

1. COME USARE QUESTO MANUALE

In questo manuale ci sono riferimenti e link con molte buone pratiche per la produzione di Digital Storytelling nel mondo. L'intento di questo manuale è di definire buone pratiche e condividere un numero di strumenti per gli "storyteller" nella produzione delle loro storie. Piuttosto che essere concepito come singolo volume da stampare, questo modulo vuole essere un documento attivo che offre dinamicamente strumenti, guide ed esempi di altri lavori e una panoramica mondiale sul "digital storytelling".

2. IL CONTESTO

Il "Digital Storytelling" ha preso slancio in Europa dal 2003, quando la BBC ha organizzato la prima conferenza internazionale in DS, a Cardiff, in Galles. Le potenzialità del DS, in termini di risultati, e le applicazioni per le quali viene utilizzata questa metodologia hanno portato a sviluppi e risorse interessanti a livello mondiale. Non ci sono al momento un buon numero di manuali e guide di DS scaricabili gratuitamente e, a causa della varietà di metodi attualmente utilizzati, quelli che troviamo disponibili in rete possono essere talvolta contraddittori. Per questo breve manuale è stato fatto riferimento specifico alla "forma breve" della tecnica BBC sviluppata dal Dr Daniel Meadows e dal Capture Wales team. La "Forma breve" si riferisce alla storia come narrazione personale di circa due minuti, usando una collezione di fotografia dello stesso *storyteller*. Le video clip sono di solito evitate, a meno che non siano centrali per la storia, come la musica, a meno che non abbia un contatto rilevante per la storia o per lo *storyteller*.

In questo contesto si propone l'uso di tecnologie a "basso costo" per la produzione di DS.

3. STRUMENTI PER I FACILITATORI

Il processo del Digital Storytelling

Il processo di DS segue il percorso illustrato di seguito:

1. *Briefing*. Spesso nota come riunione dove i potenziali storyteller sono introdotti ai concetti, ai processi e ad alcuni esempi di DS. Questa è un'opportunità per gli storyteller per confrontarsi tra loro e con i loro docenti. L'atmosfera dovrebbe essere collaborativa e informale, lo sforzo dovrebbe essere quello di placare i timori degli storyteller circa quello che ci si aspetta, e dovrebbero avere lo spazio di poter chiedere qualsiasi cosa. In questa sessione è importante demistificare ogni dubbio sul DS, come il timore che le loro storie non siano buone o che non hanno abbastanza skill o pratica.

Aspetti importanti per il *briefing*:

- esplorare gli elementi del DS
- spiegare chiaramente il processo e il tempo necessario
- informare dettagliatamente sulle cose necessarie per le sequenze successive (ad es. scrivere uno script, portare le foto...)
- informare su questioni legali essenziali Basic e sul copyright
- introdurre il processo di chiusura

2. *Writing.*

Di solito il processo di scrittura comincia con uno “storytelling circle”. Questa sessione è utile a unire gli storyteller come gruppo e a far tirare fuori il loro innato potere di narratori. Lo “storytelling circle” può essere personalizzato in blocchi di 2 o 4 ore. L’obiettivo è di produrre degli scritti pronti per la registrazione vocale. I tre principi dello “storytelling circle” sono:

- Coinvolgere tutti (inclusi i docenti, i tecnici, gli osservatori...);
- Nessuno si deve scusare se non capisce, non è in grado o non è abituato;
- Cosa viene detto resta nella stanza.

Alla fine dello “story circle”, ogni storyteller potrà conoscere il soggetto delle loro storie e idealmente una prima bozza potrebbe essere pronto per la lettura. Nel caso in cui ci fosse uno storyteller che ha difficoltà a leggere, ci sono opzioni alternative da considerare come la produzione di una narrazione guidata come intervista. Alla fine dello “story circle”, questi storyteller dovrebbero essere contenti del metodo che useranno e dell’intervista.

L’aspetto finale di questa fase è la creazione dello storyboard. Lo storyteller lo organizza e mette in rilievo quei punti nello scritto dove mancano le immagini. Spesso gli storyteller sono convinti di avere tutte le immagini necessarie per una storia, ma lo storyboard mostra rapidamente che ne servono di più per coprire una frase e nessun altra per il resto del film!

