

# Costruzione di storie

- Le storie\* sono trame di fatti ed eventi frutto dell'immaginazione, o realmente accaduti, vissute dai personaggi che, in un percorso con un inizio, uno sviluppo e una fine, agiscono secondo intenzioni, credenze e sentimenti attraverso i quali vengono caratterizzati dal narratore.
- Una storia si sviluppa in un itinerario che prevede alcune fasi:
  - *una focalizzazione iniziale* su un contesto nel quale si svilupperà la storia (introduzione del contesto e dei personaggi);
  - *un problema* che genera un turbamento della situazione iniziale e del suo equilibrio; un evento altro rispetto alla ordinarietà della situazione iniziale (un evento iniziale che spinge il protagonista o i protagonisti a prefiggersi il raggiungimento di uno scopo);
  - *una trama* di tentativi per ristabilire l'equilibrio attraverso una soluzione o un fallimento del problema (i tentativi dei personaggi di raggiungere uno scopo e gli impedimenti e/o gli aiuti esterni);
  - *il raggiungimento di un nuovo equilibrio* che può consistere o in un nuovo stato o nel ripristino di quello iniziale;
  - *una conclusione* della storia che restituisca un tessuto di sensazioni e indicazioni estrapolate dalla trama narrativa per essere riproposte nella vita reale .

# Costruzione di storie (Ohler)

- Nel mondo digitale (digital story telling) , una storia può essere realizzata attraverso diverse modalità, dispositivi e procedure.
- Una di queste è la *computer-based narration* di Jason Ohler (Ohler, 2007) ; si snoda attraverso alcune fasi:
  - *la creazione* - da parte dello studente o di un gruppo - di una mappa della storia;
  - *il feedback del gruppo o degli altri gruppi*, con eventuale aggiunta di ulteriori elementi;
  - *la scrittura vera e propria della storia*;
  - *la registrazione\**; l'ascolto con eventuale revisione;
  - infine se il prodotto non risulta soddisfacente si interviene a modificare il processo di realizzazione, altrimenti si passa a digitalizzare la storia.

\*Nel caso di animazioni: si realizza il pgm; nel caso di robot: si realizzano i robot e si costruiscono le relative programmazioni

# Costruzione di storie (Lambert)[1]

Jason Ohler propone modalità di realizzazione di storie, altri si soffermano sulle caratteristiche; per Joe Lambert (Bull G., Kajder S, 2004) esse:

- *mettono in scena trame* che espongono i punti di vista rispetto a fatti realmente accaduti e riportati in forma di storia o a situazioni di fantasia però rese reali, perché sapientemente intessute di vissuti personali di chi racconta;
- *assumono una valenza pedagogica* in quanto tendono ad esplicitare valori e morali;
- *emozionano* perché hanno una trama significativa e sovrapponibile al vissuto dell'ascoltatore;

# Costruzione di storie (Lambert)[2]

- *sono raccontate* con una voce che esprime stati d'animo, sensazioni, gioia, dolore; la voce diventa quasi una colonna sonora con il suo variare di timbri in base alle situazioni che scorrono sulla scena della storia;
- *sono una sapiente mistura* di diversi ingredienti che interagiscono fra loro entro la dimensione della storia stessa, dimensionandola secondo le esigenze: dilatando e sintetizzando in modo opportuno le situazioni;

# Costruzione di storie (Lambert)[ ]

- *sono espresse con il giusto ritmo; non annoiano mai; la stessa storia ha in tempi diversi, ritmi diversi che coinvolgono sempre.*

Una narrazione può rappresentare il tessuto che permette lo sviluppo di una esperienza da realizzare attraverso tecnologie digitali. La trama viene messa in scena con opportune modalità o dentro il computer o nel mondo reale attraverso, ad esempio, dei robot.