

KUBO E LA SPADA MAGICA ***KUBO AND THE TWO STRINGS***

Scheda per i più grandi

(Scheda a cura di Leonardo Moggi)

CREDITI

Regia: Travis Knight.

Soggetto: Shannon Tindle, Marc Haimes.

Sceneggiatura: Marc Haimes, Chris Butler.

Montaggio: Christopher Murrie.

Scenografia: Nelson Lowry.

Fotografia: Frank Passingham.

Musiche: Dario Marianelli.

Costumi: Deborah Cook.

Resp. Effetti speciali: Steve Emerson.

Doppiatori originali: Art Parkinson (Kubo), Charlize Theron (Scimmia), Ralph Fiennes (il Re Luna), George Takei (Hosato), Cary-Hiroyuki Tagawa (Hashi), Brenda Vaccaro (Kameyo), Rooney Mara (le Sorelle), Matthew McConaughey (Scarabeo), Meyrick Murphy (Mari)...

Doppiatori italiani: Giulio Bartolomei (Kubo), Chiara Colizzi (Sariatu/Scimmia), Neri Marcorè (Scarabeo/Hanzo), Marzia Ubaldi (Kameyo), Stefano Benassi (il Re Luna), Domitilla D'Amico (le Sorelle), Antonio Sanna (Hosato), Charlotte Infussi D'Amico (Mari)...

Genere: Animazione.

Origine: USA.

Anno di edizione: 2016.

Casa di produzione: LAIKA.

Distribuzione (Italia): Universal Pictures.

Durata: 101 min.

Sinossi

Nell'antico Giappone un ragazzino di nome Kubo, cieco da un occhio, vive in una grotta isolata a picco sul mare, dove si prende cura di sua madre malata.

Kubo si guadagna da vivere raccontando storie agli abitanti del villaggio vicino, grazie alla sua capacità di animare magicamente degli origami di carta suonando lo shamisen. L'eroe dei suoi racconti è un coraggioso samurai di nome Hanzo.

Un giorno, però, Kubo vuole assistere a una festa e tarda troppo a tornare a casa, permettendo allo spirito lunare che dà la caccia a lui ed alla madre di rintracciarli. Scampato per poco al pericolo, Kubo si ritrova assieme a Scimmia (protettrice incaricata dalla madre) e a Scarabeo (un samurai trasformato in scarabeo umanoide), con i quali intraprende un viaggio alla ricerca dei pezzi dell'armatura del padre, un leggendario guerriero samurai. Con l'aiuto del suo magico shamisen, Kubo affronta diverse insidie per salvare la sua famiglia e svelare il segreto del suo passato.

(Testo tratto da *Wikipedia.org*)

Unità 1 - (Minutaggio da 00:00 a 06:39)

Caratteristiche narrative

1. Chi è Kubo? Prova a descriverlo.
2. Cosa è accaduto nel passato di Kubo?
3. Perché Kubo non riesce mai a terminare le storie che racconta?
4. Cosa accade una sera mentre Kubo si attarda sulla tomba del padre?

Caratteristiche visive

Le inquadrature

5. Come è inquadrato Kubo? Definisci le seguenti inquadrature:



A



B



C

PER SAPERNE DI PIÙ...

Il film si ambienta nell'antico Giappone. Ecco alcune difficili parole in lingua giapponese che vengono dette nel film:

Shamisen



Lo Shamisen è uno strumento musicale giapponese a tre corde, della famiglia dei liuti, che venivano pizzicate con le dita. Solitamente, era utilizzato nella musica per il teatro e come accompagnamento di ballate popolari.

Samurai



Il samurai era un militare del Giappone feudale, appartenente alla casta aristocratica dei guerrieri.

Origami



Con il termine origami si intende l'arte di piegare la carta.

Unità 2 - (Minutaggio da 06:40 a 11:32)

Caratteristiche narrative

1. Qual è la missione che deve compiere Kubo?

2. Quali sono le vere doti che consentiranno a Kubo di sconfiggere i nemici?

3. Amici o nemici?

Inserisci i nomi dei personaggi sotto al relativo fotogramma e definisci se si tratta di un amico o di un nemico:



A

Il nome del personaggio è:

AMICO	NEMICO



B

Il nome del personaggio è:

AMICO	NEMICO



C Il nome del personaggio è:

AMICO	NEMICO



D Il nome del personaggio è:

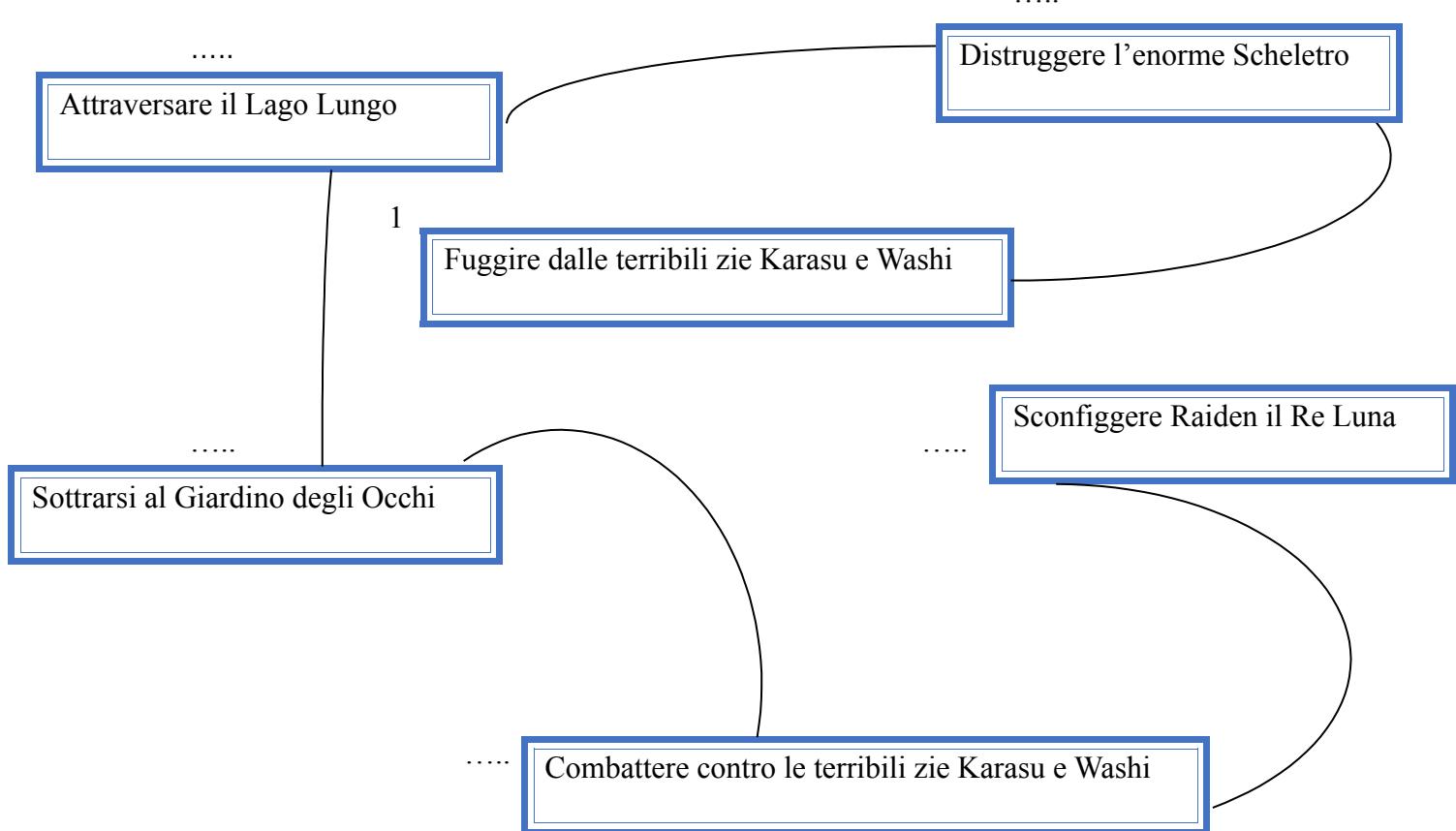
AMICO	NEMICO



E Il nome del personaggio è:

AMICO	NEMICO

4. Quali sono le prove che Kubo dovrà superare?



PER SAPERNE DI PIÙ...

La tecnica di animazione del film

Il film è stato realizzato con la tecnica di animazione detta passo uno o stop motion. Il passo uno sfrutta una particolare cinepresa che impressiona un fotogramma alla volta, azionata dall'operatore/animatore, e viene utilizzata per animare oggetti reali, come marionette, burattini, personaggi in plastilina o disegni su lucidi. L'idea alla base della tecnica è molto semplice. L'operatore della cinepresa riprende il soggetto impressionando un fotogramma: il soggetto viene spostato (o manipolato), si impressiona il fotogramma successivo e così via. Mettendo poi in sequenza tutti i quadri scattati viene creata l'illusione del movimento. Affinché la dinamica risulti fluida sono richiesti dai 24 ai 30 fotogrammi per secondo.

Unità 3 - (Minutaggio da 11:33 a 18:08)

Caratteristiche narrative

1. Cosa vede Kubo sulla parete della casa?

2. Di quale famiglia si tratta?

3. Cosa scopre Kubo a proposito di Scimmia e di Scarabeo?

Caratteristiche sonore

Ascolta attentamente.

4. Ascolta questi due brani della colonna sonora creati dal compositore italiano Dario Marianelli: il brano A si intitola “The Impossible Waves,” il brano B si intitola “Origami Birds”. Scrivi A o B in corrispondenza dell’aggettivo che ti sembra più appropriato per descriverli rispettivamente:

Cupa	
Allegra	
Vivace	
Inquietante	

PER SAPERNE DI PIÙ...

Le musiche originali del film sono state affidate al compositore premio Oscar e pianista italiano Dario Marianelli. Pensateci: un compositore italiano che vive a Londra e lavora con degli americani dell’Oregon per creare una musica autenticamente giapponese!

Unità 4 - (Minutaggio da 18:09 a 22:47)

Caratteristiche narrative

1. Contro chi avviene lo scontro finale?
 2. Cosa vuole fare il nonno?
 3. Alla fine dello scontro cosa accade?
 4. Scrivi una recensione del film.
-
-
-
-
-
-
5. Questa è la locandina del film. Adesso disegna una tua versione personale della locandina.

