

SEE THE SIGNS

## See the Signs

An ERASMUS+ funded project on threats to democracy

2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211

---

Project Partner

anthro p o l i s

jugendagentur  
Jugendagentur gGmbH



Co-funded by  
the European Union

## SEE THE SIGNS

Il progetto *See the Signs* (2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211) è sostenuto dal programma Erasmus+ e mira a introdurre la metodologia del *digital storytelling* come strumento in dotazione agli operatori sociali per coinvolgere i giovani, promuovendo in loro la lettura e il pensiero critici, e per fornire una modalità di auto-espressione in relazione al tema della "Democrazia in pericolo". Questo manuale illustra il metodo del digital storytelling quale potenziale strumento di empowerment dei giovani nel cammino verso democrazie forti.

## MANUALE DI DIGITAL STORYTELLING

**A cura di Anthropolis Association, 2023**

Introduzione	2
1. Le origini del digital storytelling	4
2. Il digital storytelling in pratica	5
2.1 Il ruolo dei formatori	6
2.2 I partecipanti	7
2.3 Struttura della formazione sul digital storytelling	8
2.4 Fasi del laboratorio di digital storytelling	9
3. Il digital storytelling e i suoi effetti	26
4. Casi particolari	28
ALLEGATO 1 – Script e storyboard (ESEMPIO)	32
ALLEGATO 2 – Schema di lavoro per un laboratorio di DS di 24 ore	35
ALLEGATO 4 – Modulo di consenso	38

Questo progetto è finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione rispecchia unicamente le opinioni dell'autore e la Commissione declina ogni responsabilità per qualsiasi uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



## Introduzione

Le democrazie sono in pericolo, sia in Europa che a livello globale. Si assiste non solo ad una crescita delle autocrazie, ma anche ad una fase di regressione dei Paesi in cui istituzioni forti e la coscienza popolare mantengono viva la democrazia. Il Liberal Democracy Index del V-Dem Institute (2021) indica che rispetto al 1989, anno della caduta del muro di Berlino, una percentuale maggiore del mondo vive sotto un governo autocratico. Gli esperti hanno diverse spiegazioni del motivo per cui questa tendenza è proseguita negli ultimi vent'anni. Alcuni ne individuano le cause nei cambiamenti tecnologici, altri nella frammentazione sociale o nei cambiamenti economici, ma l'aspetto più importante è che uno degli effetti di questo trend è il danneggiamento del tessuto connettivo della società: ciò significa che le comunità e le istituzioni tradizionali sono meno collegate di prima nello spazio fisico.

L'impegno per la democrazia e la partecipazione della società civile sembra essere un elemento chiave per consentire alle persone di ricollegarsi in modo significativo. Nello spazio online si moltiplicano i legami tra Paesi e persone, ma ciò non protegge gli individui dall'isolamento e dalla solitudine. Le piattaforme online possono completare, ma non sostituire, i tradizionali legami sociali e il modo in cui ci impegniamo e agiamo nello spazio fisico per un obiettivo comune.

La polarizzazione e le divisioni stanno crescendo anche a causa delle modalità di funzionamento dei social media. Gli algoritmi fanno sì che gli utenti vedano generalmente contenuti con i quali simpatizzano e concordano; da tale consenso tra vantaggio la politica, che alimenta le tensioni verso l'opinione altrui e accentua le divisioni tra diversi gruppi e punti di vista per rafforzare la fedeltà dei sostenitori e potenziali elettori<sup>1</sup>.

Nel progetto *See the Signs* i partner affrontano entrambi gli aspetti: l'aumento del pericolo per la democrazia e la necessità di creare uno spazio fisico dove le persone possano impegnarsi in modo significativo. I partner hanno costruito una comunità dove i giovani di quattro Paesi possono incontrarsi online e offline e li sostengono nella condivisione di idee su ciò che vedono, sui pericoli che percepiscono e su come difendere la democrazia. Entro la fine del progetto i giovani creeranno i contenuti di una mostra, una parte della quale presenterà cortometraggi realizzati con la metodologia del digital storytelling

Il digital storytelling consente di creare una storia personale di circa due minuti, se possibile includendo una serie di fotografie del narratore o della narratrice. Il metodo combina la narrazione tradizionale con gli strumenti informatici: il narratore o la narratrice scrive la propria storia in prima persona, la racconta con la propria voce, la illustra con le proprie immagini personali ed elabora il tutto con un software di editing. Il risultato è un cortometraggio che può essere condiviso attraverso la tecnologia digitale.

---

<sup>1</sup> Jennifer Dresden, Ian Bassin: Why are democracies reeling? 1 novembre 2022, <https://protectdemocracy.org/work/why-are-democracies-reeling/>

Attraverso le storie, il complesso mondo che ci circonda è più facile da comprendere. Grazie alle tecnologie informatiche e della comunicazione siamo costantemente bombardati, sempre e ovunque, da storie già pronte che dovrebbero aiutarci a capire e interpretare il mondo. Da questo flusso continuo di informazioni, i destinatari devono selezionare ciò che ritengono vero e autentico: è un'impresa ardua che mette alla prova la capacità di tutti, indipendentemente dall'età, di interpretare ed elaborare i testi. È quindi estremamente importante sviluppare la competenza della lettura critica e acquisire un occhio critico con cui poter vedere più chiaramente il mondo in cui viviamo. Questo è l'unico modo per evitare le trappole della manipolazione (calcolata o casuale) dei mass media e dei social media.

L'esperienza unica offerta dal digital storytelling è potenziante, nel senso che crea uno spazio sicuro in cui gli individui possono riflettere sul passato e sul presente analizzando con occhio critico la propria vita e le proprie interazioni con le altre persone. L'atto di creare storie digitali può fornire ai giovani una comprensione più chiara di come gli eventi della vita plasmino la loro identità; i prodotti finali possono diventare strumenti di apprendimento per gli autori stessi. In altre parole, le storie digitali inducono a pensare e riflettere sulla propria vita inquadrandola nel più ampio contesto sociale e storico, e ciò a sua volta consente a chi racconta di capire e acquisire maggiore sicurezza del proprio senso di identità. Da questo punto di vista il digital storytelling è particolarmente importante per i giovani, che si trovano nella fase di transizione dall'infanzia all'età adulta e stanno costruendo la propria identità sia nell'ambito della comunità che a livello profondamente personale. Inoltre la fase finale del metodo del digital storytelling consiste nel condividere, riflettere e ricevere feedback: ascoltando le storie altrui gli individui si interconnettono, possono percepire l'impatto delle proprie storie sugli altri e, allo stesso tempo, su se stessi, riflettendo più profondamente su chi sono e cosa vogliono diventare. Per questo motivo il processo è altrettanto importante del prodotto e le fasi che i partecipanti affrontano per creare la propria storia sono gratificanti sia in termini di autosviluppo che di espressione di sé. Oltre a stimolare l'immaginazione e la creatività, il digital storytelling consente di rafforzare la fiducia in se stessi affinando alcune capacità pratiche come la comunicazione, la scrittura, il lavoro di squadra e le abilità tecniche. L'acquisizione e la pratica di queste capacità in un contesto informale non è l'obiettivo primario della metodologia ma può rappresentare un'ulteriore forma di empowerment.

I partner del progetto *See the Signs* sono convinti che grazie all'acquisizione di tutte queste abilità i giovani partecipanti saranno in grado di pensare in modo critico, distinguere tra narrazioni vere e false e contribuire ai valori democratici.

## **1. Le origini del digital storytelling**

Negli anni '50 e '60 la storiografia ha iniziato a rivolgere la propria attenzione alle fonti non scritte, precedentemente trascurate. Come precursore troviamo l'*École des Annales*, una scuola storiografica francese nata nella prima metà del XX secolo e fiorita dopo la Seconda guerra mondiale. Oltre che sulle fonti "tradizionali", l'*École des Annales* intendeva basarsi su documenti della vita quotidiana (fatture, diari, lettere, ecc.) per studiare dinamiche sociali, economiche e politiche di lungo periodo. All'inizio degli anni '70 si è sviluppata in Gran Bretagna la cosiddetta "storia orale", che adattando i metodi della ricerca etnografica registrava le narrazioni di persone e famiglie comuni concentrandosi dapprima sui retroscena dei grandi eventi storici e poi sugli avvenimenti della vita quotidiana.

Nel frattempo lo storytelling tradizionale è sopravvissuto fino ai giorni nostri come mezzo di trasmissione di conoscenze, esperienze, storia collettiva o ricordi personali e familiari: questo perché la narrazione non è un'attività egocentrica bensì una condivisione di conoscenze e ricordi, ed è importante tanto per chi apprende la storia quanto per chi la racconta. Le storie umane sono di solito universali, quindi possono facilmente fungere da ponte tra gruppi, culture o generazioni diverse. Mentre in alcune culture, soprattutto nel mondo anglosassone o nelle società tribali, la narrazione orale di storie davanti a un gruppo di persone rimane ancora oggi una tradizione viva, in altre società sta apparentemente perdendo terreno. Ma è l'umanità nel suo complesso ad avere ancora bisogno di questa modalità di espressione e di questo mezzo per lasciare una traccia di sé, anche se recentemente si sono rese disponibili svariate nuove tecniche e forme di espressione.

Nei Paesi anglofoni la tradizione dello storytelling ha continuato ad essere coltivata e a stimolare l'immaginazione di vari artisti creativi e sperimentali; sia artisti dello spettacolo che figurativi hanno iniziato a sperimentare diverse forme di espressione basate sullo storytelling. In Gran Bretagna e negli Stati Uniti sono stati avviati negli anni '70 e '80 vari progetti e iniziative che possiamo considerare come prototipi dello storytelling digitale, ad esempio spettacoli itineranti in cui le storie narrate dai cantastorie su un apposito palcoscenico erano accompagnate da effetti visivi creati sul posto, come proiezioni di diapositive.

All'incirca nello stesso periodo, alcuni artisti del mondo dello spettacolo e insegnanti di scuola hanno avviato delle collaborazioni tra progetti artistici e programmi didattici, uscendo dal santuario dell'arte e cercando di coinvolgere quante più persone possibile nell'interpretazione e nella pratica dell'approccio artistico. Uno dei mezzi utilizzati a tale scopo è il collegamento tra storytelling e arti visive che, oltre all'autorealizzazione, mirava a individuare problemi e conflitti sociali e a trovare una loro soluzione. Data la sua ampia portata, la definizione di digital storytelling è stata utilizzata da molti artisti e produttori per collegare le loro creazioni alle tradizioni della narrazione orale e spesso per distinguere il loro lavoro da progetti commerciali, privilegiando l'autorialità e contenuti umanistici o emotivamente provocatori.

Si trattava di un'epoca di enormi cambiamenti nel mondo dei media e nel consumo visivo: la televisione divenne parte della vita quotidiana come mai prima e il televisore entrò a pieno diritto

nel salotto di casa. Benché le produzioni televisive venissero modellate e modificate in base agli indici di ascolto e alle proiezioni di prova, le storie in sé non avevano alcun legame con gli spettatori. La comparsa di videoregistratori e videocamere fu una pietra miliare nel processo di democratizzazione dei media, processo che si compì pienamente con l'avvento dei computer, della tecnologia digitale, di Internet e dei media sociali.

