



## GIOVEDÌ 7 LUGLIO PIAZZA MAGGIORE, ORE 21.45

*Schermi e Lavagne*

### LA CANZONE DEL MARE

*(Song of the Sea, Irlanda-Lussemburgo-Belgio-Francia-Danimarca/2014)*

*Regia e soggetto:* Tomm Moore. *Sceneggiatura:* Will Collins. *Montaggio:* Darragh Byrne. *Musica:* Bruno Coulais. *Direzione artistica:* Adrien Merigeau. *Animatori:* Fabian Erlinghauser, Frederik Villumsen. *Produzione:* Cartoon Saloon, Melusine Productions, The Big Farm, Superprod, Nørilum. *Durata:* 93'

Introduce **Francesca Gisotti**

Una rivelazione, un talento consacrato dalla nomination all'Oscar con l'opera prima, *The Secret of Kells*, tra le pellicole d'animazione più significative degli ultimi anni. Insomma, Moore è un nome da seguire con attenzione, in speranzosa attesa di una sacrosanta distribuzione nel Bel Paese. Perché tanto entusiasmo? Difficile spiegarlo a parole, vista la complessità grafica che Moore costruisce immagine dopo immagine, e il fertile contrasto tra la composizione rigorosamente geometrica di buona parte delle inquadrature, la semplicità quasi fanciullesca del character design e l'attenzione fuori dal comune per dettagli, linee, sfumature, accostamenti cromatici. L'animazione di *Song of the Sea* non è suddita della prospettiva, della profondità di campo, delle logiche estetiche e narrative delle pellicole commerciali. L'animatore irlandese capovolge a proprio favore l'assenza di prospettiva, liberandosi dalle catene del fotorealismo, reinventando una verosimiglianza che poggia le proprie fondamenta sulla coerenza e ricorrenza delle figure geometriche. Moore, con Jean-Loup Felicoli e Alain Gagnol (*Une vie de chat*), Jean-François Laguionie (*La tela animata*) e il trio Stéphane Aubier, Vincent Patar e Benjamin Renner (*Ernest & Célestine*), è il capofila europeo di una rinnovata animazione tradizionale che guarda con profondo rispetto al

pubblico più giovane, alla centralità della storia, al côté grafico e artistico. Abile narratore di storie che pescano a piene mani nella tradizione irlandese, Moore realizza un'opera seconda seducente e sinuosa come una ballata, prendendo per mano i piccoli spettatori e accompagnandoli verso un finale agrodolce. Tra i tanti passaggi significativi, le onde del mare che sembrano una variante irlandese di quelle di Hokusai, il risveglio del gigante Maclir, che pianse un oceano intero per poi tramutarsi in pietra, e le sequenze nel bosco, con quei campi dorati, i colori del tramonto, i fili d'erba, i mille elementi che compongono le tavole di Moore.

(Enrico Azzano)

Uno dei miei più stretti collaboratori è stato Adrien Merigeau, l'*art director* di origine francese, ma che ha vissuto a lungo in Irlanda, che aveva già lavorato con me su *The Secret of Kells*. Il suo stile e il gusto artistico lo si scorge in tutte le grafiche del film. Le influenze visive di questo film sono analoghe a quelle di *The Secret of Kells*, che ha uno stile che ho impiegato così tanto tempo a sviluppare, che è come se fosse diventato una mia seconda pelle. Questo è stato possibile solo con l'animazione in 2D. La cosa più importante che abbiamo cercato di aggiungere è stato un senso di luce sempre mutevole e il cielo e l'atmosfera umida dell'Irlanda. Un pittore che ho ammirato molto è stato il pittore irlandese di paesaggi, Paul Henry, e ci dobbiamo ritenere fortunati per il contributo che ha dato il mio vecchio amico Ross Stewart al primo *concept focalizzato* soprattutto sul paesaggio irlandese. Il direttore artistico Adrien Merigeau ha inoltre apportato non solo il suo stile personale ma anche tutte le sue influenze dal mondo dell'arte e le sue esperienze con la fotografia e l'illustrazione. Abbiamo unito i nostri approcci nel momento in cui abbiamo sviluppato lo stile, e incluso alcune nuove ricerche sulle sculture di pietra pre-celtiche.

(Tomm Moore)