



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

"Liceo Statale "James Joyce"

LINGUISTICO E DELLE SCIENZE UMANE

Distretto 42 - C.M.: RMPC39000C -- C.F.: 90049460588 – C.U. UF62HT

Sede centrale: via Alcide De Gasperi, 20 – 00072 Ariccia (RM) - tel. 06121128525- fax 0667663989/069334396

Sede succursale: via di Vallericcia, 51- 00072 Ariccia (RM) – tel. 06121123045- fax 0667663990

rmpc39000c@istruzione.it rmpc39000c@pec.istruzione.it www.liceojoyce.edu.it

Dipartimento di Lettere

a.s.2025-26

Concorso letterario

Magia e stregoneria

con il patrocinio del



Gaston Bussière, *Joan of Arc*, 1908

PRESENTAZIONE E DESTINATARI

Giunto alla sua sesta edizione, il Concorso letterario promosso dal Dipartimento di Lettere del Liceo James Joyce di Ariccia si focalizza quest'anno su una tematica particolare, **Magia e stregoneria**.

La magia è elemento caratteristico di tante fiabe e racconti fantastici. Ma ha avuto un ruolo anche in poemi epico/cavallereschi (*Odissea*, *Orlando furioso*, *Gerusalemme liberata*) e in famosi testi letterari (*Macbeth*, *Faust...*).

Assume caratteristiche diverse ma mantiene il suo ruolo di superamento dei limiti umani, donando un potere che si può manifestare nel bene e nel male e che diversifica e arricchisce le opere letterarie, teatrali, cinematografiche, artistiche.

Nello stesso tempo la magia afferisce a discipline di taglio scientifico: basti pensare che fenomeni come alchimia o astrologia si sono legati nel tempo a scienze come chimica e astronomia.

Dalla magia alla stregoneria. Quando una maga diventa una strega? Chi è la strega e chi lo stregone? Perché per tre secoli si scatenò in Europa una furiosa caccia alle streghe, in cui le stesse vittime erano spesso convinte di essere colpevoli?

E se la strega rappresentasse un simbolo di emancipazione femminile che rompe le convenzioni sociali e si è evoluta fino ad oggi?

Streghe, stregoni, maghe e maghi: la maga Circe, la strega di Biancaneve, Hermione ma anche Albus Silente e Voldemort di Harry Potter, la maga Armida ma anche il mago Atlante...figure terrificanti ma nello stesso tempo attraenti per la loro affascinante originalità.

Si tratta di una tematica ricca di sfumature, che può assumere molteplici forme espressive ed offre ampie possibilità di esplorazione, sia simbolica che stilistica, attraverso gli itinerari e le sezioni di lavoro proposte.

Destinatari:

Il concorso prevede quattro categorie:

1. scuole secondarie di primo grado
2. biennio Liceo Joyce
3. triennio Liceo Joyce
4. ex allievi

La differenziazione parte dal presupposto che l'approccio al tema sia diversificato per modalità e per contenuti. Inoltre si vuole consentire una partecipazione al concorso sulla base di conoscenze e competenze abbastanza omogenee.

Vengono proposte tipologie di lavoro diversificate: accanto a quelle abituali (narrativa, poesia, sceneggiatura, ricerca), se ne presentano altre meno consuete (disegno, fotografia, messaggio pubblicitario..). Attraverso queste modalità non si vogliono valutare in modo specifico capacità artistiche e tecniche, ma si vuole stimolare quella competenza creativa che non ha per forza a che fare con l'arte, ma che fa affiorare una visione del mondo in modo originale, attraverso la propria espressività personale.

Il progetto si pone nell'ottica del potenziamento delle competenze degli studenti (alfabetica funzionale, personale e sociale, digitale, culturale) e quindi ha la finalità di migliorare gli esiti degli studenti agli scrutini finali e al termine del ciclo d'istruzione.

