



DIGIMI

Digital Storytelling for migrant integration



METODOLOGIA E LINEE GUIDA

Storytelling Digitale per l'Integrazione delle persone immigrate

Sviluppato da

**STORY
TELLING
CENTRE**



symplexis



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

Metodologia e Linee Guida: Storytelling Digitale per l'Integrazione delle persone immigrate

1. Introduzione

Il progetto DIGIMI è incentrato sull'impatto sociale, ossia sulla costruzione di comunità più forti e resistenti, mettendo in contatto diversi gruppi all'interno di tali comunità: i nuovi arrivati e le persone che vivono in queste comunità già da molto tempo. Crediamo che l'impatto sociale possa essere raggiunto solo se si presta attenzione sia all'individuo che alla connessione tra gli individui. Per questo motivo, non ci concentriamo solo sui principi della creazione di impatto sociale attraverso la narrazione, ma anche sul modo in cui la narrazione può contribuire alla crescita personale, all'empowerment e, di conseguenza, alla resilienza.

La metodologia comprende un quadro teorico dello storytelling per l'integrazione sociale e strumenti pratici che aiuteranno gli operatori a sviluppare questo tipo di laboratori.



Contents

Methodology and Guidelines: Digital Storytelling for Social Integration	1
1. Introduction	1
2. Theoretical foundation of Storytelling for Integration	3
The social and personal impact of storytelling	3
i. Thinking in labels, having prejudices	4
ii. Mental wellbeing and trauma	4
iii. Remembering	5
iv. Dramaturge of your own life	5
v. The danger of a single story	6
3. Practical Toolkit for hosting a workshop on Digital Storytelling for Social Integration	7
i. Creating a safe environment for sharing	7
ii. Handling emergency situations	9
Crisis	9
Trauma	9
Conflict	10
iii. Engaging people to participate in digital storytelling for social integration	11
4. Storytelling Principles	13
The Hero's Journey as told by Barel (2020, p. 17)	13
The Simplified Story Structure from Barel (2020, p. 20)	15
Digital Storytelling	17
5. References	18



2. Fondamenti teorici dello storytelling come strumento di integrazione

L'impatto sociale e personale dello storytelling

Secondo il filosofo irlandese Richard Kearney: "La narrazione è fondamentale per le persone come il cibo. Anzi, ancora più fondamentale, perché il cibo ci mantiene in vita, ma le storie danno valore alla nostra vita. Fanno di noi esseri umani ciò che siamo".

L'impatto sociale riguarda la trasformazione sociale e il cambiamento comportamentale collettivo. In altre parole, come possiamo collegare il "chi sono io" al "chi sei tu come amico" e al "chi siamo noi come società"? Poiché le persone tendono ad apprezzare di più i membri del proprio gruppo di appartenenza rispetto a quelli del gruppo esterno, si creano pregiudizi a favore dei membri simili del gruppo di appartenenza e pregiudizi contro i membri del gruppo esterno (Hewstone, Rubin, & Willis, 2002). Creiamo ipotesi ed etichette per identificare l'altro e nel frattempo rafforziamo la nostra identità. La ricerca ha dimostrato che la forza dell'identificazione dell'ingroup è influente (Kelly, 1993). Di solito c'è un'asimmetria tra gruppi maggioritari e minoritari, come nel caso dei nuovi arrivati e degli "indigeni". La forza dell'identificazione di un gruppo e l'appartenenza a un gruppo di maggioranza o di minoranza influenzano il potenziale conflitto. È proprio qui che può intervenire il progetto Storytelling projects. Incoraggia le persone a superare le loro differenze e i possibili conflitti, mettendosi in contatto tra loro attraverso la narrazione di storie.

Il cambiamento sociale che stiamo cercando di ottenere con lo Storytelling mira a incoraggiare le persone a rispettare gli altri. Accettare di non essere d'accordo con gli altri è un passo importante per vivere e interagire con gli altri. Nel momento in cui ci si trova in questa fase, si inizia a relazionarsi con gli altri. Si conoscono le storie degli altri e si rispetta il loro racconto. Quanto è diverso da molte altre situazioni, in cui le storie vengono raccontate sugli altri invece di essere condivise l'una con l'altra. Spesso le persone scoprono rapidamente di avere più cose in comune di quanto non pensassero e potrebbero persino scoprire che il conflitto che sembrano avere è basato su queste somiglianze.

Utilizzando la narrazione, che l'umanità pratica da 50.000 a 135.000 anni, permettiamo ai gruppi sociali di riscoprire la loro storia. Si inizia con il recupero del passato, lavorando sui ricordi attraverso vari esercizi e metodi. All'inizio si pone l'accento sui ricordi più belli, ma presto si dà spazio anche agli eventi meno positivi, alle battute d'arresto, alle resistenze subite e le resistenze sperimentate. A un certo punto, portiamo questi ricordi nel presente. Che significato hanno per l'"essere" in questo momento? Cosa vi ha insegnato affrontare queste battute d'arresto, cosa vi ha portato l'aiuto degli altri? Come descriveremo più avanti, il viaggio dell'eroe è uno strumento potente in questo processo, perché traccia e può dare un significato molto chiaro a (parte del) percorso di vita di ogni persona (Barel, 2021, p. 62).