3. *Registrazione.* Qui cominciano gli aspetti tecnici del DS. La qualità della voce è essenziale per la buona riuscita di una DS. Alcuni requisiti sono necessari per il docente affinché si scelga la stanza giusta e per portare gli storyteller ad essere pronti per registrare.

Sono inclusi nella “registrazione” anche la cattura delle immagini e la scelta di tracce musicali ed effetti sonori. La maggior parte delle immagini usate nel DS sono foto che devono quindi essere scansionate o foto digitali. Sta diventando una consuetudine scaricare foto da internet e social network. A questo proposito ci sono due importanti considerazioni:

1: misure e risoluzione delle immagini

2: copyright

4. *Editing.* Ci sono varie forme di editing richieste per produrre una DS:

- La traccia di voce registrata non deve avere rumori di sottofondo;
- Le foto devono essere ritoccate soprattutto se sono scansionate;
- I suoni di sottofondo, le foto e i titoli combinati insieme compongono l’editing della DS.

E’ semplice sottostimare il tempo necessario per il lavoro di editing. E’ fondamentale un processo tecnico ma con aspetti creativi che sono cruciali per la produzione di una DS di successo. Ci sono momenti magnifici durante l’editing, quando gli elementi cominciano a sincronizzarsi e piccoli ritocchi producono notevoli miglioramenti. Una volta finito l’editing, la DS è esportata come un unico file per essere condivisa.

5. *Condividere*. Lo Storytelling è un processo che si muove in più direzioni e ogni storia dovrebbe essere condivisa. Alcune DS sono troppo personali per essere diffuse a un pubblico vasto, ma per il resto, nella maggior parte dei casi, dovrebbero essere fatte per essere viste da tutti. Ci sono tre modi per condividerle:

- masterizzare un DVD e mostrarlo in famiglia e agli amici;
- pubblicarle su un sito web come Vimeo o YouTube;
- organizzare un evento per una visione di gruppo e invitare ospiti e meravigliarli con il vostro lavoro.

Scegliere il giusto ambiente per il workshop

Meno di dieci anni fa, organizzare un DS workshop significava usare un centro specializzato in IT con strumenti per la registrazione del suono, personale tecnico di supporto e possibilmente un fotografo o un cameraman professionale perché tutto andasse liscio. Con la rivoluzione digitale, la questione è un po' meno specialistica in questi giorni, ma per lavorare in modo efficiente, alcuni degli elementi necessari prima sono ancora vitali nel processo del DS, come scegliere l'ambiente giusto nel quale lavorare.

Queste aree sono:

1. La sede per il briefing
2. La sede per lo storytelling circle
3. Lo spazio per la registrazione del suono
4. L'area per l'editing delle storie
5. La sede per la proiezione

C'è chi dice che la necessità è la madre delle invenzioni, questo fino a un certo punto, l'ambiente del workshop è preferibilmente deciso in base a fattori esterni, istituzionali, ma ci sono una serie di questioni da considerare quando si pianifica. Dare sempre un'occhiata alle stanze che saranno usate per il workshop e provare a cambiarle se non vanno bene.

1. Per il briefing, è gradito uno spazio dove i docenti possono mostrare le storie con il loro vero potenziale. Verificare sempre che l'acustica sia buona e che le immagini possano essere viste bene da tutti. Evitare stanze soleggiate con riflessi di luce e spazi rumorosi, perché l'obiettivo di questa sessione è ispirare i nuovi storyteller, non stupirli.

2. L'ambiente dello "storytelling circle" deve essere uno spazio chiuso per lavorare meglio, liberi da qualsiasi interruzione. I partecipanti dovrebbero sedersi in modo comodo intorno a un giusto numero di tavoli in base alle dimensioni del gruppo, in modo che ognuno possa vedere l'altro. Non è necessario che sia un circolo, un rettangolo o un quadrato vanno bene lo stesso. Evitare stanze con rumori esterni o distrazioni. L'ultima cosa che una persona voglia in uno "storycircle" è che metà dei partecipanti guardi cosa succede fuori dalla porta!

