



# Tek

Deck  
14+

ISTRUZIONI

## Indice

1. Tek Deck – Scrivi la tua storia, analizza le altre
2. Composizione del mazzo
3. Istruzioni d'uso delle carte e flowchart
4. Esempi di analisi filmica: Okja e Arco
5. Lapbook per lo storytelling

Tek Deck è stato ideato da Giovanni Benini e Marianna Giorgia Marchesini e impaginato da Laura Girelli. TEKhnicolor II – Transformative Ecological Kindness è un progetto di Ezme Film, realizzato in collaborazione con Hermete Cooperativa Sociale, Associazione Culturale Fonderia 20.9, Centro di Educazione Ambientale Legambiente Verona, Circolo del Cinema di Verona, Comune di Negrar di Valpolicella, Fossick Project, Habitat Associazione di Promozione Sociale, Solar Cinema - Euganea Movie Movement e Università degli Studi di Padova. Il progetto è realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito.

## 1\_ Tek Deck - Scrivi la tua storia, analizza le altre

Tek Deck è uno strumento ludico-didattico dedicato allo storytelling e all'analisi filmica. Nasce con l'obiettivo di rendere accessibili i meccanismi della narrazione audiovisiva, trasformando la costruzione di una storia in un'esperienza concreta, condivisa e riflessiva.

Il gioco nasce all'interno del progetto TEKhnicolor II – Transformative Ecological Kindness e si integra con il toolkit didattico 14+ sviluppato nell'ambito del progetto TEKhnicolor, disponibile sul sito [www.ezmefilm.com](http://www.ezmefilm.com) al seguente link: Toolkit Tekhnicolor.

Tek Deck è pensato come uno strumento modulare: può essere utilizzato in percorsi educativi, laboratori audiovisivi o attività di gruppo, adattandosi a diversi livelli di complessità. Il suo obiettivo non è soltanto insegnare a “fare storie”, ma sviluppare una consapevolezza critica del linguaggio narrativo, delle sue strutture e delle sue forme.

Attraverso il gioco e l'analisi, Tek Deck invita a riconoscere che ogni storia è una costruzione fatta di scelte, punti di vista, relazioni e trasformazioni. Imparare a leggere una storia significa anche imparare a comprenderla, interpretarla e, infine, trasformarla.

Come accade nei principali strumenti dedicati allo storytelling narrativo, il potenziale combinatorio delle carte permette di costruire una molteplicità di racconti: dalle storie più semplici alle strutture narrative più complesse, dalla letteratura al cinema, fino alle serie televisive e alle forme contemporanee del racconto audiovisivo.

La seconda edizione di TEKhnicolor prende forma a partire dall'energia e dall'entusiasmo raccolti durante il percorso avviato nell'anno scolastico 2024–25. Se la prima edizione aveva aperto una strada importante, introducendo le giovani generazioni ai saperi ecologici tradizionali attraverso il cinema e la potenza espressiva del colore, la seconda edizione approfondisce ulteriormente questa direzione, concentrandosi sull'intreccio tra natura, cultura e benessere.

In questo quadro, l'educazione all'immagine diventa uno strumento per esplorare dimensioni profonde dell'esperienza umana, come la cura, la reciprocità e la gentilezza, intesa non come semplice atteggiamento individuale ma come forza trasformativa capace di incidere sul benessere collettivo.

All'interno di TEKhnicolor II, la gentilezza viene interpretata come una forma di intelligenza relazionale e come un atto culturale e politico, capace di trasformare il modo in cui le persone si relazionano tra loro, agli ecosistemi e ai territori. Per questo il termine TEK evolve nel suo significato e diventa acronimo di Transformative Ecological Kindness, un invito a costruire una visione condivisa del benessere fondata sulla relazione gentile tra esseri umani e ambiente.

Il progetto TEKhnicolor si fonda inoltre sulla convinzione che le storie abbiano un ruolo fondamentale nella costruzione del mondo che abitiamo. Come ricorda Donna Haraway, è importante comprendere quali storie utilizziamo per pensare altre storie, e quali mondi queste storie contribuiscono a generare. Tek Deck si inserisce proprio in questa prospettiva: il gioco diventa uno spazio in cui imparare a riconoscere, costruire e trasformare il linguaggio delle immagini e delle narrazioni.

## 2\_ Composizione del mazzo

Tek Deck si basa su due mazzi principali – Mazzo Rosa e Mazzo Blu – progettati come strumenti interconnessi ma utilizzabili anche in modo indipendente. I due mazzi lavorano su livelli differenti della costruzione narrativa: il primo è dedicato alla struttura drammaturgica e all'evoluzione del racconto; il secondo approfondisce invece il linguaggio cinematografico, la forma e gli elementi percettivi della narrazione audiovisiva.



### MAZZO ROSA — Struttura Drammaturgica: Il Viaggio dell'Eroe

Il Mazzo Rosa (14 carte) è dedicato alla costruzione della storia e prende ispirazione dalla struttura classica del Viaggio dell'Eroe. Le carte guidano l'analisi o la creazione di un racconto attraverso personaggi, conflitti, trasformazioni, stati emotivi e passaggi narrativi fondamentali. È il mazzo della storia che accade: delle scelte, delle prove e dei cambiamenti che trasformano il mondo narrativo e chi lo attraversa.

| Carta                    | Spiegazione                                                                                                                          |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Protagonista/i           | Chi è la figura centrale della storia? Descrivi la sua identità, il suo carattere, le sue motivazioni e il suo ruolo nel racconto    |
| Personaggi secondari     | Chi accompagna o ostacola il/la protagonista? Distingui tra alleati (chi aiuta), antagonisti (chi si oppone) e figure ambigue        |
| Oggetti simbolici        | Quali oggetti hanno un ruolo narrativo o simbolico rilevante? Un oggetto può rappresentare un valore, un legame o una trasformazione |
| Flashback / Flashforward | Il racconto si sposta nel passato o anticipa il futuro? Identifica questi salti temporali e spiega cosa aggiungono alla storia       |
| Narratore/Narratrice     | Chi racconta la storia? È una voce interna (personaggio) o esterna (fuori dalla vicenda)? È affidabile o parziale?                   |
| Mondo ordinario          | Qual è la situazione di partenza del/ della protagonista? Descrivi il contesto, l'ambiente e la routine prima che tutto cambi        |
| Evento scatenante        | Cosa rompe l'equilibrio iniziale e mette in moto la storia? Può essere un incontro, una perdita o una scoperta                       |

|                                        |                                                                                                                                        |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stato emotivo dopo l'evento scatenante | Come reagisce emotivamente il/la protagonista di fronte al cambiamento? Paura, entusiasmo, rifiuto, confusione?                        |
| La prova                               | Qual è la sfida principale che il/la protagonista deve affrontare? Può essere fisica, emotiva, morale o sociale                        |
| Stato emotivo prima della prova        | Come si sente il/la protagonista nel momento in cui deve affrontare la sfida? È pronto/a, spaventato/a, trasformato/a?                 |
| Esito della prova                      | La prova viene superata o fallita? L'esito è netto o ambiguo? Cosa comporta per la storia?                                             |
| Nuovo mondo ordinario                  | Come cambia la realtà del/della protagonista dopo la prova? Cosa ha guadagnato, perso o compreso?                                      |
| Arco di trasformazione                 | (carta aggiuntiva) Il/la protagonista cambia nel corso della storia? In che modo? La trasformazione è interiore, esteriore o entrambe? |
| Temi e valori in gioco                 | (carta aggiuntiva) Quali valori o conflitti etici emergono dalla storia? Libertà, identità, appartenenza, giustizia, cura?             |

