

Kit

“Il Serpente bianco”

Laboratorio per insegnanti

scrittura creativa in classe



Gentile insegnante,

in questo kit troverai un percorso di laboratori interdisciplinari ispirati a miti e leggende dal mondo, costruiti sulla struttura del **viaggio dell'eroe**. Le attività sono pensate per stimolare la scrittura narrativa, la rappresentazione simbolica e la riflessione interculturale.

I laboratori possono essere utilizzati **singolarmente** oppure come **percorso completo**, a seconda delle esigenze didattiche della tua classe e della disponibilità di tempo.

Le proposte sono adatte a studenti della **scuola secondaria di primo grado** (in particolare in seconda e terza media) e del **biennio della secondaria di secondo grado**. Ogni attività prevede diversi livelli di approfondimento, risultando accessibile anche a chi sta ancora consolidando la padronanza dell'italiano.

Il laboratorio è pensato per favorire l'inclusione degli studenti **non madrelingua**, con differenti livelli di comprensione e produzione. Per questo, alla scrittura si affianca il disegno, una competenza indipendente dal livello linguistico che in questo contesto funge da ponte comunicativo efficace.

I laboratori proposti sono:

1. Discussione guidata su miti, leggende e sul viaggio dell'eroe (attività iniziale per introdurre concetti e sensibilità interculturale).
2. Mitici soggetti (scrittura sintetica e chiarezza espressiva in chiave narrativa).
3. Racconto VS sceneggiatura (scoprire le differenze tra scrittura letteraria e testo tecnico per l'audiovisivo).
4. Storyboard (tradurre le parole in immagini e sequenze visive per sostenere la comprensione).

Aggiungiamo una nota importante: se il livello di italiano di alcuni studenti non consente ancora una produzione scritta sufficiente per partecipare all'attività, si può proporre di scrivere nella lingua preferita (anche L1), e successivamente tradurre in italiano con l'aiuto di un traduttore automatico. Consigliamo, in questi casi, l'uso di **Google Traduttore** e non di un'intelligenza artificiale. Una traduzione più “grezza” può infatti stimolare un confronto sulle parole e sul loro significato, offrendo spunti per discutere le differenze tra termini affini come “rabbia” e “ira”.

Le sfumature tra sinonimi o le espressioni idiomatiche fanno parte della cultura d'adozione e non sono sempre immediatamente comprensibili per chi sta imparando l'italiano. Scrivere – e tradurre – diventa così un esercizio non solo linguistico, ma anche culturale. Autori come Jhumpa Lahiri, scrittrice americana di origini bengalesi che ha scelto l'italiano come lingua letteraria, dimostrano che non è mai troppo presto per iniziare a cercare le parole giuste.

Lessico e Definizioni semplificate

Durante l'attività potrebbero risultarvi utili le definizioni semplificate di alcuni termini, come supporto alla spiegazione in classe o come materiale da lasciare ai ragazzi. In generale consigliamo di evitare spiegazioni astratte, ma di usare molti esempi concreti, così da facilitare la comprensione di concetti complicati attraverso il contesto.

Segue un **breve glossario** dei termini più ricorrenti.

Soggetto: È un piccolo testo che racconta in modo semplice l'idea di una storia o di un film. Dice chi sono i personaggi, dove si trovano e cosa succede dall'inizio alla fine. Serve per capire se la storia funziona prima di scrivere i dialoghi e le scene.

Logline: È una sola frase molto breve che riassume una storia. Dice chi è il protagonista, cosa vuole e qual è il problema che deve affrontare.

Sceneggiatura: È il testo che serve per fare un film. Scrive cosa vediamo e cosa sentiamo: azioni, luoghi e dialoghi. Non racconta pensieri, ma mostra solo quello che si può vedere e sentire.

Storyboard: È una sequenza di disegni che racconta una storia come fosse un fumetto senza parole nei balloon. Ogni disegno mostra una scena o un momento importante.

Narrativo: legato al raccontato di una storia, non solo spiegato con delle informazioni, ma proprio raccontato come una storia, non importa di che tipo: una favola, un racconto horror, una barzelletta.

Mito: Una storia, spesso molto antica, che parla di come è nato il mondo o un popolo. Un mito può spiegare perché esiste il sole, la pioggia, l'amore, la guerra.

Cosmogonia: È il racconto, spesso un mito, di come nasce il mondo e l'universo, secondo un mito o una religione.

Leggenda: Racconto, spesso molto antico, che narra la vita di un eroe o di un evento con un possibile fondamento storico, ma arricchito da elementi soprannaturali o meravigliosi.

Esempio: la guerra di Troia è realmente avvenuta, ma le gesta di Achille e il suo mito delle origini appartengono alla leggenda.

Leggendario: Che fa parte di una leggenda. Si dice di una persona o di una cosa raccontata da una leggenda, spesso con elementi non reali.

Simbolo: È una cosa che ne richiama un'altra. Il verde è il simbolo della speranza, una colomba con un ramo di ulivo di pace. Una luce rossa di pericolo. La parola simbolo deriva dal greco antico e il suo significato originale è “mettere insieme”, “far combaciare”, in particolare si riferisce a un oggetto spezzato in due, spesso un pezzetto di ceramica, una tavoletta o un anello, che viene diviso tra due persone che si separano per un lungo viaggio. Quando si ritrovano, possono dimostrare la loro identità o il loro legame facendo combaciare i pezzi. Per questo un simbolo è un elemento che rimanda a un legame invisibile tra due realtà, qualcosa che ha senso solo se messo in relazione ad altro, qualcosa che sta *al posto di* o che *fa pensare a qualcos'altro*.

