

ONWARD - OLTRE LA MAGIA *ONWARD*

Scheda per i più piccoli

(Scheda a cura di Leonardo Moggi)

CREDITI:

Regia: Dan Scanlon.

Soggetto: Dan Scanlon, Jason Headley, Keith Bunin.

Sceneggiatura: Dan Scanlon, Jason Headley, Keith Bunin.

Montaggio: Catherine Apple.

Musiche: Mychael Danna, Jeff Danna.

Doppiatori originali: Tom Holland (Ian Lightfoot); Chris Pratt (Barley Lightfoot); Julia Louis-Dreyfus (Laurel Lightfoot); Octavia Spencer (Corey); Mel Rodriguez (Colt Bronco); Kyle Bornheimer (Wilden Lightfoot).

Doppiatori italiani: Alex Polidori (Ian Lightfoot); Andrea Mete (Barley Lightfoot); Sabrina Ferilli (Laurel Lightfoot); Francesca Guadagno (Corey); Enzo Avolio (Colt Bronco); Fabio Volo (Wilden Lightfoot).

Casa di produzione: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Genere: Animazione.

Origine: Usa.

Anno di edizione: 2020.

Durata: 102 min.

Sinossi

In un mondo dove convivono elfi, unicorni, troll, centauri, draghetti la magia era all'ordine del giorno e coloro che sapevano praticarla lo facevano a fin di bene. Poi il progresso tecnologico ha reso la magia una pratica obsoleta e il mondo fantastico è diventato molto simile al nostro. In tale contesto, il protagonista della storia, l'elfo Ian, è un adolescente come tanti, impacciato e poco sicuro di sé. Mamma Laurel e il vulcanico fratellone Barley non possono riempire del tutto il vuoto lasciato da un padre scomparso prima che Ian nascesse. Ma per il suo sedicesimo compleanno Ian riceve in dono un artefatto magico che può far tornare in vita suo padre per 24 ore. A causa di questa inaspettata opportunità, i due fratelli, Ian e Barley, intraprendono una straordinaria avventura piena di incantesimi, mappe criptiche, ostacoli impossibili e scoperte inimmaginabili.

Unità 1 - (Minutaggio da 03'02" a 06'45")

Caratteristiche narrative

Com'era il mondo nel passato?	Il passare del tempo ha cambiato radicalmente le caratteristiche primordiali di questi essere fatati e meravigliosi. Infatti, il mondo dove vivono Ian e Barley ha dimenticato l'uso della magia e ha abbandonato tali arti. Non solo, tant'è che, per un centauro, è più comodo andare in auto piuttosto che con i propri zoccoli. Pertanto, la tecnologia ha spodestando la magia. Diventati un ricordo ancestrale, gli incantesimi e quell'universo incantato vengono racchiuse in carte da gioco collezionabili che prendono spunto da antiche leggende
Perché in seguito le pratiche di magia sono state abbandonate?	Era un mondo abitato da creature mitiche dove la magia era all'ordine del giorno e i suoi possessori erano molto rispettati perché la usavano per fare del bene.
Che cosa è rimasto di quel mondo antico e magico?	Nel corso degli anni l'uso della magia divenne obsoleto e venne progressivamente abbandonato a causa della difficoltà di padroneggiarla e dei progressi tecnologici

4. Descrivi i personaggi.

Inserisce le frasi mancanti:

Un regalo particolare

Fidanzato con Laurel

Madre di Ian e Barley

Che ama la magia

Privo di fiducia in sé stesso

È un agente di polizia

Padre di Ian e Barley

Fratello maggiore

Suo marito

È un elfo adolescente



Ian Lightfoot: protagonista del film, , un liceale , che sogna ardentemente di conoscere suo padre.



Barley Lightfoot:di Ian, è un elfo grande, corpulento e chiassoso immergersi nei giochi di ruolo fantasy.



Laurel Lightfoot: Ha perso anni fa ed ha intrapreso una relazione con l'agente di polizia Colt Bronco.



Colt Bronco: è un centauro ed È e si occupa di Ian e Barley, a suo modo.



Wilden Lightfoot: e marito di Laurel, scomparso prematuramente per via di una malattia quando Barley era ancora un bambino e prima che nascesse Ian. Ha lasciato ai figli che spingerà i fratelli a compiere un'avventura.

Caratteristiche sonore

1. Ascolta attentamente. La musica del film. A quali sequenze abbineresti i seguenti brani musicali?

La sequenza in cui scopriamo un mondo pieno di meraviglie e di magia	
La battaglia contro un temibile drago	

Unità 2 - (Minutaggio da 15'18" a 19'46")

Caratteristiche narrative

Termina le seguenti risposte.

