Harry Potter, atto terzo

Cambia il regista, cambiano i motivi d'interesse: il protagonista è ormai un mago adolescente. Il film cattura più gli occhi che il cuore, preferendo gli espedienti spettacolari all'esplorazione dell'intreccio

di Luisa Cotta Ramosino

Quando, dopo essere riuscito a conquistarsi la fiducia della creatura magica, il giovane Harry Potter monta finalmente sul dorso dell'ippogrifo Fierobecco e spicca il volo sopra Hogwarts, il lago e i boschi, non c'è spettatore, giovane o giovanissimo, adulto o addirittura anziano, amante o meno della saga di Joanne K. Rowling, che non condivida per qualche istante il puro piacere del volo e il senso di libertà che riempie il protagonista del film.

La sensazione, estremamente realistica sia perché ottenuta grazie a stupefacenti effetti speciali sia perché capace di cogliere uno dei desideri tipici dei ragazzi (ma in fondo di ognuno di noi), è di quelle difficili da dimenticare e in qualche modo sintetizza lo spirito dell'intero film, dove il gusto per il meraviglioso e il misterioso è indissolubilmente legato all'inquietudine e al pericolo, ma si ha pure l'impressione, una volta scesi a terra, che tutto si sia consumato un po' troppo in fretta.

Il nuovo Harry Potter, passato dalle mani di Chris Columbus (*Mamma ho perso l'aereo*), ora solo produttore, a quelle di Alfonso Cuarón (*Y tu Mama tambien*), spinge il pedale sulle tematiche del passaggio infanzia-adolescenza, sfruttandone le implicazioni a molti livelli e mettendo a servizio di esse alcuni degli elementi fantastici della saga.

Il mite Harry, così, non è più tanto mite nel sopportare i soprusi dei parenti "babbani" (ma non verrebbe anche a voi di essere un po' odiosi se vi chiamassero babbani!?!), e reagisce come farebbe ogni ragazzino della sua età, solo con mezzi diversi e un po' più pericolosi. Lo stesso accade di fronte alle sempre più inquietanti rivelazioni circa il suo passato e la morte degli amati genitori. Smarrimento, ma anche rabbia anziché disperazione e la tentazione di reagire con violenza alle provocazioni, anche se poi tutto si risolve a palle di neve.

Anche la compagna di avventure Hermione, «la strega più dotata della sua età», che come tutte le ragazzine è un passo avanti ai compagni maschi (e non solo perché, come si scopre a fine film, ha un segreto che nessuno conosce), ha imboccato la strada dell'adolescenza e se ancora ama i libri e lo studio più di ogni altra cosa, è però anche capace di abbandonarsi a un pugno liberatorio dritto sul naso del perfido Draco Malfoy.

Rispetto ai film che lo hanno preceduto, questo *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban* presenta senza dubbio una resa visiva più interessante, in cui, come del resto nel romanzo corrispondente, aumentano gli elementi oscuri e minacciosi (come i terribili Dissennatori, *Dementors* nell'originale, sempre linguisticamente più efficace), le atmosfere cupe, ma anche le scene ambientate in esterni. Esploriamo finalmente i dintorni della scuola di Hogwarts e scopriamo che non hanno molto a che fare con la pacifica e lussureggiante campagna inglese, quella almeno che circonda i corrispondenti istituti babbani. A parte la foresta, luogo per principio misterioso e pieno di pericoli, colline scoscese e lambite dalla nebbia, troviamo ponti sospesi su abissi profondi e inesplorati (un po' come sospesi sono ragazzi che li devono attraversare?) e un villaggio bizzarro con tanto di casa stregata.

Ma se dal punto di vista delle suggestioni e dell'ambientazione il film rappresenta qualcosa di meglio rispetto alle pellicole che lo hanno preceduto, più problematico è il giudizio sulla resa dell'adattamento dalla pagina scritta.

