

I PRIMITIVI *EARLY MAN*

Scheda per i più piccoli

(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. Completa le risposte delle seguenti domande:

- Dove si svolge l'inizio del film?

Sulla Terra, dove attualmente si trova la città di, in Inghilterra.



- Cosa avviene all'inizio del film?

Un meteorite a forma di crea un grosso cratere. I primitivi se lo passano con i

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

Nel gioco del

- Cosa sta dipingendo il primitivo?

I compagni che tirano calci alla palla per mandarla in

- Come si chiamano le pitture su pietra fatte dai Primitivi?

.....

2. Tu pratici qualche sport?

PER SAPERNE DI PIÙ...

Nella didascalia c'è scritto "Alcune ere dopo...": ma cosa è una "era"?

"Era" è una parola usata comunemente per indicare un lungo periodo di tempo, delimitato da eventi che possono cambiare la storia in maniera significativa.

3. Chi è Dag?



4. 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

inferiore · Medio · Superiore

Olocene

Preboreale · Boreale · Atlantico · Subboreale · Subatlantico

Caratteristiche visive

5. 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'inchiostratore.

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)

Caratteristiche visive

6. 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. Unisci con una linea la domanda alla risposta corretta:

Cosa è accaduto? E cosa sta osservando Dag?		Vogliono derubare i primitivi delle terre e dei minerali.
Quali sono i motivi dell'invasione?		Dag cade accidentalmente in un cesto e giunge nella città governata da Lord Nooth; nel tentativo di fuggire e tornare nella valle della sua tribù, Dag viene scambiato per un giocatore di calcio, dopo essere finito nello spogliatoio della squadra del Real Bronzio.
Che cosa accade a Dag?		Di fronte alla platea, Dag stringe un accordo con Lord Nooth: se lui e la sua tribù riusciranno a sconfiggere i campioni dell'Età del Bronzo, Lord Nooth dovrà restituire loro la valle; in caso contrario, dovranno lavorare nelle miniere.
Cosa fa Dag quando viene scoperto?		Dag, insieme al cinghiale Grugno, osserva le attività degli invasori. Infatti, una notte, la tribù viene attaccata e costretta alla fuga dall'esercito di Lord Nooth, il quale proclama ufficialmente la fine dell'Età della Pietra a favore dell'Età del Bronzo.

I cavernicoli

2. Metti la didascalia corretta accanto alle immagini dei personaggi utilizzando le seguenti definizioni:

- *un cavernicolo dalla fame insaziabile*
- *di notevole statura ma dal carattere gentile e fragile*
- *il saggio e paziente capo della tribù*
- *dalla mente non molto brillante*
- *l'autoritaria mamma di Tremor*



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

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

Allegra	
Paurosa	
Leggera	
Epica	

Caratteristiche visive

Osserva attentamente

4. Chi sta guardando?



..... sta guardando.

5. Cosa sta guardando?



Sta guardando

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

Caratteristiche narrative

1. Inserisci le seguenti parole nelle descrizioni dei personaggi:

egoista tenace presuntuoso appassionata denaro giocatori

Chi è Lord Nooth?



Lord Nooth è il governatore della Città del Bronzo. Pomposo ed, è un tiranno amante del e del lusso.

Chi è Dribblo?



Dribblo è il capitano della squadra del Real Bronzo. Vanesio e, è uno dei di punta.

Chi è Ginna?



Ginna è una ragazza e schietta. Grande di calcio, sogna di diventare una giocatrice professionista, ma, essendo una donna, non può giocare nelle squadre locali.

2. Vero o falso?

Cosa accade nella storia?	VERO	FALSO
Dag e Grugno decidono di intrufolarsi, di notte, nel campo da calcio della Città del Bronzo per rubare alcune palle, dal momento che la loro unica palla si è bucata. La loro missione ha un esito positivo grazie all'aiuto di Ginna. Ginna, inoltre, si offre di allenare la squadra di Dag, affermando che loro potrebbero vincere perché lavorano di squadra, mentre i membri del Real Bronzio sono perlopiù individualisti.		

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.



4-3-3



4-4-2

“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?

Caratteristiche visive

7. 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

8. Vicinissimo, vicino o lontano. Com'è inquadrato il giocatore? Definisci le seguenti inquadrature:



A



B



C



D
