

TEORIA E RICERCA IN EDUCAZIONE

COLLANA DEL DIPARTIMENTO
DI FILOSOFIA E SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
SEZIONE DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Direttore

Renato GRIMALDI

Comitato scientifico ed editoriale

Cristina BERTOLINO

Federica MAZZOCCHI

Paolo BIANCHINI

Lorena MILANI

Paola BORGNA

Irma NASO

Barbara BRUSCHI

Sara NOSARI

Tanja CERRUTI

Germana PARETI

Cristina COGGI

Alberto PAROLA

Ivan ENRICI

Marisa PAVONE

Carlo Mario FEDELI

Alessandro PERISSINOTTO

Maria Adelaide GALLINA

Isabella PESCARMONA

Cristiano GIORDA

Paola RICCHIARDI

Anna GRANATA

Elisabetta ROBOTTI

Enrico GUGLIELMINETTI

Paolo ROSSO

Matteo LEONE

Simona TIROCCHI

Graziano LINGUA

Emanuela Maria TORRE

Daniela MACCARIO

Roberto TRINCHERO

Mario MARTINELLI

Federico ZAMENGO

Il Direttore e i docenti afferiscono all'Università degli Studi di Torino.

TEORIA E RICERCA IN EDUCAZIONE

COLLANA DEL DIPARTIMENTO
DI FILOSOFIA E SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
SEZIONE DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

[...] tra una scienza e l'altra non sono obbligatorie clamorose divergenze di modelli del mondo, presupposizioni, grammatiche, linguaggi, modelli di base e compositi, [...] molti tipi di scambio di siffatte componenti tra le strutture concettuali di scienze diverse sono meno disagiati di quanto comunemente si creda.

Luciano GALLINO, *L'incerta alleanza*, 1992, p. 282

Teoria, metodo e ricerca sono alla base degli studi raccolti nella presente collana. Il linguaggio scientifico e l'interdisciplinarietà caratterizzano i lavori qui pubblicati da studiosi di differenti aree che, provenendo dalle scienze umane e dalle scienze naturali, proprio in questo spazio trovano il luogo di una feconda cooperazione intellettuale.

Tutti i testi sono preventivamente sottoposti a referaggio anonimo.

Il volume è stato finanziato con i fondi di ricerca del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università degli Studi di Torino.

