



LA BUSSOLA D'ORO

Titolo originale The Golden Compass **Regia** Chris Weitz
Origine Usa, 2007 **Durata** 114' **Distribuzione** 01

Lyra Belacqua è una ragazzina vivace, cresciuta al Jordan College di Oxford sotto la tutela dello zio, Lord Asriel, uno scienziato che ha appena scoperto una misteriosa polvere, proveniente dallo spazio e capace di mettere in comunicazione il suo mondo con altre dimensioni parallele. Il Magisterium, una sorta di aristocrazia clericale che controlla l'intera società impartendo la legge, vuole sfruttare questa scoperta allo scopo di estendere il suo dominio su tutti i pianeti e i mondi raggiungibili.

A impedire il loro piano oscurantista ci penserà la piccola Lyra con l'aiuto prezioso di una bussola d'oro e di alleati prodigiosi. Lyra e i suoi amici si spingeranno fino al Polo Nord penetrando le difese di una fortezza, covo degli Ingoiatori che praticano l'intercissione sui bambini: un terribile esperimento volto a separare i fanciulli dal loro "daimon", la loro anima in forma animale. Fronteggiando un'armata di Tartari a fianco di un orso polare, un esercito di Gyziani, uno stormo di streghe agguerrite e un baffuto pistolero texano che si sposta in dirigibile, Lyra avrà la meglio contro il male.

Il racconto "fantastico" è un genere letterario antico e denso di significati, che può essere interpretato come una sorta di racconto parabolico o allegorico e che produce una morale o un insegnamento. Le favole tradizionali, con i loro draghi, orchi, streghe, delitti efferati, magie e incantesimi, propongono grandi o minuscoli mondi paralleli e fantastici in cui affiorano valori alti e nobili: il senso del sacro, il rispetto della natura, l'amicizia, il dovere, il sacrificio per il bene comune, l'azione disinteressata, l'accettazione del proprio destino, la consapevolezza della diversità e molto altro ancora. Questa stessa "favola" può essere proposta ai ragazzi con il mezzo cinematografico, attraverso il disegno animato o il "cinema dal vero" integrato con gli effetti speciali. Come ogni trasposizione, il passaggio dalla pagina allo schermo prevede o la riproposizione di un identico contenuto attraverso una nuova sostanza espressiva oppure uno stravolgimento del senso iniziale e la proposta di significati completamente nuovi.

Dopo *Il Signore degli anelli*, *Harry Potter* e *Le Cronache di Narnia*, il cinema fantasy si cimenta di nuovo con la logica seriale, traducendo per lo schermo la trilogia dell'inglese Philip Pullman, "Queste oscure materie". Al centro dell'avventura, come fu per *Il Signore degli anelli*, per *Harry Potter* e per *Le Cronache di Narnia*, c'è una ragazzina che per puro caso (Frodo) o per diritto di sangue (Potter) ha ricevuto in eredità un oggetto magnifico (la bussola d'oro) che nasconde un grande potere. Il compito di Lyra è quello di percorrere le terre del nord fino a Bolvangar, il cuore del regno del male, per soccorrere i bambini soggiogati al potere dell'Intendenza Generale dell'Oblazione.

Ambientato in una dimensione parallela alla nostra, in un'Inghilterra simile a quella vittoriana ma colma di fantastici strumenti e mezzi di trasporto, *La bussola d'oro* manca di una regia visionaria e organica, che riesca a controllare e a governare gli eventi. Non esistono

momenti in cui le complesse informazioni, concentrate in frettolose battute di dialogo, possano essere assimilate, elaborate e approfondite. Il primo terzo della saga di Pullman risulta sullo schermo poco convincente, riuscendo soltanto nell'intento di accendere curiosità sul testo letterario, ricco di implicazioni filosofiche (si parla della "messa a morte di Dio"). La logica è quella della contingenza e dell'accumulo. L'ambizione del progetto (sconfiggere una dittatura che nega la conoscenza e rapisce i bambini) e la conseguente concatenazione di ostacoli, problemi, sgomento umano e sovraumano verranno superati con l'aiuto e il contributo di un amico gyziano, uno zio esploratore, una bussola che dice sempre la verità, un orso guerriero, una strega intrigante e un'anima visibile in forma animale e in continua evoluzione (il daimon). Il desiderio di potere, inteso come dominio sull'esistenza altrui, è di per sé l'origine del male, il seme della corruzione destinato a trascinare il mondo parallelo di Lyra e quelli confinanti e ignari alla rovina.



Come quello della mitologia nordica, da cui deriva l'universo di Tolkien, la cosmogonia di Pullman è segnata da un senso di imminente catastrofe e di progressivo deterioramento. All'eroina questa volta non si contrappone un grande cattivo, quanto un gruppo di cattivi, un'istituzione che cela la verità per preservare i propri privilegi. Il Magisterium, almeno quello letterario, è "creatura" dei nostri tempi, che cinema e diplomazia hanno trasformato in una tirannide non meglio identificata. Se Pullman dalle pagine del libro lanciava una critica diretta all'organizzazione ecclesiastica anglicana e ai pericoli del fanatismo religioso, il film si edulcora in una classicissima lotta tra Buoni e Cattivi.