1. In che modo la vita tranquilla della famiglia Lightfoot viene sconvolta?

Al sedicesimo compleanno di Ian, Laurel dà ai fratelli un regalo di Wilden: un bastone magico, una rara Gemma di Fenice e una lettera che spiega come lanciare un "incantesimo evocativo", in grado di far risorgere Wilden per un solo giorno. Barley tenta di lanciare l'incantesimo senza successo; in seguito Ian, inconsapevolmente dotato dei poteri di uno stregone, riesce accidentalmente a praticare la magia; ma il corpo di Wilden

2. Per quale motivo l'incantesimo riesce solo parzialmente?

Solo la metà inferiore del corpo di Wilden viene fisicamente materializzata prima che la Gemma si disintegri e questo avviene a causa

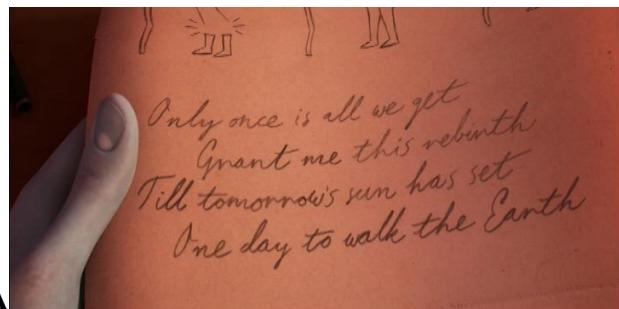
3. Che cosa decidono di fare i fratelli Lightfoot?

Decisi a risolvere il loro errore, i fratelli partono a bordo dell'amato furgone di Barley Ginevra per acquisire un'altra Gemma e tentare nuovamente l'incantesimo prima che il giorno trascorra e Wilden

Caratteristiche visive.

Il montaggio

Metti nel giusto ordine cronologico le seguenti inquadrature



A

B



C



D



E



F

Soluzione.

.....

Unità 3 - (Minutaggio da 27'14" a 30'41")

Caratteristiche narrative

1. Metti in ordine cronologico le tappe del viaggio che i due fratelli devono affrontare.

Punta del Corvo	
Grotta	
Nascondiglio della Gemma	
Taverna della Manticora	
Fiume sotterraneo	

Caratteristiche visive

Le inquadrature

Metti in ordine le seguenti inquadrature: dall'inquadratura in cui la manticora è ripresa in maniera più ravvicinata a quella in cui è ripresa più in lontananza



A



B



C



D

Soluzione:

PER SAPERNE DI PIÙ: Creature mitologiche.

Nel film sono rappresentate molte figure che troviamo in vari miti e leggende. Eccone alcune.

La manticora è una creatura mitica, una sorta di chimera dotata di una testa simile a quella umana, corpo di leone e coda di scorpione, in grado di scagliare spine velenose per rendere inerme la preda. A volte la manticora può possedere ali di qualche genere.

L'unicorno è tipicamente raffigurato come un cavallo bianco dotato di poteri magici, con un unico lungo corno avvolto a spirale sulla fronte. Molte descrizioni attribuiscono all'unicorno anche una coda da leone e degli zoccoli bipartiti. Simbolo di saggezza, nell'immaginario cristiano poteva essere ammansito solo da una vergine, simbolo della purezza. Si credeva che se il corno fosse stato rimosso, l'animale sarebbe morto. Nella tradizione medievale, il corno a spirale è detto alicorno, e gli veniva attribuita la capacità di neutralizzare i veleni.

Il drago è una creatura mitico-leggendaria dai tratti solitamente serpentini o comunque affini ai rettili, ed è presente nell'immaginario collettivo di tutte le culture, in quelle occidentali come essere malefico portatore di morte e distruzione, in quella orientale come creatura portatrice di fortuna e bontà.

Il fauno è una divinità della natura appartenente alla mitologia romana. Più precisamente è la divinità della campagna, dei greggi e dei boschi. Il suo aspetto è dalla forma umana, ma con i piedi e le corna di capra.

La sirena è una creatura leggendaria acquatica con l'aspetto di donna nella parte superiore del corpo e di pesce in quella inferiore, che appare principalmente nel folclore europeo, ma che trova figure affini in quasi tutte le culture del mondo. Nell'arte medievale le sirene sono spesso raffigurate con in mano un pettine e uno specchio, l'uno a indicare la sessualità (nel gesto del pettinarsi i lunghi capelli, un tempo potente strumento di seduzione), l'altro a sottolinearne la vanità.