MELANIA TALARICO

UNA GRAMMATICA PER IL DIGITAL STORYTELLING

Prefazione di

BARBARA BRUSCHI





ISBN
979-12-5994-605-8

PRIMA EDIZIONE
ROMA 25 NOVEMBRE 2021

- 11 *Prefazione*
Barbara Bruschi
- 15 *Introduzione*
- 17 **Capitolo I**
Forme e struttura della narrazione
1.1. Immergersi nel mondo narrativo, 17 - 1.1.1. *Gli elementi narrativi*, 20 - 1.2. La struttura narrativa, 22 - 1.2.1. *Il quadrato semiotico*, 24 - 1.2.2. *Le strutture semi-narrative superficiali*, 26 - 1.2.3. *Strutture discorsive*, 27 - 1.2.4. *La superficie testuale*, 27 - 1.3. Il digital storytelling, 27 - 1.3.1. *Il digital storytelling nella didattica*, 31 - 1.3.2. *La narrazione nei contesti di cura*, 34 - 1.3.3. *Le ricerche sul digital storytelling nella cura*, 36 - 1.3.4. *Il digital storytelling nella formazione*, 39 - 1.3.5. *Il progetto Patient Voices*, 41 - 1.4. Codici visivi e codici testuali: il punto di vista delle scienze cognitive, 42
- 47 **Capitolo II**
Immagini e metafore
2.1. Narrazioni visive, 47 - 2.2. Analisi semiotica dell'immagine, 50 - 2.3. L'approccio educativo all'uso delle immagini, 54 - 2.4. La digital literacy, 56 - 2.5. I software influenzano la creazione dei significati, 59 - 2.6. La metafora: dalla figura retorica ai processi cognitivi, 61 - 2.7. Metafore verbali e metafore visive, 64 - 2.8. Il modello di Johnson e Lakoff, 68
- 71 **Capitolo III**
Il disegno della ricerca
3.1. Problemi domande e obiettivo di ricerca, 71 - 3.1.1. *Il fine della ricerca*, 72 - 3.2. La ricerca, metodi e strumenti, 74 - 3.3. Il campione della ricerca, 75 - 3.3.1. *Il digital storytelling: il progetto Storie in Circolo*, 76 - 3.4. Gli strumenti di rilevazione: la griglia iconografica, 77 - 3.4.1. *Le sovra categorie*, 79 - 3.5. Raccolta dei dati e metodo di analisi, 80 - 3.5.1. *Prima fase: osservazione e ascolto del video racconto*, 81 - 3.5.2. *Seconda fase: segmentazione dei video racconti per immagini*, 81 - 3.5.3. *Terza fase: riconoscimento e classificazione delle immagini con narrazione orale*, 85 - 3.5.4. *Quarta fase: categorizzazione delle metafore associate alle immagini*, 88 - 3.5.5. *Quinta fase: categorizzazione e comparazione dei dati ottenuti*, 92 - 3.6. Il livello testuale: la griglia testuale, 93 - 3.6.1. *Identificazione dei termini più frequenti*, 94 - 3.6.2. *Codifica aperta: ricerca dei primi codici*, 95 - 3.6.3. *Codifica assiale*, 96 - 3.6.4. *Categorizzazione e comparazione*, 96

97 **Capitolo IV***Analisi dei dati: le metafore visive*

4.1. Categoria Paesaggi, 98 - 4.1.1. *Albe*, 99 - 4.1.2. *Boschi*, 101 - 4.1.3. *Città e paesi*, 102 - 4.1.4. *Deserti*, 103 - 4.1.5. *Laghi*, 105 - 4.1.6. *Mari e spiagge*, 106 - 4.1.7. *Montagne*, 110 - 4.1.8. *Prati*, 114 - 4.1.9. *Tramonti*, 114 - 4.2. - Categoria manufatti e oggetti artificiali, 117 - 4.2.1. *Simboli di punteggiatura*, 118 - 4.2.2. *Aerei*, 119 - 4.2.3. *Agende, quaderni e taccuini*, 120 - 4.2.4. *Auto e autobus*, 121 - 4.2.5. *Barche e navi*, 122 - 4.2.6. *Binari del treno*, 123 - 4.2.7. *Borse e valige*, 125 - 4.2.8. *Bottiglie e damigiane*, 127 - 4.2.9. *Candele*, 128 - 4.2.10. *Cartelli e segnali di direzione*, 129 - 4.2.11. *Cuori*, 131 - 4.2.12. *Dipinti e disegni*, 132 - 4.2.13. *Frecce*, 133 - 4.2.14. *Libri e Librerie*, 135 - 4.2.15. *Mappe e mappamondi*, 137 - 4.2.16. *Maschere*, 138 - 4.2.17. *Orologi*, 140 - 4.2.18. *Panchine*, 140 - 4.2.19. *Porte e portoni*, 142 - 4.2.20. *Sentieri, strade e viali*, 143 - 4.2.21. *Specchi*, 145 - 4.2.22. *Sculture*, 147 - 4.2.23. *Strumenti medici*, 148 - 4.2.24. *Treni*, 150 - 4.3. Categoria oggetti naturali, 152 - 4.3.1. *Alberi*, 153 - 4.3.2. *Arcobaleni*, 155 - 4.3.3. *Fiori*, 156 - 4.3.4. *Foglie*, 158 - 4.3.5. *Fulmini*, 159 - 4.3.6. *Luce del sole*, 160 - 4.3.7. *Nuvole*, 161 - 4.4. Categoria Uomini, 162 - 4.4.1. *Uomini che sorridono*, 164 - 4.4.2. *Uomini con divisa*, 166 - 4.4.3. *Uomini con mani sopra la testa*, 166 - 4.5. Categoria Donne, 168 - 4.5.1. *Donne con Divisa*, 169 - 4.5.2. *Donne con volto coperto o rivolto verso il basso*, 170 - 4.5.3. *Donne che viaggiano*, 171 - 4.6. Categoria Bambini, 172 - 4.6.1. *Bambini che abbracciano*, 174 - 4.6.2. *Significati referenziali*, 175 - 4.7. Categoria gruppo di persone, 175 - 4.7.1. *Significati referenziali*, 177 - 4.8. Categoria parti del corpo, 178 - 4.8.1. *Mani che si toccano o si sfiorano*, 179 - 4.8.2. *Mani in cerchio*, 183 - 4.8.3. *Mani che formano cuori*, 184 - 4.8.4. *Mani legate o incastrate*, 185 - 4.8.5. *Occhi*, 186 - 4.8.6. *Piedi*, 188 - 4.9. Categoria immagini neutre, 189 - 4.9.1. *Omini stilizzati*, 191 - 4.9.2. *Sagome nere*, 194 - 4.10. Categoria animali domestici, 197 - 4.10.1. *Cani*, 198 - 4.11. Categoria animali selvatici, 199 - 4.11.1. *Uccelli*, 201 - 4.12. Sintesi dei risultati, 202 - 4.12.1. *Correlati metaforici*, 203 - 4.12.2. *Correlati referenziali*, 207 - 4.12.3. *Assenza di significato*, 208 - 4.12.4. *Stereotipia dei significati*, 208

