

LAIKA

KUBO
E LA SPADA MAGICA

LAIKA  UNIVERSAL
A COMCAST COMPANY
©2014 UNIVERSAL STUDIOS

PRESSBOOK



Elenco dei contenuti

Introduzione	pag. 3
Sinossi	pag. 4
Ispirazioni	pag. 5
Un affare di famiglia	pag. 9
Creatori di mondi	pag. 13
Lo spettacolo delle creature	pag. 20
Arte e Scienza	pag. 24
Parole e Musica	pag. 33
Curiosità e cifre interessanti	pag. 36
Il cast	pag. 44
I realizzatori	pag. 50
Personaggi ed interpreti	pag. 56

Apprezzeremmo che non rivelaste i segreti che Kubo scopre sulla sua famiglia. Molte grazie.



Introduzione

Sin dall'inizio, la nostra comunità in LAIKA ha perseguito, con tutto il cuore, il più semplice degli obiettivi: fare dei film che contino davvero. Certamente, questa semplice affermazione non rende l'idea dell'enorme complessità, da rompersi la schiena e spremersi le meningi, che giace dietro al realizzare da zero un film di animazione, facendolo lentamente nascere, attraverso sforzi dolorosi, un fotogramma alla volta, nel corso di molti anni. Ma, a parte tutto ciò, eliminando tutto il resto, restiamo dei semplici narratori di storie.

Crediamo che la narrazione sia una parte importante di ciò che siamo. Crediamo che le storie migliori siano una delicata ed abile commistione di oscurità e luce, di intensità e calore, di pensiero valutato con estrema attenzione ed emozione percepita con estrema precisione. La nostra ambizione è fare dei film che coinvolgano la mente, che rendano l'occhio sfavillante di meraviglia e che tocchino il cuore, arricchendolo di significato. Raccontiamo storie che ci toccano e speriamo che risuonino allo stesso modo negli animi del pubblico, ovunque nel mondo.

L'Arte, nelle sue espressioni più elevate, parla alla nostra umanità condivisa, e non v'è prova più evidente di ciò che nell'arte di raccontare storie. Le belle storie possono elargirci doni immensi: ci permettono di vedere il mondo attraverso occhi che non sono i nostri; ci fanno vivere l'esperienza della storia di un altro come se fosse la nostra. Possono aprirci a nuove idee, a nuovi modi di pensare, per riconoscere quella connessione nascosta che lega tutte le cose. Una bella storia può suscitare empatia. Una bella storia può cambiarti.

Qui in LAIKA, sappiamo bene di essere fortunati. Abbiamo lo straordinario privilegio di raccontare storie che riuniscono le persone, accendere l'immaginazione, spingere la gente a sognare. Questo è ciò che rappresentavano i film per me quando ero bambino ed hanno ancora questo potere.

Il grande Robert Frost scrisse: "Niente che sia d'oro resta." Ed aveva ragione. La bellezza è transeunte. La magia dura poco. La meraviglia svanisce...e la vita stessa non è stata progettata per durare. Ma, è un dato di fatto, c'è qualcosa che può sopravvivere. Le nostre storie. Molto tempo dopo che la cosa in sé è svanita, il nostro racconto di quella cosa può durare, prosperare e crescere, in potenza e significato. Il potere delle storie di durare nel tempo mi ricorda che l'arte può trascendere ogni epoca, luogo e cultura. Mi ricorda che siamo tutti connessi. Che tutti tocchiamo la superficie del mondo. E che l'arte ci può condurre tutti insieme verso pensieri condivisi, emozioni ed esperienze che parlano a ciò che ci rende ciò che siamo. La mia grande speranza è che *Kubo e la spada magica* sia quel tipo di storia.

Travis Knight
 Presidente ed Amministratore Delegato di LAIKA
 Produttore e Regista di *Kubo e la spada magica*



Sinossi

Dallo studio di animazione LAIKA che ha realizzato il candidato agli Oscar *Coraline e la porta magica*, ecco a voi ***Kubo e la spada magica***, un epico ed originale film d'azione ed avventura, un'esperienza cinematografica che trascina con forza il pubblico in un mondo di meraviglie.

Sulle rocciose coste di un immaginario Giappone antico, su un'alta scogliera a picco sul mare, vive un ragazzo di strada di nome Kubo. Arruffato, intelligente e dall'animo gentile, Kubo (doppiato da Art Parkinson de *Il Trono di Spade*) si guadagna da vivere umilmente, giorno dopo giorno, affascinando gli abitanti di un piccolo villaggio di pescatori con il suo magico dono di dar vita a storie pazzesche facendole saltar fuori dagli origami animati. Tra coloro che sono coinvolti ed affascinati dalle sue storie, ci sono Hosato (George Takei), Hashi (Cary-Hiroyuki Tagawa) e Kameyo (la candidata al Premio Oscar Brenda Vaccaro). Quando giunge la notte, Kubo accudisce la sua ormai evanescente ma sempre regale mamma, mentre lei scivola in momenti di trance che sembrano governati dal sorgere e tramontare della luna.

La sua relativamente tranquilla esistenza è fatta a pezzi quando Kubo evoca per errore uno spirito dal proprio passato che, dal cielo, si abbatte sulla terra per compiere un'antica vendetta. Costretto a fuggire insieme alla feroce e razionale Scimmia (il premio Oscar Charlize Theron) ed al donchisciottesco insetto samurai Scarabeo (il premio Oscar Matthew McConaughey), gettandosi in un'eccitante impresa per risolvere il mistero della morte di suo padre, il più grande guerriero samurai che il mondo abbia mai conosciuto. Kubo dovrà trovare gli ambiti oggetti lasciati da lui: L'Armatura Impenetrabile, La Spada Indistruttibile e l'Elmo Invulnerabile.

Con l'aiuto dei nuovi amici e dell'adorato shamisen, un magico strumento musicale, l'odissea di Kubo si dipana attraverso ululanti tempeste nelle Terre Lontane, nel sottomarino Giardino degli Occhi e nella pericolosa Foresta di Bambù. Imparando a conoscere i propri poteri magici attraverso ogni nuova prova di forza e di carattere, Kubo combatterà contro dei e mostri, tra cui il vendicativo Re Luna (il candidato all'Oscar Ralph Fiennes) e le malefiche Gemelle (la candidata all'Oscar Rooney Mara), per svelare il segreto della propria eredità, riunire la propria famiglia e compiere il proprio eroico destino.

Kubo e la spada magica è una produzione LAIKA. Con Charlize Theron, Art Parkinson e Ralph Fiennes, George Takei, Cary-Hiroyuki Tagawa, Brenda Vaccaro, Rooney Mara e Matthew McConaughey. Costumi di Deborah Cook. Colonna sonora di Dario Marianelli. Montaggio di Christopher Murrie (membro degli American Cinema Editors¹). Direttore Artistico, Nelson Lowry. Direttore della Fotografia, Frank Passingham. Prodotto da Arianne Sutner e Travis Knight (membri della Producers Guild of America²). Soggetto di Shannon Tindle e Marc Haimes. Sceneggiatura di Marc Haimes e Chris Butler. Regia di Travis Knight.

¹ ACE - È l'associazione, onoraria (non è un sindacato), che riunisce i montatori cinematografici americani.

² PGA - È l'organizzazione, a fini commerciali che riunisce i produttori americani, cinematografici, televisivi e dei nuovi media in generale.



Ispirazioni

Come il suo ultimo eroe Kubo, anche LAIKA ha compiuto un viaggio. In 10 anni, lo status di LAIKA nel mondo cinematografico è cresciuto, passando da piccolo studio di animazione ad uno dei più ammirati produttori di film di animazione al mondo. Nel 2016, lo studio, che ha la sua sede in Oregon, ha ricevuto un Premio Oscar per i risultati scientifici e tecnici raggiunti.

Tutte le tradizioni di LAIKA, audace narrazione di storie, innovazione tecnologica, personaggi indimenticabili, splendidi paesaggi e la volontà di portare la forma d'arte dell'animazione in stop-motion nel 21esimo secolo, si fondono insieme nel loro più ambizioso lavoro sino ad oggi, ***Kubo e la spada magica***.

Gli elementi vitali di questa storia originale sono l'amore per la cultura e tradizione giapponese, un ragazzo che diventa un eroe, un'impresa densa di humor ed azione, e quella scoperta di noi stessi che tutti ricerchiamo.

Travis Knight, regista e produttore di ***Kubo e la spada magica*** e vincitore dell'Annie Award, è un animatore e cineasta che ha ricevuto una nomination all'Oscar. Ha prodotto ed è stato capo animatore per i film LAIKA nominati agli Oscar *ParaNorman* e *Boxtrolls – Le scatole magiche* ed è lui stesso a dirci che: “La stop-motion esiste sin dalla nascita del cinema. Fondamentalmente, è lo stesso processo che Willis O'Brien usò in *King Kong* nel 1933 ma noi abbiamo creato tecnologia e tecniche che hanno completamente trasformato il mezzo. La nostra combinazione di arte, artigianato, scienza e tecnologia ci permette di ottenere un potente storytelling³ visuale.”

LAIKA, tuttavia, rifugge da uno stile di animazione standard, preferendo invece utilizzare quelle tecniche, stili ed estetiche che possano supportare una determinata storia nel modo più appropriato – spesso fuse tra loro. Ciò che resta coerente nel lavoro dello studio in Oregon è la sua missione di raccontare storie che siano coraggiose, si distinguano e durino nel tempo. Knight ha dichiarato: “Vogliamo fare film che contano e farlo in un modo che spinga significativamente in avanti il mezzo dell'animazione.

“Siamo gli eredi di una grande tradizione di storytelling. Sia che ci si trovi in campeggio intorno al fuoco, in un anfiteatro dell'Antica Grecia o al Globe Theatre nell'Inghilterra di Shakespeare, vivere l'esperienza delle storie in un ambiente comune è un rituale potente e senza tempo. Ai giorni nostri, i cinema sono i luoghi dove ci rechiamo per vedere storie che riguardano ciò che siamo. Prendersi sulle spalle questa eredità è un incredibile privilegio e noi lo prendiamo seriamente. Vogliamo dare al pubblico qualcosa di nuovo, un'esperienza significativa, qualcosa che possano ricordare e portare con sé nella loro vita.

³ È la narrazione di una storia.

Visto che lo storytelling costituisce il nucleo del DNA creativo di LAIKA, *Kubo e la spada magica* non poteva che attrarre Knight che, in quanto Presidente ed Amministratore Delegato dell'azienda, decide quali storie verranno narrate.

“Stavo cercando qualcosa di grande, ampio e di natura epica che parlasse anche alle profonde verità della vita e dell'infanzia che sono dentro di noi,” ricorda Knight. “Da piccolo, ero un enorme, ossessivo fan dell'epica fantasy. Ero un vorace lettore che divorava Tolkien, la mitologia greca e scandinava, L. Frank Baum e quelle serie manga fondamentali come *Lone Wolf e Cub*. Non è probabilmente una sorpresa che fossi anche un geek cinematografico ed adorassi le fantastiche opere di Akira Kurosawa, Steven Spielberg, Hayao Miyazaki, Ridley Scott, David Lean e George Lucas. *Star Wars* è, infatti, il primo film che ricordo di aver visto al cinema.

“LAIKA doveva ancora aggiudicarsi un grande film fantasy e probabilmente per una buona ragione. È veramente difficile. La maggior parte delle pellicole in stop-motion appaiono come se fossero state girate sulla superficie piatta di un tavolo...perché lo sono. Ma un fantasy eroico richiede profondità e scala. Far sembrare e percepire una ripresa in scala ridotta, eseguita in un magazzino, su una piatta tavola di legno abbellita, come qualcosa di epico su larga scala girato su un paesaggio maestoso che si estende a perdita d'occhio...è un'impresa quasi impossibile. È ridicolo. Nessuno lo farebbe. Questa è esattamente la ragione per cui ero così eccitato all'idea di farlo.”

Ed è la ragione per cui Knight reagì positivamente alla proposta di Shannon Tindle, autrice dei personaggi e della storia originale. “Per me, *Kubo e la spada magica* riguarda principalmente la famiglia”, ha affermato Tindle. “La fonte d'ispirazione è stata la relazione tra mia moglie e sua madre malata. Volevo raccontare la loro storia attraverso il prisma di un racconto folk fantasy ispirato al Giappone. Scrivere partendo da un luogo così personale ha permesso alla storia di essere un fantasy epico ma con un'anima profondamente emozionale.”

Marc Haimes ha sviluppato la storia insieme a Tindle ed ha poi scritto la sceneggiatura insieme a Chris Butler che aveva già scritto e diretto *ParaNorman* per LAIKA. Haimes aggiunge: “Uno dei temi centrali in *Kubo e la spada magica* è il potere salvifico dello storytelling. Nei suoi momenti di lucidità, la madre di Kubo rievoca storie della loro vita insieme prima della tragica fine del padre. Ma lei sta costantemente peggiorando e Kubo diventa il cantastorie per gli abitanti del villaggio, non solo per guadagnarsi da vivere per entrambi ma anche per mantenere in vita le storie.”

Arianne Sutner, capo produzione in LAIKA e produttrice di *ParaNorman*, rivela che: “non si spiega da dove venga la magia di Kubo. Lui è, dall'istante in cui lo conosciamo, dotato della favolosa capacità di dare vita alla storia della sua famiglia, usando gli origami ed il suo magico shamisen.”

Attraverso i cinque anni necessari a portarlo sullo schermo, *Kubo e la spada magica* è cresciuto come una lettera d'amore alla cultura giapponese scritta dall'intero team di artisti, tecnici, ingegneri ed artigiani. Il look del film si ispira all'arte classica giapponese ed in particolare alla stampa giapponese ukiyo-e⁴. Le trame a dente di sega di quest'ultima, le forti striature lineari, l'intensa ma semplice palette dei colori e la texture legnosa che sembra tagliata con l'accetta sono state ispirate dalle opere dei maestri della stampa ukiyo-e, incluse quelle di Katsushika Hokusai ed in particolare di Kiyoshi Saito.

⁴ L'ukiyo-e ("immagine del mondo fluttuante") è un genere di stampa artistica giapponese su carta, impressa con matrici di legno, fiorita nel periodo Edo, tra il XVII ed il XX secolo.

Tindle ha ideato la forma di tutti i personaggi, sottolineando che: “rispecchiano, allo stesso tempo, una silhouette semplice ma potente, molto diversa da tutto ciò che ho visto in un film in stop-motion sino ad oggi ed il mio apprezzamento per il Giappone, la sua arte e la sua cultura.”.

La reverenza di Knight per la cultura e l'arte giapponese risale a più di 30 anni fa: “Ho fatto il primo viaggio in Giappone con mio padre, quando avevo circa otto anni. Crescendo nell'America nord-occidentale sulla costa del Pacifico, percepivo il Giappone, da molti punti di vista, come casa ma da altre, sconvolgenti, prospettive era diverso da tutto ciò che avevo vissuto. Era bello da togliere il fiato, quasi extraterrestre. L'architettura, l'arte, la moda, lo stile dei vestiti, la musica, il cibo, i film, gli show televisivi, i libri di fumetti...era una rivelazione. Ero completamente alla sua mercé.”.

Knight ha accumulato una collezione di fumetti *manga* da portare a casa, “arricchiti dalle stupende illustrazioni e dalla chiarezza di visione di come si debbano narrare le storie per immagini nonostante non ne comprendessi il linguaggio. Quella mia infantile introduzione fu l'inizio di un amore lungo una vita per una grande cultura. Non vedevo l'ora di ritornarci, e ci sono ritornato molte volte da allora.”.

Riflettendoci attentamente: “Non è una coincidenza che il mio primo film da regista combini insieme tutte queste cose che ho profondamente amato sin da quando ero un bambino: il fantasy epico, l'animazione, le storie di samurai e la bella, trascendente arte giapponese. Mentre gli altri bambini della mia età giocavano a pallone o con le loro automobiline Matchbox, io sognavo del Giappone, immaginando eserciti di samurai in stop-motion. Il grande regista Zhang Yimou, una volta disse che ogni bambino desidera una pista con i trenini o di fare un film di arti marziali. Io non ho mai avuto i trenini.

“Nel fare questo film, Kurosawa ha troneggiato sopra tutte le mie altre esperienze filmiche. Spielberg ha definito Kurosawa uno ‘Shakespeare in immagini’ ed io credo che sia vero. Ogni fotogramma di un film di Kurosawa è come un dipinto. La sua composizione, il taglio, il movimento, la luce e le forme sono stati una musa estetica per *Kubo*. Ma non è soltanto il suo modo di fare film, è l'argomento dei suoi film – esistenzialismo, umanesimo e l'ideale eroico, come in *Non rimpiango la mia giovinezza* [1946] – ad avermi parlato.”.

A lungo riverito negli studios di LAIKA, il leggendario regista di animazione “Hayao Miyazaki mi ha ispirato in un modo molto diverso per questo film”, Knight ricorda. “Miyazaki trova qualcosa che lo affascina, ad esempio l'Europa, lo interiorizza, lo sintetizza e lo intreccia nella sua arte. Non sta documentando o replicando la realtà. Esso diventa la sua interpretazione rappresentata nella sua arte, uno sguardo quasi impressionistico che quindi diviene il filo conduttore di un'opera più grande.

“Il genere di prisma che Miyazaki applica all'Europa è ciò che ho voluto applicare al Giappone, offrendo la mia visione di un paese e di una cultura che sono stati vitali per me, per così tanto tempo.”.

Knight ha trasferito il proprio entusiasmo agli artigiani di LAIKA, che si sono rivolti ad un ampio range di fonti creative per trovarvi successivamente ispirazione. La responsabile dei costumi Deborah Cook ha studiato le famose tecniche di piegatura dello stilista giapponese contemporaneo Issey Miyake; il lighting cameraman⁵ Dean Holmes ha visionato una serie di documentari ambientati in Giappone ed il team dei pupazzi ha fatto ricerche sulla costruzione di un'armatura per samurai presso il Portland Art Museum.

Gli straordinari ambienti che sono stati concepiti, progettati e messi in scena per *Kubo e la spada magica* sono stati anche ispirati da un regista inglese, David Lean. I film diretti dal maestro hanno condotto il pubblico attraverso mondi terreni pieni di meraviglie, pronti per le imprese dei personaggi e Knight ha voluto che LAIKA facesse lo stesso per il suo film epico.

Lo scenografo Nelson Lowry, che ha realizzato l'attività sovranaturale del film LAIKA *ParaNorman*, trova che: "Lavorare ad un film che è immerso in un'altra cultura è molto eccitante. Volevamo veramente rendere giustizia all'estetica giapponese. La stampa ukiyo-e del periodo Edo è diventata uno dei nostri principali punti di riferimento."

Nonostante non sia né un'opera in stile documentario né una replica della cultura giapponese, il mondo di *Kubo e la spada magica* riflette lo specifico livello di assorbimento, interpretazione ed infine installazione di quella cultura da parte di ogni membro della troupe, in una storia ambientata in una certa versione di Giappone. Precedentemente, LAIKA aveva invitato famosi artisti giapponesi appartenenti a diversi mezzi espressivi per rafforzare il processo creativo giornaliero.

Dalla coreografa 90enne Sahomi Tachibana che alla fine ha guidato i ballerini per creare le sequenze di danza del Festival di Obon nel film, al consulente ed interprete Tarô Gotô che è stato sommerso con domande grandi e piccole dalla troupe, prima sul set e poi al telefono da Tokyo, LAIKA ha costantemente messo alla prova le proprie scelte estetiche ed i propri riferimenti culturali, per ottenere autenticità all'interno di ogni fotogramma interpretativo.

L'art director Alice Bird ricorda di come i suggerimenti di Gotô siano stati utili per la scena in cui l'abitante del villaggio Kameyo, un'anziana donna, condivide i sentimenti di Kubo mentre lui racconta le storie. Il personaggio era stato originariamente concepito per essere ritratto seduto a terra durante la rappresentazione ma: "Tarô ci ha detto che una donna, a prescindere dal suo status sociale, non si siederebbe mai a terra in quel modo. È semplicemente qualcosa che non si vuole vedere; sarebbe assolutamente scioccante. Quindi l'abbiamo cambiato; quei piccoli ma significativi dettagli sono incredibilmente importanti quando cerchi di catturare l'autenticità di una cultura e di un modo di vivere. Lavorare a *Kubo e la spada magica* è divenuto fonte di ispirazione per tutti. Volevamo fare quell'ulteriore passo in avanti per essere fedeli alla cultura giapponese ed alle sue filosofie."

Il Festival Obon acquista significato nel film non appena Kubo inizia a cercare di guarire dalla perdita. L'onorare gli antenati deceduti, la tradizione giapponese dell'Obon, è radicato nelle tradizioni buddiste ed è divenuta festa nazionale annuale in Giappone, durante la quale si crede che gli spiriti degli antenati ritornino in questo mondo per visitare i propri parenti. La tradizione vuole che vengano accese delle lanterne di fronte alle case per guidare gli spiriti degli antenati; vengono eseguite le danze Obon (*bon odori*); si fa visita alle tombe e, nelle case, negli altari e nei templi vengono fatte delle offerte.

⁵ È la persona incaricata dell'illuminazione sul set.

Il modo in cui l'Obon viene eseguito varia da regione a regione. In alcune aree, vengono poste, al termine della cerimonia, delle lanterne galleggianti nei fiumi, nei laghi ed in mare, per ricondurre gli spiriti nel loro mondo. Della durata di tre giorni, Obon viene celebrato a metà agosto in molte regioni del Giappone ed a metà luglio in altre.

Un'icona culturale, l'attore George Takei, dà la voce a Hosato, l'anziano del villaggio che guida la sua bambina attraverso l'Obon. "Nel film, io introduco mia figlia a tale evento per farle pagare un tributo di rispetto ai nostri antenati. Diventiamo Uno con la grande unicità dell'universo."

Sutner ci rivela: "Hosato rappresenta una figura paterna di riferimento nella nostra storia, e rappresenta per Kubo un forte esempio di come un padre amorevole tratta suo figlio e sostiene tradizioni e credenze popolari all'interno della famiglia. L'idea di onorare i membri della famiglia, anche dopo che sono venuti a mancare, è un tema centrale della storia – ed ognuno di noi ci si relaziona in un modo molto personale.

