



# Raccontare storie: oggi è diverso?

Il Digital Storytelling e le applicazioni da utilizzare in contesto scolastico

Joe Lambert, direttore dello [StoryCenter](#) di Berkeley, quando nel 2010 venne a capo del significato operativo di Digital Storytelling (da adesso in poi DST), lo fece elencando all'interno del suo [Cookbook](#), il suo libro di ricette sul DST, una serie di elementi imprescindibili da questa forma di narrazione digitale:

- *il punto di vista*: le storie raccontano un desiderio, un bisogno, di solito presentati dal personaggio principale;
- *la questione drammatica*: l'eroe porterà a termine la sua avventura? La questione drammatica rappresenta quel desiderio di completezza che accompagna la storia fino alla fine;
- *l'emozione*: quella sensazione che tiene il pubblico attaccato allo schermo fino al termine della narrazione;
- *la voce*: in grado di modulare una storia portando alla luce il suo flusso emotivo;
- *la colonna sonora*: lo strumento prediletto per consentire al pubblico di immergersi nel ritmo della storia;
- *l'economia*: ciò che rende una storia efficace, di impatto, breve ma di significato;
- *il ritmo*: l'elemento che fa sì che una storia sia coerente con se stessa. Del resto sarebbe strano guardare un film d'azione in cui le macchine si rincorrono a lentezza spropositata.

A partire dalle indicazioni di Lambert, il DST si è modificato con l'evoluzione dei nuovi media. L'accelerazione, la moltitudine di informazioni, l'accesso alla produzione di contenuti, hanno fatto sì che anche la narrazione ne fosse coinvolta.

## Cos'è il Digital Storytelling oggi?

Henry Jenkins, studioso dei media e professore al MIT di Boston, racconta che l'evoluzione della rete come la conosciamo oggi ha consentito di creare quella che lui definisce una «cultura convergente» (2014): una nuova cultura costituita da utenti che danno voce alle proprie idee, ai propri contenuti, alle proprie conoscenze, instaurando un rapporto orizzontale tra pari, che si confrontano, comunicano, modificano le proprie idee e di conseguenza tutto quello che viene pubblicato in rete. Questa nuova dinamica culturale non si limita solo alla rete, ma pervade l'intero spazio di diffusione di contenuti e di conoscenza. Un po' come quando Carlo Collodi scrisse per il Giornale per i bambini *Le avventure di Pinocchio*, originariamente concluso all'ottavo episodio. Ricevette poi lettere e lettere dei suoi giovani lettori che gli richiedevano di proseguire la storia. Lui li accontentò.

La cultura della convergenza si struttura secondo dinamiche simili: gli utenti della rete non rappresentano più i fruitori che ricevono il sapere secondo un rapporto verticale, al contrario essi co-partecipano al sapere, co-costruiscono la conoscenza, ibridandola, modificandola e reimmettendola all'interno del flusso culturale.

Questo nuovo rapporto coinvolge anche la sfera della narrazione, trasformando il DST in un processo in cui le storie che vengono raccontate nascono da contenuti che già esistono. I *machinima* (narrazioni che si creano a partire da spezzoni di videogiochi che vengono registrati e messi insieme) ne sono un esempio. Anche i social media vengono coinvolti profondamente dentro questo meccanismo, fungendo da repository per ibridare insieme contenuti. Un esempio è osservabile in [An Instagram short film](#) di Thomas Jullien, costituito da fotografie reperite dal social stesso.



## Il Digital Storytelling a scuola e le sue applicazioni

Quindi perché utilizzare il Digital Storytelling a scuola? In primo luogo, perché è una forma di comunicazione che appartiene in senso profondo alla cultura dei giovani. Ci basti pensare ai più famosi social media il cui linguaggio è fortemente rappresentato dall'audiovisivo. In secondo luogo perché, come spiega la professoressa Nicoletta Di Blas (2016), il DST consente di suscitare curiosità circa l'argomento trattato in classe; di stimolare l'apprendimento e l'innovazione; di incrementare la capacità di comunicare con senso e linearità; di acquisire strategie utili per la quotidianità; di motivare gli studenti.

Le modalità con cui produrre DST in classe possono suddividersi in tre tipologie:

- Il Visual Storytelling: immagini fisse che narrano una storia. Alcuni esempi: [Before it's too late](#) e [An Instagram short film](#). Alcuni applicativi o piattaforme utili per la produzione di Visual Storytelling in classe: [Canva](#); [Genially](#); [StoryMap](#); [Pixton](#).
- Il Video Storytelling: video, testi, musica, suoni e link che narrano insieme una storia. Alcuni esempi: [Non si vede più, si sente ancora](#) e [Come nasce il computer?](#) (CREMIT TikTok). Alcuni applicativi o piattaforme per la produzione di Video Storytelling in classe: [Animoto](#); [Canva](#); [Animaker](#); [Mojo](#).
- il Data Storytelling: dati, numeri, percentuali che narrano una storia. Alcuni esempi: [Il corpo umano in proporzione a...](#) e [Sommersi e salvati](#) (McCandless, 2011). Alcuni applicativi o piattaforme per la produzione di Data Storytelling in classe: [ThingLink](#); [Padlet](#); [Tiki-Toki](#).

### Letture e approfondimenti

Lambert J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Center for Digital Storytelling.

Jenkins H. (2014). *Cultura Convergente*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli.

Di Blas N. (2016). *Storytelling digital a scuola*. Milano: Apogeo

MCCandless D. (2011). *Information in Beautiful, Capire il mondo al primo sguardo*. Milano: BURextra.

Farinacci E., Garbui M. C., Migliavacca M. (2021). ["Cremit-TikTok: come, perché e per chi"](#). CREMIT.

Lo [storycenter](#) di Joe Lambert.

[cremit\\_](#) il profilo TikTok del centro di ricerca CREMIT.