

COMMONS
patrimoni in comune
storie condivise

I Quaderni di Passages

1 | 2019

I Quaderni di Passages # 1 | 2019

Pubblicazione online dell'Associazione culturale Passages

Credits

Foto Noemi Binda, Valentina Borsella, Marta Cajelli, Fabiola Camandona, Sonia Camerlo, Federica Jacobsen, Costanza Lucarini, Sara Massaglia, Anna Maria Pecci, Melania Talarico

Logo COMMONS Manuela Marchisio (weLaika)

Graphic design File license by Smile Templates

Open Font TestMe. Carattere libero, *work in progress*, basato sui principi del Design for All

Ringraziamenti

La curatrice ringrazia l'Archivio Storico della Città di Torino per la condivisione dei documenti filmati, Marta Cajelli, Federica Jacobsen e Costanza Lucarini per aver collaborato all'illustrazione e impostazione grafica dei rispettivi contributi, Gianluigi Mangiapane per l'utile confronto

Per citare questa pubblicazione:

Anna Maria Pecci (a cura di), *COMMONS. Patrimoni in comune, storie condivise*, "I Quaderni di Passages", n. 1, 2019



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale 3.0 Italia.

Per leggere una copia della licenza: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/it/>

ISBN: 979-12-200-4145-4

COMMONS

**Patrimoni in comune,
storie condivise**

A cura di Anna Maria Pecci

“COMMONS”: un seme del progetto

Gianluigi Mangiapane

Oramai è tradizione consolidata all'interno di istituzioni culturali e, in particolare, dei musei, l'uso dello storytelling a scopi educativi, poiché in grado di sfruttare il potere inclusivo e partecipativo della narrazione¹. Pertanto è subito sembrata una buona occasione quella di testare nell'ambito di un progetto di *audience engagement* uno strumento così diffuso che negli ultimi anni è stato affinato grazie al digitale. In effetti, il prodotto finale di questo processo creativo, che unisce arte della narrazione alle tecnologie, è la digital story (da qui in poi DS), che permette di rispondere alla richiesta contemporanea di facilitare l'accessibilità al "sapere", in quanto è facilmente diffondibile attraverso siti web specifici², siti di condivisione video, come per esempio Youtube, e social network, in primis Facebook.

Per questo motivo, la narrazione digitale o digital storytelling³ è stata lo strumento che si è scelto per raccontare il patrimonio culturale conservato in biblioteche e archivi presenti sul territorio torinese quando l'Associazione culturale Passages ha partecipato alla *call* "OPEN2016" della Compagnia di San Paolo. Questo bando⁴ mirava, nell'ambito delle attività in sostegno all'innovazione culturale della Fondazione, ad ampliare e diversificare la domanda culturale mediante la sperimentazione di nuove forme di coinvolgimento attivo del pubblico e mediante iniziative interamente focalizzate sul tema dell'*audience engagement*. In quest'ottica Passages ha avviato il progetto "COMMONS. Patrimoni in comune, storie condivise"⁵, che ha approfondito argomenti già presi in considerazione nel passato, consolidando un network costituito da Università, archivi e biblioteche, sfruttando l'opportunità del digitale in maniera innovativa sia per contenuto che per modalità realizzative. La progettazione dell'iniziativa si è quindi basata su esperienze pregresse dei diversi partner coinvolti o anche personali sulla valorizzazione del patrimonio culturale: per quanto mi riguarda, per esempio, è stata un'occasione per approfondire la conoscenza del digital storytelling che avevo già provato qualche anno prima. Nel 2015, infatti, grazie al Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Torino ho avuto modo di frequentare il "Laboratorio di produzione di storie digitali per la musealizzazione" nell'ambito del corso "Musei e nuove tecniche di comunicazione e coinvolgimento dei pubblici: lo *Storytelling* digitale" organizzato dall'Associazione Nazionale Musei Scientifici in collaborazione con MeltingPro e ECCOM – Idee per la cultura.

La formazione, rivolta a specialisti del settore museale, si è tenuta dal 6 all'8 luglio di quell'anno presso il Museo Civico di Zoologia di Roma ed era suddivisa in una prima parte, costituita da lezioni frontali per l'avvicinamento al digital storytelling, e una seconda parte, sotto forma di laboratorio pratico, in cui ogni partecipante poteva ideare e realizzare la propria DS. Gli obiettivi sono stati fondamentalmente due: sperimentare questa tecnica narrativa che mira a creare una storia personale e autentica in formato digitale. Nel nostro caso, poi, essendo i e le partecipanti dei e delle museologi/he, le DS finali raccontavano

esperienze lavorative e umane vissute all'interno del proprio ente. Il secondo obiettivo era quello di far conoscere il metodo, apprezzandone le peculiarità in quanto processo inclusivo che dà voce alle storie di tutte e tutti⁶, e di disseminarlo suggerendone l'applicazione – in maniera innovativa – ai beni culturali presso altri musei. In effetti, le DS sono impiegate in diversi contesti, istituzionali⁷ e non⁸, ma in Italia, all'epoca, era stato sperimentato in una sola realtà museale, ovvero presso il Museo Civico di Zoologia di Roma nell'ambito del progetto "Diamond", realizzato fra il 2012 e il 2014 grazie a un finanziamento del Programma di Apprendimento Permanente dell'Unione europea⁹.