Principali criteri di valutazione:

- coerenza con il percorso scelto fra quelli proposti
- originalità e creatività nella realizzazione

Altri criteri sono specifici delle diverse tipologie di lavoro e sono inseriti nelle griglie di valutazione utilizzate dalla giuria.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Gli studenti invieranno i lavori al proprio docente di Lettere oppure al proprio docente di altra disciplina che, sulla base della propria valutazione, selezioneranno i lavori ritenuti idonei e li invieranno alla docente referente del concorso, prof.ssa Daniela Riti.

Non si prenderanno in considerazione lavori inviati autonomamente dagli studenti.

Solo per la sezione degli **ex allievi**, l'invio avverrà direttamente alla referente del concorso.

Ogni lavoro deve essere accompagnato da **un file separato** in cui si riportino i dati anagrafici dello studente, la classe frequentata, il nome del proprio docente di riferimento e uno pseudonimo a scelta. Si può partecipare anche come gruppo e, in questo caso, accanto allo pseudonimo, è necessario riportare i dati anagrafici di tutti gli studenti del gruppo.

Lo stesso pseudonimo deve contrassegnare il lavoro presentato. I lavori non devono essere firmati e non devono presentare dati che possano ricondurre in alcun modo all'identità dello studente. Ogni lavoro deve essere necessariamente correlato ad un titolo, che colga gli aspetti significativi del proprio messaggio.

Per tutti i lavori si prevede l'invio **esclusivamente** via mail all'indirizzo della prof.ssa Daniela Riti (riti.daniela@liceojoyce.it) e nello stesso invio, per conoscenza, all'indirizzo del Liceo Joyce rmpc39000c@istruzione.it

Sarà necessario attendere la mail di risposta della docente per accertarsi dell'avvenuta ricezione.

Si chiede cortesemente di inviare i lavori con testi scritti (eccetto quelli di animazione) in formato pdf.

SCADENZA per l'invio dei lavori alla docente referente del concorso:

28 febbraio 2026

I vincitori saranno resi noti entro la fine dell'anno scolastico. Ci sarà una giornata di premiazione presso l'Auditorium del Liceo Joyce.

Tutti i lavori devono possedere i seguenti **requisiti**:

- ✓ indicare chiaramente il percorso o i percorsi scelti all'interno di quelli proposti;
- ✓ indicare chiaramente la categoria per cui si concorre;
- ✓ avere un titolo;
- ✓ essere inediti e originali;
- ✓ essere presentati in forma anonima.

Ogni partecipante o gruppo può presentare un solo lavoro per ogni sezione; si può concorrere per più sezioni. Chi partecipa ad una sezione come singolo, può partecipare nella stessa sezione come gruppo.

GIURIA

La giuria sarà composta da docenti, da ex docenti ed ex alunni del Liceo Joyce. Per le sezioni grafiche e multimediali ci si avvarrà dell'apporto di giurati con competenze specifiche.

La giuria si riserva di non assegnare premi alla categoria i cui lavori non risultino di qualità sufficientemente idonea.

Il giudizio della giuria è inappellabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del regolamento.

PREMI

Per ogni sezione (NARRATIVA, POESIA, ecc.) sarà individuato:

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO

1° classificato

2° classificato

3° classificato

BIENNIO LICEO JOYCE

1° classificato

2° classificato

3° classificato

TRIENNIO LICEO JOYCE

1° classificato

2° classificato

3° classificato

EX ALLIEVI

1° classificato

2° classificato

3° classificato

I premi consisteranno in buoni librari o ingressi al cinema, attestati.

Tutti i primi classificati e i finalisti riceveranno una pergamena e l'inserimento del lavoro nell'apposito catalogo che sarà predisposto a conclusione del concorso. La partecipazione al concorso comporta il consenso all'eventuale inserimento.

La giuria si riserva di assegnare altri premi o menzioni per i lavori ritenuti particolarmente significativi.

