

Le cronache di Narnia

Il viaggio del veliero

dai 10 anni



Titolo originale
The Chronicles of Narnia:
The Voyage of the Dawn Treader

Regia
Michael Apted

Origine
Gran Bretagna 2010

Distribuzione
Fox

Durata
115'

Il mare tempestoso di un quadro inonda la camera dei piccoli Lucy ed Edmund, ospiti a Cambridge del cugino Eustace, e li risucchia, facendoli riapparire nel mare di Narnia, dove sono subito issati a bordo del veliero del principe Caspian, nel frattempo diventato re. Egli è alla ricerca dei sette Lord esiliati da Miraz, l'usurpatore, prima che venisse sconfitto. I tre piccoli viaggeranno tra isole misteriose, incontreranno creature magiche e nemici inquietanti fino alla sconfitta delle tenebre e all'incontro col loro amico di sempre, il leone Aslan.

In un'isola dove i mercanti di schiavi sacrificano gli abitanti a una malefica nebbia verde, ritrovano il primo Lord, prigioniero. Fuggiti, saranno preda di nani invisibili dai grandi piedi da cui li libererà il mago Corkin, che rivelerà loro il segreto per dissipare la nebbia: ritrovare le sette spade dei Lord e deporle sulla tavola di Aslan.

È poi la volta di un'isola vulcanica dove scorrono fiumi che trasformano cose e persone in oro e dove ritrovano lo scheletro di due Lord.

Raggiunta un'altra isola, ecco la tavola di Aslan e altri tre lord addormentati. Nell'ultima isola, quella delle Tenebre, riappare l'ultimo Lord. Anche la misteriosa nebbia, che ha il potere di concretizzare le paure di chi vi si addentra, dopo una lotta mortale col Male, un mostruoso serpente marino, si dissipa. Le persone sacrificate riappaiono e Aslan conduce l'equipaggio nella sua terra, prima di rimandare i tre piccoli in Inghilterra.

Terza puntata della saga cinematografica tratta da “Il viaggio del veliero”, terzo dei sette libri che C. S. Lewis ha scritto su “Le Cronache di Narnia”, pubblicato nel 1952. Dopo le atmosfere cupe de *Il principe Caspian*, si torna al dominio della magia, all’avventura, alle mirabolanti creature. Molte le allegorie leggibili, i derivati dalle mitologie classiche e nordiche, ma l’accento è fortunatamente sulla suggestione fiabesca del racconto. Che procede quasi per giustapposizione di avventure e di luoghi, senza una linearità di sviluppo, teso a sorprendere con l’azione e, soprattutto, con gli effetti speciali, ampliati dal 3D. Dominante l’aspetto visivo di un racconto in cui la scena è occupata dai piccoli Lucy ed Edmond, insieme al recalcitrante cugino, ossia la ragione che non vede le ragioni della fantasia, mentre gli altri vivono intensamente la dimensione fantastica della vita.

Tornati re e regina di Narnia, Lucy la Valorosa, Edmond il Giusto, Caspian e il topo guerriero Reep volano sullo splendido Veliero dell’Alba per affrontare nemici crudeli e le proprie paure, in un mare dominato da serpenti marini e sirene trasparenti, sorvolato da draghi, ma anche da angeli e consiglieri-guida eterei.



Il viaggio è il tema centrale del film, tra incantesimi e metamorfosi, animali parlanti desunti dai bestiari mitologici, sullo sfondo di scenari molto realistici, ispirati dall’irlandese Contea di Down dove lo scrittore è nato. Tutto procede secondo le regole del fantasy, disturbato solo dalla continua protesta di Eustace, che una volta trasformato in drago ne si arrenderà all’evidenza della magia e collaborerà, ossia maturerà. Sono limitate in questo capitolo le scene di battaglia e i combattimenti, se si eccettua la grande lotta conclusiva con l’enorme mostro marino realizzato in digitale. Che, come tutto il film, è la traduzione spettacolare della lotta tra il Bene e il Male, una spettacolarità visiva particolarmente apprezzabile in alcuni momenti: il suggestivo passaggio dal reale al fantastico dei tre bimbi letteralmente inghiottiti



dal quadro della loro cameretta; l'isola delle Tenebre, o del Male, che sembra disegnata da Doré; l'intenso finale con la bianca spiaggia chiusa dal muro di un'onda perenne, oltre la quale (oltre la morte) si accede all'al di là, allude a un'immensità non raffigurabile. Una spettacolarità che gioca con l'effetto sorpresa per veicolare emozioni, ma anche concetti.

Perché a suo modo *Narnia* è un film colto, che parla al cuore e alla mente. Nell'intero ciclo della saga del letterato e filologo Lewis è corretto leggere una storia del mondo dalla creazione (il nipote del mago) fino alla fine (l'ultima battaglia), in cui Aslan corrisponderebbe a Cristo, e il padre (l'imperatore d'Oltremare) a Dio. Fedele al testo letterario, il regista inserisce le allegorie nella leggerezza della fantasia. Le molte metafore non gravano sull'intrattenimento: il viaggio, un percorso di formazione spirituale, spinto come in Omero dalla sete di conoscenza; la simbologia dell'acqua come rinascita; la funzione maieutica della fantasia,

che pesca nel profondo di ciascuno; i sette Lord come i sette vizi capitali; il male, non identificabile in questo o quel nemico, ma dentro di noi, come l'isola delle Tenebre, che non fa che dare forma esteriore alle nostre personali paure, da affrontare e da superare. Un kolossal per effetti speciali, da cui traspare l'elogio della fede e della lotta contro il male. Perché, afferma Lucy "Non si ha altro se non ciò in cui si crede".

Carla Delmiglio

Spunti di riflessione

- Un tuffo nel favoloso mare del Regno di Narnia per vincere nemici terribili, un'avventura nell'oceano dell'immaginazione, perché la fantasia non ha confini. È solo evasione o può aiutare a conoscere meglio se stessi e a crescere?
- Aslan dice che per combattere il male bisogna prima conoscere e vincere i nostri punti deboli, i nostri mali ... Quello di Lucy è l'invidia per la bellezza della sorella maggiore; e quello di Edmund e di Eustace? E il tuo?
- Il bellissimo Veliero dell'Alba è ispirato all'Endeavour, la nave con cui James Cook raggiunse le coste nord orientali dell'Australia nel 1770. Cerca le avventure reali del grande navigatore.
- Confronta questo terzo libro della saga con il film; scopri, se vuoi, gli altri sei libri. Scopri, e confronta, la raffinatezza delle illustrazioni dei romanzi originali di Pauline Baynes, che il film riporta sui credits finali.
- In Italia, in provincia di Terni, esiste la cittadina di Narni, la latina Narnia dal 299 a. C. Ti sembra che possa richiamare la favolosa Narnia?