

L'ERA GLACIALE



- **Co-regia:** Carlos Saldanha
- **Produzione:** Lori Forte per Blue Sky Studios, Fox Animation Studios
- **Sceneggiatura:** Michael Wilson, Michael Berg, Peter Ackerman
- **Scenografie:** Brian P. McEntee
- **Supervisore montaggio:** John Carnochan
- **Musiche:** David Newman
- **Interpreti/voci ed. originale:** Ray Romano (*Manny*), John Leguizamo (*Sid*), Denis Leary (*Diego*), Goran Visnjic (*Soto*), Jack Black (*Zeke*)
- **Voci ed. italiana:** Leo Gullotta (*Manny*), Claudio Bisio (*Sid*), Pino Insegno (*Diego*)
- **Durata:** 81 min.
- **Distribuzione:** ARCO FILM

Ice age
Stati Uniti, 2002
di Chris Wedge



SINOPSI

Alle soglie dell'era glaciale, circa ventimila anni fa, la Terra è un paradiso preistorico popolato di mammiferi grandi e piccoli. Certi di trovarvi salvezza, tutti gli animali cominciano a migrare verso Sud, eccezione fatta per uno schivo mammoth di nome Manfred – Manny per gli amici – e per un bradipo d'insanabile pigrizia, Sid, talmente importuno da venir abbandonato anche dalla propria famiglia. Quando il caso decide l'incontro tra queste due atipiche e incompatibili creature, Manfred tenta in ogni modo di liberarsi dello scocciatore, ma ottiene soltanto di venir coinvolto da Sid nel salvataggio di un neonato. La famiglia del piccolo è stata attaccata da un branco di tigri dai denti a sciabola, e la madre, che è riuscita miracolosamente a metterlo in salvo, lo affida alle loro cure prima di morire. Mentre questo insolito terzetto si avventura nel paesaggio immenso e desolato ricoperto dai ghiacci, alla ricerca della famiglia del piccolo d'uomo, a loro insaputa, uno scoiattolo preistorico di nome Scrat affronta le insidie dell'era glaciale cercando di seppellire una ghianda, la sua unica speranza di sopravvivere.

Nonostante il suo sarcasmo iniziale, Manny aiuta più volte Sid a togliersi dai pasticci e i due diventano complici, uniti di fronte alle necessità della causa comune. Ben presto al loro viaggio si unisce Diego, una delle tigri del branco incaricata di catturare il bambino, che li convince di essere in grado di individuare gli esseri umani molto più rapidamente di loro. Nel corso di un viaggio avventuroso in cui i quattro sfuggiranno alle valanghe, combatteranno per il cibo con un branco di uccelli preistorici, verranno catapultati su montagne russe fatte di canaloni e ponti di ghiaccio, un inatteso legame si svilupperà tra loro. Insospettabilmente, i compagni di viaggio si salderanno in un'amicizia profonda e Diego si troverà in conflitto con il suo piano che prevede un'imboscata. Dovrà decidere se continuare nel suo malvagio intento oppure sfidare i suoi simili ed aiutare la sua nuova 'famiglia' a portare a termine la missione. A vincere sarà lo spirito di squadra e Diego si batterà insieme agli altri contro le tigri per salvare il piccolo, che troverà finalmente l'abbraccio del padre. E mentre il terzetto, ormai indivisibile, si avvia verso lande desolate, Scrat, probabilmente, sta ancora cercando di recuperare la sua ghianda.

ANALISI DELLA STRUTTURA

L'*Era Glaciale* è un cartone animato interamente digitale, realizzato dal regista Chris Wedge, premio Oscar per il cortometraggio d'animazione *Bunny* e mente creativa dei Blue Sky Studios, la risposta della 20th Century Fox al duopolio Pixar (Disney)/Dreamworks (S. Spielberg). Ormai la sfida tra le *major* americane sul terreno della produzione di cartoni animati si gioca tutta sulla *computer graphic*. Il successo planetario di film realizzati con questa tecnica, da *Toy Story*, *A Bug's Life*-*Meganimondo*, *Z la formica*, fino ai più recenti *Shrek* e *Monsters & Co.*, ha dimostrato che il digitale ha raggiunto ormai livelli di indubbia spettacolarità riscuotendo il favore di un pubblico di bambini e di adulti. Non si tratta solo dell'altissima qualità degli effetti speciali, ma anche dell'elasticità e della fluidità dei movimenti, della precisione figurativa dei personaggi e della straordinaria tridimensionalità raggiunta da queste immagini. Insomma, la computer grafica è più realistica dei cartoni animati realizzati alla vecchia maniera, restituisce a questi pupazzi tridimensionali una loro vita autonoma e permette agli ideatori di creare veri e propri personaggi a tutto tondo. Come non considerare i protagonisti dell'*Era Glaciale* veri e propri *characters*, dotati di un'anima e di un preciso profilo psicologico?

