UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA
UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE E SOCIALI

CORSO DI LAUREA IN LINGUE E COMUNICAZIONE PER L'IMPRESA E IL TURISMO

ANNO ACCADEMICO 2020/2021

TESI DI LAUREA
"NARRAZIONE DIGITALE: IL PROGETTO *STROLLING AROUND THE WORLD*"

DOCENTE 1° relatore: Prof.ssa Valentina Porcellana (Valentina Porcellana)
CORRELATORE: Prof. Carlo Maria Bajetta

STUDENTE: 18E02648, Camilla Dattila

Ai miei genitori, solide fondamenta su cui poter contare.

A Nonna Pina e Nonna Rosa, che sarebbero orgogliose di me.

INDICE

INTRODUZIONE 5

CAPITOLO 1: Il bisogno di storie e racconti.....8

1.1 L'origine delle storie e dei racconti.....8

1.2 Perché sentiamo il bisogno di raccontare e di raccontarci.....10

1.3 Storie notturne: la finzione narrativa durante il sonno.....15

1.4 Raccontarsi: l'impronta autobiografica.....17

1.5 Il racconto nell'era di internet.....22

1.5.1 Evoluzione del racconto: dalle storie alle stories.....23

CAPITOLO 2: Diario di viaggio - Il progetto *"Strolling around the world*.....25

2.1 La letteratura di viaggio.....25

2.2 Il progetto.....26

2.3 La sua nascita, le prime idee e la sua identità.....27

2.3.1 Fase I: dal brainstorming al concept dell'app.....30

2.3.2 Fase II: l'app prende forma..... 33

2.4 Fase III: ultimazione delle schermate e riflessioni generali di carattere antropologico..... 44

CAPITOLO 3: "*Strolling Around the World*" verso il sociale: il Laboratorio Valchiusella.....46

3.1 Il contesto ambientale e culturale.....49

3.2 Il Laboratorio Valchiusella.....51

3.3 Le sinergie con "*Strolling Around the World*"..... 55

4 CONCLUSIONI.....59

5 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....62

6 Ringraziamenti.....67

INTRODUZIONE

Alla base di questo studio vi è l'analisi dell'importanza delle storie e del bisogno primordiale innato in ciascuno di noi di raccontare e raccontarsi durante tutto il corso della propria vita. Inizialmente l'attenzione viene posta sull'origine delle storie e sull'importanza che esse hanno ricoperto e ricoprono tutt'oggi nelle vite di ciascun individuo. Al centro di questo studio vi è il progetto "*Strolling Around the World*", blog di viaggio sotto forma di app e versione web, progettato e realizzato durante il corso del tirocinio curriculare effettuato nei mesi precedenti. Questo progetto nasce con l'intenzione di promuovere la scrittura digitale in un ambito specifico come quello del viaggio e dello spostamento, sfruttando la tecnologia e l'immediatezza che vi è annessa. A questo progetto si affiancano inoltre i bisogni di ricordare e raccontarsi, ormai sempre più presenti nelle nostre menti, ma che, come vedremo, tendono ad una digitalizzazione sempre più frequente.

Le motivazioni che mi hanno spinta ad approfondire questo tema hanno una duplice natura. L'interesse nei confronti del racconto e del bisogno di narrare è stato influenzato dal mio percorso formativo di tirocinio, durante il quale mi è stato permesso di entrare a pieno titolo all'interno della costruzione di quello che vuole essere un metodo digitale per la narrazione di storie di viaggio. A seguito di un lungo periodo durante il quale mi sono documentata sull'origine delle storie e sul bisogno innato presente in ciascuno di noi di esservi a tratti ascoltatore ed a tratti protagonista, ho scelto di raccontare la progettazione di "*Strolling Around the World*", avvalendomi delle conoscenze che ho potuto sviluppare nel corso di questi ultimi mesi. La mia ricerca vuole essere dunque un ponte fra quello che è un bisogno "antico" di raccontare e quella che è la forma moderna di questa narrazione, per analizzare le implicazioni che questo progetto avrà in futuro in diversi contesti sociali.

L'obiettivo di questa tesi di laurea è quello di fornire un'attenta riflessione su quello che è stato uno dei progetti cardine ai quali ho avuto il piacere di lavorare durante i miei mesi di tirocinio universitario, analizzandolo sotto una chiave di stretta correlazione con uno dei bisogni naturali dell'uomo, e facendo trasparire le immense potenzialità in termini di impiego che "*Strolling Around the World*" porta con sé. L'elaborato mira ad illustrare come un progetto a base prettamente tecnologica e digitalizzata, fondi le sue radici in valori e concetti sedimentati nel tempo, condividendone una buona parte con una delle discipline affrontate nel corso del mio percorso universitario, ovvero l'antropologia. Dato il periodo storico all'interno del quale ci troviamo e dell'alto grado di digitalizzazione che ci circonda, si è voluto

introdurre uno spunto di riflessione inerente all'antropologia digitale, disciplina che studia il comportamento dell'uomo in era moderna, raccontando la relazione fra uomo e strumento tecnologico. In questo senso, si cercherà di meglio comprendere il motore che spinge gli esseri umani a volersi raccontare sia su spazi fisici, come il diario personale, sia su spazi virtuali, come le piattaforme sociali, lasciando traccia della propria vita e delle proprie riflessioni. È proprio in questo caso che risulta evidente il ponte fra antropologia e digitalizzazione, in quanto questa disciplina si propone di andare ad esplorare empaticamente ogni uso delle tecnologie digitali nel quadro di un contesto sociale e culturale più o meno ampio.[1] Possiamo inoltre introdurre come spunto il concetto di etnografia digitale, disciplina che si occupa della descrizione dei comportamenti umani in rete, utilizzando anch'essa metodi come l'ascolto e l'osservazione, comuni alle scienze umane. In questo caso, anziché studiare un gruppo di individui direttamente sul campo, come da consuetudine antropologica, si effettua un'osservazione in incognito all'interno di un gruppo Facebook. Durante alcuni questi studi è emerso un aspetto interessante inerente all'uso dei social, ovvero la natura talvolta poco agglomerante di queste piattaforme, evidenziando la tendenza ad usare i social media come mezzo di distacco e come pretesto per tenere altri individui a distanza, evitando così i contatti fisici e prediligendo quelli digitali.[2] In quest'ottica, si vuole offrire uno spunto all'interno di questo elaborato, inerente al cambiamento delle tracce lasciate dagli esseri umani, le quali nel passato assumevano la forma di libri, trattati, oggetti, e che ora si riducono ad una quantità infinita di dati digitalizzati.
La tesi è articolata in tre capitoli: nel primo capitolo viene fornita un'introduzione inerente all'origine delle storie ed al bisogno di raccontarle, attraverso un excursus storico che ci porta fino ai giorni nostri ed all'impatto che internet ha avuto in quest'ambito. Viene inoltre analizzata l'impronta autobiografica come tecnica assodata di auto narrazione. Nel secondo capitolo vengono illustrate le varie fasi di progettazione di "*Strolling Around the World*", partendo da una breve introduzione sulla letteratura di viaggio ed illustrando poi come questa tradizione si sia tradotta in una produzione cospicua di diari di viaggio, i quali sono alla base del blog sopracitato. Il terzo capitolo, infine, si concentra sull'utilizzo di "*Strolling Around the World*" in un contesto sociale come quello del Laboratorio Valchiusella. Si tratta di un progetto alla cui base c'è il coinvolgimento di studenti universitari provenienti da vari atenei italiani, impiegati in percorsi di tirocinio formativo presso comunità del territorio

[1] http://www.beunsocial.it/i-libri-giusti-per-avvicinarsi-all-etnografia-digitale/
[2] https://www.lescienze.it/news/2018/02/19/news/antropologia_social_media-3868714/

valchiusellese. In quest'ultimo capitolo si vuole sottolineare l'ampia adattabilità di "*Strolling Around the World*" ed i numerosi ruoli che quest'applicazione potrebbe ricoprire al di fuori di quello che è il suo contesto abituale di applicazione.
Grazie a questo lavoro di ricerca è possibile comprendere in maniera chiara e semplice il lavoro che ha portato alla creazione dell'applicazione ed alla sua realizzazione, ponendo inoltre uno sguardo verso il futuro con la consapevolezza di non voler limitare gli ambiti di applicazione di "*Strolling Around the World*", sfruttando a pieno ciascuna delle sue potenzialità.

CAPITOLO 1: IL BISOGNO DI STORIE

1.1 L'origine delle storie e dei racconti

La nostra mente è narratrice. Fin dall'antichità si narrano storie, racconti, aneddoti. Da sempre, le narrazioni sono ricche di informazioni, indicazioni, istruzioni, prescrizioni morali, che portano con sé il duro compito di insegnare agli ascoltatori le regole d'azione dinnanzi ad un dilemma della vita sociale o interiore, fornendo dunque dei modelli d'azione. Bepi Vigna evidenzia il fatto che è come se le prime storie che ci vengono raccontate diventassero le "prime istruzioni" della nostra vita, capaci di farci diventare uomini o donne, adulti o bambini, padri o figli, animali o umani, in un gioco di ruoli che si sussegue all'interno delle finzioni narrative.[3] L'antropologia parla, in questo senso, di inculturazione, ovvero di un processo, che dura tutta la vita, di apprendimento di modelli di comportamento, di valori e di pratiche.

Per meglio comprendere l'origine dell'arte del racconto e la sua missione, è interessante analizzare l'origine della parola "racconto": essa, infatti, deriva dal latino *adrecontus*[4] e significa "narrare di nuovo verso", riportare di nuovo un fatto precedentemente accaduto. È evidente, dunque, come già all'interno dell'etimologia di questa parola, siano racchiusi lo scopo e la missione che quest'arte porta con sé da tempi lontanissimi. È inoltre importante comprendere il perché le storie siano così fondamentali ed ineliminabili dalle nostre vite (e lo erano anche quando non esisteva ancora la scrittura): esse svolgono un ruolo predominante all'interno delle nostre vite perché, come evidenzia l'autore Bepi Vigna, "*Nulla di materiale ci lega a ciò che eravamo appena nati se non un racconto, una storia. Raccontandoci ricuciamo costantemente quel tessuto strappato alle intemperie del tempo che passa*".[5]

Le storie possono assumere diverse forme: racconto fiabesco, dramma, tragedia, commedia, avventura, thriller. D'altro canto, è importante mettere in luce l'esistenza di caratteristiche peculiari, che le storie portano sempre con sé: le storie sono parole, azioni, immagini, sentimenti, emozioni.[6] Anche la nostra vita è un intreccio di storie: potremmo pensare alla nostra vita come un enorme libro, all'interno del quale i capitoli sono composti dagli anni che passano, ricchi di informazioni ed aneddoti. Così, come non possiamo impedire che i giorni si susseguano senza sosta, allo stesso modo non

[3] BEPI VIGNA, *La storia delle storie: Viaggio nei segreti della narrazione,* Paideia, Gennaio 2013, p.10
[4] *Treccani, Vocabolario online*
[5] *Ivi, p. 12*
[6] *Ivi, p.19.*

possiamo far a meno di raccontare storie. Le storie nutrono il nostro immaginario e ci permettono di rappresentare ed analizzare i rapporti fra le persone, nonché di risolvere i nostri conflitti interiori. Attraverso l'arte del racconto ci istruiamo, trasmettiamo quello che impariamo e ci ricordiamo le cose: quante volte ci ricordiamo più facilmente un dettaglio di una cosa qualsiasi, solamente perché attorno ad essa vi è una storia o un aneddoto; oppure, quando dobbiamo chiarire un aspetto poco chiaro di qualcosa, ricorriamo agli esempi, che non sono altro che "piccole storie".[7]

L'origine delle storie risale a tempi molto antichi. Si è soliti identificare come prima forma di narrazione le rappresentazioni rupestri presenti all'interno delle grotte risalenti ad epoche primitive. Queste prime "storie" sotto forma di disegno hanno notevole rilevanza al giorno d'oggi che alcune di queste rappresentazioni sono ancora visibili all'interno delle grotte risalenti ad epoche preistoriche. Si presume che esse servissero come "istruzioni" da lasciare a coloro che li avrebbero susseguiti nelle generazioni successive. Un'altra pratica molto diffusa era la narrazione orale: inizialmente gli antichi primati si radunavano attorno ad un focolare con l'intento di raccontarsi storie sulle nuove scoperte che avevano compiuto, su un modo vincente di combattere un animale feroce, piuttosto che una nuova tecnica di coltivazione di un certo alimento.[8] Frequentemente, la complessità del mondo naturale e la necessità di tenere a mente e descrivere le radici e i frutti di cui ci si poteva cibare, differenziandoli da quelli velenosi, piuttosto che ricordarsi quali erbe fossero curative e le tecniche adatte a far crescere gli arbusti utili alla vita di tutti i giorni, potrebbe aver stimolato questa necessità all'interno delle donne primitive, facendo sì che sviluppassero una capacità linguistica superiore a quella sviluppata nello stesso periodo dagli uomini. Questi ultimi, infatti, occupandosi principalmente della caccia, avevano minori possibilità di sviluppare un linguaggio parlato e cimentarsi con l'arte del racconto. A questo punto, se il linguaggio e l'arte della narrazione intesa come trasmissione del sapere, nacque dalle donne e dunque dalle madri, è facile pensare che siano state proprio loro a raccontare le prime storie ai loro bambini, per spiegare loro come erano venuti al mondo oppure per iniziare ad educarli alla vita.[9] Ai tempi dei Greci, invece, le storie venivano raccontate dagli aedi e dai rapsodi [10], mentre gli individui attorno a loro si divertivano grazie alla ricchezza che le storie ed i racconti ai tempi di Omero

[7] *Ivi, p.21.*
[8] JONATHAN GOTTSCHALL, *L'istinto di narrare: come le storie ci hanno resi umani,* Bollati Boringhieri, Marzo 2018, pp. 9-10.
[9] *Ivi, pp. 32,33.*
[10] *Ivi, p.23.*

sapevano trasmettere ed esprimere. Gli aedi erano cantori di professione, i quali si occupavano della narrazione di canti epici della Grecia antica, accompagnandosi con il suono della cetra. Generalmente, gli aedi rielaboravano in chiave propria racconti tradizionali e brani poetici. I rapsodi invece si occupavano principalmente della recita e del canto mnemonico di poemi epici di Omero ed altri autori greci, occupandosi dunque del racconto di brani già noti al pubblico, senza alcuna elaborazione personale. Questi racconti si possono infatti definire come una sorta di enciclopedia, essendo ricchi di informazioni, che si trasmettevano in questo modo dal genitore al figlio, il quale a sua volta provvedeva a far continuare questo flusso di generazione in generazione.[11] Per i Greci, dunque, raccontare era anche una tecnica per non dimenticare. Essi, infatti, pensavano che se fossero riusciti ad inserire un'informazione che intendevano ricordare all'interno di una storia o di un racconto, allora se la sarebbero ricordata più facilmente.[12]

1.2 Perché sentiamo il bisogno di raccontare e di raccontarci

Da sempre ci affascinano le storie. I racconti e le storie fanno parte della nostra vita sin da quando siamo piccoli. Ci vengono raccontate dai genitori e dai nonni, e noi, a nostra volta, le raccontiamo ai nostri amici e successivamente ai nostri figli. Se un giorno qualcuno ci ponesse questa la domanda: "qual è la prima storia che è stata narrata?" noi che cosa risponderemmo? Probabilmente ci andrebbero un po' di tempo e di ragionamenti a ritroso all'interno della nostra mente, ma sicuramente arriveremmo alla conclusione che la prima storia che ci è stata narrata, perlomeno nella maggior parte dei casi, risponde alla domanda "Mamma/Papà, come sono nato/a?". L'arte del raccontare nasce molto prima della stesura di grandi classici come l'*Amleto* o come *Madame Bovary*. Questa tradizione, infatti, nasce ancor prima che si potesse anche solo immaginare cosa fosse la scrittura. Sebbene la nascita delle storie e le prime forme di narrazione risalgano a decine di migliaia di anni fa, l'arte di raccontare storie è fortemente radicata nella cultura del presente, malgrado gli esseri umani si siano decisamente evoluti e altre tecniche di narrazione come i social media abbiano invaso le nostre giornate. Continuiamo dunque ad affascinarci per storie di magia e universi utopici; ci interroghiamo su crimini che vediamo alla televisione e ci emozioniamo per una storia d'amore che prende vita dietro ad uno schermo. Ogni oggetto, animale, essere umano attorno a noi porta con sé una storia. E noi siamo pronti ad affascinarci