Per gli studenti del **Liceo Joyce** la partecipazione al concorso costituirà **credito formativo** in sede di scrutinio finale.

Fra tutti i lavori presentati, quelli selezionati dalla giuria potranno essere utilizzati ed esposti on line sul sito del Liceo James Joyce, unitamente al nome dei rispettivi studenti che li hanno realizzati. La partecipazione al concorso comporta il consenso all'eventuale esposizione.

ITINERARI

Si propongono diversi itinerari attraverso i quali focalizzare il proprio lavoro secondo le tipologie riportate nel presente regolamento.

La scelta di un itinerario non esclude il collegamento con gli altri. Si può ad esempio seguire l'itinerario legato alla magia nella letteratura italiana (n.2) e contemporaneamente seguire quello legato alla cinematografia (n.9).

Vincolante è che si indichi chiaramente quale sia l'itinerario scelto come prevalente e si seguano le indicazioni per ogni diversa tipologia di lavoro.

Nelle note si riportano riferimenti o suggerimenti ma solo in funzione di spunti, che non vogliono essere vincolanti, in quanto ai partecipanti è lasciata libertà di esprimere la propria creatività nella realizzazione dei lavori.

Itinerari:

Itinerario n.1 La magia nel mito: (Ecate, Medea, Circe, Iside, Thot...) strumento di potere, ponte fra umano e divino, chiave di conoscenza. Collegamenti con la **storia antica**, attraverso le arti divinatorie come l'aruspicina e la mantica, pratiche che miravano a interpretare i segni del destino e a comprendere il volere degli dèi. In entrambi i contesti, la magia appare come un ponte tra umano e sovrannaturale, un linguaggio simbolico che attraversa civiltà e culture, offrendo all'uomo una via alternativa alla conoscenza razionale.

Itinerario n.2 La magia e la stregoneria nella letteratura italiana: il mago Atlante, l'anello di Angelica (*Orlando furioso*), l'elitropia di Calandrino (*Decamerone*), la maga Armida (*Gerusalemme liberata*), le fiabe di Calvino, le credenze e le superstizioni del mondo pastorale e contadino di Verga e della Deledda, il colombre di Buzzati ecc. La magia come strumento di satira, stimolo per l'immaginazione, legame tra uomo, natura e destino, ricerca della verità esistenziale e tanto altro...

Itinerario n.3 La magia nella letteratura straniera: non solo un elemento fantastico, ma motore narrativo centrale e strumento di riflessione sui desideri, i limiti e i conflitti interiori dell'uomo. In opere come il *Faust* di Goethe o *Il ritratto di Dorian Gray* di Wilde, il soprannaturale diventa metafora della tensione tra ambizione e conseguenze morali. Al tempo stesso, la magia funge da raccordo culturale, collegando diverse tradizioni e visioni del mondo e riflettendo i valori, le paure e le speranze di una determinata epoca o contesto culturale.

Itinerario n.4 Quando la maga diventa una strega? (strix, masca, iana, ianara, witch, bruca...) Un percorso lessicale e linguistico attraverso le lingue europee, che si intreccia con i luoghi simbolo della magia e della stregoneria (le valli occitane, le brughiere inglesi, i villaggi dell'Europa orientale, le corti rinascimentali, il simbolismo esoterico di Torino...). Un viaggio tra **parole** e **luoghi** per indagare come la figura della donna sapiente si sia trasformata, nei secoli, in quella della strega perseguitata. La strega come archetipo di donna

malefica ma anche modello di **emancipazione femminile** nella sua rottura di schemi tradizionali, fino all'età moderna.

Itinerario n.5 *Mamma mi leggi una favola? Mamma mi compri il libro di Harry Potter?* Queste frasi rivelano quanto i più giovani sentano il bisogno di immergersi in mondi alternativi, popolati da maghi, streghe e avventure straordinarie. Il successo del genere **fantasy**: in **positivo**, stimolo all'immaginazione e alla creatività, conforto emotivo (permette di immaginare mondi migliori, giustizie possibili e finali positivi); in **negativo**, fuga dalla realtà per estraniarsi dal presente (permette di evitare problemi concreti e rapporti umani autentici), con la tentazione di rinchiudersi in un mondo illusorio, che porta ad un isolamento emotivo.