3. Lo spazio per la registrazione è davvero importante e richiede alcune prove per avere i risultati migliori. Prova a prenotare una stanza con la tappezzeria molto spessa con tende e tappeti e senza troppe pareti visibili. Questo riduce l'eco. Come test, batti le mani e ascolta l'eco. In una situazione ideale, non dovrebbe esserci per nulla. Poi ascolta i rumori dall'esterno, dalla strada vicino o i pedoni o le persone che parlano. Ogni cosa che tu puoi sentire, il microfono può riprodurla su una traccia audio di una DS e rovinare la storia. Una buona idea può essere quella di registrare la voce fuori campo in un'automobile moderna. Parcheggiata in un luogo tranquillo e con le portiere chiuse, l'ambiente acustico in un'automobile è eccellente per una DS. Fai comunque sempre un test acustico e analizza con cura la chiarezza e la qualità.

4. Al giorno d'oggi, usare un laptop per l'editing di una DS significa che può essere fatto praticamente ovunque, cosa ben diversa rispetto al passato. Comunque, per poter dare tutorial sui software, scegli un ambiente con un proiettore, dove tutti gli storyteller possono vedere lo schermo e i docenti possono vedere gli schermi dei pc degli storyteller.

5. Abbastanza spesso, la sede del briefing può andar bene per la proiezione delle storie, ma se sono invitati un gran numero di familiari e amici, è richiesta una stanza con una proiezione idonea.

La session dello *Storytelling Circle*

Un aspetto importante per ogni workshop è assicurarsi che tutti i partecipanti siano felici di condividere le storie tra loro. Lo "Storytelling Circle" inizia con alcuni giochi che aiutano a rompere il ghiaccio e a conoscersi reciprocamente. Alcune persone arrivano al workshop senza una reale idea della storia che potrebbero raccontare o forse sentono di non avere nulla di interessante da raccontare. Lo "Storytelling Circle" e i giochi non sono soltanto un modo divertente per cominciare ma anche una spinta per entrare in confidenza e possono dare un'idea sulle storie stesse.

Per quei partecipanti che hanno già un'idea per la loro storia, lo "Storytelling Circle" dà un'occasione non solo per condividere la propria idea ma anche per prendere idea da altri sul modo per comunicare, migliorando così la propria storia.

L'obiettivo di questa sessione è di arrivare a un punto dove tutti i partecipanti sanno preparare i propri scritti per la registrazione, così l'orologio va avanti e il docente deve essere completamente consapevole.

Preparare l'ambiente

E' importante che la stanza usata sia abbastanza tranquilla e isolata, così che i partecipanti possano evitare d'essere interrotti. Il facilitatore dovrebbe predisporre le sedie in circolo così tutti potranno avere la stessa possibilità di partecipare.

Il facilitatore conduce e partecipa ai giochi, aiuta a innescare la reciproca confidenza e chiede un riscontro alla fine della sessione. Ognuno dovrà sentirsi a proprio agio e l'atmosfera non dovrà essere sovraccaricata. Non ci deve essere tecnologia visibile sul tavolo, nessun pc, cellulari (spenti), registratori o altro.

Arnesi per lo *Storytelling Circle*:

Il facilitatore deve provvedere a:

Penne e carta

Un blocco di fogli per lavagna (gioco 3)

Una borsa che contiene oggetti portati da casa (gioco 4)

Una scatola di cerini e un bicchiere d'acqua (gioco 9)

Lo Storyteller dovrebbe provvedere a:

Un oggetto importante per loro dovrebbe essere la macchina fotografica, che potrebbe essere usata per raccontare una storia.

Una bozza di uno scritto per la loro storia, stampata.

I giochi

La parola "gioco" dovrebbe essere usata con prudenza all'inizio dello "storytelling circle", perché alcuni partecipanti potrebbero sentirsi obbligati, minacciati o disgustati dell'idea di giocare. Una volta sviluppata la confidenza del gruppo, allora la parola potrà essere introdotta di più. Le prime tre attività sono rompere il ghiaccio e trovare il modo per avviare la conoscenza reciproca. Aiutano a calmare i nervi e rendere tutti consapevoli di avere una storia da raccontare.

Tutti i giochi dovrebbero essere divertenti e non competitivi. Ci sono tanti giochi di seguito che sono necessari per un singolo "storytelling circle", non resta che provarli!