i. Pensiero a compartimenti stagni, avere pregiudizi

Alain van Hiel dell'Università di Ghent (Dipartimento di psicologia sociale e dello sviluppo) e i suoi colleghi sostengono che siamo tutti razzisti. Lo descrivono partendo dall'osservazione che ognuno di noi cresce in un determinato gruppo/ambiente - il cosiddetto in-group - e apprende norme e valori fin dalla più tenera età. Istantaneamente, ci viene detto che lo "sconosciuto" o lo "straniero" possono significare pericolo, il che spesso porta a pensieri discriminatori. Tuttavia, essi chiariscono anche che il fatto che siamo tutti intrinsecamente razzisti non ci impedisce una sana interazione, una proficua cooperazione e persino l'amicizia con l'"altro". Questo però può accadere solo se le persone si incontrano alle seguenti condizioni:

- I gruppi si incontrano in un contesto in cui tutti i gruppi hanno lo stesso status
- Il facilitatore deve consentire le interazioni personali tra tutti i membri del gruppo.
- I membri di tutti i gruppi devono lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune.
- Le norme sociali della comunità devono sostenere questo contatto e, in generale, ci deve essere un orientamento positivo verso questo tipo di contatto.

ii. Benessere psichico e trauma

Il benessere mentale e la resilienza traggono beneficio dall'aggiornamento costante della collezione di storie. Non si tratta sempre di storie grandi, emozionanti e avventurose. Anche le storie piccole e apparentemente insignificanti hanno un valore. Così come non è necessario che si tratti solo di storie positive. Anche, e forse soprattutto, le storie sulle battute d'arresto danno un tocco in più. Passato, presente e futuro vengono, per così dire, rimessi in fila, fornendo una base per intraprendere un'azione, piccola o grande che sia. Se la storia viene ascoltata in seguito, acquista rapidamente un significato e il narratore costruisce la sua resilienza mentale¹. Al narratore viene permesso di esistere di nuovo e quindi di riavere il futuro (Barel, 2021, p. 73).

iii. Ricordare

La parola ricordare si riferisce a una ri-esperienza. Quando si ricorda una storia del passato, si rivive quel momento. In linea con quanto descritto sopra su passato, presente e futuro, ricordare è in realtà il processo di portare il passato nel presente. La cosa bella è che potete scegliere voi stessi quali ricordi inserire nella raccolta con cui spianate la strada verso il futuro. La parola inglese remembering (ricordare) offre un'intuizione immediata basata su un pensiero che è stato sviluppato nell'ambito della Terapia Narrativa. Ricordando, decidiamo da soli quali ricordi portare con noi. La riflessione su di essi può portare a innumerevoli nuove intuizioni e prospettive. Contribuisce allo sviluppo di un senso polifonico dell'identità - che è diametralmente opposto alla singola storia - e pone le basi per dare un senso alla propria

¹ Nella terapia narrativa, questa viene anche chiamata cerimonia definitoria. Tali cerimonie sono rituali che riconoscono e migliorano la vita delle persone (White, p. 135). Michael White ne parla diffusamente nel suo libro *Narrative Therapy in Practice*.



DIGIMI

esistenza e creare coerenza ordinando la vita. Ricordando possiamo dare alla vita una forma che si estende al passato e al futuro².

iv. Drammaturghi della nostra vita

Il nostro metodo di lavoro si basa sul presupposto che ognuno possa estrarre un significato dalla propria vita e quindi aumentare la presa sulla vita, come un drammaturgo. In questo modo è più facile affrontare l'imprevedibilità. Vivere è imparare a gestire in modo costruttivo i cambiamenti e le incertezze, su cui non abbiamo alcuna influenza. L'uso delle storie per dare un significato, per facilitare la gestione del cambiamento, si chiama "drammaturgia della vita". Questo è l'opposto del prendere in mano la situazione.

Le storie del passato sono il vero materiale di ricerca quando si vuole tracciare il percorso della propria vita per raccogliere munizioni per lo sviluppo futuro. Queste storie sono costituite da un'ampia collezione di ricordi. Non tutti hanno lo stesso valore e molti sono quasi dimenticati. Ma ci sono anche ricordi che continuano ad affiorare, perché legati a momenti preziosi o, al contrario, molto spiacevoli. Di solito si tratta di momenti di grande cambiamento, per esempio ad esempio un trasloco, una nascita, un matrimonio o una perdita. Eventi che segnano periodi di transizione. A volte sono anche ricordi di cose molto piccole.

Quando iniziamo a lavorare con lo storytelling, cominciamo a riportare alla memoria, passo dopo passo, eventi belli ma anche contrattempi e momenti difficili. Li tracciamo e li portiamo nel presente. Lo facciamo dando un nome al significato di quei ricordi - spesso scrivendoli - e traducendoli nella posizione e nella situazione attuale di chi racconta. I narratori iniziano a capire come sono stati plasmati da quelle storie e come possono imparare da esse per il presente. Li addestriamo a diventare drammaturghi della propria vita. Avere voce è legato alla dimostrazione di avere un potere sul proprio sé, sulla propria esperienza. Pertanto, fornire una piattaforma ai narratori consente loro di controllare il modo in cui le loro esperienze vengono rappresentate e interpretate e, infine, di rivendicare il proprio spazio nella società (Barel, 2021, p. 54).

v. Il pericolo di una singola storia

In linea con questa idea di base di decidere da soli cosa fa parte della propria identità e cosa no e dell'influenza delle narrazioni su questo processo, è importante parlare di un aspetto chiave che potrebbe mettere in pericolo il benessere di una persona sul lungo periodo. Ci riferiamo alla cosiddetta storia singola. Con storia singola intendiamo porre l'attenzione su una sola storia (Barel, 2020, p. 60).