Metafora: È una figura retorica, cioè una di quelle cose che usano i cantanti e gli scrittori. Quelle che quando hanno successo te le ritrovi nei libri di scuola, o nei biglietti dei cioccolatini. Si usa quando si vuole dire qualcosa ma non si trovano le parole. Allora si può usare un'immagine come *lui è la mia primavera, il suo abbraccio è una nuvola soffice, sei un mito*, e così via. Ma con le metafore non si parla solo di amore. Ci si possono raccontare molte cose: *il tempo è denaro* è una metafora e ci dice molto sul valore del tempo e anche qualcosa sul carattere di chi la usa. Paragonare tempo e denaro è molto diverso da dire che *il tempo è prezioso o sacro, o il tempo è vita, o conoscenza*.

Sociale: Tutto ciò che riguarda la società, cioè come vivono insieme le persone: le loro regole, le storie, le feste, le idee.

Rituale: Un rituale è una serie di azioni fatte sempre nello stesso modo. Alcune sono religiose (come la messa), altre sono magiche (come un incantesimo), altre ancora servono a dire addio o benvenuto (come un saluto, un matrimonio, una festa).

Incarnare: Quando qualcosa di astratto, come un'idea o un'emozione, prende forma in un corpo. Una strega può incarnare la paura dell'ignoto. Una principessa può incarnare un ideale di bellezza.

Divinità: È un essere superiore, soprannaturale, come un dio o una dea, pregato da un popolo o da una religione.

Antenato: È una persona della famiglia vissuta molto tempo fa, da cui discendiamo.

Narrazione orale: È il racconto fatto a voce, che passa di persona in persona, senza essere scritto. Spesso miti e leggende hanno tante versioni diverse proprio perché come nel gioco del telefono senza file, i dettagli venivano un po' cambiati.

Archetipo: È un modello o immagine che ritorna in tante storie e culture, come l'eroe, il saggio, il nemico.

Trasformazione: È il cambiamento di una persona o di una cosa. Nei miti spesso significa diventare diversi, più forti, più maturi o cambiare forma.

LABORATORIO

MITI E VIAGGIO DELL'EROE



OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre gli studenti alla struttura narrativa del **viaggio dell'eroe**, riconoscendone i passaggi principali.
- Stimolare la scrittura creativa a partire da **miti e leggende di diverse culture**, sviluppando capacità di sintesi (soggetto, logline) e confronto tra forme testuali.
- Comprendere la differenza tra **racconto letterario, sceneggiatura e storyboard**, esplorando vari linguaggi espressivi.
- Promuovere l'uso di **simboli e immagini** come strumenti per rappresentare concetti astratti o emozioni.
- Favorire l'inclusione linguistica grazie a un approccio integrato che combina parola scritta, orale e rappresentazione grafica.
- Potenziare competenze trasversali: lavoro di gruppo, ascolto, confronto interculturale.
- Valorizzare la diversità culturale, riconoscendo come culture differenti narrino eroi, prove e trasformazioni con modalità proprie.

TITOLO DELL'ATTIVITÀ

Miti e Viaggio dell'Eroe

DESTINATARI E CLASSE

L'attività è adatta alle classi della scuola secondaria di primo grado (in particolare seconda e terza media) e al biennio della secondaria di secondo grado.

DURATA E TEMPISTICA

Quattro incontri di due ore ciascuno:

1. Discussione guidata su miti, leggende e viaggio dell'eroe.
2. Scrittura del soggetto e della logline (**Mitici soggetti**).
3. Racconto vs sceneggiatura.
4. Realizzazione di uno storyboard e restituzione finale.

MATERIALI NECESSARI

- Schede di supporto sul viaggio dell'eroe (Campbell/Vogler) in allegato.
- Fogli bianchi A4 o A3, quaderno per appunti e scrittura.
- Matite, penne, pennarelli, pastelli.
- Esempi di soggetto, logline, brani narrativi e pagine di sceneggiatura.
- Modelli di storyboard (griglie stampabili) in allegato.
- Una copia de **Il Serpente Bianco** di Jada Bai come testo di riferimento.
- Dizionario monolingua semplificato e/o dizionario visivo (facoltativo).

OBIETTIVI SPECIFICI PER AREA DISCIPLINARE

ITALIANO

- Conoscere e utilizzare la struttura del viaggio dell'eroe.
- Scrivere un soggetto narrativo e trasformarlo in logline.
- Confrontare un brano in forma di racconto e in forma di sceneggiatura.
- Usare tecniche di sintesi e riscrittura.

ARTE E IMMAGINE

- Tradurre un testo narrativo in immagini sequenziali (storyboard).
- Sperimentare tecniche grafiche semplici per raccontare una storia.
- Creare una rappresentazione visiva chiara ed efficace a supporto del racconto.

EDUCAZIONE CIVICA E AFFETTIVA

- Riconoscere il valore universale dei miti come patrimonio condiviso tra culture.
- Confrontare narrazioni provenienti da tradizioni culturali differenti.
- Promuovere atteggiamenti di apertura, ascolto e rispetto per le storie dell'altro.

