



**Regia** Alexandre Heboyan, Benoit Philippon - **Origine** Francia, 2014  
**Distribuzione** Notorious Pictures - **Durata** 90' - **Dagli** 8 anni

*Il giorno e la notte si alternano sulla terra grazie a due astri ancorati e trascinati dai rispettivi templi ambulanti, vegliati e guidati da due guardiani. Il popolo della notte e quello del giorno si apprestano ad accogliere i due nuovi guardiani del Sole e della Luna. Ma durante la cerimonia qualcosa di imprevedibile accade. Mentre il prode Sohone è investito nuovo guardiano del sole, non è il superfavorito Leyoon a esser nominato guardiano della Luna: al suo posto un raggio di luce sceglie lo spaesato Mune, folletto della foresta, poco considerato anche all'interno della sua comunità.*

*Nonostante il volere del Cielo sia indubitabile, Mune inizia con affanno ad attendere ai suoi uffici dei quali non sa nulla, tanto che arriva presto a perdere la Luna. Sohone, sicuro del suo valore fino alla strafotenza, scende dal tempio del Sole per vedere di porre rimedio ai danni del collega, ma così facendo lascia campo libero a Necross, guardiano sprofondato sottoterra in tempi remoti da una serpentina maledizione oscura alla quale non ha saputo opporsi, che ruba il sole con malvagi propositi di dominio, lasciando intanto il mondo in una perenne e generale oscurità. Mune e Sohone allora si alleano partendo per una missione sotterranea insieme alla fragile Glim, amata da Mune, lungo la quale il nuovo guardiano della Luna scopre i suoi poteri nascosti, redime Necross e riporta infine luce ed equilibrio nel mondo.*

Originale più che eccentrico, *Mune* è un film tutto europeo diretto a quattro mani da due animatori francesi. Due che hanno evidentemente deciso di lavorare a un'alternativa alta ma popolare alla produzione commerciale che proviene d'oltreoceano. *L'incipit* fa tremare, mentre si scorrono con la mente tutti i tanti, troppi, "cartoni" prodotti in Europa nell'ultima decade tenendo come stella polare l'unica e sola ossessione di piacere, di essere abbastanza "carini" e accessibili da attirare le sconfinite platee che in potenza costituiscono il *target* della nuova animazione nell'era della Pixar e della Dreamworks; invece bastano pochi secondi perché ai timori tremebondi si sostituisca un fresco, nuovo e vecchio stupore. I templi animali e semoventi, il disegno e l'animazione di *Mune*, del suo piccolo gruppo di consimili, perfino la rischiosissima stilizzazione di Glim, fanciulla di cera, stupiscono e ammaliano per l'originalità e il consapevole, giudizioso eclettismo, che da una parte non teme citazioni da Dalì e dall'altra punta dritta la prua del racconto verso la favola moderna, ecologista e pacifista. Dalla retorica ci si tiene sufficientemente lontani perché fortunatamente i due autori si concentrano sulla creazione e la modulazione delle figure e dei movimenti, dei paesaggi e dei volti, dell'amalgama dei colori, della consistenza e della forza estetica del loro lavoro insomma: quel che si vede e quel che si ascolta non è levigato supporto di servizio all'orchestrazione di un dramma di parola classicamente inteso; disegno, animazione, regia non sono al servizio di

una messa in scena centrata su caratteri e psicologie come succede per lo più nel resto della produzione commerciale. Heboyan e Philippon sono più attenti alle singole scene che alla parabola narrativa che qualche volta, è vero, ondeggia, mostra falle, qualche scossone. Eppure i due riescono in una missione non da poco: ristrutturare almeno parte del fiabesco che sul grande schermo è diventato ormai così raro incontrare.

