

PRENDI IL VOLO
MIGRATION

Scheda per i più piccoli

(Scheda a cura di Gloria Pera)

CREDITI

Regia: Benjamin Renner, Guylo Homsy.

Soggetto: Benjamin Renner, Mike White.

Sceneggiatura: Mike White.

Montaggio: Christian Gazal.

Musiche: John Powell.

Doppiatori originali: Kumail Nanjiani (Mack), Elizabeth Banks (Pam), Caspar Jennings (Dax), Tresi Gazal (Gwen), Keegan-Michael Key (Delroy), Awkwafina (Testatosta), Danny DeVito (zio Dan), David Mitchell (GooGoo), Carol Kane (Erin), Isabela Merced (Kim), Carlos Alazraqui (Joe).

Doppiatori italiani: Francesco Scianna (Mack), Serena Rossi (Pam), Diego Lorenzo Croce (Dax), Sofia Marinari (Gwen), Nanni Baldini (Delroy), Alessia Amendola (Testatosta), Stefano De Sando (zio Dan), Daniele De Lisi (GooGoo), Graziella Polesinanti (Erin), Sara Ciocca (Kim), Gabriele Sabatini (Joe).

Produttore: Chris Meledandri.

Casa di produzione: Illumination Entertainment.

Distribuzione in italiano: Universal Pictures International Italy.

Genere: Animazione/Avventura.

Paese di produzione: Stati Uniti d'America.

Anno di edizione: 2023.

Durata: 82 min.

Sinossi:

Mac e Pam sono una coppia di germani reali, felicemente sposata, che vive insieme ai loro anatroccoli, Dax e Gwen, in uno stagno tranquillo e sicuro. Papà Mac è convinto di dover mettere sempre in guardia i suoi figli contro i pericoli del mondo fuori dallo stagno, mamma Pam, invece, più coraggiosa e ottimista, desidera che i suoi cuccioli siano più indipendenti. Quando nello stagno arriva uno stormo di uccelli migratori in rotta verso la Giamaica, uno di loro invita Dax ad unirsi alla migrazione. Convinto papà Mac, i quattro, più l'impacciato e scorbutico zio Dan, partono per la grande avventura. Si imbatteranno in aironi, piccioni, pappagalli e attraverseranno i grattacieli e le affollate sale da ballo di New York, ma l'incontro più pericoloso sarà con un terribile chef la cui specialità gastronomica è proprio l'anatra all'arancia.

Unità 1 - (Minutaggio da 00:00 a 04:29)

Caratteristiche narrative



La famiglia Mallard

1. Questi sono i Mallard, la famiglia di germani reali protagonista del film.
Prova a descrivere i suoi componenti usando le seguenti coppie di aggettivi:

dolce e ingenua; coraggiosa e avventurosa; ansioso e protettivo; burbero e maledisposto; irrequieto e sicuro di sé.



Papà Mack è



Mamma Pam è



Il figlio Dax è



La figlia Gwen è



Zio Dan è

2. Rispondi alle seguenti domande mettendo una crocetta accanto alla risposta che ritieni corretta:

- *Dove vive la famiglia Mallard?*

a) In una foresta	
b) In uno stagno	
c) In una città	
d) In una montagna	

- *Chi invoglia i Mallard a migrare per l'inverno?*

a) Un gruppo di pesci	
b) Un gufo saggio	
c) Un'altra famiglia di anatre	
d) Un orso amico	

- *Perché Pam rimprovera Mack?*

a) Perché Mack vuole fare un lungo viaggio	
b) Perché Mack vuole volare lontano da solo	
c) Perché Mack non trova cibo nello stagno	
d) Perché Mack non vuole esplorare posti nuovi	

3. Se tu potessi dove andresti a esplorare il mondo? E con chi?

Caratteristiche visive

Osserva attentamente

4. L'espressione del personaggio.

“Il volto è lo specchio dell'anima, e gli occhi ne rivelano le intenzioni più segrete”. (Cicerone)

Anche in un film, infatti, l'espressione di un personaggio vale più di mille parole. Osserva bene l'espressione di Dax mentre parla con Kim. Cosa dice attraverso il suo sguardo?



A

a) “Sono arrabbiato con te”	
b) “Mi sono innamorato di te”	
c) “Sono triste e ho bisogno di aiuto”	
d) “Non voglio parlare con te”	

E, adesso, prova a descrivere l'espressione di Pam mentre parla con Mack:



B

a) “Sono arrabbiata con te”	
b) “Mi sono innamorata di te”	
c) “Sono triste e ho bisogno di aiuto”	
d) “Non voglio parlare con te”	

5. Chi guarda chi?

Osserva i seguenti fotogrammi e identifica chi sta guardando chi.

Presta attenzione alla direzione degli occhi e alle espressioni facciali per comprendere meglio le relazioni e le dinamiche tra i personaggi in ogni immagine.



A Gwen guarda



B Lo zio Dan guarda

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 frutta 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.

6. Il film **Prendi il volo** con quale tecnica di animazione è stato realizzato secondo te?

Unità 2 - (Minutaggio da 04:30 a 11:34)

Caratteristiche narrative

1. Parole in disordine. A ciascuna domanda segue una risposta ma le parole della risposta sono in disordine: riordina le parole per formare frasi di senso compiuto:

a) *La famiglia Mallard parte per il viaggio verso la Giamaica. Perché Mack ha cambiato idea?*

isolarsi / a essere / paura / ha / potrebbe / continuando / così / timoroso / e / insicuro / per / finire / che

b) *Qual è il primo ostacolo che trovano sul loro percorso?*

interrompe / loro / una / viaggio / il / tempesta

c) *Dove finiscono i nostri protagonisti?*

ed / incontro / due / aironi / lago / un / fanno / terrificante / in / un / atterrano / è / con / che / li

d) *Questi sono i due aironi: Erin ed Harry. Prova a descrivere il loro comportamento.*



all'inizio / nonostante / dimostrano / buone / loro/ le / mangiare / la / tutta / famiglia / Mallard / sembrino / voler / intenzioni / pesce / gatto / da / i / nostri / salvando / protagonisti / un / poi

Caratteristiche visive

La scenografia

La scenografia di un film si riferisce all'insieme degli elementi visivi che definiscono l'ambiente in cui si svolge la storia. Include la progettazione e l'allestimento degli spazi, come i set, gli oggetti di scena, i costumi, le luci e i colori, contribuendo a creare l'atmosfera e il tono del film.