## MAZZO BLU — Linguaggio Cinematografico

Il Mazzo Blu (12 carte) è dedicato alla forma del racconto e agli strumenti del linguaggio cinematografico. Le carte permettono di analizzare il modo in cui una storia viene raccontata, percepita e costruita attraverso immagini, suoni, tempo, spazio e ritmo. È il mazzo dell'atmosfera, dello sguardo e delle scelte espressive che definiscono l'esperienza dello spettatore e della spettatrice.

| Carta                  | Spiegazione                                                                                                                                  |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Idea e temi            | Di cosa parla davvero il film, al di là della trama? Qual è il messaggio o la domanda che il racconto pone allo spettatore/alla spettatrice? |
| Genere cinematografico | A quale genere appartiene il film (thriller, commedia, drammatico, fantasy...)? Il genere rispetta le convenzioni o le sovverte?             |
| Moodboard              | Raccogli immagini, colori e atmosfere che associ al film: cosa comunica visivamente la narrazione ancora prima delle parole?                 |
| Tempo narrativo        | In che ordine vengono raccontati gli eventi? La storia è lineare, circolare o frammentata?                                                   |
| Spazio narrativo       | Dove si svolge la storia? Lo spazio è realistico, simbolico o fantastico? Come influenza i personaggi e le emozioni?                         |

|                           |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Durata della narrazione   | Quanto tempo copre la storia raccontata? Ore, giorni, anni? Come il film gestisce la compressione o la dilatazione del tempo?        | Utilizzati insieme, i due mazzi permettono di lavorare contemporaneamente sulla costruzione della storia e sulla sua forma espressiva, favorendo un approccio integrato allo storytelling e all'analisi filmica. |
| Punto di vista            | (carta aggiuntiva) Da quale prospettiva vediamo la storia? La macchina da presa è neutrale, soggettiva o manipolatoria?              |                                                                                                                                                                                                                  |
| Colonna sonora e suono    | (carta aggiuntiva) Come la musica e i suoni contribuiscono alle emozioni e al ritmo del racconto? Ci sono silenzi significativi?     |                                                                                                                                                                                                                  |
| Fotografia e colore       | (carta aggiuntiva) Quali scelte cromatiche e di illuminazione caratterizzano il film? I colori hanno un significato simbolico?       |                                                                                                                                                                                                                  |
| Montaggio                 | (carta aggiuntiva) Come sono collegati i tagli tra una scena e l'altra? Il ritmo è lento e riflessivo o rapido e frenetico?          |                                                                                                                                                                                                                  |
| Dialoghi e silenzi        | (carta aggiuntiva) Come parlano i personaggi? Cosa non viene detto ma mostrato? Il silenzio ha un ruolo narrativo?                   |                                                                                                                                                                                                                  |
| Simboli e metafore visive | (carta aggiuntiva) Ci sono immagini ricorrenti o simboli visivi che portano un significato più profondo rispetto a ciò che mostrano? |                                                                                                                                                                                                                  |

### **3\_ Istruzioni d'uso delle carte e flowchart**

Tek Deck può essere utilizzato sia come strumento di scrittura creativa sia come strumento di analisi filmica. Le carte non seguono un'unica sequenza rigida, ma costruiscono un percorso modulare che può adattarsi a diverse modalità di lavoro: individuale, in gruppo, in contesto educativo o laboratoriale.

Il principio guida è quello del Viaggio dell'Eroe, inteso non solo come struttura narrativa, ma come processo di costruzione del senso: si parte da un'idea, si attraversano trasformazioni e conflitti, si arriva a una forma finale del racconto che può essere sempre riletta e reinterpretata.

Le carte possono essere quindi utilizzate secondo due direzioni principali: una orientata alla scrittura di una storia e una orientata all'analisi di una storia esistente. In entrambi i casi, il lavoro non è lineare, ma circolare e iterativo: ogni carta apre una domanda, una possibilità o una lettura alternativa.

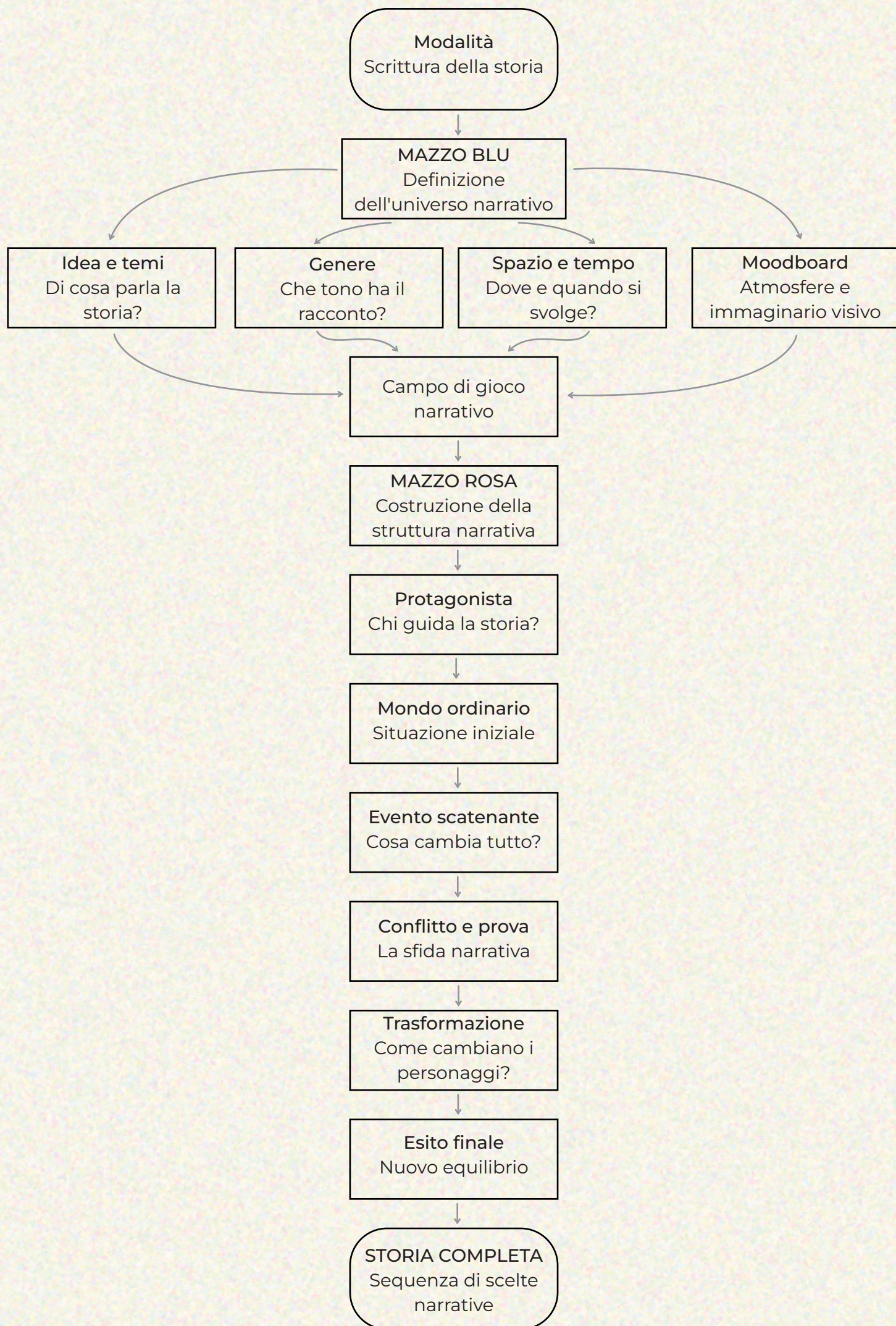
#### **Modalità 1 — Scrittura della storia**

