



Presenta

SeaFood

UN PESCE FUOR D'ACQUA

Regia: Aun Hoe Goh

Genere: Animazione

DAL 4 MAGGIO AL CINEMA

Ufficio Stampa Moviemax

Sara Bocci

s.bocci@moviemax.it

I materiali stampa sono disponibili sul sito www.moviemax.it sezione download

Sinossi

Durante un gioco in cui scappa dall'impavido squalo pinna bianca Julius, il grazioso squalo bambù Pup si ritrova in mari sconosciuti, in una vasta barriera corallina ricca di sacche di uova di squalo bambù. Ma non è solo. Due sommozzatori stanno prendendo le uova. Nonostante i suoi sforzi, Pup non riesce a salvare le sacche di uova dai pescatori di frodo.

Julius, nel tentativo di sollevare il morale di Pup, lo porta a casa sua. In una nave affondata in cui è nascosto un tesoro e dove ci sono anche tre pesci pilota Julius cerca di distrarre Pup, che però è troppo provato dal suo fallimento.

Nel frattempo, da una fabbrica nelle vicinanze sta fuoriuscendo del liquame nero, derivante da rifiuti industriali velenosi, e sta arrivando proprio nelle case sottomarine di Julius, Pup e tutti gli altri!

La piovra Octo si impietosisce per lo stato di Pup e decide di distrarlo portandolo in una corazzata affondata, dove studia e costruisce le sue bizzarre invenzioni. La sua ultima creazione è ispirata a un video sull'atterraggio sulla luna, che ha osservato attraverso l'oblò di un sommergibile, mentre cercava pezzi di metallo e altri materiali lasciati dagli esseri umani.

Ispirato dai granchi ragno che incontra nel crepaccio, la pastinaca Spin, sempre nevrotico per paura di essere mangiato, escogita un piano per liberarsi di Julius una volta per tutte. Lo porta , insieme a Pup e all'anziana tartaruga Mertle fino alla nave dei pescatori di frodo, ora ancorata a un molo instabile. Pup riconosce uno degli uomini e la borsa con le sacche di uova, che sta portando in una baracca di legno. Ma soltanto la tartaruga può camminare sulla terraferma ed è troppo vecchia per una missione di salvataggio.

Spin aiuta Pup a scoprire un segreto che Mertle gli ha tenuto nascosto... lui è in grado di respirare sulla terraferma come la tartaruga! Mentre Mertle studia l'ultima invenzione di Octo, Pup si imbarca, da solo, in una missione di salvataggio. Quando Mertle vede Spin che nuota fuori dal crepaccio oscuro, capisce che la pastinaca sta combinando qualcosa. In una discussione con Julius, Spin rivela il pericolo in cui ha messo Pup.

Pup arriva al molo e fa il suo primo respiro. Poi va diretto verso la baracca ed

entra dopo che i pescatori se ne sono andati. All'interno, scopre un ristorante di pesce, con pinne di squalo allineate e sacche di uova all'interno di vasche d'acqua, in attesa di schiudersi e di essere servite fresche ai clienti. All'improvviso, gli uomini tornano e Pup si getta in una delle vasche.

Negli stessi attimi Octo ha finalmente completato la sua invenzione: un vestito protettivo per pesci per spostarsi sulla terraferma, che mantiene i suoi occupanti a contatto con acqua ricca di ossigeno, un incrocio tra la tuta di un astronauta e uno space shuttle. Julius e i suoi tre pesci pilota assistenti decidono di utilizzarla subito per andare in aiuto di Pup.

Quando Julius arriva sulla terraferma, si fa degli strani alleati in un gruppo di quattro polli e un granchio del cocco che sale sugli alberi, mentre da solo Pup recupera le sacche di uova dal ristorante di pesce. Nel frattempo, gli umani capiscono che c'è un pesce più grande da catturare, ossia Julius, con cui si potrebbe fare dell'ottima zuppa. In tutto questo, il liquame nero continua a diffondersi nell'oceano, minacciando la barriera corallina e tutta la vita marina...

I personaggi

JULIUS – È uno squalo dal cuore d'oro. Se sei nell'angolo, Julius starà accanto a te per aiutarti. Il fatto che sia uno squalo – ossia un “mostro sempre affamato” – dà a tutti un'impressione sbagliata. Ogni creatura marina vicino alla barriera corallina ha paura di Julius, ma le sue azioni eroiche per salvare l'ambiente dalle forze malvagie faranno cambiare idea a tutti i pesci.

