

## I PRIMITIVI *EARLY MAN*

### Scheda per i più grandi

*(Scheda a cura di Gloria Pera)*

#### **CREDITI**

**Regia:** Nick Park.

**Soggetto:** Nick Park.

**Sceneggiatura:** Mark Burton, James Higginson, John O'Farrell, Nick Park.

**Fotografia:** Charles Copping, Dave Alex Riddett, Paul Smith, Peter Sorg.

**Montaggio:** Sim Evan-Jones.

**Responsabili animazione:** Will Becher, Merlin Crossingham.

**Scenografia:** Matt Perry.

**Musiche:** Harry Gregson-Williams, Tom Howe.

**Doppiatori originali:** Eddie Redmayne (Dag), Timothy Spall (capo Bobnar), Mark Williams (Barry), Richard Webbe, Tom Hiddleston (Lord Nooth), Maisie Williams (Ginna), Richard Ayoade (Treebor), Johnny Vegas (Asbo), Selina Griffiths (Magma), Simon Greenall (Eemak), Gina Yashere (Gravelle)...

**Doppiatori italiani:** Riccardo Scamarcio (Dag), Corrado Guzzanti (Barbo), Claudio Gregori (Grullo), Gabriele Rubini (Gordo), Salvatore Esposito (Lord Nooth), Paola Cortellesi (Ginna), Alessandro Florenzi (Dribblo), Roberto Gammino (Tremor), Monica Bertolotti (Magma)...

**Genere:** Animazione.

**Origine:** Regno Unito, Francia.

**Anno di edizione:** 2018.

**Casa di produzione:** Aardman Animations, StudioCanal, British Film Institute.

**Distribuzione (Italia):** Lucky Red.

**Durata:** 89 min.

#### **Sinossi**

All'alba dei tempi, tra creature preistoriche e natura incontaminata, la vita è perfetta per il primitivo Dag e per la sua adorabile e bizzarra tribù. La tranquillità dell'Età della Pietra viene però travolta dall'arrivo della potente Età del Bronzo, che costringe tutti ad abbandonare la propria casa.

Lo scontro tra civiltà prende la forma di un'epica sfida in un gioco di cui, fino a quel momento, Dag non aveva mai sentito parlare, a differenza dei suoi nemici, già maestri in campo grazie a Dribblo.

Contro qualsiasi probabilità di vittoria e schierandosi contro il parere del prudente e saggio Barbo, Dag insegnerà a Grullo, Gordo e agli altri imbranati cavernicoli come giocare... a calcio!

Il risultato è un completo disastro. Quando però Dag recluta Ginna, energica e appassionata tifosa, le cose iniziano a migliorare. Usando come campo di allenamento i vulcani ribollenti, i geysers fumanti e le rocce dei canyon, i primitivi imparano a superare i propri limiti e a credere in se stessi.

Nonostante i tentativi di Lord Nooth di indebolire la squadra dei primitivi, nascondendo segreti importanti sul loro passato, niente e nessuno riuscirà a fermarli.

*(Testo estratto dal pressbook del film)*

## Unità 1 - (Minutaggio da 00:00 a 04:51)

### Caratteristiche narrative

1. Dove si svolge l'inizio del film?



2. Cosa avviene all'inizio del film?

3. In quale sport si è evoluto nei secoli questo semplice gioco?

4. Cosa sta dipingendo il primitivo?

5. Come si chiamano le pitture su pietra fatte dai Primitivi?

6. Tu pratichi qualche sport?

7. Nella didascalia c'è scritto: "Alcune ere dopo...". Ma sai cos'è una "era"?

## 8. Chi è Dag?



## 9. Cosa pensano Dag e il saggio Barbo guardando i graffiti?

### ***PER SAPERNE DI PIÙ...***

*All'inizio del film viene specificato che la scena si svolge nell'età del Neo-Pleistocene. Ma che cosa significa?*

Il nome Pleistocene deriva dal greco πλεῖστος (pleistos= "il più") e καινός (kainos = "nuovo"), a indicare l'epoca più nuova nella storia del nostro pianeta, in quanto originariamente questa era considerata l'ultima suddivisione. In seguito fu aggiunto l'Olocene, l'epoca in cui viviamo.

Durante il Pleistocene i continenti attuali erano essenzialmente nelle loro attuali posizioni, e le placche sopra cui essi poggiavano, probabilmente fin dall'inizio del periodo, non si erano mosse per più di 100 km l'una rispetto all'altra.

L'evidenza scientifica indica che gli uomini evolsero nella loro forma attuale durante il Pleistocene. Il Pleistocene è la prima delle due epoche in cui è suddiviso il periodo Quaternario. È compreso tra 2,58 milioni di anni fa e 11.700 anni fa, preceduto dal Pliocene, l'ultima epoca del precedente periodo del Neogene, e seguito dall'Olocene, l'epoca in cui viviamo.

(Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/Pleistocene>)

### **Era Cenozoica**

**periodo Paleogene**

**periodo Neogene**

**periodo Quaternario**

### **Periodo Quaternario**

**Pleistocene**

**Olocene**

inferiore · Medio · Superiore

Preboreale · Boreale · Atlantico · Subboreale · Subatlantico

### **Caratteristiche visive**

## 10. A quale genere appartiene il film?

## **PER SAPERNE DI PIÙ...**

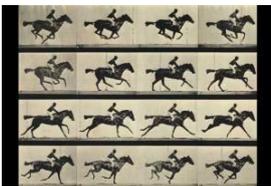
### **Sulle tecniche di animazione**

L'animazione viene solitamente prodotta mediante disegni animati o animazioni a passo uno.

Le animazioni, disegnate su carta, oppure prodotte con la computer grafica, possono essere fruite tramite una vasta gamma di metodi. A partire dal semplicissimo flipbook (un blocchetto di fogli), ai macchinari del precinema, alla pellicola cinematografica, al video, sino ai sistemi digitali oggi in commercio.

### **L'animazione stop motion**

L'animazione stop motion (letteralmente, in inglese: fermare il movimento) racchiude moltissime tecniche, che possono sembrare completamente differenti a prima vista, ma che in realtà sono molto simili, cambia solamente il materiale usato per fare le animazioni e qualche particolare accorgimento tecnico. Solitamente si fotografa l'oggetto da animare, poi si fa compiere un leggero movimento all'oggetto e si esegue un altro scatto, e così via. La sequenza di scatti proiettata velocemente dà l'idea di un movimento continuo.



Es.: *Animal Locomotion* (di Eadweard Muybridge, 1887).

### **L'animazione di silhouette**

Le silhouette usate nel cinema d'animazione sono figure nere riprese di profilo (o più spesso secondo una prospettiva "egizia" che mostra contemporaneamente più punti di vista), ritagliate solitamente su di un foglio metallico, che a differenza della carta è più robusto e, quindi, più difficile da rovinare; oppure su cartoncino o, infine, combinando metallo e cartoncino.

Queste silhouette non sono figurine uniche, ma composte da articolazioni mobili e sostituibili per rendere più agevole il lavoro di animazione. Le silhouette vengono poste sopra un piano di lavoro orizzontale e retroilluminato, per conferire massima opacità al nero e luminosità ai fondali colorati, e riprese dall'alto.



Es.: *Principi e principesse* (di Michel Ocelot, 2000).

### **L'animazione di plastilina (Clay Animation)**

Questa tecnica è molto conosciuta e prevede che la plastilina venga manipolata fino a ottenere la postura desiderata, quindi, viene scattata una foto del personaggio e si prosegue nella manipolazione per ottenere il movimento successivo e così via. I busti sono spesso fabbricati in silicone per evitare che si deformino durante la fase di ripresa. In ogni caso, ogni volta che un personaggio parla si deve animare la bocca in modo diverso affinché il movimento sia sincronizzato alle parole registrate.



Es.: *Galline in fuga* (di Peter Lord e Nick Park, 2000).

### **I fogli di celluloidi (Cel Animation)**

Sottili fogli di celluloidi (cel) sui quali si disegnano i singoli movimenti; fatti scorrere davanti ad una macchina da presa danno l'illusione di un movimento fluido e continuato. Nel caso di fotogrammi colorati, su un lato del foglio si disegna il contorno della figura, su quello opposto si stende il colore. I movimenti principali vengono disegnati dal key animator, i movimenti intermedi vengono realizzati dall'intercalatore, il colore è posto, infine, dall'inchiostatore.

È una tecnica utilizzata dalla Disney, da Hanna & Barbera, da Hayao Miyazaki e nelle serie che vediamo in televisione.

### **Animazione al computer**

L'animazione digitale (o, in inglese, *computer animation*) è l'insieme delle tecnologie informatiche (software e hardware) applicate al campo dell'animazione.

(Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Cinema\\_d%27animazione](https://it.wikipedia.org/wiki/Cinema_d%27animazione))

### **Caratteristiche visive**

11. Adesso che hai letto gli approfondimenti (“Per saperne di più”), puoi dire quale particolare tecnica di animazione è stata usata in questo film?

## Unità 2 - (Minutaggio da 04:52 a 12:30)

### Caratteristiche narrative

1. Cosa è accaduto? E cosa sta osservando Dag?
2. Quali sono i motivi dell'invasione?
3. Cosa accade a Dag?
4. Cosa fa Dag quando viene scoperto?

### I cavernicoli

5. Scrivi una didascalia che descriva i seguenti personaggi:



Tremor: .....



Magma: .....



Grullo: .....



Gordo: .....



Barbo: .....