In questa modalità, Tek Deck diventa uno strumento per costruire una storia originale.

Il processo può iniziare dal Mazzo Blu, definendo l'idea, il genere, il mondo e l'atmosfera del racconto. Questa fase permette di stabilire il “campo di gioco” narrativo: dove si svolge la storia, che tipo di universo racconta e con quale tono.

Successivamente si entra nel Mazzo Rosa, che guida la costruzione della struttura narrativa vera e propria. Qui vengono definiti i personaggi, l'equilibrio iniziale, l'evento scatenante, le trasformazioni e l'esito finale del percorso.

Il racconto prende così forma come sequenza di scelte narrative, dove ogni carta rappresenta un nodo fondamentale della storia.



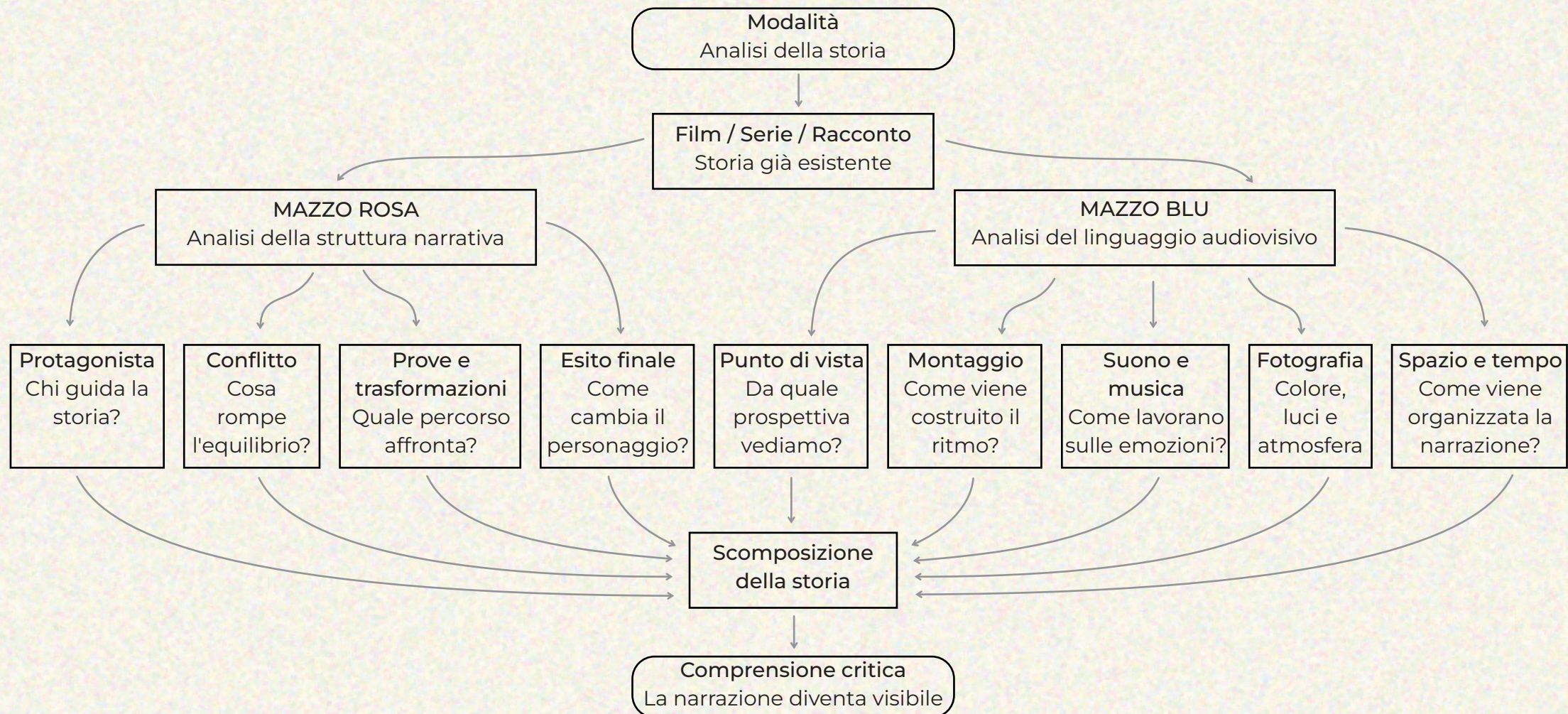
## Modalità 2 — Analisi della storia

In questa modalità, Tek Deck viene utilizzato per leggere e decostruire una storia già esistente (film, serie, racconto, sceneggiatura).

Il Mazzo Rosa permette di analizzare la struttura narrativa: chi è il protagonista, quale conflitto attraversa, quali prove affronta e come cambia nel tempo.

Il Mazzo Blu permette invece di analizzare il linguaggio audiovisivo e le scelte formali: punto di vista, montaggio, suono, fotografia, spazio e tempo.

In questo caso le carte non costruiscono la storia, ma la scompongono in elementi comprensibili, rendendo visibile ciò che normalmente rimane implicito nella narrazione.