Durante il laboratorio pratico, il processo¹⁰ seguito è stato quello adottato in contesti di apprendimento scolastico¹¹. Le fasi sono state quindi le seguenti: a) *briefing* per illustrare le caratteristiche delle DS e presentazione di progetti e iniziative internazionali, quali "Storycenter. Listen Deeply, Tell Stories"¹²; b) *storytelling circle*, ovvero scrittura della propria storia e rivisitazione del testo grazie all'accompagnamento di un facilitatore; c) registrazione della propria voce e selezione di immagini, video e audio per costruire e accompagnare la storia; d) editing e montaggio del video di circa 3 minuti; e) condivisione con il gruppo delle DS per avviare una discussione e delle riflessioni¹³.

Costruire una DS in questo contesto mi ha permesso di sperimentare un linguaggio insolito ma più accattivante, perché costituito da immagini e suoni; inoltre mi ha consentito di effettuare una sorta di autovalutazione su un progetto di valorizzazione del Museo di Antropologia ed Etnografia dell'Università degli Studi di Torino e di condividerlo con altre/i colleghe/i; infine, mi ha dato la possibilità di spiegare in maniera personale il *backstage* del lavoro in museo. Questi aspetti, per quanto siano importanti, difficilmente trovano una narrazione nelle iniziative museali, poiché di norma si preferisce per il pubblico una comunicazione più ufficiale e istituzionale.

Sperimentare in prima persona cosa sia e come si possa applicare il digital storytelling, valutandone i vantaggi, è stato il motivo per cui abbia proposto di impiegarlo in una nuova condizione come "COMMONS". Di fatto si è trattato di una sfida, che è stata raccolta e rielaborata subito da Anna Maria Pecci (Associazione culturale Passages), *project manager* del progetto, in seguito da Barbara Bruschi (Università degli Studi di Torino), docente del Corso di formazione, e da tutti i partner coinvolti (Biblioteche Civiche Torinesi, Archivio Storico della Città di Torino e Polo del '900) e, infine, dalle creatrici e dai creatori delle DS¹⁴.

Note

¹ Monica Celi, Elisabetta Cioppi, Elisabetta Falchetti, Anna Maria Miglietta, "Riflessioni e spunti per l'educazione nei musei scientifici", *Museologia scientifica*, 2016, 10: 184-187.

² <http://www.storycenter.org/stories/> (accesso 03/09/2019).

³ Si rimanda agli altri contributi presenti nel volume per maggiori approfondimenti sul digital storytelling.

⁴ <https://www.compagniadisanpaolo.it/ita/Bandi-e-scadenze/Bando-OPEN-2016> (accesso 03/09/2019).

⁵ Per conoscere meglio "COMMONS" si veda il sito web del progetto: <http://commons.network/> (accesso 07/09/2019).

⁶ Cristina Da Milano, Elisabetta Falchetti (a cura di), *Storie per i musei. Musei per le storie. Storytelling digitale e musei scientifici inclusivi: un progetto europeo*, Nepi (Vt), Vetrani Editore srls, 2014.

⁷ Per es., http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/category_disability.shtml (accesso 07/09/2019).

⁸ Per es., <http://www.darcyaalexandra.com/> (accesso 07/09/2019).

⁹ <https://meltingpro.org/progetti/diamond/> (accesso 07/09/2019).

¹⁰ Si trovano sul web alcuni manuali scaricabili gratuitamente sulla creazione di DS. A titolo esemplificativo si segnala: <https://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>

¹¹ Barbara Baschiera, "L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'*inclusive education* e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza", *Formazione & Insegnamento*, 2014, XII (3): 182-188.

¹² <https://www.storycenter.org/> (accesso 03/09/2019).

¹³ Antonia Silvaggi, "Come organizzare un workshop di storytelling digitale in un museo", in Cristina Da Milano, Elisabetta Falchetti (a cura di), *Storie per i musei. Musei per le storie. Storytelling digitale e musei scientifici inclusivi: un progetto europeo*, Nepi (Vt), Vetrani Editore srls, 2014, pp. 49-55.

¹⁴ Per vedere e ascoltare le DS realizzate nell'ambito del progetto "COMMONS. Patrimoni in comune, storie condivise" si rimanda al canale Youtube del progetto:

https://www.youtube.com/channel/UCx8ThI-eAbETrB2BYCm-T_w

The logo consists of a purple circle with a white diagonal slash through it, positioned to the left of the word "PASSAGES".

PASSAGES

ISBN 979-12-200-4145-4



9 791220 041454