[11] *Ivi, p.24.*
[12] *Ivi, p.27.*

con il rispettivo racconto. Jonathan Gottschall (2018) evidenzia come gli esseri umani siano immersi all'interno delle storie, senza che se ne accorgano.[13] L'autore infatti definisce la relazione essere umano-storie come il rapporto pesce-acqua: in effetti gli esseri umani sono immersi nelle storie così come lo sono i pesci nell'acqua, in maniera impercettibile. Infatti, mentre il nostro corpo si rende conto del "qui ed ora", la nostra mente risulta spesso immersa in viaggi spazio-temporali, sogni ad occhi aperti e mondi immaginari. Questo accade in ognuno di noi, da quando nasciamo a quando esaliamo l'ultimo respiro. Noi esseri umani abbiamo bisogno dei racconti e delle storie per distaccarci dal mondo frenetico in cui viviamo e le storie fungono come una boccata d'aria fresca per la nostra mente e per il nostro cuore. Molte volte non ci rendiamo nemmeno conto di essere immersi in una storia, perché si tratta di un processo così naturale che il confine realtà-finzione diventa impercettibile, a tal punto da rendere impossibile un ritorno immediato alla realtà. Infatti, la nostra mente cede impotente al risucchio di una storia. Indipendentemente da quanto ci sforziamo di concentrarci od opporre resistenza, noi esseri umani non siamo in grado di contrastare la potenza che le storie ed i racconti esercitano su di noi.[14] Gottschall sottolinea come la nostra mente ed il nostro corpo tendano sempre ad affascinarsi per una storia o per un racconto, fornendo un espediente per fuggire dalla realtà quotidiana ed immergersi nell' "*Isola che non c'è*". In questa isola immaginaria dedicata alla finzione narrativa ed al racconto di storie, troviamo esseri umani di diverse età: dai bambini ai più anziani. È importante evidenziare come i bambini siano esseri profondamente legati alle storie, al tal punto da farne richiesta in maniera continuativa: senza il papà che racconta loro una storia, sarà per loro impossibile addormentarsi. Crescendo, questo bisogno di storie non scompare, anzi si trasforma in un'esperienza di relax al termine di una giornata di lavoro e successivamente in un'opera attiva di racconto per i propri figli. Inoltre, è importante evidenziare come i lettori vadano frequentemente a ricercare all'interno delle storie figure eroiche alle quali ispirarsi e dalle quali trarre insegnamenti. Questo perché l'idea di tifare, insieme ad altri, per la stessa figura eroica, piuttosto che per lo stesso campione, fa sentire gli individui più uniti e contribuisce alla creazione di un'identità di popolo. La ricerca ed il bisogno di queste figure eroiche è maggiore laddove si riesca a ritrovare all'interno di questi personaggi una fragilità che li "umanizzi", e che li renda dunque più simili a noi. Bepi Vigna (2013) evidenzia infatti

[13] *Ibidem.*
[14] *Ivi, p.21.*

che "*il racconto funziona davvero solamente se il pubblico riesce ad identificarsi con il protagonista*".[15]

Ritornando per un momento alla relazione che i bambini instaurano con le storie, è importante soffermarci sul "che cosa" vogliono sentirsi raccontare. Spesso la prima domanda è orientata all'apprendimento ed alla conoscenza delle nostre origini e di "come nasciamo". Più avanti nella crescita però, spesso capita che i bambini pongano richieste ripetitive, facendosi raccontare per mesi (se non per anni) la stessa storia. A loro volta tendono poi a riprodurre le storie che vengono loro raccontate, nei famosi "facciamo finta che…", momenti che condividono con bambini o adulti, all'interno dei quali giocano a viaggiare con la fantasia con l'obiettivo di immedesimarsi nei personaggi delle storie che hanno precedentemente ascoltato. Questo accade perché all'interno dei bambini è molto forte il desiderio di sognare e di applicare alla realtà le storie che ascoltano.

Le storie ed i racconti sono un espediente per uscire dalla realtà quotidiana, spesso frenetica e stressante, specialmente in età adulta. Questa necessità di "distrazione" si presenta la maggior parte delle volte attraverso una ricerca di narrazioni e storie di vario tipo: dai libri alle serie tv, dai social network al tavolino di un bar. Questo avviene perché le storie ci permettono di staccarci, per un periodo di tempo limitato, dalla realtà che ci circonda e dai problemi che ogni giorno assillano le nostre menti. Immaginiamo che la nostra mente sia una grande bolla piena di triangoli neri dalle punte aguzze: questi sono i problemi della nostra vita quotidiana. Immaginiamo ora che ci siano delle piccole bolle morbide e di colore chiaro che si infiltrano, a volte, fra questi triangoli pungenti: queste sono le storie (Figura 1.1). È come se nei momenti di distacco dalla realtà, le storie ed i racconti di finzione si facessero spazio a gomitate fra i problemi quotidiani, portando un po' di luce e serenità all'interno di una mente stressata. È questa una delle funzioni delle storie, che si intensifica nel momento in cui le storie si fanno portatrici di soluzioni alle difficoltà della vita reale, fornendoci aiuto e consigli inerenti il superamento di un ostacolo o la risoluzione di un problema. In questa maniera la mente umana viene modellata dalla storia, facendosi pienamente influenzare dalla finzione narrativa e trovando dunque una delle possibili soluzioni a uno dei triangoli pungenti presenti all'interno della propria mente.

[15] *Ivi, p. 22.*

Figura 1.1 I neuroni a specchio – Rappresentazione grafica

Secondo alcuni studiosi, inoltre, le storie costituiscono lo spazio all'interno del quale gli individui esercitano le competenze più importanti della vita sociale umana.[16] In effetti, la finzione narrativa ci consente di vivere delle esperienze surrogate, soprattutto di carattere emozionale, senza il rischio di esporsi in prima persona. Janet Burroway è il sostenitore della teoria sopracitata, e in particolare sostiene che: "*La letteratura offre sensazioni per le quali non dobbiamo pagare prezzi. Ci consente di amare, condannare, perdonare, sperare, sognare e odiare senza correre nessuno dei rischi che queste emozioni normalmente implicano*".[17] È fondamentale comprendere come non soltanto la finzione letteraria svolga questa importante funzione, ma anche tutte le tipologie di narrazione (serie tv, film, canzoni, storie inventate, racconti della tradizione popolare) forniscano questo tipo di esperienza. Studi scientifici dimostrano che le storie influiscono su di noi anche a livello fisico, non solo a livello mentale. Per esempio, quando un protagonista di un racconto si trova in difficoltà, le nostre pulsazioni aumentano, il nostro respiro accelera e percepiamo la sua stessa sensazione di angoscia.[18] Nel corso degli anni, gli studiosi hanno analizzato profondamente la teoria dei neuroni a specchio. Questi neuroni dono in grado di attivarsi sia quando si compie un'azione, sia quando si osserva qualcuno la sta compiendo. In particolare, Byron Reeves e Clifford Nass mostrano come le persone rispondano alle forme di narrazione finzionale in modo del tutto similare a come risponderebbero in una situazione reale. È evidente, dunque, che gli individui reagiscono in maniera del tutto naturale agli stimoli che derivano dalla finzione narrativa e che dunque quando leggiamo un libro oppure guardiamo un film, attivano le rappresentazioni corporee relative alle sensazioni ed alle emozioni che viviamo in quel momento, proprio perché sia leggere un libro, sia vedere un film possono farci immedesimare profondamente nel

[16] *Ivi, p.74.*
[17] *Ibidem.*
[18] *Ivi, p.77.*

protagonista.[19] Alla base di questi studi c'è l'idea ben fondata che la finzione narrativa è un' *"antica e potente tecnologia virtuale che simula i grandi dilemmi della vita umana"*.[20] Quando siamo sottoposti alla visione di un film o alla lettura di un romanzo, veniamo trasportati in un universo parallelo, il che ci porta ad identificarci intensamente nelle emozioni provate dai protagonisti al punto tale che non solo proviamo una certa simpatia nei loro confronti, bensì ci ritroviamo in empatia con loro. Gli individui che sono sottoposti ad una finzione narrativa arrivano, dunque, a *sentire* la felicità dei personaggi della storia, sentono i loro desideri, le loro paure, come se quegli stessi avvenimenti stessero realmente accadendo nella propria vita.[21] Questo processo di immedesimazione avviene anche durante la vita quotidiana di tutti noi, semplicemente non ce ne rendiamo conto. Pensiamo, per esempio, a tutte quelle volte in cui ci capita di sbadigliare perché un'altra persona davanti a noi lo ha appena fatto, oppure di sentirci tristi quando una persona davanti a noi si mostra tale. Questo discorso si ripresenta tale laddove ci sia un contesto che permette l'interazione fra un adulto ed un bambino: in molti casi il bambino tenterà di imitare le azioni proposte dall'adulto e riprodurrà a suo modo le stesse azioni. Molto spesso sarà possibile notare la tendenza del bambino ad immergersi nel personaggio dell'adulto, cercando di imitarlo nei gesti e nelle abitudini: per esempio, se un bambino vede un adulto che lavora e che scrive al computer, allora molto probabilmente egli cercherà di imitarlo, riproducendo le azioni che ha visto. Ancora una volta, ad intervenire sono i cosiddetti neuroni a specchio, i quali si fanno carico di riprodurre le azioni e di mandare un segnale strettamente legato all'influenza che l'azione ed il comportamento di un altro individuo hanno su di noi.

Nel complesso, potremmo dire che la finzione narrativa è in un certo senso vantaggiosa per gli individui, essendo la vita sociale umana particolarmente complessa e ricca di insidie e la posta in gioco molto alta. Le storie, in questo senso, consentono al nostro cervello di fare pratica con le reazioni alle sfide giornaliere e in questo modo, di trovare soluzioni plausibili ai nostri problemi.[22]

---

[19] JABBI, BASTIAANSEN E KEYERS, *Per un analogo studio con la fMRI sulla risposta alla finzione,* cfr. Speer et al., 2009.
[20] *Ivi, p.84.*
[21] *Ibidem.*
[22] *Ivi, p.85.*

1.3 Storie notturne: la finzione narrativa durante il sonno

"*Il maiale sogna le ghiande, l'oca il granoturco*" recita il proverbio citato all'interno dell'opera "*L'interpretazione dei sogni*" di Sigmund Freud, il quale evidenzia come i desideri e i bisogni giornalieri di ciascun individuo, umano o animale che sia, si trasformino in sogni durante la notte. Infatti, tutte le notti della nostra vita, ci capita di vagare fra il mondo reale e il mondo della finzione, grazie al lavoro incessante del nostro cervello, il quale trasforma la nostra mente in un teatro. Così come in scena, durante il sonno si provano intensi sentimenti di paura, dolore, gioia, rabbia e così via. Sempre nei sogni, si compiono azioni, si commettono crimini, si nasce e si muore.[23] Seguendo le orme dello studioso John Gardner (1983), potremmo definire i sogni, così come le storie, delle storie vivide a ciclo continuo.[24] Infatti, se ci pensiamo, i sogni non sono altro che storie notturne che presentano gli stessi problemi della vita reale: il protagonista (di norma colui che sta sognando) combatte per realizzare un suo desiderio o bisogno. Così come le storie, i sogni ci aiutano ad archiviare le nuove esperienze in maniera corretta nei meandri della nostra mente, così come possono suggerirci soluzioni per dei problemi reali, fungendo da "autoterapia" per ovviare al sentimento di ansia che pervade la vita nel "mondo reale". Possiamo dunque affermare che i sogni, in egual modo alle storie, ci consentono ancora una volta di fare pratica ed "allenarci" per affrontare i grandi dilemmi che ci affliggono ogni giorno e che caratterizzano l'esistenza umana.[25] Infatti, i sogni possono essere definiti a pieno titolo come storie notturne, focalizzandosi su un protagonista ed avendo uno scopo, così come le storie ed i racconti. Per lungo tempo gli esseri umani si sono interrogati sul significato dei sogni, sull'interpretazione dei sogni e dei simboli che si manifestano all'interno di essi. Al contempo, per migliaia di anni i sogni sono stati considerati alla pari dei messaggi criptati provenienti dal mondo spirituale, interpretabili dunque solamente da figure come preti e sciamani.[26] Nel corso degli anni poi, sotto l'influenza dei freudiani, i sogni hanno assunto sfumature riconducibili al mondo della psicanalisi, arrivando dunque ad una sfera più medica che psicologica. Ad oggi possiamo trovare diverse teorie, talora contrastanti, riguardanti l'origine e l'interpretazione dei sogni. Così come si è cercato di interpretare i sogni, si è anche cercato di capire quale fosse la funzione di essi, ovvero perché ogni notte il cervello umano entra all'interno del meccanismo di produrre sogni. Una delle teorie più

[23] *Ivi, p. 87.*
[24] GARDNER, 1983, p.32.
[25] *Ivi, p.100*
[26] *Ivi, p. 88.*

accreditate a proposito sostiene che i sogni sono prodotti collaterali del cervello umano, e che dunque sia riconducibile ad un sottoprodotto del lavoro che il cervello stesso compie durante la fase REM.[27] Questa teoria prende il nome di "*Random Activation Theory*"[28] e si basa sull'idea che il cervello compia costantemente un lavoro molto importante quando l'individuo si trova in fase REM. Alla base di questa teoria vi è l'idea che il cervello sia portato a concludere di notte tutte le attività che non ha avuto il tempo di concludere durante il giorno. Secondo la RAT, i circuiti neurali che in azione all'interno del nostro cervello, presentano una falla laddove entrino in azione durante la fase di sonno REM, causando una mancanza di significato all'interno delle azioni che si palesano nella nostra mente durante la fase di sonno. Come questa teoria, ne esistono molte altre, sia a sostegno di quest'ultima, sia che confutano ciò che viene evidenziato qui sopra. Si può dire che l'aspetto più controverso di questa teoria risieda nel fatto che è stato dimostrato da alcuni studi che il sogno non è un'esclusività degli uomini, bensì esso si presenta anche in alcune specie animali.[29] Infatti, negli anni Cinquanta, lo scienziato francese Marcel Jouvet effettuò uno studio avente come principale scopo quello di scoprire se i gatti sognano.[30] Al fine di compiere il suo esperimento, Jouvet prese in esame un certo numero di gatti randagi, andando ad eseguire una complicata operazione chirurgica sul loro cervello, con lo scopo di inibire il meccanismo di blocco dei movimenti, il quale produce atonia durante la fase REM. In questo senso, lo scienziato avrebbe tolto agli animali il blocco del movimento, lasciandoli liberi di muoversi anche durante il sonno: laddove i gatti avessero sognato, allora il segnale sarebbe arrivato direttamente ai muscoli ed avrebbero iniziato a muoversi. Fin dalle prime fasi di questo esperimento gli fu evidente che anche i gatti sognano. Infatti, pochi minuti dopo essere entrati nella fase REM, i gatti sembravano svegliarsi di colpo, con occhi sbarrati (sebbene non vedessero), ed iniziare a muoversi mettendo in atto i loro sogni. Si è inoltre visto che i movimenti più frequenti riscontrati in questo esperimento risalgono a quelli che sono gli atteggiamenti tipici della vita dell'animale, come l'attacco, la difesa, lo stato di allerta e così via. Risultati alla mano, lo studioso Marcel Jouvet iniziò a maturare la convinzione che i sogni probabilmente servano come campo di prova di quelle che sono le situazioni comuni della vita degli esseri viventi, umani ed animali. Rispetto a quanto detto inizialmente, possiamo dunque dedurre che sia per gli umani, che per gli animali, i sogni rappresentano una

[27] *Ivi, p. 90.*
[28] *Ibidem.*
[29] *Ivi, p. 93.*
[30] *Ibidem.*

sorta di palestra virtuale all'interno della quale allenare le situazioni che si sono presentate precedentemente nella vita quotidiana, oppure quelle che probabilmente si verificheranno.

1.4 Raccontarsi: l'impronta autobiografica

C'è un momento nella vita di ognuno di noi, durante il quale avvertiamo il bisogno di raccontarci agli altri, possibilmente in un modo diverso dal solito. Il bisogno di raccontare ciò che si è vissuto, come si sono affrontate determinate situazioni, il bello e il brutto della vita e tutte le vicissitudini che ne conseguono, nasce nella cultura occidentale quasi in concomitanza con la presa di coscienza del fatto che la scrittura si fa carico della responsabilità di ovviare l'oblio della "dimenticanza" e ha dunque ha il compito di raccontare in prima persona quanto si è vissuto nel corso degli anni.[31] La tecnica autobiografica nasce dall'esigenza insita nelle nostre menti di raccontarci e di raccontare agli altri le nostre esperienze, i nostri viaggi, anzi, il nostro più grande viaggio: la vita.[32] Questa esigenza nasce fin dalla più tenera età, specialmente nei bambini di sesso femminile, nel momento in cui si è appresa l'arte della scrittura e si inizia a custodire il famoso "diario segreto". È sicuramente questa una delle prime forme di autobiografia che noi piccole donne iniziamo a comporre già in tenera età, annotando pensieri, emozioni, avventure, primi amori. Possiamo definire la nostra vita come un libro, che solo ed unicamente noi abbiamo la possibilità di scrivere e cambiare e gli altri di leggere. Così come le frasi di un libro, anche la nostra vita presenta una sintassi interna, che mette insieme, collega, tutte le esperienze, gli eventi, le emozioni che proviamo, in maniera tale da arrivare poi ad una conclusione in cui si cercherà il senso di ciò che si è vissuto. Noi menti narranti, siamo degli esseri che raccontano raccontandosi, siamo linguaggio e comunicazione, siamo attori ed autori della nostra vita. La tecnica autobiografica funge inoltre come valvola di sfogo, permettendo ai nostri pensieri ed alle nostre emozioni di scorrere liberi sulla carta e di esprimersi al meglio, facendo emergere il nostro lato più interiore. Il racconto di una vita non è opera semplice, bensì richiede molto impegno e molto coraggio, entrambi doti non sempre presenti in ognuno di noi. In particolare, il coraggio di parlare di sé nasce nel momento in cui siamo disposti ad usare la nostra pazienza per rovistare

[31] DUCCIO DEMETRIO, *Raccontarsi: l'autobiografia come cura di sé*, Raffaello Cortina Editore, 1996, p.9.
[32] ROBYN FIVUSH, TILMANN HABERMAS, THEODORE E.A. WATERS, and WIDAAD ZAMAN, *The making of autobiographical memory: Intersections of culture, narratives and identity*, International Journal of Psichology, 2011, 46 (5), 321-345.

all'interno della nostra vita alla ricerca di ricordi e momenti che hanno stravolto la nostra storia.