Itinerario n.6 **Tre secoli di caccia alle streghe** in Europa: da Giovanna d'arco ad Anna Göldi. Un percorso storico-antropologico che ricostruisce, attraverso le motivazioni storiche e sociali, la persecuzione a persone accusate di stregoneria fra il XV e il XVIII secolo. Nel folclore, le streghe rappresentavano forze misteriose, spesso femminili, in contatto con il soprannaturale oppure capri espiatori: figure su cui proiettare paure collettive o tensioni sociali. La religione, la mancanza di conoscenze scientifiche e la trasmissione orale di leggende hanno alimentato per secoli l'immaginario della stregoneria.

Itinerario n.7 **La scienza e la tecnica** presentate come magia, ad esempio con gli spettacoli durante le esposizioni universali o le fiere scientifiche: fonte di meraviglia o inganno per le folle? Aspetti positivi dell'uso della scienza per **stupire e divertire** (illusioni ottiche, illusioni per effetti teatrali...), contro aspetti negativi come inganno per acquisire credibilità sfruttando fenomeni "inspiegabili". Dall'alchimia e la magia naturale alla scienza sperimentale. L'illusionista come creatore di meraviglia o come truffatore?"

Itinerario n.8 **Magia e stregoneria nell'arte**. Francisco Goya, Judy Chicago e molti altri hanno rappresentato immagini con chiari riferimenti al mondo della magia (come fate e luoghi incantati per fuggire dalla realtà, ad esempio la *Fairy painting*) oppure alle creature demoniache, dando forma visiva a timori collettivi o miti arcaici e offrendo spesso una critica sociale e psicologica del tempo in cui furono realizzate. Nello stesso tempo molti artisti hanno creato **illusioni ottiche** nell'arte per realizzare opere che ingannano la percezione umana e sembrano magiche. L'arte, in questo caso, diventa essa stessa incantesimo visivo, capace di destabilizzare il confine tra realtà e apparenza.

Itinerario n.9 **Non solo Harry Potter...** Magia e stregoneria nel cinema. Innumerevoli i film che si sono ispirati al mondo della magia o che hanno visto come protagoniste delle streghe in film destinati ad un pubblico di giovanissimi o ad un pubblico di adulti. La magia è un elemento fortemente attrattivo, così come la strega può risultare terrificante e la fata rassicurante: l'esperienza immersiva del cinema offre innumerevoli opportunità attraverso **tecniche cinematografiche** sempre più sofisticate.

MATERIALI UTILI

(tutti gli spunti sono solo suggerimenti, non vincolanti)

Riferimenti alla letteratura:

Omero, *Odissea*

Ludovico Ariosto, *Orlando furioso*

Torquato Tasso, *Gerusalemme liberata*

Italo Calvino, *Fiabe italiane*

Johan Wolfgang von Goethe, *Faust*

Tutte le fiabe tradizionali più note: *Biancaneve*, *Cenerentola*, *Hansel e Gretel*, ecc.

J.K.Rowling, **tutti i libri di *Harry Potter***

C.S.Lewis, **tutti i libri delle *Cronache di Narnia***

J.R.R. Tolkien, *Il signore degli anelli*

Riferimenti alle produzioni cinematografiche:

Per un pubblico giovane (fantasy):

- ***Harry Potter*** (saga, 2001–2011) – La serie più iconica sul mondo della magia, ambientata in una scuola di stregoneria, tratta dai romanzi di J.K.Rowling.
- ***Le cronache di Narnia*** (2005-2010), la serie di film tratta dai romanzi omonimi di C.S. Lewis.
- ***Il signore degli anelli*** (dal 2001 al 2003), trilogia tratta dai romanzi di J.R.R. Tolkien.
- ***La spada nella roccia*** (*The Sword in the Stone*, 1963), tratto dall'omonimo romanzo di Terence Hanbury White, è stato l'ultimo film prodotto e supervisionato da Walt Disney stesso prima della sua morte e la sua divertente rappresentazione di Mago Merlino e di Maga Magò è rimasta iconica
- ***Il mago di Oz*** (*The Wizard of Oz*, 1939) – Una fiaba cinematografica con streghe buone e cattive.