"La morte è quella grande transizione che ci fa diventare una cosa sola con l'universo", riflette Takei. "Per i giovani che vedono questo film, noi la personifichiamo come rispetto per i nostri antenati ed essa diventa allo stesso tempo una celebrazione, un rituale. La danza è parte integrale della cerimonia Obon. Infatti, quando ero bambino, pensavo che Obon fosse essenzialmente un festival di danza ed in seguito i miei genitori mi spiegarono che era il modo in cui si portava rispetto alla nostra storia familiare."

Kubo che si prende cura della madre, la quale si trova in uno stato emotivo fragile, ha risuonato in modo potente in Takei che ricorda: "La salute di mia madre è peggiorata e lei si è trasferita a casa nostra, con me e mio marito. Ha portato il suo altare buddista con sé ed è rimasto lì sino a che lei non è venuta a mancare. Il ricordo e l'umanizzazione dei nostri antenati è molto importante perché tutti noi attraversiamo costantemente delle transizioni nell'arco della vita."

Haines pensa che: "La storia si immerge in alcuni temi complessi circa la magia trasformativa del mito ed alcune storie possono fungere da strumenti spirituali. Le storie raccontate da Kubo portano unità, connessione e verità. Perciò le sue tangibili avventure fisiche dovevano assolutamente riflettere questo aspetto. Come risultato di ciò, le nostre eccitanti scene d'azione e i nostri scenari spettacolari posseggono una sorta di doppio significato. Ogni "battito" d'azione doveva riflettere il sempre più profondo percorso del nostro giovane eroe verso la comprensione."

Un affare di famiglia

Kubo e la spada magica è un film su un'impresa epica con dei paesaggi maestosi, eccitanti combattimenti di arti marziali, magia e nemici impavidi. Ma è anche una storia di maturazione e perdono, il racconto di un bambino che tenta di definire famiglia e tradizione, di comprendere come perdita e guarigione risiedano l'una accanto all'altra nel cuore dell'uomo. "I film LAIKA raccontano sempre una storia personale," dice il regista Travis Knight. "Paradossalmente, più intima e personale è la storia, più universale diventa. Mentre tale assioma è stato valido per tutti i nostri film, c'è una parte maggiore di me in ***Kubo e la spada magica*** rispetto a tutto ciò che ho fatto in precedenza. Ciò può rappresentare una prospettiva leggermente terrificante: rivelare una parte di noi stessi che solitamente teniamo sepolta e protetta. Ma questo è ciò che bisogna fare se si vogliono raccontare storie che abbiano significato, risonanza ed un cuore autentico.

“Il fulcro emozionale della narrazione riguarda un ragazzo e sua madre. Ciò si connette con la mia esperienza personale. Proprio come Kubo, io ero un ragazzino solitario e la mia esistenza ruotava intorno a mia madre. Lei era la mia amica più stretta, la relazione che definiva la mia giovane vita. Questo film esplora quel momento nelle nostre vite in cui quelle cose iniziano a cambiare e poi, irrevocabilmente, mutano; quando impariamo una profonda e malinconica verità: amare significa soffrire. Quella è una dura verità ma rappresenta un aspetto fondamentale di cosa significhi essere umani.”

Le esperienze artistiche hanno contribuito, secondo Knight: “Avendo lavorato nell’animazione per due decenni, avendo sgobbato a lungo attraverso la palude di creazione artistica, sviluppo, produzione e gestione, ho finalmente realizzato di aver acquisito un buon grado di saggezza e prospettiva. La mia regia ha tratto vantaggio da ogni singola esperienza precedente. Questo film è diventato tecnicamente impegnativo ma sul piano emozionale non lo è stato di meno. Mentre svilupavamo il film, sono diventato progressivamente consapevole dei paralleli tra i nostri personaggi e la mia vita personale. La vita è il carburante dell’arte e le mie esperienze in famiglia unite ad una vita di lavoro nel campo dell’animazione mi hanno donato la consapevolezza che avrei potuto rendere giustizia a questa storia.”

Dopo aver prodotto ed essere stato capo animatore nei passati film di LAIKA, Knight è rimasto inizialmente sorpreso dalla quantità di esigenze richieste dal ruolo: “Quando sei il regista, sei il fulcro di tutto. Ogni singola decisione creativa, artistica e tecnica va ad accumularsi, alla fine, sulle spalle del regista. Ogni scampolo di tessuto, ogni taglio di ogni capello della parrucca di Kubo, ogni attrezzo su ogni set, ogni nuvola in ogni cielo ed ogni singolo brano musicale passa attraverso il filtro del regista. Può essere estenuante. Ma anche divertente. Sei circondato da così tanti artisti, brillanti ed appassionati. Tu cerchi di ispirarli ma, alla fine, sono loro che ispirano te. È una bellissima collaborazione. Dirigere *Kubo* è stata l’esperienza più creativamente soddisfacente della mia vita.”

Tenendo sempre in mente una delle proprie icone cinematografiche, Akira Kurosawa, Knight si è reso conto di come: “Kurosawa abbia spesso esplorato l’ideale eroico e come un individuo, nel corso di un film, debba farcela da solo, opponendosi ad un sistema corrotto, ad una tradizione o persino alla propria stessa famiglia per fare ciò che è giusto”.

“Kubo, nel passare il Rubicone che separa infanzia dall’età adulta, è costretto a confrontarsi con la tradizione e con la sua propria storia familiare. *Kubo e la spada magica* si rivolge al significato stesso dell’aver una famiglia e di come la famiglia possa definire ciò che siamo e ciò che diventiamo. Tali temi sono stati ispirati dalle opere di Kurosawa.”

La combinazione, in questa storia, di avventura travolgente ed esplorazioni emotive della propria famiglia ha attirato lo sceneggiatore Chris Butler. È proprio lui a dirci: “Una delle cose che, per prima, mi ha attratto verso questo progetto è stata la relazione tra Kubo e Scimmia. C’è molto umorismo nelle loro interazioni ma si tratta di un umorismo realmente basato sul carattere e sulla situazione, proprio come quello che si trova nelle famiglie.”

“Nella tradizione folclorica giapponese, l’eroe che compie l’impresa ha sempre una guida, che è solitamente un maschio. È stato meraviglioso rendere Scimmia una figura femminile.”

La produttrice Arianne Sutner ci fa notare che LAIKA ha fatto conoscere al pubblico molti personaggi femminili forti: “All’inizio, c’era Coraline, un’eroina femminile non tradizionale per un film di animazione. In *ParaNorman*, c’era Aggie, un personaggio con emozioni intense e potenti. In *Boxtrolls – Le scatole magiche* avevamo Winnie Portley-Rind, un’audace ragazza che guida gran parte dell’azione. Ora possiamo aggiungere Scimmia a quella lista.”

Il Premio Oscar Charlize Theron aggiunge: “Ciò che amo dei film fatti da LAIKA è il modo in cui tengono conto del fatto che i rapporti familiari non ci riescono sempre facili.”

Theron ha accettato di dare la propria voce a Scimmia, impaziente di interpretare i tratti del suo carattere, del suo essere: “Feroce, divertente, cinica, saggia, per nulla dispiaciuta e profondamente affezionata a Kubo”.

“Riflettendo su questa storia, ho pensato molto a mio figlio. C’erano delle scelte specifiche che ho fatto per il personaggio di Scimmia che sono giunte direttamente dalla madre che è in me, scelte che non avrei fatto se non fossi stata una mamma. L’iper-protettività che Scimmia dimostra nei confronti di Kubo era qualcosa che ho decisamente tentato di celebrare completamente, rimanendoci connessa il più possibile perché l’ho sentita molto autentica. Scimmia crede nel tough love⁶ ed io penso a me proprio come a quel tipo di genitore. Sono stata cresciuta da mia madre in modo molto onesto e penso che Scimmia sia molto onesta nei confronti di tutte le realtà della vita; la vita non è soltanto una ciotola piena di ciliegie, ci si trova di fronte molti ostacoli e conflitti.”

Lei ha inoltre sottolineato: “Essere una mamma è ora un’altra delle ragioni per cui ho voluto lavorare in *Kubo e la spada magica* perché scherzo sempre sul fatto che i miei bambini non vedranno nessuno dei miei film sino a che non compiranno almeno 55 anni e questo, invece, potranno realmente vederlo prima di allora...”

Un altro Premio Oscar, Matthew McConaughey, ha ricevuto la sceneggiatura ed ha iniziato a leggerla ai suoi bambini ogni notte, come una fiaba della buona notte. Lui ci rivela: “I personaggi cinematografici preferiti dai miei bambini sono sempre i buffoni, quelli che fanno ridere in modo fisico; loro staranno sempre dalla parte di colui che inizia in svantaggio nella storia, il più fessacchiotto o l’emarginato.”

“Non ho mai lavorato in un film di animazione sino ad ora e sono assolutamente certo di non aver fatto alcun film adatto ai bambini per moltissimo tempo. Perciò mi sono detto: ‘Andiamo a farne uno per i miei bimbi.’ Ero eccitato all’idea di poter interpretare l’elemento di sollievo comico della storia – uno scarabeo samurai che soffre di amnesia!”

Approfondendo il personaggio, oltre la sua superficie umoristica, McConaughey sottolinea che: “Scarabeo è un grande guerriero – nella sua mente. La maledizione di cui è oggetto comporta che lui non sia più sicuro né di chi sia né da dove venga. Con il passare del tempo, lui inizierà a riconnettersi al suo lignaggio ed alla sua storia in maniera cosciente. Il suo allucinato ottimismo lo rende tenero – ed in finale gli permette di superare alcune grandi sfide.”

Potranno anche essere, rispettivamente, una scimmia ed un insetto ma la Theron paragona Scimmia-Scarabeo a quelle tipiche coppie cinematografiche di un’era ormai scomparsa. Lei riflette: “Da alcuni punti di vista, è come ritornare alla cinematografia degli anni ‘40: gettare

⁶ Trattare una persona duramente per farla crescere, per il suo bene.

due personaggi insieme su un treno in corsa e guardarli affrontarsi a vicenda e relazionarsi. I due non hanno nulla in comune se non il proprio amore per Kubo e, per poter sopravvivere a mostri, tempeste e tutto il resto che gli viene gettato contro, dovranno far pace con le proprie menti trovando un punto d'incontro, se vogliono riuscire insieme nell'impresa.

“Scimmia possiede essenzialmente una personalità dominante e tutto deve andare come ha stabilito lei o non se ne fa nulla. Ecco perché Scarabeo, che funziona in un modo molto, molto diverso, le provoca frustrazione.”

McConaughey ride: “Scimmia è così sospettosa di Scarabeo quando lo vede arrivare! Lui sembra essere un vero azzardo all'inizio! Un sacco di umorismo promana in entrambe le direzioni tra loro due; Scarabeo la punzecchia un bel po' mentre Scimmia lo tratta con aria di sufficienza. Ma, con il passare del tempo, si vede che la loro relazione si evolve, come è giusto che sia.”

Visto che ci vogliono anni – non mesi – per fare un film LAIKA, le performance vocali vengono registrate in precedenza, ad intervalli regolari, per fungere da risorsa per gli animatori. Visto il tipo di storie che LAIKA racconta: “vogliamo sempre che siano dei bambini ad interpretare i bambini nei nostri film”, ci dice Sutner. “Ma le scadenze dettate della produzione possono rappresentare una sfida da superare”.

“Fortunatamente, Art Parkinson ha avuto, sin dall'inizio, un controllo del personaggio di Kubo che non ha mai vacillato e la sua comprensione di questo giovane ragazzo non ha fatto altro che approfondirsi nel corso delle sessioni di registrazione”.

Parkinson, noto a milioni di fan come Rickon Stark de *Il trono di spade*, si è ritrovato in un genere di epica completamente diverso con ***Kubo e la spada magica***. Come gli altri attori principali di questo progetto, la tecnica che il giovane interprete ha utilizzato è passata attraverso i legami familiari, riflette Parkinson: “Kubo fa veramente da genitore a sua madre all'inizio della storia. Deve comportarsi in modo molto disciplinato ma è naturalmente molto attento nel modo in cui si prende cura della sua mamma. Sono molto vicino a mia madre. Perciò è stato facile per me connettermi con Kubo in quel modo. Mi è piaciuto anche molto che lui fosse così coraggioso, lanciandosi in questa grande, mastodontica avventura.”

L'art director Alice Bird è diventata mamma poco prima di iniziare a lavorare a ***Kubo e la spada magica***, quindi l'idea di un ragazzino che si imbarca da solo in una pericolosa avventura, ha improvvisamente assunto per lei un nuovo significato. Lei puntualizza perché “è così importante per Kubo raggiungere il proprio obiettivo: il suo intero villaggio dipende da lui. Ha Scimmia e Scarabeo pronti ad aiutarlo ma, alla fine, dovrà combattere e tenere duro da solo per ciò che è giusto.”.

“LAIKA è veramente una famiglia di artisti,” dice Sutner. “Non c'è nulla di più creativamente appagante che vedere un numero enorme di persone, oltre 400 nei momenti di massimo lavoro, portare lentamente in vita la sceneggiatura. All'inizio, attraverso le sculture dei personaggi, poi con i set, le luci e le sessioni vocali. È veramente una magia e va sempre oltre le mie aspettative.”.

La figlia del concept artist Trevor Dalmer è nata contemporaneamente al suo periodo di lavoro per ***Kubo e la spada magica***, rendendo profondamente emotiva la sua narrazione della storia.

Lui ricorda: “In precedenza, avevamo visto un animatic [una prova di montaggio di lavoro interno con immagini tratte dal film e storyboard che accompagnano tracce di dialogo già registrate], e stavo veramente per mettermi a piangere. Sento che gli spettatori al cinema si conetteranno con le emozioni della nostra storia.”.

Anche il premio Oscar Dario Marianelli, che si trova a comporre una colonna sonora originale per il secondo film LAIKA consecutivo dopo *Boxtrolls – Le scatole magiche*, ha tratto ispirazione da elementi legati alla famiglia. È lui a rivelarcelo: “Ho scritto un tema che potesse essere eseguito ogni volta che sullo schermo c'erano scene che mettevano in discussione la storia familiare di Kubo, in particolare l'aspetto del padre perduto. Questo è un grande film ma ho dovuto inserire questi elementi nel nucleo fondante.”.

Lo sceneggiatore Marc Haimès ritiene che il pubblico abbia bisogno di dare un senso al mondo attraverso l'esperienza ed un potente storytelling è una forza unificatrice. Lui ci dice: “Ci trasforma da sconosciuti a membri di una famiglia globale. Una buona storia funziona come uno specchio che ci permette di andare oltre il nostro ego per realizzare che, ad un certo livello, stiamo tutti lavorando insieme come parte di una grande famiglia allargata.”.

Il candidato all'Oscar Ralph Fiennes, che dà la voce al Re Luna, Ha detto che questo film: “è simile ad un mito greco o ad un'antica leggenda. Non sembra di lavorare alla classica storia di animazione. L'aspetto piacerà ai giovani ma ritengo che l'ampiezza di questo prodotto artistico soddisferà allo stesso modo un pubblico adulto.”

Knight riflette, “Quando ho avuto i figli, tutto è cambiato nella mia vita. Questa realtà è il cuore di *Kubo e la spada magica*”.

“Incanalate in questo film ci sono le nostre vite; le nostre relazioni con i genitori, con i nostri partner e con i nostri figli; ed il nostro profondo amore per l'arte trascendente e la ricca cultura del Giappone. *Kubo e la spada magica* è, allo stesso tempo, una profonda dichiarazione personale – una lettera d'amore a mia madre – ed una pubblica dichiarazione di intenti dell'impegno di LAIKA a raccontare storie che contino davvero.”.

Creatori di mondi

Il primo film prodotto da LAIKA, *Coraline e la porta magica* (2009) era ambientato simultaneamente in una realtà alternativa e nel piovoso Nord-Est del Pacifico – un luogo con cui le quasi 600 persone che lavoravano nella sede in Oregon erano intimamente familiari. La storia del secondo film LAIKA, *ParaNorman* (2012), si sviluppava in una cittadina del New England ai giorni nostri. *Boxtrolls – Le scatole magiche* (2014) si dipanava attraverso una stravagante Londra dickensiana.

Rendendosi forse conto che gli artigiani di LAIKA erano pronti per una sfida addirittura più grande delle precedenti – una sorta di reset artistico dalle visioni precedenti – che gli avrebbe richiesto di creare un mondo ancora più distante, il Presidente ed Amministratore Delegato di LAIKA Travis Knight ha scelto *Kubo e la spada magica* come quarto film prodotto dallo studio e suo debutto alla regia. La storia rispettava, infatti, i criteri dei film LAIKA, essendo: “coraggiosa, unica, duratura e rivelatrice di profonde verità riguardanti l'animo umano.”

Essendo un classico film di impresa eroica, un'epica "riempita di azione", il corso del nostro lavoro è stato tracciato pensando ad una versione fantastica dell'antico Giappone, principalmente ispirata al periodo Edo dall'inizio del 1600 al tardo 1800. Lungo la strada, le location esotiche sono state sognate, create e filmate.

La produzione ha dovuto anche concepire e realizzare il più piccolo pupazzo in stop-motion mai creato (fatto di origami!) ed il più grande, un scheletro mostruoso alto 4.8768 metri .

Poi c'è stata una sequenza sulla barca di Kubo che ha richiesto 19 mesi per essere girata, con quasi 250.000 fogli di carta Canson Colorline tagliati con il laser per coprire la barca o meglio le barche, visto che c'erano due barche intere ed una semi-distrutta.

"Noi LAIKAni amiamo le sfide," ci dice Georgina Hayns, che è stata a capo del dipartimento che realizza i pupazzi per tutta la decennale storia di LAIKA. "Siamo pronti a fare tutto ciò che è in nostro potere per portare l'arte dell'animazione a nuove vette mai raggiunte prima. Ecco come si lavora a LAIKA."

"Tutto in questo film è stato ambizioso, e l'ampiezza del tutto mi ha un po' preoccupato sin dall'inizio," ammette la produttrice Arianne Sutner, che è anche il capo della produzione in LAIKA. "Allo stesso tempo, erano proprio queste le sfide che mi eccitavano di più: le sequenze acquatiche sono sempre una preoccupazione per la stop-motion e qui avevamo un'onda gigante sin dal prologo! Poi c'erano i mostri, che volevamo essere spettacolari e spaventosi ma anche in scala, in modo da risultare credibili.

"Ma in LAIKA non ci faremo limitare in ciò che siamo in grado di creare. Diamo il meglio di noi quando ci troviamo in situazioni eccezionali e ciò ci consente di supportare ogni genere di storia desideriamo raccontare. Lavoriamo insieme in molti modi diversi e, solitamente, alla fine, ciò che arriva sullo schermo appare diverso da ogni altro film là fuori, proprio grazie alle sfide che abbiamo dovuto affrontare."

Butler ricorda che: "In *ParaNorman*, scrivevo di zombie e vedere i non-morti animati – rianimati? - in stop-motion mi è sembrata immediatamente la scelta più giusta. Non ci sono zombie in ***Kubo e la spada magica***, ciò nonostante la stop-motion è sembrata azzeccata anche in questo caso perché si trattava di una grande avventura epica vecchio stile – spade, magia e grandi mostri, tutti elementi del classico viaggio di un eroe. Nonostante un film su così larga scala non fosse mai stato realizzato prima in stop-motion..."

"Solitamente, se qualcosa sembra impossibile da realizzare, è quello il momento in cui LAIKA inizia ad interessarsene!"

Un elemento chiave di ***Kubo e la spada magica***, "intrinseco alla nostra storia ed estetica", sottolinea Butler, "è l'origami. Nelle prime scene, vediamo Kubo usare il suo magico strumento shamisen per dare la vita a dei piatti fogli di carta, facendogli narrare storie sulle origini della propria famiglia e sulle coraggiose imprese di suo padre, Hanzo, il più grande guerriero samurai mai nato."

L'origami tradizionale è stato praticato in Giappone sin dal periodo Edo. "Origami", da *ori* che significa "piegare" e *kami* che significa "carta," è l'arte giapponese della piegatura della carta. L'arte dell'origami consiste nel trasformare un quadrato di carta piatta in una scultura finita, attraverso tecniche di piegatura e scultura.

I moderni praticanti di origami generalmente scoraggiano l'uso di tagli, carta o segni sulla carta. Il ristretto numero di piegature base origami può essere combinato in una molteplicità di modi diversi sino a creare forme intricate ma il modello di origami più conosciuto è il giapponese "gru di carta". Le facciate della carta possono essere di diversi colori, stampe o motivi.

L'animatore Kevin Parry ha lavorato per gran parte delle scene con gli origami, insieme al supervisore all'animazione Brad Schiff che ha chiesto a Parry di rendere gli origami pienamente funzionanti ed allo stesso tempo fantastici, belli e credibili.

Parry si ricorda che: "Il primo passo nell'animazione dell'origami è stato sezionare un vero origami. Ho ricercato forme e piegature simili a quelle che avrei animato ed ho anche fatto riferimento al lavoro che il team di costruttori di pupazzi guidato da Georgina aveva fatto. Con queste informazioni, il passo successivo è stato animare un test molto tecnico come punto di partenza per la comprensione di come la performance di animazione avrebbe potuto realmente funzionare. Ad esempio, se un foglio di carta doveva essere piegato per formare un animale, avrei cercato di animare la transizione nel modo più veritiero possibile rispetto a quella tecnica origami.

"Il test sarebbe stato poi mostrato al nostro regista, Travis Knight, che ci avrebbe dato le sue impressioni in merito e, cosa ancora più importante, avrebbe discusso con noi il nucleo emozionale di quella scena. Ci avrebbe chiesto di rendere l'origami più elegante, più arrabbiato o con uno sguardo più sinistro. Lui aveva un'idea molto chiara di come ogni pezzo di animazione origami si sarebbe inserito nell'immagine globale. Perciò, io, in cambio, mi sarei fatto avanti con un'idea molto chiara di come e cosa quegli elementi di performance animata sarebbero dovuti essere."