I primi "storyteller" o narratori digitali sono stati Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert e Daniel Meadows. L'artista interdisciplinare e produttore mediatico statunitense Dana Atchley ha indubbiamente svolto un ruolo pionieristico nello sviluppo del metodo di digital storytelling narrando storie personali, talvolta davanti a un pubblico dal vivo.

In seguito, Joe Lambert e Dana Atchley organizzarono regolarmente sessioni di formazione, constatando che gli storyteller riuscivano a realizzare efficaci cortometraggi con contenuti personali pur non possedendo neppure le più rudimentali competenze mediatiche. Poterono realizzare i primi corsi di formazione di questo tipo, finalizzati alla realizzazione di cortometraggi su vicende personali, grazie all'attivo sostegno dell'American Film Institute. Nel 1994 Atchley e Lambert, insieme a Nina Mullen, fondarono il San Francisco Digital Media Center e negli anni successivi il gruppo perfezionò un programma che è diventato la base di un laboratorio comunitario chiamato "digital storytelling". Questo Centro divenne un luogo di formazione professionale e il suo staff di 10 formatori aveva le competenze per realizzare corsi di formazione sul digital storytelling e workshop tematici applicabili a qualsiasi settore, soprattutto per clienti statali, locali o aziendali in tutti gli Stati Uniti. Il Centre for Digital Storytelling ([www.storycenter.org](http://www.storycenter.org)), che dal 2015 continua l'attività con il semplice nome di StoryCenter, ha collaborato con quasi mille organizzazioni in tutto il mondo e in centinaia di workshop ha insegnato a oltre quindicimila persone a condividere le storie della loro vita.

Uno degli obiettivi dello StoryCenter di Berkeley, California, è diffondere questo genere tra il più ampio pubblico possibile in tutto il mondo.

## **2. Il digital storytelling in pratica**

Nelle pagine seguenti presenteremo in dettaglio la struttura di un laboratorio di digital storytelling spiegando come può aiutare i partecipanti a trovare, scrivere e trasporre su pellicola le proprie storie. Analizzeremo la struttura dei laboratori, le competenze richieste ai formatori e i preparativi tecnici e organizzativi necessari. Benché questo capitolo offra ai lettori una descrizione dettagliata e sistematica, il processo di digital storytelling richiede una valutazione della situazione in corso, improvvisazione, flessibilità, nonché la capacità di riconoscere subito l'eventuale inapplicabilità ai gruppi o agli individui in questione. Il capitolo 4 illustrerà alcune opzioni per questi casi.

### **2.1 Il ruolo dei formatori**

Chiunque può diventare un narratore digitale. Ma per essere in grado di trovare, scrivere e produrre la storia giusta è più che necessario un aiuto esterno. Il compito del formatore o della formatrice è aiutare i partecipanti a trovare una storia che sia importante per loro e che possa essere preziosa o istruttiva anche per altri, e che forse è nascosta nel loro profondo; poi la narreranno come una storia completa con parole proprie, in modo da trasformarla in un cortometraggio sincero e personale. Il compito dei formatori è complesso. Durante la costruzione e la drammatizzazione delle storie può accadere spesso di dover rimediare a situazioni delicate, difficili o psicologicamente impegnative, e nel frattempo devono anche mantenere la coesione del gruppo e coordinarne le dinamiche. Durante la formazione è ovviamente necessario anche un aiuto tecnico, ma nella maggior parte dei casi questo è fornito da un altro formatore o un'altra formatrice. Il metodo consente agli storyteller di non svolgere il lavoro tecnico da soli ma di portare a termine il film con l'aiuto di un formatore o una formatrice.

Data la complessità della lavorazione, è ovvio che il gruppo (composto da un massimo di 7-10 persone) sia seguito per tutto il tempo da almeno un formatore o una formatrice che possa costantemente fornire aiuto e istruzioni ai partecipanti, e che faciliti la realizzazione del film dalla prima riunione fino alla proiezione collettiva e alla successiva valutazione.

I due elementi più importanti del digital storytelling sono la dimensione personale e la franchezza: è quindi assolutamente necessario che all'interno del gruppo si crei un'atmosfera di fiducia che permetta di far emergere anche i contenuti più personali. Per raggiungere questo obiettivo, i partecipanti devono essere informati sulla struttura della formazione a cominciare dall'aspetto più importante: la fiducia. Essa implica che tutte le informazioni condivise durante la formazione rimarranno all'interno del gruppo e non potranno essere divulgate a terzi se non per espresso desiderio del narratore o della narratrice.

Pur non essendo di per sé un metodo terapeutico, in alcuni casi il digital storytelling può avere effetti terapeutici; di conseguenza i formatori, pur non essendo psicologi, devono possedere un adeguato bagaglio di emotività, empatia e comprensione della natura umana che consenta loro di affrontare situazioni inaspettate. Devono reagire ai problemi che sorgono sul momento, incanalare le dinamiche di gruppo e gestire eventuali tensioni e conflitti. Questi aspetti saranno trattati in dettaglio nel Capitolo 3.

Oltre ad essere sensibile nei confronti degli altri, il formatore o la formatrice deve anche disporre di buone capacità di comunicazione e scrittura per poter aiutare i partecipanti a scrivere e mettere in scena le loro storie; però deve farlo in maniera tale che i partecipanti possano rispecchiarsi nelle proprie storie e non sentano che il formatore o la formatrice prevale su di loro o impone loro le proprie opinioni. I formatori devono accompagnare la stesura e la rifinitura delle storie usando metodi rispettosi, dando utili consigli su ciò che potrebbe essere evidenziato o al contrario tralasciato dalla narrazione (spesso applicando il principio "meno è meglio") ma lasciando intatti la sequenza dei pensieri e lo stile. Un loro compito non facile sarà anche quello di far capire ai partecipanti che limiti relativamente rigidi conferiranno maggiore forza al loro film.

La realizzazione tecnica dei filmati è normalmente seguita da un altro formatore o un'altra formatrice che lavora in stretta collaborazione con i responsabili della formazione e naturalmente con i partecipanti. Il suo compito è assistere la realizzazione tecnica dei cortometraggi: registrare le voci fuori campo, digitalizzare le foto, eseguire il montaggio. È importante che possieda un'ottima padronanza dei software di editing digitale e capacità di risoluzione dei problemi, e al tempo stesso deve essere capace di assistere i partecipanti nella messa in scena dei film con i giusti strumenti cinematografici. Nei corsi di formazione l'assistenza tecnica può essere di due livelli: i partecipanti possono ricevere una formazione tecnica di base con la quale realizzare i propri film avvalendosi del supporto dei formatori, oppure possono essere i formatori a realizzare il film in base allo storyboard e con il coinvolgimento attivo dei partecipanti. Il ruolo dei formatori tecnici, analogamente a quello dei responsabili della formazione, consiste nel dare consigli. I partecipanti devono sperimentare che i film vengono realizzati in base alle loro idee e che i formatori li aiutano a realizzarli senza assolutamente imporre le proprie idee e soluzioni cinematografiche.

Questo manuale fornisce una descrizione passo-passo di un metodo di digital storytelling collaudato nel tempo; tuttavia, la vita può presentare molte situazioni in cui i formatori dovranno agire in modo diverso dal testo scritto, e in tali casi (analizzati nel Capitolo 4) si dovrà modificare lo svolgimento della formazione.

## **2.2 I partecipanti**

I partecipanti ai corsi di formazione sul digital storytelling possono essere anche relativamente "piccoli", ma l'esperienza dimostra che una pratica individuale davvero intensa è possibile se hanno tra 14 e 16 anni di età. Il metodo del DS è applicabile anche ai bambini di scuola primaria, ma in questo caso si dovrà modificare leggermente la struttura della formazione descritta in questo manuale; alcuni esempi sono illustrati nel Capitolo 4. Nei laboratori per adulti, il numero ideale di componenti del gruppo è 5-8 persone; al di sopra si dovrà dividere il gruppo e avere più formatori per fornire a ciascun partecipante il tempo e l'attenzione necessari.

L'esperienza dimostra altresì che, al termine dei corsi di formazione, normalmente i partecipanti sentono di aver acquisito un'esperienza importante e persino che quest'esperienza è stata loro di aiuto nel risolvere un problema in una specifica situazione di vita. Nonostante ciò, prima di una formazione può essere difficile reclutare i partecipanti: i principali motivi sono il tempo necessario per completare il corso e il fatto che il metodo è relativamente sconosciuto. Gli organizzatori della formazione sul DS devono investire tempo ed energie nel reclutamento dei partecipanti.

Il nostro compito diventa più facile se riusciamo a convincere un gruppo di persone già esistente, ad esempio un club o un gruppo di hobbisti, a partecipare insieme alla formazione e a girare i loro film aventi per soggetto un tema comune. I gruppi in questione possono essere gli insegnanti di una scuola, un gruppo di moltiplicatori, un gruppo di interesse, un club, un circolo di studio, appassionati di storia o memoria locale, persone che condividono uno stesso problema (ad esempio perché sono immigrati).



L'opera di persuasione può essere coadiuvata da una breve presentazione che colpisca l'attenzione, che spieghi brevemente l'obiettivo, i risultati e l'applicabilità della formazione e che contenga alcuni brevi filmati di vario argomento e tono. Si consiglia di selezionare con cura i filmati, mostrando video non solo drammatici o non solo divertenti, e di fornire informazioni preliminari corrette per non suscitare aspettative che non potranno essere soddisfatte.

### **2.3 Struttura della formazione sul digital storytelling**

All'inizio del workshop verranno presentati la struttura e il quadro complessivo della formazione ed è opportuno informare già i partecipanti sul calendario e i preparativi di base. Nella parte introduttiva (Fase 1) verranno fornite tutte le informazioni importanti sulla formazione, alle quali ci si dovrà attenere lungo l'intero processo, e saranno stabilite delle regole di base che tutelino e aiutino i partecipanti.

#### **Durata**

Abbiamo già evidenziato l'importanza del fattore tempo. Il laboratorio di digital storytelling è un processo che richiede tempo, e per poter realizzare storie davvero sincere e personali è importante garantire il tempo necessario. L'intero ciclo formativo richiede un totale di 22-24 ore, che in base alle richieste possono svolgersi consecutivamente (ad esempio in un fine settimana) oppure essere frazionate in unità più piccole (incontri settimanali). Se il laboratorio non include la formazione tecnica, cioè se i film sono realizzati dal formatore tecnico, la durata del corso sarà più breve: la formazione di base dura 12-13 ore, dopodiché l'autore del film lavorerà individualmente con il formatore esperto per altre 2-4 ore, in base alle capacità in suo possesso, per realizzare il film.

#### **Luogo**

Nella scelta del luogo in cui effettuare il laboratorio, il criterio principale consiste nel fornire l'opportunità di lavorare indisturbati, senza stimoli esterni inaspettati o distrazioni. L'atmosfera confidenziale e sincera del gruppo di storytelling non deve essere disturbata da persone che vanno e vengono nella stanza. Nella sessione di gruppo è necessario un tavolo attorno al quale i partecipanti possano sedersi e vedersi a vicenda. Tuttavia, alcune persone potrebbero aver bisogno di un'atmosfera creativa più intima per poter scrivere una storia personale: bisogna quindi predisporre una possibilità di separazione, ad esempio un tavolo girato in un'altra direzione rispetto a quello comune. L'ambiente ideale per la registrazione del suono è una stanza il più possibile insonorizzata, senza eco e con un'atmosfera tranquilla (per ulteriori dettagli consultare la sezione 5.4). La proiezione dei filmati presentati nell'introduzione e alla fine richiede un oscuramento adeguato. Prima della riunione verificare l'acustica della sala e la visibilità dello schermo. La sala non deve essere troppo soleggiata o troppo rumorosa.