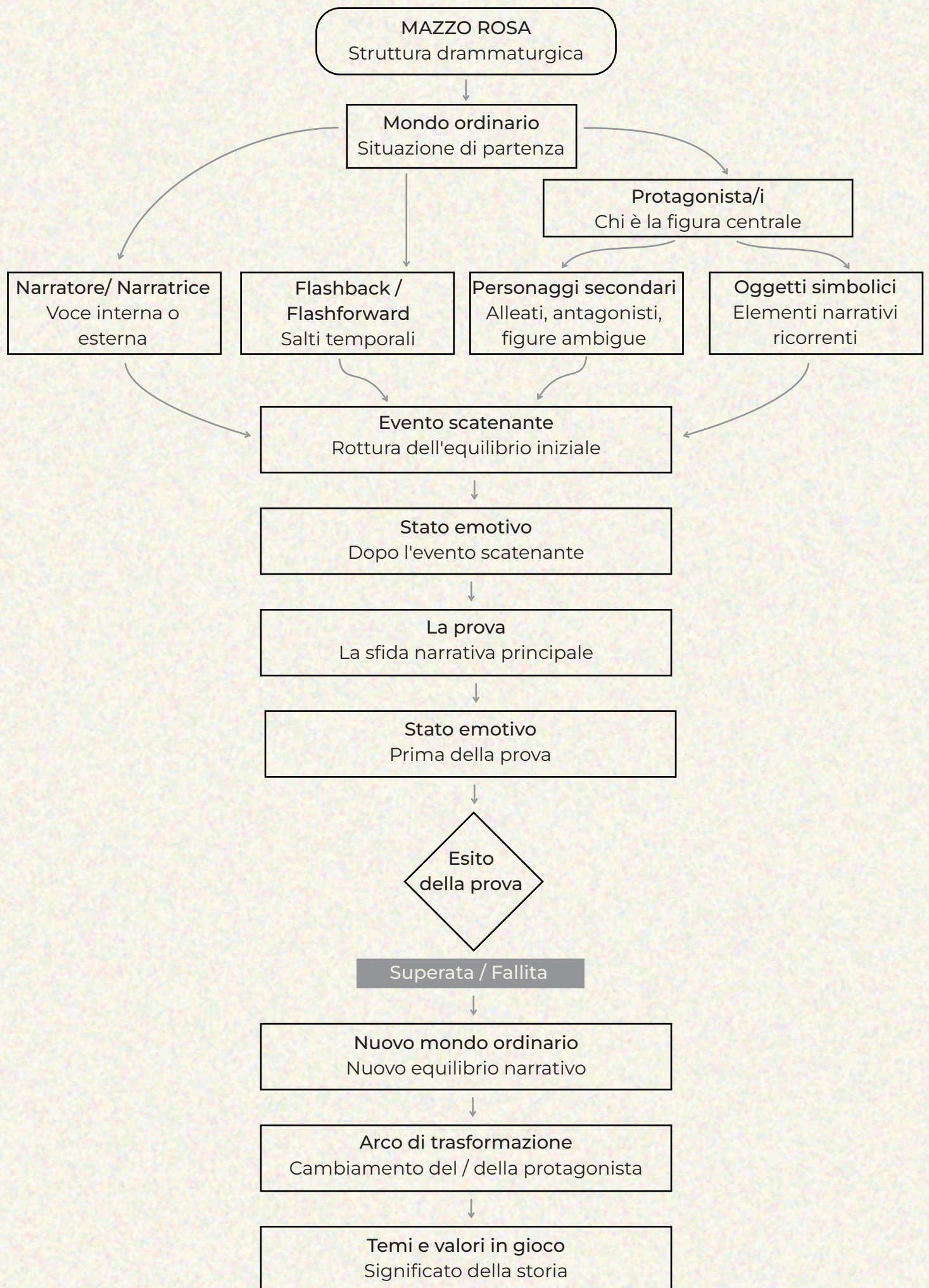


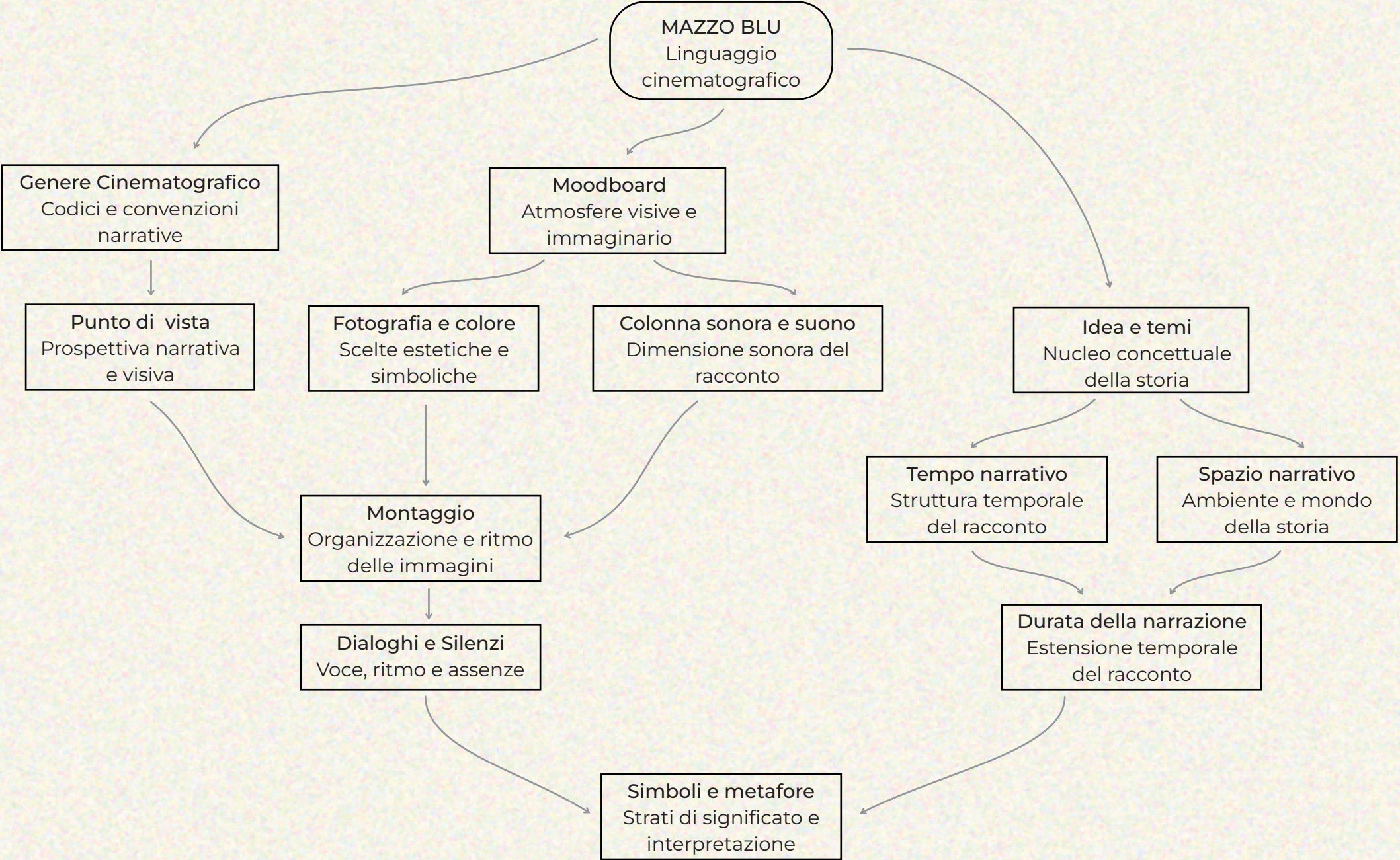
## Istruzioni visive — Flowchart Tek Deck

Tek Deck può essere rappresentato anche attraverso due flowchart che visualizzano in modo dinamico la struttura dei due mazzi principali.