La reale animazione dell'origami era un processo molto organico che faceva pesantemente affidamento sul supporto dei dipartimenti di attrezzature di scena, pupazzi e manovre. Quest'ultimo ha supportato Parry attraverso centinaia di fogli di carta da lui animati. È lui a dirci: "Era compito mio ritagliare le forme e piegare la carta per ogni fotogramma. Ho fatto del mio meglio per far sì che un singolo foglio funzionasse per l'intera ripresa ma ho spesso usato dei rimpiazzati – un foglio piegato può indebolirsi o iniziare ad andare in pezzi e mi troverei ad affogare in mezzo alla carta dopo pochi fotogrammi".

"Abbiamo avuto un approccio molto letterale nell'animazione dell'origami, ciò significa che le piegature dovevano avere senso solo in funzione del punto di vista della macchina da presa che le riprendeva. La chiave di ciò era spingere in avanti, attraverso l'animazione, poche forme grandi, in modo da dare all'occhio qualcosa da seguire; ciò ci ha permesso di lasciar fuori moltissimi piccoli dettagli, facendoli magicamente fondere o scomparire e nessuno avrebbe messo in discussione ciò che stava accadendo!"

La Hayns ha fatto iscrivere alcuni dei suoi burattinai a delle classi di origami. Altri hanno visto una mostra di origami al Museo di Storia dell'Oregon, intitolata: "Piegare la carta: Le infinite possibilità dell'Origami," che è stata inaugurata ad ottobre 2013 ed ha rappresentato una delle più importanti mostre d'America dedicate all'esplorazione della tradizione della piegatura della carta in Giappone ed in Europa. "Ci siamo resi conto di aver bisogno di una maggiore comprensione di questo mondo degli origami per riuscire a scoprire la chiave per dar vita ai pupazzi", ci ha detto.

Il dipartimento dei pupazzi ha, alla fine, tratto ispirazione sia dall'origami che dal kirigami, la più recente variante dell'origami che include il taglio della carta, oltre alla sola piegatura. Per animare le transizioni degli origami, è stata utilizzata della stagnola inserita tra i fogli di carta.

Tutti i dipartimenti si sono immersi profondamente nell'arte e nella cultura giapponese. Mai prima d'ora l'arco della narrazione in un film LAIKA aveva richiesto una gamma così estesa di paesaggi ed ambienti, visto che Kubo viaggia per grandi distanze con i suoi nuovi compagni di avventura. Per lo scenografo Nelson Lowry, l'art director Alice Bird ed il direttore della fotografia Frank Passingham, ciò ha reso necessario concepire ed implementare una palette di colori, un'estetica della luce ed un portfolio di location di interni ed esterni che avrebbe narrato una storia rispettando ed integrando, allo stesso tempo, l'arte e la cultura che guidavano la produzione.

Lowry ci dice: “Visto che la storia scaturisce dalla realtà al fantasy, ciò ha fatto aprire tutti noi di LAIKA a nuovi sguardi e nuovi approcci cinematografici. *Kubo e la spada magica* ha, alla fine, richiesto 80 diversi set che attraversano numerosi paesaggi, i quali variano dalle montagne all'interno del corpo di una balena. Il pieno impatto emozionale del viaggio di Kubo doveva essere protetto e non soverchiato.

“I personaggi intraprendono una vasta escursione attraverso tipi di terreno diversi tra loro, a diverse ore del giorno, con livelli fluttuanti di fantasy e realismo.”

“Dalla prospettiva del produttore, ciò non è l'ideale perché non rivisitano mai le location,” sorride Knight. “Ogni singola scena ha luogo essenzialmente in qualche nuova eccitante location, il che significa che non possiamo riutilizzare né i set né le attrezzature di scena. Ogni porzione del film era differente ma è proprio ciò che il nostro film aveva bisogno di essere. Quindi, tali vasti paesaggi epici dovevano essere compresi e gestiti nel tempo in modo molto attento. Molti set erano costruiti a grandezza naturale; altri erano una combinazione di miniature, classici matte painting⁷ ed estensioni cgi.”

Il mondo di *Kubo e la spada magica* include set che sono, allo stesso tempo, intimi ed estesi. La storia si concentra per un certo lasso di tempo sui personaggi principali – Kubo, Scimmia e Scarabeo – perché loro si riuniscono per conversazioni che rafforzano i legami che li sosterranno attraverso la loro impresa. Tali momenti più tranquilli hanno spesso l'aria del focolare in luoghi sicuri, dove i protagonisti si prendono una tregua dai rigori del viaggio e/o si nascondono da coloro che vogliono fargli del male.

“Alice Bird ha ricercato questi ambienti più intimi con grande attenzione, pur mantenendo anche uno sguardo sulla bellezza naturale,” nota Lowry. “Dobbiamo assicurarci che il pubblico si possa concentrare sui personaggi e riuscire a conoscere le loro storie.”

Il maestro di stampa ukiyo-e Katsushika Hokusai, artista e stampatore del periodo Edo, è famoso per il suo dipinto “La grande onda di Kanagawa” che è servito come punto di riferimento per la sequenza del prologo nella quale la madre di Kubo naviga con una zattera traballante sulla sommità di una terrificante ondata di marea.

⁷ È una rappresentazione dipinta di un paesaggio, set o location distante che permette al cineasta di creare l'illusione di un ambiente che non esiste nella realtà o sarebbe impossibile/troppo costoso costruire o visitare.

Ma la più frequente fonte d'ispirazione è stata la più recente opera del maestro di stampa ukiyo-e Kiyoshi Saito. Saito era uno degli esponenti più importanti della scuola di stampa ukiyo-e *sōsaku hanga* che si sviluppò all'inizio del XX secolo e promosse la figura dell'artista come unico creatore, motivato da un desiderio di espressione personale – in opposizione al movimento *shin-hanga* che continuava a mantenere il tradizionale sistema collaborativo *ukiyo-e* in cui l'artista, l'intagliatore, lo stampatore e l'editore stabilivano una divisione del lavoro. I seguaci della scuola *sōsaku hanga* si distinguevano creando arte per amore dell'arte.

Saito, noto per la sua serie di opere intitolata “Inverno in Aizu”, ha sviluppato una tecnica ed uno stile di creazione delle stampe ukiyo-e con una ridotta palette di colori ed un insieme di forme semplificate. Invece di usare incisioni elaborate e raffinamento del colore, ha lavorato con la trama naturale formata dalla grana del legno. La coraggiosa astrazione ed il disegno spontaneo hanno donato alle sue opere una qualità speciale. “Abbiamo incorporato le belle finiture del legno di Saito lungo l'intero film”, ci dice Knight.

Il primo passaggio nel creare una stampa ukiyo-e vede l'artista creare un disegno preparatorio, che viene poi portato ad un incisore del legno che attacca il dipinto ad un blocco – tradizionalmente, legno di ciliegio – e poi, attentamente, lo incide sino a formare un rilievo delle linee dell'immagine. Alla fine, con tutti i blocchi necessari – solitamente, uno per ogni colore – una stampante produrrà la stampa collocando consecutivamente la carta su ogni blocco. La stampa è realizzata strofinando uno strumento chiamato *baren* sul retro della carta. Prima che i blocchi si consumino, verrà prodotto un gran numero di stampe, a volte addirittura migliaia.

“L'atto stesso del produrre stampe ukiyo-e richiede di semplificare la natura,” ci dice Lowry. “La semplificazione di larghe forme organiche, prevalenti sui blocchi di legno, è stata inglobata nei nostri set.”.

“Abbiamo usato anche parte della texture wood-grain⁸ e delle particelle che sono negli inchiostri, spruzzandole come pepe attraverso il film. Perciò ogni singola superficie, dalle ruote dei carri alle armature, reca quell'influenza e quella trama filigranate al proprio interno.”.

In LAIKA, abbiamo creato una raccolta di circa 30 texture, cui internamente all'azienda facciamo riferimento come “i motivi Saito”. Sono state create usando tagliatrici al laser e stampa a schermo e possono essere scalate a crescere o a diminuire, per adattarsi a diversi set ed applicazioni. “Si potrebbe andare di sopra e toccare realmente i set, provare la sensazione del contatto con la quella trama”, si meraviglia Lowry. “In alcuni casi, abbiamo applicato su di essi dei gusci di noce. In altri casi, pittura di scena.”.

Le meraviglie sceniche sono state ulteriormente enfatizzate dal direttore della fotografia Passingham e dal suo team di operatori delle luci. Lo stesso Passingham ha lavorato come lighting cameraman nel primo film LAIKA, *Coraline e la porta magica*.

“Frank comprende la danza della luce, della **macchina da presa** e della performance umana che danno vita ad un pupazzo,” dice Knight. “Lavorare a stretto contatto con Nelson, Frank ed il suo team ha definito l'aspetto di **Kubo e la spada magica**: la palette, l'umore, l'atmosfera ed il movimento all'interno del fotogramma. Frank ed il suo team hanno ottenuto, in modo bello, ciò che inizialmente sembrava impossibile: il film sembra una pellicola in stop-motion di David Lean, un monumentale mito di Kurosawa in miniatura.”.

⁸ Allineamento delle fibre di legno in senso longitudinale.

Altri dettagli sono stati realizzati dai consulenti della produzione, con Tarô Gotô che ha fatto parte del gruppo durante gli stadi iniziali del progetto per mantenere il team in linea, autentico.

Schiff ricorda: “Abbiamo studiato, ci siamo consultati con degli esperti, abbiamo visto delle mostre, fatto ricerca approfondita dalle fonti. Tutto ciò è stato fatto al servizio della verità e del rispetto per la cultura che così tanto ammiriamo.”.

“Oltre agli autentici stili di lotta ed alle armi, era necessario che la scena del combattimento sembrasse reale, con delle conseguenze.”.

A tal fine, la produzione ha assunto degli stuntman ed il coreografo di combattimento Aaron Toney che ha lavorato nelle produzioni Marvel *Guardiani della Galassia*, *Captain America: Civil War* ed *Avengers: Age of Ultron*. Toney gli ha dato suggerimenti sul combattimento con la spada, ha spiegato i punti più complessi della tecnica di arco e freccia e quelli del combattimento ravvicinato.

L'utilizzo di coreografi di danza e combattimento per aumentare il realismo e caratterizzare le sequenze drammatiche è un altro esempio di come la cinematografia di animazione “ibridizzata” di LAIKA si allinei strettamente con la cinematografia live-action. Sutner sottolinea: “Ricordate quel vecchio adagio su Astaire e Rogers, ‘fare come Ginger e Fred, soltanto a marcia indietro e con i tacchi alti’? Bene, LAIKA fa ciò che solitamente fanno nei film live-action ma in miniatura e con pupazzi inanimati!”.

Nonostante ciò, come Bird puntualizza, “Non ci sentiamo mai limitati dalla sensazione che, visto che stiamo lavorando con la stop-motion come formato principe, il nostro lavoro debba sentirsi piccolo o limitato in qualche modo. Spesso mi sento come se stessi imparando una lingua e quando inizi a sognare nell'altra lingua sai che sei molto vicino al traguardo. O quando sei fuori per una passeggiata ed il tuo sguardo si concentra su tutte le trame e i motivi in cui sei stato immerso nello studio. Chiunque, nel dipartimento di Arte, ha vissuto la medesima esperienza ed è questa la prova che hai colto ciò che cercavi.”.

In particolare, uno dei principi guida seguiti da LAIKA per la costruzione del mondo di *Kubo e la spada magica* è stato il principio giapponese del *wabi-sabi*, una visione del mondo incentrata sull'impermanenza e sull'imperfezione. Derivato dall'insegnamento buddista, tale estetica è talvolta descritta come “la bellezza è imperfetta, impermanente ed incompleta.”.

Knight pensa, infatti, che il principio del *wabi-sabi* può e si applica a tutto ciò che LAIKA fa ed ha fatto in passato. Lui sottolinea: “Come in molto di ciò che facciamo, qui c'è un legame di famiglia. Mia suocera e la sua famiglia sono buddisti, perciò la nozione di *wabi-sabi*, o ‘bellezza imperfetta’, risuona personalmente dentro di me. Insita nell'idea c'è una comprensione, un'accettazione ed un apprezzamento dell'impermanenza e dell'imperfezione. Ci incoraggia a trovare la bellezza in tutte quelle cose che non sono perfette. Ciò non rappresenta soltanto uno dei temi fondanti del nostro film ma è anche una sintesi del nostro intero processo di produzione ed un'articolazione della filosofia umanistica che pervade ogni aspetto del nostro lavoro. Definisce ciò che siamo: fusione di arte e scienza, grezzo e raffinato, totalmente perfetto e fondamentalmente imperfetto. Ci sforziamo sempre di giungere alla perfezione ma abbracciamo la nostra umanità. È tale sintesi a rendere i film LAIKA ciò che sono.”

Con *Kubo e la spada magica*, la mescolanza di live set ed estensioni VFX (effetti visivi) raggiunge in LAIKA nuove vette, letteralmente e metaforicamente. Il responsabile degli effetti speciali Steve Emerson – che è stato in ogni film LAIKA sin dall’inizio – ci tiene a specificare che “tutti gli effetti speciali in LAIKA iniziano con un lavoro artistico, test di animazione e riferimenti al mondo reale.”.

“Perciò, per la sequenza dell’onda nel prologo, Nelson Lowry ci ha mostrato il concept ed ha assegnato i compiti al nostro team per farla nascere. Abbiamo quindi studiato i test di animazione realizzati dal nostro supervisore alle manovre Oliver Jones e dal suo team. L’acqua è sempre una sfida nei nostri film ed Ollie ha creato un pratico sistema acquatico che utilizza una griglia di ferro coperta con vari materiali, inclusi i tessuti e le buste dell’immondizia. Ciò ha portato ad alcune svolte, inclusa la scoperta di un pattern che abbiamo deciso di voler mantenere attraverso le scene finali.”.

Osservando una serie di onde reali, studiate a lungo dall’unità di Emerson: “ci sono serviti circa otto mesi per ottenere un look del mare con le onde che combinasse un movimento realistico dell’acqua ed una superficie pesantemente progettata.”.

“Le onde sono belle e minacciose e, cosa più importante, si collocano perfettamente nel mondo di Kubo per spingere avanti la storia. Per quanto ci riguarda, questo è tutto ciò che conta – supportare la narrazione della storia.”.

Il gruppo di Emerson si è dovuto coordinare molto strettamente con il dipartimento di Passingham, se non altro a causa dell’agenda delle riprese stabilita dalla produzione con estrema attenzione: Passingham ha supervisionato ben cinque diversi team di camera lighting che, nel corso delle 94 settimane di riprese, ha accumulato ben 1,345 scatti per *Kubo e la spada magica*. “Abbiamo usato 135 telecamere Canon – 42 Mk2 e 93 Mk3 – e 267 lenti diverse”, ci ha detto il direttore della fotografia.

Una volta, il team di Passingham ha girato un fotogramma, lo ha etichettato e questo è stato poi inviato immediatamente alla squadra di Emerson – “quasi immediatamente,” sottolinea Emerson: “Gran parte delle mie responsabilità era di essere sicuro che la visione del regista e le performance degli animatori venissero conservate quando si usavano gli effetti speciali per “aumentare” la scena, che si trattasse di un ambiente o di una scena affollata.”. La “cassetta degli attrezzi” del suo dipartimento include ma non si limita a: Maya, Katana, Nuke, Mari, Houdini, RenderMan Reyes e RIS.

Come sempre accade con un progetto LAIKA, peraltro, anche i metodi ed i materiali tradizionali erano sempre disponibili all’occorrenza. Per realizzare le Terre Lontane, la tundra nevosa che Kubo deve attraversare con Scimmia e Scarabeo, il dipartimento d’arte ha preparato un modello grezzo fatto di cartone per definire la cartografia di questo specifico ambiente.

Emerson ci dice: “Dobbiamo sempre identificare i particolari elementi di un ambiente che verranno visti attraverso la telecamera in una sequenza. Mentre il dipartimento d’arte si concentra sul costruire dei set interamente praticabili in cui noi possiamo fotografare i pupazzi ed il team del direttore della fotografia inizia ad allineare le camere, noi del dipartimento degli effetti speciali potremmo notare che abbiamo poche risorse in una certa area o in un’altra ed iniziare a valutare dove aggiungere più elementi per compensare quei set. Se viene infatti deciso che è necessario un ambiente più ampio, sarà il dipartimento degli effetti visivi ad occuparsene.

“Ogni singola miniatura realizzata in anticipo è stata scannerizzata in modo da farci comprendere esattamente come ogni topografia dovesse apparire. Conosciamo il linguaggio delle forme ed abbiamo grandi riferimenti pratici che possiamo usare per assicurarci che tutto ciò che creiamo con gli effetti speciali sia fotorealistico – e coincida con tutto ciò che è stato creato negli ambienti sonori ed intorno ai pupazzi.”.

Butler sottolinea: “Uno dei modi che utilizziamo qui in LAIKA per fare il nostro film è includere molte diverse discipline e moltissimi artisti diversi che giungono con il loro insieme di ispirazioni e riferimenti. Io sono solito dire che è come muoversi attraverso il laboratorio di Babbo Natale ma gli elfi non sono altrettanto carini.”.

Lo spettacolo delle creature

Le fonti di ispirazione per i LAIKAni che sono al lavoro per portare *Kubo e la spada magica* agli spettatori di tutto il mondo assumono molte forme – alcune spaventose.

È per questa ragione che, come omaggio agli straordinari mostri della storia del cinema che hanno stupefatto generazioni di giovani spettatori, non uno ma ben tre enormi mostri ci braccano attraverso lo schermo in *Kubo e la spada magica*.

Per molti dei membri del team, Godzilla è stato il film di mostri preferito di quando erano bambini; lo scenografo Nelson Lowry ricorda quando guardava in televisione i momenti di furia della gigantesca lucertola ed il suo essere ancora sopraffatto da tale icona cinematografica: “Godzilla era terrificante, sciocco, bello e triste allo stesso tempo. L’ho amato.”.

Lo sceneggiatore Chris Butler aveva in mente un’intera collezione di creature: “Quando pensavo alla nostra storia, continuava a venirmi in mente una leggenda, Ray Harryhausen. I suoi mostri erano una tradizione nella storia della stop-motion, tradizione che abbiamo aggiornato con i nostri zombie in *ParaNorman*. Perciò, in questo film, ho pensato a quanto ci saremmo potuti divertire con le creature.”.

Come molti LAIKAni, Harryhausen ha costruito le armature, scolpito i pupazzi e li ha animati lui stesso. Il pioniere degli effetti speciali la cui “Dynamation” avrebbe ispirato generazioni di animatori, ha magistralmente combinato live-action ed animazione in stop-motion per consentire ad umani e creature di interagire in film come *Il risveglio del dinosauro* (1953), *A 30 milioni di km. dalla Terra* (1957), *Il settimo viaggio di Sinbad* (1958) e *Giasone e gli Argonauti* (1963). *Kubo e la spada magica* fa tanto di cappello ad Harryhausen con la scena che vede umani e creature insieme.

Sebbene l’influenza di Harryhausen abbia portato a molti iconici mostri, creati o ri-creati utilizzando tecniche di stop-motion, *Kubo e la spada magica* sarebbe la prima produzione in stop-motion a creare mostri utilizzando tecniche diverse per massimizzarne l’impatto.

La produttrice Arianne Sutner ci tiene a chiarire che: “Non volevamo creare i nostri mostri in cgi, sebbene l’utilizzarla sarebbe stato molto più semplice; molti altri studios avrebbero seguito quella via. Ma, visto che la maggior parte della nostra squadra ha lavorato insieme a partire da *Coraline e la porta magica*, la sfida era trovare la soluzione utilizzando dei modi per costruire su ciò che avevamo imparato dai film precedenti.

“Volevamo che i mostri fossero creati nel mondo reale. Ciò ha decisamente riempito di energia la nostra troupe perché tutti desideravano mostrare il loro rispetto nei confronti di Harryhausen.”.

Lowry ha supervisionato l'aspetto di tre mostri, o forse mostruose, nella storia di Kubo: lo scheletro gigante nella Sala delle Ossa, le gigantesche palle degli occhi di forma sferica che osservano i protagonisti nel subacqueo Giardino degli Occhi e la serpentina Bestia Lunare.

“Come in ogni film LAIKA, abbiamo avuto una serie di prime volte in *Kubo e la spada magica*. Quando ho visto per la prima volta i disegni per alcuni dei nostri personaggi, specialmente quelli per la Bestia Lunare, ero preoccupato che non fossimo in grado di dare al regista ciò che voleva”, ammette il Direttore del team RP Brian McLean: “Abbiamo dovuto anche creare una mano della Bestia Lunare al 100% – a grandezza reale! – che afferra Kubo per alcuni fotogrammi. Era lunga oltre un metro e 7 centimetri!”

I mostri e la necessità di renderli spaventosi sono diventati così grandi che il team di Lowry ha dovuto ripensare i paesaggi che avrebbero popolato come sufficientemente grandi e significativi, in proporzione, per accoglierli in modo da farli percepire al pubblico come reali. Si è resa necessaria una quantità significativa di estensioni dei set, create dalla squadra degli effetti speciali in linea con il dipartimento di Arte.

“Per me, lavorare con il character designer ed il dipartimento di Arte, creando maquette⁹ di queste creature è stato decisamente uno dei momenti salienti della mia esperienza in *Kubo e la spada magica*,” ci dice entusiasta Lowry.

Il responsabile delle manovre Ollie Jones e la sua unità: “ci hanno proposto tre soluzioni molto diverse per i nostri tre mostri. Per lo Scheletro Gigante, abbiamo usato un sistema di cavi estremamente intricato che gli ha sollevato le braccia. Per i bulbi oculari giganti del Giardino degli Occhi abbiamo usato un robot automatizzato ed una palla da bowling. Per la Bestia Lunare, abbiamo lavorato a stretto contatto con il dipartimento di Creazione Rapida dei Prototipi [RP] e gli abbiamo fornito manovre estese per supportare l'estesa creatura.”.