TECNOLOGIA / EDUCAZIONE AI MEDIA

- Comprendere la funzione di strumenti narrativi diversi (soggetto, sceneggiatura, storyboard).
- Riflettere sul rapporto tra linguaggio verbale e visivo nei media contemporanei.

FASI DEL LABORATORIO

1. DISCUSSIONE

L'attività si apre con una discussione guidata: **cos'è un mito e cos'è una leggenda?**

Invitate gli studenti a fare esempi, o proponete brani tratti dall'antologia o dal libro ***Il Serpente Bianco*** e dai due episodi del podcast ***5 minuti leggendari*** (accessibili tramite il QR-code nelle prime pagine del libro):

- **Episodio 1:** Come tutto è iniziato (introduzione alla Mitologia Cinese).
- **Episodio 5:** Scimmie e videogiochi (utile come ponte verso la seconda parte del laboratorio).

Dopo aver chiarito la differenza tra mito e leggenda, introducete due ulteriori domande:

- Perché l'essere umano crea storie?
- I miti appartengono solo al passato o hanno ancora senso oggi?

A questo punto presentate il **Viaggio dell'Eroe**.

FASI DEL LABORATORIO

1. DISCUSSIONE

Joseph Campbell, mitologo e antropologo, ha studiato i miti di culture diverse e ha scoperto che molti condividono una stessa struttura narrativa di base, che ha chiamato **monomito** o **Viaggio dell'Eroe**. Secondo Campbell, ogni cultura racconta — con nomi, ambientazioni e personaggi differenti — la stessa grande storia: quella di un eroe che lascia il suo mondo, affronta prove difficili, si trasforma e infine torna cambiato. I risultati di questa ricerca sono raccolti nel libro ***L'eroe dai mille volti***.

L'idea di Campbell ha ispirato Christopher Vogler, sceneggiatore americano, che analizzando i film Disney ha elaborato una versione più semplice e adatta alla narrativa moderna. Da allora, il viaggio dell'eroe è diventato un modello narrativo molto usato in letteratura, cinema e fumetto. È una struttura che permette di costruire racconti in cui il protagonista compie un percorso, affronta ostacoli, riceve aiuti, cade e si rialza, fino a raggiungere una nuova consapevolezza.

Infine, presentate agli studenti i **passaggi del viaggio dell'eroe** in una versione semplificata, più adatta al lavoro in classe (di seguito riportata), ricordando che più avanti verrà mostrata anche la versione completa con confronto con Campbell.

1. DISCUSSIONE

VERSIONE SEMPLIFICATA DEL VIAGGIO DELL'EROE

1. **Mondo ordinario:** l'eroe vive una vita quotidiana, stabile ma incompleta.
2. **Chiamata all'avventura:** un evento rompe l'equilibrio: un problema, un incontro, una sfida.
3. **Rifiuto della chiamata:** l'eroe ha paura o si sente inadatto: non vuole lasciare ciò che conosce.
4. **Incontro con il mentore:** una guida, un amico o un oggetto magico gli offre aiuto o coraggio.
5. **Attraversamento della soglia:** l'eroe entra in un mondo nuovo, spesso magico o pericoloso: qui iniziano le vere prove.
6. **Prove, alleati e nemici:** l'eroe affronta ostacoli, incontra amici e avversari, impara nuove regole e cresce.
7. **Prova centrale (Ordeal):** il momento più difficile: l'eroe affronta la sua paura più grande o un nemico potente. Può sembrare sconfitto.
8. **Ricompensa:** dopo la prova, ottiene qualcosa: un oggetto magico, una verità, una nuova forza interiore.
9. **Ritorno trasformato:** l'eroe torna nel suo mondo, ma è cambiato. Ha imparato qualcosa che può condividere con gli altri.

1. DISCUSSIONE

I PASSAGGI DEL VIAGGIO DELL'EROE

1. **Il Mondo Ordinario:** l'eroe vive la sua vita quotidiana, prima che l'avventura cominci.
2. **La Chiamata all'Avventura:** qualcosa rompe l'equilibrio e spinge l'eroe a partire.
3. **Rifiuto della Chiamata:** l'eroe esita o rifiuta per paura o incertezza.
4. **Incontro con il Mentore:** una guida offre aiuto, consiglio o un dono speciale.
5. **Attraversamento della Soglia:** l'eroe lascia il mondo conosciuto ed entra in quello straordinario.
6. **Prove, Alleati e Nemici:** l'eroe affronta ostacoli, incontra amici e avversari.
7. **Avvicinamento alla Caverna più Profonda:** si prepara ad affrontare la prova più grande.
8. **Prova Centrale (Ordeal):** momento cruciale di crisi: lotta con la paura, rischia la vita, affronta il nemico principale.
9. **Ricompensa (Il Premio):** l'eroe conquista un tesoro, un sapere o un potere.
10. **La Via del Ritorno:** decide di tornare a casa, ma deve ancora superare difficoltà.
11. **Resurrezione (Ultima prova):** l'eroe rinasce trasformato, purificato dall'esperienza.
12. **Ritorno con l'Elisir:** porta nel mondo ordinario il tesoro o la conoscenza conquistata, a beneficio di tutti.