- **Hocus Pocus** (1993) e **Hocus Pocus 2** (2022) – Commedie cult con streghe riportate in vita nel presente.
- **Stardust** (2007) – Un fantasy romantico con streghe alla ricerca dell’eterna giovinezza.
- **Il mistero della casa del tempo** (*The House with a Clock in Its Walls*, 2018) – Magia, avventura e mistero per ragazzi.
- **Wicked** (2024) – Film girato come adattamento dell’omonimo musical di Broadway.

Per un pubblico adulto (horror o drammatico / fantascientifico):

- **Suspiria** (1977 di Dario Argento, remake 2018) – Un horror psicologico con una scuola di danza gestita da streghe.
- **The Witch** (2015) – Horror ambientato nel New England del 1600, basato sul folclore.
- **The Craft** (1996) e **The Craft: Legacy** (2020) – Teen drama con ragazze che praticano la stregoneria.
- **The Witches** (*Le streghe*, 1990 e 2020) – Tratto da Roald Dahl, un mix tra horror e fiaba dark.
- **Frankenstein** (in uscita nel 2025) – con la regia di Guillermo del Toro, tratto dall’omonimo romanzo di Mary Shelley
- **The Prestige** (2006) di Christopher Nolan: la rivalità tra due illusionisti che creano spettacoli di magia nella Londra vittoriana di fine Ottocento.
- **The Illusionist** - *L'illusionista* (2006) di Neil Burger: esplora il confine tra realtà e magia attraverso la storia di un illusionista con i suoi spettacoli di magia legati alla necromanzia, ambientato a Vienna alla fine dell'Ottocento.
- **Now You See Me** - *I maghi del crimine* (2013 - 2025): film avventurosi in cui il mondo dei moderni spettacoli di magia si intreccia alla ricerca di giustizia sociale quando una squadra di abili illusionisti ("I quattro cavalieri") utilizzano i propri numeri di magia per smascherare crimini e pratiche immorali.

Commedie

- **Vita da strega** (*Bewitched*, 2005) – Commedia romantica ispirata all'omonima serie TV.
- **Le streghe di Eastwick** (*The Witches of Eastwick*, 1987) – Tre donne scoprono poteri magici quando incontrano un uomo misterioso (Jack Nicholson).

- **Practical Magic** (Amori & incantesimi, 1998) – Due sorelle streghe cercano di vivere una vita normale.
-

Riferimenti alla scienza:

Arthur C. Clarke (scrittore, scienziato, sceneggiatore del Novecento) ha affermato:

Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia.

-**Galileo Galilei**, “astrologo per necessità”: considerato il padre della scienza moderna, scriveva oroscopi su commissione (soprattutto per potenti come il granduca di Toscana) per motivi economici e di opportunità politica. Si veda lo spettacolo di Marco Paolini, *ITIS GALILEO* (<https://www.youtube.com/watch?v=0kxarmulkiA>)

-**Johannes Keplero**, grande astrologo e scienziato, difese sua madre Katharina dall'accusa di stregoneria (inizio del Seicento). La donna fu incarcerata e lui riuscì a farla liberare con una complessa difesa legale, impostata con rigoroso metodo scientifico. Si veda l'articolo di Roberto Persico, *Il foglio*, 10.02.2018 (<https://www.ilfoglio.it/cultura/2018/02/10/news/quando-keplero-difese-sua-madre-dall-accusa-di-stregoneria-quasi-un-metoo-177714/>) e il volume di Ulinka Rublack, *L'astronomo e la strega*, Hoepli, 2017