Lo scrivere di sé e, nello specifico, raccontare agli altri la propria vita, tende per la maggior parte del tempo a diventare un diario retrospettivo, all'interno del quale emergono la rappacificazione, la compassione, la malinconia, tutti sentimenti che aprono la nostra esistenza verso altri orizzonti e ci fanno guardare la nostra vita sotto un'altra prospettiva.[33] Il pensiero autobiografico nasce all'interno della nostra individualità, in un teatro in cui solamente noi siamo attori e solamente noi abbiamo la possibilità di scrivere il copione. È frequente che, in quest'opera introspettiva, nascano dubbi e ci si trovi ad auto-giudicare il proprio operato, chiedendosi se ciò che è stato fatto potesse compiersi in altro modo, se la nostra storia avesse potuto avere un altro finale. Al contempo questo processo ci dona la consapevolezza che oramai quella storia, la nostra storia, è quel che è. Questa consapevolezza ci aiuta in primo luogo ad amare la nostra storia di vita, in quanto primo ed ultimo dono che ci viene dato. In secondo luogo, questa consapevolezza funge anche da cura per la nostra mente ed il nostro corpo, rasserenandoci dalle ansie ed angosce quotidiane e facendoci respirare un po' di freschezza e leggerezza. Il raccontarsi e il raccontare diventano dunque forme di liberazione e ricongiungimento, essendo questo un processo che svuota e riempie allo stesso tempo, come se una vita uscisse da noi, ed un'altra entrasse. Infatti, quando ci raccontiamo, guardiamo con uno sguardo distaccato colui che agisce, creando quasi un altro *io*. Lo guardiamo agire, sbagliare, soffrire, gioire, ammalarsi, guarire: è come se la nostra vita fosse vissuta dalla nostra controfigura. Attraverso l'osservazione della nostra vita e dunque attraverso il racconto di noi stessi, cerchiamo il senso della nostra vita e della vita in generale. Iniziando questo percorso di scoperta di sé, si impara sempre di più dall'analisi della propria storia, si impara apprendendo da sé stessi e si inizia a coltivare la passione per la propria storia, che sfocerà in *passione autobiografica*.[34] Si inizia naturalmente dal racconto del passato, ma la vera cura arriva quando non più il passato, bensì il presente prende forma all'interno di quel teatro fatto di fogli e penne. È proprio questo teatro che diventa il luogo fertile per inventare nuovi modi di emozionarsi, di sentire, di osservare, di scoprire, fuori e dentro di noi. In questo caso, dunque, l'autobiografia non è soltanto un "tornare a vivere", ma è anche un incoraggiamento a continuare a crescere, ad esplorare, ad arricchirsi di emozioni e sensazioni. Questo ci aiuta sicuramente a vivere in maniera diversa e di certo più

[33] *Ibidem, p.11.*
[34] *Ibidem, p.15.*

intensa quelle esperienze che, per fretta o disattenzione, ci siamo persi negli anni e dunque a riviverle con maggiore intensità. Per questo possiamo definire l'autobiografia come un viaggio formativo, il cui diario di bordo è in continuo aggiornamento.[35] Lo psicoanalista James Hillman definisce l'attività terapeutica dell'autobiografia come "*un esercizio immaginativo, che recupera la tradizione orale del narrare storie; la terapia ridà storia alla vita*".[36] Questa attività terapeutica nasce già nell'antichità e nel pensiero occidentale, quando i primi filosofi e poeti iniziarono ad avvalersi del potere della scrittura per annotare le proprie memorie, sovente dettate ai loro scribi, in quanto questa pratica portava loro giovamento in una sorta di *pietas,* sentimento di affetto e profonda devozione, in questo caso di sé.[37] È come se questo esercizio di memoria corrispondesse dunque ad uno sfogo interiore, ad un lasciarsi andare. L'autobiografia che si sviluppò in seguito nel mondo precristiano delle arti dell'esistenza fa parte dell'insieme di quei provvedimenti aventi come scopo principale l'occuparsi di sé stessi a pieno titolo. La pratica autobiografica non si inserisce pertanto nelle pratiche cliniche in senso stretto, pur essendo stato studiato e sperimentato il suo potere curativo. Diventa indiscutibile, perciò, che la scrittura sia una medicina dell'anima e del corpo, grazie al potere della "*sperzonalizzazione*" che entra in scena quando si scrive un'autobiografia.[38] C'è l'elemento della spersonalizzazione dal momento in cui si è disposti a fare ricerca su sé stessi, andando ad analizzare profondamente la propria vita e la vita altrui adottando uno sguardo distaccato, uscendo dal personaggio che è l'attore principale di quella storia e guardandolo sotto prospettive differenti.

Lo studioso Oliver Sacks (2011) si è occupato di definire l'impatto della possibile perdita di memoria di un individuo, dicendo che: "*si deve cominciare a perdere la memoria, per capire che in essa consiste la nostra vita. Senza memoria la vita non è vita*".[39] Ciò che scrive Sacks è molto vero, ed infatti, il pensiero autobiografico prende forma per tenere insieme la vita, attraverso i ricordi e le esperienze insite nella memoria di ciascuno di noi. Il "ricordo dei ricordi" diventa un percorso di autoformazione, che parte dalla consapevolezza di ciò che si è vissuto e punta al rivivere ogni singolo momento e sensazione ad esso connessa. Ripercorrere la nostra vita attraverso l'ausilio dei ricordi ci permette di scoprire il nostro volto interiore, che viaggia con noi dal

[35] *Ibidem, p.16.*
[36] *Ivi, p. 17.*
[37] *Ibidem, p.43.*
[38] *Ibidem, pp. 55-56.*
[39] *Ivi, p. 58.*

giorno zero e che ci accompagnerà fino all'ultimo di essi.[40] È dunque fondamentale avere la possibilità di ricordare eventi, sensazioni, emozioni che ci hanno segnati durante il corso della vita. La memoria di questi eventi è strettamente connessa alle emozioni che associamo ad essi. Numerosi studi scientifici in ambito delle neuroscienze hanno dimostrato che laddove un evento sia collegato ad un'emozione o ad una reazione da parte dell'individuo, allora quasi sicuramente l'individuo in questione si ricorderà quell'evento. Quest'ultimo non sarà ricordato nei minimi particolari, ma l'emozione connessa ad essa inciderà in maniera predominante sulla forma che assumerà quel ricordo negli anni a venire. Spesso, quando un individuo è colpito da un ricordo, la prima emozione che lo pervade è lo stupore di essere ancora capace a ricordare. Questo perché molto spesso si crede di aver dimenticato certi attimi vissuti, e lo stupore di essere in grado di ricordarli ancora è paragonabile ad un incantesimo, come quando riascoltiamo una canzone dopo tanti anni e ci stupiamo di di come ancora ci ricordiamo le parole. I ricordi non smettono dunque mai di formarsi all'interno della nostra mente durante il corso della nostra vita; e noi scrivendo la nostra autobiografia e quindi trasformandoli in parole, è come se mettessimo in atto un'opera di traduzione del nostro libro interiore. Nell'immenso cassetto mentale dedicato ai ricordi immateriali, dobbiamo aprire una piccola parentesi legata ai ricordi materiali, ovvero a tutti quegli oggetti che vengono conservati con cura per anni ed anni. Ci seguono anche quando traslochiamo, e non potremmo immaginare una vita senza la loro presenza. Talvolta ci capita di dimenticarcene, e lo stupore che ci pervade quando li ritroviamo e ci ricordiamo degli aneddoti a loro collegati, è ancora una volta paragonabile ad un incantesimo. I ricordi, gli oggetti, le relazioni umane sono un alimento indispensabile per tutti gli individui, durante tutto il corso della loro vita e non soltanto negli ultimi giorni della loro vita, quando la memoria rovista nei meandri del passato per trovare le prove di una vita vissuta, trovandosi oramai di fronte ad un futuro monotono e relativamente breve.[41] È così che alla fine di una produzione autobiografica, ci troviamo innanzi ad una storia di vita vissuta, bene o male non sta a noi giudicarlo, composta da un intreccio di occhi, luci, gesti, corpi, suoni, penombre, figure, case, amori, sofferenze, gioie, pianti e risate, aerei, treni, cibi e tanto altro. Tutte queste componenti perdono ancora una volta la loro materialità e la loro consistenza, diventando simboli.

---

[40] JOSE MARIA SICILIANI; HERNANDO BARRIOS TAO, JOA CUESTA RIVAS, *The biographical approach of Duccio Demetrio: Two fundamental aspects,* Revista Lasallista de Investigaciòn – Vol. 16 No 2-2019

[41] *Ibidem, p.113.*

Lo studioso Manfred Schneider è stato uno dei primi sostenitori dell'affermazione che "*tutti abbiamo una biografia, e anche una matita*".[42] Questa affermazione evidenzia come ciascuno di noi ha dentro di sé una storia da raccontare, e avendo anche una matita, la possibilità di farlo attraverso gli strumenti che si ritengono opportuni. Sebbene sia vero che tutti siamo equipaggiati di una storia da raccontare, purtroppo al giorno d'oggi troppe persone soffrono ancora gravi disagi legati all'analfabetismo. È doveroso dunque per noi, sentirci in qualche modo privilegiati per poter raccontare ad altri la nostra storia. L'autobiografia, presentandosi come genere interamente democratico ed imparziale, dà voce a tutti ed ascolta tutti, e se dovesse incontrare individui che non posseggono i mezzi elementari necessari a compiere una scrittura di sé, allora essa si fa raccoglitrice di voci di sé individuali e corali. La capacità di scrivere e la consuetudine ad esercitare questa pratica non è scontata: si può essere abili lettori, senza essere autobiografi e divulgatori della propria storia.[43] L'autobiografismo è espressione di una cultura millenaria, apparsa nel momento in cui le prime forme di scrittura fecero la loro comparsa.[44] Il boom della scrittura privata si è verificato nel mondo occidentale straordinariamente nell'Ottocento e nel Novecento, grazie alla moda delle autobiografie di viaggio, coloniali, militari, sentimentali. Al giorno d'oggi questa pratica si presenta in declino non solamente a causa dell'invadenza delle telecomunicazioni e di internet, ma anche per l'esigenza di una messaggistica istantanea e per il famigerato potere della cancellazione immediata. L'autobiografia si presenta ad oggi come uno scrivere per l'altro e con l'altro, dal momento che le testimonianze cruciali della nostra vita vengono riportate certamente anche all'interno della nostra biografia. Attraverso la scrittura rielaboriamo il percorso della nostra vita, costruendo attorno a noi un mondo immaginario che ci sostiene e ci dona conforto, e che al contempo diventa la nostra casa. In questo modo portiamo in superficie la nostra creatività, collegandola alle nostre esperienze personali. Al contrario di ciò che si potrebbe pensare, l'autobiografia e la scrittura di sé non sono sempre veritiere al 100%, presentandosi al lettore con aspetti verosimili. Così come l'arte, la pittura, la poesia e la letteratura, anche la scrittura si preclude la possibilità di raccontare il verosimile al posto del vero in quanto

---

[42] *Ivi, p. 130.*
[43] *Ibidem, p.131.*
[44] DUCCIO DEMETRIO, *Tra gli interstizi della scrittura di sé. Del piacere di giocare con carta e penna nel corso della vita,* Studi di sociologia, Gennaio-Marzo 2008, Anno 46, Fasc. 1, TEMI IN DISCUSSIONE: ECRIRE 'ENTRE' / SCRIVERE 'FRA'. LA SCRITTURA TRA SCIENZE SOCIALI, FILOSOFIA E LETTERATURA, pp. 31-47; Published by Vita e Pensiero – Pubblicazioni dell'Università Cattolica del Sacro Cuore.

risponde a finalità assolutamente personali e tende dunque a rappresentare la miglior storia possibile, con lo scenario più limpido e privo di problemi.[45] Utilizzando questi strumenti narrativi, la scrittura di sé si presenta come lo strumento di cui il nostro inconscio e la nostra anima si dotano per raccontarsi e raccontare quel che hanno vissuto lungo il loro viaggio, una sorta di finestrino sul mondo attraverso il quale diventa possibile rivedere i paesaggi dove abbiamo trascorso attimi importanti della nostra vita.[46] Scrivendo di sé, è come se si tornasse parzialmente bambini, non solo perché la nostra mente è invasa da ricordi, ma anche perché durante la nostra infanzia ci viene insegnato, attraverso le "lezioni" quotidiane, come mettere in ordine la nostra vita. Facendo autobiografia è come se rimettessimo in ordine i nostri ricordi così come facevamo da bambini con i giocattoli dopo aver finito di usarli.

1.5 Il racconto nell'era di internet

Come evidenziato nelle pagine precedenti e come evidenziato da numerosi studi scientifici effettuati in ambito antropologico, raccontare rappresenta un aspetto fondamentale della vita umana, presente in ogni cultura e che presuppone un'interazione simbiotica fra colui che parla ed il suo ascoltatore. Questa interazione è infatti frutto di una mediazione iniziata già in età infantile, che permette al nostro cervello di riconoscere dei modelli all'interno di suoni, nelle forme della natura (un volto, una figura etc.) e nelle informazioni. Potremmo dunque dire che attraverso le storie noi esseri umani siamo in grado di dare un senso al mondo che ci circonda, per poi successivamente condividerlo con gli altri.[47] L'antropologia si occupa da decenni dello studio approfondito delle comunità composte da persone accomunate da una cultura e da tradizioni secolari. Questa disciplina si propone come scienza del racconto, nei termini in cui essa si occupa dello studio delle comunità, che altro non che gruppi umani accomunati da una cultura, la quale, così come le storie, si trasmette di generazione in generazione. La cultura, come le storie, permette agli individui di classificare il mondo che li circonda ed imparare a reagire alle varie situazioni che si porranno loro dinnanzi.[48] Tornando alle storie, tenendo conto delle suddivisioni interne e dei differenti modelli che vengono veicolati nelle nostre menti, possiamo dire che generalmente esse assumono un carattere universale. Sebbene ci sia questa

[45] *Ibidem, p.138.*
[46] *Ibidem, p.144.*
[47] FRANK ROSE, *Immersi nelle storie: il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice Edizioni, 2017, p.11
[48] MARCO AIME, *Pensare altrimenti: Antropologia in 10 parole,* add Editore, 2020, p. 16.

condivisione di tipo universale, le storie variano per la forma attraverso la quale vengono narrate ed in base alla tecnologia che si ha a disposizione. Ogni tecnologia porta, infatti, con sé una forma narrativa diversa, che si va a plasmare attorno alla storia e che ne condizionano poi la forma finale.[49] È evidente che nel corso degli anni la tecnologia abbia fatto passi da gigante, partendo dalla televisione, introdotta sui mercati negli anni '20, per sfociare poi nei social network, mezzo di comunicazione più sfruttato di sempre. Internet si presenta come una fonte inesauribile di informazioni, una forma di comunicazione camaleontica ed *immersiva*, all'interno della quale milioni di utenti passano ore ed ore della propria giornata con lo scopo di esaurire, anche solo in parte, la loro sete di conoscenza. Sotto l'influenza di internet sta emergendo un nuovo tipo di narrazione, che si svolge principalmente su più piattaforme in maniera simultanea e non più sequenziale: si tratta di una forma di narrazione partecipativa, nella quale gli utenti si immergono e vengono catturati più a lungo di una classica fiaba o puntata di una serie tv.[50]

1.5.1 Evoluzione del racconto: dalle storie alle stories

Nel corso degli anni le evoluzioni in ambito tecnologico hanno condizionato ed influenzato la vita degli individui. Esse hanno avuto un notevole impatto su diversi ambiti della vita sociale ed interiore delle persone, tra cui aspetti molto profondi come l'arte del raccontare storie ed il piacere di raccontarsi. Si è passati da una forma di narrazione naturale, semplice ed intuitiva, ad una forma di narrazione veicolata tramite piattaforme sociali che, nel caso delle *Instagram stories*, riducono la durata della narrazione a 15 secondi. I social network sono diventati la nuova piattaforma attraverso la quale gli individui si raccontano, postando foto, video e *stories* che li inquadrano all'interno delle loro abitazioni, durante le loro vacanze o sul posto di lavoro. In questo modo, gli *users*, individui le cui età che vanno generalmente dai 18-20 anni in su e che utilizzano i social come mezzo di divulgazione, si raccontano a milioni di utenti, potenzialmente sconosciuti, esponendosi in prima persona e raccontando le loro esperienze di vita quotidiana. Queste piattaforme rappresentano sicuramente un vantaggio dal punto di vista dello spettro di azione che esse occupano, essendo capaci di raggiungere utenti che si trovano dall'altra parte del pianeta e, soprattutto, prediligendo forme di condivisione "a ragnatela". I social network quali Instagram, Facebook per citare i principali, sono da anni i nuovi mezzi di auto-

[49] *Ibidem, p.12.*
[50] *Ibidem, p.13.*

narrazione e consentono a sempre più utenti di condividere attimi e scorci della propria vita con milioni di persone. Al contempo essi hanno una forte funzione divulgativa, proponendosi come mezzo di condivisione di storie e racconti, in maniera di certo non convenzionale e molto lontana dalle narrazioni che venivano fatte attorno al focolare, ma non per questo meno efficaci.