1. DISCUSSIONE

TABELLA COMPARATIVA: CAMPBELL – VOGLER

CAMPBELL (MONOMITO)	VOGLER (12 TAPPE)	DEFINIZIONE SINTETICA
1. Mondo ordinario	1. Mondo ordinario	Situazione iniziale, equilibrio, vita quotidiana.
2. Chiamata all'avventura	2. Chiamata all'avventura	Qualcosa rompe la routine e invita al cambiamento.
3. Rifiuto della chiamata	3. Rifiuto della chiamata	L'eroe esita, prova paura o dubbi.
4. Aiuto soprannaturale	4. Incontro con il mentore	Una guida fornisce consigli, oggetti o protezione.
5. Varco della prima soglia	5. Attraversamento della prima soglia	Passaggio dal mondo ordinario a quello straordinario.
6. Ventre della balena	(fuso con la soglia)	Simbolo dell'ingresso in una dimensione ignota e trasformativa.

FASI DEL LABORATORIO

1. DISCUSSIONE

CAMPBELL (MONOMITO)	VOGLER (12 TAPPE)	DEFINIZIONE SINTETICA
7. Prove	6. Prove, alleati e nemici	Sfide che rafforzano l'eroe, incontri di aiuto o ostacolo.
8. Incontro con la dea	(assimilato nelle prove)	Riconoscimento di un amore, un dono o una rivelazione.
9. Donna come tentazione	(assimilato)	Rischio di smarrire la missione a causa di distrazioni.
10. Riconciliazione con il padre	(assimilato)	Confronto con l'autorità o la paura più profonda.
11. Apoteosi	7. Avvicinamento alla caverna più profonda	Preparazione alla prova decisiva.
12. Il dono finale (Boon)	8. Prova centrale (Ordeal)	Crisi massima, morte simbolica e rinascita.

1. DISCUSSIONE

CAMPBELL (MONOMITO)	VOGLER (12 TAPPE)	DEFINIZIONE SINTETICA
13. Rifiuto del ritorno	9. Ricompensa (Premio)	Dopo la prova, l'eroe riceve il tesoro, ma può non voler tornare.
14. Fuga magica	10. Via del ritorno	Il ritorno non è facile: altre difficoltà emergono.
15. Soccorso dall'esterno	(integrato)	Aiuto imprevisto durante il ritorno.
16. Varco della soglia di ritorno	11. Resurrezione	Ultima prova, purificazione, trasformazione completa.
17. Padrone dei due mondi	12. Ritorno con l'elisir	L'eroe porta un dono o una conoscenza al mondo ordinario.
18. Libertà di vivere	(implicito)	Conquista di un equilibrio nuovo e più consapevole.

FASI DEL LABORATORIO

1.1 ANALISI

Scegliete un mito o una leggenda dalla vostra antologia e un film (si consiglia *Guerre Stellari*, molto conosciuto e basato sul modello narrativo di Vogler o un film Disney che seguono il viaggio dell'eroe).

Provate a individuare le tappe del viaggio dell'eroe: in alcuni casi le troverete tutte, in altri solo alcune. È del tutto normale: diverse versioni di un mito, così come film o racconti brevi, possono omettere passaggi per motivi di spazio narrativo o di scelta dell'autore.

Suggerimento operativo:

- Insieme provate a individuare le tappe del viaggio dell'eroe nel film che avete scelto.
- Fornite una scheda con le tappe semplificate del viaggio dell'eroe (in allegato).
- Dividete la classe in piccoli gruppi. Ogni gruppo lavora su mito diverso (un mito e un film).
- Chiedete di segnare accanto a ciascuna tappa se compare nella storia scelta e in che forma.
- Concludete con una discussione collettiva: quali passaggi sono quasi sempre presenti? Quali, invece, vengono più spesso saltati?

Scuola Secondaria di Secondo grado

NOTA A MARGINE

In questo punto del percorso, o come momento conclusivo, può essere interessante proporre una **discussione critica sul monomito**.

Il Viaggio dell'Eroe, infatti, negli ultimi anni è stato accusato di aver assunto i tratti di uno **stereotipo culturale** e di **genere**. Questo è avvenuto perché l'industria dell'intrattenimento ha spesso trasformato quello che era uno strumento di analisi e costruzione narrativa in una **formula ripetitiva**, applicata senza un vero pensiero culturale o creativo alle spalle.

Da queste riflessioni sono nate nuove prospettive, come il **Viaggio dell'Eroina**, o l'interesse verso forme di narrazione diverse dalla tradizione occidentale, ad esempio il **Kishōtenketsu**, una struttura in quattro atti tipica della cultura giapponese e asiatica.

A differenza del monomito, non si basa sul conflitto diretto tra forze opposte, ma sul **cambiamento** e sul **contrasto di prospettive**.

NOTA A MARGINE

STRUTTURA DEL KISHŌTENKETSU (quattro atti)

1. **Ki (起)** – Introduzione: presenta la situazione e i personaggi.
2. **Shō (承)** – Sviluppo: aggiunge dettagli e approfondisce la situazione.
3. **Ten (転)** – Svolta: arriva un cambiamento o una sorpresa inattesa.
4. **Ketsu (結)** – Conclusione: la storia si chiude collegando tutti gli elementi.

