

Regia Chris Wedge - **Origine** Usa 2013
Distribuzione 20th Century Fox - **Durata** 104' - **Dai 10 anni**

Mary Katherine, dopo la morte della madre, torna a vivere con il padre in una vasta e desolata casa in mezzo alla campagna. La ragazza, che ora si fa chiamare MK, è del tutto diffidente verso il genitore, uno scienziato sperimentale che da molti anni è alla ricerca delle prove dell'esistenza di minuscoli esseri deputati al mantenimento della vita della natura. Le sue indagini sono sempre state fallimentari e l'hanno allontanato dalla moglie che tuttavia, in punto di morte, si è fatta promettere da MK di provare a recuperare il rapporto con lui.

Per inseguire il suo cane, la ragazza si addentra nel bosco ma all'improvviso rimpicciolisce e si ritrova a prendere parte alle vicende dei Leafmen, proprio il popolo di minuscoli esseri-foglia oggetto delle ricerche paterne. La loro regina Tara, in fin di vita, affida proprio ad MK il bocciolo di ninfea che racchiude l'energia vitale. Dovrà schiudersi in quella stessa notte alla luce della luna piena. I soldati della regina, guidati dal duro e forte Ronin e dalla giovane e affascinante recluta Nod, si mettono tutti al servizio dell'impresa, cercando di sconfiggere il popolo dei Bogani, gli acerrimi nemici che vogliono conquistare il potere attraverso la morte della foresta.

Tra battaglie, imboscate, lumache giardiniere e colibrì destrieri, MK è coinvolta nella lotta per la vita e, quando tutto sembra perduto, offrirà a suo padre la grande occasione per dimostrare l'esattezza delle sue teorie.

Già *Le cronache di Spiderwick* e *Ortone e il Mondo dei Chi* (entrambi del 2008) avevano provato a tradurre in immagini due concetti base delle scienze naturali: il relativismo del nostro modo di percepire lo spazio e il tempo, che per gli altri animali, specie gli insetti, è più accelerato, e la battaglia, non solo simbolica, che si svolge ogni giorno tra piante e animali benefici e i loro antagonisti deputati invece all'avvizzimento e alla putrefazione. Gli stessi temi tornano appunto in *Epic*, affascinante compendio di botanica, che mette l'accento soprattutto sugli esseri umani, inseriti nel medesimo ciclo di vita, morte e rinascita. Come l'idillio del regno dei Leafmen è rotto dalla prematura scomparsa della regina Tara e poi recuperato grazie al coraggio dei soldati, così Mary Katherine, in lutto per l'assenza dei genitori, la madre defunta e il padre troppo assorbito dai suoi studi, è suo malgrado custode della nuova vita che nascerà. Assistendo in una sola notte alla distruzione e al rifiorire dell'universo vegetale, vedrà più chiaro nel suo stesso mondo e negli anni trascorsi, ritrovando il legame con suo padre e il sorriso perduto. Lo schema, in generale, è quello disneiano della fiaba classica: eroi e antieroi, accompagnati dai buffi aiutanti, le spiritose lumache e il cane zoppo, si sfidano senza esclusione di colpi (a effetto) e di corse sulle bighe (truccate) alla *Ben Hur*; ma si arricchisce anche di spunti culturali di diversa origine. È interessante notare la ricerca iconografica fatta sulle armature dei Leafmen, le cui venature decorative ricordano da vicino elmi e scudi dell'esercito greco antico.

Stando al titolo, la lotta tra Leafmen e Bogani assume dunque toni epici, come i duelli narrati nell'Iliade, perdendo quella connotazione morale di epoca cristiana (bene contro male) che apparterrà ad altre guerre, per esempio le Crociate, per recuperare invece il mito senza tempo dell'alternanza circolare tra vita e morte, tra luce e oscurità, alla perenne ricerca dell'equilibrio perfetto. Allo stesso modo, in una sorta di democrazia ateniese, la successione al trono di regina non avviene per diritto di sangue, ma di disponibilità a occuparsi del bene comune. Sarà infatti la giovane margherita a raccogliere l'eredità di Tara, proprio per il fatto di averlo sempre desiderato.

È ellenico anche lo spirito con cui viene messo in scena il tema della memoria,



racchiusa nel cavo di un grande albero secolare, sotto forma di rotoli di pergamena che ruotano intorno agli anelli del tronco. Il contenuto di questa enorme "biblioteca di Alessandria" è riservato solo al saggio Nim Galuu, ma anche alla ragazza, unica del gruppo capace di leggere.
Piacevole e comprensibile anche dai più giovani spettatori, *Epic*, nel genere dell'animazione, vede finalmente gli uomini alleati della natura e non più solo devastatori che poi si pentono delle loro azioni sconsiderate. Il film è innovativo anche per la visualizzazione del tempo, esplicitamente scoperta, resa possibile dai sempre più sofisticati virtuosismi tecnici. Numerose le possibilità di rielaborazione artistica e di dibattito, per esempio a partire dalla frase centrale «*Tante foglie, un solo albero*», detta dal generale Ronin per spiegare a Mary Katherine la connessione sempre presente tra le varie parti degli organismi viventi.

Cecilia M. Voi



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

• **La storia di Mary Katherine**. La protagonista di *Epic* è insolita nel panorama dell'animazione contemporanea: è ritratta infatti come un'adolescente seriosa e infelice, un luogo comune nei film per *teen-ager*, ma particolare se destinato ai bambini. Individuate le sue caratteristiche fisiche (come si veste, tiene i capelli, cammina?), anagrafiche (quanti anni ha, chi sono i suoi genitori, com'era da bambina, perché si fa chiamare MK?) e psicologiche (perché è silenziosa e triste, come si relaziona con il padre, che cosa vorrebbe per la sua vita?), raccontando la sua storia.

• **Tante foglie…** I Leafmen sono la rappresentazione delle foglie come organismi viventi. Ecco un link utilissimo dove stampare le carte delle nomenclature dei vari tipi di foglia elaborate da Maria Montessori (da tradurre, facilmente, dall'inglese): http://www.naturedetectives.org.uk/download/cards_leaves.htm
Si prestano a numerose attività, tra le quali il *memory* e la traccia del contorno di ciascuna foglia per coglierne le caratteristiche botaniche.

• **… un solo albero**. Gli alberi sono presenti nella letteratura e al cinema come simboli di saggezza, rifugio, protezione; ma sono anche la rappresentazione della storia in modo circolare (opposta alla consueta "linea del tempo" orizzontale). Provate a cercare alcuni esempi. A ogni bambino piacerà disegnare il suo albero, dentro il quale potrà ricreare o il proprio albero genealogico o il proprio senso di appartenenza alla classe: se ogni foglia fosse la fotografia di un alunno? Ma si può anche creare l'albero del cinema, con tutti i titoli visti durante l'anno.

• **Il gioco del tempo**. Gli esseri umani rispetto agli insetti sembrano dei… lumaconi, sono cioè lentissimi. Ma anche al cinema piace giocare con il tempo! Con un grande orologio che segna i secondi, guardate insieme alcuni spezzoni di film cronometrando i minuti. Vi accorgerete che il cinema può raccontare una vita in 10 minuti, accorciare le azioni, eliminarne alcune; ma può anche esasperare un singolo gesto in diversi secondi, fermando il tempo. Che cosa succede, infine, se 5 minuti al cinema sono esattamente 5 minuti dell'orologio (= piano sequenza)?