L'ispirazione per lo scheletro è giunta dal famoso trittico di stampe ukiyo-e “La strega Takiyasha e lo scheletro fantasma” dell'artista giapponese Utagawa Kuniyoshi, nel quale l'artista ha ritratto la principessa del X secolo Takiyasha mentre evoca uno spettro scheletro per spaventare un avversario. Lo scheletro gigante sbuca fuori da un vuoto nero, proprio come lo scheletro di *Kubo e la spada magica*.

Lo scheletro è stato costruito in differenti scale per differenti riprese e nella sua forma più grande era un pupazzo animato da Charles Greenfield ed alto 4 metri ed 88 centimetri. Molti dipartimenti hanno avuto a che fare con la scienza ed estetica dello Scheletro; alla fine, è diventato il più grande attrezzo di scena o pupazzo – dipende dalla vostra prospettiva – che LAIKA o chiunque altro abbia mai creato per la stop-motion, facendo sembrare un nano l'attrezzo di scena Mecha-Drill di *Boxtrolls – Le scatole magiche*, che si stagliava a poco più di un metro e cinquantadue.

⁹ È il piccolo modello preliminare o bozzetto realizzato dallo scultore. Essendo rigido e statico, permette di avere un'idea piuttosto vicina alla realtà di come il pupazzo verrà realizzato ma non consente di studiarne i movimenti.

Greenfield ha animato lo Scheletro Gigante mentre si trovava su una piattaforma larga 92,903 metri quadrati - sulla sommità della quale era necessaria una scala - per animare la testa del mostro. Materassini protettivi sono stati piazzati di piatto per garantire la sicurezza. Sutner si meraviglia: “Lui era lì sopra e notava, ad esempio, che la testa di Charles entrava perfettamente nell’orbita dell’occhio dello Scheletro o che qualcuno aveva enfatizzato la texture del teschio dello scheletro usando un vero osso di maiale.”.

L’insieme dei vari mostri ha spinto in avanti i limiti della creazione dei pupazzi e della relativa tecnologia. “Abbiamo avuto pupazzi fisici, pupazzi stampati con l’RP, e pupazzi digitali,” dice Lowry. “La taglia e la complessità di questi mostri è relata in modo unico al mezzo e LAIKA, nel realizzarli, ha alzato ulteriormente l’asticella di questa forma d’arte.

Vedere il mostro Scheletro Gigante portare il caos nella Sala delle Ossa ha rievocato nell’art director Alice Bird una memoria viscerale della propria infanzia. Lei ricorda: “Quando vedo il nostro scheletro gigante, ho la stessa reazione che ebbi quando vidi per la prima volta la scena del duello tra scheletri in *Giasone e gli Argonauti*: mi si sono rizzati i peli del collo! È semplicemente impossibile distogliere lo sguardo da questa malvagia presenza.”.

Il dipartimento delle luci ha lavorato a stretto contatto con Jones e la sua squadra manovre per dar vita alle creature subacquee del Giardino degli Occhi. Gli storyboard richiedevano ciò che egli definisce “enormi creature alla deriva in un esteso ambiente acquatico.”. In una scena chiave, Kubo e Scarabeo affrontano questi abitanti degli abissi che hanno l’abilità di ipnotizzare le proprie vittime - visto che hanno e sono degli occhi giganti.

Mantenere in equilibrio un gigantesco bulbo oculare su uno stelo per ognuna di queste minacce ha richiesto l’inserimento all’interno di una serie di luci al LED dietro ad ogni pupilla. “Esse sono collocate in cascata su una gigantesca palla di perspex”, rivela Jones. Le luci a LED sono state installate in palle da bingo dietro la pupilla di ogni creatura e poi coperte con un tessuto metallico che crea sottili particelle, le quali hanno prodotto esili gocce di luce ed un effetto *moiré* che ipnotizza.

Il lighting cameraman Dean Holmes ricorda di aver lavorato “per mesi per riuscire ad illuminare le palle degli occhi, visto che dovevano, allo stesso tempo, essere sott’acqua. C’è voluto un procedimento molto complesso per far sembrare che il bulbo oculare scintillasse e fosse elettrificato. Ho lavorato a stretto contatto con Ollie Jones e l’ingegnere di illuminazione delle miniature Matthew DeLeu. Installare una rete di metallo nel bulbo oculare per simulare l’effetto dell’elettricità è stata la svolta definitiva.”.

Come sempre accade per un film in stop-motion, è stato necessario stabilire una scala all’interno della scena. Con il pupazzo di Kubo alto approssimativamente 23 centimetri, gli Occhi sarebbero dovuti essere a 3 metri e 35 centimetri per ottenere un’intimidazione adeguata. Alla fine, è stato creato un pupazzo fisico di quella taglia, fotografato in molteplici passaggi da molteplici angolazioni e poi assemblato insieme attraverso il compositing¹⁰.

Un’altra prima volta per LAIKA è giunta con il pupazzo del bulbo oculare che Jones definisce “Semi-automatizzato. Ciò significa che, invece di essere mosso dall’animatore, abbiamo realizzato un meccanismo che si muove su tre assi - usando una palla da giardino, sostituita,

¹⁰ Il processo con il quale si ottiene un’unica immagine fondendone insieme altre.

alla fine, da una palla da bowling. Era tenuto in posizione da un rig¹¹ ma si poteva muovere in tre direzioni diverse; il nostro dipartimento del motion control¹² ha poi sviluppato un sistema codificato che utilizzava due mouse per accedere alle coordinate della palla da bowling, in modo da poter muovere la creatura da remoto.”.

Questo sistema semi-robotico ha alleviato il bisogno dell'animatore di muovere ogni tentacolo della creatura un fotogramma alla volta, come avrebbe fatto per un normale pupazzo. Come ci dice Jones: “Invece del tradizionale sistema di snodo a sfera, abbiamo fatto passare un cavo attraverso, diciamo, il braccio del pupazzo e questo è stato tirato in ogni direzione da una serie di motori che abbiamo installato internamente. Queste creature con lunghi tentacoli ondulati si trovano immerse in un'enorme massa d'acqua, perciò alcuni dei movimenti automatici del pupazzo erano costanti e potevano essere pre-programmati su un fotogramma parallelogramma. “Abbiamo realizzato anche una coreografia, che abbiamo chiamato la Danza del Giardino degli Occhi.”.

Il dipartimento di McLean è stato responsabile della realizzazione della Bestia Lunare perché, a partire da *Coraline e la porta magica*, LAIKA ha utilizzato stampanti 3D per rivoluzionare il rimpiazzo dell'animazione facciale, stampando la parte superiore e quella inferiore della faccia del pupazzo, potendo così accedere ad un numero esponenzialmente superiore di possibili espressioni per i personaggi.

Per *Kubo e la spada magica*, il team LAIKA ha nuovamente riunito le proprie risorse con quelle degli innovatori di Stratasys, azienda leader nella stampa 3D; avevano già fatto nuove scoperte in passato con *Coraline e la porta magica*, che aveva segnato la prima volta che una stampante 3D era stata usata nella realizzazione di un film. Per creare la Bestia Lunare e rifinire Scimmia e Scarabeo, LAIKA ha utilizzato il loro nuovo Connex 3, una stampante a resina in tre colori. Stratasys e LAIKA hanno sviluppato insieme un software dedicato appositamente per il film che ha permesso di operare delle modifiche nel software della stampante. Ciò ha fornito al dipartimento RP il vantaggio tecnico di produrre materiali colorati allo stato dell'arte che nessun altro studio al mondo ha l'abilità di realizzare. L'utilizzo della tecnologia da parte di LAIKA è stato all'avanguardia della stampa 3D che sta trasformando quasi ogni settore dell'industria moderna, inclusa quella automobilistica; l'aviazione, la medicina, il commercio al dettaglio e la difesa.

McLean ci dice che: “La Bestia Lunare è diventata il primo pupazzo LAIKA stampato interamente in 3D. L'ispirazione fisica è giunta da un vero pesce preistorico. Il pupazzo è composto da circa 881 elementi distinti: 130 parti colorate stampate in 3D e 751 parti che combinano un corpo in metallo, componenti dell'armatura della coda e pezzi della struttura interna.”.

“Penso che Ray Harryhausen sarebbe stato esaltato al camminare in uno dei nostri set e trovarsi di fronte queste creature pronte per le loro inquadrature ravvicinate”, ci dice Jones. “Siamo orgogliosi di aver portato avanti la sua eredità.”.

¹¹ Il "Character rig" è essenzialmente uno scheletro digitale legato al mesh 3D. Proprio come un vero scheletro, è composto da giunture ed ossa, utilizzate come una maniglia dagli animatori per piegare il personaggio fino a fargli assumere la posa desiderata. Il "mesh 3D" è, a sua volta, un insieme di vertici, spigoli e facce che definisce la forma di un oggetto poliedrico nella computer grafica 3D e nella modellazione dei solidi.

¹² Controllo del movimento.

Arte e Scienza

Il Presidente ed Amministratore Delegato di LAIKA Travis Knight, regista e produttore di *Kubo e la spada magica*, sottolinea: “Continuiamo a portare questo mezzo in luoghi dove non è mai stato prima e ad espandere le possibilità dell’animazione. Per questo film, abbiamo utilizzato tecniche provenienti dal teatro, dal palcoscenico, dai falegnami, dai macchinisti, dagli artisti tradizionali e dagli artigiani, da futuristi, da tecnofili e forse...anche da alcune persone spaventate dalla tecnologia.

“Ma quando ciò di cui abbiamo bisogno non esiste, noi ce lo inventiamo.”.

Posto ciò, era la sera del 13 febbraio 2016 e LAIKA è stata premiata con l’Oscar per la Scienza e la Tecnologia, per il suo innovativo processo di Creazione Rapida dei Prototipi (RP). Il direttore del dipartimento RP in LAIKA Brian McLean ed il progettista dell’animazione facciale di *Coraline e la porta magica* Martin Meunier sono stati entrambi menzionati durante la premiazione. Il traguardo raggiunto è stato il risultato di una decade di ricerca e sviluppo – iniziato durante il lavoro di ricerca su *Coraline e la porta magica* – su di un processo che è iniziato nel mondo della manifattura dei prototipi dei prodotti. LAIKA ha praticamente rielaborato il processo del rivoluzionare il rimpiazzo facciale nell’animazione in stop-motion: per decenni, per poter cambiare la sua espressione facciale, l’intera testa del pupazzo veniva staccata e rimpiazzata con un’altra ma, grazie alle stampanti RP 3D, siamo stati in grado di creare le parti superiori ed inferiori delle facce. Quest’innovazione produce vassoi e vassoi - e, ai fini dell’archiviazione, stanze e stanze - di mezza facce.

L’“ibridizzato” processo cinematografico di LAIKA ha successo grazie al contributo del tradizionalista e del futurista, dell’artigiano e dell’ingegnere, del disegnatore che realizza gli schizzi e dell’esperto di RP. È la giustapposizione di vecchio e nuovo, di tradizione ed innovazione, di vecchia scuola e tecnologia all’avanguardia, al servizio della narrazione, che spinge in avanti i confini del mezzo.

Tale evoluzione della forma d’arte rappresenta il perfetto esempio di uno dei principi guida di LAIKA. Quando un visitatore si muove lungo i corridoi del loro palazzo, ampio quasi un ettaro e mezzo, ad Hillsboro, in Oregon (subito fuori Portland), i progressi tecnologici e le imprese artistiche fatte a mano fioriscono gli uni accanto alle altre.

Knight colloca i progressi tecnologici degli ultimi dieci anni in prospettiva, sottolineando che: “quando abbiamo iniziato a lavorare su *Coraline e la porta magica*, il 3D stava appena emergendo nel cinema; l’industria stava vivendo il passaggio dalla celluloide al digitale e l’RP non era mai stata usata prima in un film stop-motion. Ora lo facciamo abitualmente. Per noi, tutto avviene simultaneamente perché abbiamo una pipeline digitale che fa transitare gli oggetti direttamente dagli studi di registrazione a quelli di montaggio e quindi agli effetti speciali.”.

Poiché l’animazione in stop-motion, a differenza dell’animazione in cgi, richiede che gli oggetti che debbano essere visti sullo schermo vengano creati nel mondo reale, LAIKA possiede spazi di lavoro progettati per costruire i set, dipingere, realizzare attrezzi di scena, costumi, creazione dei pupazzi, animazione facciale, effetti speciali, manovre fisiche e così via. Nel momento di punta della produzione, a *Kubo e la spada magica* hanno lavorato contemporaneamente 35 animatori su 70 palchi diversi, facendo magia “un fotogramma alla volta” dietro tende nere fatte di duvetyne e soffiando così la vita in oggetti inanimati per produrre una performance live di pupazzi.

Prima che un pupazzo si muova dal punto A al punto B su un set, infatti, un esercito di LAIKAni – scultori, tecnici, scienziati, teorici, armaturisti¹³, creatori di parrucche, sarti, pittori di set, squadre di costruzione di set e molto di più – ha contribuito a sostenerlo con la sua abilità unica.

La stop-motion è stata utilizzata come effetto speciale sin dall'alba del cinema, oltre 100 anni fa, principalmente come il modo utilizzato da maghi e performer sul palcoscenico per portare i loro trucchi in quel nuovo mezzo chiamato cinema. LAIKA ha portato tale duratura forma d'arte nel XXI secolo, inventando nuovi sistemi, cambiando la funzione di tecnologia già esistente proveniente da altre industrie ed integrando il lavoro del suo dipartimento “effetti speciali” in ogni ripresa del film. È ciò che LAIKA ha definito “una forma ibridizzata” di cinematografia di animazione; sebbene la stop-motion rimanga al centro, ciò che LAIKA realizza oggi non può più essere definito da quell'unico termine.

Knight sottolinea, “Nonostante la stop-motion esista da oltre un secolo, sembra che stiamo appena iniziando a solcare la superficie di ciò che possiamo realizzare con questo mezzo. Tutta la nostra tecnologia innovativa supporta ciò di cui le nostre storie hanno bisogno ed è questo a guidare le nostre evoluzioni: la nostra non è innovazione fine a se stessa. Il nostro film è l'espressione della convergenza di diverse forme di cinematografia.”.

“Al cuore di tutto ciò, c'è sempre la tradizione della stop-motion che risale a quando Georges Méliès inviò razzi sulla luna nei suoi primi film. Integriamo anche animazioni realizzate a mano, cgi, tecniche che derivano dal teatro, RP ed abbiamo inventato delle tecnologie che abbiamo inserito nel nostro mix di produzione. Perciò, un tipico stile LAIKA, effettivamente, non esiste. È una combinazione, in continua evoluzione, di strumenti, tecnologia e tecniche artistiche, che dona al nostro film la sua estetica unica.”.

Visto che – quasi in senso letterale – la grande sfida in *Kubo e la spada magica* era riuscire a far sembrare un film in scala ridotta un kolossal epico su grande scala, la fusione di maestria artistica e scienza, realizzata con successo da LAIKA, avrebbe dovuto raggiungere nuove vette di ispirazione ed esecuzione. Set giganteschi, miniature, estensioni digitali e matte painting sono stati utilizzati per creare lo scope; la tecnologia è stata imbrigliata per mostrare vaste estensioni di terreno ed acqua come non era mai stato fatto prima con delle componenti in stop-motion.

“Praticamente tutto ciò che facciamo spinge il mezzo in un territorio nuovo,” dice Knight. “Con ogni nostra nuova pellicola, le storie hanno richiesto innovazione ed un radicale nuovo modo di pensare. Mentre padroneggiamo la filosofia del “fatto a mano” e l'estetica inerente la stop-motion, l'abbiamo rinvigorita come forma d'arte e portata in una nuova era.

“Noi apriamo il potenziale della stop-motion accogliendo l'autore della sua presumibile scomparsa: la macchina infernale. Integrando il computer e la tecnologia, che aveva, anni addietro, minacciato di distruggerla come forma artistica, possiamo autenticamente dare alla stop-motion una nuova vita artistica e creare esperienze di storytelling più ricche.

¹³ Coloro che realizzano le strutture in metallo.

La produttrice Arianne Sutner, che è a capo della produzione in LAIKA, sottolinea che l'azienda "include ed integra in sé tutti coloro che sono pronti ad accettare la sfida di creare costantemente nuove forme d'arte e raffinare quelle già esistenti."

La stop-motion è una disciplina con regole precise: per ogni singolo fotogramma (ci sono 24 fotogrammi al secondo in un film), gli animatori, astutamente e scrupolosamente, manipolano oggetti tangibili (personaggi, attrezzature, set, etc. etc.) sulla scena. Ogni fotogramma viene quindi fotografato per la macchina da presa – due volte, se la telecamera è 3D, come quelle utilizzate nei film realizzati da LAIKA. Quando le migliaia di fotogrammi fotografati vengono montate e proiettate insieme in sequenza, i personaggi e gli ambienti prendono vita.

La magia del film è fatta a mano.

Ma per quanto riguarda LAIKA, questa è semplicemente una facciata della tecnica unica di ibridizzazione dello studio. Anche il team degli effetti speciali è al lavoro su ogni singolo fotogramma, a volte per espandere l'ambiente o la folla ed altre per aggiunte impercettibili.

Knight dichiara: "Con ***Kubo e la spada magica***, si può vedere la nostra fusione di strumenti ed evoluzione di tecniche su scala gigante dei set, il nostro imponente Scheletro Gigante alto 4 metri e 87 centimetri, la dinamica scena d'azione, la cinematografia ad alta energia, le delicate performance facciali, i bellissimi capelli e tessuti, la splendida animazione. Si sono spinti in avanti da ogni dipartimento, artisticamente e tecnicamente, per il bene del film. Come risultato, il film è diverso da tutto ciò che abbiamo fatto in precedenza e rappresenta una scossa sismica in quest'arte."

"Coloro che lavorano in LAIKA posseggono un'innata agitazione artistica, che si quietava soltanto quando la sfida rappresentata dalla storia viene identificata e risolta. Il nostro studio è noto per il suo mettere alla prova i team in ogni modo cinematografico possibile: con uno storytelling mai affrontato prima, con personaggi imprevedibili, non tradizionali per un film di animazione e per il suo fondere chiaro e scuro, humor e paura, oscurità e luce, buffonate pazzesche con profonde verità esistenziali."

"È il modo LAIKA di spingere arte e tecnologia dietro la stop-motion ed oltre", dichiara il capo del dipartimento di creazione dei pupazzi Georgina Hayns che è stata con lo studio sin dall'inizio ed ha visto il suo dipartimento superare il record dei 100 pupazzi realizzati, proprio con ***Kubo e la spada magica***.

"Noi pianifichiamo qualcosa di difficile, di impossibile e poi troviamo il modo di farlo", ci dice il capo (da lungo tempo) del reparto costumi in LAIKA Deborah Cook. Il responsabile delle manovre Oliver Jones, che ha iniziato in LAIKA come animation rigger per *Coraline e la porta magica*, aggiunge: "Che si tratti di scienza o di innovazione, per noi vale sempre la pena agire controcorrente, facendo cose diverse da tutti."

Perciò è stato con questa mentalità "pronta alla sfida" che i LAIKAni hanno affrontato la sequenza del prologo che vede la madre di Kubo navigare con una zattera traballante sul mare in tempesta. L'acqua è sempre stata la bestia nera dell'animazione in stop-motion, l'elemento maggiormente evitato ma questa sequenza era fondamentale per la narrazione. Tutto è stato impostato per creare una sequenza bella in modo stupefacente e tecnologicamente all'avanguardia.

Il riferimento visuale per la scena di apertura, l'iconica stampa ukiyo-e di Katsushika Hokusai intitolata "La grande onda di Kanagawa", è stata pubblicata tra il 1830 ed il 1833. Le trame a dente di sega di quest'ultima, le forti striature lineari, l'intensa ma semplice palette dei colori e la texture legnosa che sembra tagliata con l'accetta sono stati gli elementi chiave che LAIKA ha identificato nell'opera di Hokusai.

Knight ci ricorda: "Sapevamo che la sequenza sarebbe stata una quadriglia high-tech, un'ingegnosa convergenza di fisico e digitale. Avevamo un pupazzo, con dei vestiti dotati di rig, trattato per sembrare fradicio di pioggia ed acqua di mare, i lunghi capelli legati strettamente a dei cavi ed un'armatura a collo d'oca per imitare il vorticare e l'ondulazione che si verifica quando si viene colpiti dal vento. Avevamo una barca che abbiamo attaccato ad un complessa attrezzatura per il controllo del movimento e programmato per muoversi un fotogramma alla volta, così da simulare il percorso erratico di un vascello mentre attraversa onde violente e variabili. Avevamo il fondo del mare ed una costa rocciosa che i nostri dipartimenti di modellazione e costruzione dei set avevano fabbricato."

Sutner aggiunge, "Era rimasta soltanto la domanda più importante: come possiamo creare ed animare l'acqua – e per di più l'acqua agitata, intorno a tutto ciò?"

Come primo step, l'unità di Jones ha svolto dei test multipli di inquadratura della vera acqua. Ciò ha incluso tutto, dalle lastre di vetro increspato a pezzi di carta strappati, a strisce di tessuto fissate a dei bastoni di metallo, animati un fotogramma alla volta per simulare il movimento delle onde. Dopo un'esauritiva serie di esplorazioni, il team aveva trovato un look di base ed un comportamento per il mare e coinvolto il responsabile degli effetti speciali Steve Emerson ed il suo team per ricreare la sensazione dei test pratici combinati con la maggiore flessibilità e possibili sfumature delle simulazioni in cgi. Sutner sottolinea: "L'aspetto dell'acqua doveva essere coerente con il progetto di produzione complessivo."

Emerson chiarifica: "Dovevamo introdurre nell'acqua degli elementi stilizzati che si comportassero in modo naturale. A guidare la carica è stato il nostro brillante lead effects artist¹⁴ David Horsley, che aveva fatto in precedenza un lavoro bellissimo sull'acqua in *Vita di Pi*. Ma questo stile rappresentava una sfida completamente diversa; stavamo cercando di creare una nuova realtà.