211 **Capitolo V***Analisi testuale dei video racconti*

5.1. Analisi dei termini, 211 - 5.1.1. *Vita*, 211 - 5.1.2. *Lavoro*, 213 - 5.1.3. *Persona*, 215 - 5.1.4. *Paura*, 216 - 5.1.5. *Ricordi*, 218 - 5.1.6. *Viaggio*, 219 - 5.1.7. *Parole*, 220 - 5.1.8. *Difficoltà*, 221 - 5.1.9. *Membri familiari*, 222 - 5.1.10. *Malattia*, 223 - 5.1.11. *Montagna*, 224 - 5.1.12. *Mano*, 225 - 5.1.13. *Paziente/i*, 226 - 5.1.14. *Esperienza*, 226 - 5.1.15. *Cammino*, 227 - 5.1.16. *Specchio*, 228 - 5.1.17. *Futuro, passato e presente*, 230 - 5.1.18. *Cuore*, 231 - 5.1.19. *Strada*, 231 - 5.1.20. *Piedi*, 233 - 5.1.21. *Forza*, 233 - 5.1.22. *Dolore e sofferenza*, 234 - 5.1.23. *Luce*, 236 - 5.2. Analisi dei testi attraverso la grounded theory, 237 - 5.2.1. *La malattia: l'insorgenza*, 238 - 5.2.2. *La malattia: affrontare la malattia*, 239 - 5.2.3. *La malattia: creare nuove prospettive e cambiamenti attraverso la malattia*, 243 - 5.2.4. *La malattia: la rappresentazione della malattia attraverso le metafore*, 243 - 5.2.5. *Costruire la propria identità personale e o professionale*, 244 - 5.2.6. *Costruire la propria identità*, 245 - 5.2.7. *Costruire la propria identità: riconoscersi e accettarsi*, 246 - 5.2.8. *Costruire la propria identità: scegliere di essere*, 247 - 5.2.9. *Curare e aver cura*, 249 - 5.2.10. *Curare e aver cura: chiedere e accettare l'aiuto degli altri*, 250 - 5.2.11. *Curare e aver cura: offrire aiuto*, 251 - 5.2.12. *Curare e aver cura: prendersi cura*, 252 - 5.2.13. *Riflettere sul proprio percorso*, 254 - 5.2.14. *Progettarsi nel*

futuro, 256 - 5.2.15. *Progettarsi nel futuro: i desideri*, 256 - 5.3. Sintesi dei risultati, 257