² Myerhoff, B. Life history amongst the Elderly, Performance Visibility and remembering. In Ruby, j. (red.) A Crack in the Mirror: Reflexive perspective in Anthropology, Philadelphia 182, P111





DIGIMI

La storia singola può provenire sia dall'interno che dall'esterno, anche se si manifesta sempre dall'interno, dal "sé". La spinta, tuttavia, può essere interna o esterna. La prima può sembrare chiara e viene spiegata più avanti. Ma non dobbiamo dimenticare che spesso le persone interiorizzano qualcosa che viene loro imposto dalla società. In molti modi.

Quando si viene costantemente emarginati dagli altri, è probabile che qualcuno inizi a crederci e a comportarsi di conseguenza. Questo può accadere sia a livello individuale che collettivo (Barel, 2020, p. 60). È facile collocare questo aspetto nel contesto del progetto DIGIMI. I nuovi arrivati sono costantemente etichettati come nuovi arrivati, in quasi tutto ciò che fanno.

A volte è solo nelle domande che vengono costantemente poste loro: da dove vieni?

Quando questa domanda ti viene posta più volte al giorno, è difficile evitare di identificarsi proprio con la storia che sei spesso costretto a raccontare.



3. Toolkit pratico per sviluppare un workshop sullo Storytelling Digitale come strumento di integrazione

i. Creare un ambiente sicuro per la condivisione

È molto importante creare uno spazio sicuro (fisicamente e mentalmente) in cui tutti possano condividere le proprie storie. Gli obiettivi e le fasi del processo di narrazione devono essere elaborati in modo trasparente, oltre a consentire ai narratori di avere il controllo sulla propria narrazione e su come viene rappresentata.

Lo spazio fisico deve essere scelto con cura in base a criteri di accessibilità, comodità, ventilazione, ecc. Quando i partecipanti arrivano, devono essere accolti calorosamente. Alcune attività per rompere il ghiaccio o chiacchierate possono migliorare la comunicazione di gruppo. Assicurarsi che la composizione del gruppo sia inclusiva e diversificata per genere, età, razza, religione, opinioni politiche e quant'altro (Axtell, 2019).

In primo luogo, un buon punto di partenza è la definizione di confini e aspettative/linee guida e regole di base insieme sulla modalità di interazione e comunicazione reciproca, il modo in cui le informazioni vengono condivise al di fuori del gruppo (in particolare la comprensione della riservatezza), gli aspetti pratici che garantiranno un incontro efficace e le regole per il processo decisionale (Lal, Donnelly e Shin, 2014). I codici etici GDPR e la videografia durante i laboratori di narrazione digitale devono essere discussi e concordati, compresa la negoziazione delle modalità di utilizzo delle storie (Lal, Donnelly e Shin, 2014). L'obiettivo è minimizzare i rischi e massimizzare i benefici per i partecipanti, garantendo la riservatezza.

In qualità di facilitatore, siate consapevoli della vostra postura e del vostro approccio alla facilitazione, riconoscendo e rispettando le sfide che i partecipanti possono affrontare per essere presenti e raccontare le loro storie. Chiedete al vostro team il permesso di mantenere la conversazione in carreggiata quando diverge o diventa ripetitiva, di chiamare



DIGIMI

le persone che non hanno ancora parlato, di trattenere le persone se stanno dominando la conversazione, di fare domande chiarificatrici quando avete bisogno che qualcuno approfondisca. Inoltre, date potere al vostro team ricordando loro che hanno il permesso di: fare domande in qualsiasi momento, invitare i colleghi nella conversazione se non sono intervenuti, chiedere di dedicare più tempo a un argomento, chiedere ad altre persone di dire di più sulla loro posizione su una questione, esprimere preoccupazioni che non sono state affrontate completamente e chiedere il permesso prima di fare un commento (Axtell, 2019).

L'empatia è necessaria in casi come questi, ma non a spese dell'intervistatore che interferisce inutilmente con le emozioni mostrate.

Una buona preparazione della sessione può portare a un risultato migliore. È necessario avere un'idea in anticipo o chiedere e includere tra le attività come si svolgerebbe un incontro nei loro Paesi/culture di origine: storia, religioni, dettagli culturali, stereotipi (Cox e Albert, 2003, p. 148). Le attività di riscaldamento aiutano a riunire le persone e offrono un ambiente rilassante. Anche le pause potrebbero aumentare l'energia del gruppo. In generale, l'uso di un linguaggio inclusivo renderebbe più facile la comprensione di spiegazioni mirate (evitare il project-talk) e vantaggiose per i partecipanti (evitare termini tecnici, sfide retoriche), la visualizzazione di messaggi importanti, principi concordati, ecc. con pittogrammi e immagini. evitare di comportarsi come un terapeuta - il processo di narrazione è un processo intimo ma non è una terapia.

Ascoltate senza giudicare; rispettate il fatto che i narratori a volte esprimono opinioni opposte alle vostre convinzioni. Reagendo alle loro opinioni, sarà meno probabile che si aprano; fate capire al narratore che state entrando in empatia con lui; usate riconoscimenti verbali e non verbali culturalmente appropriati, ad esempio annuendo, stabilendo un contatto visivo; essere calorosi e presenti fa una grande differenza (Voice of Witness, 2019). Inoltre, assicuratevi di dare ai partecipanti abbastanza tempo per esprimersi.

Personalità diverse possono richiedere più o meno incoraggiamento e stimoli per aprirsi e condividere la propria storia (Voice of Witness, 2019). Le domande a risposta chiusa sono utili per estrarre informazioni particolari e possono aiutare un intervistato timido a iniziare.