Mai organizzare un laboratorio in una sede sconosciuta e non verificata: si raccomanda di controllarla molto prima dell'evento in modo da poter apportare eventuali modifiche. Una volta iniziata la formazione non si potrà più cambiare sede.

### **Aspetti tecnici**

Durante il cerchio della narrazione non si deve usare alcuna attrezzatura tecnica, ma ovviamente la realizzazione del film richiede dispositivi adeguati. Per scrivere la storia servirà un computer fisso o portatile con un software di videoscrittura e una stampante; per digitalizzare le foto, uno scanner piano ad alta risoluzione e anche una macchina fotografica. Per la proiezione introduttiva e quella conclusiva ci sarà bisogno di un proiettore e di un impianto audio. Per realizzare e montare il film si può scegliere tra un'ampia gamma di software, ma l'importante è usare il programma con cui i formatori hanno maggiore familiarità e che possono insegnare ai partecipanti, aiutandoli a usarlo con sicurezza. Se i partecipanti utilizzano i propri computer, i formatori devono verificarne la capacità, i parametri tecnici e controllare se il software di editing (disponibile online o installato sui computer) funziona correttamente. Per l'editing è opportuno usare cuffie di buona qualità e un mouse esterno.

### **Regole**

Il compito più importante del formatore o della formatrice è quello di creare un'atmosfera di fiducia, quindi i partecipanti accetteranno la regola della segretezza: nessuna informazione di qualsiasi tipo condivisa nel gruppo può uscire da esso. Durante il cerchio della narrazione non sono consentite registrazioni sonore o visive e i telefoni cellulari devono essere spenti. Il formatore o la formatrice deve far sì che tutti abbiano le stesse opportunità di parlare. Non bisogna mai valutare o classificare nulla di ciò che è stato detto o fatto durante il cerchio della narrazione o nell'intero corso, compresi i film prodotti, né giudicare qualcuno o qualcosa che è stato detto. Non è consentito criticare gli altri componenti del gruppo a causa della loro personalità, del carattere, delle loro capacità o azioni. È responsabilità del formatore creare un ambiente basato sulla fiducia e sull'accettazione reciproca.

## **2.4 Fasi del laboratorio di digital storytelling**

In tutto il mondo esiste una vasta gamma di caratteristiche, possibili usi, applicazioni e fonti del digital storytelling, tanto che i vari metodi conosciuti e ampiamente utilizzati possono talvolta essere in contraddizione tra loro. Questo manuale si basa sul libro scritto da Daniel Meadows e dal team di Capture Wales per la BBC. Il risultato finale del loro metodo descritto in questa pubblicazione è un cortometraggio di circa due minuti, basato su un racconto personale, in cui il creatore/la creatrice del film narra la propria storia con la propria voce e la illustra con foto personali. Generalmente è meglio evitare le immagini in movimento, a meno che la storia non ne abbia esplicitamente bisogno. Lo stesso vale per la musica, che spesso può distrarre, con la possibile eccezione di brani musicali significativi per la storia o per i narratori. Questo manuale fornisce una descrizione approfondita della metodologia ma non una formazione tecnica, e ciò a causa della rapida evoluzione dell'ambiente informatico e dei programmi software; offre piuttosto delle linee guida ed elenca utili strumenti per la creazione del film.

## **Fase 1 – Introduzione**

Nella fase introduttiva gli aspiranti narratori familiarizzano con il concetto e la metodologia del digital storytelling, con la trama delle storie e con il processo di produzione digitale, visionando anche alcuni filmati esemplificativi. L'introduzione offre inoltre ai narratori l'occasione di conoscersi tra loro e con il formatore o la formatrice in un ambiente più informale, il che presuppone un'atmosfera adeguata. In questa fase devono essere dissipate eventuali paure e ansie riguardo al laboratorio e i narratori devono avere ampie opportunità di porre domande e ottenere risposte. È importante fugare tutti i sentimenti negativi (mancanza di autostima, paura, ansia ecc.) legati alla narrazione o al processo di produzione cinematografica.

Gli obiettivi dell'introduzione sono i seguenti:

- presentare gli elementi del digital storytelling
- descrivere con chiarezza lo svolgimento e il cronogramma
- chiarire le fasi successive, ad esempio le cose da fare per la sessione seguente (quando selezionare le foto, quando mettere per iscritto la storia)
- spiegare gli aspetti legali e di copyright fondamentali
- illustrare la fine della lavorazione e la vita successiva dei film (archiviazione, pubblicazione, diritto di titolarità dei creatori)

È molto utile che prima o dopo l'introduzione, in base al cronogramma del laboratorio di digital storytelling ma comunque prima del cerchio di narrazione, si effettuino dei giochi rompighiaccio con i partecipanti per dissipare inibizioni e tensioni e per rallegrare l'atmosfera, e questo a prescindere dal fatto che si conoscano già o no.

## **Fase 2 – Il cerchio della narrazione**

Il percorso di scrittura inizia con il cerchio della narrazione. Questa fase è particolarmente importante per consentire ai partecipanti di creare un clima di fiducia e di sostegno reciproco in cui il mondo intimo della narrazione possa esprimersi. Il cerchio della narrazione deve essere adattato alle esigenze e alle attitudini dei partecipanti. Normalmente la sua durata varia da un'ora e mezza a due ore e mezza, e l'obiettivo è far sì che i partecipanti elaborino la bozza della loro storia da cui poi creare la sceneggiatura, cioè la trama del film. Il luogo di svolgimento dovrebbe essere una stanza relativamente appartata e accogliente, priva di interferenze esterne. I partecipanti devono potersi sentire a proprio agio, vedersi bene a vicenda e avere abbastanza spazio al tavolo. Non è necessario che siano seduti in cerchio, possono disporsi anche a triangolo o a quadrato. Nelle vicinanze non ci devono essere fattori di disturbo o distrazione come fonti sonore esterne (corridoio rumoroso, strada) o effetti visivi esterni.

I principi base del cerchio della narrazione sono i seguenti:

- ogni singolo o singola partecipante deve prendervi parte attiva, compresi i formatori e gli assistenti tecnici (se ve ne sono);
- nessuno deve dispiacersi o scusarsi se c'è qualcosa che non capisce, che va al di là delle sue capacità o che è confidenziale;
- l'elemento essenziale del cerchio della narrazione è la fiducia: niente di ciò che viene detto può uscire dalla stanza;
- i partecipanti non giudicano né i compagni, né il lavoro altrui.

Il cerchio della narrazione è la base su cui si costruisce l'intero percorso; è qui che i partecipanti si conoscono, finiscono per raccontare i propri segreti e individuano la storia del cortometraggio da produrre durante il laboratorio. È essenziale che i partecipanti siano lieti di condividere le proprie storie con gli altri. Il cerchio della narrazione dissipa in modo ludico la tensione esistente tra i partecipanti che non si conoscono e aiuta a fare conoscenza. È possibile che alcuni di essi non abbiano la minima idea di quale storia condividere con gli altri, o che pensino di non avere nulla di interessante da raccontare. Il cerchio della narrazione non è quindi solo un momento ludico e di svago prima di iniziare il lavoro, ma svolge un ruolo cruciale nel creare fiducia in modo che i partecipanti possano aprirsi e trovare la propria storia fidandosi degli altri e traendo ispirazione da essi. Coloro che arrivano al cerchio con una storia già in mente non solo la condivideranno con gli altri, ma potranno trarre da loro idee su come interpretarla in modi nuovi o su come migliorare la narrazione. Anche se l'atmosfera è informale, il formatore o la formatrice deve monitorare il tempo a disposizione in relazione ai compiti da portare a termine. L'obiettivo è che alla fine del cerchio tutti i partecipanti abbiano trovato le storie che vogliono raccontare e che abbiano realizzato le prime bozze di storyboard, in base alle quali le storie saranno messe per iscritto e saranno registrate le voci fuori campo.

## **Preparazione della scena**

È importante che il luogo scelto sia tranquillo e appartato e che i partecipanti possano avere la certezza di non essere disturbati. Il formatore o la formatrice dispone i posti a sedere (in cerchio, triangolo o quadrato) in modo che tutti abbiano le stesse possibilità di partecipare. Il formatore o la formatrice modera tutti i diversi esercizi, e non solo: partecipa attivamente ai vari giochi rompighiaccio e narrativi, rafforza l'autostima dei partecipanti e alla fine valuta il risultato del lavoro comune. È importante mantenere un'atmosfera informale e ludica, senza pressioni. In questa fase, sui tavoli non ci devono essere attrezzature tecniche (computer portatili, dispositivi digitali, visivi o di registrazione audio ecc.) e i cellulari devono essere spenti.

### **Preparazione del cerchio della narrazione**

La formatrice o il formatore dovrà preparare (in base ai giochi previsti):

- penne/matite e fogli
- lavagna
- oggetti di uso quotidiano in un sacchetto (gioco 5)
- scatola di fiammiferi lunghi (per fornelli a gas) e bicchiere d'acqua (gioco 10)
- fumetti (gioco 13)

I narratori dovranno portare:

- 3 oggetti importanti per loro (vanno bene anche la foto o le foto usate per lo storyboard) e che raccontano una storia personale
- Se l'hanno già scritta, una bozza stampata della loro storia

### **Giochi**

Nella presentazione del cerchio della narrazione è bene usare con cautela la parola "gioco", perché in alcune persone può suscitare timore, timidezza o isolamento. Se però si è già creato un clima di fiducia tra i partecipanti, si può parlare di giochi più liberamente. I primi quattro giochi descritti di seguito sono dei rompighiaccio che possono aiutare a creare la giusta atmosfera e a conoscersi meglio; possono essere utili per superare le inibizioni e per aiutare i partecipanti ad aprirsi alla narrazione. Scopo prioritario di tutti i giochi è rilassarsi e divertirsi, non entrare in competizione. Il seguente elenco di giochi offre più opzioni di quelle necessarie per un cerchio medio: il formatore o la formatrice può scegliere quelli che preferisce, tenendo conto del tempo a disposizione.

#### **Gioco 1: Chi è seduto vicino a te? (rompighiaccio)**

È un modo semplice e naturale per conoscersi. Il formatore o la formatrice dice ai partecipanti di scambiare due chiacchiere con la persona seduta accanto a loro, in modo da conoscerla in modo

più informale e senza sentirsi in imbarazzo come invece accadrebbe se ognuno si presentasse di fronte all'intero gruppo. Questi colloqui informali aiutano i partecipanti a rilassarsi in vista della narrazione successiva. Dopo qualche minuto di conversazione, ognuno presenta al gruppo la persona seduta accanto a sé.

### **Gioco 2: Parlami del tuo nome** (rompighiaccio)

I membri del gruppo formano delle coppie, preferibilmente con persone che non conoscono. Ognuno racconterà all'altra persona una storia riguardante il proprio nome: ad esempio le origini o il significato del proprio nome di battesimo o di famiglia, per quale motivo è stato scelto quel nome, o una situazione che si è creata in relazione al proprio nome. I partecipanti hanno a disposizione alcuni minuti per raccontare le proprie storie, poi il gruppo forma di nuovo un cerchio e ognuno presenta al gruppo il proprio o la propria partner in base alla storia che ha ascoltato.