I primi due film della saga erano praticamente la trascrizione delle pagine dei romanzi corrispondenti, talmente fedeli da non riservare alcuna sorpresa; in questa scelta probabilmente soddisfacevano il pubblico dei lettori più accaniti e giovani (che non si aspettava né desiderava nulla di nuovo dalle pellicole), ma si rivelavano un po' deludenti per gli adulti abituati a chiedere una specificità cinematografica a qualunque pellicola.

In questo caso, invece, la densità del testo di partenza, da molti ritenuto il migliore di quelli fino a ora pubblicati, ha comportato alcuni tagli di trama (senza dubbio necessari dato che già così la pellicola arriva alle due ore e venti minuti), ma tali da rendere lo sviluppo della vicenda talora frammentario e portando a una perdita in termini di caratterizzazione dei personaggi vecchi e nuovi.

Il talento di J.K. Rowling si esercita, infatti, sia nell'attento dosaggio delle informazioni, che consentono di rigiocare elementi stabili da un romanzo all'altro (si vedano le sorprese riservate da un semplice "topo da compagnia"), che nell'introduzione progressiva di personaggi che consentono di aggiungere pezzi al puzzle generale. In questo episodio i personaggi sono Sirius Black (Gary Oldman), il prigioniero del titolo, e il professor Lupin (David Thewlis), un tempo amici dei genitori di Harry.

Rispetto al romanzo questo intreccio appare nel film solo in parte esplorato (il tema dell'amicizia e del tradimento ha implicazioni molto più significative nelle pagine del romanzo), ridotto a un plot che punta tutto sul paradosso temporale del finale: espediente che, come ogni paradosso, finisce per lasciare il pubblico soddisfatto solo a metà. Ed è per questo che alla fine del "volo", nonostante la lunghezza del film, sembra che manchi ancora qualcosa.

Resta meno tempo, infatti, per sviluppare le relazioni tra i personaggi, che sembravano adombrare dinamiche piuttosto interessanti per ogni tipo di pubblico, soprattutto per quanto riguarda il trio di maghi che aveva tracciato la mappa magica di Hogwarts, ora nelle mani di Harry.

Ma forse si tratta di una scelta precisa: suggerire qualche sviluppo da sfruttare in futuro, accontentandosi di comparsate di prestigio (Emma Thompson nel ruolo di una strampalata insegnante di Divinazione, Julie Christie è Madame Rosmerta, che gestisce il pub di Hogsmade) per mettere a punto una macchina (che è anche, molto, un'operazione economica di ampie proporzioni) con un nuovo "autista" e alcuni importanti cambiamenti (Michael Gambon al posto di Richard Harris nel ruolo di Albus Silente), in attesa di far esplodere premesse e conflitti in un prossimo film, già in lavorazione. ●

Harry Potter e il prigioniero di Azkaban, regia di Alfonso Cuarón, con Daniel Radcliffe, Gary Oldman, Alan Rickman, Emma Thompson, USA 2004

Sì, l'anti-Peter Pan

Hogwarts è una scuola, il luogo dove si cresce

Una delle fiabe più note anche ai piccini è *Il brutto anatroccolo* di Hans Christian Andersen. Storia di un pulcino che viene snobbato ed evitato da tutti perché non assomiglia ad alcun altro, anatra, gallina, oca, e che per di più viene giudicato bruttarello rispetto ai suoi coetanei nati già ricchi di tutto il proprio bel piumaggio. Alla fine, però, il brutto pulcino palmipede si trasforma in cigno sontuoso, candido e immacolato come solo quelli della sua specie sono, e surclassa gli altri, spocchiosi, invidiosi, rancorosi. Il più bello, insomma, è lui, quello che pareva il più brutto. Storia di Lucifero al contrario, e ciò è bene.