L'impatto che i social network hanno avuto nelle nostre vite è stato importante, a tal punto da apportare cambiamenti e novità non solo all'interno della sfera sociale delle persone, ma anche all'interno di quella lavorativa. Queste piattaforme infatti, sono state in grado di far emergere nuove opportunità lavorative attraverso il loro utilizzo. Come conseguenza, sono emerse figure quali gli *influencer*, i quali hanno saputo sfruttare a pieno l'onda di condivisione e promozione che queste piattaforme sono in grado di offrire. Si tratta di persone che lavorano raccontando la storia della propria vita sui social, condividendo ogni singolo attimo della propria giornata con milioni di utenti. Figure di spicco come Chiara Ferragni, prima *influencer* all'interno della storia dei social network, spopolano all'interno di queste piattaforme, trasformando la propria vita in una puntata di una serie televisiva giornaliera. Questi personaggi, infatti, costruiscono una storia a partire dalla propria vita quotidiana, facendo in modo che milioni di persone restino in attesa di una carrellata di *Instagram Stories* che li aggiorni sui nuovi avvenimenti e sulle novità della giornata. Proprio come in un film di successo o in una serie televisiva, queste persone diventano "attori" della propria vita, guadagnando sulla base dei messaggi che riescono a veicolare sulle piattaforme sociali. Un'altra implicazione importante che deriva da questa evoluzione e in ambito tecnologico, e nello specifico, dal boom dei social network, è sicuramente la funzione partecipativa che essi hanno aggiunto alle tecniche narrative tradizionali. I social network rendono possibile l'interazione immediata fra l'ascoltatore ed il divulgatore (in questo caso si tratta degli altri utenti e degli *influencer*), accorciando la distanza che di norma si crea nel racconto delle storie in maniera tradizionale. In questo modo l'utente è in grado di interagire in maniera diretta con la storia in questione, esponendo le proprie critiche e/o i propri complimenti, cosa che di norma non avviene quando una storia ci viene raccontata di persona. Possiamo dire che l'interazione partecipativa che nasce dietro ad uno schermo faccia "cadere" una parte degli scrupoli che di norma stanno alla base dell'esposizione del proprio pensiero. Questo rende la comunicazione e l'interazione di certo più diretta e sincera, sebbene in alcuni casi questa eccessiva libertà tenda ad assumere connotati negativi.

CAPITOLO 2: DIARIO DI VIAGGIO – IL PROGETTO *"STROLLING AROUND THE WORLD"*

2.1 La letteratura di viaggio

La letteratura di viaggio nasce come genere letterario volto alla narrazione del viaggio, delle motivazioni dello spostamento e delle emozioni provate dal viaggiatore. Il suo compito è quello di illustrare gli eventi, le sensazioni e gli eventi, ovvero ciò che accade all'individuo/protagonista mentre si trova in un paese straniero o comunque in un luogo a lui poco familiare. La narrazione di viaggio può anche assumere la forma del cosiddetto "diario di viaggio". Questa tipologia di narrazione non sempre fa riferimento a ciò che prova il viaggiatore-narratore, e spesso tende volentieri a rintracciare una certa oggettività, specialmente nei resoconti di viaggio risalenti all'epoca settecentesca ed ottocentesca, caratterizzata da un pensiero razionale, cosmopolita e antropocentrico. Nel periodo del romanticismo, invece, emerge una maggiore tendenza emotiva ed una percezione emotiva del viaggiatore e dei suoi pensieri. Questa produzione letteraria consiste in testi o narrazioni che presentano aspirazioni, dignità e spessore artistico ed aventi come oggetto una o più esperienze legate al viaggio, vissute dall'autore e motivate da desideri di conoscenza o esigenze di diversa natura. I racconti delle terre lontane e dei luoghi inesplorati erano già consuetudine nel periodo greco e latino, ma l'origine primaria di queste narrazioni era collegata ai racconti di mercanti e marinai, i quali spesso abbellivano ed arricchivano le loro narrazioni con notizie bizzarre e poco realistiche. Si pensa che il primo reportage di viaggio fu *"Il Milione"*, che Marco Polo scrisse in collaborazione di Rustichello da Pisa intorno al 1300, all'interno del quale egli descrive il suo viaggio e il soggiorno nella Cina dei Mongoli, alla corte di Kublai Khan.[51] Nelle epoche seguenti, la letteratura di viaggio conosce un maggiore successo grazie alla diffusione del Grand Tour, ossia il viaggio verso altri paesi (di norma europei e spesso verso l'Italia) che avevano come obiettivo quello di diffondere la conoscenza dell'arte e dell'architettura del passato. Questi viaggi venivano intrapresi dagli eredi delle famiglie nobili in quanto solo attraverso l'apprendimento e la conoscenza di questi *saperi* era possibile accedere all'alta società.

[51] LUCA CLERICI, *Letteratura di viaggio italiana,* Fascicolo 3, luglio- settembre 2002, Società editrice il Mulino, Bologna.

La tradizione della narrazione del viaggio è poi proseguita negli anni, non esaurendosi mai del tutto e mantenendo una certa importanza all'interno della vita di ciascuno di noi.

Nel corso degli anni la narrazione sotto forma di diario si è evoluta, trasformandosi da scrittura cartacea a scrittura digitale. In questo senso, i diari di viaggio hanno presto incontrato la loro forma digitale all'interno dei blog e dei social network, sfruttando a pieno l'ondata innovativa dell'arrivo di internet. In generale, il blog, letteralmente *web-log*, ovvero "*diario in rete*", si presta perfettamente a quella che è l'esigenza principale dello scrittore, permettendo di condividere esperienze in maniera rapida ed immediata, e donando la possibilità di collegare la forma testuale a contenuti multimediali come foto e video. Il fenomeno dei blog ha iniziato ad emergere alla fine degli anni '90 in America, per poi arrivare al boom mediatico nei primi anni 2000, godendo di una grande fortuna dal punto di vista comunicativo in quanto ritenuti di fondamentale importanza all'interno dei rapporti sociali. Ad oggi questo strumento comunicativo viene utilizzato da un largo numero di aziende e professionisti che si sono avvicinati a queste piattaforme per promuovere le proprie attività e prodotti. È in questo modo che si è progressivamente passato da una narrazione cartacea sotto forma di diario (personale o di viaggio) ad una narrazione digitale in grado di condividere contenuti in maniera semplice ed immediata. Attorno a queste piattaforme si sviluppano spesso delle community formate da utenti che leggono e commentano i contenuti condivisi sui blog e che sono l'anima vera e propria di questo strumento digitale. Essendo la creazione di un blog un procedimento piuttosto semplice e richiedendo un tempo limitato, la diffusione di questo strumento comunicativo continua ad aumentare di giorno in giorno. In un mondo in cui si tende ad essere iper-connessi e sempre con il telefono a portata di mano, durante il mio tirocinio e con l'appoggio dei miei tutor aziendali, abbiamo voluto unire l'immediatezza di internet con la tradizione del diario di viaggio, dando vita al progetto "*Strolling Around the World*".

2.2 Il progetto

Come è emerso nel capitolo precedente, il desiderio di raccontarsi e raccontare le proprie esperienze fa sì che nel corso della propria vita vi sia una propensione alla scrittura, partendo dal "diario segreto" per arrivare, in alcuni casi, ad autobiografie vere e proprie. Queste premesse sono alla base del progetto "*Strolling Around The World*", un diario di bordo sotto forma di app sviluppata dal team di marketing della

società tedesca SMaBiT che ha, tra i suoi obiettivi, quello di promuovere la scrittura digitale in un ambito specifico come quello del viaggio e dello spostamento, sfruttando la tecnologia e l'immediatezza. Al bisogno di raccontare si affianca inoltre quello di ricordare, oramai sempre più presente nelle nostre menti e sempre più digitalizzato. SMaBiT GmbH è un'azienda internazionale con sede a Berlino, Torino e L'Avana che opera nel campo della *building automation* progettando e sviluppando soluzioni hardware e software sia per aziende sia per clienti privati. L'azienda viene fondata nel 2018 a Berlino, portando con sé più di 50 anni di storia, tradizione e competenze, dell'azienda torinese Bitron Video. Al fine di potenziare le competenze e lo spettro d'azione, oltre alle sedi di Berlino e Torino, SMaBiT apre nel 2019 la sede di Cuba, a L'Avana, dove risiede il team di sviluppo hardware e software e dove vi è una forte collaborazione con l'ambiente universitario locale.

Oltre alle competenze tecniche, SMaBiT ha sviluppato conoscenze approfondite nell'ambito del marketing e della comunicazione, che hanno portato alla creazione di un reparto marketing interno all'azienda in grado di seguire tutte le fasi di vita di un prodotto, dalla sua ideazione alla sua immissione sul mercato. Al fine di offrire a terzi servizi come la realizzazione di loghi, brochure, cataloghi, allestimenti, stampa 3D e app personalizzate, il 2 luglio 2020 nasce .Comunica, studio di comunicazione specializzato sui piccoli commercianti e aziende locali radicate nel territorio italiano.
La filosofia di .Comunica si contrappone a quella della maggior parte delle agenzie di comunicazione orientate verso grandi aziende multinazionali, con un basso livello di personalizzazione e poca attenzione nei confronti del cliente. Dall'unione tra competenze tecniche e creative di SMaBiT nasce *"Strolling Around the World"*, il primo blog di viaggio sotto forma di app.

2.2.1 La nascita, le prime idee e la sua identità

Il 19 ottobre 2019 nasce per la prima volta il desiderio di realizzare un blog di viaggio per raccontare aneddoti, curiosità ed esperienze legate ad una particolare tipologia di viaggio che è quello di lavoro, che però può trasformarsi anche in un viaggio di piacere quando, tra una riunione ed un decollo, c'è giusto il tempo per vedere quel famoso monumento o quella celebre piazza. Il nome *"Strolling Around the World"*, letteralmente "passeggiando attorno al mondo" evoca il movimento lento e cadenzato della passeggiata, che permette di scoprire ed osservare il mondo con calma, senza fretta, assaporandone ogni minimo dettaglio. Nel corso dei mesi il progetto evolve in stretta connessione con la consapevolezza che ogni individuo nel corso della vita è

portato a viaggiare (per svago o per esigenze di diversa natura) e che vi è una stretta connessione fra il viaggio e la relativa narrazione di esso. In seguito a queste evoluzioni e nuove idee, "*Strolling Around the World*" diventa quindi una vera e propria app di viaggio, un diario di bordo dove colui che viaggia può vedere e salvare i propri itinerari, le foto, i video, gli audio, scrivere impressioni oppure appuntare suggerimenti. Un diario di bordo strettamente personale, in cui tuttavia è possibile, laddove l'utente lo desideri, condividere i contenuti, anche solo in parte, e suggestioni con la community, rispettando la privacy e la volontà degli utenti.

Grazie all'utilizzo della tecnologia GPS, funzione che l'utente è libero di attivare e disattivare in qualsiasi momento, viene tracciato l'itinerario percorso dall'utente sia a livello giornaliero sia complessivo. In questo modo, oltre a di tener traccia del percorso effettuato è possibile vedere il "disegno" che questo percorso fatto di passeggiate, spostamenti su mezzi di trasporto, ha dato vita e portarselo dietro come bagaglio culturale del viaggio in sé. Infatti, ciascuno di noi camminando, o meglio, passeggiando, è come se creasse un disegno più o meno intrecciato, che va dal punto di partenza al punto di arrivo. Questa funzione dell'applicazione permette dunque all'utente di visionare il proprio disegno e soprattutto di portarselo dietro come bagaglio culturale del viaggio in sé. Il concetto del ricordo e quello del viaggio si trovano spesso in stretta correlazione fra di loro, e questa applicazione vuole andare a colmare sia il desidero di ricordare, sia la volontà di immortalare nell'immediato un momento, un luogo, un'azione, un profumo. Spesso viaggiando non si riescono ad osservare tutte le peculiarità che un dato luogo o una data città propongono e vi è sempre il rischio che qualcosa ci sfugga. Anche sotto questo punto di vista *"Strolling Around the World"* vuole aiutare l'utente ad ovviare questo tipo di "dimenticanze" offrendo la possibilità di fissare sulla mappa un luogo davanti al quale si passa e che però non si ha tempo di visitare. Il viaggiatore, quindi, è come se si annotasse l'attrazione da non perdere alla prossima visita di quel dato luogo

A causa delle numerose attività che l'azienda doveva portare a termine, il progetto *"Strolling Around the World"* è rimasto parzialmente in stand-by fino all'inizio del mio tirocinio, durante il quale mi sono state affidate attività relative a questa app. Infatti, siccome non è stato possibile far avanzare l'applicazione sia in termini concettuali, sia in termini fisici, ovvero di programmazione informatica, a marzo 2021 quando ho intrapreso il mio stage presso SMaBiT, svolgendo le mie attività presso il dipartimento di marketing e comunicazione dell'azienda, mi è stato chiesto di riprendere le fila del discorso di "*Strolling Around the World*". Durante i primi giorni, dopo aver conosciuto

il giovane team di marketing dislocato tra Berlino, Torino e L'Avana mi sono state spiegate e chiarite le idee e le motivazioni che avevano portato all'ideazione dell'app di viaggio e quello che era il mio compito, ovvero tradurre le idee e i concetti in flussi logici e dar loro un volto che avrebbe poi portato alla progettazione e alla realizzazione dell'applicazione definitiva. Mi è stato anche chiesto di valutare, quindi implementare l'app con funzioni aggiuntive, in caso queste fossero emerse durante il mio lavoro. La prima che aggiunto è stata quella di poter redigere una lista dei capi da mettere in valigia, con la possibilità di spuntare gli articoli presenti e fare il checkup finale. Questa funzione è stata pensata partendo dalla consapevolezza che ognuno di noi, prima del viaggio prepara una lista dei capi e degli oggetti da inserire in valigia, probabilmente per timore di dimenticare qualcosa. Considerando questa abitudine e la stretta relazione fra l'applicazione ed i viaggi, mi è sembrato opportuno inserire questa funzione all'interno dell'applicazione in modo tale da rendere più completa la user experience. Dopo la fase di braingstorming, dove appunti, schizzi a matita su fogli di carta hanno fatto da padroni, sono passata a quella di progettazione e il software scelto per iniziare a disegnare le schermate dell'applicazione è stato Canva, piattaforma creativa che permette all'utente di personalizzare le grafiche del proprio progetto, inventarne di nuove, fornendo al contempo un'interfaccia semplice ed intuitiva. Una scelta che, col passare del tempo è stata quella giusta, poiché questa piattaforma mi ha permesso di fare i primi disegni concettuali in maniera semplice ed efficace, pur non essendo esperta di grafica e progettazione.

Durante il tirocinio mi sono concentrata sulla definizione del concept, sulla progettazione delle schermate dell'applicazione e infine sulla loro realizzazione dal punto di vista grafico. Le attività svolte possono essere suddivise in tre micro fasi. La prima fase, durante la quale è stato svolto un dettagliato lavoro di brainstorming annotando spunti, idee, motivazioni, obiettivi, ragionando sul posizionamento di mercato e relativo modello di business, ha portato definizione del concetto definitivo dell'applicazione e delle funzioni offerte. La seconda fase, in cui i concetti e i flussi logici hanno preso forma arrivando alla progettazione delle schermate dell'app e all'interfaccia web a supporto dell'app quando questa viene utilizzata su computer. La terza fase, durante la quale il materiale da me realizzato è stato condiviso con il resto de team per poter poi arrivare alla versione definitiva dell'app. andiamo ora ad approfondire le varie fasi, attraverso l'ausilio del materiale realizzato.

2.3.1 Fase I: dal brainstorming al concept dell'app

In questa prima fase è stato fondamentale partire dalle idee e dalle motivazioni sottese al progetto e da tutto ciò che fio ad allora era stato creato, per capire il contesto e orientare le mie attività. Per "*Strolling Around the World*" erano già stati definiti i concept grafici del logo e del nome (Figura 2.1) e relativi campi di applicazione. Quando si deve creare un'identità che sia per un'azienda, un prodotto specifico, un servizio o per un'applicazione come in questo caso, l'elemento da cui si parte è il logo. Questo insieme di simboli, colori, forme e significati che ha il compito tutt'altro che banale di esprimere in una sola immagine l'essenza della realtà che rappresenta. Dietro ogni logo, infatti, ci sono ore di studio e ricerche approfondite. Un logo deve riuscire a identificare in modo univoco la realtà che rappresenta, esprimendo valori morali attraverso forme e colori. Deve essere memorabile e in proporzioni tali da renderlo scalabile e adattabile a diversi supporti: carta stampata, sito web, app, gadget pubblicitari. Con queste attività si definisce l'identità visuale ovvero tutto cil che va a comporre l'immagine che un brand o un'azienda ha intenzione di mostrare, dal punto di vista visivo. I colori scelti per la realizzazione del logo di "*Strolling Around the World*" sono quelli tipici del viaggio e dell'atmosfera che si vive durante i vari momenti della giornata, come per esempio quello dell'alba e del tramonto. I colori e le forme poi riprendono che quelli che sono gli ambienti che ricordano il viaggio e la scoperta, colline che diventano arcobaleni, sotto un sole tenue evocando sensazioni di calore, libertà e spensieratezza. Il font del logo è stato attentamente scelto in base alla coerenza con il logo al quale si sarebbe dovuto combinare. Il font Moderna, infatti, è caratterizzato da tratti curvilinei, ideali per rievocare l'idea del movimento.