DIGIMI

In alcuni casi, mostrare un esempio e condividere una storia da soli serve a creare fiducia e a incoraggiare gli altri a condividere (Cox e Albert, 2003, p. 146). Questo può mettere l'intervistato a proprio agio tanto da rispondere a domande più aperte (Cox e Albert, 2003, p. 138). Tuttavia, un'intervista non è un dialogo; è importante ricordare che il vostro ruolo di intervistatori è quello di aiutare il narratore a mantenere il flusso della sua storia e di non essere tentati di interrompere. Cercate quindi di praticare un ascolto attivo.

Sarebbe inoltre utile mantenere i gruppi piccoli e avere almeno due facilitatori esperti nei seguenti campi: narrazione, lavoro sistemico, lavoro sensibile al trauma, lavoro interculturale, gestione dei conflitti. Infine, ricordate ai partecipanti che la loro presenza è volontaria.





ii. Gestire situazioni di emergenza

Un facilitatore può trovarsi ad affrontare situazioni di crisi, conflitto e trauma durante la conduzione di un workshop ed è importante distinguerle. Secondo Lesny, l'approccio orientato alla soluzione può affrontare questi problemi, in quanto si basa sul presupposto rispettoso che gli individui e i gruppi hanno risorse interne per costruire soluzioni efficaci individuali e di gruppo ai problemi che portano o che sorgono al loro interno o tra di loro (2020). Gli obiettivi generali dell'intervento sono i seguenti:

1. Fornire stabilizzazione e sollievo ai sintomi che derivano o sono correlati a conflitti, crisi o traumi.
2. Alterare i sentimenti associati ai ricordi di conflitti, crisi o traumi, in modo che questi non siano più intrusivi o dolorosamente prevalenti nel processo del gruppo.
3. Sviluppare un orientamento positivo, sano e pratico verso il futuro.

Anche se il conflitto è importante nella narrazione, tenete presente di stare lontani da conflitti gravi che sfiorano il trauma. Per evitare che ciò accada, potrebbe essere utile dire ai partecipanti che il conflitto e il dramma sono importanti nel teatro e nella narrazione. Tuttavia, non è sempre necessario che questo sia basato al 100% sulla verità, sui fatti e sulla realtà. Si può aggiungere un po' di finzione e non è necessario raccontare tutto, se questo è ancora troppo doloroso. Si consiglia inoltre di non immergersi in esperienze traumatiche per ottenere risultati creativi quando le si sta ancora "vivendo" e non si è riusciti a elaborarle.

Crisi

Una crisi è una situazione grave e decisiva che mette in pericolo lo sviluppo di una questione o di un processo. È una situazione difficile di breve durata per una persona/gruppo. È un'esperienza universale, a volte vissuta in solitudine (Lesny, 2020). La situazione è un'opportunità per identificare i problemi e fornire soluzioni (magari in seguito). Sul posto, il modo migliore per rispondere è essere di supporto, ad esempio: chiedere se c'è qualcosa che si può fare per aiutare, verificare se c'è un punto che può essere chiarito; condurre un esercizio pertinente; chiedere una pausa (Dufresne, 2011).

Trauma

Scossa o impressione emotiva molto intensa causata da qualche evento o fatto negativo che produce nel subconscio di una persona un'impronta duratura che non può o non vuole essere superata. Dura più a lungo. È un'esperienza individuale. Sono situazioni negative per la persona. Il trauma è un evento che evoca ruoli sociali: "vittima", "eroe", "personale di soccorso", ecc.

La condivisione di storie oneste e l'esplorazione attiva dei ricordi possono anche toccare e far





DIGIMI

rivivere i traumi. Forse la condivisione delle storie può successivamente contribuire a elaborare o a dare un posto al trauma, ma questo è davvero il lavoro degli specialisti. Se sentono che la storia che stanno condividendo fa riemergere esperienze traumatiche, i cattivi sentimenti suggeriscono un breve timeout o di fermarsi o ricominciare o ricominciare un'altra volta.

Ciò che è chiaro è che il trauma rende impossibile per alcuni un viaggio nel passato. I ricordi legati ad esso possono essere troppo dolorosi, il che può portare addirittura a contaminare un'intera storia personale, sia perché viene ridotta all'evento o agli eventi traumatici e gli altri ricordi vengono soppressi, sia perché si evita qualsiasi confronto con il passato. In questi casi, la narrazione forzata è controproducente e può persino essere dannosa. Evitare che le persone condividano le loro storie subito dopo l'evento più forte della loro vita. Una ferita deve essere guarita prima di essere condivisa da un pubblico più ampio.

Durante un flashback o un attacco di panico, le persone spesso provano un senso di dissociazione, come se fossero distaccate dal proprio corpo. Tutto ciò che si può fare per "metterli a terra" sarà d'aiuto. Incoraggiateli a fare respiri lenti e profondi (l'iperventilazione aumenta la sensazione di panico). Dite loro che anche se il flashback sembra reale, l'evento non si sta ripetendo. Aiutateli a ricordare ciò che li circonda (ad esempio, chiedete loro di guardarsi intorno e di descrivere ad alta voce ciò che vedono). Evitare movimenti improvvisi o qualsiasi cosa che possa spaventarli. Chiedete prima di toccarli. Toccare o abbracciare la persona potrebbe farla sentire in trappola, il che può portare a una maggiore agitazione e persino alla violenza (Smith e Robinson, 2018).