Questi schemi non sono sequenze rigide, ma mappe di relazione: mostrano come le carte si collegano tra loro nella costruzione o nell'analisi di una storia.

Il primo flowchart rappresenta il Mazzo Rosa come percorso narrativo del Viaggio dell'Eroe. Il secondo rappresenta il Mazzo Blu come rete di elementi del linguaggio cinematografico e della costruzione formale del racconto.





#### 4\_ Esempi di analisi filmica: Okja e Arco

A titolo esemplificativo, vengono proposte di seguito due analisi filmiche realizzate attraverso l'utilizzo del sistema Tek Deck: un'opera di finzione e un film d'animazione.

I film selezionati, Okja di Bong Joon-ho e Arco di Ugo Bienvenu, permettono di applicare in modo concreto le carte dei Mazzi Rosa e Blu, mostrando come il dispositivo possa essere utilizzato sia per la lettura della struttura narrativa sia per l'analisi del linguaggio cinematografico.

##### 1. OKJA — Bong Joon-ho



##### Mazzo Rosa — costruzione della storia

- Chi è il/la protagonista? È davvero Mija o anche Okja?
- Qual è il mondo ordinario prima dell'arrivo della multinazionale?

- Qual è l'evento scatenante che rompe l'equilibrio?
- Qual è la prova principale: fisica, emotiva o etica?
- Il protagonista cambia davvero oppure resta coerente?
- Qual è il nuovo mondo ordinario finale?

Domanda guida:

La storia è un viaggio dell'eroe tradizionale o un viaggio etico senza "vittoria"?

##### Mazzo Blu — linguaggio filmico

- Qual è il tema centrale del film?
- Come vengono costruiti i due mondi (natura vs corporation)?
- Che ruolo ha il genere ibrido (avventura + satira)?
- Che effetto produce il contrasto tra fotografia naturale e artificiale?
- Il suono crea empatia o distanza?
- Dove il film manipola lo spettatore attraverso il montaggio?

Domanda guida:

Il film ti fa "vedere" o ti fa "prendere posizione"?



## 2. ARCO — Ugo Bienvenu



### Mazzo Rosa — struttura narrativa

Chi è il/la protagonista e qual è la sua fragilità iniziale?

- Qual è il mondo ordinario prima dello spostamento temporale?
- Qual è l'evento scatenante (dislocazione nel tempo)?
- Qual è la prova principale: sopravvivenza, identità o relazione?
- Qual è lo stato emotivo prima e dopo la prova?
- Il finale rappresenta ritorno o trasformazione?

Domanda guida:

- La crescita è lineare o frammentata come il tempo della storia?

### Mazzo Blu — linguaggio filmico

- Come viene rappresentato il tempo narrativo?
- Il mondo è costruito più da spazio o da emozione?
- Che ruolo ha la palette cromatica nella costruzione del significato?
- Il montaggio segue logica narrativa o sensoriale?
- Il suono costruisce atmosfera o informazione?
- In che modo l'animazione modifica la percezione della realtà?

- Domanda guida:

L'animazione racconta il mondo o lo fa percepire come stato mentale?



## 5\_ Lapbook per lo storytelling

Questo lapbook è uno strumento didattico pensato per guidare gli studenti nella costruzione di una sceneggiatura originale, seguendo la struttura drammaturgica classica in tre atti. L'obiettivo è offrire un modo concreto e visivo per capire come funziona una storia: come nasce, come si sviluppa e come si conclude.

Lavorare su una sceneggiatura inventata significa mettere in gioco competenze trasversali: la scrittura creativa e la capacità di sintesi, ma anche il pensiero logico e sequenziale, la capacità di distinguere i personaggi e le loro relazioni, e la consapevolezza che ogni storia ha una struttura sottostante, anche quando sembra raccontata in modo spontaneo.

Il lapbook accompagna gli studenti passo dopo passo, dalla locandina fino al moodboard finale, alternando momenti di scrittura a momenti di rappresentazione visiva. Questa alternanza è pensata per rispondere a stili di apprendimento diversi e per mantenere alto il livello di coinvolgimento durante tutta l'attività.

La realizzazione è manuale: costruire fisicamente il lapbook, ritagliare, incollare e organizzare i contenuti nello spazio aiuta a interiorizzare la struttura narrativa in modo attivo e duraturo, molto più di quanto farebbe un semplice esercizio scritto.

L'attività si integra facilmente nei programmi di italiano, arte, educazione all'immagine e all'educazione civica.

## LAPBOOK: LA SCENEGGIATURA DEL MIO FILM

### *Materiali necessari*

- Cartoncino colorato da 200 gr (per la base/copertina)
- Cartoncini bianchi da 140 gr (per minibook e template interni)
- Forbici
- Colla stick o biadesivo
- Righello
- Matite, pennarelli, stampe o foto

### *1 – Crea la base con il cartoncino da 200 gr*

1a. Prendi un foglio A3 da 200 gr (fondamentale: deve reggere tutto il peso dei template interni!)

1b. Piega il cartoncino: metti il cartoncino in orizzontale davanti a te → con il righello, segna il punto centrale del lato lungo (es. se il foglio è 42 cm, segna a 21 cm) → porta il bordo sinistro fino alla linea centrale e piega → porta il bordo destro fino alla linea centrale e piega → Le due ante si incontrano al centro e si aprono verso l'esterno.

1c. La copertina esterna sarà la locandina del film

## 2 - Realizza la locandina

- Sulla faccia esterna disegna o incolla delle foto e includi:
- titolo del film
- immagine/illustrazione evocativa della storia
- nome dell'autore/autrice
- la logline

## 3 - Apri il cartoncino e nella parte interna, prepara 3 template per i 3 atti drammaturgici

Organizza l'interno così:

|                                       |                                                          |                          |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------|
|                                       | TITOLO DEL FILM<br><i>Genere</i><br><i>Sinossi breve</i> |                          |
| ATTO 1<br>La presentazione /<br>Setup | ATTO 2<br>Il confronto                                   | ATTO 3<br>La risoluzione |
| TASCA 1                               | TIME-LINE DEGLI EVENTI<br>DIVISA IN 3 ATTI               | TASCA 2                  |
| TERMOMETRO<br>EMOTIVO                 | TERMOMETRO EMOTIVO                                       | TERMOMETRO<br>EMOTIVO    |
| MINIBOOK 1                            | MINIBOOK 2                                               | MINIBOOK 3               |

Con il cartoncino da 140 gr. prepara:

- 2 tasche
- 3 termometri
- 3 minibook
- 1 card con timeline divisa in 3 atti

Organizza così le sezioni:

### ATTO 1 – La presentazione / setup

TASCA 1 - IL SETUP Contenuto da inserire:

- card con protagonista (disegno/foto + breve descrizione)
- card con personaggi secondari (disegno/foto + breve descrizione)
- card con ambientazione (disegno/foto + breve descrizione)
- card con narratore (interno? esterno? onnisciente? inaffidabile?)