Figura 2.1- IL LOGO

Di seguito andremo ad illustrare più nel dettaglio i vari passaggi e le varie componenti che vanno a definire l'identità visuale di "*Strolling Around the World*". Il concetto di questa app, rappresentato attraverso la sua identità visuale, si basa su quei ricordi che ogni individuo possiede sui viaggi vissuti. In questo caso si allude al tema paesaggio,

parte attraente e qualificante di ogni viaggio, insomma ciò che rimane latente, la prima cosa che raccontiamo, descriviamo o sulla quale ci confrontiamo a seguito di un viaggio. Si è partiti inoltre dalla consapevolezza che ogni individuo scatta foto del paesaggio, cercando di immortalare l'atmosfera che si respira in quei luoghi. Proprio all'interno del paesaggio germogliano la cultura, i costumi, le peculiarità di luoghi e tradizioni, popoli e lingue. A questo punto si è voluto, sin dalla creazione del logo, ricreare un paesaggio basato su colline colorate, che rappresentano sogni, destinazioni, esperienze, diversità e avventura soprattutto. "*Strolling Around the World*" è gioia, curiosità, avventura, mondi da scoprire ed emozioni da vivere a pieno. La tavolozza dei colori scelti per il logo, ed in generale per l'identità del progetto, esalta questi significati, ci sono colori freddi e caldi perché con "*Strolling Around the World*" si può viaggiare ovunque, dai Caraibi con le loro spiagge ed il sole, alla neve ed al clima invernale (Figura 2.2- 2.3).

Figura 1.2 – L'identità visuale

Figura 2.3- I font ed i colori

Anche la tipografia principale riflette questo carattere inquieto, al contempo moderno, che caratterizza ogni viaggio ed ogni nuova passeggiata verso luoghi non ancora esplorati. La forma circolare del logo (vedi figura 2.2) allude alla sfera del mondo, perché grazie a questa app si scoprono paesaggi, si instaurano amicizie, si vivono esperienze peculiari in prima persona, passeggiando in ogni angolo del nostro pianeta. Tutte queste caratteristiche vanno a chiarire ed al contempo semplificare quello che è stato il processo di ideazione e successiva creazione dell'identità visuale di "*Strolling*

Around the World". A seguito dell'individuazione dei caratteri principali dell'identità, si è proseguito alla creazione di tutto quello che compone la cornice del progetto, come bigliettini da visita, carta intestata, borracce, magliette. (Figure 2.4-5-6).

Figura 2.4- I biglietti da visita

Figura 2.5- I gadget (1)

Figura 2.6- I gadget (2)

Attraverso queste creazioni è possibile visionare in anteprima quello che sarà l'effetto visivo finale del logo, trasportato sul merchandising, in maniera tale da poter effettuare eventuali modifiche ove e se necessario. A questo punto, dunque, si può ritenere concluso il processo che ha portato alla creazione dell'identità visuale di "*Strolling Around the World*".

Durante il lavoro di brainstorming sono emersi i valori ed i concetti cardine che si volevano far trasparire all'interno delle schermate e quindi dell'applicazione. La passione per il viaggio (mai come ora, dopo un anno di immobilità), l'immersione in una nuova cultura ed in una nuova lingua, il bagaglio culturale che ci si porta dietro a seguito di un viaggio, la volontà di ricordare questo tipo di esperienze e la passione per il movimento (fisico e non). L'immediatezza, la velocità, la semplicità.

Una volta definiti questi aspetti, ho iniziato a pensare a quello che sarebbe stato l'iter dell'utente all'interno della nostra applicazione. Ho immaginato quindi una sezione dedicata all'autenticazione e creazione del profilo utente tramite username e password, una dedicata agli aspetti della privacy ed una relativa alla funzione GPS che comparissero al primo accesso sull'app. una volta effettuato l'accesso ho pensato alle

funzioni che potessero migliorare la fruibilità ed i servizi offerti dall'applicazione, come la possibilità di creare la lista degli articoli da portare con sé, l'elenco dei ristoranti e attrazioni nonché un'area dedicata all'itinerario vero e proprio, arricchito di foto, audio, video, appunti. Siccome uno dei concetti di "Strolling Around the World" è proprio l'immediatezza, ho pensato che sarebbe stato utile aggiungere la possibilità di stampare una foto in formato Polaroid nel momento in cui viene scattata, tramite una funzione dedicata dell'app che trasmette l'immagine direttamente alla stampante Bluetooth tascabile. Durante un confronto con il resto del team è emersa l'esigenza di rendere l'app fruibile, oltre che da cellulare, anche da dispositivi come computer e tablet. Per questo motivo si è pensato di realizzare un sito web a supporto dell'app strutturato come blog, per rievocare ancora una volta il tema del viaggio.

2.3.2 Fase II: l'app prende forma

In questa seconda fase mi sono occupata di tradurre i concetti in immagini, realizzando le schermate dell'app e del blog a lei collegato. Come prima schermata dell'applicazione ho voluto inserire la pagina del login utente, con possibilità di registrazione nel caso di primo accesso. Il layout immaginato per questa sezione riprende molto il tema del volo e della partenza, partendo dal presupposto che l'utente scarichi l'applicazione sul proprio dispositivo in un momento antecedente la partenza (Figura 2.7).

Figura 2.7- Schermata di login

La pagina successiva a quella del login è quella relativa all'accettazione dei termini e delle condizioni di utilizzo, alla normativa privacy ed al funzionamento dell'app tramite tecnologia GPS. Questa funzione, come anticipato, può essere attivata e disattivata in qualsiasi momento dall'utente, in modo tale da tutelarlo il più possibile e renderlo sicuro durante la sua esperienza con la nostra applicazione. Laddove l'utente decida di attivare il segnale GPS, l'applicazione si opererà al fine di tracciare

il percorso svolto durante la giornata e di posizionare sulla mappa eventuali foto, note vocali, appunti, che l'utente ha deciso di registrare e portare con sé, posizionandole nel punto esatto dove sono state fatte. Se l'utente decide invece di non scattare foto e di non utilizzare nessun'altra funzione oltre quella di tracking, allora sulla mappa presente all'interno dell'app, risulterà solamente il percorso, o meglio il disegno che egli ha prodotto nel corso della giornata o nelle ore che ha trascorso in un determinato luogo (Figura 2.8).

Figura 2.8- Schermata di tracking

Fra l'insieme delle prime schermate che hanno preso forma, abbiamo pensato di inserire anche la funzione di pianificare la lista degli oggetti e dei capi da inserire all'interno della valigia. Questa si presuppone sia una delle fasi iniziali dell'utilizzo dell'app in relazione ad un viaggio. Come evidenziato nelle pagine precedenti, siamo partiti dalla consapevolezza che ogni individuo che viaggia, almeno con una frequenza inferiore alla quotidianità, abbia bisogno di appuntarsi da qualche parte le cose che deve portare con sé, per paura di dimenticarne qualcuno. Durante la progettazione di queste schermate in particolare, abbiamo voluto immedesimarci nell'utente e immaginare di trovarci al suo fianco nella fase di preparazione del bagaglio. Proprio per questa ragione abbiamo voluto riportare l'immagine dell'armadio e poi successivamente quella della valigia, in una sorta di transito che permette all'utente di riempirla con serenità e senza aver paura di dimenticanze di ogni genere. Questa funzione, come le altre, può essere inibita laddove l'user non necessiti di questo accessorio aggiuntivo, attraverso un semplice click sul bottoncino "salta" (Figura 2.9).

Figura 2.9- Schermata Valigia

Come schermata successiva a quella soprindicata, abbiamo creato una vera e propria lista, sotto forma di elenco puntato, degli oggetti e dei capi che l'utente si è appuntato di mettere in valigia. Questo elenco potrebbe potenzialmente tornare utile nel momento del rientro a casa, per controllare di aver preso tutto e non aver dimenticato nulla nella struttura dove si è soggiornato.

Il layout della home page è stato ideato partendo dal concetto che sta alla base di "*Strolling Around the World*", concepita come app di viaggio e come diario personale di bordo. Partendo dal concetto di diario, infatti, abbiamo suddiviso le varie sezioni in giorni della settimana, all'interno dei quali vengono registrate le varie attività (percorso, foto, video, etc.). In questo modo, tutti i giorni messi insieme compongono un unico grande capitolo, e leggendoli in ordine si segue la storia del protagonista di quel viaggio, attraverso le foto che ha scattato, i rumori che ha registrato e le parole che ha annotato (Figura 2.10). Nella parte alta di questa schermata appare il giorno corrente di viaggio, con in evidenzia le varie funzioni pronte ad essere utilizzate. Sempre nella parte alta ma a sinistra, vi è un menù a comparsa che permette all'utente di aprire altre funzioni, delle quali parleremo nelle prossime righe.

Figura 2.10 – Layout homepage

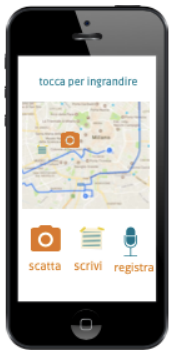

Figura 2.11- Funzioni attive

Nel caso in cui si volesse ingrandire la sezione dedicata alla giornata "attuale", si è pensato di proporre un layout leggermente diverso, ma comprensivo di tutte le funzioni dell'applicazione. Questa schermata potrebbe anche essere visualizzata una volta bloccato il telefono, per risparmiare batteria, pur sempre mantenendo l'applicazione in esecuzione (Figura 2.11).
Come evidenziato nelle righe precedenti, in alto a sinistra della schermata principale abbiamo inserito un pulsante che consente l'acceso ad un menù a tendina, all'interno del quale troviamo diverse funzioni annesse allo scopo principale dell'applicazione (Figura 2.12).

Figura 2.12- Schermata menù laterale

In quest'area troviamo la sezione "Il tuo diario", dove è possibile visionare nuovamente le attività svolte durante i giorni del viaggio in questione. Vi sarà dunque un sommario delle varie esperienze ed attività che sono state svolte nei vari viaggi, comprensivo di percorsi, foto, video, registrazioni audio etc. Sotto la sezione "Il tuo diario", troviamo la sezione dedicata ai "Ristoranti": in quest'area il mio desiderio è quello di promuovere e dare una spinta all'economia locale, attraverso la possibilità di collaborare con i ristoranti del luogo. L'app offre infatti la possibilità ai ristoratori locali

di promuovere il proprio locale attraverso delle attività di sponsorizzazione, visualizzabili all'interno dell'applicazione sotto forma di pop-up personalizzati e personalizzabili. In questo modo l'applicazione si trasforma in una vetrina per la ristorazione locale, danneggiata notevolmente a seguito della pandemia di Covid-19. Per l'utente risulterà inoltre molto più rapida la ricerca di un ristorante dove andare a mangiare, ricevendo direttamente notifiche e risparmiando tempo prezioso, spendibile per la visita di attrazioni e luoghi. In alcuni casi, laddove il ristorante acconsenta a questo tipo di promozione, si potrebbe predisporre una scontistica riservata a coloro che raggiungono il ristorante tramite consiglio di "*Strolling Around the World*". Infine, in questa sezione si potrebbe inserire anche un'area dedicata ai feedback per il ristorante, compilabile direttamente tramite l'app, laddove l'utente restasse piacevolmente colpito del ristorante e volesse consigliare ad altri viaggiatori di assaporare i piatti tipici del luogo o di qualche ristorante. Passando invece alla penultima funzione presente nella schermata del menù a tendina, possiamo individuare la sezione "Leggende", in quanto inizialmente vi era stata l'idea di inserire in quest'area dell'applicazione storie ed aneddoti tipici del posto, leggende antiche, storie metropolitane e così via. Questa funzione uscirà in una versione successiva dell'applicazione e avrà come obiettivo principale quello di implementare ancora di più l'esperienza dell'utente e accrescere il suo bagaglio culturale comprensivo delle conoscenze che avrà appreso prima, durante e dopo il viaggio. Come ultima, ma non meno importante, abbiamo la sezione dedicata al profilo personale dell'utente. In quest'area sarà possibile apportare tutte le modifiche necessarie a rendere il profilo più coerente possibile con l'immagine che il viaggiatore vorrà condividere di sé, come per esempio, nome utente, foto profilo, mail collegata, password, consenso all'utilizzo di GPS, impostazioni delle notifiche, suoni etc. All'interno di questa sezione abbiamo pensato di inserire, inoltre, una raccolta/sommario dei viaggi, da noi chiamati "passeggiate", svolti dall'utente. In questo modo egli avrà un accesso diretto a tutti i suoi viaggi ed alle foto, video, percorsi, etc. (Figura 2.13).

Figura 2.13- Schermata del profilo utente

Conclusa la progettazione delle schermate dell'app sono passata a quelle del blog, ovvero l'interfaccia web che consente di accedere agli itinerari registrati nell'app anche tramite computer. Sebbene "*Strolling Around the World*" nasca come applicazione per cellulare, durante le attività iniziali di definizione delle sue caratteristiche è emersa l'esigenza di creare una sezione web, istituita come blog di viaggio accessibile tramite pc o tablet. Il blog di viaggio vive grazie alla condivisione delle esperienze registrate sulla versione mobile, e dal bacino di utenza che negli anni si creerà. Gli utenti avranno la possibilità di decidere se condividere uno o più viaggi, tutte le attività che hanno svolto o solamente una parte, etc. In questo modo si è voluto tutelare l'utente stesso, permettendogli di avere il pieno controllo sul proprio profilo e sui contenuti da lui prodotti e raccolti. Allo stesso tempo, agli utenti sarà permesso di tenere privato il proprio profilo e di non condividere alcuna esperienza se lo desiderano. Questa funzione potrà essere abilitata oppure inibita in qualsiasi momento. Passiamo ora a vedere le schermate iniziali del blog, progettate inizialmente sotto forma di feed a griglia, all'interno del quale il focus è sulle immagini, protagoniste assolute in queste prime pagine. Come possiamo osservare in Figura 2.14, il feed della home page del blog è principalmente caratterizzato dalla presenza di immagini, volutamente messe in primo piano in quanto rappresentano la forma più frequentemente utilizzata nell'ambito della condivisione di un viaggio o di un'esperienza. Le immagini che vanno a comporre il feed della homepage sono alcune delle immagini che gli utenti hanno deciso di condividere e forniscono dunque un link diretto alla pagina del "blogger" in questione. Come si può notare, la home page del blog di "*Strolling Around the World*" presenta caratteristiche simili ed uno stile coerente con quella che è l'interfaccia dell'app. Possiamo infatti notare in alto a sinistra la presenza del medesimo menù a tendina, sopracitato per l'applicazione. In alto al centro troviamo il logo, il quale avrà annessa la funzione di far ritornare l'utente alla home page

attraverso un click. Alla sua destra troviamo la sezione dedicata al profilo dell'utente, all'interno della quale fare accesso e visualizzare le proprie impostazioni e pubblicazioni.

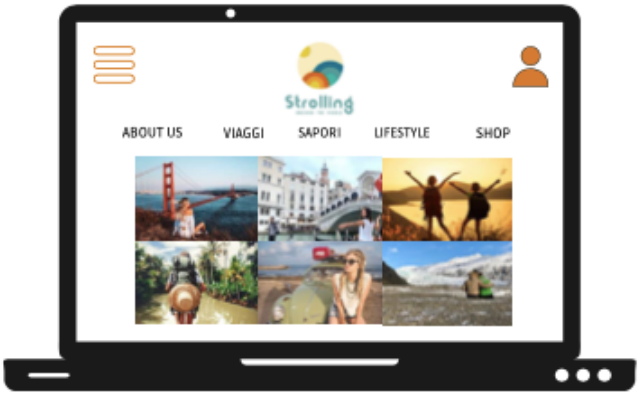

Figura 2.14- Layout blog

I contenuti del blog sono stati suddivisi in cinque aree tematiche accessibili direttamente dalla home page: *all, viaggi, sapori, lifestyle e shop*. Andiamo ora ad analizzare nello specifico ciascuna di esse, attraverso l'ausilio delle schermate successive. Nella sezione "all" troviamo il feed principale della homepage, dove troviamo alcune delle foto inevidenza scattate e condivise dai viaggiatori. Cliccando su ciascuna di queste foto sarà possibile visitare il profilo dell'utente e leggere gli aneddoti e le note che egli ha deciso di inserire come didascalia di ogni foto. Sarà inoltre possibile vedere e consultare tutti gli altri contenuti che egli ha deciso di condividere, come per esempio i ristoranti consigliati oppure le attrazioni migliori. Spostandoci all'interno della sezione "viaggi" (Figura 2.15), possiamo notare un feed leggermente diverso rispetto a quello della homepage, caratterizzato da una struttura ad elenco. All'interno di questa sezione sarà possibile visionare gli ultimi viaggi ed esperienze che sono stati condivisi sulla piattaforma. In evidenza avremo l'immagine che l'utente ha deciso di associare a quel viaggio, e a lato una breve descrizione curata dall'utente. In questo modo, per colui che legge, sarà possibile avere un'idea generale su quelli che sono i contenuti che potrebbe trovare all'interno delle pubblicazioni che compaiono in questa sezione, e laddove fosse interessato ad approfondire l'argomento, questo sarà possibile tramite il pulsante nero "*read more*", che vediamo a destra della didascalia.