"Gli sbalorditivi risultati sullo schermo sono una testimonianza dell'abilità e del lavoro duro di David e di un esercito di eccezionali artisti del digitale e degli effetti fisici. La sequenza è splendida, terrificante ed alla fine coinvolgente – si crede completamente in ciò che si vede. È un'autentica magia cinematografica."

Come accade con le persone che superano la fobia dell'acqua saltandoci dentro, il concept artist Trevor Dalmer considera la scena dell'acqua la sua preferita di *Kubo e la spada magica*. "Il nostro scenografo Nelson Lowry voleva un approccio all'acqua diverso rispetto a quello di tutti i film di animazione precedenti. Io sono un origamista, perciò ho utilizzato la carta piegata nel mio progetto globale; ciò ha dato ai miei concept design sia un effetto collage che un forte effetto grafico. Questi disegni risultavano veramente concreti al tatto e quando sono passati attraverso la pipeline per essere tradotti in cgi, tale qualità si è conservata completamente."

¹⁴ Il lead effects artist, key animator o lead animator è colui che realizzerà i disegni principali di una scena, usando le forme dei personaggi come guida. Il key animator disegna abbastanza fotogrammi da riuscire ad inquadrare i principali punti dell'azione che bisognerà animare.

Quando si giunge alle riprese ravvicinate dei volti dei pupazzi, il dipartimento RP è pronto a realizzare le più sottili tecniche di performance degli animatori. McLean ribadisce: “La differenza nelle espressioni facciali, da un fotogramma al successivo, può essere realmente enorme, sottile come un capello umano o una via di mezzo tra i due estremi. Anche il più sottile cambio di espressione richiede la stampa di una faccia completamente nuova da inserire nel pupazzo.

“Il team RP vuole che il pubblico sia così immerso nella storia da dimenticarsi che sta guardando dei pupazzi. Noi aiutiamo a convogliare le emozioni per raggiungere quel traguardo.”.

Per esempio, la faccia di Kubo passa attraverso molteplici transizioni nell’arco del film: pulita, coperta di neve, bagnata, segnata da cicatrici, con e senza la polvere. La library di facce generata per il personaggio comprende 11.007 espressioni uniche della bocca e 4.429 espressioni uniche delle sopracciglia per un totale di 23.187 facce stampate. Ciò significa, in pratica, che erano disponibili oltre 48 milioni di possibili espressioni facciali per il giovane eroe.

“In *Kubo e la spada magica*, abbiamo prodotto sia le più grandi che le più piccole facce animate di rimpiazzo che siano mai state stampate in 3D per un film di animazione”, ci dice McLean. “Le più grandi erano una serie di facce di Kubo a doppia scala, usate per una ripresa estremamente ravvicinata di una lacrima sulla sua guancia. La più piccola era una minuscola faccia di Scimmia, utilizzata per quando lei viene afferrata dal nostro mostruoso Scheletro Gigante, la cui larghezza era pari ad 1.27 centimetri.”.

L’abilità tecnica del nostro team RP coesiste con l’antica arte della creazione dei pupazzi. Hayns è particolarmente orgogliosa del lavoro svolto dalla sua squadra su Scarabeo. Ride: “Lui è metà Scarabeo, metà samurai, perciò abbiamo dovuto creare un guscio ed un armatura. Il look è basato su quello di un autentico guscio di scarabeo ed abbiamo disegnato molto ispirandoci all’opera del maestro di ukiyo-e Kiyoshi Saito per aiutarci con la finitura complessiva della texture applicata alla superficie. Indagare il modo in cui le vesti formali e gli indumenti di un vero samurai venivano indossate, ci ha aiutato a comprendere come il personaggio avrebbe avuto bisogno di muoversi e perciò come era necessario che lo costruissimo.”.

Prima dell’armatura, è venuta l’ossatura: tutti i pupazzi LAIKA creati dal team di Hayns vengono prima di tutto strutturati con un armatura interna o scheletro metallico che gli permette di essere mossi fotogramma per fotogramma. Anche i piedi di Scarabeo erano stati progettati con armature interne, così che potessero essere ancorati al set per sostenere quello che era un pesantissimo pupazzo.

Come per l’armatura, “siamo stati davvero fortunati,” ricorda Hayns. “Poco prima che iniziassimo la costruzione su Scarabeo, c’è stata una formidabile mostra di samurai al Museo delle Arti di Portland. Un intero team dei nostri ci è andato, desideroso di vedere come venivano create le placche metalliche di un’armatura.

“Di cosa si coprivano? Era cuoio o tessuto? Come si intrecciavano? Ci siamo messi con la faccia incollata al vetro delle teche, cercando di analizzare questi elementi nel dettaglio.”.

La componente di insetto del pupazzo di Scarabeo è stata ispirata dallo scarabeo rinoceronte giapponese o *kabutomushi* (*kabuto* significa “helmet” e *mushi* significa “insetto”). “Ciò ha influenzato le forme, specialmente, l’area dell’elmo”, rivela Hayns. L’influenza di Kiyoshi Saito è

stata determinante per capire come dipingere l'elmo ed applicare la finitura. Quando abbiamo guardato le immagini di alcune stampe di Saito e di *kabutomushi* le une accanto alle altre, c'erano delle marcate similitudini ed un naturale unisono tra le due forme.”

“Rimaniamo fedeli all'estetica di LAIKA ma desideriamo sempre mantenere il realismo nel design. Perciò abbiamo portato degli scarabei essiccati, scarabei incorniciati, addirittura zampe di granchi. Volevamo comprendere come queste creature funzionassero a livello scheletrico. Alla fine, abbiamo trovato il nostro Scarabeo.”

Il corpo di Scimmia era assolutamente unico tra tutti i pupazzi mai costruiti in LAIKA; il suo corpo è stato progettato dalla creatrice di capelli e pelo Tamara Carlson-Woodard, che ha un background di effetti speciali live-action – ed ha applicato la tecnologia di quel campo ovvero la “body suit” o “muscle suit”, in modo che Scimmia potesse muoversi in modo dinamico. Lo scheletro sottostante è stato realizzato dall'armaturista Brad Meyers, ed è su quello che la Carlson-Woodard ha poi applicato, da sola, una rete di duri pezzi di fibra di vetro, forme coperte di tessuto morbido e piccoli cuscini per rimpolpare il resto del corpo.

Ed il rivestimento finale? Una calzamaglia elastica di pelo tirata sopra quei muscoli fatti a mano. Con tutto ciò combinato insieme, l'animatore ha potuto quindi allungare, attorcigliare e comprimere Scimmia in tutte le maniere appropriate al suo carattere da combattente eccezionale.

Un altro risultato di cui il dipartimento dei pupazzi va orgoglioso in *Kubo e la spada magica* è giunto con Le Sorelle, le malefiche dee gemelle cui dà la voce la candidata all'Oscar Rooney Mara. L'apparizione di questi personaggi nel film spaventa Kubo ed i pupazzi sono stati progettati e realizzati proprio a tale scopo. Il look originale scelto dalla character designer Shannon Tindle era audace e grafico; Knight ed il responsabile dell'animazione Brad Schiff sono andati oltre, immaginando le cappe delle gemelle come dei personaggi a sé stanti: belle, movibili e completamente articolate, che fossero o meno ripiegate. Per creare le cappe de Le Sorelle sono state utilizzate 861 singole piume tagliate con il laser.

“Il pupazzo de Le Sorelle è uno dei più magnifici che abbiamo mai realizzato,” afferma Hayns. “Il suo volto è coperto da una maschera come quelle del teatro Noh. Quando mostra interamente il suo mantello, è allo stesso tempo terrificante e bella in maniera spettacolare.”

“LAIKA non aveva neppure mai realizzato un pupazzo come Scimmia,” ci dice Sutner. “Lei è un macaco – con degli elementi del babbuino – che vive e si trova perfettamente a casa in un mondo che non le appartiene.”

Per Scimmia, Hayns ha chiesto al suo dipartimento di: “costruire l'armatura, aggiungere le ossa, e poi creare una camicia di tessuto – per simulare la muscolatura dell'animale e l'ampiezza di movimento che una vera Scimmia avrebbe avuto. In ultimo, l'abbiamo ricoperta di un tessuto di soffice pelo rosa, combinando il silicone attraverso ogni ciocca di pelo. È così bella!”

Una volta che un pupazzo “eroe” (o il primo modello delle molte repliche che saranno necessarie per un film) è completato, la sua vita cinematografica è nelle mani dell'animatore. All'inizio di ogni produzione LAIKA, il regista ed il capo dell'animazione si incontrano per discutere quale sarà il look dell'animazione per quello specifico film.

Nel caso di *Kubo e la spada magica*, ciò ha significato migrare il tipico affidabile look naturalistico di LAIKA in un film che narra un'impresa epica. Attingendo dal suo gruppo di talenti di LAIKA, Schiff ha iniziato il casting dei suoi animatori. Come ogni altro artista, ogni animatore possiede il proprio punto di forza: potrebbero essere le grandi scene d'azione, i piccoli sfumati momenti tra i personaggi in una scena emotiva o l'animazione simultanea di molti pupazzi in una singola scena. Visto che, in LAIKA, le sfide che gli animatori debbono affrontare variano in base al progetto, è responsabilità di Schiff massimizzare il talento di ogni singolo animatore, accoppiando lui o lei con la scena più adatta.

Alla fine, a *Kubo e la spada magica* sono stati assegnati 31 animatori: 29 da Schiff, più gli stessi Schiff e Knight. Il lavoro è doloroso, a prescindere dall'incarico: un animatore LAIKA crea una media di 3.31 secondi ogni settimana ovvero 15.9 fotogrammi al giorno di girato completato.

Avendo bisogno di azzeccare l'esatto modo di processare le immagini acquisite, il direttore della fotografia Frank Passingham ed il suo team camera/luci hanno lavorato su un formato raw digitale full frame, molto vicino al 5K. I file sono stati poi inviati al team degli effetti speciali per un output finale a 2K. Passingham ha usato principalmente ottiche Nikon, in particolare gli obiettivi da 55mm e ci sono volute oltre 84 settimane di produzione e 1.345 scatti. Lui ci rivela: "*Lawrence d'Arabia* di David Lean (1962) è il mio film preferito di tutti i tempi e quando Travis Knight mi ha detto che voleva che questo film fosse come quelli di Lean, ho iniziato a respirare profondamente."

"Questo sarebbe stato un film molto stilizzato, nonostante la scelta di utilizzare lo stile di luci naturalistico di LAIKA. È diventato ancora più importante spingere la luce naturale in molte scene perché nel nostro film c'è magia in abbondanza; volevamo che il pubblico si deliziasse di ciò ma non perdesse il contatto con la realtà. Piazzare le luci per simulare il sole o la luna ed aggiungere luci in movimento nella scena per riflettere il passaggio delle nuvole o il muoversi del sole sono diventati i modi da noi utilizzati per aumentare la temperatura drammatica di una particolare scena, specialmente una grande sequenza di azione o combattimento. Per i momenti più tranquilli tra Kubo, Scarabeo e Scimmia abbiamo spesso immerso la scena in una luce morbida proveniente dai fuochi di campo che erano parte del design del set."

All'inizio della procedura, Passingham ha creato un "codice di colori" o palette. "Ogni volta che i cattivi stavano minacciando Kubo, ci siamo collocati nella sezione blu/verde della nostra palette di luci; c'è qualcosa in un blu freddo che aggiunge ancora più pericolo ad una scena..."

"Il codice di colori è stato anche un modo che ho usato per comunicare con Alice, Nelson, Deborah e gli altri capo-dipartimento. Era importante comprendere ciò che ogni personaggio stesse facendo ed indossando e come avremmo potuto utilizzare le luci e la camera per sottolineare il focus di ogni scena. Prima di ogni scena, dico alla mia troupe di riguardare la sceneggiatura e riflettere su: Qual è l'argomento della scena? Qual è l'elemento chiave dell'azione?". Ben prima che ogni inquadratura iniziasse sui 70 set del film, Passingham avrebbe portato dei pupazzi completi su di essi per vedere come apparivano.

Anche i tessuti realizzati da Cook erano pronti in anticipo. "La scala con cui lavoriamo nei film in stop-motion è unica," lei sottolinea. "Lavoriamo in miniatura perché i nostri pupazzi sono alti solitamente tra i 22,86 e i 38,1 centimetri. Quindi, per i pupazzi, ciò che indossano è approssimativamente, in scala, pari ad un sesto del costume che indosserebbe un essere umano. Quindi, le considerazioni che debbo fare in fase di design differiscono rispetto al live-action."

LAIKA invia, poi, dei cercatori di tessuti nelle principali città per trovare delle fonti ed alla stessa Cook piace far parte di questi viaggi di esplorazione. Una volta che i tessuti sono stati riportati in LAIKA, inizia una litania di tecniche ingegneristiche che vengono utilizzate per renderli pronti per la macchina da presa: tintura, invecchiamento, ritaglio al laser, ricamo, etc. etc.. Nessun tessuto giunge nelle mani di un animatore senza essere stato trattato dal dipartimento di Cook. Lei obietta: “Speriamo che quando le persone guardano il nostro film, vengano attratte dentro la storia invece di notare che ogni punto su ogni costume è stato cucito a mano o che ogni punto su ogni replica di pupazzo è esattamente alla stessa distanza.”.

Per *Kubo e la spada magica*, la sua squadra ha fatto ricerche sulla storia imperiale del Giappone, in particolare quella del periodo Edo. Di enorme interesse per il team di Cook è stata la “piegatura del tessuto” che è emblematica delle vesti tradizionali giapponesi, incluso il kimono. L'antico damasco e l'antica seta sono stati osservati per le loro pieghe e per i cambiamenti che avvengono quando i tessuti invecchiano. Le scarpe sono state ricercate per il loro impatto sull'andatura delle persone e su come si comportano. I tradizionali tessuti giapponesi Ikat¹⁵, boro, sashiko e katazome hanno ispirato il dipartimento dei costumi. Cook sottolinea: “Ho un amico a Tokyo che mi ha costantemente inviato ricerche e tessuti vintage.”.

“Quando iniziamo un nuovo film, ricominciamo da capo, ripartendo da zero. Perciò la mia ricerca non può limitarsi ai costumi. Per questo film era cruciale studiare l'architettura giapponese, la politica celata dietro ai vestiti e la cultura giapponese nella sua interezza. Tutto ciò influenzerà il nostro modo di pensare i costumi ancor prima di iniziare il processo di design. Abbiamo lavorato con il nostro dipartimento d'arte per creare i nostri tessuti, disegni e lavori in rilievo. Ogni abito è stato fatto a mano dal nostro dipartimento.”.

Come spesso accade con il reparto costumi di LAIKA, creare un mondo per la storia ha condotto a decorazioni uniche. Cook sottolinea: “Abbiamo creato uno stemma di famiglia, un iris all'interno di un cerchio; abbiamo visto immagini simili in alcuni costumi vintage che abbiamo raccolto, i quali avevano stemmi diversi con fiori diversi in base alla stagione dell'anno. Quegli stemmi denotavano anche la classe sociale o il lavoro di coloro che li indossavano.”.

La ricerca che ha guidato l'arte del dipartimento dei costumi è andata più a fondo nei dettagli. Per esempio, la progettazione e la realizzazione della benda sull'occhio di Kubo è stata fatta pensando a quelle indossate da due figure importanti della storia del Giappone, il leggendario guerriero Date Masamuné ed il maestro di spada Yagyū Jūbei Mitsuyoshi.

¹⁵ È un procedimento per la tintura dei filati, diffuso oggi specialmente fra i popoli malesi ed indonesiani. Il significato del termine è “nuvola”. L'ikat è una “tintura a riserva”, ove una parte dei filati viene protetta tramite una stretta legatura per non essere tinta, mentre le parti non legate si colorano. Si distingue un “ikat semplice”, nel quale la tintura è praticata sui fili dell'ordito, uniti in piccoli mazzi legati in modo da ottenere, durante la tessitura sul telaio, il disegno prestabilito ed un “ikat doppio”, nel quale vengono trattati con analogo procedimento anche i fili della trama.

I costumi in *Kubo e la spada magica* sono anche legati strettamente allo stato interiore di ogni personaggio. Quando la madre di Kubo si trova in uno stato di quasi trance, la pesantezza del suo kimono ed i molti strati sottostanti la obbligano a muoversi molto lentamente, come a riflettere lo sforzo cui è sottoposta. “Il costume della madre ha rappresentato un’enorme curva di apprendimento per noi,” ci dice Cook.

“Abbiamo sperimentato diversi tipi di ingegneria per capire come far muovere certi tessuti in un certo modo. Abbiamo fatto delle interpretazioni di origami per vedere come un kimono sarebbe caduto su una figura alta soltanto 27.9 centimetri. Poi abbiamo osservato gli indumenti pieghevoli di Issey Miyake; ha dei vestiti che semplicemente si piegano quando toccano il pavimento, ma quando li sollevi, cadono sul corpo nella maniera più squisita e si drappeggiano verso l’alto intorno alla figura. Tuttavia, hanno questo peso alla base, perciò la gravità agisce e le pieghe si evolvono. Perciò la piegatura è diventata l’elemento chiave per quasi tutto ciò che facevamo.”.

Abbiamo studiato gli abiti riccamente ornati del periodo Edo, per vedere esattamente come e dove i kimono si piegavano o cadevano per il peso. Ciò era dovuto, in parte, al fatto che “le maniche dei nostri kimono possedevano le loro proprie armature,” spiega Cook. “Queste forme di metallo attaccate all’armatura principale del pupazzo attraverso pezzi di cavo chiamati ‘serpenti.’ Può, infatti, sembrare che sia libero e scorrevole ma nulla si muove in un pupazzo senza un’armatura che supporti tale movimento. Nella maggior parte degli indumenti dei nostri film, la manica si muove contemporaneamente al braccio del pupazzo ma con un kimono, l’abito doveva muoversi dopo che si era mosso il braccio – ed abbiamo dovuto progettare in quel modo.”.

“Abbiamo usato anche moltissimo Tyvek [la fibra di polietilene ad alta densità utilizzata così spesso nella costruzione dei palazzi] sotto ai tessuti perché possiede la superficie increspata di una stoffa più ricca ed antica, ricorda la seta spieghata. Abbiamo usato anche le sete vere e proprie che erano molto livellate in modo che la parte superficiale del tessuto apparisse bella nella nostra scala di grandezza; anche in questo caso è stato necessario pesarle e rinforzarle sotto.”.

Con costumi che scendevano giù larghi e lunghi capelli per molti dei personaggi, il team di animatori guidato da Schiff ha incontrato nuove sfide in *Kubo e la spada magica*. Lui sottolinea: “C’è una ragione se i costumi sui pupazzi dei film in stop-motion sono sempre aderenti ed è perché “aderente” significa più semplice da controllare. Quando un abito svola, ha una tendenza a fare cose bizzarre quando si lavora nella nostra scala. L’essere riusciti in questa impresa rappresenta un tributo ai nostri creatori di pupazzi, riggers ed animatori che lavorano tutti insieme con il dipartimento dei costumi. Siamo stati capaci di gestire e manipolare i kimono – o i pupazzi che li indossavano – senza che andassero fuori controllo. C’erano dei rig sottili sui pupazzi, per aiutare l’animatore ad ottenere il più sottile dei movimenti.”.

Parole e Musica

La performance animata dei personaggi in un progetto LAIKA è complementare a quelle degli attori che vi hanno largamente contribuito. Per alcuni attori, lavorare soltanto con la voce può essere un'esperienza limitante ma i film LAIKA hanno attratto molti talenti che la vedono come un momento liberatorio.

La produttrice Arianne Sutner sottolinea: "Visto che stavamo facendo l'equivalente in animazione di un film epico di David Lean, ciò significava che le performance vocali dovevano portare con sé la gamma di emozioni che avrebbe supportato una tela così ampia."

La star de *Il trono di spade* Art Parkinson è stata identificata dal regista/produttore di *Kubo e la spada magica* Travis Knight come un giovane attore capace di sostenere il film con la sua abilità nell'esprimere sentimenti profondi, la sua positività, le sue capacità drammatiche e la personalità vincente. "Art è sorprendentemente bravo", ci dice Knight. "Per reggere sulle spalle il peso del film ed il proprio sulla scena. Dove tutti intorno a lui hanno decenni di esperienza e casse di trofei piene di Oscar, BAFTA, SAG ed ogni altro riconoscimento possa venirci in mente, questo è un peso enorme per qualsiasi attore. E ciò nonostante, lui ci sta dentro perfettamente ed elegantemente. Questo film affoga o nuota in base alla sua performance e lui è assolutamente incredibile."

Parkinson si è reso conto che l'aver i personaggi con sé durante le prime sessioni di registrazione della voce, ha enfatizzato la sua performance vocale come Kubo. "La parte più emozionale, porre me stesso nei panni di Kubo, è stata difficile. Ma con le miniature, o maquettes, di fronte a me e con Travis che mi spiegava tutto ciò che voleva da me, l'idea del come interpretare la scena è venuta fuori."

Il premio Oscar Charlize Theron, che dà la voce a Scimmia, aggiunge che "quando c'è qualcosa che puoi toccare ed è proprio davanti a te, con tutta l'arte che ci è voluta per realizzarlo, questa è veramente una cosa potente."

Il candidato all'Oscar Ralph Fiennes, che nel cast è Il Re Luna, si è avvalso dell'opportunità di vedere "il girato del film. È stato molto gratificante vedere dove andava a parare, è utile vedere dove si colloca il proprio lavoro. Ritengo che la radio sia ciò che più si avvicina alla recitazione. Tutta l'enfasi è sulla voce, perciò un regista vorrà più variazioni possibile di ogni singola battuta. Oltre al mio personaggio, tengo sempre in mente l'intera storia."