RISORSA MULTIMEDIALE DI APPROFONDIMENTO

Se avete meno tempo, potete proporre in alternativa l'ascolto mediato da voi perché complesso dell'episodio del podcast **Fuori da qui** di Simone Pieranni dedicato al Kishōtenketsu:

[Ascolta su Spotify](https://open.spotify.com/episode/56nOORyA8shVcHt9luthmT?si=qcq02XIDRU-in6cycPPToQ&nd=1&dlsi=43c013d766e74a45) (<https://open.spotify.com/episode/56nOORyA8shVcHt9luthmT?si=qcq02XIDRU-in6cycPPToQ&nd=1&dlsi=43c013d766e74a45>)

NOTA A MARGINE

ESEMPI DA PROPORRE

“Primavera, estate, autunno, inverno... e ancora primavera” (*Spring, Summer, Fall, Winter... and Spring*, 2003, regia di Kim Ki-duk). Pur essendo un film coreano, mostra bene la logica ciclica del Kishōtenketsu.

“La città incantata” (*Spirited Away*, 2001, Hayao Miyazaki). La sua trama può essere letta sia secondo il monomito sia secondo la tradizione giapponese del Kishōtenketsu, rendendolo un caso di confronto molto utile.

“La ragazza del convenience store” (*Konbini ningen*, 2016, Murata Sayaka). Romanzo contemporaneo, breve e accessibile, perfetto per studenti delle superiori in quanto:

- Non è costruito sul conflitto tradizionale.
- Racconta la vita quotidiana di Keiko, commessa di un kombini.
- Il “Ten” non è una battaglia, ma una **svolta di prospettiva** (il tentativo fallito di adattarsi alle aspettative sociali).
- Il “Ketsu” chiude con un ritorno all’armonia: la consapevolezza che il kombini è il suo vero luogo di appartenenza. È anche un ottimo punto di partenza per discutere di temi sociali come norme, lavoro, identità e inclusione.

FASI DEL LABORATORIO

2. MITICI SOGGETTI

DOPO L'ANALISI: SCRIVIAMO MITI COME VERI SCENEGGIATORI

Dopo la fase di analisi è il momento di mettersi al lavoro come veri sceneggiatori.

Potete scegliere una o più delle seguenti attività:

1. **Scrittura di un “mitico” soggetto:** gli studenti immaginano di essere sceneggiatori di Hollywood e provano a scrivere un soggetto cinematografico.
2. **Dalla logline al videogioco:** dopo aver scritto il soggetto, potete proporre agli studenti di riassumere in una logline, magari immaginandolo come fosse la presentazione di un videogioco.

2. MITICI SOGGETTI

SCRITTURA DI UN “MITICO” SOGGETTO

Gli studenti immaginano di essere sceneggiatori di Hollywood e provano a scrivere un **soggetto cinematografico**. Può trattarsi dell'adattamento di un mito o di una leggenda, oppure di una storia del tutto originale: l'importante è seguire alcune regole di base.

Cos'è un soggetto cinematografico

Il soggetto è il **primo passo** nella scrittura di un film: un testo breve, in forma narrativa, che racconta la storia in modo semplice e lineare.

A cosa serve

- Presenta l'idea di un film a produttori, registi o collaboratori.
- Aiuta a mettere a fuoco la trama prima di scrivere dialoghi o scene dettagliate.
- Funziona come una mappa: chiarisce l'inizio, lo sviluppo e la conclusione della storia.

2. MITICI SOGGETTI

Cosa deve contenere

Un soggetto ben fatto comprende:

1. **Titolo provvisorio** (anche se può cambiare).
2. **Ambientazione** (luogo, tempo, atmosfera).
3. **Personaggi principali** con brevi tratti distintivi.
4. **Trama**: qual è l'obiettivo del protagonista e cosa lo ostacola?
5. **Finale**: l'eroe riesce a raggiungere il suo obiettivo? In che modo?
6. **Tono e genere** (commedia, dramma, avventura, fantasy...).

Perché è importante

- Permette di valutare la forza narrativa di un'idea prima di svilupparla.
- È uno strumento di comunicazione: chi legge deve capire subito se la storia funziona.
- Rende la scrittura più ordinata, guidando le fasi successive (scaletta, trattamento, sceneggiatura).

FASI DEL LABORATORIO

2. MITICI SOGGETTI

SOGGETTO DI ESEMPIO

Nella Cina antica, sulle rive del Lago dell'Ovest, il giovane erborista Xu Xian incontra una donna misteriosa e bellissima, Bai Suzhen. I due si innamorano e si sposano, vivendo un amore sincero e armonioso. Ma Bai nasconde un segreto: è in realtà un antico spirito del serpente bianco, che dopo secoli di meditazione ha assunto forma umana.

Un monaco guerriero, Fa Hai, scopre la vera natura della ragazza serpente e vede in lei un pericolo per l'ordine e la purezza del mondo umano. Determinato a separarli, svela la verità a Xu Xian e scatena una lotta tra forze spirituali e sentimenti umani.

Bai, aiutata dall'amica Xiao Qing, spirito del serpente verde, affronta prove durissime per difendere il suo amore: tempeste, prigionie, battaglie contro il potere del monaco. Nonostante la sua forza sovannaturale, Bai subisce la sconfitta e viene imprigionata sotto la Pagoda del Tuono, dove attende il giorno della liberazione.

La storia si chiude con Xu Xian che, pur consapevole della natura di sua moglie, continua a pregarla e ad amarla, mantenendo viva la speranza che l'amore umano possa superare ogni barriera.