1. Intervista la persona che hai di fianco (per rompere il ghiaccio)

Questo è un modo utile per far conoscere le persone all'interno del gruppo e per aiutarle a dare maggiori informazioni rispetto a quelle che si danno quando ci si presenta da soli. È più semplice per condividere informazioni su qualcun altro che parlare di se stessi. Questa intervista è un buon modo per far rilassare il gruppo e far prendere abbastanza confidenza per raccontare la propria storia.

2. Ricordare i nomi (per rompere il ghiaccio)

Questo gioco è particolarmente buono per workshop con gruppo di persone più giovani. Un membro del gruppo introduce se stesso e racconta una cosa interessante che vuole condividere, la persona seduta accanto poi ripete questa informazione e poi aggiunge una sua introduzione e condivide un'altra cosa. Alla fine l'ultima persona avrà tantissime cose da ricordare – il facilitatore potrà scegliere questo ruolo.

Esempio: John dice "il tuo nome è Mary e ti piace giocare a golf, tu sei Pete e suoni la batteria, tu sei Janet e vesti in modo carino e il mio nome è John e non amo i ragni".

3. Il gioco delle parole senza senso (per rompere il ghiaccio)

Questo è un gioco utile per insegnare l'arte di creare una storia con parole non connesse tra loro. Ogni membro del gruppo chiede di scrivere una parola su un pezzo di carta – sostantivi o nomi vanno molto bene. Per quelli che hanno difficoltà con le parole, si può anche ottenere lo stesso effetto con un disegno. Il docente raccoglie i fogli e riporta su una lavagna tutte le parole e i disegni. Ogni partecipante poi crea una storia usando tutte le parole sulla lavagna che essi leggeranno al gruppo. Raramente ce ne saranno due

uguali. La qualità delle storie è irrilevante, infatti, la cosa migliore è la parete! Questo gioco è utile per invitare alla partecipazione e fare in modo che tutti si sentano in grado di dare un valido contributo.

Esempio: mela, bicchiere, lungo, macchina, rosa, legno, scarpa.

La signora Wood diede un'occhiata all'orologio e si rese conto di avere altri dieci minuti prima del suono della campanella a scuola. Era desiderosa di mangiare una mela "pink lady" che aveva trovato mentre cercava nella sua macchina la scarpa che aveva perso prima in settimana e nel suo portafogli sfortunatamente non aveva soldi. Guardò la mela e rimase meravigliata perché da tanto tempo non era stata più lì. Era affamata e senza soldi non aveva scelta se non mangiarla. "Forse è tempo che vada dall'ottico – disse tra sé e sé – forse ho bisogno di occhiali".

4. Oggetti misteriosi

Ad ogni membro del gruppo viene chiesto di scegliere a caso un oggetto dalla valigia della memoria preparate dal facilitatore. Viene poi chiesto di condividere le memorie o le sensazioni che evoca quell'oggetto. Se un membro del gruppo pensa di non avere nulla da dire, gli si può facilitare il compito magari scegliendo qualcosa di diverso. Il facilitatore dovrebbe aiutare e incoraggiare quando c'è bisogno in modo che tutti siano in grado di trovare uno spunto dall'oggetto.

Gli oggetti possono includere: una macchina giocattolo, un telecomando, una canna da pesca, una tazza di zuppa, un biglietto di un treno, ogni cosa che rievoca un ricordo. Il facilitatore quale parte della storia funziona meglio e facendo delle domande può aiutare a rivelare temi di interesse che lo storyteller può esplorare.

Esempio: lo storyteller sceglie dalla borsa il biglietto del treno.

"Questo mi ricorda un viaggio che ho fatto da piccolo a Edinburgo. Ero felicissimo di andare perché non ero mai stato prima in Scozia. Abbiamo trascorso una giornata a visitare il castello e a guardare abiti scozzesi fatti a mano. Mio padre a pranzo ordinò "Haggis" perché era un piatto tipico scozzese ma non gli piacque".

Il facilitatore chiede altre informazioni sulla visita e sul rientro a casa.

Lo storyteller può aggiungere:

"Prendemmo il treno per casa ma era in grande ritardo perché la persona seduta di fronte a me si sentì male e fu portata in ospedale. Mio padre e io siamo stati con lui perché stava viaggiando da solo. Il nostro viaggio in Scozia fu più lungo del previsto".

