

## LA CANZONE DEL MARE

Irlanda, Danimarca, Belgio, Lussemburgo, Francia 2014

Scheda a cura di Sarah Nussenblatt



“Come away, O human child! To the waters and the wild with a faery, hand in hand, for the world's more full of weeping than you can understand.”

(“Vieni via, o piccolo essere umano! Verso le acque e la natura selvaggia con una fata, mano nella mano, per la più grande pienezza di lacrime che tu possa immaginare”).

Ben è un ragazzino sveglio e fantasioso che ha perso la mamma nella cupa ed enigmatica notte in cui è nata la sorellina minore Seirse. Ciò crea un muro tra lui e la piccola, che, inconsciamente colpevolizza.

Tra i gelidi venti di una sperduta isola irlandese, i due bambini vivono in un faro con il padre Conor, uomo infelice e rassegnato con un figlio che non comprende totalmente e una figlia di sei anni incapace di emettere una sillaba.

La notte di Halloween, Seirse, bisognosa di attenzioni da parte del fratello, che a lei preferisce di gran lunga il suo cane, inizia a ficcanasare e trova l'oggetto più prezioso di Ben, una conchiglia

regalatagli dalla madre, nella quale si sente il mare cantare: da lì in poi un mondo meraviglioso le si spalancherà innanzi e noi, assieme a lei, entreremo in una profonda e delicata fiaba di formazione.

***Cosa siamo senza i nostri ricordi e la nostra essenza? E' giusto arrenderci a dolore e frustrazione e tentare di andare avanti mascherando i nostri veri sentimenti?***

Grazie a Seoirse e Ben capiremo l'importanza di affrontare i nostri demoni, senza violenza, rabbia o paura, ma con la delicatezza che gli adulti spesso perdono e i bambini mantengono. Strane luci evocate dalla canzone della conchiglia, porteranno la bimba e un magico mantello appartenente alla defunta madre, nel buio della notte fino negli abissi, trasformandola in foca: come la mamma. Seoirse è una "selkie", un essere metà donna e metà animale marino, capace di salvare le anime infelici, i cuori trasformati in pietra; solo con il mantello è in grado di cantare e la sua canzone salverà i folletti e tutti gli esseri cui Macha, la regina dei gufi e delle civette, vuole togliere ogni sentimento, fino a trasformarli in pietra, pietrificati dalla loro no-esistenza. Ben scopre il potere della sorella e, pian piano si avvicina sempre più a lei, proteggendola, in una serie di avventure in cui dovranno affrontare le proprie paure più viscerali, sviluppare solidarietà e crescere insieme.

Un grande trauma avviene quando i bambini vengono trascinati via dal mare alla città dalla nonna preoccupata: entrambi fuggiranno, ritroveranno la strada verso casa, incontreranno strambe e meravigliose creature, affronteranno Macha e riusciranno a liberare tutte le anime tristi, sia del mondo magico che di quello umano, dall'impossibilità di provare sentimenti. La canzone sarà così potente da liberare addirittura esseri mitologici trasformati in pietra, tanto duro era il loro cuore ... dal frastuono delle onde arriverà la madre creduta morta ad abbracciare e salutare per un'ultima volta la sua famiglia umana per tornare per sempre tra gli altri esseri dell'oceano.

Ma Seoirse non seguirà la sua indole per metà di foca e deciderà di restare nel mondo delle persone, mondo che può essere altrettanto meraviglioso, interessante e pieno di serenità come la natura, purché privo di ombre del passato e dolore non affrontato.

La prima parola che la bimba dirà, sarà il nome del fratello.

## REGIA/STILE



Tomm Moore, giovane regista, animatore e sceneggiatore irlandese, è stato candidato ben due volte ai premi Oscar, nel 2010, per *Secret of Kells* e, appunto, nel 2015 grazie a questo meraviglioso capolavoro di animazione.

Moore ha scelto di narrare una storia di formazione molto più complessa di ciò che potrebbe sembrare in apparenza, numerosi sono infatti i richiami a letteratura, mitologia celtica, storia della religione e del folklore, psicologia evolutiva, il tutto sapientemente dosato, in una narrazione delicata e per nulla banale.

La scelta più importante è quella di un'animazione 2D in stile vintage, sulla scia del grande Hayao Miyazaki, forse il più famoso fumettista e regista di animazione giapponese, unita ad un occhio a Van Gogh e Pollock.

La poetica di Miyazaki è infatti basata sul rispetto per la natura, le memorie, il mondo onirico dei bambini e la loro purezza, "Anime eredi della memoria storica delle generazioni precedenti", che vede con immenso affetto e che mette al centro di tutti i suoi lavori. Allo stesso modo, il pool di venti disegnatori europei, crea un mondo evocativo e fantastico, pregno di una luce umida che avvolge il cielo e i colori di una magica Irlanda.