Insomma, non tutto ciò che luccica è oro, e viceversa. Un'idea che sta pure in una nota strofa de *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien. Un librone, questo, anch'esso popolato di "brutti anatroccoli". Che sono, infatti, se non riprese dell'idea che già fu di Andersen i due hobbit Meriadoc "Merry" Brandibuck e Peregrino "Pipino" Tuc? Tutti presi solo dalle proprie goliardate, i due paiono assolutamente impermeabili al mondo esterno e alle sue tragedie. Seguono Frodo Baggins all'inizio della sua missione non si sa bene perché e così continuano spensierati e canzonatori fino a che... Fino a che non debbono compiere la propria prima vera scelta di vita: quella che li porta a rischiare la propria pelle per gli amici, a consentire al cugino Frodo di salvarsi e di portare avanti quella missione che essi non comprendono, ma che permettono. Finiti nelle grinfie degli orchi, vengono difesi da Boromir che ci rimette la propria di vita e che così si riscatta da un tragico gesto di follia malvagia. Lì i due piccoli hobbit compiono il primo passo verso un mondo più ampio, più grande. D'ora in poi è un crescendo, nel senso che i due brutti anatroccoli crescono davvero, anche di statura, ma soprattutto nell'animo, fino a che non diventranno dei veri e propri eroi, dei cigni.

In Tolkien, peraltro, c'è un'altra grande versione de *Il brutto anatroccolo*; anzi vi è una storia intera incentrata su quell'idea andersenianа. È *Lo Hobbit, o la Riconquista del Tesoro*. Qui tutta la trama, per intero, narra di un piccolo borghese, un po' pavido e un po' pusillanime, fumatore di erba-pipa e sorseggiatore di tè, il quale viene suo malgrado coinvolto, anzi spinto fuori dall'uscio lungo una via che non si sa cosa comporterà se non perigli e rischi, verso una meta che fa tremare al solo pensiero. E mentre gli altri già s'incamminano spavaldi, lui ripensa al fatto che, nella fretta, chissà se avrà spento il fuoco sotto la teiera e che pure si è scordato di prender su i fazzoletti. Ma, passo dopo passo, il signor Bilbo Baggins di Casa Baggins, cresce, si trasforma, diventa uomo, cavaliere. Sarà lui a risolvere il finale, là dove altri falliscono, lui a portare riconciliazione là dove c'era discordia. Anche Bilbo, insomma, da brutto anatroccolo diviene cigno.

E il tutto lungo le strade polverose, sassose e irte di ragni, di *troll* e di orchi che sono tipiche di ogni fiaba. Ogni favola, infatti, è un viaggio: l'andare verso una meta e il tornare a casa, trasformati, trasfigurati. Uomini. Il sottotitolo originale di *The Hobbit*, vale a dire *There and Back Again*, "Andata e ritorno", è palese a tale proposito.

Ora, che altro è Hogwarts se non una scuola che, come tutte le scuole, introduce a un altrove maggiore di sé, a un universo misterioso, abitato da creature a volte normali (apparentemente?), altre bizzarre, pieno di stramberie e di sfide, ma anche di segni e di segnali? Cos'è la scuola per maghi a cui

qualcuno iscrive, quando egli ancora era in fasce, il piccolo, ignaro brutto anatroccolo di nome Harry e di cognome Potter, che – lui non lo sa, e nemmeno la maggior parte di coloro che gli stanno attorno – un giorno diverrà *il grande* Harry Potter, segnato a vista, riconoscibile da lungi per quel marchio indelebile che porta sulla fronte, lampo e non lucignolo, schianto e non gemito? Cos'è se non la vita? Quella in cui si entra imberbi e si esce maturi, cioè cresciuti, adulti, così com'è il proprio destino di uomini, quello che invece rifugge a ogni costo Peter Pan, il ragazzo che non volle crescere mai? ●

Samwise

Per gioco ma sul serio

La versione videogame mette in scena l'amicizia

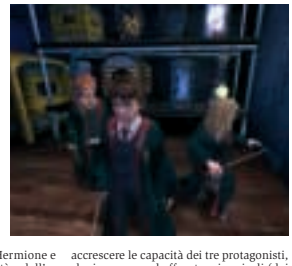
Se fosse soltanto un gioco, l'avremmo lasciato perdere. Ma era il mondo fantastico dei maghi e dei babbani che volevamo ritrovare, la melodia fascinosa delle fiabe, capace di tornare sempre nuova e sempre quella sotto qualsiasi veste: un libro, un film, un videogame.