Domande discrete del facilitatore rivelano gli aspetti più interessanti della storia.

5. Un giocattolo o un gioco d'infanzia

Questo può rivelare molto su uno storyteller. Consentire loro di soffermarsi sull'infanzia aiuta a espandere i ricordi e le emozioni più importanti dei loro primi anni di vita. Può mostrare un carattere ribelle, una natura passiva, l'avventuriero, il leader del branco o anche mostrare alle generazioni più vecchie giocattoli che non si trovano più facilmente e sono diventati molto preziosi.

Esempio: "Il mio bene più prezioso da bambino era la bicicletta. Era il mio mezzo di trasporto, la mia possibilità di scappare ed esplorare e per me rappresentava la libertà. Non era nuova, mamma e papà

la comprarono all'asta ed era ben tenuta. Non aveva le marce e la catena era un po' lenta ma non era un problema, io la amavo perché era mia. Passavo il tempo trafficando con essa, aggiustando i freni o gonfiando le ruote e la pulivo regolarmente. Ricordo di aver impiegato una giornata per verniciarla di blu scuro e mi sembrava fantastica. Avevo solo otto anni quando ho ricevuto quella bici ma abbiamo avuto tante splendide avventure insieme. Una bottiglie d'acqua e le patatine, io e il mio amico Clare percorrevamo abitualmente venti miglia per la città. Se mia madre l'avesse saputo le sarebbe preso un colpo. Ma come Clare la mia bici era un buon amico, non ha mai tradito il mio segreto".

6. Fotografie personali

Le fotografie sono oggetti molto personali per un individuo ognuna di loro racconta una storia. E' utile che gli storyteller portino con sé al workshop foto significative e le scambino con altre persone del gruppo in modo da avere un'immagine nuova degli altri. Il facilitatore può incoraggiare ognuno a scrivere una storia a partire dalla foto che hanno in mano. Quando ognuno ha finito di narrare la propria storia immaginaria, il proprietario della foto allora racconta la propria storia. E' un interessante esercizio che sottolinea la diversa percezione di certe immagini e aiuta gli storyteller a esplorare anche mondi che non sono familiari.

7. Deciditi

Ai partecipanti viene chiesto di scrivere di quando nella loro vita hanno dovuto prendere una decisione importante. Sono liberi di descriverlo come vogliono ma nel limite esatto di 50 parole. Questo gioco ha due obiettivi. In primo luogo guardarsi dentro nel momento di una importante decisione presa nella vita e verificarne gli effetti. In secondo luogo, tentare di instillare in loro il valore di un testo scritto in tempi stretti.

8. La prima volta

Lo storyteller spende 10 minuti a scrivere di quando ha avuto l'occasione di fare una cosa per la prima volta e come si è sentito e che genere di impatto ha avuto sugli altri. La storia è poi condivisa con il resto del gruppo.

9. Il gioco del fiammifero

Il docente deve assicurarsi che l'uso dei fiammiferi nella stanza non attiverà l'allarme antincendio e che ogni storyteller abbia un bicchiere d'acqua per buttarci dentro il fiammifero prima di bruciarsi le dita. Questo gioco è utile per verificare la chiarezza d'espressione e l'abilità di raccontare qualcosa in un periodo di tempo molto ristretto.

Dare agli storyteller 10 minuti per preparare una storia su una loro passione. Questa potrà essere una persona, una questione, un luogo o qualsiasi cosa che ci appassiona. Ogni storyteller racconta a turno la propria storia ma hanno giusto il tempo che si brucia il fiammifero per concludere quello che hanno da raccontare. Il fiammifero che brucia aiuta a concentrarsi a non allontanarsi dal cuore della storia.

10. Amore/Odio

Ogni partecipante crea una lista di dieci cose che ama e dieci che odia e la legge al resto del gruppo. Questo è utile perché la lista può creare un tema per una storia potenziale e consente al facilitatore di esplorare pienamente i temi. Il docente poi li incoraggia a rileggere la lista con emozione e assecondare con il tono della voce e le inflessioni in modo che torni utile poi per registrare la loro storia.