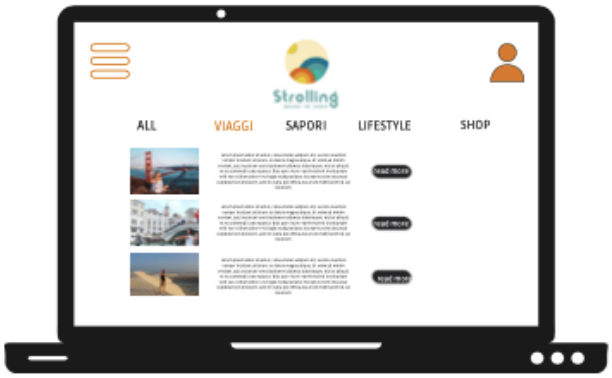

Figura 2.15- Layout sezione viaggi

Muovendoci poi nella terza sezione, ovvero quella dedicata ai sapori (Figura 2.16), possiamo notare un layout simile a quello della seconda sezione. In quest'area vengono raccolte le esperienze e i racconti di carattere culinario e gastronomico, dialogando con l'area dell'app che si occupa della ristorazione. All'interno di quest'area l'utente potrà condividere foto, video, racconti di esperienze inerenti alla gastronomia ed alle tipicità culinarie del luogo visitato. Così facendo, colui che sta leggendo il blog, potrà prendere nota dei ristoranti consigliati e delle pietanze da non perdere, arricchendo la sua esperienza ancor prima di partire.

Figura 2.16- Layout sezione sapori

Come anticipato anche nella sezione dedicata ai viaggi, anche in quest'area l'utente avrà la possibilità di approfondire l'argomento che trova in evidenza, tramite il pulsante "read more" (Figure 2.17 e 2.18). Accedendo a questa funzione, l'utente verrà direttamente reindirizzato all'articolo completo scritto dall'autore in questione, e potrà, se vuole, avere accesso anche al suo profilo personale, contenente i viaggi che

ha condiviso e le esperienze ad essi annesse, comprensivi ovviamente di foto, video, percorsi, etc.

Figura 2.17- Funzione "Learn more"

Figura 2.18- Layout post

In queste due schermate successive ho immaginato quella che potesse essere la migliore interfaccia per l'utente, combinando testo e foto in una maniera tale da rendere la *user experience* più autentica possibile. Anche il layout a tratti alternato e poco schematico vuole rimandare alle forme dei paesaggi e all'atmosfera naturale che si respira nei luoghi di viaggio. La volontà che sta dietro questa ricerca di autenticità vuole mettere in risalto il fatto che in quel momento il lettore sta assistendo ad un racconto, orale o scritto che esso sia, che si sa essere prevalentemente spontaneo. Anche quest'area del blog vuole mantenere questa caratteristica, e lo fa attraverso le forme che assume.

Come penultima sezione troviamo quella dedicata al *lifestyle*, strutturata anch'essa sotto forma di elenco di articoli di esperienze raccolte durante i viaggi di coloro che utilizzano "*Strolling Around the World*". Come accennato, anche qui l'interfaccia utente risulta molto simile a quella delle aree precedenti, avendo come focus principale articoli che hanno a che fare appunto con il lifestyle, e dunque con

tutte quelle esperienze che si distaccano un minimo da quello che è il singolo viaggio oppure i sapori di una terra in particolare. In quest'area il lettore potrà beneficiare di articoli specifici relativi ad esperienze particolari che i viaggiatori hanno raccolto. Rispetto all'area dedicata ai viaggi, qui viene utilizzata una lente di ingrandimento, che va a porre il focus su alcuni aspetti più peculiari di un luogo, come potrebbero essere una raccolta di consigli di un viaggiatore che ha voluto approfondire un aspetto di un luogo o di una città, piuttosto che *tips* sulla corretta modalità per acquistare l'abbonamento della metro a New York, oppure come interpretare la stessa mappa della metropolitana newyorkese, che sappiamo tutti essere piuttosto contorta tanto da dare filo da torcere persino agli abitanti nativi della grande mela. Altri articoli presenti in questa sezione potrebbero riguardare l'ambito del fitness, proponendo testimonianze di chi ha effettuato una lunga passeggiata all'interno della *Schwarzwald* tedesca e condivide questa esperienza con gli altri utenti del blog e con i lettori.

Spostandoci invece verso l'ultima, ma non meno importante, sezione del blog di "*Strolling Around the World*", veniamo catapultati all'interno di quella che è l'unica parte commerciale della piattaforma in sé. All'interno di questa sezione dedicata allo shop si è deciso di inserire alcuni prodotti che possono essere di supporto a quella che è l'esperienza dell'utente. Infatti, partendo dall'idea che ogni viaggiatore desideri scattare delle foto, immortalare momenti particolari e successivamente portarli sempre con sé e accanto a questa consapevolezza, notando una sempre maggiore voglia di ritorno al passato, al mondo della fotografia istantanea e del vintage, abbiamo deciso di dedicare un'intera sezione del nostro blog alla vendita di accessori inerenti al mondo della stampa istantanea e della fotografia sotto forma di Polaroid (Figure 2.19 e 2.20).

Figura 2.19- Funzione shop

Figura 2.20- Homepage shop

Nel concreto, mi sono occupata di progettare l'iter che l'utente è portato a seguire dal momento in cui decide di accedere alla sezione dello shop come evidenziato da queste due schermate e di selezionare gli articoli da inserire nello shop. In questa sezione del sito dedicata all'e-commerce, l'utente avrà accesso a diverse micro aree, che suddividono i prodotti in base alla categoria alla quale essi appartengono (Figura 2.16). Prima di iniziare a parlare delle diverse categorie di prodotti, è necessario evidenziare che abbiamo scelto di inserire questi prodotti senza dover dipendere da rivenditori in particolare e dunque abbiamo optato per la soluzione offerta da Amazon, fornendo dunque un link diretto. Nella prima sezione dello shop ho pensato di inserire le stampanti Bluetooth, accessorio principale dello shop. Acquistando la stampante Bluetooth l'utente avrà la possibilità di stampare in maniera istantanea le foto che scatta durante il viaggio e conservarle nel portafoglio, nella cover del telefono, oppure allegarle alla cartolina che spedisce a fine viaggio. Durante il procedimento di stampa, l'utente avrà la possibilità di scegliere diverse opzioni addizionali come, per esempio, il colore della cornice della foto, l'inserimento di dediche particolari o semplicemente della data, etc. In questo modo cerchiamo di rendere l'esperienza ancora più ricca e soddisfacente, dando accesso ad un accessorio di dimensioni ridotte, tascabile e facilmente utilizzabile. Accanto alla vendita delle stampanti Bluetooth, ho aggiunto all'interno dello shop la sezione dedicata ai pacchetti di carta per le stampanti. Qui come in tutte le altre micro aree dello shop, ho scelto di proporre un vasto assortimento in termini di quantità e qualità, per andare a soddisfare la maggior parte delle esigenze e dei bisogni. Sempre collegata agli accessori delle stampanti Bluetooth si trova l'area dedicata alle custodie, anch'esse concepite come accessorio pratico che permette all'utente di salvaguardare lo stato della stampante ed al contempo di averla sempre a portata di mano, essendo le custodie dotate di moschettoni e nastri che consentono

di legarle al polso o ancorarle allo zaino. Come ultima micro area della sezione dello shop mi sono orientata al futuro, vale a dire verso l'esperienza post-viaggio, ovvero il momento in cui l'utente riguarderà le foto stampate e deciderà cosa farne una volta tornato a casa. In quest'area, denominata "accessori", ho inserito tutta una serie di piccoli oggetti che permettono di comporre uno stile piuttosto che una sceneggiatura con le piccole foto istantanee. Ho quindi inserito catene di luci colorate o bianche, set di pinze per appendere le fotografie, cornici da inserire direttamente sulle stampe in modo tale da personalizzarle ancora di più. Tutti questi accessori vanno a completare quello che vuole essere il catalogo commerciale di "*Strolling Around the World*" (Figure 2.21, 2.22 e 2.23).

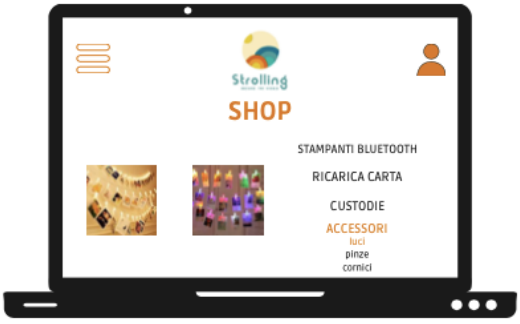

Figura 2.21- Layout sezione luci

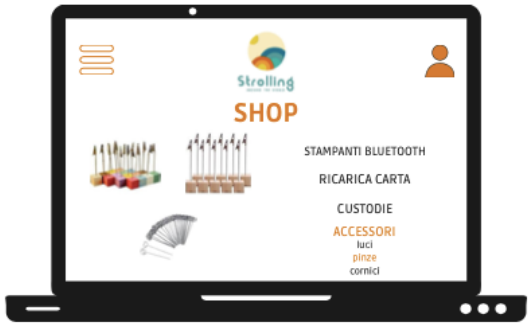

Figura 2.22- Layout sezione pinze

Figura 2.23- Layout sezione cornici

2.4 Fase III: ultimazione delle schermate e riflessioni generali di carattere antropologico

A conclusione delle attività svolte durante le due fasi precedenti, il materiale da me prodotto è stato condiviso con il resto del team che si occupa sia della parte grafica sia della parte di programmazione. A questo punto inizia la terza ed ultima fase, in cui

l'app inizierà a prendere forma nella sua veste finale. Questa fase, pertanto, risulta ancora in fase di ultimazione, essendo esso un processo che richiede tempo.
Al fine di tirare le somme di quanto detto sopra, è interessante analizzare questo progetto dal punto di vista antropologico, particolarmente seguendo le orme dell'antropologia digitale. Con il termine di "antropologia digitale" intendiamo lo studio dei comportamenti dell'uomo, che si focalizza principalmente nella relazione tra umanità è tecnologia digitale.[52] In questo senso, viene studiato il comportamento e l'interazione dell'uomo con le interfacce digitali, quali atteggiamenti attua all'interno di un contesto digitale e quali tecnologie risultano rilevanti per interagire con altri esseri umani. In questo caso, anche "*Strolling Around the World*" risulta uno strumento "antropologico" ad uso e consumo della comunità all'interno della quale viene impiegato. Se ci distacchiamo per un attimo dai concetti tecnici evidenziati in questo capitolo, possiamo vedere come questo progetto si possa plasmare in maniera ottimale alle realtà che desiderano raccontarsi attraverso l'app. In questo senso, attraverso questa tecnologia è possibile tramandare aspetti quali storie, tradizioni, usi e costumi, sia di intere popolazioni, che di singoli individui attraverso l'utilizzo di questa piattaforma, infatti, gli individui saranno in grado di lasciare tracce del proprio passaggio e della propria esistenza. Sebbene la tecnologia e le macchine possano sostituire alcune mansioni svolte dall'uomo, esse non sono in grado di provare emozioni, ma solamente di trasmetterle. Esse, infatti, si fanno carico di tutti i racconti degli utenti, e li trasmettono ad altri, portando con essi il carico emotivo che vi è all'interno. In questo senso le tecnologie come "*Strolling Around the World*" vogliono essere lo strumento adatto a condividere quella che è la parte creativa che risiede in ognuno di noi, fornendo al contempo una possibile fonte di analisi antropologica su usi e costumi dei gruppi sociali.

[52] https://www.themarketingfreaks.com/2017/08/antropologia-digitale-cosa-vuol-dire-essere-umani-nellepoca-digitale/

CAPITOLO 3: STROLLING VERSO IL SOCIALE- IL LABORATORIO VALCHIUSELLA

Questo capitolo nasce con la volontà di mostrare come il territorio italiano sia ricco di risorse potenzialmente collegabili a progetti innovativi, in grado di promuovere l'unicità del luogo e dei rispettivi abitanti. Nello specifico, andremo ad analizzare il territorio della Valchiusella, una valle alpina in provincia di Torino, ed i progetti che prendono vita in questo luogo, come il progetto "La Vàl – Laboratorio Valchiusella" a cui collabora il gruppo di ricerca-azione "Montagne in Movimento", che afferisce a GREEN, il centro universitario dell'Università della Valle d'Aosta.

"Montagne in Movimento" è un metodo di collaborazione sociale nato quasi due anni fa dalla spontanea collaborazione ed incontro di alcuni studenti iscritti al corso di laurea in Antropologia, i quali in quel momento si trovavano alla ricerca di un progetto di tesi di laurea magistrale, di carattere pubblico ed orientato alla comunità.[53] Il loro incontro e la loro successiva collaborazione appare a primo impatto casuale, sebbene esso non lo sia di fatto. Infatti, questo momento rappresenta a pieno il momento storico all'interno del quale ci troviamo, ovvero il cambiamento di posizione degli scienziati sociali, chiamati in prima persona a ripensare la società nel suo insieme ed a stimolare la capacità di immaginazione sociale. Il metodo "Montagne in Movimento" nasce dall'esigenza di ristabilire una connessione con le zone di montagna, ed è proprio per questo che si incastra perfettamente in quello che è il territorio della Valchiusella. L'esigenza di ristabilire una connessione con le zone di montagna è presente principalmente sul territorio italiano, essendo esso caratterizzato da numerosi complessi montani e da luoghi che spesso si trovano lontani dalle strutture comuni come scuole, ospedali, aeroporti e così via. In molti casi questa lontananza si traduce in breve periodo in un progressivo allontanamento ed isolamento, con i problemi che ne derivano, quali per esempio spopolamento ed isolamento. Infatti, molti individui si ritrovano costretti ad abbandonare il luogo di montagna all'interno del quale sono cresciuti, a causa della lontananza dalle strutture essenziali e da un potenziale posto di lavoro. È proprio in quest'ottica che il metodo "Montagne in Movimento" ha voluto partecipare in prima linea, prevedendo una parte di lavoro sul campo classico, durante il quale gli scienziati sociali si ritrovano a vivere attivamente per un certo periodo di tempo (di norma relativamente lungo) in

[53] WWNA, *"Montagne in Movimento"*, 2020, pp. 2-3.

villaggi di montagna, combinata ad una parte di lavoro più intenso. Durante questo periodo di impegno attivo sul luogo in questione, il ricercatore opera con le reti sociali ed il patrimonio materiale ed immateriale, al fine di organizzare poi eventi che aprono le porte a nuovi visitatori e potenziali abitanti, raccontando le trasformazioni in atto all'interno della comunità di riferimento, facendo leva anche sull'aiuto di un gruppo di ricerca più esteso, anch'esso ospitato per un periodo breve sul campo di lavoro.[54] Come accennato in precedenza e come deducibile dal paragrafo precedente, uno degli obiettivi principali di "Montagne in Movimento" è quello di accompagnare i territori verso un'apertura culturale tale da garantire l'accoglienza di nuovi abitanti e di concepire nuove forme di sviluppo sociale innovative e sostenibili, che vadano a contrastare quella che è la tendenza all'isolamento di cui abbiamo parlato sopra.

Questo contesto opera nell'ottica di attivare ed accompagnare processi partecipativi e di supportare le organizzazioni dell'interpretazione e valutazione delle proprie attività, avendo dietro di sé il supporto di diverse realtà universitarie. Per quanto riguarda i contesti all'interno dei quali opera, "Montagne in Movimento" parte dalla consapevolezza che le comunità italiane emarginate vivano spesso l'incapacità di affermare la propria identità e di immaginare un futuro positivo. Se nel periodo storico del Rinascimento i comuni italiani costituivano una parte importante per quanto riguarda il coinvolgimento attivo dei cittadini, ad oggi l'attuale struttura politica ed istituzionale ha la tendenza ad offuscare la democrazia diretta per quanto riguarda l'elaborazione delle politiche quotidiane. Persino a livello comunale, il pensiero e l'opinione della gente inerente alle questioni pubbliche viene spesso accantonata ed ignorata. Tutte queste considerazioni non fanno altro che alimentare la tendenza all'isolamento dovuto principalmente alla mancanza di controllo da parte dei cittadini stessi sul loro futuro e sulla loro vita di comunità. Mancanze come quella dell'appartenenza, dell'aiuto reciproco e della cooperazione fanno sì che molti individui tendano ad isolarsi o ad allontanarsi dalle comunità in questione. È proprio per contrastare questa tendenza che il metodo di ricerca-azione "Montagne in Movimento" sottolinea l'importanza dei patrimoni locali e lavora sulle caratteristiche della cultura del futuro, fornendo strumenti importanti per coinvolgere gli individui all'interno di processi partecipativi all'interno delle aree rurali ed urbane.