261 *Prospettive di sviluppo*

263 *Bibliografia*

Prefazione

di Barbara Bruschi¹

Negli ultimi anni, le metodologie narrative hanno conosciuto una nuova fortuna. Esse sono andate affermandosi, come mai era avvenuto prima, in diversi ambiti e tra questi, in particolare, incontriamo i contesti di cura e quelli dell'educazione. Le narrazioni sono state anche soggette a una serie di trasformazioni significative, generate non solo dai processi evolutivi tipici dell'umana esistenza, ma, in particolare, dal diffondersi delle tecnologie e dei linguaggi multimediali nella quotidianità dei più. Abbiamo tutti imparato a interagire con amici e parenti inviando immagini e brevi video per condividere situazioni ed emozioni. Grazie ai nostri telefoni cellulari stiamo privilegiando sempre più i racconti per immagini e suoni, rinunciando alla parola scritta che, soprattutto in certi contesti, ci sembra troppo vincolante. Lasciamo da parte le discussioni rispetto alle conseguenze che questa transizione dalla scrittura all'audiovisivo porta con sé, per focalizzare l'attenzione su un altro spetto ovvero la struttura delle narrazioni multimediali e le modalità di analisi ed interpretazione ad esse collegate.

Infatti, come spesso accade, all'ampia diffusione delle metodologie narrative ha corrisposto un altrettanto significativa inflazione delle metodologie stesse. Tutto è diventato narrazione, le storie, di qualsiasi tipo popolano il web e i format televisivi, facendo credere che le metodologie narrative siano innate e che sia sufficiente dotarsi di carta e penna o di un device mobile con una app per montare filmati per dar vita allo storytelling. Certamente, anche queste sono storie, ma è fondamentale distinguere queste forme dalle pratiche ad orientamento scientifico. Il volume di Talarico si propone come un ausilio per chi intende avvicinarsi a una pratica narrativa specifica come il digital storytelling.

Con i primi due capitoli, il lettore si immerge nelle strutture profonde degli oggetti narrativi. Attraverso l'approccio semiotico ed edu-

¹ Docente di digital storytelling presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università degli Studi di Torino.

cativo viene accompagnato nell'esplorazione dei diversi sistemi comunicativi, dedicando particolare attenzione alla componente visiva.

Come si può immaginare, si tratta di un viaggio attraverso architetture complesse che possono essere interessanti non solo per i professionisti, ma anche per chi si trova a riflettere sull'effetto e sull'impianto delle nuove forme di relazione e comunicazione. Proprio in uno degli affondi sulla variabile visiva, si incontra il digital storytelling (DST) che costituisce il filo rosso di tutto il volume. La metodologia viene presentata partendo dalle origini non tanto per passione filologica, ma per cominciare a distinguere questa specifica forma di DST dalle altre applicazioni che, in questo ambito specifico, non saranno considerate. Infatti, la ricerca qui presentata ha le sue origini nei contesti educativi di cura dove, per anni, Talarico ha sperimentato l'impiego del DST. Per più di 5 anni ha partecipato attivamente ai laboratori di digital storytelling attivati in collaborazione con la Direzione formazione dell'ospedale di Biella, avendo così la possibilità di raccogliere un'enorme mole di dati, ma soprattutto di entrare in contatto con strutture narrative e visive particolarmente interessanti. La sua attività è piuttosto unica nel territorio nazionale e costituisce un'interpretazione originale di esperienze oggi di riferimento a livello internazionale quali quella anglosassone *Patient voices* e quella ancora più affermata di Joe Lambert con il suo *Story Center*.