Materiali aggiuntivi

[Helping Someone with PTSD - HelpGuide.org](#)

[How do I help someone with PTSD? \(Post-traumatic stress disorder\) - YouTube](#)

[Trauma and the Nervous System: A Polyvagal Perspective - YouTube](#)

Conflict

Un conflitto è un'opposizione o un disaccordo tra persone. Esse cercheranno di imporre il loro dominio o i loro criteri su un particolare oggetto del contendere. Puntuale, un oggetto oggetto di discordia. La durata del processo dipenderà dal valore soggettivo assegnato dalle persone coinvolte alla cosa in disputa e dai meccanismi di negoziazione esistenti. Sono coinvolte più persone. Può portare a un paradigma diverso o nuovo, nel caso in cui si stabiliscano meccanismi permanenti per risolverlo (Lesny, 2020).

Uno degli elementi che può essere importante prendere in considerazione è la lingua. Se si lavora con due gruppi che non parlano la stessa lingua, è saggio non scegliere una delle due lingue, ma lavorare in una terza lingua neutra. In questo modo si impedisce a uno dei gruppi di ottenere un vantaggio e di diventare dominante (Barel, 2020, p.95).





DIGIMI

Se lavorate con i racconti tradizionali, dovete essere molto consapevoli della loro origine. Non usateli se sono radicati in una sola delle culture con cui lavorate. D'altra parte, molti racconti esistono in culture e regioni diverse, quindi potrebbero essere utili anche per creare ponti (Barel, 2020, p. 119).

Anche la composizione del team di facilitatori è un aspetto da tenere in considerazione. Quando i facilitatori appartengono a un solo gruppo, ciò può creare problemi nei workshop che mirano a riunire gruppi in conflitto. In questi casi, è meglio lavorare con un facilitatore che non appartiene a nessuno dei gruppi e che non può essere associato in alcun modo a nessuno di essi. Oppure si può lavorare con un team più ampio, con rappresentanti di tutti i gruppi partecipanti. In questo modo si può anche dare il buon esempio ai partecipanti (Barel, 2020, p. 95).

- iii. Coinvolgere le persone nella partecipazione attiva allo storytelling digitale come strumento di integrazione

Incoraggiare gli individui a dare forma alle loro esperienze eterogenee in storie di riflessione personale può migliorare le loro capacità personali e di comunicazione, nonché la costruzione di comunità e la comprensione. L'utilizzo di un formato digitale ci permette di condividere una storia in modo efficace con una comunità più ampia online. Il Digital Storytelling (DS) è uno strumento democratico e inclusivo per tutti. Ad esempio, aiuta a ridurre gli atteggiamenti negativi e gli stereotipi, può incoraggiare gli altri a cercare aiuto e può anche essere un'esperienza di guarigione e di rafforzamento.

Nello sviluppo personale, il cervello e il cuore sono entrambi persuasi dalla narrazione digitale. Possiamo imparare il significato della retorica emotiva attraverso le storie digitali, che ci permettono di sperimentare nuovi modi di agire e pensare. Queste storie hanno il potenziale per innescare risposte emotive e spingere a perseguire aree di interesse (Bouchrika, 2021).



Il digital storytelling diventa un mezzo di comunicazione efficace perché la narrazione è arricchita da supporti visivi, immagini fisse, musica e dalla voce dell'autore che esprime emozioni. Raccontando digitalmente storie di diverso genere, gli studenti possono imparare da, su e attraverso le storie, riflettendo sull'esperienza del narrare e sul narrare l'esperienza (Cortazzi & Jin, 2007; (Wang e Zhan, 2010) e presentando le loro idee e conoscenze in modo personalizzato.

Secondo Robin, partecipare al processo di creazione di storie digitali può aiutare a sviluppare maggiori capacità di comunicazione, imparando a organizzare le idee, a porre domande, a esprimere opinioni e a costruire narrazioni (Smeda, Dakich e Sharda, 2012).

Le conseguenze a lungo termine dello storytelling digitale potrebbero essere le più ampie formazioni sociali e culturali, anche per la stessa democrazia (Couldry, 2008). "Lo storytelling digitale è parte di una democratizzazione più ampia, un rimodellamento delle gerarchie di voce e agenzia che caratterizzano le democrazie mediate" (Couldry, 2008). La narrazione diventa una "mediazione" per la comunicazione.

Secondo John Hartley, la narrazione digitale deve essere in grado di essere utilizzata per qualcosa di più della comunicazione di esperienze personali, per raggiungere il suo potenziale di elevare la voce di persone altrimenti escluse (o trascurate) nella "libertà di Internet", in modo da sfidare significativamente il modo in cui la conoscenza è costituita, compresa e diffusa attraverso i media (2009; Poletti, 2011).

Inoltre, la narrazione orale della vita può essere autentica, potente e trattare temi universali che uniscono la comunità. Si propone come tecnica per aumentare la comprensione tra generazioni, etnie e altre divisioni, e come strumento di organizzazione attivistica, educazione, riflessione professionale e comunicazione aziendale (Lambert, 2006; Couldry, 2008). Impegnarsi nell'ascolto rispettoso delle storie degli altri può portare a trovare nuove soluzioni, pianificare e prendere decisioni. Lo scambio e la raccolta di storie digitali potrebbero funzionare come la pratica della lettura (cultura del libro), con conseguenze sulla più ampia distribuzione del potere in società intensamente mediate, ma anche spesso sempre più diseguali (Couldry, 2008).



