

ICE AGE L'EDAT DE GEL

EL VALOR DE LA SOLIDARITAT



Proposta didàctica de Ramon Breu

FITXA DE LA PEL·LÍCULA

Títol original: Ice Age

Gènere: Dibuixos animats.

Nacionalitat : Estats Units

Any: 2002.

Direcció: Chris Wedge i Carlos Saldanha

Guió: Michael J Wilson, Michael Berg i Peter Ackerman

Productora: Fox

Producció: Lori Forte

Música: David Newman

Muntatge: John Carnochan

Disseny de la producció: Brian McEntee

Durada: 81 minuts.

SINOPSI-COMENTARI

L'acció se situa en plena època de les glaciacions, a l'Edat de Gel, quan la Terra era un món prehistòric meravellós però ple de perills. L'atzar uneix en un curiós grup diversos animals: Manfred, un mamut de cor tendre; Syd, un ós peresós esbojarrat i simpàtic; Diego, un tigre dents de sable; i al seu voltant Scrat, un esquirol obsessionat per les glans, que protagonitza una divertida introducció. Aquesta bandada es troba amb la difícil missió d'haver de protegir un nadó humà indefens - la mare del qual ha mort a causa d'un atac dels tigres - i tornar-lo a la tribu nòmada a la que pertany i que ja ha iniciat una migració a causa dels rigors del fred. Durant aquesta *road movie* aconseguixen escapar d'allaus, han de lluitar per aconseguir menjar o exposar la vida per salvar un company en problemes.

El film és una petita joia en 3D amb elements molt ben aconseguits: les passes de mamut, els moviments amenaçants del tigre, el poder comunicatiu impressionant dels ulls de l'esquirol o la corporalitat del peresós. La tendresa dels personatges humans i l'expressivitat i sentiments dels animals és una fórmula utilitzada fa molts anys, però a *Ice Age*, està realitzada amb soltesa i bon ofici.

Es tracta, doncs, d'una cinta divertida i amb força possibilitats didàctiques on els humans no parlen, però els animals sí...; amb un animal divertit i xerraire que acompanya un de més seriós (com els personatges principals de *Monsters* o de qualsevol parella clàssica com ara R2D2 i C3PO o els mateixos Stan Laurel i Oliver Hardy...); i amb una utilització de l'emotivitat i de la llàgrima en els moments claus però sense acabar sent embafadores.

CONTINGUTS QUE ES PODEN TREBALLAR

- Descobrir el trets fonamentals de les narracions clàssiques: plantejament, nus i desenllaç. Així mateix la pel·lícula ens pot servir per estudiar l'estructura clàssica de la narració d'aventures:

- a) Algú que té un problema i fa un viatge per trobar la solució.

- b) Durant el recorregut ha de superar diverses proves i demostrar el seu valor.
 - c) Troba diverses persones i objectes que l'ajudaran a aconseguir l'objectiu final.
 - d) El desenllaç serà sempre feliç
- Valoració de la generositat, de la solidaritat i de l'amistat com a actituds i comportaments positius.
 - Valoració de les accions cooperatives com a via per ajudar a aconseguir determinats objectius o resoldre un problema.
 - L'ajut a aquelles persones que el necessiten.
 - La responsabilitat i la reflexió davant els reptes quotidians.
 - Anàlisi d'algun aspecte del llenguatge audiovisual, en aquest cas el concepte *road movie* o pel·lícula-viatge; les angulacions i les pintures rupestres com antecessores del cinema.
 - El passat, la prehistòria.
 - Els animals i la seva extinció.
 - Els canvis en la natura.

FITXA D'ANÀLISI

Motivació inicial: abans de veure la pel·lícula seria convenient que els alumnes recordessin algunes lectures d'aventures que més els hagin agradat. Seria bo també que pensessin en què s'assemblen totes les narracions d'aventures pel que fa al tipus de personatges que surten i als escenaris on transcorren els fets. També es podria fer una llista de pel·lícules d'aventures que coneguem, de dibuixos o no.

Què passa?

Quin és l'argument principal? Hi ha altres històries secundàries? Cal que els nens i nenes facin un relat oral o escrit dels fets que succeeixen i que -

dependrà de l'edat - determinin el tema del film. Es tractarà de ressaltar els elements importants dels secundaris. Els elements importants seran aquells que si no haguessin succeït la història seria diferent, mentre que els secundaris són aquells que no modifiquen allò que passa.

On passa?

Els fets de la pel·lícula passen fa 20.000 anys, en uns moments en què la Terra patia una glaciació. Això ens pot suggerir algunes activitats:

Coneixement d'alguns aspectes de la Prehistòria: es podria fer un mural per col·locar-lo a classe o algun passadís de l'escola on es situarien diferents habitants de les cultures prehistòriques, paisatges de l'època, animals extingits (per exemple, com eren els mamuts, com vivien, com s'han pogut estudiar avui en dia...)