Il compositore premio Oscar Dario Marianelli segue sempre la medesima regola ed è questa la ragione per cui compone parti della sua composizione in anticipo, durante le riprese: "È iniziata 11 anni fa, con *Orgoglio & Pregiudizio*; la maggior parte della partitura è venuta fuori da piccoli pezzi per pianoforte che ho dovuto scrivere con largo anticipo per gli attori perché dovevano recitarli sullo schermo. In questo film, ci sono molti luoghi in cui puoi vedere Kubo suonare ed è stato necessario scrivere queste parti con molto anticipo perché l'animatore doveva animarlo e, per poter muovere le mani del pupazzo, aveva bisogno del giusto ritmo. Quando proponi dei pezzi, debbono essere qualcosa di cui sei abbastanza sicuro in modo che possa diventare in seguito uno dei temi principali del film. Ciò nonostante, anche se ho letto lo script e comprendo la storia, non conosco appieno, in anticipo, il completo viaggio emozionale che la musica intraprenderà. Si spera che quel piccolo tema sia capace di espandersi ed andare in risonanza emotiva. In ogni nuova versione del film che vedo, ci sono sempre più scene che sono già state animate. C'è una fluidità che rende il film in sé molto musicale e ciò mi ispira."

Dopo il suo lavoro sul film LAIKA *Boxtrolls – Le scatole magiche*, è stato persuaso a “salire nuovamente in scena” per lo studio, vista l’ambientazione giapponese di ***Kubo e la spada magica***. Marianelli sorride: “Pensateci: un compositore italiano che vive a Londra e lavora con degli americani dell’Oregon per creare della musica autenticamente giapponese!”.

“Ho visualizzato questa storia come simile alla leggenda di Orfeo. Il nostro eroe Kubo può fare magie con la musica, sia che si tratti di dare vita a personaggi fatti di origami, proteggere delle persone o creare un’intera nave da fogli di carta. Ma con la sua storia familiare, è dovuto maturare in anticipo rispetto alla sua età.”.

Il compositore ha sperimentato personalmente che “si può essere un po’ esagerati con la partitura, in un film di animazione. Posso espormi, rischiare un po’ di più. Le tonalità giapponesi e le influenze modali mi hanno guidato dolcemente.”.

“Il mio momento musicale preferito del film è quando il trio appena formatosi, Kubo, Scimmia e Scarabeo, parte per andare a cercare la fortezza dello scomparso padre di Kubo, Hanzo. Improvvisamente, si trovano di fronte ad un bellissimo ed enorme panorama e la musica può, finalmente, levarsi in volo con gioia per la prima volta nell’intero film. È un momento di pura felicità per Kubo; il mondo, semplicemente, gli si spalanca di fronte e prende il via ciò che potrei definire “Il tema di Kubo.”.

Riflettendo i momenti più intensi che i personaggi vivono all’interno della storia, Marianelli ha anche composto un tema ricorrente per quando vediamo gli antenati di Kubo. La tradizione giapponese delle lanterne sull’acqua per rappresentare gli antenati è così poetica.

“Lo udiamo di nuovo durante una scena nella quale Kubo giunge in un luogo dove suo padre era solito trovarsi, nel quale sperimenta così tante emozioni. In un solo brano, riporto tutti i temi dell’intera partitura, facendoli scivolare l’uno all’interno dell’altro. Mi emozionano sempre quando vedo la scena e gli occhi di Kubo.”.

Fondamentalmente, il compositore percepisce un’affinità con gli artigiani di LAIKA. Lui riflette: “Ho detto a Travis, parlando di *Boxtrolls – Le scatole magiche*, che c’era una qualità molto musicale nell’animazione di LAIKA. Creo questa sensazione di flusso e movimento che si risolve alla fine del pezzo. Scena per scena. Ciò che fanno in LAIKA è molto simile, creando un senso di direzione, flusso e movimento con onestà ed un sentimento di propulsione nel quale sei portato a credere, che ti trasporta. Non ci sono molte esperienze che potranno raggiungere il livello di questa. È stato gioioso, dall’inizio alla fine.”.

Il finale è stato segnato dall’incisione della partitura originale per ***Kubo e la spada magica*** a Londra, eseguita da un’orchestra di 75 musicisti. Il montatore musicale James Bellamy lo definisce: “L’ultimo pezzo del puzzle. Avevamo alcuni elementi preesistenti: i fiati e, ovviamente, lo shamisen di Kubo. Questi erano stati registrati da Dario in anticipo.”.

“Nei progetti di LAIKA, non ci possono essere troppi cambiamenti dopo che la scena è stata girata; non potranno aggiungere in seguito, al volo, 20 secondi in più alla fine perché questi film non vengono realizzati in questo modo. Perciò è leggermente più facile perché l’immagine non cambia in modo così radicale tra le varie versioni del film, come accade frequentemente in una pellicola live-action.”.

Nick Wollage, l'addetto al mixer di registrazione della partitura, si meraviglia che l'orchestra abbia così tante corde in più rispetto alle due di Kubo: "Abbiamo avuto una sezione di strumenti a corde, tra i 50 e i 60 legni, doppi legni¹⁶. Vi erano, inoltre sei corni, due trombe, tre tromboni, una tuba, due arpisti separati in una cabina per mantenere l'isolamento acustico e le percussioni in un'altra Oh, ed alcune percussioni eseguite dal vivo con dei timpani nella principale sala orchestrale. Tutti questi elementi sono stati arrangiati geograficamente in una tipica maniera orchestrale."

Alcuni perfezionisti in ambito musicale noteranno che lo shamisen è, in effetti, uno strumento a tre corde; il riferimento a sole due corde nel titolo è, quindi, intenzionale e verrà spiegato al pubblico prima che *Kubo e la spada magica* finisca. La costruzione dello shamisen segue un modello simile a quella di una chitarra o di un banjo dal collo più corto e le corde tirate su una cassa di risonanza. Il corpo, chiamato *dō*, ricorda un tamburo, avendo un centro cavo che è ricoperto di pelle sul fronte e sul retro, simile a quello di un banjo. La pelle utilizzata dipende dal genere di musica e dall'abilità del musicista. Lo shamisen si suona con un plettro (cui a volte si fa riferimento chiamandolo bachi), un piccolo strumento piatto utilizzato per pizzicare o strimpellare le corde.

Oltre allo shamisen, altri strumenti asiatici nella partitura includono lo *shakuhachi*, un flauto di bambù che i veri samurai spesso portavano con sé nei loro viaggi. Tale strumento è stato introdotto originariamente in Giappone dalla Cina nell'ottavo secolo e se n'è visto un ritorno nel primo periodo Edo.

La sequenza della Grande Onda nel prologo ha richiesto immediatamente la potenza di un'intera orchestra. Bellamy sottolinea: "Stabilisce l'enorme scala del film perché hai questa sequenza di apertura in mare aperto, onde che si infrangono intorno a questa enorme sezione di ottoni, corni, tre tromboni, un coro di adulti e un coro di ragazzi...è eccitante sin dall'inizio!".

Knight aggiunge: "La musica gioca un ruolo così importante in questo film e nelle nostre vite. Spesso proviamo emozioni vaghe, inarticolate ma vividamente percepite che ribollono dentro di noi, soffrendo per il desiderio di essere espresse e comprese. E la cosa che può dar voce a queste emozioni è la musica. Come ogni artista, l'arte di Kubo è un riflesso della sua emozione. In altre parole, la partitura bella ed evocativa di Dario cattura il cuore emotivo di questo film. Ci attira all'interno e ci immerge nel mondo della nostra storia e dei nostri personaggi. Ascoltiamo esattamente ciò che stiamo provando. È magia."

¹⁶ 2 flauti, 2 oboi, 2 clarinetti, 2 fagotti.



Curiosità e cifre interessanti

Lui chi è?

- Un pupazzo che riproduce lo story artist¹⁷ John Aoshima può essere visto sullo schermo. È l'abitante del villaggio che sta giocando ad un gioco da tavolo. Il soprannome di John da ragazzo era "Kubo", che è anche un cognome nel linguaggio e nella cultura giapponesi. John ha frequentato il California Institute of the Arts insieme a Shannon Tindle che, nel creare il personaggio, ha preso in prestito il soprannome del suo amico.
- L'aspetto dello scomparso padre di Kubo, Hanzo, è un omaggio a Toshiro Mifune, il leggendario attore giapponese e star cinematografica che interpretò probabilmente il più grande personaggio di samurai di tutti i tempi nel classico dell'iconico regista giapponese Akira Kurosawa *I sette samurai* (1954).
- Durante i titoli di coda, la disegnatrice di personaggi Shannon Tindle e lo scultore di personaggi Kent Melton appaiono ritratti come caricature nella folla degli abitanti del villaggio, non appena i loro ruoli appaiono nei credit sullo schermo.

Cosa indossavano?

- La benda sull'occhio di Kubo è un omaggio a Date Masumané che era un Lord daimyo¹⁸, un leggendario guerriero ed un leader nel Giappone feudale, cui mancava un occhio ed a Yagyū Jūbei Mitsuyoshi, maestro di spada degli Shogun Tokugowa. Entrambi erano famosi per l'indossare una benda sull'occhio ed hanno ispirato l'iconografia della benda sull'occhio come tradizione della cinematografia giapponese.
- Le iscrizioni sull'elmo da guerriero di Kubo sono state realizzate ispirandosi a quelle create con la corda sui vasi Jomon del Neolitico e risalenti al Giappone del 10.200 A.C..
- Sei diversi materiali sono stati utilizzati come supporto nelle maniche di Kubo, in modo che potessero piegarsi precisamente, dove e quando richiesto; nel disegno delle maniche sono state utilizzate delle trame origami in modo che rimanessero sospese sempre nello stesso modo quando le sue braccia erano abbassate. Delle lenzuola di Tyvek, la fibra di polietilene ad alta densità usata così spesso nella costruzione dei palazzi, hanno avuto bisogno di essere spiegazzate e spianate esattamente 15 volte per creare la flessibilità richiesta.

¹⁷ Sinonimo di "storyboard artist".

¹⁸ Il daimyō era la carica feudale più importante tra il XII secolo e il XIX secolo in Giappone. Dopo la Restaurazione Meiji nel 1869, i daimyō si unirono alla nobiltà (kuge 公家) per formare un unico gruppo aristocratico: il kazoku (華族). Il termine daimyō letteralmente si traduce dal giapponese: "grande nome" (大名).

- Ci sono 1.412 buchi fatti a mano con il trapano nell'armatura di Kubo. Nel corso della produzione, sono stati realizzati 13 pupazzi di Kubo dotati di armatura ed il totale dei buchi fatti a mano è arrivato a 18.356.
- Il colletto del Re Luna è stato ispirato da Klaatu, il visitatore alieno umanoide apparso in *Ultimatum alla Terra* di Robert Wise (1951).
- Ci sono 176 pezzi di armatura, modellati singolarmente e tagliati al laser sull'armatura pettorale del Re Luna.
- Le spalline di cuoio del Re Luna sono state realizzate stampando il cuoio in modelli generati dall'RP.
- Ci sono migliaia di minuscoli esagoni e triangoli sulla gonna del Re Luna, ognuno attentamente "trovato e rimosso" con il laser da una singola lastra di vinile.
- Il costume de Le Sorelle è stato ispirato da quello di Tomoe Gozen, una guerriera samurai e da quelli delle guerriere ninja. Ci sono 861 piume tagliate con il laser sulla cappa de Le Sorelle, ognuna sagomata e misurata in modo unico per farle scivolare l'una sopra l'altra senza scontrarsi.
- Il kimono della madre di Kubo è stato modellato imitando quelli a molti strati sovrapposti indossati dalle cortigiane dell'era Heian. Nel kimono ci sono oltre 2.000 pezzi di fodera appesantita, attentamente disegnati e tagliati al laser, per consentirgli di piegarsi e possedere il senso della gravità.

Curiosità sulle facce

- **Il pupazzo di Kubo**

Espressioni uniche della bocca: 11,007

Espressioni uniche delle sopracciglia: 4,429

Totale delle facce stampate in RP: 23,187

oltre 48 milioni di possibili espressioni facciali

- **Il pupazzo di Scimmia**

Espressioni uniche della bocca: 8,171

Espressioni uniche delle sopracciglia: 3,789

Totale delle facce stampate in RP: 15,581

oltre 30 milioni di possibili espressioni facciali

- **Il pupazzo di Scarabeo**

Espressioni uniche della bocca: 6,168

Espressioni uniche delle sopracciglia: 2,227

Totale delle facce stampate: 10,545

oltre 13 milioni di possibili espressioni facciali

- Kubo possiede più facce sorridenti uniche di quelle di tutti gli altri protagonisti dei film LAIKA messi insieme.
- Ogni volta che un'espressione facciale di Kubo stava per cambiare, anche di un'inezia, la parte frontale dei suoi capelli doveva essere rimossa dall'animatore per consentirgli l'accesso alla faccia; lo stesso vale per i capelli della Madre e per la parte frontale dell'elmo di Scarabeo, noto come "the flip".
- Il pelo stampato intorno al volto di Scimmia era estremamente fragile ed incline al rompersi, anche nelle mani più attente. Se si vedeva che erano caduti dei peli, essi venivano incollati nuovamente, scrupolosamente, uno ad uno; se il più piccolo frammento andava perduto, veniva estratto un sostituto dalle facce pre-esistenti che erano già state filmate.
- Tutte le facce del personaggio sono dovute passare attraverso una procedura in 10 passaggi per essere pronte all'utilizzo sul set, inclusa la scartavetratura, la verniciatura dei cappotti, la magnetizzazione e verniciatura a mano di denti e labbra; una singola faccia può passare dalla stampante RP allo studio di registrazione del suono in circa quattro ore.
- Il film possiede sia le più grandi che le più piccole facce di rimpiazzo mai stampate in 3D per una pellicola di animazione. Le più grandi sono quelle di una serie di volti di Kubo in due scale diverse, usate per le riprese ravvicinate di una lacrima che gli scende sulla guancia; ognuna misura approssimativamente 12,5 centimetri di ampiezza; la più piccola è una minuscola faccia di Scimmia, per un'inquadratura in cui lo Scheletro la stringe nelle sue grinfie, larga soltanto 1,27 cm.
- Sono stati necessari 117 elementi facciali indipendenti per far sbadigliare Scimmia ma il maggior numero di elementi facciali separati in un singolo shot è stato 408, per la scena in cui Scarabeo insegna a Kubo ad usare l'arco.
- Ecco alcuni tra i vari materiali utilizzati dal team di realizzazione delle facce

1.050 fogli di carta vetrata
 9.700 X-ACTO lame
 620 lattine di smalto trasparente Rustoleum
 40.000 coppie di guanti di nitrile
 321,76 litri di Dullcote
 111.195 magneti permanenti rare-earth¹⁹.

Capelli e Pelo

- I capelli di Kubo sono stati realizzati con delle extension da parrucchiere cui è stato mischiato del silicone, le quali sono state poi spruzzate con polveri colorate per donargli i riflessi.
- Su ognuna delle parrucche delle Sorelle sono state collocate circa tre dozzine di piccole fasce di gomma alla base della coda di cavallo, per permettergli di ondeggiare.

¹⁹ È un particolare tipo di magneti permanenti che, in realtà, non sono composti realmente da elementi terrestri rari ma si usa comunque tale termine per definirli. Sono composti da elementi chimici della serie dei lantanidi.

- Le ciocche della lunga coda di cavallo della Madre contengono 368,6 grammi di metallo in polvere. Ciò ha contribuito a dargli peso e forza di gravità, aiutando l'animatore nei movimenti e donandogli un aspetto più realistico.
- Oltre 7400 centimetri quadrati di finto pelo sono stati utilizzati per creare i 19 pupazzi di Scimmia; la texture del pelo di Scimmia dal collo in giù è stata ritagliata interamente a mano e l'artista ha impiegato molti giorni per farlo.

La Sala delle Ossa

- La Sala delle Ossa comprendeva un set di 33,5 metri quadrati, ricoperto con 380 piastrelle di resina dipinte per farle sembrare di giada. Per la realizzazione delle piastrelle 30,5 cm x 30,5 cm sono stati utilizzati 757,082 litri di resina trasparente. Sono stati necessari approssimativamente 75 minuti per realizzare ogni piastrella, che è stata dipinta a mano attraverso una procedura divisa in quattro fasi.
- È stata costruita una sezione inferiore di muro ricoperta di mattonelle “di giada”, la quale correva intorno a due terzi del set; in seguito, il dipartimento degli effetti speciali ha esteso i muri all'altezza piena di 6 metri e 70 centimetri.
- La base del set ha richiesto 192 “gambe” di alluminio ovvero quasi 18 metri di tubi di alluminio.

La Fortezza di Hanzo

- Il palazzo principale della fortezza era alto 1.82 metri e lungo quasi 4 metri. È stato costruito soltanto sino al secondo piano, con l'estensione del terzo livello creata dal dipartimento degli effetti speciali.
- L'intero cortile era ampio circa 61,3 metri quadrati ed era composto da 500 mattonelle ricoperte di resina; il tetto era ricoperto da 220 tegole.
- C'erano 26 colonne lungo ognuno dei viali, lunghi 6 metri e 10.
- Sono stati applicati quasi 305 metri di listelle di legno orizzontali ovvero 300 pezzi da 90 cm ognuno.
- Il set era orientato in due direzioni diverse e c'era inoltre una sezione separata, una fessura attraverso il set che permetteva di collocarlo ad un livello inferiore.
- I 150 pezzi di steli di bambù sono fatti di resina con un armatura di sbarre d'acciaio come ancoraggio di sicurezza.

Il rigging dei Mostri

Lo Scheletro Gigante

- Lo scheletro gigante è stato ripreso in due scale diverse. Quello a grandezza naturale è uno dei più grandi pupazzi stop-motion mai costruiti, che pesa 181,44 chili ed è alto 4,88 metri dalla testa ai piedi, con un'apertura alare di 7,02 metri; è stato necessario filmare separatamente la parte inferiore e quella superiore, con la maggior parte degli scatti dedicati al torso. In alcune scene, è stato usato uno scheletro in scala 1/6, il quale era alto stoltanto due piedi e mezzo; anche questo è tra i pupazzi in stop motion più grandi mai realizzati.
- Lo scheletro gigante è stato il primo pupazzo ad essere collegato ad un Hexapod, un tavolo di motion control che ha permesso al torso di essere mosso lungo gli assi XY e Z, fare l'effetto pan²⁰, inclinarsi e rotolare. Per costruire l'Hexapod ci sono voluti 27 giorni.
- Le braccia dello scheletro gigante sono state guidate in modo incrementale attraverso rig indipendenti, appesi al soffitto e dotati di contrappeso, come un'enorme marionetta. Ognuna delle sue mani pesava 2 chili e 721 grammi. I blocchi dei gomiti dello Scheletro, fatti usando le pastiglie dei freni d'automobile, si sono dovuti rimpiazzare tre volte nel corso delle riprese.
- Invece delle tradizionali giunture sferiche utilizzate normalmente per i pupazzi stop-motion, le braccia e la testa sono state assicurate con gruppi di magneti per assicurarsi la massima ampiezza di movimento possibile.
- 70 spade uniche sono state realizzate per il teschio e sono state utilizzate oltre 1.000 ossa per realizzare l'armatura del torso.

Il Giardino degli Occhi

- La sequenza del Giardino degli Occhi è stata riempita con un singolo pupazzo di un bulbo oculare, ed il bulbo era grande approssimativamente come una palla da spiaggia, che è stata poi inquadrata da angolazioni multiple e poi composta insieme per riempire l'intero ambiente subacqueo. Il pupazzo era alto 27,94 centimetri, con l'occhio di 76,2 centimetri di diametro ed il suo movimento era totalmente controllato a distanza, con l'opzione di poterne pre-programmare la performance.
- Gli animatori lavoravano da un'interfaccia remota che consisteva in una serie di codificatori e di una trackball creata con un mouse per computer modificato ed una palla da bowling. Sono stati necessari 42 canali e motori indipendenti per produrre ogni singolo fotogramma di animazione.
- I tentacoli erano controllati via cavo e pre-programmati per produrre gesti subacquei e ciclici.

²⁰ È quando la macchina da presa si muove da un lato all'altro della scena. In animazione, non potendo muovere la camera, si muovono i contenuti della scena per creare l'illusione di una macchina da presa che si muove.

- L'effetto incantatore e moiré degli occhi è un'evoluzione degli effetti caustici usati nell'ambiente delle fognature di *Boxtrolls – Le scatole magiche* di LAIKA; tali innovazioni sono state ottenute proiettando dei LED attraverso sfere di vetro ondulato che ruotavano l'una in verso contrario rispetto all'altra e sull'interno del bulbo oculare acrilico.

La Bestia Lunare

- Risultato della collaborazione, in LAIKA, tra RP, Manovre e dipartimento Effetti Speciali, la Bestia Lunare è stata costruita in scala 1/5. È stata, quindi, assemblata nelle inquadrature insieme al pupazzo di Kubo a grandezza naturale; se fosse stata realizzata a figura intera, sarebbe stata lunga 5.36 metri.
- Sono state realizzate: una coda a “grandezza naturale” per una scena ed una mano a “grandezza naturale” per l'altra; la mano era lunga oltre un metro e composta da oltre 58 parti stampate a colori in 3D.
- La Bestia Lunare è il primo pupazzo LAIKA stampato completamente in 3D. È composta di oltre 881 parti individuali, 130 delle quali sono stampate a colori in 3D e 751 che sono una combinazione di corpo di metallo, armatura nelle gambe ed elementi interni di imbottitura. Nel corso della produzione, sono stati realizzati quattro pupazzi della Bestia Lunare.
- Invece della tradizionale armatura “sfera ed orbita”, la spina dorsale della Bestia Lunare è composta da una serie di tubi a collo d'oca riposizionabili, di solito associati più alle aste dei microfoni ed alle lampade.

Informazioni sulle barche

- È stato necessario realizzare due barche intere ed una barca fatta a pezzi. La barca era lunga 3,65 metri, alta 4,26 metri e larga 1,37 metri. L'albero era alto 3 metri. Qualsiasi barca venisse usata per la scena, era necessario montarla sul tavolo di motion control che poteva essere un Duopod (movimento lungo due assi) o un Hexapod (movimento lungo sei assi), il quale la sollevava a 90 centimetri da terra.
- Lo scafo ed il ponte della barca erano fatti di compensato e poi ricoperti di strati di compensato pieghevole per simulare le curvature.
- La barca è stata costruita in nove sezioni, per consentire l'accesso agli animatori ed alla macchina da presa. La cornice di metallo sottostante, formata da paratie tagliate con il laser e tubi d'acciaio rettangolari, è stata realizzata in cinque sezioni rimovibili, per consentire l'accesso all'animatore ed alla macchina da presa, le quali alla fine sono state riattaccate.
- L'arco è fatto di acciaio tagliato al laser e perforato (sempre con il laser) per creare linee curve, piegate come un origami ma di metallo.

