

**Età
consigliata**
dai 9 anni

LE CRONACHE DI NARNIA: IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Titolo originale The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe **Regia** Andrew Adamson **Cast** G. Henley, W. Moseley, S. Keynes, J. McAvoy **Origine** Usa/Nuova Zelanda, 2005 **Genere** Avventura/
Fantastico **Durata** 125' **Distribuzione** Buena Vista

Durante la Seconda Guerra Mondiale i quattro fratellini Peter, Susan, Edmund e Lucy Pevensie, spinti dalla madre, si rifugiano in campagna per evitare i bombardamenti tedeschi su Londra. Nel castello del misterioso professor Kirke dove i ragazzi sono ospitati, la più piccola, Lucy, scopre per gioco un armadio dimenticato che dà accesso a un mondo incantato: Narnia. Qui, con la guida del fauno Tumnus e poi di due castori parlanti, ella scopre come tutto è bloccato da neve e ghiaccio, in un inverno eterno, per un maleficio della Strega Bianca. Al suo ritorno, i fratelli non credono ai suoi racconti. Ma tutti saranno costretti a ricredersi quando entreranno nel regno magico: per primo Edmund che cederà alle lusinghe della Strega, poi gli altri che le resisteranno. Secondo un'antica profezia che parla di "due figlie di Eva" e di "due figli di Adamo", la loro venuta è infatti fondamentale per la salvezza di Narnia. La Regina farà di tutto per catturare i bambini. Ma, dopo essersi lasciato sedurre dal Male, Edmund si converte e si unirà ai fratelli. Insieme al leone Aslan, tornato dall'esilio, comanderanno una popolazione mista di reietti, tra animali mitologici, esseri umani e creature bizzarre, per condurre vittoriosamente la battaglia finale contro la strega Bianca e il suo esercito di guerrieri malvagi. Quindi i bambini saranno incoronati re e regine di Narnia.

In questi anni, dopo il successo de *La Passione di Cristo* secondo Mel Gibson che ha riscoperto un pubblico cristiano, sta rinascondo il film "religioso" a carattere apologetico più che spiritualista, che sembra voler "rinnovare" un'antica "missione": non tanto suscitare domande o riflessioni quanto propagandare la Parola evangelica. Magari, semplificando sia i temi che i personaggi dei racconti. È il caso del kolossal della Disney dal primo dei 7 libri della saga "Le cronache di Narnia" (ripubblicato da Mondadori in varie edizioni). Un celebre scrittore e teologo inglese ("Le lettere di Berlicche"), Clive Staples Lewis (Belfast, 1898 - Oxford, 1963), convertitosi al cristianesimo da adulto, con i suoi amici eruditi di Oxford, Tolkien compreso, del "circolo degli Inklings", intendeva nel secondo dopoguerra creare per i più giovani una letteratura ristoratrice di speranza dopo la catastrofe. Il film recupera tale intento ma lo adatta alle ansie del presente, legate agli attentati dell'11 settembre. Perciò assistiamo a una riduzione, edificante e molto elementare, del messaggio originario a una versione fondamentalista, protestante più che cattolica, utile anche per il pubblico adulto, persino non credente. Il discorso religioso si limita, infatti, a una visione manichea della storia della salvezza con la lotta tra le forze del Bene e del Male, al sacrificio di una figura del Cristo che muore, poi risorge e vince (il vecchio ma possente leone Aslan, doppiato da Omar Sharif), al tradimento di un umano e alla predestinazione dei quattro eroi, "figli di Adamo ed Eva", chiamati a realizzare quella profezia che li vuole sovrani di un mondo finalmente pacificato.

Anche la realizzazione con il regista dei due *Shrek*, Andrew Adamson, che combina attori reali (tra cui eccelle la Strega Bianca interpretata da Tilda Swinton) e creature fantastiche in

computer grafica (dagli animali parlanti a figure mitologiche, come fauni, centauri, guerrieri bicornuti e tricornuti, giganti, unicorni, ciclopi, ecc.), sembra aspirare a un nuovo tipo di "letteratura cinematografica" a forte impatto psicologico (svilupata nel DVD da didascalie incorniciate con informazioni e approfondimenti). Il film, infatti, mescola con trucchi "invisibili" (dovuti soprattutto all'uso del *green* o *blue screen*) il genere fantastico, ieri limitato nelle potenzialità creative, con il realismo (presente anche nel libro con molte indicazioni pratiche), dando vita a un nuovo genere: il "fantasy teologico". Dal 3D delle creature in CGI, con modellini, *animatronics* e ibridi di componenti fisiche e digitali, dai tratti fantastici e umani (il fauno seminudo che si protegge dal freddo con una sciarpa rossa), fino al prologo ambientato durante i bombardamenti su Londra, l'intento del regista, che ha lavorato soprattutto sui suoi ricordi infantili di lettore del libro (un classico nei paesi anglosassoni) esattamente come Lewis che si è ispirato alle sue letture da bambino, è quello di rendere credibile Narnia che non è fantasia pura ma un "mondo parallelo", non una realtà alternativa quanto idealizzata. "È vero che a Narnia ci si riesce ad arrivare solamente se non la si cerca", dice una didascalia del DVD.