La scenografia non solo rende credibile l'ambientazione, ma supporta anche la narrazione, influenzando l'umore e l'interpretazione visiva della storia raccontata.

5. Prova a descrivere la scenografia che caratterizza il rifugio degli aironi Erin ed Harry scegliendo tra i seguenti aggettivi:



Isolato	
Accogliente	
Decadente	
Vivace	
Solitario	
Oscuro	
Umido	
Curato	
Selvaggio	
Logoro	
Sereno	
Trascurato	
Inquietante	

Unità 3 - (Minutaggio da 11:35 a 16:19)

Caratteristiche narrative

1. Prendiamo il punto di vista delle anatre: come appare ai loro occhi New York? Sottolinea la risposta che ti sembra corretta:

IN VOLO	Magnifica ed esotica	Inquietante e infida
SULLA STRADA	Rilassante e confortevole	Caotica e pericolosa

2. Durante il loro viaggio tra ostacoli e scoperte, le nostre anatre incontrano altri personaggi molto determinanti per la loro avventura.



Erin



Testatosta



Chef



Delroy

Scrivi il nome del personaggio accanto alla descrizione corrispondente:

	L'antagonista che vorrebbe fare le anatre all'arancia
	È esuberante e buffo, gli manca la sua terra e la famiglia
	Sembra cattiva, ma è buona e scherzosa
	Molto determinata, non è una vittima, pretende rispetto

3. Riassumi brevemente l'avventura della famiglia Mallard a New York completando il seguente racconto:

I Mallard arrivano a New York City, dove lo zio Dan, atterrato maldestramente in Central Park, mette la famiglia nei guai con un gruppo di guidati dalla pugnace Testatosta. Grazie all'atteggiamento risoluto di, e alle sue abilità di negoziazione, riescono a guadagnarsi il favore di che li conduce dal suo amico Delroy: un'ara scarlatta giamaicana tenuta da un crudele chef umano, la cui specialità è proprio l'..... all'arancia. Mack e Pam si infiltrano nel, riescono in maniera rocambolesca a prendere la chiave della gabbia del pappagallo e lo liberano. Grato, Delroy li guida verso la

Caratteristiche visive

Le inquadrature

4. Come sono inquadrate le anatre? Molto vicino, vicino o lontanissimo?



A



B



C

Unità 4 - (Minutaggio da 16:20 a 22:37)

Caratteristiche narrative e visive

1. Parole e immagini. In questo esercizio devi collegare le seguenti immagini alle domande, e relative risposte, a cui si riferiscono.



A



B



C



D



E

a) *Mentre la famiglia riprende il volo verso la Giamaica cosa accade?*

Gwen si ferma per una pausa bagno e Mack scopre l'ingresso di un “paradiso” pieno di anatre.

b) *Cosa scopre Dax riguardo al “paradiso” e cosa fa per aiutare le altre anatre?*

Dax scopre che il luogo è, in realtà, un allevamento di anatre e aiuta la sua famiglia e tutte le anatre a fuggire dalla fattoria, ma perde le sue penne alate dopo essersi scontrato con lo chef.

c) *Come reagisce Mack quando il gruppo si ferma a riposare sulla terrazza di un albergo in Florida?*

Mack rimprovera duramente Dax per le sue azioni irresponsabili e pericolose, ferendo profondamente il figlio. Dax, amareggiato, decide di allontanarsi dal padre e abbandonare il gruppo.

d) *Qual è il piano dello chef quando cattura Mack e Pam? E come reagiscono gli altri uccelli?*

Lo chef, che con il suo potente elicottero è riuscito raggiungere nuovamente il gruppo di anatre e a catturarle con una rete, progetta di uccidere Mack e Pam per vendetta. Tuttavia, le anatre riescono, in maniera rocambolesca, a liberarsi. Dax e Gwen, sopraggiunti al momento opportuno, aiutano i genitori a mettersi in salvo.

e) *Come si conclude la vicenda tra Mack e Dax, e cosa decide di fare il gruppo alla fine della storia?*

Mack e Dax si riconciliano e Mack si dimostra molto fiero del coraggio del figlio. Successivamente, gli uccelli, guidati da Dax, arrivano in Giamaica e, alla fine, decidono di aiutare un gruppo di pinguini perduti a raggiungere il Polo Sud. L'avventura continua!

SOLUZIONE:

Domanda\risposta **a)** corrisponde a immagine

Domanda\risposta **b)** corrisponde a immagine

Domanda\risposta **c)** corrisponde a immagine

Domanda\risposta **d)** corrisponde a immagine

Domanda\risposta **e)** corrisponde a immagine

Caratteristiche sonore

La musica

La musica ci suggerisce sentimenti, stati d'animo particolari che ci fanno comprendere meglio la vicenda che stiamo seguendo sullo schermo.

Ascolta attentamente

2. Quali emozioni ti suscitano i due seguenti brani? E in quali momenti del film li sentiamo?

Prova ad abbinare i brani **A** e **B** ai seguenti fotogrammi:



Scena fattoria, brano



Scena elicottero, brano