### **Gioco 3: Memory dei nomi** (rompighiaccio)

Di solito questo gioco funziona bene con i partecipanti più giovani. Un membro del cerchio si presenta e aggiunge al proprio nome un'informazione che desidera condividere o che ritiene particolarmente caratteristica (può essere un aggettivo). La persona seduta accanto ripete il nome e l'informazione, poi fa lo stesso. Il partecipante successivo deve ripetere i primi due nomi e le caratteristiche, poi aggiungere il proprio nome e le informazioni caratteristiche, e così via fino all'ultima persona del cerchio che dovrà ripetere tutti i nomi e le informazioni ad essi collegate.

*Esempio:*

*Gianni dice: "Ti chiami Martina e ti piace il trekking, tu sei Peter e giochi a tennis, tu Caterina e ami i vestiti allegri, io sono Gianni e odio i ragni."*

Una variante del gioco prevede che i partecipanti aggiungano al nome un aggettivo che inizi con la stessa lettera. La persona successiva, a sua volta, deve ripetere tutti i nomi insieme agli aggettivi nell'ordine giusto e continuare l'elenco con il proprio nome e l'aggettivo aggiunto.

### **Gioco 4: Parole in libertà**

I partecipanti a questo gioco devono inventare una storia utilizzando parole non collegate tra loro. Ogni partecipante scrive, disegna o dice ad alta voce una parola che gli/le viene in mente. Il formatore o la formatrice le raccoglie e le attacca o le scrive alla lavagna in modo che tutti possano vederle. Poi ciascun partecipante scrive una storia coerente utilizzando tutte le parole presenti sulla lavagna. Normalmente, le storie risultano completamente diverse tra loro. La loro qualità non è importante: più sono surreali o improbabili, più sono interessanti. Questo esercizio aiuta molto a rilassare i partecipanti e, allo stesso tempo, dimostra le varie caratteristiche di un racconto di questo genere (lunghezza, struttura, semplicità).

*Esempio:*

*Parole: mela, occhiali, orologio, tempo, auto, settimana, bosco, scarpa*

La prof. Bosco guardò l'orologio e vide con sollievo che mancavano solo dieci minuti al suono della campanella. Non vedeva l'ora di mangiare la mela che aveva trovato nel bagagliaio dell'auto insieme alla scarpa che aveva perso all'inizio della settimana e al borsellino che purtroppo non conteneva denaro. Guardò la mela e si chiese da quanto tempo fosse lì. Stava morendo di fame ed essendo senza soldi non aveva altra scelta che mangiarla. *"Forse è arrivato il momento di andare dall'ottico"*, si disse, *"forse mi servono gli occhiali"*.

### **Gioco 5: Oggetti misteriosi**

A tutti i membri del gruppo viene chiesto di scegliere a caso un oggetto di uso quotidiano dal sacchetto che il formatore o la formatrice ha preparato in precedenza, poi ognuno racconta un ricordo, una sensazione o una storia che quel particolare oggetto ha evocato. Se qualcuno ha scelto un oggetto che non evoca nulla, è meglio che ne prenda un altro che susciti qualcosa di personale da dire. Nel frattempo, il formatore o la formatrice aiuta i partecipanti a trovare il legame con l'oggetto loro assegnato.

Il sacchetto dovrebbe contenere oggetti legati a situazioni quotidiane e capaci di rievocare ricordi: ad esempio una macchinina, un telecomando, una busta di zuppa istantanea, un biglietto del treno, ecc. Il formatore dovrà evidenziare le parti più significative delle storie e, con le proprie domande, aiutare a trovare i punti più deboli e a sviluppare la storia..

*Esempio:*

*La narratrice estrae dal sacchetto un biglietto ferroviario.*

*"Questo mi ricorda un viaggio a Roma che ho fatto da piccola. Ero entusiasta di andarci perché non ero mai stata nella capitale. Abbiamo trascorso una bella giornata visitando il Colosseo e Piazza San Pietro. A pranzo mio padre ha ordinato la coda alla vaccinara perché sapeva che era una specialità romana, ma non gli è piaciuta".*

Il formatore o la formatrice pone domande sulla visita e su come sono tornati a casa.

La narratrice risponde:

*"Per tornare a casa abbiamo preso il treno, ma siamo arrivati molto tardi perché un signore seduto davanti a noi si è sentito male ed è stato portato in ospedale. Io e mio padre siamo rimasti con lui perché viaggiava da solo. Il nostro viaggio a Roma è durato più del previsto".*

Come abbiamo visto, ponendo le domande giuste si scoprono dettagli ancora più interessanti!

## **Gioco 6: I giocattoli della mia infanzia**

Il formatore o la formatrice chiede ai partecipanti di pensare a un giocattolo della loro infanzia. Può trattarsi di un giocattolo molto amato, desiderato ma anche molto odiato. Dopo che tutti hanno recuperato tra i propri ricordi l'oggetto in questione, si chiede di raccontare una storia che lo riguarda.

Questo esercizio può suscitare molte storie nei narratori. Se le storie sono ambientate nell'infanzia, i narratori tendono ad aprirsi più volentieri e a far conoscere più facilmente agli altri i dettagli della propria vita. Questo gioco può rivelare una personalità che un tempo era ribelle, passiva, esploratrice o leader. Può anche dimostrare che le generazioni più anziane avevano molti meno giocattoli e quindi li apprezzavano di più.

*Esempio:*

*“Quand’ero bambino, la cosa più preziosa che possedessi era la mia bicicletta. Era il mio mezzo di trasporto, la mia possibilità di evadere ed esplorare: per me rappresentava la libertà. Quando l’ho ricevuta non era nuova, mia madre e mio padre l’avevano acquistata a un’asta ed era molto usata. Non aveva le marce e la catena era un po' allentata, ma non mi importava: la amavo perché era mia. Passavo ore a sistemarla, a regolare i freni e gonfiare le gomme, e la pulivo spessissimo. Ricordo di aver trascorso un'intera giornata a ridipingerla di blu scuro, ed era fantastica.*

*Quando mi hanno regalato quella bici avevo solo otto anni, ma insieme abbiamo vissuto delle fantastiche avventure. Con una bottiglietta d'acqua e un sacchetto di patatine, io e la mia amica Chiara percorrevamo regolarmente una trentina di chilometri fino in città. Se mia madre l'avesse saputo, si sarebbe arrabbiata! Ma come Chiara, la mia bicicletta era una buona amica e non ha mai rivelato i miei segreti”.*

## **Gioco 7: Foto personali**

Le foto sono oggetti personali che le persone interpretano in maniera molto personale. Può essere molto istruttivo se i narratori portano con sé al laboratorio una foto che per loro è particolarmente importante e poi la scambiano con un altro o un'altra partecipante, ritrovandosi così tra le mani una foto nuova e sconosciuta. Ogni partecipante deve inventare una storia che ritiene sia collegata alla foto sconosciuta. Dopo che tutti hanno descritto la foto e raccontato la storia che hanno inventato, le foto tornano ai loro proprietari che ne raccontano la vera storia. Questo è un esercizio interessante perché dimostra come uno stesso tema, in questo caso il contenuto di una foto, possa essere affrontato in modi diversi e perché offre ai narratori l'opportunità di liberare la propria immaginazione dando nuova vita a una foto sconosciuta.

## **Gioco 8: Le nostre decisioni**

Si chiede ai partecipanti di scrivere una storia riguardante una decisione particolarmente importante della loro vita. Possono raccontarla nel modo che preferiscono, ma senza superare le



50 parole. L'esercizio ha due obiettivi: da un lato evidenziare l'importanza delle decisioni passate inducendo i partecipanti a riflettere su come una decisione precedente abbia influenzato la loro vita attuale, dall'altro aiutarli ad esprimere i pensieri in modo conciso e mirato. Dopo aver messo le storie per iscritto, i partecipanti le leggono agli altri.

### **Gioco 9: La prima volta che...**

I narratori hanno 10 minuti di tempo per evocare una cosa accaduta per la prima volta nella loro vita (primo bacio, primo volo, primo drink, ecc.). Disegnano e poi scrivono per se stessi la storia di quel primo avvenimento e di come ha influenzato la loro vita futura o quella di altri. Al termine leggono le storie ad alta voce per i compagni.

### **Gioco 10: Gioco del fiammifero**

L'essenza del gioco è una narrazione concentrata e lineare, un messaggio composito creato in breve tempo. I partecipanti hanno 10 minuti per preparare una storia in cui raccontare le proprie passioni: una persona, una causa, un sentimento o qualsiasi cosa o persona per la quale il narratore o la narratrice prova sensazioni forti. Poi raccontano la loro storia tenendo in mano un fiammifero acceso: devono finire di raccontarla prima che il fiammifero bruci del tutto. L'obiettivo è raccontare una storia in modo concentrato e conciso, tenendo d'occhio la fiamma del fiammifero. Se il fiammifero brucia completamente o si spegne prima della fine della storia, il narratore o la narratrice deve interrompere il racconto. Il fiammifero acceso aiuta a concentrarsi sull'essenziale e a narrare la storia in maniera spedita.

**Attenzione: questo gioco è sconsigliato ai minori di 18 anni.** Il formatore o la formatrice deve provvedere alla sicurezza antincendio e assicurarsi che il fumo del fiammifero non faccia scattare l'allarme antincendio nella stanza. È opportuno che i narratori abbiano davanti a sé un bicchiere d'acqua in cui far cadere il fiammifero prima di bruciarsi le dita. È meglio usare fiammiferi del tipo più lungo, adatti ai fornelli a gas.

### **Gioco 11: Amore e odio**

I partecipanti stilano un elenco delle dieci cose che amano di più e uno delle dieci cose che odiano di più, poi li leggono agli altri membri del gruppo usando anche la voce per esprimere il sentimento che provano verso tali oggetti. Gli elenchi possono contenere le cose più diverse: sentimenti, qualità, eventi ecc. Grazie a questo esercizio si può anche creare un elenco di cose che suggeriranno idee per eventuali storie, e il formatore o la formatrice può aiutare a elaborarne i dettagli.

L'esercizio contribuisce alla coesione del gruppo e al tempo stesso è un efficace strumento per prepararsi alla registrazione della narrazione, durante la quale i partecipanti dovranno trasmettere sentimenti e tensione emotiva anche attraverso la voce.

### **Gioco 12: Tre oggetti**

Circa una settimana prima della formazione, nella fase introduttiva, il formatore o la formatrice chiede ai partecipanti di scegliere a casa propria tre oggetti che abbiano una storia personale (può trattarsi anche di foto).

Nel cerchio della narrazione viene chiesto a ogni partecipante di scegliere un oggetto fra i tre che ha portato con sé e di passarlo alla persona seduta accanto (come nel gioco 7), senza raccontare la relativa storia. In tal modo gli oggetti si spostano di un posto e ogni partecipante deve scrivere la storia dell'oggetto sconosciuto che ha ricevuto.

Dopo il racconto delle storie inventate, gli effettivi proprietari raccontano le vere storie degli oggetti. (Sarebbe comodo se la stessa storia fosse alla base del futuro film).