-**Isaac Newton**, l'alchimista. Accanto ai suoi studi matematici e fisici, il grande scienziato praticò a lungo l'alchimia, scrivendo sull'argomento numerose opere, che furono volutamente ignorate dopo la sua morte, perché potevano contrastare con l'immagine razionale che lo rendeva famoso. Si veda il testo di William R. Newman, *Newton the Alchemist*, Princeton University press, 2018.

-**Giambattista della Porta — *Magia Naturalis***

Pubblicato nel 1558, questo libro illustra fenomeni naturali, ottici, chimici ecc., definiti “magia naturale”: l'autore li tratta scientificamente ma descrive effetti che al pubblico potevano sembrare magici.

-**Fenomeni scientifici** che possono essere percepiti come magia per la loro tecnologia fortemente avanzata:

- forza magnetica. Nell'antichità e fino al Rinascimento la forza magnetica era percepita come magia per il suo agire a distanza, essere invisibile e non facilmente intuibile;

- levitazione magnetica. Esempio: i treni Maglev (magnetic levitation) in Giappone, Cina e Corea levitano grazie a forze elettromagnetiche controllate con precisione;

- specchi deformanti. Alterano il riflesso del mondo reale in tempo reale, dando l'impressione che lo specchio disponga di una volontà propria. Il fenomeno è spiegabile con l'ottica geometrica.

-Pepper's Ghost

Un'illusione ottica/teatrale che usa specchi per far apparire "fantasmi". Sebbene basata su leggi fisiche, era presentata come spettacolo soprannaturale, giocando sull'inganno degli occhi.

-Lichtenberg's Avertissement (Göttingen, 1777) segnala la protesta contro uno spettacolo che presentava esperimenti come magia. Alcuni scienziati o divulgatori presentavano fenomeni elettrici, magnetici, ottici come meraviglie che sfidavano la comprensione comune, mescolando inganno, spettacolo, persuasione.

-Alcune esposizioni universali (World's Fairs) alla fine del XIX / inizio XX secolo usarono l'elettricità non solo come dimostrazione tecnologica ma come spettacolo affascinante, quasi magico.

Esempio: Expo Universale di Parigi, 1900:

- *Palais de l'Électricité*, che veniva illuminato in modi spettacolari, con migliaia di lampade elettriche, giochi di luce, decorazioni, fontane illuminate di notte, ecc.
- *Palais des Illusions*, che univa ottica, specchi e luce elettrica per creare illusioni visive molto suggestive, che potevano sembrare "magia" agli occhi dei visitatori.

Riferimenti a luoghi significativi:

Ci sono diverse città nel mondo associate alla magia nera, ma in genere questa fama è più folcloristica, culturale o legata alla superstizione che a pratiche realmente documentate. Ecco alcune delle città più famose per questo motivo:

- **New Orleans**, Louisiana (USA) Famosa per il *Voodoo* di New Orleans, che racchiude spiritualità africana, cattolicesimo e tradizioni creole dando origine a pratiche misteriose

- **Salem**, Massachusetts (USA) Famosa per i processi alle streghe del 1692. Pur non essendoci prove che ci fossero reali praticanti, la città è diventata simbolo della caccia alle streghe e di superstizioni legate alla stregoneria.

- **Catemaco**, Veracruz (Messico) Famosa per essere la capitale della *brujería* (stregoneria messicana). Ogni anno si tiene il Congresso Internazionale dei Brujos, dove si riuniscono sciamani, stregoni e curanderos.

- **Togo e Benin** (Africa Occidentale) Famosi per essere il cuore del *Voodoo* tradizionale africano. In alcune zone ci sono ancora mercati (come il mercato fetish di Lomé) dove si vendono oggetti per rituali magico-religiosi.

