

RAYA E L'ULTIMO DRAGO
RAYA AND THE LAST DRAGON

Scheda per i più grandi

(Scheda a cura di Gloria Pera)

CREDITI

Regia: Don Hall, Carlos López Estrada co-registi Paul Briggs, John Ripa

Soggetto: Paul Briggs, Don Hall, Adele Lim, Carlos López Estrada, Kiel Murray, Qui Nguyen, John Ripa e Dean Wellins

Sceneggiatura: Qui Nguyen, Adele Lim

Montaggio: Fabienne Rawley, Shannon Stein

Musiche: James Newton Howard

Scenografia: Paul Felix, Mingjue Helen Chen, Cory Loftis

Doppiatori originali: Kelly Marie Tran (Raya); Awkwafina (Sisu); Gemma Chan (Namaari); Izaac Wang (Boun); Daniel Dae Kim (Benja); Sandra Oh (Virana); Benedict Wong (Tong)

Doppiatori italiani: Veronica Puccio (Raya); Alessia Amendola (Sisu); Jun Ichikawa (Namaari); Izaac Wang (Boun); Simone D'Andrea (Benja); Luisa Ranieri (Virana); Paolo Calabresi (Tong)

Genere: animazione.

Origine: USA

Anno di edizione: 2021

Durata: 107 min.

Sinossi

500 anni fa la nazione di Kumandra univa popoli differenti sotto il pacifico presidio dei Draghi. Finché i Druun, entità malvagie, non si sono diffusi tra gli uomini, agevolati dalla loro cupidigia e discordia, finendo per trasformare ogni forma vivente in pietra. Solo il sacrificio dei Draghi permise all'umanità di salvarsi: il segreto del loro potere è rimasto racchiuso in una gemma magica, unica arma di difesa contro i Druun. Oggi Kumandra non esiste più, divisa tra nazioni belligeranti, che corrispondono ad altrettante "parti" del drago: Zanna, Artiglio, Cuore, Dorso e Coda. Raya, principessa di Cuore, prova a tendere la mano verso Namaari, giovane figlia della regina di Zanna, ma la fiducia in quest'ultima porterà a una terribile disgrazia e al ritorno dei Druun.

Unità 1 (da 8'04" a 12' 25")

Caratteristiche narrative

1. Vero o Falso? Metti la crocetta sulla risposta che ti sembra corretta.

Raya all'inizio del film parla di un mondo distopico. Cosa significa?

E' una previsione, descrizione o rappresentazione di una realtà immaginaria del futuro negativa	E' una previsione, descrizione o rappresentazione di una realtà immaginaria del futuro positiva

Cosa è Kumandra?

Un mondo di terrore e di violenza	La terra dove vivevano in armonia, non esistevano confini e i draghi volavano liberi. Mondo utopistico di pace e sogno.

Cosa sono il Druun?

Forze del male, un flagello che catturava le persone e le tramutava in statue.	Forze del bene che portano pace e armonia tra gli uomini

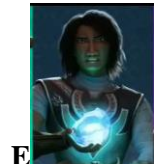
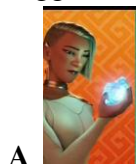
Che cos'è la gemma luminosa?

Rappresenta la ricchezza e il potere del Regno di Cuore	E' una gemma dove si racchiude il potere magico di Sisu, l'ultimo drago