2. MITICI SOGGETTI

DALLA LOGLINE AL VIDEOGIOCO

Dopo aver scritto il soggetto, potete proporre agli studenti di **riassumerlo in una logline**, magari immaginandolo come fosse la presentazione di un videogioco.

Cos'è una logline

La logline è una frase brevissima (una o due righe al massimo) che riassume l'essenza di una storia: indica chi è il protagonista, qual è il suo obiettivo e quale ostacolo deve affrontare.

Differenza con il soggetto

- **Il soggetto** è un testo narrativo (di solito una pagina o più) che racconta la trama in modo lineare.
- **La logline** è una formula sintetica: non descrive nei dettagli, ma concentra l'idea in una frase chiara e d'impatto, capace di catturare subito l'attenzione.

2. MITICI SOGGETTI

Cosa deve contenere una logline

1. Un **protagonista ben definito**, con un tratto distintivo.
2. Un **obiettivo chiaro**: cosa vuole ottenere.
3. Un **conflitto o ostacolo forte**: cosa si oppone al suo desiderio.
4. Un elemento di **originalità**: il “gancio” che rende la storia unica.
5. (Per i videogiochi) un **referimento a un titolo simile per gameplay**, che aiuti a immaginare l'esperienza di gioco.

Vincoli

- **Lunghezza**: massimo 25–30 parole (non oltre tre righe).
- **Chiarezza**: senza sottotrame o dettagli superflui.
- **Tensione**: deve suggerire conflitto e posta in gioco.
- **Universalità**: deve essere comprensibile anche a chi non conosce la storia.

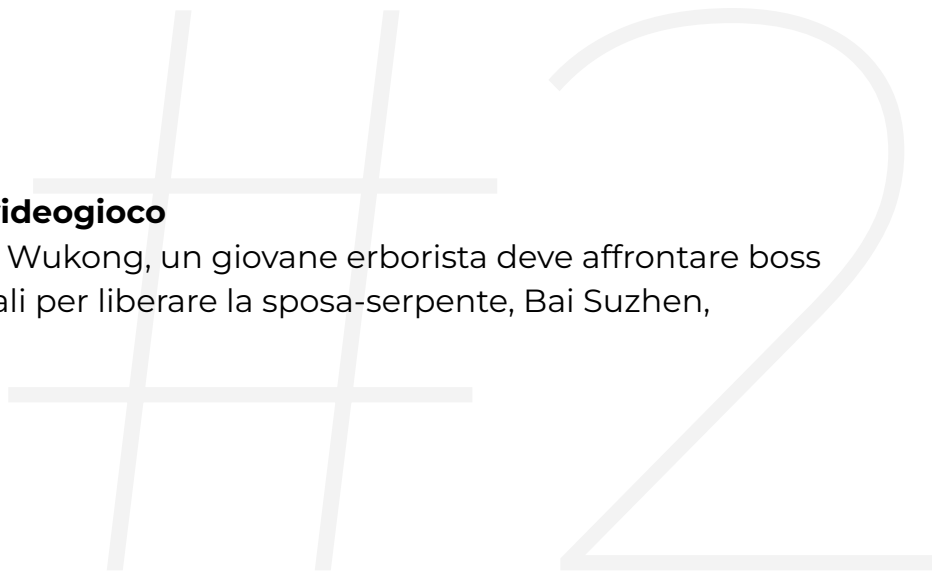
FASI DEL LABORATORIO

2. MITICI SOGGETTI

LOGLINE DI ESEMPIO

La leggenda del serpente bianco in versione videogioco

In un action-RPG epico nello stile di *Black Myth*: Wukong, un giovane erborista deve affrontare boss sovranaturali, monaci guerrieri e spiriti ancestrali per liberare la sposa-serpente, Bai Suzhen, imprigionata sotto la Pagoda del Tuono.



FASI DEL LABORATORIO

3. RACCONTO vs SCENEGGIATURA

Fate scegliere agli studenti un brano del **Serpente Bianco** o di un mito a vostra scelta e chiedete loro di riscriverlo come se fosse una **sceneggiatura**.

Per guidarli, potete utilizzare questo **foglio Google di esempio** già formattato, che gli studenti possono scaricare e modificare scegliendo l'opzione *Crea una copia da esportare*:

[Modello di sceneggiatura](https://docs.google.com/document/d/1F-_aOkQ812az3wxRI8HvfdK5ng1bWgyhyjQ86WULT44/edit?usp=sharing)

https://docs.google.com/document/d/1F-_aOkQ812az3wxRI8HvfdK5ng1bWgyhyjQ86WULT44/edit?usp=sharing

Cos'è una sceneggiatura

La sceneggiatura è il testo **tecnico e narrativo** che descrive in modo dettagliato ciò che si vedrà e si ascolterà in un film.

Non è un racconto: il racconto è un testo “finito”, pronto per essere letto. La sceneggiatura, invece, è il **primo passo per realizzare un film**: un testo di lavoro, che deve essere chiaro e preciso più che “bello”, perché serve a tutta la troupe (regista, attori, tecnici).

3. RACCONTO vs SCENEGGIATURA

PALETTI TECNICI DI UNA SCENEGGIATURA

1. Divisione in scene

Se un libro è diviso in capitoli, la sceneggiatura è divisa in scene: brevi unità narrative che si svolgono **nello stesso luogo** o **in uno stesso tempo**.