L'esperienza nei luoghi della cura ha permesso la definizione di un metodo di intervento ben definito e collaudato, ma soprattutto ha posto la ricercatrice nella necessità di rispondere ad alcuni quesiti, particolarmente significativi, che hanno costituito le domande della sua ricerca. Infatti, la visione dei prodotti ottenuti dal lavoro narrativo, svolto nell'ambito dei workshop, non può che portare lo studioso attento a interrogarsi sulle modalità attraverso cui "leggerli e analizzarli", prestando un'attenzione particolare ai linguaggi impiegati. In questo, modo è possibile, innanzitutto, cogliere i significati più o meno latenti espressi nei racconti digitali, ma soprattutto cercare di comprendere se esistano delle strutture ricorrenti, così come delle forme di significato che si replicano nei diversi contesti.

Come abbiamo già detto, le narrazioni visive costituiscono il terreno privilegiato dell'indagine e pongono i ricercatori e coloro che applicano i metodi narrativi nella necessità di dotarsi di strumenti per l'interpretazione e la valutazione. Infatti, si assume che i testi delle narrazioni visive, scaturiti dai laboratori di DST, non costituiscano la

fine del percorso narrativo, ma l'inizio dell'attività interpretativa ed educativa. Mentre il prodotto audiovisivo generato come artefatto per la trasmissione di un contenuto, sia esso concreto o astratto, rappresenta esso stesso l'oggetto centrale dell'attività produttiva, nel caso di un *dst*, realizzato all'interno di un workshop educativo nei contesti di cura, il focus è duplice. Da una parte, l'attenzione è posta sul processo che si articola nel laboratorio - processo di natura educativa ancor prima che narrativa; dall'altra il video racconto rappresenta un sistema narrativo multilivello che presuppone gradi diversi di interpretazione.

Il tema delle metafore occupa un posto di tutto rilievo nel lavoro di Talarico che ci propone anche modelli di lettura di questo dispositivo che possono essere significativi non solo per l'interpretazione dei *DST*, ma dei diversi prodotti multimediali che ormai vengono quotidianamente realizzati. Un capitolo intero è dedicato all'applicazione della rubrica di analisi ideata dall'autrice alle categorie di immagini raccolte durante i laboratori. Si tratta di un lavoro enorme che restituisce in forma puntuale e meticolosa il panorama di significati presenti nei vari video racconti.

Questo volume non ha la pretesa di esaurire il tema articolato e complesso dei significati e delle metafore nei testi visuali del *DST*, ma aiuta gli studiosi, gli insegnanti e i professionisti della cura ad avvicinarsi al tema con uno sguardo più attento e capace di cogliere le varietà e le sfumature delle narrazioni digitali. Con questo contributo il digital storytelling entra in una nuova era, allontanandosi dalla sfera meramente emotivo-espressiva, per raggiungere una realtà più strettamente legata alle strutture di significato. In questo modo, sarà più semplice comprendere quali sono le motivazioni e le finalità che possono spingere i professionisti ad applicare il *DST* nei propri contesti, ma soprattutto sarà possibile sganciare le pratiche basate sul *DST* dalla dimensione esclusivamente affettiva, per farne anche un potente strumento di interpretazione delle strutture di significato presenti nelle narrazioni. Si offre, in questo modo, uno strumento utile ai docenti, agli educatori così come agli antropologi e ai sociologi.

Introduzione

Questo lavoro ha voluto contribuire ad approfondire la conoscenza sul digital storytelling (DST), una pratica narrativa diffusa nei contesti educativi e di cura che prevede la realizzazione finale di un video racconto, caratterizzato da immagini, voce narrante, musica e testo. Le motivazioni da cui ha preso avvio la ricerca sui DST, nascono dalla necessità di offrire uno sguardo più definito rispetto alle specificità di questi artefatti multimediali. In particolare, si è cercato di trovare la chiave di lettura che desse la giusta risposta alla complessità di cui quest'ultimi sono portatori, focalizzandosi nello specifico su tre elementi: le immagini, le metafore e la narrazione. Per questa ragione i filoni di studio che hanno guidato il lavoro possono essere ricondotti alle maggiori teorie presenti in ambito semiotico, narrativo ed educativo. Partendo dalla convinzione che le figure presenti nei DST non svolgano una semplice funzione esornativa, ma presentino dei significati più profondi e metaforici, la domanda di ricerca da cui è partito il lavoro ha riguardato capire se i digital storytelling posseggono una struttura semantica simile sul piano visivo e metaforico oltre che testuale.