**Attenzione:** il gioco richiede una preparazione preliminare da parte dei partecipanti.

### **Gioco 13: Story cubes**

Questo gioco si basa su un giocattolo esistente in commercio: i *Rory's Story Cubes*, cioè dei dadi sulle cui facce sono stampati vari simboli o immagini. Ne esistono un set di base e diverse serie a tema; ogni confezione contiene nove dadi differenti.

I partecipanti lanciano uno dopo l'altro tutti i dadi per ottenere nove immagini casuali, poi le usano per inventare una storia collocando in qualsiasi ordine tutti i nove elementi. La storia può essere inventata, fiabesca o tratta dalla vita vera.

**Attenzione:** è possibile acquistare diverse versioni di questo gioco all'indirizzo <https://www.storycubes.com/it>

### **Fase 3 – La scrittura**

Giunti al termine del cerchio della narrazione, tutti i partecipanti dovrebbero aver trovato la storia che vogliono raccontare e, meglio ancora, preparato anche una prima bozza scritta. Dopo le necessarie modifiche ed eventualmente dopo aver consultato il formatore o la formatrice, la storia finale e dattiloscritta è pronta per essere letta. Per coloro che hanno problemi a leggere ad alta voce esistono soluzioni alternative: ad esempio, raccontare la propria storia sotto forma di intervista (vedere il Capitolo 4). In tali casi, alla fine del cerchio della narrazione occorrerà spiegare ai partecipanti che hanno la possibilità di raccontare la propria storia in un'intervista affinché possano prepararsi.

### **La sceneggiatura**

Al termine di questa fase di lavoro il risultato dovrà essere una sceneggiatura semplice ma chiara che in realtà è la storia stessa, o la narrazione del film, e che il narratore o la narratrice leggerà personalmente in fase di registrazione. Nella sceneggiatura è meglio usare frasi semplici e brevi,

avendo cura di usare espressioni e modi di dire caratteristici del narratore o della narratrice ed evitando frasi estranee alla sua personalità. L'importante è che il narratore o la narratrice senta la storia come sua, indipendentemente dall'aiuto e dai consigli ricevuti durante il percorso. Si consiglia di leggere ad alta voce il testo (che dovrebbe essere compreso tra 180 e 320 parole) prima di finalizzarlo.

Il principio base è che tutti devono avere a disposizione il tempo necessario per elaborare la propria storia. Se possibile, il laboratorio deve essere organizzato in modo che, prima di finalizzare la storia, i narratori abbiano il tempo di dormirci su (letteralmente). Spesso essi traggono ispirazione per le loro storie dai molti sentimenti e dalle esperienze che emergono durante il cerchio della narrazione, ma in ogni caso è bene lasciare un ampio margine di tempo per sviluppare, modificare e finalizzare il testo.

Se necessario, il formatore o la formatrice fornirà un aiuto ponendo le domande adatte a chiarire su cosa deve concentrarsi la storia e quali sono gli elementi superflui da tralasciare affinché sia chiara, lineare e facile da seguire e da immaginare (spesso la data o il luogo esatti o molte altre circostanze marginali non sono importanti, ma il narratore o narratrice le ritiene essenziali).

È opportuno aiutare non solo i narratori che restano bloccati con le loro storie, ma anche quelli troppo sicuri di sé: spesso ci sono persone convinte del proprio lavoro e delle proprie storie su carta i cui scritti non sono ben formulati o abbastanza sinceri. In questi casi, proprio come per i narratori bloccati, il modo migliore per aiutarle è porre domande mirate e pertinenti per affinare le storie senza però intervenire direttamente sugli scritti.

## **Utili consigli di scrittura<sup>2</sup>**

“Come iniziare a mettere la storia per iscritto

- Non state lì seduti a guardare un foglio bianco. Datevi un limite di tempo e scrivete. Non giudicate il vostro scritto all'inizio.
- Ricordate che le parole pronunciate si ascoltano una volta sola, ma le parole scritte possono essere riesaminate. La chiarezza è importante. Evitate le ripetizioni a meno che non siano intenzionali. Trovate altre parole. Non usate espressioni letterarie o frasi di collegamento, ad esempio "come ho detto prima": sono fastidiose.
- Trovate la vostra voce. Non imitate. Siate consapevoli di come vi piace usare le parole e abbiate la sicurezza di usare il vostro idioma.
- Immaginate quello che state scrivendo con il maggior numero possibile di dettagli: sensazioni, colori, consistenze, odori. Ciò influenzerà il modo in cui lo scrivete.

---

<sup>2</sup> Raccomandazioni su come mettere per iscritto una storia fornite da Gilly Adams, direttrice dell'Unità di Sviluppo Redazionale della BBC del Galles.

- Non disponete di molte parole, quindi buttatevi. Non c'è bisogno di raccontare la storia in modo lineare, anche se dovrà avere un inizio, un centro e una fine. Capite cosa vi colpisce di più e iniziate da lì, può essere un punto qualsiasi della storia.
- Non state troppo attaccati ai fatti precisi, non lasciate che intralcino la verità.

Come affinare e completare la storia

- Provate ad esporre la vostra storia ad altre persone e chiedete cosa ne pensano. Cosa funziona e cosa no? È chiara? Avete eliminato qualcosa di importante che all'inizio c'era?
- *Less is more*. Preparatevi a scrivere e riscrivere varie volte. Correggete senza pietà. Qual è l'essenza della vostra storia? Cercate di esprimerla in una sola frase. Accertatevi che non ci sia nulla di superfluo. Tutto contribuisce al procedere della storia?
- Evitate i cliché e i sentimenti banali. Frasi come "lui c'è sempre per me" sono inflazionate, cercate forme nuove.
- La genericità è riduttiva ed è sintomo di pigrizia; un dettaglio specifico ben osservato resta impresso nella memoria.
- Ricordate che mentre un aneddoto è completo in se stesso, una storia ha bisogno di una struttura. Perché funzioni, la fine deve avere un legame con l'inizio. Pensate alle pietre di un guado: quando arrivate all'altra riva del fiume dovrete ancora vedere quella da cui siete partiti.
- Le pietre del guado sono importanti: sono i passi che costruiscono la storia. Assicuratevi di non aver saltato un passo fondamentale.
- Trattate la vostra storia con rispetto, come se fosse la migliore del mondo".

## Lo storyboard

Il cosiddetto storyboard può essere molto utile, quindi si raccomanda di realizzarne uno basato sulla sceneggiatura e sulle foto. Si tratta di una semplice tabella a due colonne: una contiene il testo suddiviso secondo un certo ritmo, di solito frase per frase, nell'altra vi sono le foto abbinate al testo. Lo storyboard mette in evidenza la proporzione tra immagini e testo all'interno della storia. Quando i narratori immaginano la loro storia e ne stilano una bozza, spesso calcolano male la quantità di immagini necessarie e disponibili, ma dopo aver preparato lo storyboard risulta chiaro se le foto previste sono sufficienti per l'intera durata del film e se sono distribuite in modo equilibrato a seconda del loro "peso" drammatico. In genere un paio di frasi sono la giusta quantità di testo per ciascuna foto e questa proporzione consente di realizzare un film dal ritmo uniforme e facile da seguire. Ovviamente, se il ritmo emotivo e la drammaturgia del film lo richiedono, si può derogare da questa linea guida.

Oltre alla narrazione, lo storyboard può contenere anche elementi sonori o rumori.

Un esempio di storyboard è contenuto nell'Appendice.

## **Fase 4 – La registrazione**

### **Registrazione vocale**

La parte tecnica dello storytelling digitale inizia con la registrazione della voce. Sia la qualità tecnica che l'impressione "soggettiva" della voce registrata sono cruciali per il successo del digital storytelling. Il formatore o la formatrice deve individuare un luogo appropriato per la lettura e la registrazione delle storie, e a tal fine è bene conoscere alcuni trucchi pratici: si dovrà trovare una stanza il cui arredamento è formato da poltrone e sedie morbide e imbottite, in cui ci siano tappeti o moquette sull'intera superficie e, se possibile, molte tende che possono aiutare ad assorbire l'eco. Si può testare la stanza battendo le mani e ascoltando l'eco che viene assorbita: se non si produce nessun'eco, il risultato è perfetto.

Occorrerà eliminare il più possibile i rumori esterni e assicurarsi che nelle vicinanze non vi sia una strada rumorosa, un percorso pedonale affollato, un corridoio, dispositivi elettrici in stand-by o un ascensore; tutto ciò che l'orecchio umano sente sarà udibile anche nella registrazione sonora, a scapito della comprensione della narrazione. Se il testo viene registrato in condizioni non appropriate, l'intero film ne risulterà danneggiato. Qualora non vi sia altra scelta, si può effettuare una registrazione abbastanza buona anche all'interno di un'automobile, a condizione che sia parcheggiata in un luogo tranquillo con tutte le portiere e tutti i finestrini chiusi. In ogni caso, prima della registrazione vera e propria è bene effettuarne una di prova per verificare la chiarezza e la qualità.

Durante la registrazione tenere i telefoni cellulari completamente spenti (non è sufficiente silenziarli perché le onde radio generate dai telefoni possono interferire con la registrazione) e riporli il più lontano possibile dal registratore; la cosa migliore sarebbe non portarli affatto nella stanza. Il registratore deve trovarsi il più lontano possibile da qualsiasi dispositivo elettromagnetico (computer acceso, telefono, radio, modem, ecc.) perché questi, al pari dei cellulari, possono provocare rumori non udibili dall'orecchio umano ma ben percettibili nella registrazione.

Non si deve mai registrare da soli ma sempre insieme a qualcuno, se possibile un tecnico, che ascolti in cuffia se ci sono rumori esterni o interferenze elettriche non udibili dall'orecchio umano. Anche il partner riceverà una copia stampata del testo per poterlo seguire durante la lettura e dire se il lettore o la lettrice fa un errore.

Il formatore o la formatrice che assiste si assicura di seguire il testo e segnala eventuali errori al narratore o alla narratrice; se questi non riesce a leggere il testo senza errori in una sola seduta non è un problema, perché gli errori possono essere corretti in fase di editing. Per correggere gli errori è necessario ripetere la frase o il paragrafo sbagliato, altrimenti si potrebbe verificare un

salto nel testo durante l'editing audio. È sempre meglio segnare le parti sbagliate anche su carta, per avere la certezza di ricordare dove correggere durante l'editing della registrazione. Il formatore segue il testo anche come "orecchio esterno" e può aiutare ad adattarlo alla personalità del narratore e all'atmosfera della storia.

Per le persone comuni può essere difficile leggere e registrare un testo; normalmente non amano sentire la propria voce, che dall'esterno può suonare strana. Se la registrazione non è soddisfacente non dobbiamo stancarci di realizzare varie versioni finché non troviamo la nostra voce. Una regola di base è quella di fare almeno due registrazioni del testo completo. L'aiuto attivo del formatore o della formatrice è necessario anche durante la registrazione audio: deve richiamare l'attenzione del narratore o della narratrice se la lettura è troppo veloce, troppo lenta, monotona, noiosa, troppo enfatica o estranea alla sua personalità. Le caratteristiche chiave del digital storytelling sono la chiarezza, l'autenticità e la disponibilità a sperimentare, tutte caratteristiche che si manifestano (o non si manifestano) in fase di registrazione. Se la voce narrante di un filmato di DS è impercettibile o non "suona" sincera, la storia perde essenzialmente di significato.

