



gioco di ruolo

GIOCO DI RUOLO

PREMESSA

Il 'gioco di ruolo del cinema' fa parte del progetto "Ciak, motore, azione... Goal" che propone il linguaggio filmico e audiovisivo come strumento didattico nell'educazione all'inclusione della diversità e della disabilità, nell'impegno di formare cittadini consapevoli e aperti al confronto.

In particolare, il progetto ha l'obiettivo di trasmettere i focus di tre importanti Sustainable Development Goals (SDGs) previsti dall'Agenda 2030: il n°4 (Istruzione di qualità per tutti), il n°10 (Ridurre le disuguaglianze) e il n°11 (Città e comunità sostenibili).

Grazie all'efficacia di registri tipici del linguaggio audiovisivo e a materiali didattici in cui la fruizione cinematografica diventa modello di edutainment consapevole, si possono approfondire i temi cardine dello Sviluppo Sostenibile, promuovendo percorsi realmente inclusivi fondati sulla centralità dello studente.

Il gioco di ruolo che segue si propone come uno di questi percorsi.

INTRODUZIONE AL GIOCO

Hai mai desiderato recitare, essere un grande regista o, più in generale, far parte della produzione di un film? Con questo gioco potrai esaudire questi desideri affrontando in gruppo le fasi necessarie per la realizzazione di un cortometraggio.

Il gioco di ruolo del cinema si può svolgere in qualunque ambiente purché gli spazi siano consoni al numero dei ragazzi.

Dura circa un'ora e può coinvolgere un qualunque numero di partecipanti che si divideranno equamente in più squadre.

Le squadre rappresentano diversi studi di produzione e il loro obiettivo è quello di produrre un film (cortometraggio) della durata massima di tre minuti che potrà concorrere al festival di "Ciak, Motore, Azione... Goal".

Come conclusione del gioco è possibile formare una apposita giuria che deciderà infatti quale sarà la pellicola vincente.

PREPARAZIONE

Dal sito http://ciakmotoreazionegoal.cervelliribelli.it/wp-content/uploads/2019/05/ciak_azione_goal_carte_gioco.pdf deve essere scaricato, stampato e ritagliato il mazzo di carte utile per lo svolgimento del gioco.

Si consiglia di utilizzare come supporto per la stampa dei cartoncini o di incollare le carte sopra un supporto rigido.



SCOPO DEL GIOCO

Realizzare, entro il tempo stabilito, un cortometraggio seguendo quanto suggerito dalle carte.

COME SI COMINCIA

Vengono formate le squadre con un metodo casuale.

Ogni squadra sceglie un portavoce (Il Produttore) ed un nome che rappresenti la propria casa cinematografica.

Gli animatori dividono le carte per tipologia e le mescolano.

Ogni squadra pesca lo stesso numero di carte (es. se le squadre sono 4 ogni squadra pesca: 6 carte TRAMA, 2 carte GENERE, 1 carta TROUPE).

Se le squadre sono più di 4, si possono unire più mazzi.

Ad ogni gruppo viene distribuito il seguente materiale:

- **Forbici**
- **Pennarello grande nero**
- **Fogli di carta A4**
- **Pinzatrice**

In aggiunta, eventualmente, viene fornito quanto previsto dalle carte Bonus (vedi carte TROUPE).

LE CARTE

Il mazzo, composto da 40, carte è così suddiviso:



- **24 carte Trama** (che saranno utilizzate per la creazione della trama)
- **8 carte Genere** (che indicheranno a quale genere appartiene il film)
- **8 carte Troupe** (che doneranno speciali bonus)

CARTE TRAMA

Sopra ogni carta è indicato un oggetto che, una volta scelto, dovrà essere inserito nella Trama.