Il metodo "Montagne in Movimento" combina diversi strumenti di ricerca sociale avendo come obiettivo finale quello di cogliere il punto di vista dei cittadini su

[54] *WWNA, "Montagne in Movimento"*, 2020, p. 4.

questioni localmente sensibili e stimolare il loro coinvolgimento in queste ultime.[55] È in questo senso che l'antropologia permette ad una comunità di sviluppare un'autocoscienza della sua storia e delle sue caratteristiche, andando a valorizzare tutto quello che può costituire una base per uno sviluppo futuro solido e sostenibile. All'interno del gruppo di ricerca, il numero e la varietà degli etnografi presenti permettono di tenere conto delle differenze di classe, di età, di razza e di cogliere la pluralità delle strategie e delle opinioni riguardo alle questioni identificate dal primo fieldworker. In questo modo è possibile includere all'interno del lavoro tutti gli individui e tutte le esigenze che quel territorio porta con sé. Per quanto riguarda l'organizzazione e l'elaborazione di ciò che emerge dal lavoro sul campo, i risultati e le intuizioni vengono ripetutamente discussi sia all'interno del gruppo di ricerca che con la popolazione di riferimento al fine di renderli sempre più coerenti ed esaustivi. Una volta che il processo di ricerca volge alla fine, l'immagine collettiva della comunità locale viene rappresentata attraverso eventi e/o performance artistiche, coinvolgendo così un gruppo più interdisciplinare (fotografi, artisti, musicisti, designer). Durante tutto il periodo di ricerca, un'attenzione particolare è data ai processi creativi ed agli innovatori. La ricomposizione demografica in atto nelle comunità rurali italiane pone la questione dell'apertura e della chiusura culturale, nonché degli scontri e degli incontri che queste generano. Il metodo "Montagne in Movimento" mira a favorire l'inclusività e l'espressione di tutti i punti di vista, così come la partecipazione all'elaborazione di prospettive condivise. Tutto questo va a comporre quella che è la prospettiva futura delle comunità prese in esame e all'interno delle quali viene applicato questo metodo di ricerca-azione.

Come emerso nelle righe precedenti, il punto forte del metodo "Montagne in Movimento" è l'efficacia trasformativa nel produrre *empowerment* e riflessività nelle comunità locali emarginate, al fine di stimolare il coinvolgimento dei cittadini e sviluppare una visione comune verso un futuro positivo e sostenibile. Inoltre, la presenza del gruppo di ricerca direttamente sul campo rafforza le reti extralocali, rendendo i cittadini e le istituzioni capaci di attrarre risorse, idee e persone dall'esterno, accrescendo il bagaglio culturale e la miniera di risorse. Allo stesso tempo, la realizzazione di eventi collettivi riunisce gli individui e migliora la coesione sociale all'interno della comunità, rafforzando i legami sia interpersonali sia individuo-territorio. La comunità stessa gode anche del fatto che dopo l'etnografia, i prodotti della ricerca (per esempio il patrimonio materiale e immateriale) sono messi a

[55] *WWNA, "Montagne in Movimento"*, 2020, p. 4

disposizione della comunità stessa, che può così utilizzarli per i propri obiettivi. Oltre a questo, il metodo ha un importante impatto educativo, in particolare per gli studenti e i giovani studiosi di etnografia e di ricerca qualitativa, poiché l'apprendimento che ricavano da questo tipo di esperienze deriva da un lavoro attivo ed in prima persona, essendo il "fare" uno dei pilastri principali di "Montagne in Movimento". Durante il lavoro sul campo vengono costituiti dei "manuali" all'interno dei quali vengono raccolte le scoperte e le intuizioni, in modo tale da poter replicare lo stesso approccio in territori che hanno bisogno del coinvolgimento dei cittadini in processi di sviluppo sostenibile e locale nella stessa ottica di quelle già studiate.[56] Attraverso il metodo partecipativo si vuole dunque porre l'accento sull'importanza delle persone e degli abitanti delle comunità, del ruolo fondamentale che svolgono non solo come attivi cittadini, ma come esseri pensanti ed aventi opinioni legittime. In questo senso viene svolto un lavoro approfondito per quanto riguarda l'*empowerment* del singolo individuo, essendo egli la base su cui si andrà a formare il futuro di quella comunità. È in questo senso che il Laboratorio Valchiusella si intreccia con Montagne in Movimento dando vita ad un magnifico progetto, partendo dalla consapevolezza di poter sposare bene le due filosofie di pensiero, lavorando insieme in un'ottica futura.

3.1 Il contesto ambientale e culturale

La Valchiusella è un territorio piemontese che si estende per circa 25 chilometri, partendo dalle aree al di sopra di Ivrea, nei pressi del Canavese, per arrivare quasi fino alle Alpi Graie. In particolare, i comuni che fanno parte della Valchiusella e della Comunità Montana sono Alice Superiore, Brosso, Issiglio, Lugnacco, Meugliano, Pecco, Rueglio, Trausella, Traversella, Vico Canavese, Vidracco e Vistorio. Questa valle deve il suo nome al fiume che la attraversa, ovvero il *Chiusella*. Altra caratteristica della Valchiusella è la presenza di numerosi laghi, molti dei quali si trovano nella parte bassa della valle, caratterizzata da verdi rilievi collinari coperti da boschi molto fitti. Inoltre, la flora del luogo è notevolmente ricca, vantando la presenza di numerose specie vegetali di diversi tipi: dalla flora propriamente alpina, a quella caratteristica della prateria, ai boschi di alta montagna, piuttosto che a foreste caratteristiche di ambienti con clima temperato. Per quanto riguarda la fauna, si presenta anch'essa rigogliosa e ricca di diverse specie se paragonata alla fauna presente sulla maggior parte del territorio italiano ed include stambecchi, cervi, lepri, specie rare di uccelli e

[56] *WWNA, "Montagne in Movimento"*, 2020, pp. 5-6.

fauna ittica. Tutto ciò costituisce la perfetta combinazione per lo svolgimento di attività all'aria aperta.

Ad oggi, la Valchiusella è divisa in dodici comuni (Alice Superiore, Brosso, Issiglio, Lugnacco, Meugliano, Pecco, Rueglio, Trausella, Traversella, Vico Canavese, Vidracco e Vistorio), spartiti a loro volta in due valli, l'alta valle e la bassa valle. Questo luogo si presenta agli occhi dei visitatori come un ambiente pressoché incontaminato, non vi sono stabilimenti industriali, a causa della morfologia del territorio. Parte dell'approvvigionamento delle risorse per gli abitanti locali viene effettuato individualmente attraverso la coltivazione a livello famigliare, caratterizzata da una totale assenza di contaminazioni chimiche. Questo è di certo uno dei tanti vantaggi che la natura porta con sé. Infatti, sia l'agricoltura, sia l'allevamento seguono un ciclo completamente naturale, dai prati al fieno, alla nutrizione degli animali, alla concimazione dei campi, formando una catena autoalimentata che è caratterizza a pieno questa zona.[57] Dal punto di vista storico-culturale, i primi insediamenti individuabili all'interno di quest'area risalgono, secondo alcune ricerche, ad oltre settemila anni fa, durante il periodo del Neolitico. Si tratta dunque di un territorio che porta con sé anni di storia e tradizioni. Questi primi insediamenti sono confermati dalla presenza di peculiari incisioni rupestri presenti in diversi luoghi dislocati sul territorio. Come primo popolo abitante in Valchiusella viene identificato quello dei Salassi, popolazione celtica che per lungo tempo sfruttò le risorse minerarie offerte dalla zona per trarne beneficio monetario. Nel corso del tempo questa popolazione ha lasciato numerose tracce di sé lungo tutto il territorio, fra cui i cosiddetti "muri salassi", riconducibili ad una specie di fortificazione antica, poste in questo caso sul sentiero che porta al Colle dei Corni e proseguendo direttamente in Valle d'Aosta.[58] Anche dal punto di vista archeologico la zona della Valchiusella rappresenta un'attrazione turistica e storico-culturale. Infatti, sparse sul territorio vi sono evidenti tracce risalenti ad epoche molto lontane, in cui le forze della natura erano le sole abitanti del luogo. Fra queste testimonianze troviamo i siti metallurgici alla Brossasca, gli antichi mulini di Chiara, il castello di Brosso, il torchio di Lugnacco. Essendo questa una vallata alpina, coerentemente con le sue simili, porta con sé un bagaglio ricco di racconti impregnati di magia e superstizione, colmi di personaggi fantastici e surreali. Accanto a questi racconti vivono limpide le tradizioni che da secoli caratterizzano la Valchiusella e che la rendono affascinante agli occhi dei visitatori. Una di queste

[57] https://www.valchiusella.org/ambiente/
[58] https://www.valchiusella.org/portfolio-item/storia/

tradizioni riguarda l'ambito culinario, inserito a pieno titolo in quello che è il contesto canavese, caratterizzata essenzialmente da cucina povera, basata principalmente sulle materie prime derivanti da coltura ed allevamenti locali. Per secoli, la protagonista della cucina della Valchiusella è stata la polenta, insieme a cereali come segale ed orzo. La cucina tipica della Valchiusella, ed in generale del canavese, è poi caratterizzata dalla presenza di specialità tipiche come le paste di meliga, dolce secco ottenuto dalla lavorazione di grano turco combinato alle *miasse*, croste di meliga che si staccano dal paiolo a seguito della cottura della polenta. Per quanto riguarda invece le usanze legate alla tradizione antica valchiusellese, possiamo individuare quella di lasciare la tavola imbandita il giorno precedente la commemorazione dei defunti, con piatti a base di castagne, cavoli e del buon vino. Questa usanza nasce dalla credenza che in questo modo, qualora i defunti avessero fame, potrebbero colmarla con le pietanze presenti in tavola.

3.2 Il Laboratorio Valchiusella

Il progetto "La Vàl - Laboratorio Valchiusella" nasce come progetto pilota inizialmente sul territorio nazionale, dal desiderio e dall'esigenza di donare un nuovo spettro d'azione alla Valchiusella e di valorizzarla in tutti i suoi aspetti. Questo progetto offre la possibilità a studenti universitari, provenienti da diversi corsi di laurea ed atenei dislocati sul territorio italiano, di condividere uno stage residenziale presso i vari comuni della Valchiusella.[59] Per lo studente in sé, questa iniziativa rappresenta un'esperienza formativa concreta, che gli permetterà di valorizzare il percorso universitario attraverso un'esperienza pratica, potendo applicare sul campo le conoscenze apprese sui banchi, e arricchendo dunque il bagaglio di esperienze. Durante questo percorso verranno approfonditi temi di gran peso quali la vita quotidiana, i saperi e le tradizioni della comunità all'interno della quale vivranno, andando dunque ancora una volta ad arricchire l'esperienza in sé. Si tratta dunque di un'opportunità per conoscere, osservare, sperimentare le pratiche corrette da applicare in caso di promozione di un territorio vasto come quello valchiusellese, potendo sempre contare sull'aiuto di un tutor qualificato. Quest'iniziativa rappresenta un ingente vantaggio anche per gli atenei italiani, essendo di fatto una proposta dedicata agli studenti di tirocinio con carattere innovativo, capace di fornire competenze trasversali e di supportare la creazione di ricerche e studi direttamente sul campo. Inoltre, il Laboratorio Valchiusella rappresenta un'opportunità per generare

[59] https://la-val.it

un ritorno positivo e concreto sul territorio in questione, attraverso l'adozione di un approccio interdisciplinare e multidisciplinare, volto alla valorizzazione del territorio attraverso esperienze di arricchimento personale e non solo.

Per quanto riguarda invece la comunità valchiusellese, questo progetto rappresenta un'occasione per incrementare l'attività presente sul territorio sia da un punto di vista culturale, sia da un punto di vista turistico-economico ed ambientale. L'implementazione e la cura delle reti relazionali rendono possibile un miglioramento sostanziale del livello di benessere sia attuale che futuro, sempre a beneficio della comunità locale. È proprio attorno alla comunità che gli studenti e futuri professionisti immagineranno il territorio come una risorsa e come un interlocutore con il quale costruire un processo di sviluppo per il territorio e per la persona, lavorando in ottica futura ma al contempo tenendo vivo il presente.

Come delineato nel paragrafo precedente, il territorio della Valchiusella presenta un attuale livello di rischio di fragilità e vulnerabilità, necessitando l'inserimento di strumenti a supporto della riduzione del divario in termini di accesso ai servizi essenziali per la popolazione locale. Al contempo però, i comuni della Valchiusella rappresentano il territorio ideale per la progettazione di modelli di sperimentazione, ricerca e formazione. È proprio per questo che il progetto "Montagne in Movimento- Case del Benessere-Laboratorio Valchiusella" prende vita in questo luogo, con l'obiettivo di costruire una realtà di studio, ricerca e sperimentazione largamente diffusa sul territorio, nella quale si troveranno coinvolte differenti letture disciplinari che opereranno all'interno di percorsi di stage. Al momento si possono contare 35 studenti coinvolti, 30 persone intervistate e 50 realtà territoriali coinvolte (Figura 3.1).

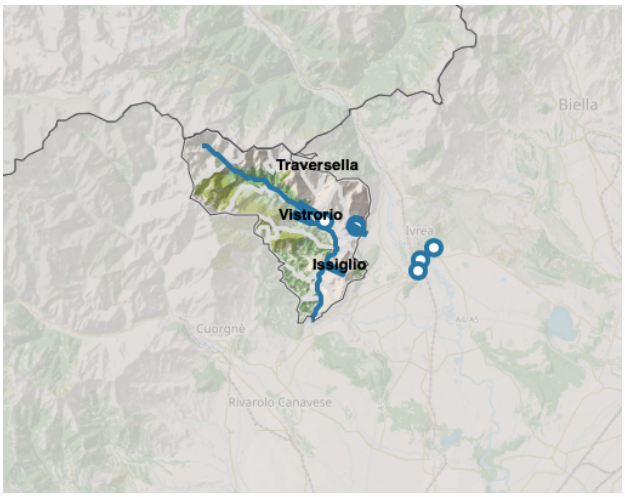

Figura 3.1 - Il territorio del progetto

Il pilastro centrale del progetto "La Vàl - Laboratorio Valchiusella" fonda le sue basi sulla volontà di definire la comunità come spazio pubblico all'interno del quale è possibile esprimere i propri bisogni di cure, la propria abilità nel dare cura. Tutto ciò va a comporre un'abilità sociale che vuole opporsi al sentimento di abilità individuale. Durante questo progetto avverrà un confronto fra professionisti e studenti avente come principale obiettivo il raggiungimento di obiettivi formativi che corrispondano allo sviluppo di competenze integrabili all'interno del proprio profilo professionale. Uno dei pilastri sui quali si fonda questo progetto è sicuramente l'obiettivo condiviso di far nascere progetti concreti rivolti al territorio ed al benessere delle comunità, attraverso un lavoro congiunto e condiviso.

Nel corso della prima fase, conclusasi a giugno 2021, il Laboratorio è stato frequentato principalmente da studenti in infermieristica e da universitari provenienti da corsi di laurea in Antropologia e Geologia, non negando l'accesso a studenti provenienti da altri corsi di laurea. Gli studenti sono stati affiancati dal supporto delle 59 associazioni presenti in valle, le quali hanno aderito con grande entusiasmo al progetto ed hanno orientato gli studenti durante il percorso di inserimento all'interno della comunità.[60]

La prima fase del Laboratorio ha avuto luogo da fine aprile 2021 a metà giugno 2021, ospitando 40 studenti che sono stati scaglionati in turni dalla durata di almeno 6 notti e 7 giorni (Figure 3.2 e 3.3). Gli studenti hanno trovato alloggio presso strutture pubbliche e private sparse sul territorio ed hanno potuto sperimentare in prima persona il confronto con gli abitanti della valle durante i vari eventi di consuetudine settimanale come il mercato.

Dal 19 giugno 2021 il progetto è online, grazie all'opera di alcuni studenti iscritti al corso di laurea in Infermieristica sede TO4 Ivrea, i quali hanno creato il sito web www.la-val.it , potendo contare sul sostegno di otto Amministrazioni Comunali della Valchiusella e della Regione Piemontese, nonché dal supporto di 47 Associazioni di volontariato presenti sul territorio. Questo sito web si concentra sulla presentazione del progetto e sull'illustrazione degli obiettivi principali. Fra i vari partner del progetto troviamo enti di notevole importanza quali l'Università degli studi di Torino, il Polo Formativo Universitario OFFICINA H, l'Università della Valle d'Aosta. Facenti sempre parte del gruppo dei partner troviamo inoltre la Pro Loco di Brosso, il Gruppo

[60] *https://lasentinella.gelocal.it/ivrea/cronaca/2021/04/24/news/la-valchiusella-diventa-laboratorio-e-ospita-gli-studenti-universitari-1.40189389*

Mineralogico Valchiusella, il Gruppo Alpini Vico, l'Associazione Proloco Vidracco, etc., tutti enti a carattere locale che partecipano in modo attivo al sostegno del progetto.