### **Registrazione delle immagini (digitalizzazione, scatto di fotografie)**

La fase di registrazione comprende, se necessario, la digitalizzazione delle immagini (disegni, figure ecc.) e lo scatto di nuove fotografie. Per il percorso di digital storytelling possono essere utilizzate immagini sotto forma di stampe cartacee che dovranno essere scansionate per l'uso digitale/computerizzato, nonché foto realizzate con una fotocamera digitale o scaricate da Internet o dai social media. Riguardo al loro uso si considerino due aspetti importanti: la dimensione e risoluzione dell'immagine e la questione del copyright. Bisogna evitare il più possibile le foto scattate da terzi anziché dagli autori stessi o da persone a loro vicine. Se la storia richiede di inserire nel cortometraggio foto scaricate da Internet, ci si deve accertare che il loro utilizzo sia libero (creative commons, copyleft) e che non contengano persone riconoscibili. Per quanto riguarda le foto provenienti da siti di social media, è possibile usare solo quelle relative agli autori o a persone a loro note, ma prima di condividerle pubblicamente è necessario chiedere l'autorizzazione delle persone interessate. Sia nel caso di foto scaricate da Internet che di quelle scattate o scansionate in proprio, assicurarsi che siano ad alta risoluzione (almeno 1280x720 pixel, 300 dpi; formato JPEG o TIFF). Per un cortometraggio di due minuti si consiglia l'uso di 15-25 foto; usandone di meno il ritmo della storia diventerà troppo lento, mentre se sono di più, il ritmo sarà troppo rapido e frettoloso. È quindi importante scegliere la giusta quantità di foto tra quelle disponibili.

### **Video clips, music**

Vi sono corsi di digital storytelling o film realizzati con il digital storytelling che prevedono l'uso di videoclip, musica e altri effetti. Il presente manuale non raccomanda nessuno di questi elementi (anche se naturalmente non li esclude neppure) ma il loro utilizzo è giustificato solo qualora siano strettamente legati alla storia e ne migliorino il messaggio o la comprensione. Nel processo di montaggio, tutti e tre questi elementi devono essere usati con attenzione per evitare che distolgano l'attenzione dello spettatore dalla storia. Il volume della musica e degli effetti non deve né sovrastare la voce del narratore o della narratrice, né pregiudicare la comprensibilità e l'effetto generale del film. Un effetto o un filmato mal scelto o non correttamente impostato (sonorizzato) indebolisce la forza del film, può rovinare i punti più alti dal punto di vista drammaturgico e in casi estremi può persino screditare il messaggio.

Ogni volta che si ricorre a materiale esterno come videoclip, musica ed effetti speciali, bisogna tenere conto del copyright: qualsiasi brano musicale, effetto o videoclip non prodotto in proprio, non di pubblico dominio e non Creative Commons è soggetto a copyright e/o autorizzazione. Spetta al realizzatore del filmato chiarire questo aspetto e ottenere i permessi necessari o pagare eventuali diritti d'autore. Se si vogliono utilizzare foto realizzate da altri, consigliamo fonti liberamente scaricabili e libere da copyright.

Raccomandiamo inoltre di inserire musica in un filmato di digital storytelling solo in casi eccezionali, quando è parte integrante della storia; ad esempio, se il narratore o la narratrice parla di una canzone o musica cantata o suonata da lui/lei o da un membro della famiglia. Anche in questo caso è opportuno usare solo musica suonata dai narratori stessi o da persone che hanno dato il permesso di usarla.

## **Fase 5 – Editing**

La realizzazione di storie digitali richiede varie fasi di editing:

- pulizia dell'audio registrato e rimozione degli errori/delle interruzioni, dopodiché si completa il “voice over” che è la spina dorsale della storia;
- se necessario, modifica delle immagini (ad es. tagliare le dimensioni, impostare il rapporto di contrasto ecc.);
- la voce narrante modificata e ripulita, le foto adattate ad essa e il titolo di apertura costituiscono nel loro insieme la storia digitale modificata.

Il film può essere montato dai formatori in base allo storyboard, con la collaborazione dei narratori, ma dopo aver appreso le competenze di base del processo di editing qualsiasi partecipante sarà in grado di realizzare le proprie storie digitali.

Questo manuale non si propone di fornire un'assistenza tecnica specifica perché sul mercato esistono svariati software di editing le cui versioni vengono spesso aggiornate o modificate, e anche perché è necessario utilizzare programmi diversi per PC e MAC. Esistono applicazioni

software gratuite e di uso immediato per l'editing audio e video, ma non sono sempre compatibili tra loro oppure l'editing della voce narrante e l'elaborazione delle immagini richiedono processi separati. Vi sono poi sistemi di editing accessibili on-line che però necessitano di un accesso Internet a banda larga per tutto il processo di lavoro; oppure si possono usare complessi software di montaggio installati sul computer, che pur essendo piuttosto complicati offrono una soluzione pratica per la realizzazione di cortometraggi. Il software da adottare dipende dalle competenze tecniche dei partecipanti o dal luogo di formazione (questo può fornire la capacità tecnica necessaria se dispone di sufficienti computer). In sintesi, i mezzi tecnici e gli approcci al montaggio e alla produzione dei film dipendono dal software utilizzato, oltre che dai formatori e dai narratori. Di seguito forniamo solo alcuni consigli generali e linee guida. Per scegliere il software giusto possono risultare utili i parametri e i link riportati in appendice.

- I formatori devono conoscere bene il software fornito.
- All'inizio del workshop verificare lo stato tecnico di tutti i computer da utilizzare per l'editing, e testare su di essi il software. Il tempo necessario per i preparativi tecnici non deve essere sottratto al montaggio.
- All'inizio della formazione tecnica presentare ai partecipanti l'intero processo di montaggio e spiegare loro passo dopo passo come produrre i cortometraggi con il software fornito.
- Durante la dimostrazione i partecipanti devono soltanto prestare attenzione al formatore o alla formatrice, senza iniziare a provare sui propri computer ciò che sentono.
- Lasciare ai partecipanti abbastanza tempo per familiarizzare con il software e realizzare il loro film al proprio ritmo.
- Se necessario, assistere i partecipanti fornendo loro consigli cinematografici o aiutarli nella messa a punto tecnica; far notare loro eventuali carenze tecniche e aiutarli a correggerle.
- Il titolo del film deve comparire all'inizio, mentre non è obbligatorio che appaia all'inizio anche il nome dell'autore o dell'autrice.
- È importante che le immagini abbiano una risoluzione adeguata. Immagini di cattiva qualità e a bassa definizione rovinano l'effetto generale.
- Evitare di usare troppi effetti visivi. Gli effetti digitali (leggeri spostamenti di immagini fisse, transizioni tra foto, evidenziazione di alcuni dettagli, ecc.) possono contribuire a rendere la storia più "cinematografica" ma vanno usati solo se giustificati dalla sceneggiatura. I formatori possono dare consigli sull'uso degli effetti digitali che però dipendono fondamentalmente dai gusti personali.
- Se l'autore o autrice non riesce a procedere, e comunque prima di finalizzare il prodotto, è bene mostrare il film a qualcun altro (preferibilmente ai formatori).
  
- Una volta prodotto il filmato, salvarlo in una qualità sufficientemente buona accertandosi che il file non sia troppo pesante (formati consigliati: mov, mp4, mpeg, avi), in vista di un uso futuro compreso il caricamento in Internet.



È facile sottovalutare il tempo necessario per l'editing. È fondamentalemente un processo tecnico in cui però la creatività ha un ruolo fondamentale ai fini del risultato: una storia digitale di buona qualità. L'editing è comunque un processo gratificante e divertente nel quale il cortometraggio comincia a prendere forma a partire da diversi elementi o acquisisce un nuovo slancio e un nuovo significato grazie a un piccolo cambiamento. Un lieve aggiustamento può influire enormemente sul risultato. Quando il processo di montaggio è terminato e il film è pronto, il software di editing "fonde" insieme gli elementi secondo i parametri specificati producendo in tal modo un file video (mov, mp4, mpeg, avi ecc.) che può essere presentato o condiviso con il pubblico in qualsiasi momento.

### **Fase 6 – Condivisione (proiezione)**

Le storie digitali sono fatte per essere condivise con altri. A volte può accadere però che i creatori non vogliano dividerle con il grande pubblico, ma solo con i partecipanti al workshop.

A conclusione del percorso creativo, i partecipanti al workshop mostrano ai compagni i film finiti. La proiezione è l'incoronazione di un processo lavorativo lungo 20-22 ore; è un'occasione festosa in cui il narratore o la narratrice esce dal mondo chiuso della creazione e si presenta agli altri. Questo momento può essere accompagnato da paura da palcoscenico e ansia.

I formatori devono sforzarsi di rendere la proiezione un evento degno della sua importanza. La sala deve essere organizzata in modo che lo schermo sia visibile a tutti e, se necessario, oscurata. Si utilizzeranno attrezzature video e audio di alta qualità. I formatori presenteranno ciascun film con poche parole personali per dissipare il disagio dei narratori e garantire che il lavoro riceva la giusta attenzione. In questa fase i formatori si asterranno da qualsiasi commento critico (e non dovrebbero dare nemmeno ai partecipanti l'opportunità di commentare).

Alla proiezione devono essere presenti tutti i partecipanti. Possono essere invitate anche altre persone (familiari, amici ecc.) solo se tutti i partecipanti sono d'accordo.

## **Fase 7 – Debriefing**

La chiusura del workshop di digital storytelling consiste in una breve discussione di gruppo in cui ciascun partecipante fornisce al gruppo e ai formatori il proprio feedback sull'intero percorso. È un momento pensato per condividere le esperienze personali, non per parlare dei film finiti, ed è assolutamente escluso criticare questi ultimi.

Nel cerchio conclusivo ciascun partecipante deve dire qualcosa, compresi i formatori e i loro assistenti. Per incoraggiare i partecipanti a parlare si può chiedere loro di raccontare un'esperienza positiva e una negativa che hanno vissuto durante la formazione.

Il debriefing deve servire anche a chiarire il futuro dei film: i prodotti finiti sono proprietà intellettuale dei rispettivi autori e in futuro potranno essere utilizzati solo con il loro permesso, preferibilmente scritto. È l'autore stesso a decidere quale pubblico potrà vedere il film: si può variare da un divieto totale di divulgazione a un'autorizzazione parziale (cioè il film è messo a disposizione di un pubblico limitato, ad es. con finalità educative) o all'autorizzazione per un pubblico più ampio possibile (disponibilità completa per tutti attraverso Internet). Dobbiamo garantire ai registi che possono modificare o revocare la loro autorizzazione scritta in qualsiasi momento, il che significa che successivamente potranno concedere il permesso di pubblicare il loro film su Internet o richiederne la rimozione dal pubblico dominio mondiale (ad es. da un sito web gestito da noi).

### 3. Il digital storytelling e i suoi effetti

Gli effetti del digital storytelling sui partecipanti al percorso dipendono anche dalla composizione del gruppo target con cui lavoriamo e dallo scopo e dal contesto del workshop. In questo capitolo sintetizziamo soprattutto gli effetti su partecipanti ai laboratori "tradizionali", simili al modulo base, i cui cortometraggi individuali si basano su storie personali.

