

SPIRIT - IL RIBELLE
SPIRIT UNTAMED

Scheda per i più grandi

(Scheda a cura di Gloria Pera)

CREDITI

Regia: Elaine Bogan, Ennio Torresan.

Soggetto: personaggi creati da John Fusco dalla serie animata di Aury Wallington.

Sceneggiatura: Aury Wallington, Kristin Hahn, Katherine Nolfi.

Fotografia: Robert Edward Crawford.

Montaggio: R. Orlando Duenas.

Musiche: Amie Doherty.

Doppiatori originali: Isabela Moner (Fortuna Esperanza "Lucky" Prescott), Jake Gyllenhaal (James "Jim" Prescott), Marsai Martin (Prudence "Pru" Granger), Mckenna Grace (Abigail Stone), Julianne Moore (Cora Prescott), Walton Goggins (Hendricks), Eiza González (Milagro Navarro-Prescott), Andre Braugher (Al Granger), Lucian Perez (Snips Stone).

Doppiatori italiani: Lucrezia Marricchi (Fortuna Esperanza "Lucky" Prescott – *dialoghi*), Chiara Bono (Fortuna Esperanza "Lucky" Prescott – *canto*), Alessio Cigliano (James "Jim" Prescott – *dialoghi*), Fabrizio Palma (James "Jim" Prescott – *canto*), Chiara Oliviero (Prudence "Pru" Granger – *dialoghi*), Rossella Ruini (Prudence "Pru" Granger / Milagro Navarro-Prescott – *canto*), Emanuela Ionica (Abigail Stone), Giò Giò Rapattoni (Cora Prescott), Simone Mori (Hendricks), Ilaria Latini (Milagro-Navarro Prescott – *dialoghi*), Alberto Angrisano (Al Granger), Valeriano Corini (Snips Stone).

Casa di produzione: DreamWorks Animation

Distribuzione (Italia): Universal Pictures

Genere Animazione, Western, Avventura.

Origine: USA.

Anno di edizione: 2021.

Durata: 88 min.

Sinossi

Lucky Prescott è una ragazzina molto sveglia e un po' ribelle che, rimasta orfana di madre (una cavallerizza rimasta uccisa durante una esibizione), viene cresciuta con amore dalla zia Cora. Quando Lucky, a causa del suo temperamento "indomito", viene mandata da suo padre Jim, a Miradero, paesino di frontiera, nota un bellissimo cavallo Mustang e ne rimane rapita. Tra Spirit – questo è il nome che la giovane darà al possente animale selvaggio – e Lucky si crea un legame fortissimo. I due protagonisti, insieme ad Abigail e Pru (le nuove amiche di Lucky), sapranno affrontare pericoli e vivere avventure mozzafiato.

Unità 1 - (Minutaggio da 00:00 a 06:34)

Caratteristiche narrative

1. Chi è la protagonista del film? Prova a descriverla.



.....

2. Perché è così attratta dai cavalli?

3. Chi è Cora e cosa fa per Lucky?



Cora

4. Chi è l'onorevole James Prescott?



James Prescott Sr.

5. Perché Lucky e la zia Cora vanno a Miradero?

6. Descrivi il padre di Lucky: James Prescott.



James “Jim” Prescott

7. Perché Lucky e il padre fino a questo momento sono stati separati?

Caratteristiche visive

Osserva attentamente

8. La descrizione del paese durante la passeggiata di Lucky è realizzata attraverso un movimento di macchina. Come si chiama questo movimento?

Carrellata	
Panoramica	

PER SAPERNE DI PIÙ:

Il cinema di animazione

Animazione 2D

Nell'animazione 2D, quella che comunemente chiamiamo disegno o cartone animato, l'animatore disegna ciascun fotogramma. Si definisce **animazione 2D**, perché i disegni 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**, che usa pupazzi e oggetti inanimati, mossi progressivamente e fotografati ad ogni cambio di posizione. 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 per quello televisivo. In ciascuna di queste foto, il personaggio o l'oggetto inquadrato va mosso o modificato di pochi millimetri.

Animazione 3D

L'animazione digitale 3D, 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.

9. Questo film con quale tipo di animazione è stato realizzato?

Unità 2 - (Minutaggio da 06:35 a 15:13)

Caratteristiche narrative

1. Cosa sta tentando di fare Lucky?
2. Cosa deve fare Lucky secondo gli insegnamenti delle sue amiche Abigail e Pru Granger?
3. Al contrario di Lucky, cosa vogliono fare i mandriani “Tipacci” con Spirit e gli altri cavalli selvaggi?
4. La prima volta che Lucky riesce a montare su Spirit dove la porta?
5. Da chi viene salvata e in quale modo?
6. Riesci a individuare il genere o i generi cinematografici che riescono a definire il film scegliendo tra i seguenti: Avventura, Azione Comico, Commedia, Documentario, Drammatico, Animazione, Epico, Fantasy, Giallo, Musicale, Sentimentale, Storico, Thriller, Western.