11. Tre oggetti

I facilitatori chiedono a ogni partecipante di elencare tre oggetti che riassumono cosa è importante per loro. Esempio: una macchina, un aquilone e una borsa (lo storyteller è un malato d'auto appassionato di aquiloni che colleziona borse di design). Viene poi chiesto allo storyteller di scegliere l'oggetto più significativo e di scrivere una storia su questo tema.

E poi

Con l'assistenza del docente uno dei temi esplorati come risultato del gioco nei tre giochi precedenti potrebbe essere analizzato per diventare la base della storia personale.

Alla fine

I partecipanti sono invitati a leggere la loro prima bozza al resto del gruppo. Il facilitatore dà il suo giudizio e gli altri partecipanti intervengono con dei commenti. Lo "storytelling circle" può catapultare la qualità delle storie finali a un nuovo livello, enfatizzando il bisogno di incorporare alcuni semplici trucchi e tecniche per produrre uno scritto finale efficace.

Aiutare gli storyteller nel processo del DS, passo dopo passo

1. Briefing

Come facilitatore, devi dare informazioni esaurienti sulla imminente esperienza e sulla condivisione delle storie per stimolare gli storyteller durante il briefing. Ma cosa staranno pensando i tuoi storyteller? E' fondamentale intuire ogni preoccupazione che possano avere e se questa è stata ignorata alcuni del gruppo potrebbero non tornare all'incontro successivo!

Riportiamo di seguito alcune difficoltà comuni:

- Sentirsi non in grado di produrre una storia abbastanza di qualità;
- Mancanza di confidenza o abilità nel leggere e nello scrivere o non sentirsi abbastanza "bravo" per completare il progetto;
- Paura di chiedere aiuto se non si capisce;
- Confusione su cosa ci si aspetta da loro.

Non è necessariamente un quadro cupo. Ci sono vari modi per evitare queste difficoltà e per affrontarle se ci sono. Informazioni dettagliate inviate agli storyteller prima del workshop possono precisare meglio cosa ci si aspetta da loro e possono includere anche delle FAQ. Un semplice questionario sulle competenze può essere molto utile per informarti sui tuoi storyteller. Un altro metodo utile è coprire questi temi nella sessione di briefing, per chiarire come dare e ricevere feedback e dare esempi di come gli altri hanno superato le proprie paure.

2. Scrivere

Durante l'attività dello "storytelling circle" è fondamentale fare in modo che tutti gli storyteller non siano disturbati da qualcosa. Noi contiamo sulla loro franchezza nel dire se hanno problemi di lingua e pratica, ma

è sempre possibile che uno storyteller possa aver provato a nascondere il suo problema e lo “storytelling circle” può essere molto eloquente. Questi gruppi sono di solito molto di aiuto, così che la maggior parte dei problemi può essere risolta facilmente, ma un approccio calmo, positivo e di supporto da parte del facilitatore aiuteranno gli storyteller a trovarsi a loro agio. Il livello e il tipo di input richiesti dal facilitatore durante la scrittura varia da un gruppo all’altro. Il ruolo del facilitatore è quello di collaborare con lo storyteller per la buona riuscita della sua storia. Qui un equilibrio deve essere trovato tra ingerenza e indifferenza! Il facilitatore deve riuscire a tenere ciascuna storia all’interno dei parametri della struttura del DS, anche guidando lo storyteller nel contenuto della sua storia.

3. Registrare

Per molti storyteller registrare la voce fuori campo è l’esperienza più stressante di tutte. Per superare questo, il facilitatore deve ispirare fiducia nello storyteller e fare in modo che creda tanto in se stesso da produrre una “performance naturale”. La pratica la rende perfetta e gli storyteller devono essere incoraggiati a rileggere i propri scritti più volte a casa prima della sessione di registrazione. Semplici guide, come testo grande e un doppia linea di spazio sono utili per rendere lo scritto facile da leggere. Prova a evitare errori comuni, come parlare troppo velocemente (o troppo lentamente), in modo monotono o come se qualcuno stesse “leggendo una storia”. Le prove sono preziose e oneste ma avere un riscontro dal facilitatore può dare risultati migliori.

