

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

**Scheda per i più piccoli**

*(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](https://it.wikipedia.org/wiki/Kubo_e_la_spada_magica))*

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

### Caratteristiche narrative

1. Inserisci le seguenti parole mancanti nelle risposte:

- ⤴ Tramonto
- ⤴ Nonno
- ⤴ Occhio
- ⤴ Nemici
- ⤴ Cantastorie
- ⤴ Grotta
- ⤴ Famiglia

*Chi è Kubo? Prova a descriverlo.*

Kubo è un ..... che, con il suo shamisen magico (una chitarra giapponese), è in grado di dar vita a degli origami che usa per raccontare, tutti i giorni, la stessa storia a cui non riesce a mettere la parola fine. È un ragazzo giapponese dall'animo gentile, un mini samurai che abita in una ..... al confine di un villaggio del Giappone feudale. Kubo si prende cura della madre, una donna dai poteri straordinari, ma che vive nel dolore della perdita del marito e nella paura di perdere anche suo figlio, perseguitato da spiriti e divinità cattive appartenenti alla sua .....

*Cosa è accaduto nel passato di Kubo?*

Anni prima, il potentissimo Re Luna, il nonno di Kubo e le figlie, dopo aver ostacolato l'unione tra la mamma e il ..... di Kubo, Hanzo, un potente samurai, ucciso quest'ultimo e strappato un occhio al bambino, non smettono di dare la caccia al ragazzo per togliergli anche l'altro ..... e portarlo via dall'imperfezione della vita.

*Perché Kubo non riesce mai a terminare le storie che racconta?*

Perché all'arrivo del ..... deve ritornare a casa per non farsi catturare dal .....

*Cosa accade una sera mentre Kubo si attarda sulla tomba del padre?*

Una notte, Kubo incontra i suoi antichi ..... e si trasforma in protagonista dell'avventura che da anni racconta agli abitanti del suo villaggio.

### Caratteristiche visive

#### Le inquadrature

2. Come è inquadrato Kubo? Vicino o vicinissimo?



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. Vero o falso. Qual è la missione che deve compiere Kubo?

	VERO	FALSO
Kubo deve procurarsi gli strumenti che gli permetteranno di sconfiggere i nemici: l'armatura impenetrabile, la spada indistruttibile e l'elmo invulnerabile.		
Kubo deve trovare un favoloso tesoro		

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

	VERO	FALSO
La forza e la capacità di combattere		
Le sue vere "armi" sono la fantasia, l'immaginazione, la poesia, il potere del racconto, degli affetti e dei ricordi.		

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:



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

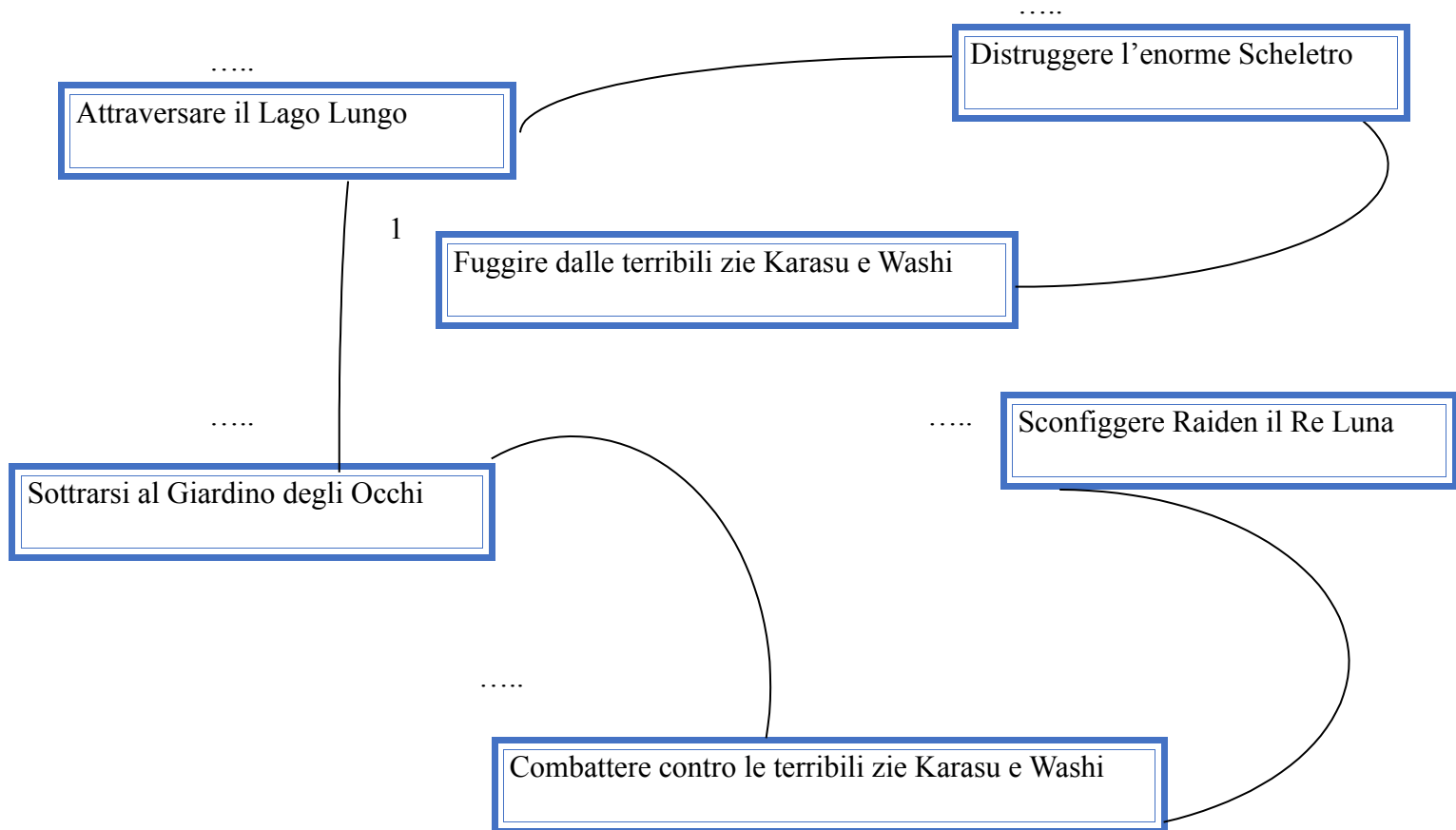


E

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 descrivere i brani 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. Collega con un tratto di matita la domanda alla risposta corretta:

Alla fine dello scontro cosa accade?		Contro il potentissimo Re Luna, il nonno di Kubo.
Contro chi avviene lo scontro finale?		Rapirlo e portarlo con sé rendendolo cieco.
Cosa vuole fare il nonno?		Il Re Luna torna ad essere un nonno dolce e simpatico, grazie al potere della memoria che gli ricorda la sua vera indole.

2. Questo è il manifesto del film. Prova a disegnare il tuo manifesto ispirato a una scena del film.