Coneixement dels paisatges gelats de la Terra: els pols, Sibèria, Groenlàndia; coneixement de les formes de vida dels seus habitants humans i animals, dels seus problemes...

A qui passa?

En aquest punt caldria parlar dels personatges i fer-ne un estudi el més aprofundit possible sobre ells: el seu aspecte, la seva manera de ser, el seu comportament, els seus valors, les seves errades, la seva evolució al llarg de la història. Suggerim, també, fer-ne un dibuix. També buscarem adjectius que qualifiquin aquests personatges:

- Manfred, el mamut.
- Syd, l'ós peresós
- Diego, el tigre dents de sable.
- Scrat, l'esquirol.
- Soto, el cap dels tigres.
- Els humans.

Després de veure la pel·lícula. Conversa-debat sobre la història que hem vist: la perfecció de les tècniques d'animació; la Terra en una època prehistòrica; els animals ja extingits; la història del nen i la seva relació amb els animals; la caracterització dels humans...

ALTRES ACTIVITATS

- 1.- Què li passa al nadó? Per què la mare el deixa a prop del mamut?
- 2.- Per què emigren els animals? Feu un dibuix d'algun paisatge de la pel·lícula. A quin paisatge actual s'assembla?
- 3.- En una determinada escena veiem un campament d'unes aus, anomenades *dodos*, que es preparen per a les grans gelades que han d'arribar. Què fan? A què us recorden? Creieu que els guionistes fan broma o critiquen alguna aspecte de la vida contemporània a través d'aquesta escena?
- 4.- Recordareu que el mamut salva el tigre de caure per un penya-segat. Després del salvament, el tigre li diu : *Per què ho has fet?* i Manfred li respon: *Tothom té cura de tothom, és una llei de la manada*. Què ús sembla aquesta frase? En l'actualitat, les persones tenen present aquesta llei?
- 5.- Per què tenim la idea que els *tigres són dolents*? Maten per sobreviure o per plaer? Saps d'altres animals que també ho facin?
- 6.- Per què Diego canvia d'opinió i acaba protegint el grup, enfrontant-se als seus companys tigres? Què l'ha fet canviar?
- 7.- A la part final de la pel·lícula sembla que Diego, el tigre, mor; però després reapareix i es parla de les set vides. Què vol dir això?
- 8.- Quins són els moments més emotius del film? Com s'aconsegueix aquesta emotivitat?
- 9.- El mamut i el tigre dents de sable són de dues espècies ja extingides. D'ossos peresosos n'hi ha molt pocs. Elaboreu un mural sobre les espècies que actualment es troben en perill d'extinció i expliqueu-ne ben clarament les causes.
- 10.- En un moment determinat, Syd, sense voler, encén foc i això causa l'admiració dels seus companys. Per què era tan important el foc en el món prehistòric? Com va canviar la Humanitat a partir de la utilització del foc?

11.- La pel·lícula està plena de panoràmiques. Què és una panoràmica? Què es pretén expressar en cinema a través de les panoràmiques?

12.- *Ice Age* és una *road movie*, és a dir, un film on se'ns explica una història a través d'uns personatges que viatgen. Hi ha un bon grapat de pel·lícules amb aquesta estructura. Podeu citar-ne alguna?

13.- Un dels moments més interessants i curiosos del film el trobem en l'escena en què el grup entra en una cova i observa unes pintures rupestres. Qui les feia aquestes pintures? Per què es pintaven?

En aquesta escena de les pintures rupestres, els guionistes fan una mena d'homenatge al cinema, perquè aquestes pintures representen el primer intent de la Humanitat per aconseguir imatges i, en ocasions, imatges mòbils com ara les pintures rupestres d'Altamira (Cantàbria), on els artistes prehistòrics pintaren bisons amb vuit potes, amb la intenció de voler expressar el moviment.

Si ho recordeu, a les parets de la cova, de sobte, els animals pintats es mouen i observem un relat. Què se'ns explica? Podem entendre millor l'actitud d'en Manfred, el mamut, a partir d'aquesta història? Com es diu en cinema el recurs que es fa servir per explicar un esdeveniment del passat?

Per cert, Syd es queixa que els óssos peresosos no *surten mai* a les pintures rupestres. Quins animals sortien? Per què? Qui sortia a les pintures era famós, com ara és famós qui surt a la televisió?

14.- Al final de la pel·lícula, quan el grup d'animals troben els humans, l'home es vol enfrontar al mamut i observem com aquesta situació es resol amb un picat des dels ulls de l'animal. Què és un picat? Quina significació té? I un contrapicat?

15.- Escriviu una continuació de la història. Què fan el mamut, el peresós i el tigre un cop han complert la seva missió?

16.- Amb l'ajut del professor o de la professora feu animacions dels personatges principals, amb plastilina o amb figures retallades; i amb una càmera de vídeo realitzeu un petit episodi de dibuixos animats.

17.- Elaboreu una auca que expliqui la pel·lícula. Caldrà fer un dibuix que resumeixi cada seqüència i a sota del dibuix hi posarem un rodolí.