2. Che cosa accade? Ricostruisci la trama della prima parte del film

Durante la festa Raya stringe amicizia con Namaari, figlia di Virana, la sovrana di Zanna, che le dona una collana raffigurante Sisù; per ringraziarla, Raya le mostra il nascondiglio della Gemma.	
Prima di essere pietrificato, Benja affida a Raya un frammento della Gemma e la incita a riunirlo con gli altri quattro, poi la scaraventa nel fiume affinché si salvi.	
Benja, sovrano di Cuore, addestra sua figlia Raya alla protezione della Gemma Drago e la nomina sua custode.	
Benja accorre per proteggere la Gemma e cerca invano di far ragionare gli altri popoli: nella rissa che segue per il possesso della Gemma, essa viene rotta in cinque pezzi e improvvisamente i Druun si risvegliano riprendendo il loro cammino distruttivo, ma non prima che ogni tribù prenda un pezzo della Gemma.	
Viene organizzata una festa che Benja spera possa servire alle altre tribù per superare gli screzi e riunire Kumandra come un tempo.	
Purtroppo Namaari, certa che la rievocazione di un drago possa riportare il suo regno alla prosperità di un tempo, tradisce la sua fiducia e rivela la posizione della Gemma alla sua tribù	
Nella rissa che segue per il possesso della Gemma, essa viene rotta in cinque pezzi e improvvisamente i Druun si risvegliano riprendendo il loro cammino distruttivo, ma non prima che ogni tribù prenda un pezzo della Gemma. Prima di essere pietrificato, Benja affida a Raya un frammento della Gemma e la incita a riunirlo con gli altri quattro, poi la scaraventa nel fiume affinché si salvi.	

3. A ciascun personaggio il suo regno



- A.
- B.
- C.
- D.
- E.

4. Qual è la caratteristica di ciascun regno? Unisci con una linea i regni con la loro descrizione esatta

CUORE	Mercato galleggiante noto per affari lampo e combattenti
ARTIGLIO	Una terra di pace che custodisce la Gemma
CODA	Gelida foresta di bambù
ZANNA	Un deserto torrido con mercanti, mercenari che giocano sporco
DORSO	Nemico giurato, terra protetta da assassini rabbiosi e dai loro arrabbiatissimi gatti

5. In questi tempi ricette speciali e cuochi imperversano. Anche Capo Ba prepara del cibo speciale per addolcire i suoi nemici con ingredienti provenienti da ciascun regno: patè di gamberi da coda, erba cedrina da artiglio, germogli di bambù da dorso, peperoncino da zanna, zucchero di palma da cuore.

Questo dovrebbe essere, infatti, un cibo della pace per riunire le terre. Cosa era successo?



PER SAPERNE DI PIÙ:

Il cinema di animazione

Animazione 2D

Nell'animazione 2D, quella che comunemente chiamiamo disegno animato o cartone animato, l'animatore disegna ciascun fotogramma. Si definisce "animazione 2D", perché sono disegni che si sviluppano in due dimensioni, altezza e larghezza, in quanto la profondità, nel disegno, viene creata solo con la prospettiva e l'ombreggiatura.

Animazione Stop Motion

Un'altra tecnica di animazione è la stop motion. La stop motion usa pupazzi e oggetti inanimati mossi progressivamente e fotografati ad ogni cambio di posizione. La stop motion è un'animazione particolarmente complessa: occorre davvero molta pazienza e molto tempo. Per 1 secondo di animazione bisogna scattare 24 fotografie per un formato cinematografico oppure 25 un formato televisivo. In ciascuna di queste foto, il personaggio o l'oggetto inquadrato va mosso o modificato di pochi millimetri.

Animazione 3D

L'animazione 3D digitale detta anche CGI (Computer Generated Imagery) ovvero Immagini Generate al Computer, riproduce oggetti tridimensionali grazie ad appositi software in grado di trasformare forme geometriche in immagini fotografiche.

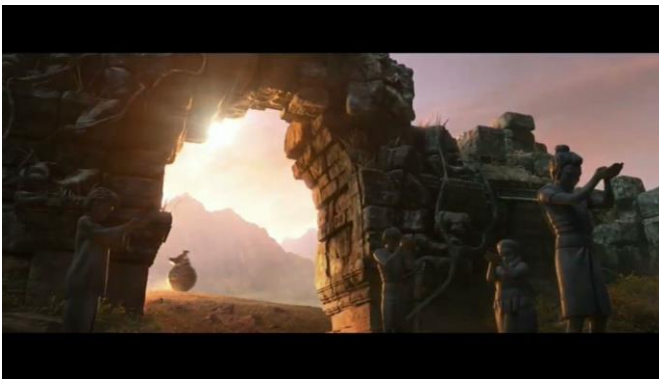
L'immagine generata al computer subisce un processo di vettorializzazione: da bidimensionale diventa tridimensionale e può essere guardata da più punti di vista. Per queste rappresentazioni si parte da un sistema di riferimento cartesiano tridimensionale, il tipico piano x,y,z. Non stiamo, pertanto, parlando di visione stereoscopica in tre dimensioni, in cui si utilizzano gli occhiali particolari, bensì dell'effetto tridimensionale di modelli all'interno di una scena virtuale. L'immagine in 3D viene, infatti, spesso fruita su schermi bidimensionali, lo schermo del cinema o lo schermo televisivo, ma permette, comunque, allo spettatore di percepire quella profondità nella scena che è più difficile realizzare con l'animazione classica 2D.