- | | | |
|--------------|--------------|----------------|
| 1. MELA | 9. CHIAVE | 17. QUADRO |
| 2. BAULE | 10. COLLANA | 18. FAZZOLETTO |
| 3. BANCONOTE | 11. MARTELLO | 19. TELEFONO |
| 4. VASO | 12. PISTOLA | 20. OCCHIALI |
| 5. RADIO | 13. COMPUTER | 21. MAPPA |
| 6. OSSO | 14. OROLOGIO | 22. CACTUS |
| 7. SCARPA | 15. PENTOLA | 23. SASSO |
| 8. LIBRO | 16. LAMPADA | 24. BOTTIGLIA |

CARTE GENERE

Ogni carta indica un genere cinematografico che dovrà essere rispettato per la realizzazione del film.

1. HORROR
2. STORICO
3. COMMEDIA
4. WESTERN
5. FANTASCIENZA
6. ROMANTICO
7. THRILLER
8. MUSICAL

CARTE TROUPE

Ogni carta regalerà uno speciale bonus:

1. PRODUTTORE (il film può durare 30 secondi in più)
2. REGISTA (permette di scegliere un qualunque genere indipendentemente dalle carte pescate)
3. SCENEGGIATORE (fornisce al gruppo un bloc-notes e una penna)
4. SCENOGRFO (fornisce al gruppo un rotolo di scotch da pacchi)
5. COSTUMISTA (fornisce al gruppo uno scatola di pennarelli colorati)
6. ATTORE (un animatore può essere scritturato come attore)
7. FONICO (permette l'utilizzo di musica per la colonna sonora)
8. TROVAROBE (permette l'utilizzo di un oggetto anche se non presente nelle carte pescate)

SVOLGIMENTO

Per la realizzazione del proprio cortometraggio si dovranno utilizzare almeno 5 oggetti tra quelli indicati nelle carte TRAMA.

Esempio la squadra A ha pescato le seguenti carte TRAMA:

- MELA
- BAULE
- BANCONOTE
- VASO
- RADIO
- TELEFONO

Dovrà sceglierne 5 e scartarne 1.

Le carte GENERE:

- HORROR
- COMMEDIA

Dovrà sceglierne 1 e scartare la rimanente.

La carta TROUPE: "Sceneggiatore" il cui bonus fornisce al gruppo un bloc-notes e una penna da utilizzare per scrivere la propria sceneggiatura.

LA SCENEGGIATURA

La prima fase consiste nel creare la sceneggiatura sulla quale sarà basato il cortometraggio. Tutti si prodigano per proporre le proprie idee e ad arrivare ad un risultato che soddisfi l'intero gruppo. Va tenuto conto della durata (3 minuti) prevista per la realizzazione del filmato, degli spazi e dei mezzi a disposizione, del numero degli attori, degli oggetti obbligatori e del genere previsto.

Un soggetto di esempio, scritto a partire dagli oggetti di cui sopra, potrebbe essere:

Attori: MARIO, RIGATTIERE, UOMO, DONNA
Ambienti: SOFFITTA, NEGOZIO DEL RIGATTIERE
Oggetti: TELEFONO, BAULE, VASO, BANCONOTE, RADIO
Genere: HORROR

Mario è disperato perché al gioco ha perso molti soldi, è pieno di debiti e sta pensando a cosa fare quando riceve una strana telefonata (TELEFONO): una voce mai sentita prima gli parla di un (BAULE) in soffitta. Incuriosito sale la scala e sotto vecchie coperte trova un logoro baule.

Dentro c'è solo un (VASO) che pare antico e forse potrà ricavarci qualcosa portandolo dal rigattiere.

Mario va dal rigattiere il quale gli offre pochi soldi (3 BANCONOTE)

Prova a contrattare ma l'uomo è irremovibile e prende in giro Mario. Quest'ultimo, colto da un eccesso di rabbia, scaraventa il vaso in testa al rigattiere, uccidendolo.

Dopo aver constatato con orrore di essere diventato un assassino, Mario nasconde il corpo nella stanza vicina ma non ha nemmeno il tempo di rendersi conto di quanto è successo che entra nel negozio un cliente. Mario va dietro il bancone facendo finta di essere il rigattiere.