MINIBOOK 1 - GLI EVENTI Contenuto da inserire:

- Presentazione di protagonista e ambientazione
- Situazione iniziale
- Primo plot twist: cosa cambia?

TERMOMETRO EMOTIVO Contenuto da inserire:

Un termometro indica il livello di tensione.

## ATTO II - Il confronto

TIMELINE DEGLI EVENTI Contenuto da inserire:

Una freccia orizzontale con i momenti chiave.

TERMOMETRO EMOTIVO Contenuto da inserire:

Un termometro indica il livello di tensione crescente.

MINIBOOK 1 - GLI EVENTI Contenuto da inserire:

- Ostacoli e conflitti
- Colpo di scena centrale
- Sviluppo del protagonista
- Secondo plot point

## ATTO III - La risoluzione

TASCA 2 Contenuto da inserire:

- Un disegno o foto chiave rappresentativo di ogni atto
- Sul retro di ogni immagine descrivere l'inquadratura utilizzata

MINIBOOK - GLI EVENTI Contenuto da inserire:

- Climax
- Destino dei personaggi
- Risoluzione del conflitto
- Messaggio/tema finale

## 4 - Assembla l'interno del lapbook

- Incolla tasche, minibook, termometri emotivi con colla o biadesivo
- Considera di lasciare dello spazio per aprire ogni libretto

## 5 - Il retro del lapbook

Sul retro del lapbook creare una delle seguenti alternative:

- il moodboard: un collage visivo che raccoglie immagini, colori, texture e riferimenti stilistici per definire l'atmosfera del film, contenente: palette cromatica, immagini evocative, riferimenti visivi e parole chiave che descrivono il mood della storia
- la mappa della storia: un foglio dove si disegna il viaggio del protagonista come una mappa, contenente: luoghi chiave, ostacoli incontrati, tesori e obiettivi raggiunti



In plenaria, definire in modo sintetico:

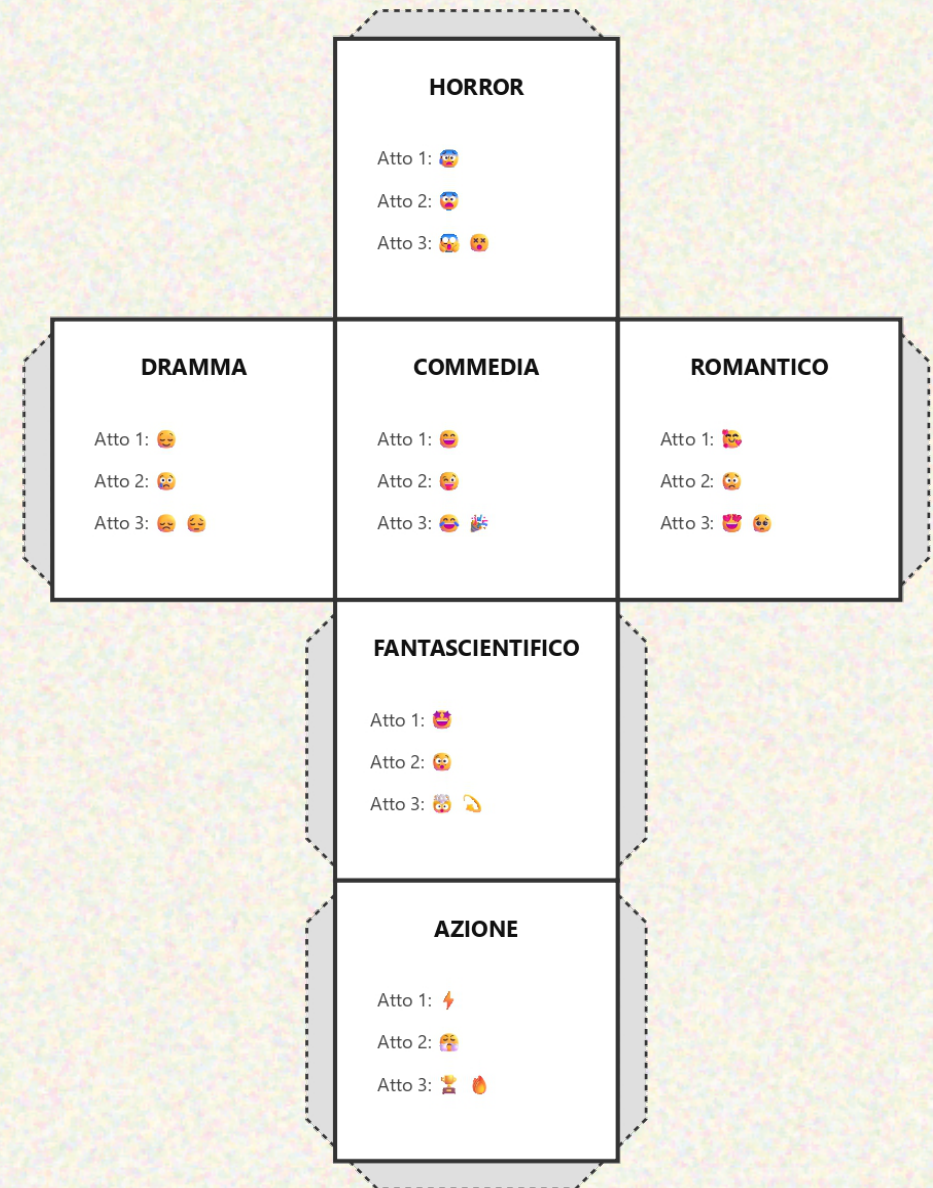
- personaggi
- ambientazione
- ostacoli e conflitti

Dividere la classe in sei gruppi e assegnare a ogni gruppo un genere

- Dramma [Atto 1 😞 → Atto 2 😞 → Atto 3 😞😞]
- Commedia [Atto 1 😊 → Atto 2 😄 → Atto 3 🤪🎉]
- Horror [Atto 1 🧟 → Atto 2 🧟 → Atto 3 🧟🧟]
- Romantico [Atto 1 😍 → Atto 2 😞 → Atto 3 😍😍]
- Fantascientifico [Atto 1 🚀 → Atto 2 😞 → Atto 3 🤖👁️]
- Azione [Atto 1 ⚡ → Atto 2 🤖 → Atto 3 🏆🔥]

Ogni gruppo dovrà realizzare il proprio lapbook e scrivere il treatment del film: personaggi, ambientazione, ostacoli e conflitti saranno gli stessi per tutti i gruppi, cambierà il genere della narrazione.

La narrazione potrà essere guidata dal mazzo di carte Tek Deck.