I capitoli I e II, sono dedicati all'analisi degli studi che in ambito semiotico e educativo hanno aiutato a comprendere meglio alcuni aspetti che caratterizzano lo storytelling e nello specifico gli artefatti visivi. Per prima cosa verranno esplorati il mondo della narrazione e le principali ricerche relative all'impiego del digital storytelling nei contesti educativi e di cura. Il focus su questo ambito è dipeso dalla necessità di avviare un'indagine su una serie di video racconti realizzati in laboratori narrativi con pazienti e professionisti della cura. In particolare, il lavoro parte dalla convinzione che molte delle foto scelte dai narratori posseggano una funzione metaforica e non solo esornativa o referenziale. Per questa ragione i capitoli contengono una rassegna dei maggiori studi relativi alle immagini e alle metafore insite nei digital storytelling. In particolare, i modelli teorici di riferimento che hanno guidato l'analisi sulle immagini, riguardano la semiotica generativa, e la teoria di Johnson e Lakoff per quanto concerne la metafora.

Il capitolo III sarà invece dedicato all' descrizione del disegno della ricerca e del metodo di lavoro, che ha previsto l'impiego di strumenti di analisi quantitativi e qualitativi su circa 105 digital storytelling. L'analisi ha previsto il lavoro su due livelli: quello visivo e quello testuale, per rilevare la presenza di metafore visive comuni.

Il capitolo IV verrà dedicato alla discussione dei risultati emersi all'analisi iconografica, avvenuta attraverso il metodo semiotico, in cui saranno presentate le frequenze relative alle immagini e alle metafore presenti nei video racconti.

Infine, il capitolo V esplicherà i risultati emersi dall'analisi dei testi di ogni video racconto che ha previsto il calcolo delle frequenze dei maggiori termini, oltre che della *grounded theory* per ricercare le dimensioni caratterizzanti i dst.

Forme e struttura della narrazione

1.1. Immergersi nel mondo narrativo

Il raccontare è un atto spontaneo e naturale che riguarda ogni persona ed è alla base del pensiero umano. Narrare permette di dare ordine agli eventi e di legarli insieme seguendo una logica precisa. Nello specifico, la narrazione si configura come un processo cognitivo che crea dei nessi causali tra eventi e restituisce senso all'esperienza, oltre a mostrarsi come un pensiero universale e interculturale presente in ogni popolo e cultura (Cambi, 2009). Come sostiene Bruner (1992) il pensiero narrativo è strettamente legato a quello razionale e paradigmatico. L'autore ipotizza che le funzioni della mente non possano essere ricondotte solo a un ragionamento di tipo logico e astratto (pensiero paradigmatico), ma che l'organizzazione dei vissuti della persona abbia una struttura narrativa. In presenza di uno squilibrio o di una difficoltà (*peripeteia*) che muta la situazione routinaria, la persona traduce la descrizione degli eventi in racconto. Gli elementi della storia acquisiscono senso grazie al legame fra sequenzialità e tempo, i quali divengono un ausilio per la comprensione della realtà (pensiero narrativo). «La forma tipica di strutturazione dell'esperienza e (del ricordo di essa) è narrativa, [...] ciò che non viene strutturato in forma narrativa, non viene ricordato» (Bruner, 1992: 65). Questo pensiero, a differenza di quello paradigmatico ragiona per analogie e somiglianze di carico emotivo e non segue una logica lineare². La manifestazione di tale pensiero, inteso come vero e proprio processo cognitivo, assume la forma del discorso narrativo che è legato a diverse dimensioni. La prima, quella dialogica, considera nell'atto del narrare, la presenza di