- Sono state realizzate sei versioni delle vele: Eroee Bagnato, Eroee Asciutto, Gonfiate dal vento, Ripiegate, Tirate via e Strappate. A parte quella Ripiegata, sono state tutte dotate di rig per potersi muovere, sbattere e/o sventolare.
- La superficie della barca è stata ricoperta con carta Canson Colorline, tagliata con il laser in quasi 250,000 foglie, lavoro che ha richiesto circa 100 ore.
- Per completare le barche, sono stati necessari quasi 4 mesi e 3 carpentieri, 4 artisti del paesaggio, 4 realizzatori di modelli, 2 artisti di scena, 1 metallurgico e due macchinisti. Per girare tale scena ce ne sono voluti 19.

La lista della spesa

Strumenti di acciaio: 332,84 metri
 Punte di trapano: 1.014
 Argilla Sculpey: 162,38 chili
 Piccole forbici di precisione: 116 paia
 Gomma liquida Poly 74-45: 16,32 chili
 Adesivo Dow Corning 734: 158 tubi
 Viti speciali: 22,475
 Boxer bianchi da hipster di Calvin Klein: 243
 Resina: 1355,18 litri
 Vernice spray: 789 lattine
 Adesivo Pros-aide: 196,84 litri
 Ferri da perline inglesi: 4.392
 Cotton fioc: 177.187
 Rasoio monolama: 624
 Spilli per insetti: 48.150
 Gigantesca carta per origami: 396,24 metri
 Piccole piante di plastica da acquario: 1,010
 Perline bianche Wilton da 8 once: 79 bottiglie
 Dullcote²¹: 321,76 litri
 Tubature a collo d'oca: 65,5 metri
 FoamCore²²: 475 fogli
 Supercolla in gel Loctite: 259 bottiglie
 Joystick dell'Atari 2600 classico: 2
 Carta Tyvek: 16,725 piedi
 Gomma siliconica Sorta Clear 40: 567,8 litri
 Polvere pesante di tungsteno: 83 chili
 Vernice Rit: 98,5 litri

²¹ È un matte sealer ovvero un isolante opaco.

²² Il FoamCore è un materiale in schiuma estrusa che viene utilizzato per la pannellatura delle stampe digitali per produrre cartellonistica (es. i cartelloni che si vedono nei cantieri edili). È rivestito sui lati da cartoncino bianco, ci sono in vari spessori (3mm, 5 mm, 10 mm), è leggerissimo (1 foglio 100x140 pesa circa 300 gr.), abbastanza robusto, si taglia con il taglierino, anche in linee curve, stabile ed incollabile. Viene utilizzato anche per la produzione di plastici e si trova anche con superficie adesiva. Usando la carta adesiva per le stampe, può essere utilizzato anche personalizzato (es. un muro con la texture dei mattoni).

Pennelli sottili: 2.760

Viti ad esagono incassato: 48.275

Gomma siliconica GI-1110: 1040,99 litri

Gomma siliconica GI-1000: 1873,78 litri

Carta Kraft: 2443,35 metri quadrati

Burrito per colazione: 2,592

Misure

- Kubo è alto 22.86 centimetri e per il film ne sono stati realizzati 30 pupazzi.
- Fatto di origami, Piccolo Hanzo è alto meno di 5.08 centimetri; ciò lo rende il pupazzo più piccolo che sia mai stato animato in un film LAIKA.

Cifre finali

- *Kubo e la spada magica* è composto da 1.359 scatti; nel film finito ci sono ben 133.096 fotogrammi di animazione, sebbene il numero di fotogrammi girato sia maggiore poiché comprende anche quelli di testa e di coda. La durata totale del film è di: 101 minuti e 27 secondi.
- La produzione ha richiesto 94 settimane. È stato stimato che il numero totale di ore lavorate ammonti a **1.149.015**.
- Un animatore LAIKA produce in media **3.31 secondi** di girato finito ogni settimana ovvero **15.9 fotogrammi** al giorno.



Il Cast

CHARLIZE THERON (Scimmia)

Charlize Theron, nata in Sudafrica e vincitrice del Premio Oscar, è una delle più celebrate attrici contemporanee, per la sua capacità di coinvolgere il pubblico, dovuta alla sua abilità nell'interpretare un ampio range di personaggi.

Negli anni, Charlize Theron ha interpretato molti film, incluso *Monster* che è stato un grande successo di critica e le ha fatto vincere un Oscar, un Golden Globe, il premio della Screen Actors Guild (SAG), un premio della Critica e due Independent Spirit Award; *North Country*, per il quale ha avuto un'altra nomination agli Oscar, un Golden Globe, un premio SAG ed un premio della Critica; *Young Adult*, per il quale ha ricevuto una nomination ai Golden Globe; *L'avvocato del diavolo*; *Le regole della casa del sidro*; *Hancock*; *The Life and Death of Peter Sellers* dell'HBO, per il quale ha vinto un Golden Globe e ricevuto la nomination ai SAG ed agli Emmy; *Biancaneve e il Cacciatore* ed il suo sequel *Il cacciatore e la regina di ghiaccio*; *Un milione di modi per morire nel West*; *Dark Places*, basato sul romanzo best seller di Gillian Flynn; *The Last Face* e *Mad Max: Fury Road*, che ha vinto sei Oscar.

Ora è sul set di *Fast 8* ed ha completato le riprese dell'action-thriller *The Coldest City*, di cui è anche produttrice. Entrambi i film usciranno nel 2017.

Oltre al successo nell'ambito della recitazione ed all'impegno con la sua casa di produzione Denver & Delilah, Theron è Ambasciatore di Pace per le Nazioni Unite e fondatrice del Charlize Theron Africa Outreach Project (CTAOP). La missione del CTAOP è di tenere lontani i giovani africani dall'HIV attraverso il supporto di organizzazioni direttamente impegnate con le comunità locali sul territorio. CTAOP funge da strumento per consentire alle comunità ed ai loro giovani di rafforzarsi per prevenire la diffusione dell'HIV.

ART PARKINSON (Kubo)

Art Parkinson ha concretizzato il suo status come uno dei giovani talenti emergenti del mondo del cinema, avendo accumulato rapidamente un notevole curriculum come attore.

Il pubblico di tutto il mondo lo conosce per il ruolo di Rickon Stark nel fenomeno televisivo *Il trono di spade*. Parkinson è apparso in alcune grandi produzioni come l'avventura "sismica" *San Andreas* di Brad Peyton, con Dwayne Johnson, ed il thriller di Gary Shore *Dracula Untold*, nel ruolo dell'antagonista di Luke Evans; ha recitato anche in alcune produzioni indipendenti come *Love, Rosie* di Christian Ditter, basato sul best seller Where Rainbows End, ed il film sul calcio *Shooting for Socrates* dell'autore/regista James Erskine, come antagonista di John Hannah.

Prossimamente, lo vedremo in *Zoo* dello scrittore/regista Colin McIvor, un'avventura familiare basata su eventi accaduti nel 1941, accanto a Toby Jones e Penelope Wilton.

Quando non lavora, Parkinson ama tornare a casa, in Irlanda, e giocare a calcio con i suoi amici.

RALPH FIENNES (Il Re Luna)

Ralph Fiennes ha ricevuto la nomination all'Oscar, ai Golden Globe ed ai British Oscar of Film and Television Arts (BAFTA) per i suoi ruoli in *Il paziente inglese* e *Schindler's List*, vincendo il BAFTA come Miglior Attore Non Protagonista per quest'ultimo. Ha ricevuto anche la nomination ai BAFTA per le sue performance in *The End of an Affair* e *The Constant Gardener*; è stato nominato ai Golden Globe ed ai BAFTA per aver interpretato M. Gustave in *Grand Budapest Hotel*.

Tra i suoi molti credit cinematografici troviamo: *The Reader*, *Quiz Show*, *Oscar e Lucinda*, *Onegin*, *Spider*, *Sunshine*, *Strange Days*, e *The Hurt Locker*. Ha interpretato Lord Voldemort nella saga cinematografica di *Harry Potter* ed era M nei film di James Bond *Skyfall* e *Spectre*. Lo abbiamo visto di recente in *A Bigger Splash* ed *Ave, Cesare!*

Fiennes ha debuttato come regista nel 2011 con *Coriolano*, per il quale ha ricevuto la nomination ai BAFTA. Nel 2013, ha diretto ed interpretato *The Invisible Woman*.

I suoi estesi credit teatrali includono: *Uomo e Superuomo*, *Edipo*, *Faith Healer*, *Brand*, *Riccardo II*, *Coriolano*, *Ivanov* ed *Amleto*. All'inizio del 2016, Fiennes ha recitato in *The Master Builder* all'Old Vic ed in *Riccardo III* all'Almeida Theatre e quest'ultima produzione ha inaugurato i live broadcast dell'Almeida nei cinema.

GEORGE TAKEI (Hosato)

Come attore, George Takei è famoso per la sua interpretazione di Sulu nella celeberrima serie televisiva e cinematografica *Star Trek*. Lui è anche un attivista per la comunità e la giustizia sociale.

Con lo scoppio della seconda guerra mondiale, Takei e la sua famiglia sono stati collocati dietro alle recinzioni in filo spinato dei campi di internamento americani, insieme ad altri 120,000 giapponesi-americani. Ha trascorso la maggior parte dell'infanzia a Camp Rohwer nelle paludi dell'Arkansas e nel Tule Lake Camp spazzato dal vento, nella California del Nord. Alla fine della guerra, la sua famiglia è tornata nella loro città d'origine, Los Angeles. Ispirato da questo duro capitolo della storia americana, ha scritto il musical *Allegiance*, una storia epica di amore, famiglia ed eroismo, da lui interpretata insieme alla vincitrice del Tony Award Lea Salonga. La prima mondiale di *Allegiance* all'Old Globe Theatre di San Diego nel 2012 è stata seguita da un contratto a Broadway per il 2015-2016, al Longacre Theatre. Quest'ultimo ha segnato il debutto di Takei a Broadway.

Fa parte del "consiglio dei governatori" dell'East West Players, il principale teatro Asiatico-Americano del Pacifico. È Presidente Emerito del Consiglio del Japanese American National Museum; è membro del Consiglio di Amministrazione della US-Japan Bridging Foundation ed ha lavorato nel Consiglio della Commissione per l'Amicizia Giappone-Stati Uniti sotto la Presidenza Clinton. In riconoscimento del suo contributo alle relazioni tra Giappone e Stati Uniti, a Takei è stato conferito nel 2004 l'Ordine del Sol Levante, raggi dorati con rosetta, da Sua Maestà l'Imperatore del Giappone.

Takei è un membro della Human Rights Campaign, la più grande organizzazione politica nazionale di lesbiche, gay, bisessuali e transessuali. È stato vice presidente delle risorse umane dell'American Public Transit Association ed ha lavorato per 11 anni nel Consiglio di amministrazione del Southern California Rapid Transit District come incaricato del Sindaco di Los Angeles Tom Bradley per supervisionare la costruzione della prima rete metropolitana di Los Angeles che è ora operativa ed è in fase di ampliamento.

Nel 1987, ha condiviso una nomination ai Grammy con lo scomparso Leonard Nimoy nella categoria Best Spoken Word / Non-Musical Recording. Il suo primo libro è l'autobiografia del 1994 To the Stars. Il suo secondo e terzo libro, Oh Myyy! There Goes The Internet e Lions and Tigers and Bears: The Internet Strikes Back, sono stati entrambi best seller su Amazon nel 2012-2013.

To Be Takei, il documentario di Jennifer M. Kroot sulla vita e sulla carriera di Takei, è stato presentato in anteprima al Sundance Film Festival nel 2014 ed è uscito successivamente nelle sale in quello stesso anno.

CARY-HIROYUKI TAGAWA (Hashi)

Nato a Tokyo, in Giappone, Cary-Hiroyuki Tagawa è il figlio di un'attrice di Tokyo ed ha un padre giapponese-americano che ha fatto parte dell'esercito degli USA. Il suo interesse nel cinema è iniziato ad otto anni quando sua madre lo ha portato a vedere Shirley MacLaine in *Some Came Running*. Ha iniziato a recitare quando frequentava la Duarte High School nella California del Sud. si è poi iscritto all'Università della California del Sud ed ha trascorso un periodo come exchange student²³ in Giappone.

Il ruolo della svolta è stato Chang ne *L'ultimo imperatore*, che ha vinto nove Oscar, incluso Miglior Film e Miglior Regista (Bernardo Bertolucci). Ha poi interpretato altri film come l'avventura di James Bond *Licenza di uccidere*; il cult movie *Resa dei conti a Little Tokyo*, con Dolph Lundgren e Brandon Lee; l'adattamento del videogioco *Mortal Kombat* e l'adattamento del libro di fumetti *The Phantom*.

Gli altri credit cinematografici di Tagawa includono *Memorie di una Geisha*, che ha vinto tre Oscar; l'adattamento del videogioco *Tekken*; *Little Boy*; *Pearl Harbor* e, insieme a Richard Gere, la storia vera *Hachiko, il tuo migliore amico*, uno dei film più amati degli ultimi anni.

È stato guest-star in famose serie tv come *Revenge*, *Hawaii Five-0*, *Nash Bridges* e *Heroes*, tanto per citarne alcune. Attualmente, Tagawa è nel cast della famosa serie fantasy-storica-drammatica di Amazon *The Man in the High Castle*, nel ruolo del Ministro del Commercio Nobusuke Tagomi.

Il suo lavoro come doppiatore include ruoli nei videogiochi *Batman: Rise of Sin Tzu*, nei panni dell'antagonista e *Teen Titans: Trouble in Tokyo*.

Prima di iniziare a recitare, Tagawa era un terapeuta ed è l'inventore (31 anni fa) del Chuu Shin, una tecnica di respirazione new age, derivata dalla sua esperienza personale nello sport e nelle arti marziali. Chuu Sin è la fusione del training fisico esterno occidentale con i sistemi energetici interni orientali. Ha anche sviluppato ed applicato le tecniche di allenamento dei giocatori di football professionisti, utilizzando le arti marziali.

BRENDA VACCARO (Kameyo)

Nata a Brooklyn, Brenda Vaccaro è cresciuta a Dallas, in Texas. È poi ritornata a New York per iscriversi alla prestigiosa Neighborhood Playhouse e da lì ha iniziato la propria carriera teatrale. Da allora, è stata nominata agli Oscar, ha vinto Emmy e Golden Globe, è stata nominata per il Tony tre volte, tra gli altri riconoscimenti.

Ha debuttato a Broadway con l'opera di John Patrick *Everybody Loves Opal*, insieme ad Eileen Heckart, per la quale ha ricevuto un Theatre World Award. Ha in seguito interpretato una serie di ruoli in spettacoli di Broadway, tra cui *The Affair*, *The Natural Look*, *Children from Their Games*, *Father's Day*, *Jake's Women*, e *La strana coppia*. In California, ha interpretato il one-woman show *Full Gallop*, nel ruolo della magnate della moda Diana Vreele. Ha ricevuto la nomination ai Tony per le sue interpretazioni nella commedia *Cactus Flower*, nel dramma *The Goodbye People* e nel musical *How Now, Dow Jones*.

²³ L'equivalente americano del nostro Progetto Erasmus.

Mentre stava lavorando in *How Now, Dow Jones.*, il regista John Schlesinger l'ha scelta per il ruolo in *Midnight Cowboy*, accanto a Dustin Hoffman e Jon Voight, che ha vinto l'Oscar come Miglior Film e le ha fatto ricevere una nomination ai Golden Globe. Sei anni più tardi, la Vaccaro ha vinto il Golden Globe ed ha ricevuto la nomination agli Oscar per la sua interpretazione in *One Time Is Not Enough*, basato sul best seller di Jacqueline Susann e diretto da Guy Green.

Ha recitato in moltissimi film, tra cui *Going Home*, *Capricorn One*, *Airport '77*, *I Love My Wife*, *Summertime*, *Supergirl*, *Love Affair*, *The Mirror Has Two Faces*, *Cookie*, *Boynnton Beach Club*, e *Where It's At*, per il quale ha ricevuto la nomination ai Golden Globe.

Oltre a dei cameo in *Friends* e *Nip/Tuck*, la Vaccaro ha recitato in tre serie televisive come protagonista: *Sara*, per la quale ha ricevuto la nomination agli Emmy, *Dear Detective* e *Paper Dolls*. Ha vinto un Emmy per la sua interpretazione nello speciale comedy *The Shape of Things* ed è stata nominata agli Emmy per il suo cameo in *The Golden Girls* e per la serie di telefilm di Barry Levinson intitolata *You Don't Know Jack*, con Al Pacino.

Tra le sue altre interpretazioni in importanti telefilm e miniserie ci sono: *Judgment* di Stanley Kramer: *The Trial di Ethel e Julius Rosenberg*; *Guyana Tragedy: The Story of Jim Jones*, con la vincitrice dell'Emmy Powers Boothe; *Sunshine*; *Honor Thy Father*; *A Long Way Home* e *The Pride di Jesse Hallam*, con Johnny Cash.

Ha prestato la sua voce a memorabili spot pubblicitari e per la creazione di personaggi in serie televisive di animazione; i fan si ricorderanno di averla sentita come Mama Bravo in *Johnny Bravo* e Scruple²⁴ in *I puffi*. Her other voice work includes roles on such series come *American Dad*, *Spawn*, e *Darkwing Duck*, to name a few e programmi di divulgazione su Discovery Channel, tra i quali citiamo *Crocodile Territory* e *The Lion Share*.

Il suo film più recente è *Just Let Go*, con Henry Ian Cusick ed è al momento sul set della commedia *The Clapper*, con Ed Helms e Tracy Morgan. Brenda Vaccaro si è recentemente riunita con la sua ex compagna di lavoro a Broadway Sally Struthers, con la quale aveva interpretato *La strana coppia*, per recitare insieme in *Nice Work If You Can Get It*, che è andato in scena all'Algonquin Playhouse, nel Maine.

ROONEY MARA (Le Sorelle)

Rooney Mara ha incantato pubblico e critica come Lisbeth Salander in *The Girl with the Dragon Tattoo*, diretto by David Fincher. È stata premiata dal National Board of Review con il loro Breakthrough Performance Award ed ha ricevuto la nomination come Migliore Attrice ai Golden Globe ed agli Oscar.

Ha ricevuto recentemente un'altra nomination, sia ai Golden Globe che agli Oscar, per la sua performance con Cate Blanchett in *Carol* di Todd Haynes. Mara ha ricevuto anche la nomination al Screen Actors Guild Award ed al BAFTA ed è stata premiata come Miglior Attrice al Festival Internazionale del Film di Cannes nel 2015.

²⁴ Lenticchia, l'apprendista di Gargamella.

La vedremo presto in molti film: *Weightless* di Terrence Malick, con Ryan Gosling, Michael Fassbender e Natalie Portman; *The Secret Scripture* di Jim Sheridan, con Vanessa Redgrave e Theo James; *Una* di Benedict Andrews; *The Discovery* di Charlie McDowell, con Robert Redford e Jason Segel; *Lion*, tratto dal romanzo di Saroo Brierley *A Long Way Home*, con Dev Patel e Nicole Kidman, diretto by Garth Davis. Lavorerà di nuovo con Davis in *Mary Magdalene*, interpretando colei che dà il titolo al film.

Tra gli altri film di Mara ci sono: *The Social Network* di David Fincher, premiato con tre Oscar; *Effetti collaterali* di Steven Soderbergh; *Her* di Spike Jonze, premiato con l'Oscar per la Miglior Sceneggiatura Originale; *Ain't Them Bodies Saints* di David Lowery; *Trash* di Stephen Daldry; *Pan* di Joe Wright; *The Winning Season* di James C. Strouse; *Youth in Revolt* di Miguel Arteta e *Tanner Hall* di Francesca Gregorini e Tatiana von Furstenberg.

Lei produrrà ed interpreterà *A House in the Sky* di Annapurna Pictures. Basato sull'omonimo best seller autobiografico, il film racconterà la storia dei 15 mesi di prigionia di Amanda Lindhout in Somalia.

Rooney Mara è la fondatrice dell'organizzazione no-profit *Uweze*, che offre opportunità di istruzione e divertimento per la gioventù colpita dalla povertà nel più grande slum d'Africa, quello di Kibera, in Kenya.

MATTHEW McCONAUGHEY (Scarabeo)

Il premio Oscar Matthew McConaughey è uno degli attori protagonisti più ricercati di Hollywood. È diventato produttore, regista, e filantropo – e tutto ciò continuando a rimanere fedele alle sue radici texane ed alla sua filosofia del “jk livin” [“Semplicemente...vivi!”].

Per la sua affascinante interpretazione di Ron Woodroof in *Dallas Buyers Club*, ha ricevuto, tra i vari premi, l'Oscar, il Golden Globe, lo Screen Actors Guild Award, il Critics' Choice Award, l'Independent Spirit Award ed il Gotham Award come Migliore Attore.

