

ITALIA: la più alta concentrazione di cultural heritage del mondo ma incapace di raccontarlo.

### **Criticità:**

1. **Amministrazione e gestione:** accumulazione di patrimonio stratificato nel tempo e nello spazio. Ricchezza, ma anche difficoltà di gestirlo e promuoverlo. Frammentazione delle competenze. Incapacità di sfruttare o creare i grandi attrattori
2. **Mentalità:** conservazione o valorizzazione. Spettacolarizzazione vista come elemento negativo di mercificazione
3. **Comunicazione e valorizzazione:** scarsa attenzione ai servizi (in loco e on line). Incapacità di inventare nuove forme di comunicazione e di racconto. Scarso livello di partecipazione del pubblico

Manca una strategia nazionale di comunicazione dei beni culturali  
Importanza dello Storytelling per il cultural heritage

**In generale** il procedimento per uno storytelling

Tradizionali procedure dello storytelling.  
4 stadi di elaborazione narrativa

1. Creazione del soggetto (plot della storia con eventi, personaggi, azioni)
2. Delineazione del trattamento (elaborazione della storia con articolazioni dell'intreccio, la sua progressione, la struttura drammatica, i dialoghi)
3. Produzione di una continuità dialogata, strutturazione della storia in scene e sequenze, descrizione degli eventi, testo completo dei dialoghi con informazioni tecniche (scala dei piani, effetti sonori, ecc...)
4. Elaborazione di uno script.

Plot= trama, intreccio

Script= sceneggiatura

Medium= mezzo di comunicazione

Template= schema predefinito che consente di creare o inserire contenuti di diverso tipo in un documento o in una pagina web.

Haritage= patrimonio ereditato dal passato (naturale, culturale)

Ci sono varie tipologie narrative:

Due tipologie classiche di narrazione:

- Diégesis: discorso degli eventi. Un narratore racconta gli eventi
- Mimesis: discorso dei personaggi. Dialogo tra i personaggi, dal quale si deduce la storia

Narrazione che colloca gli eventi in successione cronologica

Evento di apertura (incipit)- esposizione – complicazione – climax (crescendo dell'azione) – evento risolutivo.

Con l'evolversi della tecnologia e con l'evoluzione digitale

- Storytelling immersivo: Narrazione in cui il testo racconta eventi in un modo simulato e in cui è l'utente a governare un personaggio o a identificarsi con lui (es.: videogame).

- Metodo di lavoro:
- bisogna partire da un **progetto**. Il sistema delle conoscenze e degli skill, il template e lo script con il suo intreccio. Messa in scena dei patrimoni attingendo alle tradizionali strategie di narrazione attingendo dagli immaginari, dai miti, dalla storia
- Sua **realizzazione** con le tecnologie disponibili

Come “vendere” i luoghi della cultura. Operazione complessa. Bisogna considerare numerose variabili. I luoghi non possono essere venduti banalmente come prodotti e merci.

- a. Lo storytelling nel caso dei beni culturali comporta un’azione esplicita di rielaborazione della memoria collettiva, nel tempo e nello spazio, capace di ricreare legami identitari e di memoria significativi.
- b. Lavoro dell’heritage: recupero di luoghi e beni della cultura, diffusione della loro conoscenza, promozione culturale e valorizzazione turistica.
- c. Un luogo può rivivere nella riappropriazione (anche se distrutto o parzialmente esistente)

La narrazione di un bene culturale deve emozionare, dilettere ma anche insegnare, educare.

Le storie sono fatte con la materia prima degli immaginari. Gli immaginari sono configurazioni simbolicamente e socialmente condivise. (luoghi e miti)

Tendenze attuali della comunicazione (anche per l’influenza dei social media): prevalenza assoluta dell’immagine e dell’audiovideo, forme di scrittura brevi e ibridate con la voce, abitudine alla ricerca e selezione di contenuti in rete.

Per uno script generale occorre stabilire 5 aspetti:

- Spazio/luogo del racconto
- Il contesto (ricostruzione della società e della cultura del periodo)
- Il tempo (storyline diacroniche o sincroniche)
- La biografia
- La conformazione o la storia del territorio o del paesaggio

I 5 aspetti possono essere tutti presenti o uno solo di questi o alcuni di questi

Cronotopo: interconnessione tra spazio e tempo. Una buona strategia di storytelling di un bene archeologico o storico dovrebbe basarsi sulle valenze narrative del cronotopo. I fenomeni spazio/temporali costituiscono l’**intreccio** che è dato dalla disposizione delle sequenze di una storia secondo rapporti temporali, luoghi e spazi entro i quali agiscono i movimenti e le azioni dei personaggi. (Successione di elementi e avvenimenti che costituiscono il plot)

Esempio: sceglierne uno insieme.

1. Si parte dalla scelta dei POI (punti di interesse) principali inclusi nel racconto (anche secondari o esterni)
2. Selezionare i “miti” che orienteranno la descrizione. Selezionare i personaggi della storia
3. Scegliere la tipologia da utilizzare per la narrazione della storia (in base a: contesto, utenza, disponibilità economica)

## ESEMPIO DI SCRIPT

Narratore

Focalizzazione

Voce Narrativa

Protagonista

Personaggi secondari

Struttura narrativa

Attrattori cognitivi (contenuti di un testo narrativo che creano identificazione e empatia nel lettore)