Il nuovo venuto gli mostra un vaso identico a quello che aveva trovato lui chiedendogli se è interessato all'acquisto... Mentre Mario osserva il vaso, l'uomo gli racconta di aver ricevuto una telefonata. Uno sconosciuto gli aveva indicato la collocazione del vaso.

Mario, atterrito da quanto sta accadendo, gli porge le tre banconote che erano ancora sul tavolo ma l'uomo rapito da un'improvvisa rabbia lo colpisce a morte con il vaso.

Si ripete la scena: l'uomo nasconde il corpo di Mario e va dietro il bancone, dopo qualche secondo entra una donna che stringe tra le mani un vaso...

Quel vaso.

Il cortometraggio si conclude con una (RADIO) che trasmette il programma "Miti e leggende".

Lo speaker dice: Benvenuti a Miti e Leggende, oggi vi parlerò del vaso di Pandora che si dice contenesse tutti i mali del mondo...

Per questa sceneggiatura è stata scartata la carta MELA.

ASSEGNAZIONE RUOLI E ATTIVITÀ

Una volta completata la sceneggiatura, occorre decidere i dialoghi di massima e assegnare i compiti ai vari componenti della squadra: occorre scegliere il regista, gli attori che interpreteranno i vari ruoli, il cameraman che sarà addetto alle riprese, chi preparerà la scenografia, chi reperirà gli oggetti di scena, chi, i costumi.

Utilizzando il materiale in dotazione, si dovrà dar spazio alla creatività e all'ingegno. Le doti artistiche di ognuno verranno messe alla prova!

Ogni membro della squadra potrà coprire più di un ruolo (es. scenografo e attore).

TEMPISTICHE

Occorre pianificare le attività e tenere d'occhio l'orologio se si vuol arrivare a produrre il proprio capolavoro in tempo! Tra i ruoli prevedete anche quello del Custode del tempo che, orologio alla mano, ha il compito di tenere sotto controllo le attività e informare tutti in caso di ritardo rispetto ai tempi previsti.

CIAK SI GIRA!

Gli oggetti di scena e le scenografie sono pronte? Gli attori hanno indossato i costumi? Tutti sanno quel che devono fare e dire? È il momento di girare!

Con un telefono dotato di telecamera si effettueranno le riprese: occhio alla luce e mano ferma!

CONCLUSIONI

Allo scadere del tempo tutti dovranno consegnare quanto girato. Ricordatevi di trovare un titolo evocativo per il vostro film!

Ogni gruppo dovrà indicare quali carte ha utilizzato in modo che la giuria possa verificare il rispetto delle regole.

Gli animatori raccoglieranno i cortometraggi e predisporranno il materiale per la visione (computer, tablet o lavagna LIM).

Se si è deciso di votare il miglior prodotto (non è strettamente necessario in quanto vince chi si mette in gioco), il film vincitore potrà essere eletto da una giuria formata dagli animatori (che potranno compilare una scheda e poi riferire le motivazioni della scelta) o ci si affiderà al giudizio del pubblico (che potrà votare tramite durata applausi o per alzata di mano).

In ogni caso, il giudizio sul cortometraggio dovrà tener conto di tutti gli aspetti: recitazione, trama, costumi, scene, riprese, etc.

FOCUS AGENDA 2030

In tutti i film deve essere presente un riferimento a una tematica di inclusione sociale (es il rispetto per la diversità, l'integrazione delle minoranze, la lotta al bullismo..), oppure a uno dei 17 obiettivi comuni (Goals) dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

VARIANTI

La tipologia di questo gioco di ruolo si presta a numerose varianti, eccone alcune:

- Ogni squadra inventa la trama del proprio film prima di sapere a quale genere dovrà appartenere il film stesso.
- Tutte le squadre hanno a disposizione gli stessi oggetti e devono seguire un genere comune.