DIGIMI

Più praticamente, durante un processo di narrazione che sarà diffuso in digitale, il narratore ha molto tempo per prepararsi, può rifare un video e perfezionare il risultato, non "deve" affrontare la folla e può comunque raggiungere un vasto pubblico. Inoltre è facilmente accessibile e utilizzabile, almeno l'introduzione e le istruzioni possono essere tradotte nelle lingue pertinenti, c'è la possibilità di ottenere più reazioni e un'interazione più duratura con le persone e di creare connessioni in tutto il mondo.



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

4. I Principi dello Storytelling

Una narrazione è una rappresentazione semiotica di una serie di eventi collegati in modo temporale e causale. Film, opere teatrali, fumetti, romanzi, cinegiornali, cronache e trattati di storia geologica sono tutte narrazioni nel senso più ampio del termine. Le narrazioni possono quindi essere costruite utilizzando un'ampia varietà di mezzi semiotici: linguaggio scritto o parlato, immagini, gesti e recitazione (Garcia Landa, 2005). I principi della narrazione nella scrittura narrativa: punto di vista, caratterizzazione, trama e conflitto possono essere esercitati in molti modi diversi. Il modo in cui si sceglie di esercitarli è ciò che renderà la propria storia diversa da quella di chiunque altro (Welcker, n.d.). Inoltre, contribuisce al processo di creazione del significato.

Il Viaggio dell'Eroe spiegato da Barel (2020, p. 17)

C'era una volta in una terra molto, molto lontana. Non è forse così che dovrebbe iniziare ogni buona storia? Anche se questa affermazione può essere un po' scherzosa, c'è del vero e del valido in questa classica struttura narrativa. Tutte hanno un inizio, una parte centrale e una fine, ma una buona storia ha bisogno di qualcosa di più. Prendiamo come punto di partenza L'eroe dai mille volti (1949) di Joseph Campbell. Questo studioso americano di letteratura ha analizzato innumerevoli fiabe, racconti popolari e leggende per descrivere la struttura narrativa archetipica che vi si trova. Egli ritiene che ogni buona storia sia un viaggio dell'eroe, dove l'eroe è il protagonista della storia. Nelle nostre storie personali la teoria è simile: si tratta di un viaggio, come gran parte della nostra vita. Un viaggio fatto di movimenti emotivi, a volte anche fisici, ma sempre oscillanti e soggetti a cambiamenti.

Spieghiamo la struttura di Campbell a volo d'uccello per estrarre i punti chiave che possono essere applicati nel lavoro con lo Storytelling. Campbell descrive il viaggio dell'eroe in diciassette tappe, suddivise in tre fasi principali:

- Partenza
- Iniziazione





DIGIMI

- Ritorno

Nella fase di partenza della storia, l'eroe si trova nel mondo ordinario e riceve una chiamata per andare all'avventura. L'eroe dubita di rispondere alla chiamata, ma un mentore lo aiuta nel suo percorso.

L'iniziazione è il momento in cui l'eroe varca la soglia dell'ignoto ed entra in un "mondo speciale", dove incontra incarichi e sfide che deve risolvere da solo o con l'assistenza di aiutanti.

Alla fine, l'eroe raggiunge la caverna più interna o la crisi finale della sua avventura, dove deve sopportare una prova e sconfiggere l'ostacolo principale o il suo più grande nemico. Subisce un'epifania apoteotica e viene ricompensato, di solito con un tesoro o un elisir.

Con la sua ricompensa, l'eroe deve tornare nel suo vecchio mondo. A volte non vuole, ma può essere costretto a farlo da un intervento esterno.

Nella fase di ritorno, l'eroe attraversa nuovamente la soglia tra i due mondi e torna nel mondo ordinario con la ricompensa ricevuta. Una ricompensa che ora può usare per i suoi simili. L'eroe è cambiato attraverso il suo viaggio, acquisendo saggezza e potere spirituale (Campbell, 1948).

Quest'ultima frase è alla base dell'applicazione delle storie nelle comunità, nonché della creazione di crescita personale e impatto sociale. Si tratta di subire una metamorfosi attraverso un viaggio fisico o mentale. In effetti, il viaggio dell'eroe è la metafora perfetta per la classica crisi umana. Descrive il processo e tutto ciò che lo accompagna: una sfida, la perdita del controllo, la ripresa del controllo e la realizzazione di sé. Utilizzare un processo che fa parte della nostra quotidianità è importante, perché permette al narratore di essere consapevole del flusso (il cosiddetto filo rosso) e dà anche all'ascoltatore la possibilità di riconoscere e rispecchiare le proprie esperienze all'interno della storia.

Ogni fase della vita, lunga o breve che sia, può essere vista come un viaggio con un inizio, una parte centrale e una fine. La differenza tra l'inizio e la fine è che c'è stato un cambiamento. Il





DIGIMI

protagonista è diventato più saggio grazie a ciò che ha incontrato lungo il cammino. Sfide e avversari possono ostacolare il nostro cammino, ma ci sono anche aiutanti e mentori che spianano la strada. Queste sono le stesse forze che rendono attraente una storia.

Per illustrare questo aspetto, spesso chiediamo ai partecipanti ai workshop di raccontare la fiaba di Cappuccetto Rosso, senza il lupo (avversario) o il cacciatore (aiutante). Spesso il tentativo viene rapidamente interrotto, perché si conclude che senza queste forze non c'è storia, né tantomeno saggezza o comprensione.



