le caratteristiche della ragazzina protagonista dei film dello Studio Ghibli: orfana, ignara di essere finita nelle mani sbagliate e costretta a lavorare (e persino commettere reati) pur di potersi emancipare, raggiungere l'età adulta e riconciliarsi con il proprio passato.

Sul piano dei contenuti Yamazaki, già avvezzo alle conversioni in digitale per il lavoro fatto con "Doraemon - Il film", osa il minimo indispensabile: i punti fermi della saga di Lupin vengono rispettati in maniera ossequiosa, anche se i comprimari, da Jigen a Zenigata, ottengono uno spazio minimo per poter incidere, in una trama che sembra appartenere più al romanzo d'avventura à la Tintin o Mortimer e Blake che alla tradizione nipponica.

Evidente anche l'influenza di Indiana Jones e della sci-fi apocalittica sullo stile di "I ragazzi venuti dal Brasile", con i nazisti che tornano utili ancora una volta come villain in egual modo temuti e detestati. Sul lato tecnico la scelta di avvalersi della Key Frame Animation anziché del motion capture ha il pregio di mantenere un look più cartoonesco, che cerca di riprodurre il feeling dell'anime originario. Gli sfondi riproducono bene la profondità tridimensionale, con momenti da vertigini assicurate, come la sequenza iniziale con la danza-sfida sui tetti dei palazzi parigini tra Lupin e Laetitia, mentre si avvertono un lieve sfasamento nella sincronizzazione tra labiale e dialoghi e una certa legnosità nei movimenti dei personaggi, troppo rigidi perché la loro incarnazione in CG possa apparire verosimile e avvincente. Si prevedono sequel, considerato il lusinghiero successo conseguito in patria.