4. Editing

E’ difficile sapere in anticipo quanta praticità avrà lo storyteller nell’uso delle parole e dei software. L’obiettivo con il DS è di produrre una storia usando un software, piuttosto che imparare a usare un software. Alcune volte, gli storyteller non conoscono le funzioni base di un computer, quindi conoscere le conoscenze di base degli storyteller è vitale per calibrare il livello di supporto necessario. Gli alunni più anziani sono più in difficoltà dei giovani, ma con il corretto sostegno le storie possono essere prodotte da tutti. E’ sempre utile avere un aiuto extra per l’editing: un docente per dieci storyteller può essere troppo faticoso per il docente e troppo frustrante per lo storyteller che deve aspettare d’essere aiutato.

Il bello del DS è che è relativamente facile fare l’editing, se si seguono i giusti passi e lo storyteller ha un approccio organizzato. Lo storyteller deve sempre usare uno storyboard e fare un taglio grezzo prima di inserire titoli, musica o effetti speciali.

5. Condividere

Per dare il dovuto riconoscimento agli storyteller, vale la pena organizzare un evento per la condivisione dei video. Tutti dovrebbero poter chiaramente vedere lo schermo e ascoltare le storie senza distrarsi. La sala proiezione dovrebbe essere attrezzata in modo da creare un’atmosfera particolare (ad es. tavoli apparecchiati, stanza al buio, bibite...).

Alcune volte sono invitati anche familiari e amici per condividere lo spettacolo con le loro persone care. Si dovrebbe dare agli storyteller la possibilità di poter dire qualcosa sul proprio film prima della proiezione, questo potrebbe essere discusso prima dell’evento o annunciato durante la proiezione. Gli storyteller dovrebbero essere elogiati per il loro lavoro e informati di quello che accadrà dopo (ad es. dove e come i film saranno mostrati, se gli storyteller possono iscriversi in seguito nel progetto, quando riceveranno le copie dei loro lavori). I facilitatori possono ora tirare un sospiro di sollievo, il lavoro è fatto!

SITI WEB PER APPRENDERE IL DS (in lingua inglese)

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>

E' un dettagliato documento a cura del Capture Wales team, che copre una varietà di aspetti del DS, dall'organizzazione del workshop alla produzione. Queste 47 pagine sono ideate sia per storyteller che per facilitatori e possono essere come un Bibbia per gli utenti del DS. E' disponibile anche come pagina web all'indirizzo:

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/about/pages/editing.shtml>

<http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>

Una delle principali guide al mondo sulla produzione del DS. CDS è la più longeva azienda che si occupa di digital storytelling, con una reputazione internazionale per tutti i suoi lavori. Il "cookbook" è stato il primo manuale sul DS.

<http://www.aberth.com/blog/ds6-digital-storytelling-conference-review-2011.html>

Blog sul DS a cura di Gareth Morlais, BBC, con specifici riferimenti al DS6; il DS Festival del Galles, 2011.

<http://www.photobus.co.uk/?id=534>

Sito web di Daniel Meadows. Clicca sul pulsante Digital Storytelling per vedere alcuni esempi di storie, una descrizione del DS un numero utile di link e pubblicazioni.

<http://www.kitchcat.com/dstory/checklist>

Lista delle attrezzature necessarie per i workshop. Un'utile checklist prima di cominciare il lavoro sulle storie.

<http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>

Un altro sito che offre spunti per insegnare il *digital storytelling* in classe attraverso l'uso di link ad altri siti.

SITI WEB CON STORIE DA VEDERE

<http://www.kvalues.eu/>

http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/category_index.shtml

Gli archivi del Capture Wales e link ad altri partner. Questo sito offre una serie di link a una immensa collezione di DS. E' georeferenziato soltanto per la fruizione delle storie nel Regno Unito.

<http://www.storycenter.org/stories/>

Il Centro per il Digital Storytelling è un ente internazionale no-profit per lo sviluppo di progetti e la ricerca che si trova in America, California, Berkeley. CDS è l'organizzazione più longeva nel settore del DS e ha stabilito gli standard da seguire in tutto il mondo.

<http://cowbird.com/>

<http://www.cultureshock.org.uk/stories.html>

PIATTAFORMA ONLINE PER LA PRODUZIONE DI DS

<https://www.wevideo.com/>