La Struttura della Storia Semplificata spiegata da Barel (2020, p. 20)

Scomponiamo ulteriormente la questione e vediamo cosa riusciamo a trovare. Una struttura ridotta della storia in cinque punti potrebbe essere la seguente:

- Situazione A - situazione iniziale
- Situazione B - situazione finale
- Innesco
- Aiutanti
- Avversari

La situazione A è la situazione iniziale, l'umile routine quotidiana, in cui il nostro protagonista vive una vita spensierata, almeno rispetto a ciò che sta per affrontare.

La situazione B è la situazione finale, la destinazione, in cui il protagonista ha acquisito nuove conoscenze, grazie a ciò che ha vissuto lungo il percorso. Esempi di queste lezioni possono essere: che bisogna sempre obbedire ai genitori (come in Cappuccetto Rosso), che il buon comportamento trionfa sempre (Re Leone), che l'avidità viene sempre punita (la fiaba cinese del Maestro dei seguaci della gru) o che chi è buono con i propri amici è buono con se stesso (diverse fiabe popolari, come quella del ragno astuto Anansi).

Ci deve sempre essere un motivo per viaggiare, per intraprendere questo viaggio. Come persone, possiamo abituarci a rimanere fermi, la passività può diventare il nostro stato di default, ma deve accadere qualcosa per cambiare. Questo è ciò che chiamiamo l'innescò, la chiamata o il momento motorio. Spesso il protagonista riceve un'ispirazione o un incarico, come Cappuccetto Rosso a cui la madre chiede di portare un cesto di biscotti alla nonna malata. La causa scatenante di una storia personale può essere: "Non sentivo Siobhan da mesi, anche se prima ci incontravamo ogni settimana. Così un giorno decisi di andare a casa sua e suonare il campanello".

Durante il viaggio, l'eroe incontra situazioni di ogni tipo, nonché persone, aiutanti e avversari. Alcuni aiutano l'eroe nel viaggio e altri gli sono avversi. Non si tratta solo di esseri viventi. Ad esempio, un grande lago che si incontra mentre si cerca di sfuggire a una strega cattiva può essere un ostacolo. Anche il proprio personaggio può essere un aiuto o un avversario. Il fatto che siate un'azienda che va avanti può essere il motivo per cui raggiungete l'obiettivo finale, ma la paura può farvi chiedere se riuscirete davvero a finire il viaggio. Naturalmente alla fine si affronta la paura e il processo di superamento contribuisce alla comprensione della situazione finale.



DIGIMI

Questa struttura semplificata permette a tutti di creare rapidamente una storia, perché gli elementi sono facili da spiegare e chiaramente identificabili. Spesso funziona meglio applicare il metodo inverso.

Si invita qualcuno a non costruire una storia secondo questa struttura, ma gli si dà la possibilità di raccontare la propria storia come meglio crede. Una volta che l'hanno fatto, chiediamo loro in che modo la struttura è rilevante per la loro storia. Nove volte su dieci, la struttura costituisce già l'ossatura della storia condivisa. Di solito inconsciamente, il che indica anche quanto la struttura della storia sia nel nostro DNA e determini il nostro pensiero (come abbiamo detto in precedenza). Questa è una lezione importante per il lavoro di Storytelling. Non stiamo reinventando la ruota. Stiamo solo scegliendo di evidenziare idee e concetti che già esistono. Un'altra rappresentazione grafica semplice e pertinente è la Story Map di Ohler (2006; Gakhar e Thompson, 2007), che si ricollega a quanto presentato da Aristotele nei suoi Poetica:

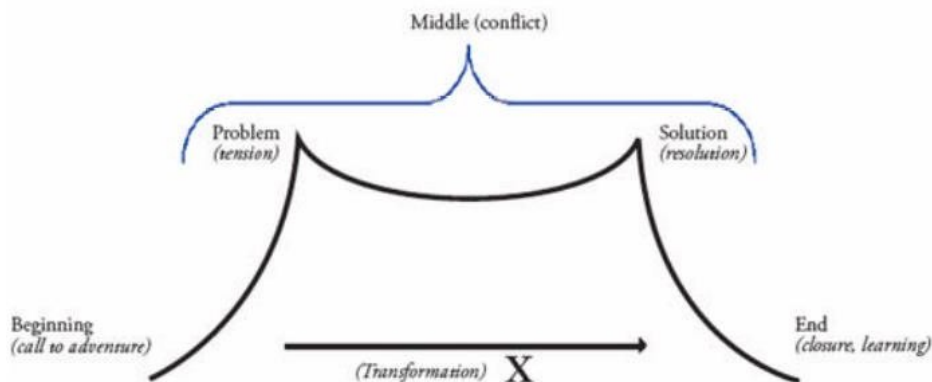


Figure 1. Visual Portrait of a Story or Story Map
Source: Ohler (in press)

Materiali aggiuntivi:

[Storytelling Techniques for Engaging Your Audience \(motivationgrid.com\)](https://www.motivationgrid.com/storytelling-techniques-for-engaging-your-audience/)

[How to Tell a Story Effectively: 7 Storytelling Tips](#)

The Principles of Narration: <https://www.youtube.com/watch?v=qsttpN0YzGA>



Storytelling Digitale

Il termine "Digital Storytelling" indica l'utilizzo di strumenti ICT per manipolare contenuti - audio, testo, immagini fisse o film - per raccontare storie. Il Digital Storytelling è nato in California negli anni '90 con Dana Atchley, Joe Lambert e Nina Mullen. Questo gruppo di artisti voleva fornire ai singoli e alle comunità gli strumenti informatici e le competenze necessarie per poter raccontare le proprie storie in formato digitale (Lambert, 2002; Sandra P. M. Ribeiro, 2016).