# Tek Deck 14+

GIOCO DA STAMPARE

## Istruzioni per la stampa delle carte

Il gioco è composto da pagine che contengono 9 carte ciascuna, alternate a pagine con un pattern ripetuto che fungerà da retro della carta.

### *Di cosa hai bisogno*

- Carta o cartoncino: Si consiglia l'uso di un cartoncino (grammatura ideale tra i 200g/m<sup>2</sup> e i 300g/m<sup>2</sup>) per fare in modo che le carte siano resistenti e non siano trasparenti.
- Forbici ben affilate o, ancora meglio, un taglierino e un righello per ottenere bordi dritti.

### *Come stampare*

#### Opzione A: Stampa Fronte-Retro Automatica

Se la tua stampante supporta la stampa fronte-retro automatica e della carta con grammatura elevata:

- Imposta la stampante su "Stampa su entrambi i lati".
- Seleziona l'opzione "Scegli orientamento verticale" e "Gira sul lato corto".
- Nelle impostazioni di dimensione, seleziona "Dimensioni reali" (o "Nessun ridimensionamento") per mantenere le proporzioni originali.

#### Opzione B: Stampa e Incolla

Se usi una carta comune o vuoi che le carte siano molto rigide:

- Stampa tutte le pagine separatamente solo su un lato del foglio.
- Incolla il fronte e il retro di ogni foglio usando della colla stick (stendendola bene e in modo uniforme) o del biadesivo.
- Lascia asciugare sotto un peso (come un libro pesante) per evitare che i fogli si imbarchino.

### *Taglio e finitura*

Una volta completata la stampa (o l'incollatura), segui le linee di divisione sul fronte delle carte per tagliarle.

Grazie al pattern continuo del retro, anche se il taglio non dovesse essere millimetrico, apparirà sempre perfetto e le carte non saranno riconoscibili.



### **Protagonista/i**

Chi è la figura centrale della storia?  
Descrivi la sua identità, il suo carattere,  
le sue motivazioni e il suo ruolo nel  
racconto.

### **Personaggi secondari**

Chi accompagna o ostacola il/la  
protagonista?  
Distingui tra alleati (chi aiuta),  
antagonisti (chi si oppone) e figure  
ambigue.

### **Oggetti simbolici**

Quali oggetti hanno un ruolo narrativo  
o simbolico rilevante?  
Un oggetto può rappresentare un  
valore, un legame o una  
trasformazione.

### **Flashback / Flashforward**

Il racconto si sposta nel passato o  
anticipa il futuro?  
Identifica questi salti temporali e  
spiega cosa aggiungono alla storia.

### **Narratore / Narratrice**

Chi racconta la storia?  
È una voce interna (personaggio) o  
esterna (fuori dalla vicenda)?  
È affidabile o parziale?

### **Mondo ordinario**

Qual è la situazione di partenza del/  
della protagonista?  
Descrivi il contesto, l'ambiente e la  
routine prima che tutto cambi.

### **Evento scatenante**

Cosa rompe l'equilibrio iniziale e mette  
in moto la storia?  
Può essere un incontro, una perdita o  
una scoperta.

### **Stato emotivo dopo l'evento scatenante**

Come reagisce emotivamente il/la  
protagonista di fronte al  
cambiamento?  
Paura, entusiasmo, rifiuto, confusione?

### **La prova**

Qual è la sfida principale che il/la  
protagonista deve affrontare?  
Può essere fisica, emotiva, morale o  
sociale.



### **Stato emotivo prima della prova**

Come si sente il/la protagonista nel momento in cui deve affrontare la sfida?  
È pronto/a, spaventato/a, trasformato/a?

### **Esito della prova**

La prova viene superata o fallita?  
L'esito è netto o ambiguo?  
Cosa comporta per la storia?

### **Nuovo mondo ordinario**

Come cambia la realtà del/della protagonista dopo la prova?  
Cosa ha guadagnato, perso o compreso?

### **Arco di trasformazione**

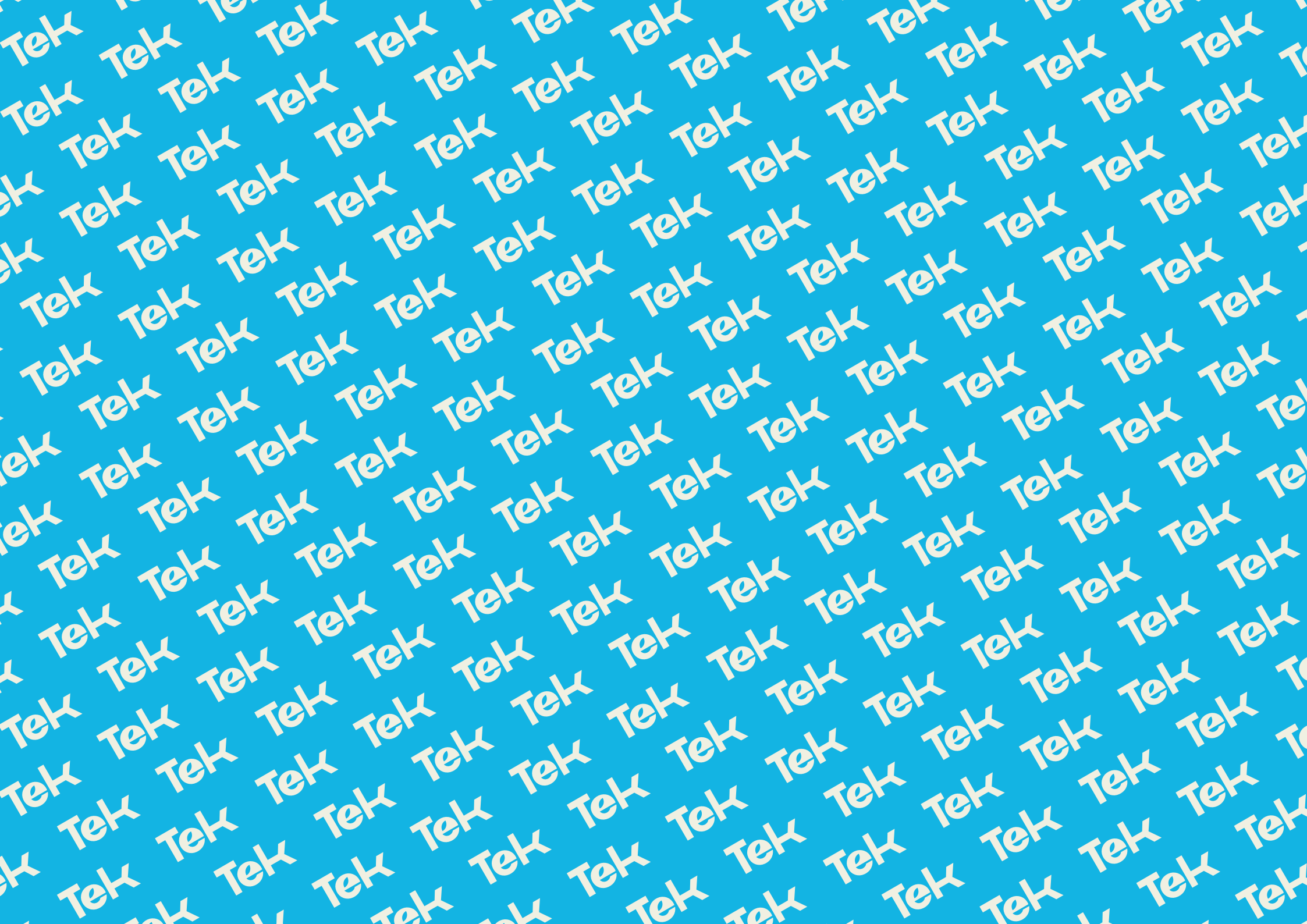
*(carta aggiuntiva)*

Il/la protagonista cambia nel corso della storia?  
In che modo?  
La trasformazione è interiore, esteriore o entrambe?