La natura stessa della tecnica fa sì che la realizzazione di storie digitali richieda tempi particolari. Ovviamente possiamo dedicare relativamente più tempo ed energie alla creazione di una storia ben formulata e organizzata con cura anche se sarà presentata oralmente o pubblicata in forma scritta. Ma per raccontare una storia digitale sono necessarie foto personali, che richiedono una maggiore preparazione e una certa quantità di ricerche. Tutto questo tempo non può essere risparmiato, ed è meglio che non lo sia: quindi già prima dell'inizio del workshop, durante la ricerca della storia da raccontare e la visione di vecchie fotografie, i partecipanti iniziano a sperimentare quei processi emotivi che matureranno durante e dopo il workshop.

#### Community building

Nel metodo del digital storytelling l'espressione di sé è inseparabile dalla costruzione di una comunità: lo si evince anche dal titolo di un libro scritto da Joe Lambert, uno dei fondatori del genere (*Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*)<sup>3</sup>. Il pubblico originario di questi film, i cui soggetti sono narrazioni autobiografiche, è costituito dalla comunità dei loro creatori; sono generalmente realizzati per la visione e la discussione pubblica offline (Gács)<sup>4</sup>. I narratori condividono un percorso basato sulla fiducia e pieno di emozioni, ansie (iniziali), ostacoli da superare e un senso di conquista quando questi vengono superati. A volte è frustrante, altre volte spensierato, piacevole o divertente ma quasi sempre è coronato dal successo: al termine si realizza un cortometraggio personale pronto per essere proiettato. Le emozioni vissute insieme e la reciproca fiducia danno vita a un'esperienza collettiva che esercita sul gruppo un notevole potere di coesione. I laboratori per gruppi già esistenti (gruppi di lavoro, classi scolastiche, comunità locali, ecc.) possono essere organizzati soprattutto in virtù del potenziale di community building di questo metodo.

---

<sup>3</sup> Joe Lambert, *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*, Berkeley, California, Digital Diner Press, 2002.

<sup>4</sup> Anna Gács, *Digitális konfesszió*. In: Orbán Katalin – Anna Gács, *Emlékkerti kőoroszlán. Írások György Péter 60. születésnapjára*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest, 2014, 503–512.

## **Miglioramento dell'immagine di sé**

Ogni storia vera raccontata in prima persona singolare è anche espressione di un aspetto dell'identità. I cortometraggi di digital storytelling sono storie autobiografiche raccontate e condivise con altri per mezzo della tecnologia digitale: attraverso di essi ci presentiamo a una comunità più o meno grande con una storia che quantomeno è l'unica, tra le nostre innumerevoli storie personali, che abbiamo ritenuto degna di essere raccontata. Quanto sia "profonda" questa storia o quanto riveli il nostro mondo interiore e personale è un'altra questione, e tali aspetti possono variare da un individuo all'altro; tuttavia la storia rifletterà sempre un qualche aspetto della nostra identità o almeno del nostro rapporto con essa (in quel preciso momento).

I nostri cortometraggi digitali sono quindi storie di identità. Per scegliere la storia che vogliamo raccontare dobbiamo necessariamente riflettere sulla nostra vita e individuare gli eventi più interessanti, importanti o addirittura decisivi: nel processo di creazione della storia li inseriremo nell'immagine di noi stessi come un insieme coeso e coerente e alla fine li presenteremo alla comunità attraverso la condivisione. Lo storytelling digitale è quindi un'ottima occasione per riflettere consapevolmente su noi stessi e per far "autenticare" il risultato del lavoro anche dalla comunità.

## **Superamento di un'esperienza traumatica, lavoro sul lutto (elaborazione del lutto)**

È importante sottolineare che il metodo del digital storytelling non è una tecnica terapeutica, ma in alcuni casi può avere effetti terapeutici: uno di questi casi può essere quello di un'esperienza personale con effetti traumatizzanti.

L'obiettivo fondamentale del superamento di un trauma è quello di acquisire il controllo dei ricordi traumatici. L'effetto terapeutico del digital storytelling consiste nel fatto che può aiutare i partecipanti a elaborare un'esperienza traumatica fino a quel momento nascosta, non raccontata o rinchiusa in un "bolla traumatica", e a guarire da essa. Come abbiamo visto, dal punto di vista emotivo la realizzazione del film inizia durante la fase preparatoria precedente l'effettivo inizio del workshop. Durante la realizzazione del film il narratore individua i ricordi dolorosi che creano ansia e dà loro voce, secondo le rigide regole del digital storytelling, esprimendoli davanti al gruppo. Costruendo una storia basata sull'evento traumatico, il narratore ne facilita l'elaborazione e gli trova una collocazione nella propria vita. Dicendolo ad alta voce, esorcizza il ricordo venuto a galla e lo rende parte della propria identità: se l'argomento che prima era nascosto agli altri, tenuto segreto o causa di ansia diventa parte integrante della personalità, perde il proprio effetto traumatizzante.

Il genere del digital storytelling implica il fatto che a volte, durante il workshop, in alcuni partecipanti emergono traumi che possono essere elaborati solo con l'aiuto di un terapeuta

esperto. Il formatore o la formatrice deve riconoscere questi casi e suggerire privatamente agli interessati di cercare un aiuto esterno; non può praticare la terapia, ma può favorire con la necessaria empatia e attenzione l'effetto terapeutico che il digital storytelling può esercitare.

## 4. Casi particolari

Questo manuale offre un particolare approccio al metodo flessibile e polivalente del digital storytelling. Il modello laboratoriale presentato nel Capitolo 2 è modificabile a seconda delle circostanze, ad esempio del tempo a disposizione, del gruppo target e dell'argomento del film.

Fin dalla fase organizzativa il formatore/la formatrice e l'organizzatore/l'organizzatrice del laboratorio di digital storytelling devono verificare se la forma e la struttura presentate in questo manuale sono adeguate alle circostanze effettive o se è invece necessario apportare modifiche al corso e alla natura della formazione. Ma anche a formazione già iniziata possono presentarsi situazioni inaspettate, quindi i formatori dovranno essere flessibili e improvvisare, se necessario, in qualsiasi momento del percorso formativo.

Questo capitolo analizza alcune situazioni e circostanze fuori dall'ordinario o inaspettate.

### Empowerment

Tra gli obiettivi originari del digital storytelling figura l'empowerment degli individui ai margini della società attraverso la democratizzazione dell'uso della tecnologia digitale. Esso mira infatti a fornire uno strumento a coloro che non ne hanno, affinché possano parlare della propria vita, di se stessi e della propria identità. Fin dagli esordi, i pionieri di questo metodo hanno avuto l'ambizione di fornire ai gruppi emarginati un aiuto tecnico per consentire loro di esprimersi e uno strumento che potesse eventualmente aiutarli a reintegrarsi nella società.

Nel suo studio sui possibili usi terapeutici del digital storytelling, Dénes Szemán<sup>5</sup> lo colloca all'incrocio tra le terapie artistiche e i metodi di empowerment basati sulla tecnologia usati con le vittime di abusi e aggressioni seriali. L'autore ritiene che la narrazione digitale sia capace di aiutare le persone a creare storie partendo dalle proprie narrazioni e a condividerle con altri: promuove

---

<sup>5</sup> Dénes Szemán: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. [Settori di applicazione del digital storytelling (DST) nell'aiuto a persone traumatizzate a causa della schiavitù contemporanea] Manoscritto. Anthropolis Association, Budapest, 2015.

così l'esperienza della (auto)compassione, il miglioramento della riflessione sul sé, la consapevolezza di essere accettati attraverso la condivisione e l'esperienza dell'apprendimento tecnico come empowerment. Szemán sostiene che il digital storytelling può aiutare la guarigione delle vittime di traumi nella terza fase del superamento degli stessi, cioè nel reintegro in seno alla società e nella collocazione delle loro storie in una prospettiva più ampia. Ritiene che il metodo possa essere utilizzato con successo in psicoterapia, previo adattamento della metodologia originale, nell'ambito di un percorso di lungo termine.

### **Problemi di comunicazione e/o di espressione di sé**

In alcuni casi non possiamo aspettarci che i narratori scrivano o espongano concisamente ciò che vogliono dire, sia a causa di difficoltà linguistiche che di disturbi della comunicazione o della scrittura. In tali casi si lavorerà con il narratore o la narratrice a livello individuale, evitando il cerchio della narrazione e utilizzando la tecnica dell'intervista guidata. Possiamo iniziare una conversazione libera parlando di un oggetto personale o di una foto (guardare una foto personale è un modo semplice per iniziare la narrazione). Durante l'intervista può emergere un momento speciale della vita del narratore o della narratrice che vale la pena approfondire. È bene che l'intera conversazione sia registrata, naturalmente previo consenso del narratore o della narratrice, con un registratore audio ad alta fedeltà e in condizioni ambientali adeguate. Dopo l'intervista sarà il formatore o la formatrice a montare la storia dal materiale registrato, che è completa di per sé e riflette la personalità della persona narrante. Quest'ultima prenderà visione della storia finita e il formatore o la formatrice utilizzerà le fotografie personali per completare e illustrare la storia digitale.

Dopo la prima intervista, per motivi pratici può essere opportuno cercare di concentrarsi solo sulla storia scelta e fare domande mirate su di essa durante il colloquio successivo. Naturalmente anche questo dovrebbe essere registrato. È possibile che la seconda volta il narratore o la narratrice sia meno entusiasta della propria storia; in questo caso possiamo ancora utilizzare il materiale registrato della prima intervista.

### **Digital storytelling di gruppo**

In alcune situazioni specifiche, ad esempio se i partecipanti sono troppo giovani, le storie non sono realizzabili (o sarebbe molto difficile che lo fossero) quali prodotti di un lavoro individuale. Possiamo allora organizzare un laboratorio che pone maggiore enfasi sulla coesione del gruppo anziché sulla narrazione di storie individuali e personali. Possiamo fare lavori di gruppo miranti alla creazione di uno spirito di squadra, dove l'obiettivo è la risoluzione congiunta di problemi, in percorsi formativi rivolti a gruppi più ampi o classi.

Nella preparazione di una formazione dedicata a bambini dobbiamo considerare il livello di profondità, concentrazione e lavoro individuale consentito da quella determinata fascia d'età. Nel caso dei bambini più piccoli (6-12 anni) è opportuno pensare in termini di lavoro di gruppo, sviluppo di storie comuni e costruzione di storie. Il lavoro in un gruppo di bambini può essere supervisionato da insegnanti della classe o da formatori esterni. Nel caso di un formatore o una formatrice, può rendersi necessaria la collaborazione e l'assistenza di insegnanti per favorire la fiducia dei bambini e gestire eventuali difficoltà. Ma è stimolante avere formatori esterni e neutrali che interagiscono con un gruppo affiatato.

Se decidiamo di lavorare in gruppo possiamo assegnare i ruoli in anticipo, tenendo conto delle capacità e caratteristiche dei partecipanti. Una persona può essere lo sceneggiatore o sceneggiatrice, un'altra il narratore o narratrice, poi ci sarà chi fa le riprese o le fotografie, chi si occupa della regia ecc. La storia può essere di fantasia, cioè inventata dai partecipanti che però molto spesso mescoleranno le esperienze reali ai fatti della storia. Nel digital storytelling di gruppo la parte visiva dei cortometraggi non può essere costruita su foto personali, quindi le immagini devono essere prodotte attraverso un processo collettivo: parte di questo processo consiste nel creare uno storyboard creativo e, sulla base di questo, scattare foto. Le immagini possono essere foto scattate sul momento o anche preparate, disegni, collage o scene fotografate realizzate con materiali precedentemente allestiti (pasta, mattoncini, Lego, Duplo, figurine, bastoncini ecc.), o qualsiasi combinazione di questi elementi. Il lavoro di gruppo può produrre storie di fantasia ma non solo: può trattarsi della narrazione di un'esperienza collettiva (il campeggio o una gita insieme, la realizzazione di un progetto comune, ecc.). Oltre ai benefici insiti nel digital storytelling (miglioramento delle competenze linguistiche e comunicative, delle abilità informatiche, dell'empatia), la creazione di una storia collettiva può aiutare a sviluppare le capacità interpersonali e di cooperazione all'interno del gruppo.