- *Esempio di unità di luogo*: “Sotto un salice piangente della Foresta di Giada lei fa una cosa” è una scena “Poi vicino alla cascata, sempre lei, riempie una brocca” è un’altra.
- *Esempio di unità di tempo*: “**Lui incontra lei per la prima volta, parlano poi si salutano**”. È una scena. “Sullo stesso ponte poco dopo passa un coccodrillo” è un’altra.

2. Formato della scena

- Numero e titolo. *Esempio*: “Scena 3 – Il primo incontro”.
- Indicazioni di dove e quando si svolge. *Esempio*: “In una stanza di notte” oppure “Nel bosco al tramonto”.
- Per indicare il luogo si usano abbreviazioni: **INT.** per interno (dentro una casa), **EST.** per esterno (ad esempio nella Foresta di Giada).

3. RACCONTO vs SCENEGGIATURA

3. Descrizione

Breve e concreta, solo ciò che si vede o si sente.

Non si scrive: “penso che è triste”, ma “abbassa lo sguardo e stringe i pugni”.

4. Dialoghi

- Nome del personaggio al centro, in maiuscolo.
- Battute brevi, senza spiegazioni emotive: quelle spettano ad attori e regista.

5. Azioni

- Sempre al presente: “entra”, “guarda”, “cade” (non “entrò”, “guardava”, “cadde”).
- Frasi concise, spesso una riga per azione.

6. Durata e ritmo: in media, **una pagina di sceneggiatura corrisponde a circa un minuto di film.**

Le sceneggiature professionali rispettano questo standard.

7. Linguaggio: diretto, chiaro, universale. Evitare aggettivi eccessivi, giudizi o spiegazioni interiori: nella sceneggiatura tutto deve essere mostrato, non raccontato.

FASI DEL LABORATORIO

3. RACCONTO vs SCENEGGIATURA

ESEMPIO DI SCENEGGIATURA:

SCENA 3, PRIMO INCONTRO

EXT. PONTE SUL LAGO DELL'OVEST - GIORNO - PIOGGIA

Sul ponte la pioggia scende fitta. Xu Xian attraversa il ponte proteggendosi con l'ombrello. Bai Suzhen arriva dalla direzione opposta. La pioggia la sta bagnando mentre lei cerca di proteggersi con le larghe maniche del vestito.

XU XIAN

Signorina, mi scusi, la pioggia è troppo forte per camminare nella foresta, prenda almeno il mio ombrello.

BAI SUZHEN

Non serve, non si preoccupi.

XU XIAN

La prego, insisto. Sono un medico, sarebbe imperdonabile se la lasciassi ammalare.

BAI SUZHEN

(Gli sorride)

Ma no, davvero. Sono abituata: non preoccuparti.

XU XIAN

Permettimi almeno di accompagnarti, il mio ombrello basta per tutti e due.

I due si allontanano sotto lo stesso ombrello, li vediamo parlare ma non sentiamo cosa dicono.

4. LO STORYBOARD

DOPO L'ANALISI: SCRIVIAMO MITI COME VERI SCENEGGIATORI

Una volta completata la pagina di sceneggiatura – oppure, se gli studenti trovano la scrittura troppo difficile – proponete di **scambiarsi i fogli** e trasformare la scena in uno **storyboard**.

Cos'è uno storyboard

Lo storyboard è una sequenza di disegni che rappresenta, scena per scena, ciò che si vedrà in un film, in un cartone animato, in una pubblicità o in un videogioco. È simile a un fumetto, ma senza i balloon dei dialoghi: ogni vignetta corrisponde a un'inquadratura e a una parte della storia.

A cosa serve

- Aiuta registi, sceneggiatori e tecnici a **visualizzare la storia prima delle riprese**.
- Permette di pianificare **inquadrature, movimenti di camera, azioni e dialoghi**.
- Funziona come una **guida visiva condivisa** per evitare fraintendimenti.

4. LO STORYBOARD

Cosa contiene

- **Disegni o schizzi** (anche semplici) che mostrano personaggi, ambienti e oggetti.
- **Note testuali:** battute, effetti sonori, indicazioni di movimento.
- Una **sequenza ordinata**, che segue passo passo la sceneggiatura.

Caratteristiche tecniche

- Ogni riquadro è **numerato** e segue l'ordine della storia.
- I disegni non devono essere artistici: basta che siano **chiari e leggibili**.
- Può essere realizzato a mano o in digitale.

4. LO STORYBOARD

ALCUNI CONSIGLI SULLE INQUADRATURE

- Una scena si apre spesso con una **inquadratura d'ambiente**, per orientare subito lo spettatore.
Esempio: “Un ponte cinese, sotto la pioggia.”
- Poi si passa ai personaggi: come si muovono, come sono vestiti.
- I **primi piani** (solo il volto) mostrano bene le emozioni, ma se usati troppo in un dialogo rischiano di annoiare.
- Per rendere dinamica la scena, alternate **inquadrature ravvicinate e più ampie**, mostrando anche i gesti o il contesto.

(In allegato trovate un modello di storyboard e un esempio.)

