

LA CANZONE DEL MARE (Song of the Sea)

Regia Tomm Moore - Origine Irlanda, Lussemburgo, Belgio, Francia, Danimarca, 2014
Distribuzione Bolero Film - Durata 93 minuti

Su un'isola rocciosa vive Ben, con il papà, la mamma, che aspetta una sorellina, e il suo miglior amico, il cane Jo. La mamma racconta le storie del mondo magico degli abissi marini e quella della strega Macha che vuole eliminare il dolore dal mondo trasformando tutti in pietre. La madre di Ben è una selkie*, una fata del mare, che è uscita temporaneamente dal suo mantello di pelle di foca, per vivere come umana accanto al marito.

Alla nascita della piccola Maïna la mamma scompare e lei cresce con il padre e con il fratellino: geloso delle attenzioni che le dedica il padre, Ben non accetta di buon grado il fatto che lei, a sei anni, non sappia ancora parlare.

La nonna, pensandoli in pericolo, porta i bambini a vivere in città. Ben, disperato per dover lasciare il suo amico Jo, già medita di ritornare e segna su un foglio tutto il tragitto compiuto in auto dalla nonna. Alla prima occasione fugge, seguito dalla sorellina.

Alcuni esseri appartenenti al Piccolo Popolo si uniscono ai bambini e li coinvolgono in una missione salvatrice in cui ritrovano il cane, costringono la strega a desistere dal suo folle proposito e ritrovano infine il mantello fatato della selkie, con il quale la piccola fata-bambina può recuperare la voce e cantare la canzone che porrà fine al malefico.



Il secondo capolavoro del regista Tomm Moore e della sua troupe, dopo *The Secret of Kells*, ci trasporta in una dimensione costantemente al confine tra realtà e fantasia, nei magnifici paesaggi che riportano i colori brillanti della terra irlandese, negli ambienti urbani riprodotti con un magico gioco di geometrie dalle infinite sfumature di colore, nelle profondità degli abissi marini in cui si muovono forme sinuose e armoniche, su di un mare tempestoso creato sui motivi delle antiche miniature.

L'accostamento di questi differenti paesaggi e i molteplici riferimenti al mondo dell'illustrazione e della pittura ne fanno un'opera complessa che esercita un fascino particolare sullo spettatore proiettandolo in un mondo fantastico in cui si intrecciano motivi fiabeschi e leggendari.

L'intreccio trae lo spunto da storie antiche e in particolare da quelle incentrate sulle figure mitiche delle selkies: creature per metà foche e per metà donne, esse vivono nelle profondità del mare e salgono temporaneamente in superficie acquistando forme umane e danzando sugli scogli; in questi frangenti esse depongono il loro "manto", la pelle di foca. In certe versioni della leggenda succede che una di esse sposi un umano e abbia da lui dei figli, ma debba prima o poi ritornare nel suo mondo originario.

Le fiabe affrontano i temi che affliggono l'esistenza degli uomini e uno di questi è indubbiamente il superamento del dolore a cui si riferisce senz'altro la vicenda del gigante Maclir che, sconvolto da una pena misteriosa, piange un oceano di lacrime e, quando il pianto cessa, si trasforma in roccia, e quella di sua madre Macha che vuole estendere

il suo destino a tutti gli abitanti del mondo sotterraneo trasformandoli in pietra.

I due bambini protagonisti, seguendo la scia di luci che portano ai luoghi abitati dal Piccolo Popolo, giungono nell'antra della strega che ha rinchiuso in vasi di vetro sigillati tutti i sentimenti e le emozioni pensando così di eliminare il dolore, ma eliminando allo stesso tempo anche la gioia.

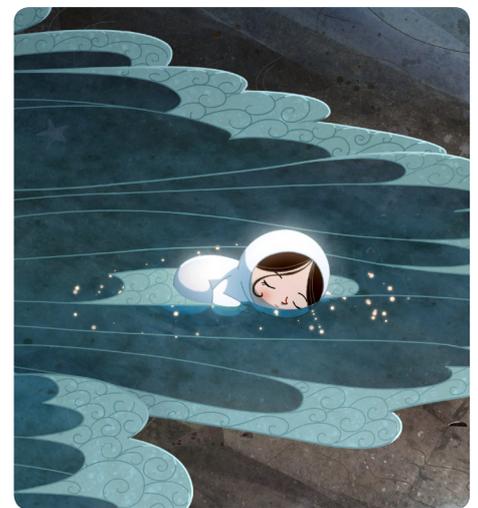
Ben, con l'aiuto del cane Jo, riesce a rinchiudere la strega, ma non sa come calmare la sua furia distruttrice: cancellando il dolore lei crede di fare un'opera caritatevole. Ben ha un'intuizione: rompendo i barattoli, le emozioni verranno liberate e il sortilegio avrà fine; il suono prodotto dalla piccola Maina con la conchiglia lasciata loro dalla mamma ottiene l'effetto desiderato: i vetri vanno in mille pezzi e riaffiorano i sentimenti cancellati. Macha, la strega dei gufi, riconosce infine il proprio errore e aiuta i due bambini a raggiungere in tempo l'isola per recuperare il mantello che salverà la vita alla piccola selkie e a tutto il popolo sotterraneo degli elfi e dei folletti.

La mamma riappare nel finale solo per salutare la sua famiglia umana e per ribadire la sua necessità di restare nel mondo magico, ma la piccola può continuare la sua avventura umana con il papà e con Ben. Anche la nonna alla fine comprende e rinuncia a rinchiudere l'esistenza dei piccoli in una rete di false sicurezze.

Il confine tra il mondo reale e quello immaginario non è così netto come si pensa e la fiaba sottolinea l'ottusità degli uomini che non credono al potere rigenerante della fantasia.

Laura Zardi

CC
CENTRO STUDI CINEMATOGRAFICI



* Le selkie (conosciute anche come *silkies* o *selchies*) sono creature mitologiche della mitologia irlandese, islandese e scozzese che possono trasformarsi da foche a donne nelle notti di luna piena. La leggenda ha origine nelle Isole Orcadi (in inglese Orkney Islands) e "selkie" significa semplicemente foca nella lingua di quelle isole. Ci sono varie leggende sulle Selkie, alcune narrano che gli umani non si accorgono di vivere con una selkie e si risvegliano la mattina scoprendo che la loro partner è sparita, altre leggende narrano che rubando il manto di una selkie si può trattenerla dal tornare in mare. Una leggenda narra che molto tempo fa un pescatore di nome Roderic, mentre stava pescando, udì delle voci provenienti dalla spiaggia. Andò a dare un'occhiata e vide delle persone che ballavano. Erano selkies. Tornando a casa vide una bellissima pelle di foca e la portò con sé. Sentì bussare, era una di quelle selkie. Roderic le chiese di sposarlo e lei accettò. Ebbero anche dei bambini e un giorno la selkie trovò la sua pelle di foca. Ritornò in mare, la sua vera casa.