

RATCHET E CLANK

spunti didattici

EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

L'EROE DEI VIDEOGIOCHI CHE HA APPASSIONATO MILIONI DI FAN!



EVENTO AL CINEMA DAL 29 GIUGNO AL 3 LUGLIO

➤ Osserva il manifesto del film a sinistra e rispondi alle seguenti domande.

- Sapresti individuare sul poster i **protagonisti** (buoni) e gli **antagonisti** (cattivi)?

C'è qualche personaggio difficile da collocare in una sola delle due categorie?

- Osserva lo sfondo del poster. Cosa lascia indovinare sull'**ambientazione** della storia?

Ci sono scritte che confermano questo indizio?

- Nota il modo in cui è scritto il nome "Clank" (forma e colore). In che modo i caratteri scelti raccontano già qualcosa sulla natura del personaggio?

- Concentrati sulle altre scritte presenti sul manifesto. Individua:

- una scritta sulla **distribuzione** del film;
- una scritta sul **doppiaggio**;
- una scritta che fa capire da cosa è tratto il film.

➤ **DAL PICCOLO SCHERMO AL GRANDE SCHERMO.** Guarda l'immagine a destra: è tratta dal videogioco *Ratchet e Clank*, da cui deriva il film di animazione.

Ricordi alcune immagini simili del film, che sembrano ispirarsi a questa schermata? (Indizio: ripensa alle scene nel quartier generale dei ranger galattici).

➤ **TRAILER E TRAILER.** Ti indichiamo il link Youtube del trailer del film:

<https://youtu.be/tjlcMzyWqcs>

- **Prima di vederlo:** prova ad immaginare almeno tre scene che inseriresti nel trailer.
- **Dopo averlo visto:** cerca il trailer del gioco Ps4 e confrontalo con quello del film. Quali differenze ci sono secondo te?



RATCHET E CLANK

spunti didattici

PERSONAGGI E STORIA

➤ **PIANI E PIANETI.** Il film inizia con un discorso del malvagio **Drek** ai sopravvissuti del suo pianeta, Quartu. In realtà, però, i piani di Drek saranno perfettamente comprensibili soltanto a metà film, quando i ranger galattici riusciranno ad entrare nel Deplanetizzatore. **Quali sono questi piani?**

- distruggere tutti i pianeti dell'universo, per pura cattiveria
- diventare il nuovo capo dei ranger galattici
- disintegrare alcuni pianeti ed usarne i frammenti per costruirne uno nuovo

➤ Nel corso del racconto, si scopre che il vero cattivo è il **Dottor Nefarious**.

- Perché è diventato cattivo? Cosa faceva prima di trasformarsi in uno scienziato pazzo?
- In che modo Nefarious si sbarazza di Drek?
- Quali sono, invece, i piani di Nefarious? E come vengono sventati?

➤ **ERO... UN EROE.** A capo dei ranger galattici, il **capitano Qwark** viene considerato, ma soprattutto si considera, un eroe. Eppure, nel corso della storia, dimostra di non essere né un buon capitano, né un vero eroe. **Perché? Quali sono i suoi errori e i suoi difetti? Come dovrebbe essere, invece?**

QWARK NON È UN BUON RANGER PERCHÈ...



PER ESSERE UN BUON CAPITANO ED UN EROE, DOVREBBE...

➤ *"I grandi eroi fanno grandi cose"*. Questa è l'idea di Ratchet. Nel corso della vicenda, avrà modo di cambiare idea, anche grazie ad una saggia frase del suo capo, **Grimroth**. La ricordi?

Completa la vignetta a destra.

PER ESSERE UN EROE, NON DEVI FARE GRANDI COSE, MA SOLO.....

.....

.....



➤ **RATCHET E CLANK.** "Amicizia" è una delle parole chiave del film. I due protagonisti si integrano bene, perché hanno degli aspetti in comune, ma anche delle differenze che li rendono complementari. Quali? **Completa lo schema in basso.**



IN COMUNE HANNO...

SI COMPLETANO PERCHÈ...



RATCHET E CLANK

spunti didattici

CAPIRE IL CINEMA

➤ **CINEMA E VIDEOGIOCHI.** Leggi il brano nel box a quadretti. Si tratta di un passaggio tratto da una recensione cinematografica di un noto critico (Gabriele Niola, da *Mymovies.it*). In seguito, svolgi l'esercizio di comprensione in basso scegliendo l'opzione corretta per ognuno dei due spunti.

3

Ratchet & Clank, il film, si propone a tutti gli effetti come la logica prosecuzione dei giochi, ne ha le medesime luci, le stesse inquadrature, il medesimo tono dei colori e stile visivo. Il fattore di adattamento allora sta unicamente nella storia, nelle interazioni tra personaggi e nei tempi delle battute o delle gag, molto più simili agli altri film animati che ai videogiochi.

Secondo il critico cinematografico, il film ha in comune con i videogiochi:

- battute ed effetti comici
- l'aspetto visivo
- luci e inquadrature, ma non i colori

Dal brano dell'articolo, s'intuisce che, secondo chi scrive, il film si distacca dal videogioco:

- nello sviluppo di storia e personaggi
- nello stile dell'animazione
- mai: in tutto, è la logica prosecuzione

➤ **GENERI DEL CINEMA, GENERI DELL'ANIMAZIONE.** *Ratchet e Clank* viene definito un film di animazione rispetto al modo in cui è realizzato. Rispetto alla storia che racconta, potrebbe essere definito un film d'avventura, meglio ancora, di **fantascienza**.

- Da buon racconto di fantascienza, il film utilizza una serie di parole che non esistono: oggetti super-tecnologici mai inventati, luoghi immaginari e tanto altro. **Sapresti dare una definizione di ognuna delle parole in basso?**

DEPLANETIZZATORE

PROTO-TUTA

TELETRASPORTO

OLOMASCHERA

NOVALIS

SCANNER DI MOVIMENTO

LOBAX

➤ **CREDITS.** In chiusura del film, compaiono i cosiddetti *credits*, ossia delle informazioni su chi ha contribuito alla realizzazione del film, in particolare i doppiatori ed i rispettivi personaggi. Subito dopo, però, viene inserita ancora una breve scena: **quale? Prova a raccontarla.**

- Immagina di dover scrivere il **sequel** di Ratchet e Clank, cioè il prosieguo, un altro film collegato alla storia precedente o comunque con gli stessi personaggi. A partire dall'ultima scena, scrivi il tuo **sogetto** (ossia, un breve racconto che illustra la trama del film).