I sette elementi del Digital Storytelling secondo il Center for Digital Storytelling sono:

1. Punto di vista: Definire il punto e la prospettiva principale che si vuole comunicare nella storia.
2. Una domanda drammatica: Una domanda chiave che tenga impegnato il pubblico e che trovi risposta alla fine della storia. La storia deve avere una struttura e un'intenzione chiara.
3. Contenuto emotivo: Questioni serie che prendono vita in modo personale e potente e che collegano la storia al pubblico e ne mantengono l'attenzione.
4. Il dono della vostra voce: La voce fuori campo è un modo per personalizzare la storia e aiutare il pubblico a capire il contesto. Fa gran parte del lavoro di identificazione tra lo spettatore e l'autore, dove l'effetto è usato per comunicare la somiglianza e favorire l'empatia.
5. Il potere della colonna sonora: Musica o altri suoni che supportano e abbelliscono la trama, creando atmosfera.
6. Economia: L'utilizzo di contenuti adeguati per raccontare la storia senza sovraccaricare lo spettatore.
7. Ritmo: Il ritmo della storia e la sua progressione lenta o veloce. La giustapposizione e la chiusura sono concetti utilizzati per introdurre gli storyteller al ruolo del simbolismo e della metafora nella narrazione, con una chiara preferenza nella narrazione digitale per il significato "implicito", che è legato all'elemento del punto di vista. Come l'economia, il ritmo porta l'attenzione sul processo di editing e sull'importanza di considerare il funzionamento della storia nel suo complesso. Lambert dice agli storyteller digitali che "le buone storie respirano" e anche in questo caso si pone l'accento sulla creazione di uno spazio per la fantasticheria e la considerazione da parte del pubblico.

Materiali aggiuntivi:



[Share Your Story: A How-to Guide for Digital Storytelling \(samhsa.gov\)](https://www.samhsa.gov/share-your-story)

5. Bibliografia

n.d. How to Tell a Story Effectively. [online] Available at:

<<https://www.masterclass.com/articles/how-to-tell-a-story-effectively#how-to-tell-a-story-effectively>> [Accessed 23 September 2021].

Barel, A., 2020. *Storytelling en de wereld*, International Theater and Films Books Amsterdam

Barel, A., 2021. *Sterker staan met je eigen verhaal*, Ten Have Utrecht

Bouchrika, C., 2021. *Digital Storytelling: Benefits, Examples, Tools & Tips*. [online] Research.com. Available at: <<https://research.com/education/digital-storytelling>> [Accessed 15 September 2021].

Couldry, N. (2008). Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergentspace of digital storytelling. *New Media & Society*, 10(3), 373–391.

doi:10.1177/1461444808089414

Dufresne, J., 2011. *How to Manage Challenging Behavior in Your Training Environment |*

Crisis Prevention Institute (CPI). [online] Crisis Prevention Institute. Available at:

<<https://www.crisisprevention.com/Blog/Managing-Challenging-Behavior-in-the-Training-Envi>> [Accessed 13 October 2021].

Gakhar, S. and Thompson, A., 2007. DIGITAL STORYTELLING: Engaging, Communicating, and Collaborating. In R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis

(Eds.), *Proceedings of SITE 2007--Society for Information Technology & Teacher Education*

International Conference (pp. 607-612). San Antonio, Texas, USA: Association for the

Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved September 24, 2021

from <https://www.learntechlib.org/primary/p/24609/>.

Garcia Landa, J., 2005. *Narrative Theory*. [online] Hcommons.org. Available at:

<<https://hcommons.org/deposits/objects/hc:18948/datastreams/CONTENT/content>>

[Accessed 18 October 2021].





DIGIMI

Lesny, A., 2020. *Crisis, conflict and trauma during training (part #1) - EPALE - European Commission*. [online] EPALE - European Commission. Available at:



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union



DIGIMI

<<https://epale.ec.europa.eu/en/blog/crisis-conflict-and-trauma-during-training-part-1>>
[Accessed 24 September 2021].

Poletti, A. (2011). *Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling*. *Continuum*,25(1), 73–83. doi:10.1080/10304312.2010.506672

Ribeiro, S. P. M., 2016. Developing intercultural awareness using digital storytelling, *Language and Intercultural Communication*, DOI: 10.1080/14708477.2015.1113752

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2012) *Transforming Pedagogies through Digital Storytelling: Framework and Methodology*. 2nd Annual International Conference on Education & e-Learning (EeL 2012) Bali, Indonesia, 2012.

Smith, M. and Robinson, L., 2018. *Helping Someone with PTSD*. [online] Omegamentalhealth.com. Available at:
<<https://www.omegamentalhealth.com/news/item/23-helping-someone-with-ptsd.html>>
[Accessed 13 October 2021].

Voice of Witness. 2019. *Creating a Safe Space for Storytelling*. [online] Available at:
<<https://voiceofwitness.org/creating-a-safe-space-for-storytelling/>> [Accessed 24 September 2021].

Wang, S. and Zhan, H., 2010. Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education*,6(2), pp.76-87.

Welcker, R., n.d. *Four Basic Principles in Writing Fiction*. [online] Writing Commons. Available at: <<https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/>>[Accessed 18 October 2021].

Writing Commons. 2021. *Four Basic Principles in Writing Fiction - Writing Commons*. [online] Available at: <<https://writingcommons.org/article/four-basic-principles-in-writing-fiction/>>
[Accessed 23 September 2021].



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union