Disegni affini al mondo di una generazione ormai adulta, quella degli anni '80, anno nel quale si svolge la storia, non è un caso, infatti, che si trovi un'eco di *Labyrinth* o de *La storia Infinita*, grandi classici del cinema per ragazzi del tempo, probabilmente cari al regista.

Non c'è però il solito compianto e terrore nei confronti della tecnologia, ciò che si evince è solo un estremo rispetto per il vissuto, senza timore alcuno che il futuro lo cancelli.

In questo senso, il folklore, le leggende e le fiabe del Nord Europa, sono al centro del racconto, non solo attraverso personaggi mitologici rivisitati ma anche con chiari tributi: Saoirse segue le luci magiche come Pollicino, Ben disegna una mappa per non perdersi, segue le pietre e i lunghi

capelli per arrivare a ritrovare la sorellina e anche la propria anima, i ricordi che tanto lo hanno ferito; le stesse onde del mare richiamano le lunghe chiome di Seanachai, alla fine tutti ritroviamo noi stessi, persi come Hansel e Gretel nella casetta di una strega, che poi tanto cattiva non è, finalmente liberi.

## PERSONAGGI PRINCIPALI

### **BEN**



E' un bambino di dieci anni orfano di madre, ciò lo rende scontroso, ribelle e un po' incompreso, adora il suo cane che reputa il suo migliore amico e snobba la sorellina minore "colpevole" d'essere nata lo stesso giorno della scomparsa dell'amatissima mamma.

E' attivo e molto creativo, ama disegnare, inventare storie, giocare all'aria aperta, gli piacciono i videogiochi e la musica, è molto legato al luogo in cui è nato che non vorrebbe mai abbandonare. In apparenza forte, dinamico e un pochino menefreghista, in realtà nasconde la fragilità del figlio che non ha mai superato il lutto. Durante il film però i suoi sentimenti diventeranno lampanti, crescerà e si dimostrerà molto protettivo nei confronti della sorella, fino ad ammettere di volerle bene e sviluppando un rapporto davvero speciale con lei.

## **SAOIRSE**



E' la piccola di casa, nata il giorno della scomparsa della compianta madre.

Ha la purezza di sei anni, come la natura attorno a lei, non è ancora contaminata dalle brutture della vita pur avendo vissuto la sofferenza più grande proprio al momento della nascita. Saoirse è onesta, i suoi sentimenti si leggono sul suo volto pulito e ingenuo anche se non riesce a parlare, forse per il trauma vissuto. Proprio come la natura è dolcissima e bisognosa di attenzioni, eppure spavalda, determinata, coraggiosa e positiva.

Molto curiosa e un pochino disobbediente, scopre la conchiglia che la trascinerà in un mondo magico assieme a Ben.

Ma Saoirse non è una bambina qualunque, è anche una Selkie, una figura tipica del folklore irlandese, metà donna e metà foca, che avrà il doveroso compito di crescere a livello personale e anche di aiutare gli altri a non perdere la propria essenza e le proprie memorie sotto macigni di dolore, in questo senso è chiaramente una figura allegorica, una "traghettatrice" dal mondo del pianto a quello della serenità.

## **MACHA/NONNA**



Macha è una figura della tradizione celtica e qui è un'anziana civetta che, dopo aver assistito al dolore straziante del figlio Mac Lir, decide di cancellare qualsiasi tipo di sentimento fino a trasformare gli esseri magici in pietra e gli esseri umani in persone prive di voglia di vivere.

In principio è un personaggio negativo ma evolve durante la narrazione, in quanto incattivita dalla sofferenza. Nessuno è davvero crudele, tutti hanno un vissuto e una "doppia faccia", questo tipo di sensibilità è uno dei messaggi più importanti del racconto.

La nonna è l'alter ego di Macha e cambierà assieme a lei, ritrovando la speranza.

### **MAC LIR/CONOR**

Importante figura della mitologia irlandese, rappresenta il dio del mare ed è considerato anche il sovrano del regno dei morti.

Nel film è raffigurato come un gigante buono imprigionato nello scoglio di fronte a casa di Conor, suo alter ego.

Entrambi verranno risvegliati dalla canzone della Selkie e troveranno la libertà.

### **SELKIES**



Creature mitologiche irlandesi, islandesi e scozzesi che possono trasformarsi da donne in foche, infatti "selkie" significa "foca".

Qui sono anche figure allegoriche che rappresentano il rapporto tra il mondo umano e quello animale, l'amore incondizionato tra uomo e natura.

Diverse le leggende che narrano di mogli scomparse in mare durante la luna piena, tornate appunto al mondo oceanico.