Caratteristiche visive

1. Secondo te che tipo di animazione viene utilizzato nelle seguenti sequenze. Osserva i seguenti fotogrammi e prova a definire la tecnica di animazione usata.



.....



.....

Unità 2 (da 22'10" a 27' 18")

Caratteristiche narrative

1. Perché Raya sta cercando il drago Sisudako?
2. Raya è arrivata all'ultimo fiume indicato sulla mappa, per cercare Sisudako: cosa fa, come ultimo tentativo, per farla apparire?
3. Che cosa scopre Raya parlando con Sisu?
4. Che cosa decidono di fare Raya e Sisu?
5. Prova a descrivere i seguenti personaggi.



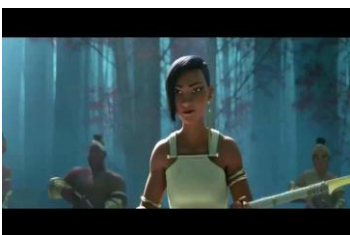
Benja



Raya



Sisu



Namaari



Virana

Caratteristiche visive

1. Definisci i piani e i campi delle seguenti inquadrature



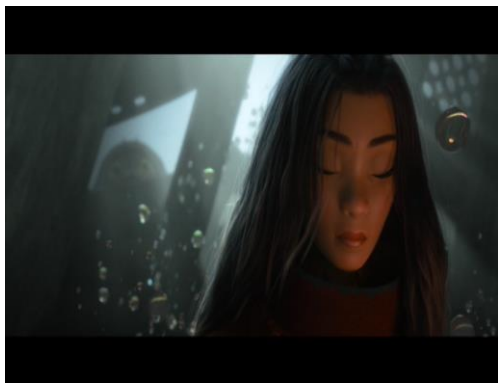
A Campo: Piano:.....



B Campo: Piano:.....



C Piano:.....



D Piano:.....

Unità 3 (da 53' 35" a 59' 24")

Caratteristiche narrative

1. Durante il suo viaggio Raya ha trovato un gruppo di amici che l'aiutano nella ricerca dei vari pezzi della Gemma. Prova a descriverli.



Boun

Noi

Tong

2. Ricostruisci gli eventi della storia. Metti le seguenti frasi nel giusto contesto.

- Per mostrarle le statue dei suoi fratelli e sorelle
- Separato dal resto del mondo da un canale artificiale
- Viene derubata dalla piccolissima truffatrice Noi
- Tornata in forma di drago
- Di convincere sua madre che riunire i pezzi della Gemma
- Un temibile guerriero e unico sopravvissuto del villaggio
- Recupera il terzo pezzo

Alla ricerca dei vari pezzi della Gemma, Raya, Sisu Boum giungono al mercato galleggiante di Artiglio. Raya e un trio di scimmie, gli Ongi, che l'hanno adottata dopo che i Druun hanno pietrificato sua madre. Dopo un inseguimento, Raya recupera i due pezzi di Gemma e s'introduce di soppiatto nel palazzo del sovrano Dang Hu, scoprendo però che è stato pietrificato. Sisu, addentratasi in città con lo scopo di trovare un dono per il capo del regno, incontra l'attuale sovrana, che la minaccia di darla in pasto a un Druun se non le rivelerà la posizione degli altri pezzi. Fortunatamente Raya salva Sisu e, che consente a Sisu di generare nebbia; insieme a loro e a Boun, si uniscono anche Noi e gli Ongi.

Intanto, Namaari è l'unica cosa che potrà garantire un futuro alla loro terra, ma Virana non ne è certa.

