

## Digital Storytelling: esperienze e riflessioni al FORFILMFEST 2009

di Vittorio Canavese\*

Lo Storytelling ha costituito un argomento trasversale - almeno nella parte dedicata al confronto tra i formatori - della terza edizione del FORFILMFEST; oltre al laboratorio-prologo "Narrare, creare, formare con le immagini"<sup>1</sup>, anche nel workshop del sabato ("Digital Storytelling e Formazione") è stato affrontato il tema della narrazione, stavolta nel suo essere oggetto digitale. Fedeli alla missione degli incontri del festival, dedicati ai formatori curiosi di approfondire anche gli aspetti meno immediati dell'utilizzo dell'audiovisivo per la formazione, sono stati presentati alcuni esempi di "Digital Storytelling" approfondendo e discutendo soprattutto gli aspetti metodologici.

Il dibattito sullo storytelling per la formazione ha contribuito a diffondere maggiormente gli audiovisivi come metodo e non solo come supporto facilitante; per quanto l'uso di sequenze cinematografiche possa generare processi di identificazione da sfruttare didatticamente, la consapevolezza che la costruzione narrativa nell'organizzazione possa essere il cardine di attività di innovazione suggerisce nuove applicazioni alla rete, nel momento in cui questa si caratterizza sempre più come vettore di partecipazione e condivisione.

Ecco allora che strumenti del web 2.0 entrano nella cassetta degli attrezzi del formatore, magari in modo un po' inaspettato, ma a tutto vantaggio di percorsi formativi originali. Ne è un esempio l'esperimento di cui ha parlato **Gabriella Taddeo**, ricercatrice del Politecnico di Torino: un gruppo di studenti, a partire dalle conoscenze acquisite sul tema della privacy in un ambiente di lavoro grazie a corsi on line progettati dal CSI Piemonte per i dipendenti delle P.A., svilupperà una "storia" che porteranno in video utilizzando "Second Life" come set virtuale. Visto che l'intera progettazione viene realizzata in ambienti cooperativi, è

---

\*Formatore ICT per il CSI Piemonte, componente del comitato di progetto del FORFILMFEST, membro del Comitato Scientifico del Premio AIF P.A. Filippo Basile.

<sup>1</sup>di cui ha raccontato Emanuele Toscano nel numero di febbraio 2010 di "Learning News"

importante sottolineare l'idea di *"mash up"* non solo tecnologico, ma anche culturale, perché in questo modo si asseconda la necessità di integrarsi quanto più possibile nei flussi ordinari della vita quotidiana. Il progetto Storylab, nell'ambito del PRIN Cooperare è in corso, per cui l'obiettivo di sviluppare pratiche partecipative che permettano agli utenti di esercitare un alto grado di creatività e appropriazione dei contenuti formativi deve ancora essere verificato, ma è significativo il tentativo di lavorare in modo integrato sul riuso di unità didattiche, sull'utilizzazione di ambienti cooperativi e su pratiche informali di acquisizione di conoscenza. La presentazione è disponibile all'indirizzo <http://www.forfilmfest.it/?p=108>

Nella fase di progettazione è stato fatto un lavoro di ricognizione sugli strumenti per il digital storytelling, disponibile in forma sintetica sul sito-blog del FORFILMFEST (<http://www.forfilmfest.it/?p=102>), utile per farsi un'idea non convenzionale degli strumenti a disposizione.

Un altro modo di intendere la narrazione digitale e il mash up è stato proposto da **Francesco Varanini**, secondo cui quella dello storytelling digitale è produzione letteraria, in cui chiunque ha diritto di produrre conoscenza, nell'ottica propria del web 2.0. Ciò che conta è come la rete certifichi l'autorevolezza delle fonti e la credibilità degli ambienti che vengono descritti, rompendo ruoli unidimensionali e superando vecchie autocensure. In questo contesto il formatore deve essere in primo luogo un facilitatore, un diffusore delle modalità di produzione della narrazione, in funzione anche delle tecnologie digitali che, svincolando dai supporti, rendono più facile la rielaborazione dei contenuti. La tecnologia ha posto fine al vincolo tra chi scrive e chi pubblica, in termini di potere ma anche di tempo, al punto che si può parlare oggi di recupero di una dimensione più vicina a quella orale che a quella stampata. Il materiale narrativo può essere rielaborato, scrivere diventa scegliere storie dall'enorme massa disponibile; la competenza che è importante acquisire è come conservare la conoscenza in modo destrutturato, così da poter riassemblare i moduli narrativi secondo le necessità. Metacodificando il testo lo rendo utilizzabile, nella logica dei filologi che etichettano le componenti per interpretarle, o come viene fatto dal Dublin Core (un sistema di metadati costituito da un nucleo di elementi essenziali ai fini della descrizione di qualsiasi materiale digitale accessibile via rete informatica). Lo storytelling digitale è essenzialmente questo, e ne sono esempi i lavori su testi pre-esistenti decostruendoli, aggiungendo pezzi,

facendo diventare l'opera originale un'altra cosa, sconfinando nel mondo multimediale. Tra gli esempi mostrati, uno è dedicato a "Sulla strada" di Keruac(<http://www.kerouacontheroad.altervista.org/ontheroadmultimedial.html>), altri riguardano la comparazione tra i diversi modi in cui una storia è stata raccontata sulla pagina, sullo schermo cinematografico e sulla scena teatrale ("Pioggia" di Somerset Maugham), o andando a vedere l'evoluzione di un'opera (dal racconto alla sceneggiatura cinematografica al romanzo, come per "La bella di Lodi" di Arbasino).

Un aspetto che caratterizza l'innovazione rispetto alla narrazione è proprio il tema della meta-datazione, con esperienze interessanti come quella della RAI che confronta i tag attribuiti dagli esperti con quelli degli utenti sul materiale di repertorio, rendendolo utilizzabile, come ha ricordato la Taddeo.

Il tempo a disposizione non ha permesso di approfondire la discussione, ma alcune sollecitazioni sono state proposte e il blog del FORFILMFEST è pronto a raccogliercle e svilupparle. Un filone è quello, cui si è accennato, degli strumenti informatici a disposizione. Altri argomenti di confronto sono i format cui ispirarsi per impostare lavori di narrazione cooperativa, il ruolo del docente come facilitatore ma anche come "regista" che assembla competenze nuove di cui deve assicurare l'integrazione e la coerenza rispetto agli obiettivi formativi. La competenza sull'informazione multimediale digitale è la capacità d'uso dei *devices* adeguati, così come per lo scrittore è la capacità di trasformare il proprio pensiero in testo scritto, e su questo il formatore dovrebbe lavorare per sé e per i propri allievi. Lo stesso design di un oggetto didattico diventa l'architettura di moduli multimediali.

Un altro tema proposto alla discussione è quello dei limiti che possono essere posti nella costruzione di meccanismi narratologici, quando, tramite meccanismi collaborativi sono i partecipanti a dover costruire storie con obiettivi formativi.

Da approfondire è però soprattutto come cambia il momento progettuale della formazione, con logiche che vedono percorsi bottom-up doversi integrare con gli obiettivi formativi di cui il formatore deve essere garante.

Il blog [www.forfilmfest.it](http://www.forfilmfest.it) è disponibile ad ospitare il dibattito su questi temi e a farsi portavoce delle iniziative che lo svilupperanno.