Del resto anche l'ambiente non è solo uno sfondo, nel racconto la natura si trasforma in presenza e i sentimenti diventano credibili. Il film tra l'altro è ambientato in paesaggi tipicamente nordamericani, e il commento musicale richiama brani della tradizione etnica dei nativi. Il realismo delle montagne di ghiaccio, e dei paesaggi desolati è stato reso possibile grazie alla sofisticata tecnica del *ray tracing*, una specie di fotografia digitale in grado di simulare la complessità della luce reale, imitandone la matrice di colori e ombre. In questo modo il paesaggio e i personaggi stessi perdono la freddezza e la rigidità di certi cartoon e diventano più emozionanti, invitanti e tangibili.

Senza dubbio la tecnica da sola, se priva di inventiva, resta poca cosa. E lo schermo è popolato da sentimenti, personalità e narrazione più che da grandi effetti speciali. Nonostante dal punto di vista figurativo il disegno sia più semplice e pulito rispetto ai film Pixar/Dreamworks, alla fine la stilizzazione e l'umorismo dei personaggi vincono sulla tecnologia.



L'avventura di Manny, Sid e Diego, che devono riportare un cucciolo d'uomo alla sua famiglia e lungo la strada diventano amici, sorta di *road movie* ante litteram, non ha in sé nulla di nuovo. In realtà la prima intuizione geniale è quella di ambientare la storia tra i ghiacci preistorici, che forniscono uno spunto originale evitando però di cadere nella trappola degli ormai abusati dinosauri spielberghiani. Per ammissione dello stesso regista "L'era glaciale è un mondo per noi assolutamente alieno, in cui era perciò possibile dar libero sfogo alla nostra immagina-



zione". Ma se la trama è semplice – a tratti ricorda molto da vicino la favola de *Il libro della giungla* con Mowgli-cucciolo d'uomo adottato da una 'famiglia' di animali – l'immaginazione ha dato il meglio di sé nella creazione dei personaggi.

I tre originali protagonisti formano un perfetto esempio di moderna famiglia 'allargata', che riesce a coesistere nonostante le evidenti differenze di 'razza', carattere e abitudini di vita. Manny, il mammoth burbero e sarcastico dal cuore tenero è il leader del gruppo, il vero 'padre adottivo' del piccolo, che cura con insospettabile tenerezza. La sua natura solitaria e scontrosa ha radici nel passato. In una scena visivamente molto bella in cui alcune incisioni rupestri si trasforma-



no per lui in dolorosi ricordi, capiamo che anche Manny una volta aveva una famiglia, sterminata dall'uomo cacciatore, e che in quel bambino vede probabilmente l'immagine del suo cucciolo.

Per Sid invece, bradipo indolente ma dotato di un'irresistibile comicità, il piccolo diventa ben presto una mascotte, un alleato con cui progettare scherzi. Opportunista quanto basta, all'inizio Sid vede in Manny qualcuno in grado di proteggerlo dalle insidie della dura vita tra i ghiacci. Col tempo però tra i due si sviluppa un rapporto simile a quello tra fratelli, fatto di battute e dispetti, ma anche di profonda complicità. E Sid, con la sua goffa andatura e la battuta sempre pronta, è sicuramente il personaggio più riuscito, vuoi per l'originalità dell'animale scelto – è la prima volta di un bradipo sullo schermo – ma soprattutto per la caratterizzazione visiva, due enormi occhi sporgenti e dei dentoni irregolari.

Diego, la tigre dai denti a sciabola, visivamente meno originale degli altri perché ricorda troppo l'estetica Disney de *Il re leone*, rappresenta il pericolo, l'insidia del male e dell'inganno. Anche il suo personaggio nasconde però un lato buono. Il forte spirito di gruppo creatosi tra loro – Manny rischierà addirittura la vita per salvarlo – riesce a redimerlo in un finale che recupera appieno i toni morali della favola.

E la morale del film ci dice che è il gruppo e non l'individuo a vincere su tutto, la natura avversa sotto forma di glaciazione, e su tutti, le prove che i tre devono superare per portare a termine la loro missione. È la tolleranza, in tempi come quelli attuali non nuoce ripeterlo, il collante di ogni società.