La sintesi è il primo degli strumenti virtuosi al servizio di questo breve racconto che mescola insieme l'epico, il lirico e il pittoresco, ricorrendo a una morale finale che innesta sul "messaggio" moderno un esempio etico degno dei grandi classici: non c'è solo la consueta apologia dell'unicità degli individui e della necessità



da parte loro di scoprire le proprie doti nascoste; molto più in là, detto con immagini desaturate quasi infantili, c'è un invito alla pace e alla speranza, c'è il male sconfitto non dall'annientamento della lotta violenta ma da una purificazione del cuore, una conversione ottenuta dall'interno e nell'interno. Ed è questo il pregio migliore di un film piccolo e prezioso, di cambiare dall'interno il corso del cinema d'animazione riconducendolo

dentro i suoi argini più fecondi, rimettendo in tensione e facendo vibrare le corde dell'immaginazione attraverso la costruzione d'un universo mitico aperto e autonomo in cui la narrazione sembra quasi generarsi per accidente e il racconto nutrirsi di una collezione infinita di dettagli discretamente dispersi in un vasto orizzonte, come stelle brillanti nel cielo scuro della notte.

**Silvio Grasselli**



### Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il lavoro come responsabilità e come servizio. Sohone non aspetta la nomina a guardiano del Sole come inizio di una vita al servizio della comunità ma come riconoscimento di talenti e meriti, come un premio personale, un'occasione di vantaggio per sé solo. Rifletti su diversi incarichi e ruoli professionali intorno a te capovolgendo la prospettiva dal calcolo dei vantaggi all'esame dei benefici che ogni lavoratore può portare nel servire la comunità alla quale partecipa.
- Il senso comune, l'opinione condivisa, vs la verità. Mune non è un delinquente, non è cattivo e non è stupido, semplicemente nessuno lo conosce. E chi lo conosce lo vede in modo parziale, senza esser riuscito mai ad ascoltare e osservare fino a intuire il suo vero valore. La sua nomina per questi soli motivi basta a versare su Mune lo scandalo e la disapprovazione perché non è quello che la gente si aspetta. Quando pensi a cosa è giusto fare, quando devi decidere per te o scegliere la tua posizione su un evento che riguarda altri come ti sembra di ragionare di solito? Prendi alcune opinioni comuni e prova a capire quanto esse siano fondate su elementi effettivi, concreti, verificabili e quanto si basino su semplici supposizioni, su aspettative e presupposti irrazionali o generici.
- La realizzazione personale come risposta al bisogno altrui. Mune è convinto di non essere in grado di svolgere il compito per il quale è stato nominato. Prima ancora di provare davvero Mune fallisce per le convinzioni che gli vengono dalle opinioni diffuse nella sua comunità, alle quali cerca di rispondere come la comunità sa già che lui non potrà fare. Solo quando inizia a scoprire i propri talenti e ad applicarli alla pratica Mune salva se stesso e quelli che gli sono intorno, risolvendo problemi più grandi di quelli esistenti all'inizio. Rifletti su quello che sai fare meglio e su come potresti metterlo in pratica per migliorare nello svolgimento dei compiti e degli incarichi di ogni giorno.
- L'aridità dell'egoismo. Leyoon ha accresciuto per anni l'aspettativa di ricevere un incarico che nei fatti non gli spetta di diritto, ma che deve essere deciso e conferito da altri, accrescendo in questo percorso il culto di sé e concentrandosi solo sui suoi diritti tralasciando del tutto i doveri. Dopo la mancata nomina Leyoon è per questo incapace di ripensare il proprio ruolo secondo un principio di utilità e, invece di aiutare Mune nell'inizio del suo ufficio di guardiano mettendo al servizio di tutti le conoscenze acquisite in un così lungo tempo, produce un peggioramento della situazione generale mettendo a rischio anche la propria salvezza. Rifletti sul valore funzionale concreto della solidarietà, sui vantaggi condivisi prodotti da chi opera secondo spirito di servizio.
- Il film è un prodotto europeo che non casualmente usa modi ed elementi della narrazione del tutto atipici rispetto alla produzione media proveniente dagli Stati Uniti. Un possibile percorso allora può prendere corpo sul confronto tra i modelli del cinema d'animazione statunitense e quello europeo con particolare riferimento alla presentazione dei personaggi, alle relazioni tra di loro, alla descrizione della situazione d'inizio e di fine della storia considerando in particolare i valori espressi nei diversi finali nell'una e nell'altra produzione.