### **Temi e valori in gioco**

*(carta aggiuntiva)*

Quali valori o conflitti etici emergono dalla storia?  
Libertà, identità, appartenenza, giustizia, cura?



### **Idea e temi**

Di cosa parla davvero il film, al di là della trama?  
Qual è il messaggio o la domanda che il racconto pone allo spettatore/alla spettatrice?

### **Genere cinematografico**

A quale genere appartiene il film (thriller, commedia, drammatico, fantasy...)?  
Il genere rispetta le convenzioni o le sovverte?

### **Moodboard**

Raccogli immagini, colori e atmosfere che associ al film: cosa comunica visivamente la narrazione ancora prima delle parole?

### **Tempo narrativo**

In che ordine vengono raccontati gli eventi?  
La storia è lineare, circolare o frammentata?

### **Spazio narrativo**

Dove si svolge la storia?  
Lo spazio è realistico, simbolico o fantastico?  
Come influenza i personaggi e le emozioni?

### **Durata della narrazione**

Quanto tempo copre la storia raccontata?  
Ore, giorni, anni?  
Come il film gestisce la compressione o la dilatazione del tempo?

### **Punto di vista**

*(carta aggiuntiva)*

Da quale prospettiva vediamo la storia?  
La macchina da presa è neutrale, soggettiva o manipolatoria?

### **Colonna sonora e suono**

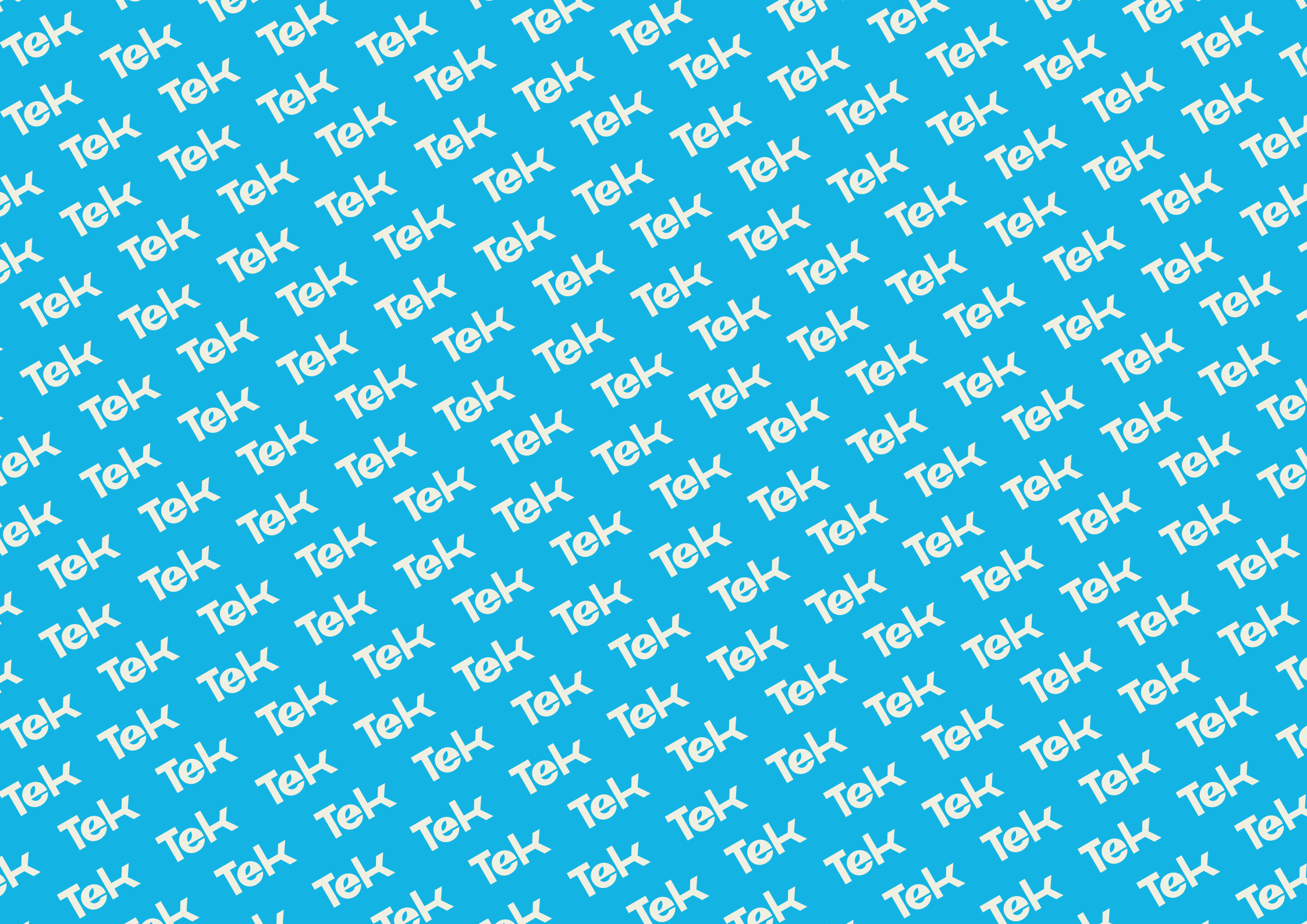
*(carta aggiuntiva)*

Come la musica e i suoni contribuiscono alle emozioni e al ritmo del racconto?  
Ci sono silenzi significativi?

### **Fotografia e colore**

*(carta aggiuntiva)*

Quali scelte cromatiche e di illuminazione caratterizzano il film?  
I colori hanno un significato simbolico?



## **Montaggio**

*(carta aggiuntiva)*

Come sono collegati i tagli tra una scena e l'altra?  
Il ritmo è lento e riflessivo o rapido e frenetico?

## **Dialoghi e silenzi**

*(carta aggiuntiva)*

Come parlano i personaggi?  
Cosa non viene detto ma mostrato?  
Il silenzio ha un ruolo narrativo?

## **Simboli e metafore visive**

*(carta aggiuntiva)*

Ci sono immagini ricorrenti o simboli visivi che portano un significato più profondo rispetto a ciò che mostrano?