PUP – È molto intelligente e saggio rispetto alla sua età. Pup è sempre desideroso di dimostrare il suo valore. Quando la sua 'famiglia' viene rapita dai pescatori di frodo, lui fa di tutto per trovare il modo di salvarli. Sfrutta la sua abilità di respirare sulla terraferma durante la missione, ma in breve tempo scopre di non poter fare tutto da solo e impara che deve fare affidamento sui suoi amici.

OCTO – È un geniale inventore acquatico, che ama arrembiare con relitti sommersi e altri materiali di scarto. Lui spia gli ingegneri umani per creare il suo progetto più importante, un veicolo che lo porti lontano dalla barriera corallina e dalla minaccia costante rappresentata dallo squalo pinna bianca Julius. Con Pup in pericolo, deve mettere da parte i suoi pregiudizi e fidarsi di

Julius per salvare il suo amico.

MERTLE – Una tartaruga saggia, che viaggia tra le correnti dell’oceano da oltre un secolo. Cova un risentimento verso gli squali, ma lo supera quando capisce le buone intenzioni di Julius. Così, riesce a tenere uniti tutti gli amici della barriera nei momenti più brutti. Mertle impara che non bisogna giudicare un libro dalla sua copertina, ma fare attenzione alle vere intenzioni degli altri.

SPIN – Nevrotico a causa della costante paura di essere mangiato, la pastinaca Spin ha escogitato un piano per liberarsi di Julius. Sfrutta le profondità dell’oceano, dove il male assume le sembianze di una vecchia anguilla cattiva. Colto sul fatto mentre sta danneggiando la barriera, Spin capisce che questo ambiente non è in grado di sopravvivere senza gli squali e che sono anch’essi molto importanti nel ciclo della vita.

HEATHER – Una simpatica gallina, molto attenta agli oggetti luminosi. È pragmatica e fornisce una giusta dose di buon senso ai suoi amici polli. Heather è quella che tiene il gruppo unito. Senza di lei, nei momenti più critici tutti correrebbero in tondo come dei polli senza testa.

COCO – Avendo una chela più piccola dell’altra, Coco è sempre stato un emarginato. Fondamentale nella missione di salvataggio di Pup, Coco rivela il suo valore agli occhi dei suoi cugini granchi. Lui dimostra che è in grado di superare il suo handicap e che anche l’essere più piccolo può dimostrarsi all’altezza delle grandi occasioni, quando il dovere chiama.

MURRAY – Vivendo in esilio, Murray prova un forte rancore verso Julius e tutte le forme di vita della barriera corallina. La sua ossessione di conquistare la barriera ha portato questa anguilla sull’orlo della follia. Grazie all’intuizione di Spin e alla distrazione di Julius, Murray è sul punto di trionfare. Lui dà il via all’invasione con il suo esercito di granchi ragno reali e nulla sembra poterli fermare.

Le origini

Le origini del progetto Seafood hanno inizio nel 2007. La Silver Ant Malaysia aveva da poco terminato un trailer di sei minuti per presentare una serie animata su Saladino, l'uomo che aveva unito i musulmani durante le Crociate. Il filmato è stato presentato in alcuni eventi di animazione in Asia e ha conquistato dei premi a Seul e a Tokyo. In quel periodo, il regista della Silver Ant Goh Aun Hoe ha ricevuto una telefonata da un ufficiale del governo, che gli ha chiesto di incontrarlo.

Alla fine del colloquio, Goh gli ha mostrato il trailer di Seafood, un progetto che era rimasto in fase di sviluppo per nove anni senza trovare degli investitori. Era la storia di uno squalo che, stanco del cibo marino, si sposta sulla terraferma per provare il sapore del pollo. Nella storia c'era un messaggio implicito sull'inquinamento marino e sul massacro di queste imponenti creature, necessarie per portare in tavola la zuppa di pinna di squalo.

Tre mesi più tardi, Goh ha ricevuto una chiamata da un dirigente del Children's Channel di Al Jazeera di Dohar, in Qatar, che aveva sentito parlare del progetto proprio da questo ufficiale del governo. La sua emittente televisiva, che esisteva da due anni, era interessata a investire nell'animazione dello squalo. Dopo aver

finalmente trovato i fondi, Goh ha messo assieme una squadra di 35 animatori per realizzare il progetto nel giro di tre anni.