Così, l'armadio è come lo specchio di Alice: attraversandolo, i bambini (con la purezza "evangelica" della più piccola, Lucy) entrano non tanto nella favola quanto nella felicità possibile, guidati dall'anziano professore (figura di Lewis) che li difende dalla guerra. La porta si apre dapprima su una terra dominata dal ghiaccio del Male, dove è scomparso il Natale, poi su un Paese bellissimo e lussureggiante. Ma quell'armadio è anche un passaggio ai trucchi "magici" del digitale ("Pure Digital Magic", dichiara la Disney) ovvero la nuova frontiera dell'invisibile, o dello spirituale, sia ottico che teologico. Così, *Narnia* (nome latino del paese di Narni, in Umbria, a cui si ispira Lewis per i paesaggi naturali e le architetture medievali) e il nuovo genere del "fantasy teologico" diventano la punta di un iceberg, più ideologico che artistico, che colma con l'immaginario religioso il vuoto o l'ansia generati dai "crolli" morali e politici dell'11 settembre.

Così, l'armadio è come lo specchio di Alice: attraversandolo, i bambini (con la purezza "evangelica" della più piccola, Lucy) entrano non tanto nella favola quanto nella felicità possibile, guidati dall'anziano professore (figura di Lewis) che li difende dalla guerra. La porta si apre dapprima su una terra dominata dal ghiaccio del Male, dove è scomparso il Natale, poi su un Paese bellissimo e lussureggiante. Ma quell'armadio è anche un passaggio ai trucchi "magici" del digitale ("Pure Digital Magic", dichiara la Disney) ovvero la nuova frontiera dell'invisibile, o dello spirituale, sia ottico che teologico. Così, *Narnia* (nome latino del paese di Narni, in Umbria, a cui si ispira Lewis per i paesaggi naturali e le architetture medievali) e il nuovo genere del "fantasy teologico" diventano la punta di un iceberg, più ideologico che artistico, che colma con l'immaginario religioso il vuoto o l'ansia generati dai "crolli" morali e politici dell'11 settembre.

In Europa, con l'uscita di *Narnia* i progressisti hanno denunciato la "crociata" made in Usa per la "salvezza" dell'Occidente dal terrorismo islamico. Ma il rischio è che si rafforzi la tentazione di chiusura al nuovo o alla complessità, l'arroccamento antievangélico e anticonciliare, attraverso forme di racconto che siano attraenti per ogni età. Un rifiuto del "nuovo" o perlomeno un addomesticamento delle nuove frontiere del sacro e della convivenza ecumenica, atteggiamenti che stanno rafforzando il fenomeno dei "teocon" e delle Chiese legate alla politica.

Non a caso il vero produttore del film, di cui è in preparazione il secondo capitolo, *Il principe Caspian*, non è la Disney ma un industriale americano del petrolio e della telefonia, Philip Anschutz, che ha pianificato i suoi investimenti cinematografici (\$150 milioni per il libro di Lewis) su valori che ora Hollywood trascura. Repubblicano e grande sponsor di Jeb Bush, fratello del Presidente e governatore della Florida, Anschutz, di fede presbiteriana, con la sua Walden Media ha prodotto la biografia di Ray Charles, *Ray*, e l'ultima versione di *Giro del mondo in 80 giorni* da Verne, ma ha preparato il successo di *Narnia* con un marketing

presso migliaia di fedeli con anteprime, gadget, operazioni promozionali, concerti dalle musiche del film e dibattiti. Ecco un cinema che, pur traducendo classici dell'infanzia, cerca di usare antichi simboli religiosi e mitologici come "armi" di una nuova "guerra" fra intolleranza e ricerca, fra verità assolute e dubbi o confronti, fra "natali" più o meno riscoperti ed "epifanie" ancora tutte da vivere.

a cura di *Elio Girlanda*



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Molti sono i simboli biblici che si possono rintracciare nel film. Verificare la presenza dei modelli originari nelle figure, nei rapporti interpersonali e nei comportamenti sviluppati dai singoli personaggi.
- Centrale è il "tradimento", o gli errori, compiuti da Edmund, bugiardo e un po' ribelle, la "pecora smarrita" che mette in grave pericolo tutti gli altri, il vero motore della vicenda. Quale rapporto stabiliscono con lui i fratelli e quale ruolo egli ha nello sviluppo religioso della storia?
- Che funzione ha il lampione ottocentesco illuminato che Lucy scopre nel mondo innevato di Narnia? Allo stesso modo, il colore, come quelli dei diversi abiti della Strega Bianca, ha un forte valore simbolico. Cercare altri colori e altri significati nei paesaggi, negli abiti e nelle creature del film.

PERCORSI DIDATTICI

- Nel film sono molteplici le creature e gli animali mitologici (minotauri, centauri, fauni, satiri, ecc.) come armi e costumi, ispirati all'antico Egitto, alla Grecia e ai poemi cavallereschi del Medioevo cristiano. Provare a individuarli, riscoprendo simboli, leggende e miti.
- Molti personaggi fantastici del film sono ispirati ad altri racconti celebri o fumetti, poi film come *Il Mago di Oz* o *La Bella e la Bestia*. Quali personaggi e quali altri film sono citati?
- La lotta tra il Bene e il Male è presente anche in altre saghe di film fantasy del momento come *Harry Potter* e *Il Signore degli Anelli*. Ma quali sono le differenze o le analogie con *Le cronache di Narnia*?