Negli ultimi dieci anni l'adattamento della letteratura fantasy è ritornato di moda nella programmazione cinematografica mondiale, con produzioni originali, non sempre riuscite, che hanno proposto sullo schermo personaggi stereotipati, script comportamentali ripetitivi e linee narrative chiuse, che non prevedono mutazioni psicologiche. Come la saga di *Harry Potter* anche *La Bussola d'oro* si svolge in un mondo parallelo al nostro, dove si fa un uso regolare di magia. Come nel *Signore degli Anelli* c'è un oggetto magico al centro di tutto e un predestinato a gestirlo o, nel caso specifico, a interpretarlo. Come nelle *Cronache di Narnia* c'è l'animismo, un'energia che pervade l'esistente visibile e invisibile e che integra l'esistenza di uomini e animali. La caratteristica più evidente della *Bussola d'oro* è invece il concetto di daimon: la materializzazione del proprio spirito fuori dal corpo.

Nonostante *La bussola d'oro* sia confuso da un punto di vista narrativo e inconcludente sotto il profilo tematico, la sua confezione garantisce una componente di realismo capace di immergere la storia in un'avvolgente atmosfera. I sofisticati effetti speciali, i vertiginosi movimenti di macchina, gli sconfinati e glaciali paesaggi e le energiche scene di combattimento chiedono anche a noi spettatori di fare come la piccola protagonista Lyra: lasciarci stupire, prostrarci davanti alla magnifica potenza della natura, chiudere gli occhi al getto realismo per riaprirli all'immaginazione.

a cura di *Marzia Gandolfi*

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Prova a individuare il ruolo che ciascun personaggio ricopre nel film e il perché delle sue azioni, l'importanza di alcuni oggetti e il loro utilizzo. Ricostruisci la trama focalizzando l'attenzione sulle scene o le inquadrature più significative che segnano i passaggi chiave nell'evoluzione della storia.
- Rifletti sul valore simbolico della "polvere" e dell'aletiometro d'oro, inteso come misuratore di verità.
- Rifletti sul valore dell'amicizia e sulla relazione tra Lyra e il grande Orso bianco senza corazza. Osserva in che modo la bambina riesce a penetrare la sua solitudine e la sua rassegnazione. Il loro incontro consentirà all'Orso di ricominciare a vivere e di mettere la propria forza e saggezza a disposizione della bambina e a Lyra di superare le insicurezze indotte dalla crudele Miss Coulter.
- Lyra e compagni sono congiunti allo spirito di un animale. Che valore ha il daimon e che cosa accade ai bambini che ne vengono separati?
- *La Bussola d'oro* è un racconto di formazione. Analizza il percorso di crescita di Lyra che la conduce in un viaggio a tappe alla maturità e autonomia affettiva, contrappo- nendosi alla rigidità degli adulti.
- Nella *Bussola d'oro* viene affrontato il tema della "diversità" (i Gyziani) e stimolata l'attenzione nel confronto del "diverso". Rifletti su questo valore e sull'importanza dell'integrazione. Che cosa accade invece quando permangono i pregiudizi? Quello che capita ai bambini nella fortezza delle Terre del Nord è già accaduto in Europa sotto l'occupazione nazista. Osserva come il cinema e la letteratura fantastica riflettano la storia presente e passata e il mondo in cui viviamo.
- La favola è il luogo in cui tutto può succedere e il film abbonda di fatti straordinari a cui gli effetti speciali e le scenografie garantiscono una forte componente di realismo. Rifletti su questo mondo ricostruito a metà tra la tecnologia di gusto retrò alla Jules Verne e la pirotecnica stregoneria alla Harry Potter.



PERCORSI DIDATTICI

- Conduci una ricerca sulle trascorse saghe fantasy e, passando in rassegna i luoghi comuni, i passaggi obbligati e le vicende dei personaggi, prova a rintracciare gli elementi narrativi condivisi e quelli distintivi ed esclusivi.
- Che cosa accade quando un racconto letterario viene trasposto al cinema? Prova a leggere in classe alcune pagine del testo letterario di Pullman (ad esempio la sequenza dello scontro finale al Polo Nord) e a confrontarle con le soluzioni cinematografiche di Chris Weitz. Trovi che la sua versione per lo schermo sia efficace? E tu, in quale modo l'avresti tradotta? Trova possibili nuovi finali.
- Metti a confronto la trilogia di Pullman con le *Cronache di Narnia* di C. S. Lewis. Se Pullman sostiene l'idea di libertà come lotta per liberarsi dall'autorità di Dio, Lewis interpreta la libertà dell'uomo come dipendenza (e non come indipendenza) da Dio. Tu cosa ne pensi?