Il centauro è una creatura della mitologia greca, metà uomo e metà cavallo. Dalla Grecia, la figura del centauro passò alla mitologia romana ed ai bestiari del Medioevo, divenendo soggetto frequente nell'araldica europea. Nei bestiari medievali è rappresentato spesso con i capelli in fiamme, per lo più armato, soprattutto di freccia e arco. Talvolta l'obiettivo è una colomba, tal altra un cervo, entrambe figurazioni simboliche dell'anima, facili prede spesso raffigurate mentre vengono trascinate via dopo la cattura.

Il folletto è una creatura leggendaria tipica della tradizione popolare raffigurato generalmente come un essere piccolo, burlone, agile e sfuggente, capace di volare e di rendersi invisibile. Di carattere allegro e scherzoso, abita in tane nei boschi soprattutto di conifere o presso le case degli uomini, nei cortili e nei granai. Esce quasi sempre solo di notte per divertirsi a fare dispetti alle bestie delle stalle e a scompigliare i capelli delle belle donne, a disordinare gli utensili agricoli e gli oggetti delle case.

L'elfo è una creatura soprannaturale originatosi dalla mitologia e dal folklore germanico. Nelle culture medievali, gli elfi sembrano generalmente essere stati pensati come esseri dotati di poteri magici e di una bellezza soprannaturale, ambivalenti nei confronti della gente comune e capaci di aiutarli o ostacolarli. Tuttavia, i dettagli di queste credenze variano considerevolmente nel tempo, creando varianti sia nelle culture pre-cristiane che in quelle cristiane. Le credenze negli elfi

persistettero nei primi periodi moderni, in particolare in Scozia e Scandinavia, dove gli elfi erano considerati persone magicamente potenti che vivono, di solito invisibili, al fianco delle comunità umane. Nella tradizione anglosassone si immaginava che gli elfi fossero esseri piccoli, invisibili, demoniaci, che causassero, con le loro frecce, malattie.

Il Ciclope è una figura della mitologia greca, divinità gigantesca con un occhio al centro della fronte, a volte dipinto come unico organo visivo della creatura, altre volte invece accompagnato da una coppia di occhi canonici. Eccellenti forgiatori, muratori, pastori e guerrieri, i ciclopi erano considerati tecnici straordinari, che si riunivano in confraternite segrete. Si diceva che la loro capacità e la loro intelligenza fossero dovute al fatto di possedere un occhio straordinario o situato in una posizione eccezionale: l'occhio della vegganza e del sapere.

Unità 4 - (Minutaggio da 1h 11'00" a 1h 14'20")

Caratteristiche narrative

- 1.I due fratelli, si rendono conto che, dopo il lungo viaggio e le numerose traversie, sono nuovamente al punto di partenza, davanti alla scuola. Come reagisce Ian?
- 2.Mentre Barley persevera nella ricerca della Gemma, Ian resta seduto insieme a Wilden. Di che cosa si rende finalmente conto ripensando al rapporto con suo fratello?
- 3.E adesso metti in ordine gli avvenimenti finali del film.

Ian prova a respingerlo con il bastone magico, ma nonostante le sue abilità il mostro glielo getta nell'oceano.	3
Grazie all'aiuto di Corey e Laurel, Ian riesce a lanciare l'incantesimo evocativo e a riformare completamente il corpo di Wilden.	
Barley nota una serratura a forma di fiore in un'antica fontana di fronte al liceo e vi inserisce una roccia presa da una delle statue del corvo, rivelando il nascondiglio della Gemma.	1
Ian riesce però a riformare il bastone magico da una scheggia ficcatasi nella sua mano e continua la lotta.	4
Corey e Laurel arrivano in aiuto: la madre pianta la spada magica nel cuore del drago e lo indebolisce.	
Quando Barley prende la Gemma, però, la maledizione ha effetto: il liceo si trasforma in un drago di pietra deciso a reclamare la Gemma.	

- 4.Vero o Falso? Fai la croce sulla risposta per definire se la risposta è vero o falsa

Come termina la sequenza con Widen?	Vero	Falso
Ian osserva da lontano Barley dare a Wilden l'addio che anni prima non aveva potuto dargli, poco prima che l'uomo si dissolva per sempre; Barley dice a Ian che Wilden è orgoglioso di lui e i fratelli condividono un abbraccio		

5. Vero o Falso? Fai la croce sulla risposta per definire se la risposta è vero o falsa

Dopo questa avventura cosa è cambiato nella famiglia Lightfoot	Vero	Falso
L'avventura non ha migliorato la fiducia in se stesso di Ian. I rapporti tra i fratelli continuano ad essere privi di armonia e fiducia. Ian e Barley non accettano Colt come loro padre.		

Caratteristiche visive.

1. Questa è la locandina del film, adesso prova tu a disegnare una nuova locandina.