² Il pensiero paradigmatico risulta astratto si rivolge a concetti matematici, universali e generali che permette di risolvere i problemi pratici della quotidianità. Il pensiero narrativo è strettamente legato alla sfera affettiva ed emotiva, relazionale e permette di interpretare la nostra esperienza e restituire un senso alle nostre azioni.

un reale o ipotetico interlocutore. Le storie nella loro concretezza divengono il prodotto finale nonché oggetto di scambio comunicativo, di confronto e di negoziazione di significati fra più individui. In questo senso, gli elementi alla base di questo processo vanno oltre la semplice condivisione di informazioni, in quanto promuovono un vero processo di apprendimento e di costruzione di nuove forme di interpretazione. In questo modo, «la dimensione narrativa, attraverso i diversi modi di organizzare la conoscenza e la comprensione della realtà, è in grado anche di generare apprendimento e educazione» (De Rossi, Petrucco, 2013: 17). Da queste considerazioni emerge l'importanza dell'elemento finzionale. «Perché gli esseri umani raccontano storie? [...] Come mai l'apparente lusso rappresentato dalla finzione narrativa non è stato eliminato dalla vita umana?» (Gottschall, 2014). Non è semplice risolvere i suddetti quesiti che indicano la complessità di cui gli individui fanno parte e che secondo Gottschall, trovano la loro origine sin dall'infanzia. Infatti, è nella gioia e nel piacere di costruire e di ascoltare storie che avviene il processo di immedesimazione. Quest'ultimo pone l'attenzione su dei problemi esistenziali che attraverso il gioco della narrazione e della finzione, offrono spazi di apprendimento di nuove strategie di risoluzione dei problemi. La narrazione diviene un posto sicuro mediante cui potersi immedesimare in un personaggio, rivivere determinate situazione e applicare delle strategie di apprendimento che appartengono al mondo finzionale e immaginativo. Ma come è possibile apprendere dai racconti? In questo la dimensione emozionale svolge un ruolo importante. È possibile considerare le emozioni seguendo due strade: la prima via è insita nel racconto stesso: ogni narrazione deve risultare emotivamente coinvolgente. Come si vedrà più avanti, senza emozioni non può sussistere un possibile apprendimento. Esse danno la forza di immedesimarsi e sono strettamente legate ai processi empatici. A tal proposito, l'interesse e l'attenzione vengono stimolati da questo coinvolgimento emotivo; la seconda via riguarda il carico emotivo presente nelle narrazioni di chi racconta, narrare significa uscire dall'anonimato e creare, ricercare le modalità attraverso cui esprimere le proprie emozioni. Ciò implica una rielaborazione dei propri vissuti che necessariamente pongono il narratore e il lettore /ascoltatore a sapere riconoscere, nominare e comprendere le proprie e altrui emozioni.

La dimensione sociale può essere affrontata partendo da un esempio introdotto da Gottschall (*ibidem*) in *L'istinto di narrare*. Lo studioso ipotizza due tipologie di tribù: quella della “Storia” e quella della “Pratica”. Entrambe sono simili sotto ogni aspetto tranne che per uno: «quando gli appartenenti alla Tribù delle Storie tornano al villaggio per divertirsi a inventare strane fantasie su personaggi inesistenti ed eventi inesistenti, quelli della Tribù della Pratica continuano a lavorare» (*ibidem*). Tra le due tribù, sopravviverebbe solo quella delle “Storie”, a discapito della seconda che di primo impatto risultava più efficiente e produttiva. Con questa storia Gottschall, vuole mettere in luce un aspetto fondamentale della narrazione e cioè, la condivisione. Condividere, ha permesso di tramandare storie e tradizioni, identità e cultura. Le storie strutturano l'identità dell'uomo e lo aiutano a vedere la realtà sotto una prospettiva differente. Quest'ultime sono atti comunicativi e scambi di relazione. Così l'autore introduce un primo passaggio e cioè da sempre l'uomo si narra per avvicinarsi a dei problemi e trovare le strategie per affrontarli (*ibidem*). In questo senso la narrazione è presente nella quotidianità delle persone e si attiva ogni qual volta si verifichi qualcosa di discordante rispetto agli schemi di conoscenza dell'individuo.