FASI DEL LABORATORIO

5. RESTITUZIONE fase per fase

Accompagnate ogni fase del lavoro con una revisione attenta:

- Correggete non solo l'ortografia, ma anche le **scelte narrative**.
- Fate leggere i dialoghi ad alta voce, per verificare se suonano realistici.
- Guidate gli studenti a superare gli stereotipi, incoraggiando scelte narrative più consapevoli.
- Mostrate come analizzare film, serie tv o fumetti, ponendo la domanda: *perché è stata fatta questa scelta narrativa o visiva?*

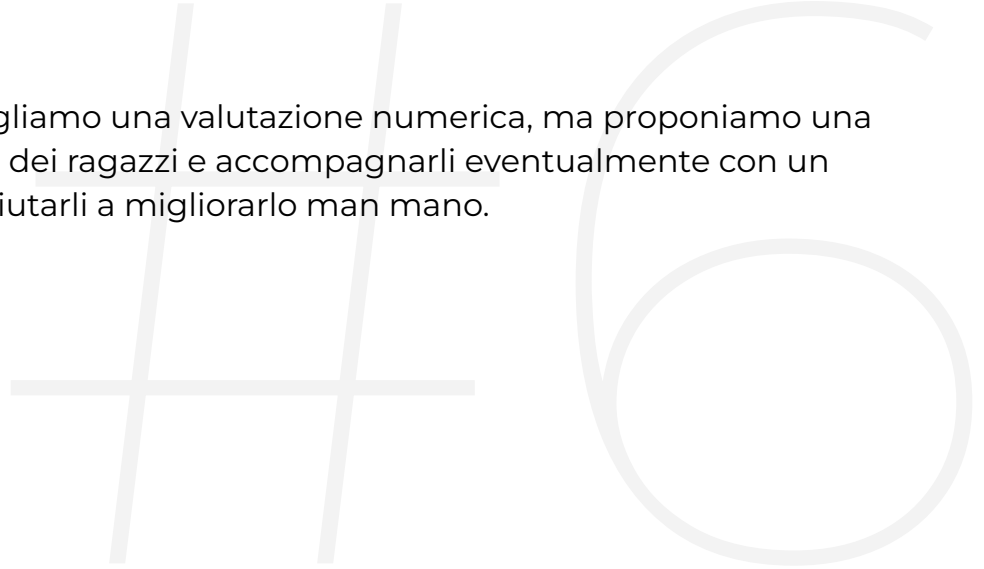
Potete organizzare la restituzione anche in forma di gruppo, come in una vera **writers' room** (la stanza degli sceneggiatori, dove il team lavora insieme sulla storia). Appendete man mano il materiale prodotto – non solo i lavori finiti, ma anche appunti, immagini e ispirazioni – per costruire uno spazio creativo condiviso.

Alla fine, potete raccogliere tutto in una **cartellina** realizzata con un cartoncino leggero A3 piegato a metà, con il nome del progetto in copertina, oppure allestire una piccola **mostra** per esporre i lavori.

FASI DEL LABORATORIO

5. VALUTAZIONE

Trattandosi di un laboratorio creativo sconsigliamo una valutazione numerica, ma proponiamo una scheda per monitorare gli sforzi e i progressi dei ragazzi e accompagnarli eventualmente con un feedback contestualizzato sul loro lavoro e aiutarli a migliorarlo man mano.



1. Analisi (Miti + Star Wars)

Competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Eccellente
Comprensione	Riconosce solo in parte mito o film.	Individua elementi principali.	Comprende con sicurezza i passaggi chiave.	Analizza con precisione e mette in relazione mito e film.
Viaggio dell'eroe	Riconosce con difficoltà le tappe.	Identifica alcune tappe con guida.	Identifica con sicurezza le tappe principali.	Identifica tutte le tappe, spiegando varianti e omissioni.
Partecipazione	Interviene poco.	Partecipa se stimolato.	Partecipa attivamente.	Contribuisce in modo propositivo, favorendo il confronto.

2. Scrittura del soggetto

Competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Eccellente
Struttura narrativa	Testo frammentario.	Testo semplice ma coerente.	Testo chiaro con inizio, sviluppo e conclusione.	Testo ben strutturato, originale e coinvolgente.
Elementi richiesti	Incompleti.	Presenti ma essenziali.	Tutti presenti e chiari.	Tutti presenti, descritti con creatività.
Sintesi (logline)	Difficoltà a riassumere.	Sintesi elementare.	Sintesi chiara ed efficace.	Sintesi originale e catturante.

3. Sceneggiatura

Competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Eccellente
Formato della scena	Non rispetta le regole.	Rispetta in parte il formato.	Rispetta il formato base (scene, INT./EST., tempo).	Formato preciso e dettagliato.
Descrizioni e azioni	Vague, al passato.	Comprensibili ma poco concrete.	Chiare, al presente.	Efficaci, concise, con buon ritmo.
Dialoghi	Lunghi, poco realistici.	Comprensibili ma poco naturali.	Brevi e realistici.	Brevi, realistici, espressivi.

4. Storyboard

Competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Eccellente
Chiarezza visiva	Disegni frammentari.	Disegni semplici ma comprensibili.	Disegni chiari e ordinati.	Disegni chiari, curati e comunicativi.
Coerenza con sceneggiatura	Scarsa corrispondenza.	Corrispondenza parziale.	Corrispondenza buona.	Corrispondenza completa, con dettagli e atmosfera.
Uso delle inquadrature	Nessuna varietà.	Varietà minima.	Varietà adeguata (campi, primi piani).	Varietà ricca e consapevole, usata con ritmo.