

L' Isola Pisola è un posto come tanti. Certo, conta un monte verde e rigoglioso, un porto vivo e affascinante, un mare cristallino e una manciata di casette dai tetti rossi spioventi che le danno un'aria decisamente caratteristica ma per il resto è proprio **un posto come tanti** (in realtà all'appello mancano solo gli abitanti!).

Qui, la gente, è quella di ogni paese, con le sue piccole vicende, le sue **piccole avventure**. Spesso però, a soffermarsi su ognuna di esse, ci si accorge che c'è anche qualcosa di più. In fondo non importa che tu sia un sommozzatore, un marinaio, un vivace bambino che gioca a fare il pirata, il guardiano del faro, una timida ragazza, un timido ragazzo, un vecchio pescatore, un tipo come tanti o – perché no? – un pesce, un totano o un gabbiano.

L'importante è che tu abbia una storia da raccontare.

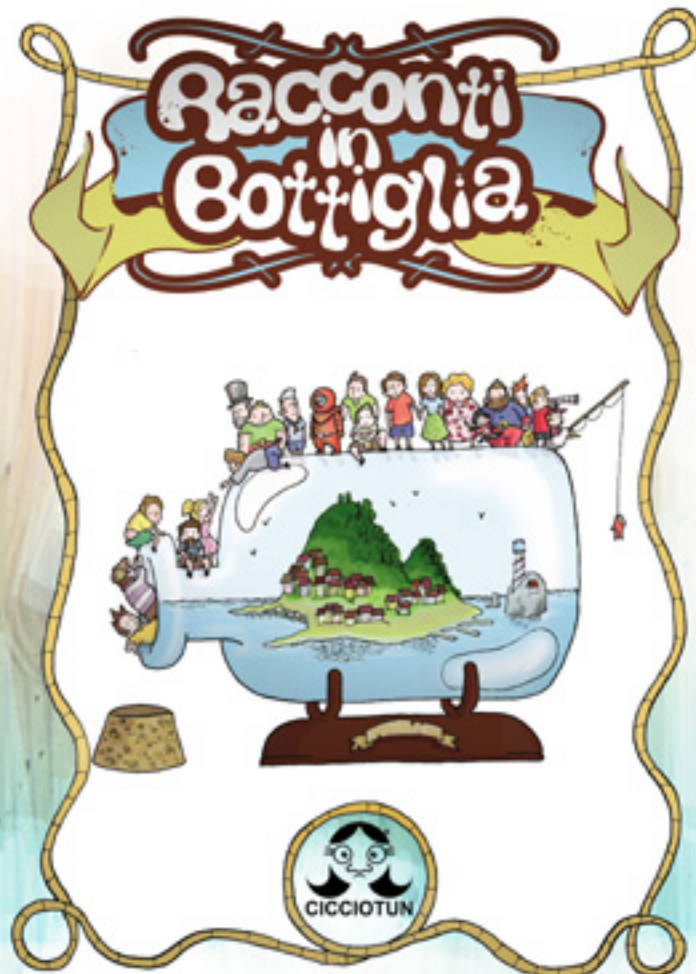


FORMAT RACCONTI IN BOTTIGLIA (7' x 26)

Racconti in bottiglia si apre ad un pubblico di tutte le età, risultando accattivante nello stile di disegno, semplice e colorato, e nell'umorismo per un target infantile, offrendo tuttavia anche ad un pubblico maturo spunti e livelli di lettura più alti. Per raccontare le storie di Isola Pisola ci si avvale di diversi espedienti narrativi: **un narratore onniscente** che ci guida nelle vicende pur essendone estraneo, **un personaggio che narra in prima persona** la sua vicenda, l'integrazione di una saltuaria e coincisa voce fuori campo narrante o la sua totale abolizione in una **rappresentazione esterna e neutra della vicenda**.

I personaggi protagonisti di una storia raramente faranno nuovamente apparizione nello stesso ruolo, ma saranno presenti nel ruolo di comparse in un'altra storia. Nel complesso, nella durata della serie, si mescolano stili e motivi diversi, amalgamati insieme da pochi, ma efficaci, fattori in comune: **la location, l'intreccio narrativo e l'interscambio tra gli abitanti dell' Isola**.

A livello tecnico la serie è realizzata integralmente in **animazione tradizionale 2D, con l'apporto di effetti speciali, animazione 3D e compositing** nella simulazione di sistemi particellari, effetti di illuminazione e fluidi, oggetti, prospettive e profondità di campo.



IL CAPITANO & L'ACQUARIO

Sulla sua imbarcazione, perennemente ancorata a Porto di Isola Pisola, il capitano Eddie vive sereno circondato da parecchie cianfrusaglie e pochi, semplici, piaceri: montagne di libri, un grammofono polifunzionale con cui può ascoltare un vecchio vinile jazz (l'unico che ascolta sempre, tra mille) e le partite di baseball alla radio, ed un piccolo acquario, una vera passione per Eddie, spesso rapito per ore dall'osservare i pesci che vi nuotano dentro.

Ma quando nell'isola di Porto Indefinito, fa il suo arrivo la televisione si propaga all'istante un clima di esaltazione generale che non lascia nessuno immune, neanche il capitano. Quando anche lui decide di comprare la televisione tutto sembra destinato a cambiare. Eppure Eddie, che vive da sempre perduto nella sua immaginazione, si accorge ben presto che il mondo, visto attraverso la televisione, manca di quell'aspetto fantastico che tanto gli piace ritrovare nei suoi semplici piaceri. In breve tempo Eddie ritorna alle sue abitudini, lasciando però la televisione al suo posto, accesa, nonostante non la guardi più. E' qualcun altro ad esserne rimasto estasiato. I suoi pesci.



IL SIGNOR JEREMY HOLDEN E IL PESCE DI ISOLA PISOLA

Nella piccola baia di Isola Pisola è giorno di pesca.

Qui, come ogni weekend, la gente si è radunata per pescare, tutti si conoscono, si salutano, parlano.

Oggi tuttavia qualcosa richiama l'attenzione dei presenti, uno straniero è seduto sul sasso di Jeremy Holden.

Jeremy Holden è un anziano del posto, la gente lo conosce, sono 50 anni o forse più che viene al mare ogni domenica alle 8.30 in punto, si siede sempre sullo stesso masso, lancia sempre nello stesso modo, fischietta sempre la stessa canzone di cui nessuno ha mai sentito anche solo una nota, qualcuno dice che usi anche sempre la stessa esca.

Non ha mai preso niente.

Ma la gente del posto gli vuole bene, tanto che un trio di pescatori si è premurato di far spostare lo straniero dal posto di Jeremy. Così quando alle 8.30 in punto anche oggi arriva e si siede sul masso, lancia nello stesso modo, fischietta la stessa canzone e usa forse la stessa esca, la gente lo saluta affettuosamente.

Ma stavolta cambia qualcosa, la corda si tende, il sig Jeremy si alza dal sasso, la gente guarda, guarda un maestoso pesce uscire dall'acqua, gigantesco e circondato dallo schizzo che ha sollevato, l'amo del sig Jeremy in bocca.

Pochi secondi, la folla basita, il pesce si rigetta in acqua, il sig Jeremy non c'è più.

Il sig Jeremy si risveglia nella pancia del pesce, è stato mangiato ma è ancora vivo, illeso.

Si guarda intorno, dev'essere dalle parti dello stomaco, in mano la canna da pesca, intatta, davanti un giaciglio d'acqua o qualcosa di simile.

Il sig Jeremy si siede, lancia l'amo nel piccolo laghetto, fischietta la canzone.

Come fa da tutta la vita.