Tra i suoi moltissimi film ricordiamo: *Free State of Jones*; *La foresta dei sogni*; *Interstellar*; *The Wolf of Wall Street*; *Magic Mike*; *Mud*; *Killer Joe*; *The Paperboy*; *Bernie*; *The Lincoln Lawyer*; *La rivolta delle ex*; *Tropic Thunder*; *We Are Marshall*; *Tredici variazioni sul tema*; *Frailty – Nessuno è al sicuro*; *U-571*; *EDtv*; *Newton Boys*; *Amistad*; *Contact*; *Il momento di uccidere*; *Stella solitaria* ed il cult movie, divenuto un classico, *La vita è un sogno*, che ha lanciato la sua carriera. McConaughey è stato premiato con il People's Choice Award per *Sahara*, il primo film realizzato dalla sua casa di produzione, la J.K. Livin Productions. Ha recitato accanto a Woody Harrelson nella prima stagione della serie drammatica della HBO *True Detective*. Lo show è stato applaudito sia dai critici che dai fan e gli ha fatto ricevere il Critics' Choice Award, il TCA Award come Miglior Attore in una Serie Drammatica ed una nomination agli Emmy. Nel 2008, McConaughey ha inaugurato la Just Keep Livin Foundation (www.jklivinfoundation.org), dedicata ad aiutare i ragazzi e le ragazze a crescere, diventando uomini e donne attraverso programmi che insegnano l'importanza di: prendere le decisioni, salute, istruzione ed una vita attiva. La Fondazione è partner di Communities in Schools (CIS) – la più grande organizzazione nazionale no-profit in West Los Angeles di prevenzione dell'abbandono scolastico, per introdurre programmi di fitness e benessere in due grandi scuole superiori della città. Attraverso un programma di doposcuola, si possono insegnare ai bambini uno stile di vita sano e la promessa di un sano futuro.



I realizzatori

TRAVIS KNIGHT (Produttore; Regista)

Travis Knight è Presidente ed Amministratore Delegato di LAIKA, il premiato studio di film d'animazione situato ad Hillsboro, in Oregon. Ha guidato o è stato coinvolto in tutte le decisioni creative e di business in LAIKA sin dalla fondazione dello studio nel 2005. Prima di diventare Presidente ed Amministratore Delegato nel 2009, è stato capo dell'animazione, con il ruolo di supervisore dei team di stop-motion e cgi e controllo della produzione dell'animazione e dello sviluppo per l'intero studio. *Kubo e la spada magica* segna il suo debutto come regista.

È stato produttore e capo animatore in *Boxtrolls – Le scatole magiche* (2014) e *ParaNorman* (2012) di LAIKA e capo animatore nel primo film dello studio, *Coraline e la porta magica* (2009). Tutti e tre i film LAIKA hanno ricevuto la nomination all'Oscar, ai BAFTA ed ai PGA Award. *Coraline e la porta magica* e *Boxtrolls – Le scatole magiche* sono stati anche nominati per il Golden Globe; *ParaNorman* è stato citato come Miglior Film di Animazione da 14 gruppi di critici, più di qualsiasi altro film di animazione del 2012. Knight è stato premiato con l'Annie Award, il più alto onore nel campo dell'animazione, per il suo lavoro di animazione dei personaggi di *ParaNorman* e, come produttore, ha ricevuto una nomination all'Oscar per *Boxtrolls – Le scatole magiche*. Nel 2007, è stato nominato "Stella nascente dell'animazione" da Animation Magazine.

Knight è stato supervisore dell'animazione nell'altamente apprezzato cortometraggio LAIKA *Moongirl*. Ha iniziato la sua carriera nell'animazione nei tardi anni '90, lavorando alla serie animata in stop-motion vincitrice dell'Emmy *The PJs*, ed anche a numerose campagne pubblicitarie nazionali, durante il suo incarico nei rinomati Vinton Studios in Oregon.

Sotto la sua leadership, LAIKA ha raggiunto fama mondiale per il suo fondere le vecchie tecniche di animazione in stop-motion con le tecniche cinematografiche e manifatturiere più all'avanguardia. Fast Company ha definito LAIKA "Una delle dieci aziende più innovative al mondo nel settore dello spettacolo."

Knight è stato il primo della sua università, la Portland State University, a ricevere il Simon Benson Award per i Risultati ottenuti dagli Allievi, premio introdotto nel 2012. Fa parte del Consiglio di Amministrazione di LAIKA e NIKE.

Nonostante le sue responsabilità aziendali e come cineasta, gli piace ancora giocare con le bambole.

MARC HAIMES (Sceneggiatura; Storia)

Collezionista di libri a fumetti per bambini trasformato in dirigente della DreamWorks, nel 2011 Marc Haimès si è strappato via la cravatta ed ha ripiegato il suo vestito per seguire la passione che l'ha spinto da Washington DC a Los Angeles: la scrittura.

La sua prima sceneggiatura, un live-action horror/thriller, è stata scoperta da Shannon Tindle e Travis Knight, i quali hanno pensato che il suo lavoro sul personaggio e le sue sensibilità più oscure lo rendevano il creativo dal pensiero originale più adatto alla scrittura di *Kubo e la spada magica*.

Recentemente, Haimès ha completato la scrittura di un dramma ambientato a Waco, in Texas, nel periodo della tragedia del 1993, per il produttore premio Oscar Mark Boal. Il suo progetto attuale è un adattamento cinematografico della sovversiva graphic novel *Nimona*, che verrà diretto dal premio Oscar Patrick Osborne e distribuito da Fox Animation Studios. A seguire, collaborerà ancora con lo scrittore/regista Shannon Tindle per un'originale commedia avventurosa di Sony Pictures Animation che li porterà dall'antico Giappone di *Kubo e la spada magica* in una Tokyo del futuro.

Haimès è incredibilmente grato per tutte queste significative collaborazioni creative e per la sua segreta fonte di ispirazione: il suo eccentrico e geniale cane, Henry.

CHRIS BUTLER (Sceneggiatura)

Dopo aver accumulato un'impressionante quantità di credit cinematografici come storyboard artist, character designer e sequence director nell'arco di un decennio, Chris Butler ha firmato il suo primo film da regista e sceneggiatore proprio con LAIKA, *ParaNorman*, che è stato citato come Miglior Film di Animazione da 14 gruppi di critici, più di qualsiasi altro film di animazione del 2012. Ha condiviso, tra gli altri riconoscimenti, le nomination ricevute dal film all'Oscar, ai BAFTA ed ai Critics' Choice Award ed ha ricevuto una nomination all'Annie Award per Migliore Scrittura in un Film di Animazione.

In passato, per LAIKA, l'autore di origine britannica è stato responsabile dello storyboard di *Coraline e la porta magica* diretto da Henry Selick, lavorando come responsabile della storia e fornendo dei disegni aggiuntivi per i personaggi. Per il suo lavoro sulla storia del film, ha ricevuto una nomination agli Annie Award ed è stato riconosciuto da Variety come una delle migliori promesse nel campo dell'animazione.

SHANNON TINDLE (Storia; Progettazione del Personaggio)

Artista vincitrice dell'Emmy e nominato cinque volte agli Annie Award, Shannon Tindle, che ha creato l'idea originale e i personaggi di ***Kubo e la spada magica***, ha iniziato a lavorare nell'industria cinematografica nel 2000, dopo aver frequentato il California Institute of the Arts.

Tindle ha lavorato come designer, story artist e regista sia per la televisione che per il cinema, collaborando con aziende come DreamWorks, Disney, Cartoon Network e Universal Studios su un'ampia gamma di progetti, incluso *Foster's Home for Imaginary Friends* (per il quale ha vinto l'Emmy Award per l'Eccezionale Risultato Individuale nel campo dell'Animazione), *The Croods* e *Coraline e la porta magica* di LAIKA.

Di recente, il suo cortometraggio interattivo *On Ice* è stato il primo film in realtà virtuale ad essere nominato per un Annie Award. Tindle sta attualmente lavorando a molti progetti per la televisione ed il cinema, per Disney e Sony Pictures Animation.

ARIANNE SUTNER (Produttrice)

Arianne Sutner è il capo della produzione in LAIKA, il premiato studio cinematografico di animazione di Hillsboro, in Oregon.

Prima di produrre ***Kubo e la spada magica*** di LAIKA ed il film candidato all'Oscar *ParaNorman* (2012), Sutner ha lavorato come Animation/FX Producer in *La vita acquatica di Steve Zissou* di Wes Anderson ed FX Unit Production Manager in *La guerra dei mondi* di Steven Spielberg. È stata la coordinatrice dei giornalieri e dello storyboard in *Nightmare Before Christmas*, diretto da Henry Selick; editorial coordinator in *James e la pesca gigante*, sempre di Selick; scheduling manager per *A Bug's Life - Megaminimondo*.

Production manager da lungo tempo e line producer specializzata in animazione stop-motion, i suoi crediti vanno dagli spot pubblicitari, ai videogiochi, ai cortometraggi, ai messaggi di pubblica utilità, video musicali, serie televisive e lungometraggi. Sutner ha prodotto *Phantom Investigators*, una serie in stop-motion in onda su WB Kids! e la terza e quarta stagione della serie in stop-motion *Life With Loopy*, per le serie *Kablam!* di Nickelodeon. La sua carriera negli spot pubblicitari include il lavoro come production manager in *Foot Soldiers*, un premiato spot della CLIO che fonde live-action e stop-motion. È stata aiuto-regista in *The Big Day Off*, un cortometraggio live-action che ha vinto il Golden Spire Award al San Francisco International Film Festival.

FRANK PASSINGHAM (Direttore della Fotografia)

Nel lavorare come direttore della fotografia in *Kubo e la spada magica*, Frank Passingham ritorna in LAIKA dopo aver lavorato come lighting cameraman in *Coraline e la porta magica* (2009).

Ha lavorato come direttore della fotografia in moltissimi film di animazione, tra cui *Galline in fuga*, *Flushed Away*, e *The Pirates! Band of Misfits*. Nel 1988, si è occupato della fotografia ed ha montato il cortometraggio drammatico *Back to Eden* per la BBC.

Dal 1981 al 1984, Passingham è stato a capo del dipartimento fotografico di Rolls Royce. Ha anche recitato, in due diversi ruoli, in *Tom Thumb* (1991).

NELSON LOWRY (Scenografo)

Prima di diventare scenografo per LAIKA in *Kubo e la spada magica* e *ParaNorman* (2012), Nelson Lowry ha vinto il premio della National Society of Film Critics per la Miglior Scenografia per il suo lavoro in *Fantastic Mr. Fox*.

Tra i suoi molti credit ci sono il film di animazione *La sposa cadavere*, come art director; la commedia natalizia *Fred Claus*, come artista degli effetti digitali e *Sunshine* di Danny Boyle, come matte artist degli effetti speciali. Ha contribuito come art director a 22 episodi di *The PJs*, la serie televisiva all'avanguardia nel campo dell'animazione in stop-motion, per la quale ha ricevuto un Emmy nella categoria Eccezionale Risultato Individuale nel campo dell'Animazione e la nomination all'Annie Award.

Nato negli Stati Uniti, Lowry ha lavorato per sette anni a Londra, dove una selezione dei set del suo *Fantastic Mr. Fox* è esposta al Roald Dahl Museum.

CHRISTOPHER MURRIE (Montatore)

Christopher Murrie ha montato spot pubblicitari e cortometraggi che hanno vinto premi sin dal 1999. Come parte di LAIKA sin dall'inizio, ha montato il corto in cgi *Moongirl* di Henry Selick prima di iniziare a lavorare ad una serie di spot innovativi per e-sure (una compagnia di assicurazioni britannica) ed il premiato film in stop-motion *Coraline e la porta magica*, anch'esso diretto da Selick. Per il suo lavoro in *Coraline e la porta magica*, Murrie ha ricevuto una nomination all'American Cinema Editors (ACE) Eddie Award.

Tra i vari cortometraggi che ha montato ci sono *Dia De Los Muertes* di Kirk Kelly, *Ananda* di Mark Gustafson e Mike Smith, e *Deadenders* di Mike Wellins. Lo spot per la Mirinda *Genie* da lui montato nel 2000 ha vinto un Annie Award. Murrie ha montato anche tutte e tre le stagioni degli spot NFL su FOX che sono state premiate con l'Emmy.

Ha una laurea in Arte ed ha studiato Composizione Musicale al Knox College in Illinois. Si è poi specializzato in montaggio cinematografico e post-produzione a Chicago.

Per LAIKA, Murrie ha montato anche *ParaNorman*, diretto da Sam Fell e Chris Butler ed è stato il montatore aggiunto di *Boxtrolls – Le scatole magiche*, diretto da Anthony Stacchi e Graham Annable.

DARIO MARIANELLI (Colonna sonora)

Per la colonna sonora originale da lui composta per *Espiazione* di Joe Wright, Dario Marianelli è stato premiato con l'Oscar, il Sammy [Cahn] Award ed il Golden Globe ed ha ricevuto la nomination ai BAFTA, ai Critics' Choice Award, agli European Film Award e due nomination ai World Soundtrack Award. Aveva precedentemente composto la colonna sonora di *Orgoglio e Pregiudizio*, sempre di Wright, per la quale ha ricevuto la nomination all'Oscar, all'Ivor Novello Award, agli European Film Award e due nomination ai World Soundtrack Award.; è stato onorato con il Classical Brit Award per la migliore colonna sonora nel 2006. La loro terza collaborazione è stata per *The Soloist* e la quarta per *Anna Karenina*, per la quale il compositore ha ricevuto nuovamente la nomination all'Oscar, ai BAFTA ed ai Golden Globe.

Marianelli ha precedentemente collaborato con LAIKA per *Boxtrolls – Le scatole magiche* (candidato all'Oscar), diretto da Anthony Stacchi e Graham Annable, per il quale ha composto la partitura originale, scritto musica e parole per il brano originale “Quattro Sabatino”.

Gli altri credit cinematografici come compositore includono due vincitori di premi BAFTA, *Cose di questo mondo* di Michael Winterbottom che ha vinto l'Orso d'Oro al Festival Internazionale del Cinema di Berlino e *The Warrior* di Asif Kapadia. Da allora, ha lavorato nuovamente con Kapadia, componendo le colonne sonore per *The Return*, *Far North* ed *Ali e Nino*. Tra le altre colonne sonore firmate da Marianelli ci sono quelle per: *Jane Eyre* di Cary Fukunaga; *Everest* di Baltasar Kormákur; *A Long Way Down* di Pascal Chaumeil; *Third Person* di Paul Haggis; *Quartet* di Dustin Hoffman; *Wild Card* di Simon West e *Redemption* (a.k.a. *Hummingbird*) di Steven Knight, entrambi con Jason Statham; *Salmon Fishing in the Yemen* di Lasse Hallström; *Mangia prega ama* di Ryan Murphy; *Agora* di Alejandro Amenábar; *Il buio nell'anima* di Neil Jordan; *Stanno tutti bene - Everybody's Fine* di Kirk Jones; *Il colore della libertà - Goodbye Bafana* di Bille August, con Dennis Haysbert nei panni di Nelson Mandela; *I fratelli Grimm e l'incantevole strega* di Terry Gilliam; *V per Vendetta* di James McTeigue; *Shooting Dogs* (a.k.a. *Over the Gates*) di Michael Caton-Jones; *Opal Dream* di Peter Cattaneo; *I Capture the Castle* di Tim Fywell; *Cheeky* di David Thewlis; *Pandaemonium* di Julien Temple; *Happy Now* di Philippa Collie-Cousins; *Ailsa, Shrooms e I Went Down* di Paddy Breathnach.

STEVE EMERSON (Responsabile degli Effetti speciali)

Il variegato background di Steve Emerson nel campo degli effetti speciali ha enfatizzato le sue collaborazioni per tutti e quattro i film LAIKA sino ad oggi: *Coraline e la porta magica* (2009), *ParaNorman* (2012), *Boxtrolls – Le scatole magiche* (2014) ed ora ***Kubo e la spada magica***.

Prima di entrare in LAIKA nel 2008, Emerson ha lavorato negli effetti speciali per quasi due decenni come artista e direttore tecnico. Ha lavorato a molti film e serie televisive, tra cui citiamo *The Matrix Reloaded*, *Transformers*, *300*, *Il cavaliere oscuro* e la serie televisiva cult della Universal *Sliders*.

DEBORAH COOK (Costumista)

Dopo 20 anni nel campo dell'animazione in stop-motion, Deborah Cook si è affermata come la migliore nel suo campo.

Ognuno dei cinque film in cui Cook ha lavorato ha ricevuto una nomination all'Oscar. I film sono: *La sposa cadavere* (2005), *Fantastic Mr. Fox* (2009), *Boxtrolls – Le scatole magiche* (2014), *ParaNorman* (2012) e *Coraline e la porta magica* (2009) di LAIKA, per il quale ha ricevuto una nomination ai Visual Effects Society Awards.

Si è laureata con lode in Scultura ed ha conseguito un diploma di specializzazione post laurea alla Saint Martin's Art School di Londra. Subito dopo la laurea, Cook ha iniziato a lavorare nel cinema, a teatro e come stilista per alcuni magazine.

OLIVER JONES (Responsabile delle Manovre)

Oltre al suo lavoro in *Coraline e la porta magica* di LAIKA, Oliver Jones ha supervisionato il reparto manovre per *Boxtrolls – Le scatole magiche* e *ParaNorman*. I suoi credit includono *Fantastic Mr. Fox*, come animation rigger e *La sposa cadavere*, come stagista del dipartimento d'arte.

Jones si è laureato in Scultura al Chelsea College of Art di Londra ed ha conseguito un master in Animazione al Royal College of Art di Londra. È in LAIKA dal 2007.

BRIAN McLEAN (Direttore del dipartimento Creazione Rapida dei Prototipi)

Come Direttore del dipartimento RP in LAIKA, Brian McLean unisce i complessi elementi tecnologici della stampa 3D con l'animazione tradizionale in studio.

Nel 2005, mentre lavorava come scultore classico e realizzatore di modelli a San Francisco, ha avuto il suo primo incontro con la stampa 3D. Poco tempo dopo, ha promosso l'introduzione della stampa 3D nel film inaugurale di LAIKA, *Coraline e la porta magica* (2009). Continua ad essere fondamentale negli sviluppi e nel raffinamento delle tecniche di stampa 3D per lo stop-motion in LAIKA ed in giro per il mondo.

McLean è stato premiato con l'Annie Award per lo speciale risultato raggiunto nel campo dell'animazione per il suo lavoro in *Coraline e la porta magica*. Nel 2012, è stato inserito da *Variety* nell'"Elite dell'Animazione".

GEORGINA HAYNS (Responsabile della realizzazione dei pupazzi)

Kubo e la spada magica segna il quarto film consecutivo con LAIKA per Georgina Hayns. Ha anche coordinato, infatti, la realizzazione dei pupazzi per *Boxtrolls – Le scatole magiche* (2014), *ParaNorman* (2012), e *Coraline e la porta magica* (2009).

Lei è stata coinvolta, per più di vent'anni, in ogni aspetto della fabbricazione dei pupazzi per film in stop-motion. La sua carriera è iniziata in UK., lavorando per Cosgrove Hall Films, Warner Bros. e Mackinnon & Saunders.

Nel 1993, Hayns si è unita al team di Mackinnon & Saunders come armaturista, supervisore ai pupazzi e creazione di personaggi per serie televisive per bambini e pubblicità, incluse le serie televisive *Noddy* della BBC, *Bob the Builder* di HIT Entertainment e memorabili campagne pubblicitarie per la tv come quella per il Lipton Brisk Iced Tea e i Puffs Tissues.

Prima di entrare a far parte del team LAIKA nel 2006, ha lavorato in film come *Mars Attacks!*, il film di animazione in stop-motion *La sposa cadavere* ed il cortometraggio candidato all'Oscar *Periwig Maker*.

BRAD SCHIFF (Responsabile dell'Animazione)

Brad Schiff, responsabile dell'animazione dei premiati *Boxtrolls – Le scatole magiche* e *ParaNorman* di LAIKA, è stato in precedenza animatore per altri tre film candidati all'Oscar: *La sposa cadavere*, *Fantastic Mr. Fox*, e *Coraline e la porta magica* di LAIKA.

Schiff si è fatto le ossa lavorando in molte famose serie tv tra cui *Celebrity Deathmatch* di MTV, *The PJs* e *Gary & Mike* – per la quale ha vinto un Primetime Emmy Award come Eccezionale Risultato Individuale nel campo dell'animazione.

Tra i suoi clienti diretti ci sono la NFL su Fox, Nintendo e Samsung.

Personaggi ed interpreti

Scimmia	Charlize Theron
Kubo	Art Parkinson
Il Re Luna	Ralph Fiennes
Hosato	George Takei
Hashi	Cary-Hiroyuki Tagawa
Kameyo	Brenda Vaccaro
Le Sorelle	Rooney Mara
Scarabeo	Matthew McConaughey
Mari	Meyrick Murphy
Minae	Minae Noji
Aiko	Alpha Takahashi
Miho	Laura Miro
Ken	Ken Takemoto
Gli abitanti del villaggio	Aaron Aoki Luke Donaldson Michael Sun Lee Cary Yoshio Mizobe Rachel Morihiro Thomas Isao Morinaka Saemi Nakamura Zach Rice Mariel Sheets

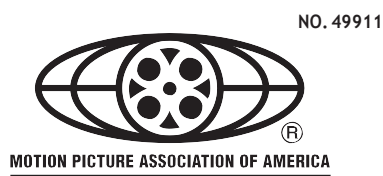
RINGRAZIAMENTI

Misako Ito
 Oregon Film
 Portland Japanese Garden
 The Japanese Foundation, Los Angeles
 Japanese American National Museum of Los Angeles
 Portland Art Museum - Samurai! Exhibit
 Kyle Abbott
 Bamboo Garden Nursery - North Plains, Oregon
 Dawn Levy Vance – Executive Travel Edge
 Dawn Yamada
 Sean Guttman
 Stratasys
 Jon Hiller
 Nick Meisel
 Jay Kogen
 Megan Ganz
 ed
 Olivia Harrison

Nota del Regista

Questo film è dedicato alle mie due corde:
 Mamma e Papà
 Ed a Donna, Ridley, Willow e Merrick.
 Voi siete la mia epica impresa. Lo siete sempre stati.
 TK

La colonna sonora è disponibile su Warner Bros. Records



Copyright © 2016 TWO STRINGS, LLC. Tutti i diritti riservati.

Twitter: [@KuboIFilm](https://twitter.com/KuboIFilm)

Facebook: [/KUBOILFILM](https://www.facebook.com/KUBOILFILM)

[#KuboELaSpadaMagica](https://twitter.com/KuboELaSpadaMagica)

WWW.KUBOILFILM.IT

Durata: **101 minuti**