-**Torino** (Italia) Famosa per essere parte del "Triangolo della magia nera" (insieme a Londra e San Francisco) e del "Triangolo della magia bianca" (con Lione e Praga). Torino è piena di simbologie esoteriche, statue massoniche e leggende di riti occulti, specialmente nella zona di Piazza Statuto. Il monumento al Frejus in piazza Statuto è al centro di molte leggende. C'è una statua raffigurante Lucifero (secondo alcuni), che rende la piazza uno dei luoghi più "carichi" della città; inoltre, la Chiesa della Gran Madre di Dio (legata a leggende sul Santo Graal) e il Museo Egizio (secondo alcuni, contenente reliquie e conoscenze esoteriche che attraggono energie particolari).

TIPOLOGIE DI LAVORO

*Tutte le tipologie di lavoro possono essere realizzate nelle sezioni scritte attraverso **una o più lingue straniere** studiate nell'istituto.*

SEZIONE NARRATIVA

Gli elaborati possono essere sotto forma di racconto, lettera o diario. L'obiettivo è quello di promuovere capacità creative attraverso l'espressione scritta, per cui verranno accettati solo lavori dall'impronta prettamente **narrativa** e non di tipo saggistico. I lavori dovranno essere inediti e quindi non potranno essere rifacimenti né riedizioni modificate di lavori editi.

Bisogna inserire un titolo.

Dimensioni:

lunghezza massima 8 cartelle, carattere Times new roman, corpo 12, interlinea 1.5

SEZIONE SCENEGGIATURA/TESTO TEATRALE

In questa sezione di lavoro rientrano sia la sceneggiatura destinata ad un film/cortometraggio, sia il testo teatrale, destinato ad una rappresentazione teatrale. Si deve indicare chiaramente quale tipo di testo venga presentato.

Il soggetto può essere originale oppure può essere la trascrizione sceneggiata di un romanzo/racconto noto(che si deve indicare).

Bisogna inserire un titolo.

Dimensioni:

massimo 15 cartelle, carattere Times new roman, corpo 12, interlinea 1.5

SEZIONE POESIA

I testi poetici dovranno essere inediti e quindi **non** potranno riportare riferimenti espliciti ad opere edite. Potranno seguire uno schema metrico prestabilito, oppure essere realizzati con versi sciolti o liberi, ossia con una libera combinazione di strofe e/o versi. Potranno essere realizzati anche sotto forma di calligramma.

Bisogna inserire un titolo.

Dimensioni:

massimo 30 versi, carattere Times new roman, corpo 12.

SEZIONE STUDIO E RICERCA

In forma multimediale:

(POWER POINT o altra tipologia)

I lavori dovranno sviluppare uno o più aspetti relativi all'argomento. Si dovrà curare in modo particolare la correttezza dei contenuti, la completezza (devono trattare in modo esauriente l'argomento), la comprensibilità (il testo deve essere chiaro e con un lessico specifico), l'efficacia comunicativa (la resa grafica deve operare sulla formattazione, sull'utilizzo dei caratteri, della sottolineatura, della spaziatura ecc.), l'inserimento di immagini e/o video in funzione di arricchimento dei contenuti.

I lavori dovranno essere completi di bibliografia e /o sitografia.

Bisogna inserire un titolo.

Dimensioni:

massimo 25 slide per i Power point o dimensione simile per altra tipologia

Come articolo di giornale o testo argomentativo/espositivo:

i testi dovranno avere le stesse caratteristiche dei lavori in forma multimediale (correttezza, completezza, comprensibilità nell'esposizione) e potranno essere presentati sotto forma di articolo di giornale o testo argomentativo/espositivo.

I lavori dovranno essere completi di bibliografia e /o sitografia.

Bisogna inserire un titolo.