L'abbiamo ritrovata anche qui. Per fortuna. Non tanto nella profusione degli effetti speciali, che non mancano nel videogioco come non mancano nel film (non poteva andare diversamente: sulla pagina scritta è il lettore che mette ali all'immaginazione, ma sullo schermo le sfide vanno raccolte anche in termini di immagini). L'abbiamo ritrovata, la fiaba, nel procedere congiunto dei tre amici protagonisti, che non possono fare a meno gli uni degli altri; in quel crescere-insieme di coetanei che diventa "azione cooperativa", vale a dire possibilità – per il giocatore – di passare dall'uno all'altro dei personaggi, Harry, Hermione e Ron, a seconda dell'opportunità e dell'estro, o piuttosto di mettere in scena le abilità e le risorse di tutti e tre uniti.

Per un verso il gioco riduce gli archetipi a stereotipi. Quella che nel libro e nel film è un'amicizia, nel gioco diventa un'interazione manovrata di personaggi. Quella che lì è la situazione scolastica di tre studenti che iniziano il terz'anno di corso, qui dà spunto a sfide finalizzate all'apprendimento di incantesimi e alla conquista di risorse (cioccorane, gelatine, scudi, figurine). Ma non è un difetto: se il racconto si fa interattivo, come accade nei videogiochi, è opportuno che i temi diventino dinamici, cioè entrino nella trama come componenti attive. I *topoi*, i "luoghi" tematici, si trasformano in situazioni da guidare e in chiavi per leggere i futuri sviluppi della trama. Per esempio, finché Ron non supera la prova dell'incantesimo *Carpe retractum*, i tre giovani maghi non avranno accesso a una stanza che contiene elementi utili. Tutti e tre contribuiscono di continuo – ciascuno a modo suo – a fare evolvere le cose per il meglio.

In altre parole, i temi legati al terzo capitolo della saga potteriana sono presentati, con l'aiuto dell'interattività, sotto un profilo specifico: illuminano prospettive che nel romanzo sono evidenti ma che il film sacrifica inseguendo le dimensioni più scenografiche. Qui è sull'orizzonte della scoperta, della maturazione e della collaborazione che si appunta l'attenzione narrativa.

Il tirocinio scolastico viene sfruttato per



accrescere le capacità dei tre protagonisti, che imparano ad affrontare i pericoli (dai Dissennatori all'enigmatico Sirius Black): così la trama principale, che ripercorre quella del libro, s'intreccia con un'infinità di sottotrame. Ed è la stessa libertà accordata allo sviluppo della vicenda – dove ogni progresso dipende dalle scelte del giocatore – a condizionare positivamente il percorso, accentuando la dimensione del gioco (se si sceglie di inseguire sfide e record come obiettivo principale), quella dell'esplorazione (il grande e bellissimo castello di Hogwarts è lì a disposizione) o quella del racconto (che è lungo, impegnativo e intrigante). In bocca al lupo, Harry, Hermione e Ron.

Notazione tecnologica: per la prima volta in un videogame (nella versione Playstation), appare l'EyeToy, innovazione che proietta la figura del giocatore sullo schermo e lo fa interagire con testa, braccia e gambe. Ma, per il momento, soltanto in giochini a sé stanti. Se son rose fioriranno. ●

Giuseppe Romano

Harry Potter e il prigioniero di Azkaban, Pc e console, EA Games