Caratteristiche visive

Chi guarda chi?

7. Nel campo e controcampo il montaggio mette in relazione due personaggi ritratti in due diverse inquadrature. Chi sono i due personaggi e chi stanno guardando?



A



B

..... guarda

..... guarda

Le inquadrature

8. Definisci i piani e i campi delle seguenti inquadrature. Com'è inquadrato Spirit?



A

Campo: Angolazione:



B

Piano: Angolazione:



C

Piano: Angolazione:

Caratteristiche sonore

Ascolta attentamente

9. La musica ci suggerisce emozioni, sentimenti, stati d'animo particolari che ci fanno comprendere meglio la vicenda che stiamo seguendo sullo schermo. Prova a riconoscere il tipo di musica scegliendo quelle che ti sembrano più appropriate tra le seguenti definizioni:

VALZER	
ROCK	
TANGO	

PER SAPERNE DI PIÙ:

Lo zootropio

Nel film, le immagini della madre della protagonista a cavallo vengono mostrate utilizzando uno strumento chiamato **zootropio**.



Fu ideato nel 1834 dal matematico inglese William George Horner.

Questo strumento si compone di un cilindro rotante, dotato di feritoie poste ad intervalli regolari. Lungo la superficie cilindrica interna venivano applicate delle strisce di carta sulle quali era disegnata una successione di immagini. Facendo ruotare il cilindro e guardando attraverso le feritoie, lo spettatore poteva assistere alla loro animazione.

Unità 3 - (Minutaggio da 15:14 a 24:40)

Caratteristiche narrative

1. Cosa è successo prima della sequenza che hai appena visto? Rispondi alle seguenti domande per ricostruire i fatti accaduti.

- *Cosa fa Lucky per sfuggire alle minacce del padre che vorrebbe riportarla dal nonno?*
- *Lucky è contenta di avere ritrovato Spirit e di conoscere il branco che compone la sua famiglia. Offre a tutti le mele che si è portata dietro ma, improvvisamente, cosa succede?*
- *Cosa fanno, allora, Lucky e Spirit?*
- *Qual è il piano di Lucky, di cui parla con Pru, per ritrovare Spirit?*
- *A cosa si riferisce la mappa?*



2. Adesso descrivi cosa accade nella sequenza che hai appena visto.

Caratteristiche visive

3. Osserva la seguente immagine e descrivi cosa sta avvenendo:



PER SAPERNE DI PIÙ: Le “ombre cinesi”

Come è accaduto in precedenza, con lo **zootropio**, il film fa riferimento a un altro strumento del precinema. Anche in questa occasione la sequenza si riferisce a una sorta di progenitore dell’arte cinematografica: le ombre cinesi.



Alce che aspetta



Volpe astuta



Opossum che accende i fiammiferi

Molti secoli avanti Cristo, infatti, nascono a Giava le **ombre cinesi**. Dal lontano oriente arrivano ben presto in Europa e riscuotono un grande successo in Francia e in Germania. Il funzionamento è molto semplice: basta avere a disposizione una fonte luminosa e una parete. La luce illumina una persona o un oggetto e poi proietta la sua ombra su di un muro; se la persona e l’oggetto si muovono, chi guarda vede questo movimento.

Passano molti anni e nel 1600 viene inventata la **lanterna magica**. In una piccola scatola di ottone, si mette una candela, si fa un buco, si inseriscono delle lenti disegnate e poi queste vengono proiettate. Muovendole si hanno immagini in movimento. La lanterna magica fa sognare i ragazzi e gli adulti di tutto il mondo. È, comunque, alla fine dell’Ottocento che si arriva alla scoperta del cinema.

Unità 4 - (Minutaggio da 24:41 a 34:43)

Caratteristiche narrative

1. Lucky, grazie all'avventura per la liberazione dei cavalli, e con la compagnia delle sue amiche e di Spirit, impara grandi lezioni di vita. Quali sono?
2. Descrivi il momento in cui le ragazze arrivano al deposito d'acqua. I mandriani riescono a caricare i cavalli sul treno ma quando tutto sembra perduto...
3. Come fa James Prescott a raggiungere Lucky e le sue amiche?
4. Cosa accade dalla sequenza a bordo della nave al finale del film?

Caratteristiche Visive

Osserva attentamente

5. Dopo avere definito i campi delle seguenti immagini, scegli una definizione utilizzando i seguenti termini oppure altri che preferisci:

Amicizia - Gioco di squadra - Libertà



A



B

Campo:

.....

Campo:

.....

6. Ed ora fai dei disegni ispirati al film con la tecnica che troviamo nei titoli di coda.
Crea il tuo fumetto!