Dimensioni:

lunghezza massima 5 cartelle, carattere Times new roman, corpo 12, interlinea 1.5

SEZIONE FOTOGRAFIA

Le fotografie devono riprodurre elementi che siano legati al tema della magia e/o stregoneria, secondo la propria interpretazione.

Le fotografie (a colori o in bianco e nero) possono essere scattate con qualsiasi apparecchiatura fotografica (fotocamera analogica o digitale, fotocamera dal cellulare). Gli interventi successivi con uso di software specifico dovranno essere limitati al minimo e comunque solo per lievi correzioni relative all'inquadratura e/o all'esposizione. Le immagini digitali dovranno avere una risoluzione tale da consentire la migliore resa possibile, nei limiti delle potenzialità tecniche del mezzo con cui sono state realizzate.

Le foto dovranno essere frutto di un lavoro originale, svolto in prima persona dal partecipante e non immagini reperite in rete, acquisite con l'uso di scanner o altri strumenti.

Il file della fotografia, denominato con il titolo dell'immagine, dovrà essere **accompagnato da un altro file** contenente una breve **motivazione** riguardo alla scelta del soggetto rappresentato e da cui si dovrà evincere chiaramente il collegamento con l'argomento.

Bisogna inserire un titolo.

SEZIONE DISEGNO

Come per la sezione FOTOGRAFIA, i disegni devono riprodurre elementi che siano legati alla magia e/o stregoneria.

I **disegni** presentati potranno essere realizzati in piena libertà attraverso l'utilizzo della tecnica preferita (disegno con pastelli, pennarelli, pastelli a cera, colori a tempera, in bianco e nero, come collage o con tecniche miste).

Sono ammessi anche **fumetti**, una modalità che al disegno affianca la narrazione, che si serve del registro linguistico della conversazione, quindi caratterizzato da rapidità e comprensibilità.

Per i fumetti la dimensione massima è di 25 immagini in sequenza.

Il lavoro dovrà essere inviato tramite fotografia.

Bisogna inserire un titolo.

Il file del disegno, denominato con il titolo dell'immagine, dovrà essere **accompagnato da un altro file** contenente una breve **motivazione** riguardo alla scelta del soggetto rappresentato e da cui si dovrà evincere chiaramente il collegamento con l'argomento.

SEZIONE CREAZIONI MULTIMEDIALI E/O DIVULGATIVE

Rientrano in questa categoria lavori con caratteristiche diversificate: realizzazioni multimediali che si avvalgono di registrazioni, riprese video ecc. e lavori(multimediali e non) che contengono messaggi divulgativi o specificatamente pubblicitari.

Realizzazione di lavori come:

- **podcast;**
- **video;**
- **cortometraggi di animazione**(con disegni su supporto digitale di immagini, assemblate tramite appositi software)

altro.....

Non viene fissato un limite di lunghezza ma si consiglia di evitare lavori troppo lunghi che possono penalizzare l'incisività della comunicazione.

Il messaggio pubblicitario può avere come **oggetto** un ipotetico evento culturale inerente al tema della magia e/o stregoneria (mostra, convegno, conferenza ecc.).

Il messaggio può essere realizzato utilizzando una delle seguenti tipologie:

- **locandina**: eseguita tramite inserimento di immagini e testi (eventualmente anche meme);
- **brochure**: eseguita ipotizzando gli elementi relativi ad esempio a data, orari, ubicazione dell'evento e varie fasi di svolgimento (nomi dei relatori, titoli degli interventi ecc.) La brochure deve contenere immagini coerenti con le tematiche relative all'evento. Dimensione massima: 4 slide
- **spot video** della durata massima di un minuto
- **podcast** della durata massima di 5 minuti
- **itinerario turistico** in luoghi legati in modo significativo al tema

Per i messaggi pubblicitari costituiscono titoli preferenziali i seguenti requisiti:

- ✓ coerenza del messaggio con il tema;
- ✓ capacità di veicolare il messaggio in maniera efficace;
- ✓ creatività nella forma e nel contenuto

Buon lavoro