Come sostiene Jedlowky «le pratiche narrative svolgono comunque una funzione di carattere generale: servono a produrre e a riprodurre certe rappresentazioni della realtà» (2009: 28). I racconti divengono azioni affinché gli individui possano mantenere viva una storia e di conseguenza consolidare delle relazioni. Questo processo risulta strettamente correlato al mantenimento della memoria. I racconti, che siano costituiti di immagini o di parole, contribuiscono a creare una memoria collettiva del ricordo (Anzaldi, 1999), favorendo una coesione sociale comunitaria e identitaria.

Infatti, esiste un significativo legame fra la narrazione e la costruzione identitaria (Batini, 2009), strettamente legata alle modalità attraverso le quali gli individui entrano in rapporto con le storie degli altri facendole proprie; il processo di costruzione identitaria è infatti una costruzione narrativa che implica diverse fasi, che prendono avvio dall'infanzia e continuano nell'età adulta con modalità differenti. La narrazione ha la capacità di aiutare la persona a decostruire la propria esperienza e a ricostruirla alla luce di nuovi elementi, che formano la nuova identità. In questo senso il raccontare può divenire uno strumento per progettarsi creando delle alternative rispetto alla propria vi-

ta (Mittino, 2013). A questo, si aggiunge il carattere generativo del racconto, dato dalla possibilità di creare cornici di senso differenti rispetto a quelle preesistenti. Pertanto, la narrazione aiuterebbe a costruire un'immagine coerente del sé, andando a stimolare i processi immaginativi (Longo, 2008). In questo senso, simulare vite possibili è un processo particolare che permette di usare l'immaginazione, diventando una risorsa di risparmio energetico attraverso la quale l'individuo può provare e riprovare in sicurezza, prima ancora di compiere realmente l'azione.

Infine, fiabe, miti e i racconti in generale sono carichi di significati metaforici. Da una parte il racconto stesso può essere caratterizzato da metafore per aiutare il lettore, ascoltatore a comprendere al meglio la storia che si sta leggendo/ascoltando. Per Ricoeur la narrazione può essere considerata in sé una «“metafora estesa”, dal momento che le immagini presenti nelle narrazioni permettono di evocare un particolare mondo della vita» (Galvagni, 2007: 87). Allo stesso modo Blumenberg (1969), ricorda che le grandi narrazioni divenute paradigmi fondanti sia nella società che all'interno della comunità scientifica, hanno tutte origine da una specifica metafora. Si pensi come sottolinea Stenley (2017), a quanto le filosofie come quella del realismo, del naturalismo o dell'idealismo, per esempio, abbiano influenzato le concezioni e l'agire dell'individuo partendo da delle metafore come quella meccanicistica (nel primo caso), organica (nel secondo) e spirituale (nel terzo). Le metafore come si vedrà nel Capitolo II sono quel meccanismo che permettono di costruire la realtà ed interpretarla. Senza di esse, anche la narrazione perderebbe il suo significato.

1.1.1. *Gli elementi narrativi*

Nel passaggio dal pensiero al discorso narrativo, il racconto diviene qualcosa di tangibile che per esistere segue regole e norme che lo rendono tale. Non a caso lo stesso Bruner, come si è dichiarato nel paragrafo precedente, sostiene esattamente che il pensiero segua una struttura narrativa. L'analisi del discorso narrativo, inteso come un artefatto che esce dalla mente dell'individuo per esistere all'interno di una comunità, ha portato diverse discipline a interessarsi sul tema della narrazione, come la semiotica e l'educazione. È bene differenziare fra ciò che inteso atto del raccontare e ciò che si considera storia. Gli stessi termini narrazione, storia e racconto non sono sinonimi: il racconto