Il gruppo arriva a Dorso, circondata da una gelida foresta di bambù, ma Raya e Sisu vengono catturate da Tong, Poco dopo, l'intero gruppo viene sorpreso dall'arrivo di Namaari e alcuni soldati. Mentre Raya tiene impegnata Namaari in un combattimento,

Tong libera Sisu e quest'ultima,, prova a spaventare Namaari, ma si ferma quando nota che lei, invece di attaccarla, la osserva visibilmente commossa.

Di nuovo sulla barca, Tong consegna il quarto pezzo di Gemma, che consente a Sisu di governare la pioggia. L'ultimo pezzo restante si trova a Zanna, il più sorvegliato dei cinque territori,

Sisu porta Raya a Cuore (Amba, Pranee, Jagan e Pengu, il maggiore) e le racconta cosa successe 500 anni prima: loro erano gli ultimi draghi perché gli altri erano stati tramutati in statue; quando vennero circondati da un'orda di Druun, i quattro si unirono e mescolarono i propri poteri creando la Gemma Drago. Sisu non sa perché scelsero lei, ma decise di fidarsi, così come loro avevano fatto per primi.

Caratteristiche sonore

1. La musica è un elemento importante della colonna sonora. La musica ci suggerisce, infatti, emozioni, sentimenti, stati d'animo particolari che ci fanno comprendere meglio la vicenda che stiamo seguendo sullo schermo. Prova a definire i seguenti brani musicali scegliendo tra le seguenti definizioni quelle che ti sembrano più appropriate.

Inquietante, esprime meraviglia, sereno, carico di tensione, ricco di suspense, melodioso.

Brano 1:

Brano 2:

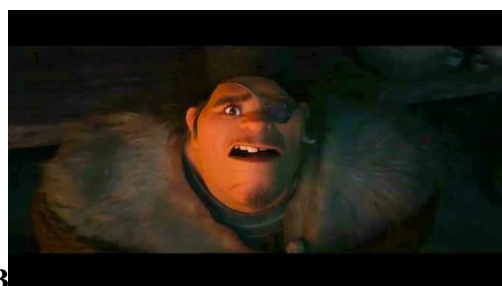
Caratteristiche visive

1. Chi guarda chi? Nel campo e controcampo il montaggio mette in relazione due personaggi ritratti in due diverse inquadrature. Sai riconoscerli seguenti personaggi e chi stanno guardando



A

.....



B

.....

Unità 4 (da 1h' 18' 02" a 1h' 24' 35")

Caratteristiche narrative

1. Che cosa è accaduto prima della sequenza che hai appena visto?
2. Prova a raccontare che cosa sta accadendo nella sequenza dell'Unità 4?
3. Come termina la storia?

Caratteristiche Sonore

Ascolta attentamente:

Quella seguente è la canzone del film, completa il testo mettendo le frasi che mancano utilizzando le parole elencate qui sotto.

Famiglia; più forte; un esempio; cuore; memoria; la luce; unirti; energia; proteggerti; dividiamoci mai; accanto a te; amore; agire

Scegli se o se fuggire / Se o lottare / Se apri il anche all'..... / La vita può cambiare / C'è un'energia dentro l'acqua / Nel tuo cuore c'è la magia / Rendi onore alla..... / Con, il buio va via / Ci ha unito la sorte / Non / Diverrai sempre

Quando un'ombra sembra oscurarti un po' / Devi solo ricordare che / La è qui per / Non aver paura, siamo

Ogni mio passo ha il tuo riflesso / Questa è la realtà / Il passato che / Ci accompagnerà.

Caratteristiche narrative

1. Dopo aver ascoltato la canzone e riflettuto sulle sue parole molto significative, quali sono le riflessioni che ti ha ispirato il film?

2. Il gioco del Drago.

Immagina di essere arrivato a Coda dove troverai un tesoro cioè 2 medaglie una di bronzo e una d'argento. Devi raggiungere Cuore, ma lungo la strada incontrerai 2 ostacoli. I 2 ostacoli che possono impedirti il raggiungimento di Cuore sono la brama di potere e la mancanza di fiducia. Come fai a superarli? Chi ha saputo spiegare il significato dei 2 ostacoli e su come poterli superare regala le sue medaglie a chi non ha saputo esprimersi. A tutti alla fine verrà data una medaglia d'oro



Caratteristiche visive

1.E adesso disegna un tuo drago.