***PER SAPERNE DI PIÙ...***

L'Età del Bronzo indica, rispetto a una data società preistorica o protostorica, il periodo caratterizzato dall'utilizzo sistematico ed esteso della metallurgia del bronzo che, per quanto riguarda l'Europa, si estende dal 3500 a.C. al 1200 a.C. circa. Tale utilizzo potrebbe essere basato sulla fusione locale di rame e di stagno estratti dai minerali oppure, come nel caso della Scandinavia, dal commercio del bronzo dalle aree di estrazione e/o produzione verso altre zone.

**Caratteristiche sonore**

**Ascolta attentamente**

6. Scegli l'aggettivo più adatto per descrivere la musica che accompagna la sequenza:

Allegra	
Paurosa	
Leggera	
Epica	

Caratteristiche visive

**Osserva attentamente**

7. Chi sta guardando?



..... sta guardando.

8. Cosa sta guardando?



Sta guardando .....

9. Come viene chiamata questa ultima inquadratura che esprime lo sguardo del personaggio?

10. Guardando bene la scena di “osserva attentamente” hai notato se questa soggettiva è una inquadratura fissa o mobile? Se è mobile, come si chiama questo movimento della macchina da presa?

**Unità 3 - (Minutaggio da 12:31 a 16:04)**

**Caratteristiche narrative**

1. Chi è Lord Nooth?



Lord Nooth è: .....

.....

2. Chi è Dribblo?



Dribblo è: .....

.....

3. Chi è Ginna?



Ginna è: .....

.....

#### 4. Cosa accade nella storia?

### Caratteristiche visive

5. Se riguardi la sequenza dell'Unità 3, noterai che all'inizio la scena si svolge nella stanza di Lord Nooth che fa il bagno, massaggiato, a sua insaputa, da Grugno; poi, la scena passa sul campo da calcio dove Ginna e Dag scappano dai soldati e, nuovamente, ci ritroviamo nella stanza di Lord Nooth in cui Grugno suona l'arpa. Come si chiama questo tipo di montaggio?

### **PER SAPERNE DI PIÙ...**

#### **Il linguaggio particolare del gioco del calcio.**

«Che modulo adottate? 4-4-2 o 4-3-3?» chiede Ginna. «Marcate a uomo o giocate a zona?». Il modulo è la disposizione in campo dei giocatori.



“Marcare a uomo”: consiste nell'attribuire a ogni giocatore un avversario da marcare.

“Giocare a zona”: consiste, invece, nell'attribuire a ogni giocatore una zona di campo da presidiare.

## Unità 4 - (Minutaggio da 16:05 a 18:46)

### Caratteristiche narrative

1. Che cosa è accaduto?

Metti in ordine gli eventi che sono avvenuti prima della sequenza dell'Unità 4:

- *Lord Nooth cerca di scoraggiare Dag rivelandogli che, sebbene i suoi antenati abbiano inventato il calcio, erano dei pessimi giocatori.*
- *Fortunatamente, la squadra convince Dag a fare almeno un tentativo e la partita contro il Real Bronzio ha inizio.*
- *Con l'avvicinarsi del giorno della partita, la squadra di Dag fa enormi progressi.*
- *Dag cede alle pressioni di Lord Nooth e rinuncia a giocare la partita; in cambio, solo lui dovrà lavorare nelle miniere, mentre la sua tribù rimarrà nelle badland.*
- *Nel frattempo, Lord Nooth riceve un messaggio dalla Regina Suprema, la quale lo rimprovera per l'accordo stretto con i cavernicoli.*

1	
2	
3	
4	
5	

2. Come termina la partita?

3. Chi segna il goal decisivo?

4. Perché riescono a vincere i Primitivi?

5. Quali sono le parole della regina riguardo alla partita disputata dai Primitivi?

6. Come termina il film?

7. Sei d'accordo con le seguenti affermazioni? Fai le tue riflessioni.

Questo film è la storia di un riscatto sociale, attraverso cui ci viene mostrato che non sempre il progresso tecnologico (in questo caso, l'Età del Bronzo rispetto all'Età della Pietra) corrisponde esattamente a un vero progresso, anzi, talvolta, è esattamente l'opposto.

Ne *I primitivi* vengono, dunque, rivolte alcune critiche alla nostra società, dove la tecnologia è diventata più importante degli stessi rapporti sociali e umani; contemporaneamente, notiamo sempre più un eccessivo individualismo delle persone. Un'opera, inoltre, che dimostra come la tenacia, l'unione e la solidarietà tra le persone possano essere di fondamentale importanza per la sopravvivenza della comunità stessa.

### Caratteristiche visive

8. Il replay (la ripetizione delle immagini di una fase particolarmente importante, come oggi lo conosciamo nelle telecronache calcistiche), nell'Età del Bronzo è sostituito con:

.....



### **Le inquadrature**

9. Campi e piani. Com'è inquadrato il giocatore? Definisci le seguenti inquadrature:



A

.....



B



C



D