La produzione

“Un pesce fuor d’acqua” era la premessa da cui Goh Aun Hoe, il regista di Seafood, è partito per la sua pellicola animata.

L’anno era il 2000. In quel momento, le pellicole in animazione digitale di Hollywood erano già una realtà consolidata e Goh sognava di replicare questi successi in patria. “Sarebbe fantastico se riuscissimo a fare qualcosa che nessuno ha mai realizzato in Malesia”, ha esclamato all’epoca Goh, “un intero film creato con l’animazione digitale”.

Goh aveva capito fin dall’inizio che la sfida maggiore non sarebbe stata legata alla tecnologia. “Per noi, tutto ruotava attorno all’idea iniziale di uno squalo che arriva sulla terraferma, in cerca di una nuova fonte di cibo, solo perché era annoiato del suo menu sottomarino”.

“Sapevamo anche che sarebbero stati coinvolti dei polli”, ricorda Goh con un sorriso, “ma a quel punto ci siamo arenati, non riuscendo ad andare avanti”.

Senza perdersi d’animo, Goh e la sua talentuosa squadra alla Silver Ant hanno continuato a lavorare su dei disegni per lo squalo e il mondo in cui agiva. Uno degli elementi principali delle scenografie, era il ‘costume’ che lo squalo avrebbe indossato non appena l’avventura sulla terraferma avrebbe avuto inizio. In seguito, questa idea particolare si sarebbe rivelata una fonte di ispirazione per il soggetto della pellicola.

Mentre cercava di mettere assieme i pezzi fondamentali di un progetto di questa portata, Goh ha trasformato la Silver Ant da un fornitore di servizi nell’industria della pubblicità, in un produttore di contenuti nel campo dei videogiochi. “Ho sempre ritenuto importante detenere i diritti della proprietà intellettuale”, sostiene Goh, “perché è la linfa vitale di ogni società di animazione che ha progetti seri sul suo futuro a lungo termine”.

Nel 2007, Goh ha tirato nuovamente fuori l’idea di Seafood e questa volta tutto è andato per il verso giusto.

Quell’anno, la Silver Ant aveva vinto diversi riconoscimenti internazionali per un

altro progetto che aveva catturato l'attenzione del Children Channel di Al Jazeera. Goh allora ha colto al volo l'opportunità di presentare il teaser trailer di Seafood ai responsabili del canale, che su due piedi hanno preso una decisione.

Nonostante non avesse ancora una sceneggiatura, Seafood riceveva il via libera.

Goh e la sua squadra alla Silver Ant avevano ben chiaro in mente la sfida rappresentata da una pellicola di animazione di novanta minuti. Il lavoro sarebbe stato notevole per una piccola squadra, peraltro dotata di risorse molto limitate. Tuttavia, ritenevano che la passione e l'etica professionale avrebbero sostenuto il progetto, tanto che sarebbero stati in grado di fornire un film di animazione di ottima qualità e al livello degli standard internazionali.

Comprendendo che la spina dorsale del progetto è sempre la storia e che avere una sceneggiatura accurata era fondamentale, in particolare nel campo dell'animazione, Goh ha girato l'idea di Seafood a diversi sceneggiatori.

Goh a quel punto ha conosciuto il realizzatore Jeffrey Chiang e gli ha mostrato il teaser trailer, assieme al relativo artwork realizzato fino a quel momento.

“L'idea di uno squalo sulla terraferma e che mangiava pollo era scarna, ma intrigante”, ricorda Chiang. “Tuttavia, la cosa che mi ha veramente conquistato è stato il vestito da squalo. Non mi era mai capitata una cosa del genere prima di quel momento e questa è diventata la mia ispirazione principale”.

Chiang quella sera è tornato a casa e ha scritto sette pagine di sceneggiatura, basate solo in parte sulla presentazione vista. Queste pagine notevoli avrebbero fatto ottenere allo sceneggiatore il lavoro e così Seafood era pronto per partire.

“La storia non poteva limitarsi a parlare di uno squalo e di pollame”, ironizza Chiang. “Doveva avere delle basi più solide, in modo che ci fossero delle motivazioni emotive. Doveva contenere dei personaggi profondi, che sentissero il bisogno di sviluppare tutto il loro arco narrativo”.