### **Digital storytelling a coppie o a gruppi**

Possiamo realizzare storie digitali anche in coppia, nel qual caso potremo lavorare in modo più approfondito. Il metodo del lavoro a coppie è utilizzabile con gli studenti di scuola secondaria (12-18 anni), ad esempio realizzando un filmato che riassume i risultati di una ricerca curricolare o extracurricolare destinata a scopi didattici.

Le coppie possono essere formate da studenti di età diverse; questa formula in cui un ragazzo o una ragazza più grande lavora con uno più giovane, o addirittura un nonno o una nonna con un nipote, può essere molto efficace e istruttivo per entrambe le parti. Il racconto e l'evocazione di storie basate su vecchie fotografie può avvicinare il passato alle generazioni più giovani, le quali possono aiutare a trasformare la storia in film e a lasciarne traccia applicando le proprie competenze tecniche. Da un lato si avvicinano due generazioni, dall'altro si può rendere una storia familiare o locale più facile da capire o più viva e personale.

## **Digital storytelling individuale**

Può accadere che il cerchio della narrazione non si svolga nel modo usuale a causa della delicatezza di alcuni argomenti o di carenze linguistiche o intellettuali. In questi casi, analogamente a quanto riportato nella sezione "Problemi di comunicazione e/o di espressione di sé", la storia deve essere affrontata individualmente con i partecipanti. Rispetto all'approccio normalmente adottato dai formatori è necessario collaborare più strettamente con i partecipanti, aiutarli a costruire la loro storia e ad esprimerla con le parole. Occorre parlare con la persona in relazione a un oggetto o a una fotografia per lei importante, scoprendo così la storia e il background del narratore o della narratrice per poi formulare la storia con le parole.

In genere si raccomanda di fornire il corso di digital storytelling nella lingua madre dei partecipanti, poiché le persone sono ovviamente più sicure di sé se parlano nella propria lingua che consente di esprimersi nel modo più adeguato ed efficace. Vi sono però situazioni in cui la storia deve essere scritta e raccontata in una lingua diversa dalla propria lingua madre (ad esempio film realizzati da rifugiati), e anche in questo caso è necessario un aiuto individuale per tradurre la storia in parole autentiche ma piuttosto semplici. Non bisogna usare espressioni sconosciute ai narratori o difficili da pronunciare e dobbiamo cercare di adattare la storia al loro vocabolario. I film così realizzati potrebbero essere sottotitolati per permettere una migliore comprensione.

## **Disegni e immagini**

Nel processo creativo possono essere usati disegni al posto delle foto personali, non solo con i bambini ma anche con gli adulti. In alcune situazioni la struttura drammaturgica della storia richiede di illustrarla non solo con foto dal vivo, in altre i disegni possono facilitare l'espressione di alcuni problemi sociali, di situazioni delicate o conflitti pur mantenendo l'anonimato del narratore o della narratrice e realizzando comunque un film sincero e autentico. Questo metodo può essere utilizzato, tra l'altro, con le vittime di abusi o di reati o per denunciare fedelmente episodi di violazione dei diritti umani.

Può anche accadere che per la realizzazione del film sia disponibile un solo disegno o una sola immagine o foto; oppure, in casi molto rari, se si vuole preservare l'autenticità della storia è sconsigliabile usare più di una foto illustrativa. In tal caso il formatore o la formatrice può utilizzare le proprie conoscenze cinematografiche e tecniche (ad esempio evidenziando alcuni dettagli, applicando effetti digitali ecc.) per rendere quell'unica immagine "viva" e capace di trasmettere il messaggio del film in modo piacevole per gli spettatori.



## **ALLEGATO 1**

### **Digital Storytelling: script (ESEMPIO)**

#### **Il più bell'albero di Natale della mia vita**








Questa foto mostra un modestissimo ramo di pino che però è stato il più bell'albero di Natale che io abbia mai avuto. Nel 1980 mio padre ottenne una borsa di studio per andare a Roma per sei mesi. Fece in modo di portarmi con sé per cinque settimane, il che all'epoca era una cosa straordinaria. Avevo dieci anni e potevo lasciare l'Ungheria comunista per così tanto tempo, inoltre era mia prima visita in un Paese occidentale.








Mio padre era una guida fantastica: mi portò a vedere tutta Roma, andammo in autostop a Firenze e Pisa e organizzò il nostro miglior Natale. Per la vigilia mi chiese di scegliere in un negozio di giocattoli una cosa che mi sarebbe piaciuta come regalo, e così mi comprò un walkie-talkie. Mi sorprese anche con un enorme barattolo di ananas sciroppato, una delle cose che mi piacevano di più. La vigilia di Natale, quando le strade erano un po' meno affollate, trovammo un ramo di pino all'angolo di Campo dei Fiori e lo portammo a casa come albero. Come decorazioni attaccammo alcuni biglietti dell'autobus e tappi di bottiglia e io misi accanto all'albero una foto della mia sorellastra che era rimasta a Budapest con sua madre.

I miei nonni mi inviarono per posta una macchina fotografica di seconda mano, un modello sovietico grande ma molto pesante chiamato Zenith, e iniziai a scattare le mie prime foto. Una delle prime immagini di prova fu quella dell'albero di Natale più bello della mia vita.

© StoryCenter.hu, 2012

## Digital Storytelling: storyboard (ESEMPIO)

N°	Immagine	Voce
1	Titolo: Il più bell'albero di Natale della mia vita di David Bán	
2		Narratore: Questa foto mostra un modestissimo ramo di pino che però è stato il più bell'albero di Natale che io abbia mai avuto.
3		Narratore: Nel 1980 mio padre ottenne una borsa di studio per andare a Roma per sei mesi.
4		Narratore: Fece in modo di portarmi con sé per cinque settimane, il che all'epoca era una cosa straordinaria.
5		Narratore: Avevo dieci anni e potevo lasciare l'Ungheria comunista per così tanto tempo, inoltre era la mia prima visita in un Paese occidentale.
6		Narratore: Mio padre era un'ottima guida: mi portò a vedere tutta Roma,
7		Narratore: andammo in autostop a Firenze e Pisa e organizzò il nostro miglior Natale.
8		Narratore: Per la vigilia mi chiese di scegliere in un negozio di giocattoli una cosa che mi sarebbe piaciuta come regalo, e così mi comprò un walkie-talkie.

9		Narratore: Mi sorprese anche con un enorme barattolo di ananas sciropato, una delle cose che mi piacevano di più.
10		Narratore: La vigilia di Natale, quando le strade erano un po' meno affollate, trovammo un ramo di pino all'angolo di Campo dei Fiori
11		Narratore: e lo portammo a casa come albero. Come decorazioni vi attaccammo alcuni biglietti dell'autobus e tappi di bottiglia,
12		Narratore: e io misi accanto all'albero una foto della mia sorellastra che era rimasta a Budapest con sua madre.
13		Narratore: I miei nonni mi inviarono per posta una macchina fotografica di seconda mano, un modello sovietico grande ma molto pesante chiamato Zenith
14		Narratore: e iniziai a scattare le mie prime foto.
15		Narratore: Una delle prime immagini di prova fu quella dell'albero di Natale più bello della mia vita.

Parole: 179  
Foto: 15 (2 ripetizioni)  
Musica: nessuna

© StoryCenter.hu, 2013

## ALLEGATO 2

### Schema di lavoro per un laboratorio di DS di 24 ore

Sessione	Durata	Argomento	Risultati	Risorse	Note
Briefing	3 h	Introduzione e regole, Salute e Sicurezza  Esempi significativi di DS  Percorso e cronogramma del DS  Aspettative  Aspetti legali/copyright  Illustrazione della procedura di approvazione  Preavviso dei fabbisogni futuri	Prima approvazione della storia.	Dati  Proiettore  Computer/ portatile  PA suono  Storie su chiavetta USB / disco fisso  Dispense	
Cerchio della narrazione	3 h	Storie e giochi rompighiaccio	1 <sup>a</sup> bozza dello script	Fogli e penne  Fotografie  Lavagna facoltativa, fiammiferi, bicchiere d'acqua, oggetti comuni in un sacchetto	
Termine dello script	1-3 h	Sessione laboratoriale. Modifiche e feedback ai partecipanti.  Stesura dello storyboard	Script definitivo  Storyboard	Portatile con programmi WP  Stampante e fogli	La durata varia in base al numero di partecipanti.

Registrazione audio	1-3 h		File Wav o mp3. Editing in Vegas, Audacity or Garage Band	Dispensa del voice coach Computer portatili con software di editing audio Dispositivo portatile di registrazione audio digitale Cuffie Script	La durata varia in base al numero di partecipanti.
Editing 1	3 h	Layout delle cartelle e gestione dei media Dimensionamento delle immagini Importazione di immagini e suoni	Sviluppo di competenze nell'editing	Computer portatili con software di editing audio e video (e Photoshop) o suite iLife o iMovie (Mac)	
Editing 2	3 h	Montaggio grezzo Aggiunta dei titoli e dell'audio extra	Sviluppo di competenze nell'editing	Computer portatili con software di editing audio e video	
Editing finale ed esportazione	3 h	Montaggio finale. Esportazione come .mov o .avi / .mp4	Film terminato e pronto per la masterizzazione	Computer portatili con software di editing audio e video	
Proiezione	1 h		Condivisione nel gruppo delle storie ed esperienze	Proiettore Computer/portatile Suono	

				Storie su chiavetta USB / disco fisso	
Debriefing	2 h	<p>Approvazione delle storie.</p> <p>Discussione: cos'è andato bene o meno bene?</p> <p>Valutazione</p>	<p>Feedback sui punti di forza e di debolezza.</p> <p>Prossime azioni</p>	Moduli di valutazione	

## ALLEGATO 4

### Modulo di consenso

Nome

Cognome

Contatti e-mail o telefonici

Sono consapevole che l'intenzione di [nome del progetto/dell'istituzione] è rendere disponibili le storie digitali come risorsa educativa e di apprendimento nel quadro dell'impegno internazionale per migliorare la qualità e l'attrattiva dell'educazione all'apprendimento permanente per gli adulti, ma che il team del progetto non può avere alcun controllo o responsabilità sull'uso finale delle storie.

Acconsento all'utilizzo della mia storia nell'ambito del progetto.

Io sottoscritto/a..... acconsento al programma di formazione indicato sopra e acconsento alla realizzazione di foto/video e alla pubblicazione di immagini del mio coinvolgimento nel progetto/nell'istituzione. Ho ottenuto tutti i necessari permessi per i materiali utilizzati nella storia.

Io sottoscritto/a..... acconsento alla pubblicazione della mia storia nel web: [indirizzo web].

Firma .....Data: .....



**Co-funded by  
the European Union**

See the Signs – Manuale di Digital Storytelling