## **SEANACHAI**

Un Seanaichai, in Irlanda, è un narratore che impara le vecchie storie e le trasmette alle generazioni successive, qui un simpatico e strambo vecchietto dalla lunghissima chioma bianca, nella quale ogni capello ha una storia da raccontare.

Grazie a lui Ben affronterà la sua storia personale, il trauma della morte della madre, ritroverà fiducia e salverà la sorella.

I capelli sono una metafora ricorrente nel film, quando la bimba perde le forze, infatti, la sua chioma da nera diventa bianca. Ricordiamo che nella tradizione i capelli spesso sono legati alla forza.

## **MADRE NATURA**



E' uno dei personaggi principali del film, rappresentato tramite l'aspra dolcezza delle colline irlandesi, le pittoresche onde del mare, il bosco impervio e fatato, le luci e le ombre, il cane di Ben, le foche che proteggono la bambina, le pietre che potrebbero farci cadere ma ci aiutano a trovare la strada, il vento gelido che riporta a casa, gli animali ora buoni ora nemici, la pioggia e il sole come l'umore dei personaggi, prima buio e gelido, infine sereno e libero da zavorre.

## **MITOLOGIA**

Grande importanza ha la mitologia celtica qui rivisitata, a ricordare il valore delle nostre radici, non solo tramite figure o nenie, anche Halloween, giorno in cui viene ambientata la storia, ha un valore ben preciso e viene inventata una leggenda apposita legata al mare.

## SPUNTI DI RIFLESSIONE



***Quanto è importante la natura in questo film?***

***Ci sono figure buone e figure cattive o forse tutti i personaggi hanno due lati?***

***Che tipo di rapporto c'è tra Ben e la sorella all'inizio e come cambia durante la storia?***

***Ben è geloso di Saoirse perché più piccola e viziata o pensa sia colpevole della morte della mamma? Forse hai un fratello/sorella minore, sei stato felice o un pochino preoccupato quando è nato? Sai spiegare come ti sei sentito?***

***Secondo te le emozioni, anche quelle più dolorose, vanno nascoste perché bisogna cercare di mostrarsi forti oppure devono essere vissute? Riesci sempre a dire come ti senti o è difficile?***

***Ci sono tanti animali in questo film e i loro rapporti con gli uomini sono quasi sempre molto affettuosi, credi che nella realtà dovremmo proteggerli e pensare di più a loro? Come mai, secondo te, gli animali sono così importanti in questa favola e quanto sono importanti per l'uomo nella realtà?***

***Ben cambia molto durante il viaggio magico con Saoirse, sapresti elencare alcune sue caratteristiche all'inizio e alcune alla fine del film?***

***Pensi che questa favola voglia insegnarci qualcosa e se sì, sai dire cosa?***

***Come definiresti Saoirse? Riesci a trovare dieci aggettivi sul suo conto? Secondo te è "magica" perché è una Selkie o è speciale anche per altri motivi?***



*Nel film ci sono due case e due realtà diverse, ovvero quella del papà, a picco sul mare e immersa nella natura dove i bambini si sentono liberi, e quella della nonna in città, dove giocano tra tv, musica e videogame, quale preferisci e secondo te qual è la più pericolosa?*

*Cosa rappresentano i gufi e cosa rappresenta "l'altra gente"?*

*Di cosa hanno più paura Ben e Saoirse durante il loro magico viaggio?*

*Ti piace lo stile di questi disegni anche se è diverso dai cartoni animati che vedi e dai fumetti che leggi o lo hai trovato noioso?*

*Preferisci inventare storie, disegnare o suonare o nessuna di queste cose?*

*Quale personaggio ti piace di più e per quali caratteristiche?*

#### **SPUNTI PER UN ULTERIORE APPROFONDIMENTO**



- Far riflettere i bambini sul loro rapporto con la natura e la tecnologia
- Analizzare i legami familiari e il ruolo che sentono di avere all'interno della famiglia
- Ci sono diversi oggetti che fanno capire in quali anni il film è ambientato, chiedere ai ragazzi se li hanno visualizzati di modo da capire il loro livello di memoria visiva
- Far ragionare i bambini sul rispetto nei confronti di natura e mondo animale

- Sottolineare l'importanza dei ricordi, dei miti e delle leggende
- La musica e il disegno e la fantasia hanno un valore simbolico in questa storia, cercare di captare se hanno importanza nella vita degli allievi e quali sono le sue propensioni artistiche
- Nel film ci sono diversi richiami all'arte, alla letteratura, alla storia del fumetto e dei manga giapponesi, al folklore, sarebbe interessante approfondire in modo leggero alcune di queste tematiche
- I bimbi spesso sfuggono ad una realtà infelice tramite la fantasia e la creazione di un mondo immaginario, chiedere loro se è giusto o se è importante esprimere i sentimenti e non reprimerli anche a costo di venire derisi o sembrare deboli.