C'è un quarto personaggio che lo spettatore difficilmente dimenticherà: è Scrat, incrocio fra un topo e uno scoiattolo, che ritorna nel film a intervalli regolari come una striscia comica indipendente dalla narrazione. Il suo accanimento nel voler seppellire la ghianda e le catastrofiche conseguenze dei suoi gesti, ricordano da vicino le disavventure dello sfortunato Willy Coyote.

Non manca in questo gioiellino dell'animazione digitale, la contaminazione dei generi cinematografici. Oltre ad avere tutte le caratteristiche del film d'avventura, troviamo la commedia, il *bildungsroman*, il dramma e addirittura il musical, nella scena esilarante in cui il quartetto deve combattere contro un branco di "dodi", uccelli preistorici, che per difendere il magro bottino di tre angurie inscenano un balletto sfrenato e coinvolgente.

ITINERARI DIDATTICI

L'ambientazione

1. L'era glaciale, verificatasi nel Quaternario, ha portato con sé enormi cambiamenti climatici, primo fra tutti la scomparsa di una grande quantità di animali primitivi, tra cui i mammut. Approfondisci l'argomento delle glaciazioni insieme con i tuoi insegnanti.
2. Analizza il paesaggio dal punto di vista linguistico: si tratta di un semplice sfondo alle avventure dei personaggi o pensi che possa avere una funzione diversa?
3. Pur scegliendo un'epoca lontanissima dalla nostra a livello temporale, il regista si è ispirato per il paesaggio del film agli incontaminati scenari del Nord America e del Canada. Pensi che l'ambientazione del film sia sempre realistica, oppure compaiono luoghi e scene di pura fantasia?

I Personaggi

1. Descrivi la personalità di Manny, Sid e Diego. Secondo te questi personaggi cambiano e si evolvono nel corso del film? Se sì, a cosa sono dovuti i loro cambiamenti?
2. Ti sembra che i tre animali abbiano caratteristiche umane? Se sì, quali? Spiega perché.
3. Qual è secondo te il ruolo di Scrat nel film? Trovi che il suo personaggio aggiunga qualcosa al racconto? Motiva la tua risposta.
4. Perché le tigri dai denti a sciabola danno la caccia al piccolo d'uomo?
5. Qual è il rapporto che lega i tre animali al neonato? E quale invece il rapporto che li lega tra loro alla fine del film, una volta restituito il piccolo al suo papà?





ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

1. All'inizio del film le tigri parlano di vendetta nei confronti dell'uomo. Anche Manny ha subito nel passato una dolorosa perdita, la sua famiglia è stata infatti sterminata dai cacciatori. Come ha reagito lui a questo episodio e qual è ora il suo atteggiamento nei confronti degli uomini? Rifletti e commenta.
2. *L'era glaciale* è stato realizzato interamente con la tecnica della computer grafica. Quali sono secondo te le differenze tra un cartone animato tradizionale e uno in 3D? Quale tecnica preferisci e perché?
3. Il regista Chris Wedge ha definito il suo film "una commedia sul pericolo". In che forme si manifesta il pericolo per ognuno dei personaggi (Manny, Sid, Diego, Scrat, e il piccolo neonato)? Condividi questa definizione?
4. Uno dei messaggi del film è che "l'unione fa la forza". Solo insieme i tre amici riescono a superare tutti gli ostacoli, a sopravvivere alla terribile glaciazione e a portare in salvo il piccolo. Anche a te è capitato di superare una situazione difficile (a scuola, a casa o con i tuoi amici) grazie all'aiuto e all'appoggio degli altri? Racconta la tua esperienza.



IDEE

1. Questo film ricorda il libro *Storie di Mowgli* dello scrittore inglese Rudyard Kipling, dove un bambino viene adottato e cresciuto da un gruppo di animali e da cui è stato tratto il celebre cartone animato di Walt Disney *Il libro della giungla* (1967). Dopo aver guardato e analizzato il film con l'aiuto dei tuoi insegnanti mettilo a confronto con *L'era glaciale*.
2. Il film veicola un importante messaggio di tolleranza, poiché tre personaggi molto diversi per razza (un mammut, un bradipo e una tigre), carattere e abitudini di vita, che in natura dovrebbero essere nemici, riescono a formare un gruppo affiatato. Prova ad immaginare tu un'altra storia simile in cui personaggi molto diversi tra loro, ma uniti da una causa comune, formano un'insolita "famiglia".
3. Alla fine del film, Scrat, in uno scenario tropicale, non resiste all'impulso di ficcare la sua ghianda nelle falde di un vulcano provocando terribili conseguenze... Immagina di essere il regista e di dover scrivere il seguito di *L'era glaciale*.