A Chiang è stata concessa mano libera nello sviluppo della sceneggiatura, a patto che rimanesse nei confini delimitati da Goh e dalla Silver Ant. Questa grande libertà creativa era inebriante per lo sceneggiatore, che così ha ampliato questo soggetto scarno, rendendolo qualcosa di più sostanzioso.

I personaggi di Pup e Julius ricordavano la classica struttura narrativa di un buddy movie. Loro sarebbero stati attorniati da un gruppo di personaggi che vivono in una magnifica barriera corallina sull'orlo della distruzione a causa dei

pescatori di frodo, dell'inquinamento e di un'anguilla assolutamente folle.

“Quando scrivo, svolgere ricerche è fondamentale”, aggiunge Chiang. “Dà vita alla storia, soprattutto per quanto riguarda i personaggi”.

Pup, il protagonista di Seafood, è uno squalo bambù che, secondo le ricerche svolte, è in grado di sopravvivere sulla terraferma per dodici ore. “Per me, questa era l'idea iniziale della storia di Goh”, rivela Chiang. “Da quel momento, praticamente la sceneggiatura si è scritta da sola”.

L'intelligenza di Pup aveva bisogno di una contrapposizione evidente. Ecco quindi arrivare l'imbranato e poco brillante squalo pinna bianca Julius.

I creatori di Seafood avevano stabilito fin dall'inizio che non volevano ritrarre gli squali come dei mostri o sotto una luce negativa, come avvenuto in altri film. Goh e Chiang desideravano che gli squali fossero degli eroi e per questo c'era bisogno di renderli affascinanti e amabili.

“Una delle sfide principali dell'avere dei personaggi che vivono sott'acqua è mostrare i loro movimenti”, riconosce Goh. “Tutti noi abbiamo visto queste creature nei documentari televisivi e sappiamo come si muovono, quindi c'era bisogno di renderli credibili nel nostro film”.

La squadra della Silver Ant doveva rendere concreto il mondo di Seafood e questi animatori di talento si sono rivelati all'altezza della sfida. La giovane squadra della società ha imparato molto dallo staff di veterani più esperti, che si erano fatti le ossa grazie a premiate pubblicità e spezzoni animati nei videogiochi.

“Per le voci, io desideravo un cast che potesse interpretare accuratamente i personaggi”, spiega Goh. “Per questo, ho fatto dei provini senza preoccuparmi del curriculum, ma basandomi solo sulle loro voci”. Questo metodo si sarebbe rivelato fondamentale, perché i doppiatori scelti avrebbero preso il controllo dei loro personaggi, dando loro vita.

“Se la storia è scritta male, la miglior computer graphic del mondo non serve a nulla”, afferma Goh. “Ma credo che siamo riusciti a mettere insieme le due cose in Seafood”.

Ci sono voluto dieci anni per realizzare il progetto, ma l'esperienza e questa rapida curva di apprendimento potrà risultare molto utile per Goh e la sua

squadra alla Silver Ant. Infatti, ci sono diversi progetti attualmente in cantiere, grazie ai quali Goh spera di superare nuovamente i propri limiti.

“Seafood è soltanto l’inizio di una grande avventura”, proclama orgoglioso Goh. “Vediamo dove ci porteranno Pup e Julius”.

La troupe

GOH AUN HOE, REGISTA

Goh Aun Hoe ha studiato animazione in Giappone, al Nippon Electronic College di Tokyo. Tornato in Malesia, ha lavorato come colorista e animatore 3-D per aziende di postproduzione, prima di entrare nella società di animazione locale Fat Lizard come responsabile animatore nel 1995. Negli anni successivi, è emerso come uno dei pionieri dell’animazione 3-D in Giappone, grazie al suo stile e alla sua visione personale. Nel 1999, ha fondato la Silver Ant, producendo dei trailer per le maggiori società di giochi giapponesi. SEAFOOD è la prima pellicola di animazione dello studio.

GENE LIM, PRODUTTORE ESECUTIVO

Gene Lim si è laureata in digital graphic design alla scuola di design della Wanganui University in Nuova Zelanda. Dopo essere tornata in Malesia nel 2004, ha lavorato come digital graphic designer alla Silver Ant in diversi progetti per Channel V. L’anno successivo è diventata produttrice di spot per Channel V, Panasonic e Dance-Dance Revolution, aiutando la Silver Ant a vincere una serie di riconoscimenti industriali e a conquistare clienti in Cina, Giappone, Vietnam, Dubai e Malesia. SEAFOOD è la sua prima pellicola di animazione.