La data sopracitata (19 giugno 2021) risulta importante ancora una volta, rappresentando il giorno in cui vennero per la prima volta esposti gli esiti della prima fase del Laboratorio Valchiusella presso il Salone Pluriuso di Rueglio. Durante l'incontro è stata illustrata l'esperienza formativa multidisciplinare e di immersione all'interno della comunità, vissuta dagli studenti di Infermieristica. All'incontro erano presenti più di cinquanta studenti ed altrettanti rappresentanti delle Istituzioni e delle Associazioni che, nei due mesi di attività, hanno contribuito fornendo il supporto necessario. Durante il corso dell'evento sono stati mostrati gli esiti di quella che è stata l'immersione completa all'interno della Comunità attraverso percorsi di stage residenziali della durata di sette giorni. Il modello di riferimento individuato è stato quello dell'Infermiere di Famiglia e Comunità, avendo questo Laboratorio un approccio multidisciplinare e caratterizzato dalla possibilità per gli studenti di confrontarsi e scambiarsi le letture del territorio, dei bisogni delle comunità e così via. Dall'incontro è inoltre emerso il ruolo fondamentale che hanno svolto le amministrazioni comunali, le quali hanno sostenuto il progetto sin dalla fase preparatoria, affiancate dalle Associazioni, dai gruppo di aggregazione, dalle Società Operaie di Mutuo Soccorso e così via. In termini di date, il progetto Montagne in Movimento- Case del Benessere- Laboratorio Valchiusella è iniziato il 20 aprile 2021 e si è concluso il 15 giugno 2021, vedendo il coinvolgimento di 36 studenti universitari. Per quanto riguarda invece il materiale prodotto, si possono contare una settantina di ore di interviste audio registrate, aventi come protagonisti una trentina di abitanti del luogo. Si aggirano invece attorno alla quarantina gli eventi creati, comprensivi di riunioni, assemblee e gruppi di cammino. Per quanto riguarda l'aspetto economico i fondi spesi per questo progetto si sono aggirati attorno ai 7mila euro, comprensivi di pasti, alimenti, strutture recettive e carburante. In vista degli sviluppi futuri del progetto, una fra le proposte migliori è quella di avere una figura stabile sul territorio di Infermiere di Famiglia e Comunità in maniera tale da fornire ancora un maggiore sviluppo all'attività di co-progettazione ed alleanza con la comunità, facendo trasparire il concetto che spesso "la comunità è cura".[61] Inoltre, già a partire dai mesi seguenti, le Amministrazioni andranno a progettare l'offerta formativa per l'anno accademico 2021/2022, presentandosi pronti ad Ottobre per accogliere gli studenti

[61] https://www.giornalelavoce.it/rueglio-presentati-i-risultati-di-montagne-in-movimento-421447

degli atenei di Torino ed Aosta coinvolti nel progetto. Per le prossime fasi, si stima una media di 200 studenti l'anno, articolati su diversi periodi di permanenza in comunità. È a questo punto che può considerarsi conclusa la prima fase del progetto "Montagne in Movimento-Case del Benessere-Laboratorio Valchiusella", avendo certamente adempito alla maggior parte degli obiettivi prefissati. In un'ottica futura, si deve dunque iniziare a pensare al futuro del progetto, prevedendo anche l'introduzione di strumenti che vadano ad arricchire ancora l'esperienza, sia per la comunità che per lo studente stesso.

3.3 Le sinergie con "*Strolling Around the World*"

Il Laboratorio Valchiusella rappresenta una rampa di lancio potenziale per molte attività, essendo esso un territorio che può offrire multidisciplinarietà e di cooperazione. È proprio da questa presa di coscienza che vi è l'opportunità di intrecciare il cammino di questo progetto con la strada che ha oramai intrapreso "*Strolling Around the World*". Come raccontato nel capitolo precedente, si tratta di un'app di viaggio che offre la possibilità all'utente di tracciare il percorso che svolge, scattare foto e vederle posizionate sulla mappa, registrare video o audio ed annotare i propri pensieri. A seguito di un confronto con la Professoressa Valentina Porcellana, durante il quale le illustravo il progetto oggetto del mio tirocinio, allora ancora in fase embrionale, sono emerse le potenzialità di questi due progetti ed è stato naturale pensare alla forza che essi avrebbero avuto laddove si fossero intrecciati. Infatti, la multidisciplinarietà del progetto e il grande potenziale del territorio della Valchiusella in termini di risorse, conoscenze, competenze e tradizioni, vanno a costituire un ponte ottimale di collegamento con l'applicazione "*Strolling Around the World*". In questo senso, l'applicazione può essere introdotta all'interno del progetto in quanto in grado di raccogliere numerose informazioni sul territorio e di divulgarle. Questa raccolta può essere effettuata direttamente dagli studenti universitari che si trovano sul campo a partire dalle prossime edizioni del progetto, previste per inizio autunno prossimo.

L'inserimento e l'utilizzo dell'app "*Strolling Around the World*" in un contesto sociale e multidisciplinare come quello del Laboratorio Valchiusella permette ancora una volta alla nostra applicazione di mostrare la sua adattabilità e multifunzionalità. È in quest'ottica che l'applicazione si propone come strumento funzionale alla raccolta dati ed informazioni direttamente da parte degli studenti che prenderanno parte al progetto nelle fasi seguenti del 2021. Gli studenti saranno coinvolti a titolo completamente gratuito e spontaneo in quella che vuole essere la narrazione di

un'esperienza peculiare come quella di trovarsi a vivere in un territorio diverso dal luogo abitativo naturale, lontano da affetti e famiglia, operando in un contesto sociale come quello delle comunità valchiusellesi. Si pensa di coinvolgere gli studenti proponendo loro di raccontare attraverso passeggiate, fotografie, video, i luoghi e le peculiarità del territorio che li hanno maggiormente colpiti ed affascinati. Quest'azione sarà molto più spontanea ed automatica rispetto a quella che è stata la descrizione nelle righe precedenti, in quanto la volontà di "*Strolling Around the World*" è quella di rappresentare in primis l'autenticità di un pensiero e di un'emozione, catturata attraverso gli strumenti che l'applicazione offre. In quest'ottica si potrebbe pensare di collegare l'interfaccia web dell'applicazione direttamente con il sito del "Laboratorio Valchiusella" in maniera tale da facilitare la condivisione di informazioni e contenuti da parte degli studenti, ampliando lo spettro di utenti che fruiscono di queste informazioni. In questo modo si vanno a creare diverse vie d'accesso al blog di viaggio "*Strolling Around the World*", facilitando così l'affluenza di un numero sempre maggiore di persone e coinvolgendo sempre più enti. A seguito di un dialogo con Matteo Volta, impiegato attivamente all'interno del progetto "La Vàl - Laboratorio Valchiusella", è emerso l'elemento chiave che permette di collegare l'applicazione/blog con il progetto della Valchiusella: gli studenti sono invitati a tenere un diario di bordo all'interno del quale narrano la loro esperienza e la condividono in seguito su piattaforme digitali. In questo modo, "*Strolling Around the World*" avrebbe l'incastro perfetto all'interno di questo contesto, fornendo di default tutte le funzioni utili alla raccolta dati di un diario di bordo, ed avendo già incorporata la funzione di condivisione digitale su un portale web, in questo caso rappresentato da un blog.

Come evidenziato nelle righe precedenti, la raccolta di informazioni da parte degli studenti è prevista sotto forma di flusso spontaneo ed autonomo, avente come scopo il mantenimento dell'autenticità e dell'originalità del pensiero che viene espresso. Pertanto, questa pratica porta con sé il rischio che si potrebbe verificare la situazione in cui il materiale raccolto sia poco o inesistente, laddove lo studente non senta il bisogno di raccontarsi e di raccontare il territorio che lo circonda durante la sua esperienza. Pertanto, attraverso questa pratica e questo primo grande bacino d'utenza come banco di prova, per l'azienda madre sarà possibile analizzare la funzionalità dell'app in maniera semplice e diretta, ed implementare le versioni dell'app attraverso degli aggiornamenti direttamente scaricabili dagli Store degli smartphone. Agendo in questa direzione, il processo che volge al miglioramento dell'applicazione e del blog

avverrà in tempi brevi, il che permetterà una maggiore efficienza ed un netto miglioramento della *user experience* in breve tempo. Questo porterà ad un aumento degli utenti che utilizzeranno l'app durante i viaggi, aumentando contemporaneamente la diffusione del brand su territorio nazionale, e nel futuro possibilmente internazionale.

L'inserimento dell'applicazione all'interno del contesto sociale sopracitato, porta con sé un duplice beneficio. Il primo beneficio è rappresentato dall'impatto futuro che la condivisione di itinerari, informazioni, peculiarità, suoni e fotografie del territorio valchiusellese potrebbe avere. Infatti, questo flusso di informazioni e la condivisione di luoghi caratteristici potrebbe in un futuro non lontano portare un aumento del tasso turistico di queste aree, aumentando dunque il coinvolgimento delle strutture ricettive in termini di risorse economiche. In questo modo si potrebbe successivamente pensare di creare un fondo dedicato alla promozione del territorio stesso, facendo in modo di creare una catena di montaggio inesauribile: gli studenti diffondono informazioni e curiosità sul territorio totalmente a titolo spontaneo e soprattutto gratuito, essendoci come presupposto che tutti i contenuti condivisi siano il frutto di un'esperienza genuina e spontanea; successivamente, grazie a questa condivisione, sempre maggiori utenti raggiungono il territorio della Valchiusella per trascorrere qualche giorno lontani dalla metropoli urbana; attraverso le risorse ricavate dai pernottamenti, una percentuale verrà devoluta all'ampliamento del fondo per la promozione territoriale ed infine, attraverso questi fondi verranno riqualificate e rinnovati beni e servizi che andranno a rendere la zona ancora più attrattiva. Il secondo beneficio menzionato nelle righe precedenti, fa riferimento alla maggiore efficienza e ad un miglioramento della *user experience* effettuato sulla base dell'esperienza pratica degli studenti del corso di Infermieristica facenti parte del progetto.
Tutto questo è volto alla promozione ed all'intreccio di progetti che hanno come scopo principale la salvaguardia delle peculiarità di individui e territori, che essi vengano visitati durante un viaggio di piacere, sia che essi facciano parte di un progetto a carattere sociale come quello di "La Vàl – Laboratorio Valchiusella".

In questo capitolo abbiamo evidenziato come si tratti di un progetto di estrema importanza per tutti quei territori, proprio come la Valchiusella, che necessitano ad oggi di una spinta e di un aiuto per quanto riguarda la loro promozione dal punto di vista turistico, ma anche dal punto di vista della salvaguardia del territorio stesso. L'introduzione di un software come "*Strolling Around the World*" all'interno di un contesto come quello sopracitato potrebbe però portare con sé alcuni problemi dal

punto di vista etico e dal punto di vista della privacy. In primo luogo, la popolazione locale potrebbe avvertire questa introduzione non tanto come un aiuto nei loro confronti, bensì come un'imposizione derivante dall'esterno. Inoltre, si potrebbero riscontrare alcune criticità etiche laddove si andasse ad analizzare la coerenza fra territorio rurale e progetti sociali con l'introduzione di una tecnologia fortemente avanzata come quella che si propone in questo caso. A sostegno di questa affermazione vi è il fatto che il progetto sociale "La Vàl – Laboratorio Valchiusella" non presenti alcuna tecnologia necessaria al fine dello svolgimento del progetto, essendo esso fortemente radicato alla ricerca sul campo e al legame con la comunità locale. Vi potrebbero appunto essere delle discrepanze dal punto di vista etico a riguardo. Un'altra criticità che potrebbe sorgere in questo senso riguarda il problema della salvaguardia della privacy degli utenti e della condivisione dei dati sensibili. Sebbene l'applicazione in sé sia completamente conforme alla normativa della privacy vigente, alcuni soggetti protagonisti delle narrazioni e dei racconti degli studenti che partecipano al progetto potrebbero non essere completamente d'accordo sulla condivisione di essi. Laddove, infatti, alcuni studenti desiderassero raccontare all'interno del blog alcune delle loro esperienze pratiche svolte sul campo, potrebbero appunto esserci delle criticità in ambito della salvaguardia della privacy dei pazienti. Pertanto, per ovviare questo problema, si potrebbe strutturare una normativa della privacy ad hoc, tutelando a pieno studente e comunità locale, in maniera tale da poter rendere questa esperienza ancora più sicura ed interessante.

CONCLUSIONI

Questo studio ha cercato di rispondere alla domanda "Come si può colmare il bisogno di raccontare e ricordare attraverso un prodotto digitalizzato?". A tale fine, questo elaborato ha avuto l'obiettivo di illustrare i passaggi che portano alla progettazione del blog di viaggio "*Strolling Around the World*", partendo dai concetti sui quali si fonda, ovvero il bisogno di storie e di raccontarle, per poi arrivare agli impieghi futuri che quest'applicazione potrebbe avere. L'elaborato ha illustrato in maniera semplice ed efficace l'adattabilità di quest'applicazione, facendola uscire dalla sua zona di comfort per impiegarla in un progetto sociale di alto rilievo, come quello di "La Vàl - Laboratorio Valchiusella". L'elaborato ha inoltre mostrato come un'applicazione, prodotto estremamente digitalizzato e lontano anni luce da quello che è il concetto di "diario di viaggio" tradizionale, possa rispondere in maniera efficiente ed efficace al bisogno di scrivere pensieri, catturare un'immagine e portarla con sé anche dopo il termine dell'esperienza. Questo risultato è coerente con l'aspettativa inizialmente espressa, secondo la quale le nuove tecnologie permettono di rispondere a bisogni ben consolidati nel tempo, colmando contemporaneamente le lacune che gli strumenti cartacei portano con sé, come la poca praticità e la deteriorabilità lungo il corso degli anni. Il presente studio è supportato dalle numerose esperienze che ogni individuo ogni giorno ha, vivendo in un mondo aperto all'utilizzo di internet oramai da molti anni, e facendo pratica di social network a livello quotidiano. In questo modo, infatti, il quadro illustrato precedentemente conferma e rispecchia ancora una volta il contesto sociale dei giorni nostri, fondato sulla creazione di contenuti virtuali che combattono la deteriorabilità materiale. Attraverso "*Strolling Around the World*" infatti, si vuole preservare i ricordi che il viaggiatore crea durante la sua vita, fornendogli la possibilità di rendere materiale tutto ciò, ma riservandoci il privilegio di volerne mantenere una copia digitalizzata in maniera tale che i ricordi non perdano mai la loro freschezza. In questo senso, entra in campo l'antropologia digitale, disciplina in grado di fornire spunti e riflessioni inerenti al rapporto fra uomo e piattaforma digitale. Grazie al progetto "*Strolling Around the World*" ed alle sinergie con il Laboratorio Valchiusella, è stato possibile svolgere una breve riflessione sul tema sopracitato, evidenziando come da sempre l'uomo sia portato a raccontarsi e a tramandare le sue esperienze, adattandosi al contesto sociale ed ai mezzi che gli vengono proposti. In questo senso, gli studi nell'ambito dell'antropologia digitale ci hanno permesso di meglio comprendere le motivazioni che spingono gli individui a raggrupparsi in contesti

sociali e culturali affini a loro, sia fisici che virtuali. Ancora una volta è stato possibile confermare che l'impatto che i social media hanno sugli individui e sui gruppi sociali può essere radicalmente diverso a seconda della comunità in cui si vive e in cui se ne fa esperienza. Inoltre, è stato particolarmente osservare la relazione che c'è fra una disciplina come l'antropologia, strettamente radicata all'osservazione paziente sul campo, ed il mondo del digitale, che obbliga ad un'osservazione virtuale.

Tuttavia, è importante tenere presente che questa ricerca si è concentrata esclusivamente su un ristretto campo di osservazione, focalizzandosi sull'esperienza personale sviluppata durante il corso del mio tirocinio curriculare. Laddove si volesse ampliare l'analisi includendo fattori eccezionali come la mancanza di collegamento ad internet, piuttosto che fattori etici come l'attaccamento alla materialità, allora i risultati potrebbero variare. Per questo motivo, nessuna dichiarazione fatta in questo elaborato vuole essere generalizzabile ed assolutamente oggettiva, in quanto non è possibile dichiarare con valore assoluto che questa sia la teoria applicabile a tutti gli ambiti esistenti.

Una raccomandazione per ulteriori ricerche future potrebbe essere quella di realizzare uno studio simile, con annessa progettazione digitale, per andare a determinare a quali altri bisogni presenti in ciascuno di noi sia possibile trovare risposta attraverso prodotti digitalizzati.

BIBLIOGRAFIA

AIME MARCO, *Pensare altrimenti: Antropologia in 10 parole,* add Editore, 2020

AIME MARCO, *Sensi di viaggio*, Ponte alle Grazie, 2005

BASSA POROPAT M.T., CHICCO L., AMIONE F., *Narrazione e ascolto. L'autobiografia come intervento nella relazione di aiuto,* Carocci Faber, 2003

CAMBI F., *La cura di sè come processo formativo,* Laterza, 2010

CLERICI LUCA, *Letteratura di viaggio italiana,* Fascicolo 3, luglio- settembre 2002, Società editrice il Mulino, Bologna.

COMETA M, *Perchè le storie ci aiutano a vivere,* Raffaello cortina, 2017

DE MAURO TULLIO, *Guida all'uso delle parole – Parlare e scrivere semplice e preciso per capire e farsi capire*, Gius. Laterza & Figli, 2019

DEMETRIO DUCCIO, *Scritture errant. L'autobiografia come viaggio di sè nel mondo,* Edizioni Edup, 2003

DEMETRIO DUCCIO, *Tra gli interstizi della scrittura di sé. Del piacere di giocare con carta e penna nel corso della vita,* Studi di sociologia, Gennaio-Marzo 2008, Anno 46, Fasc. 1, TEMI IN DISCUSSIONE: ECRIRE 'ENTRE' / SCRIVERE 'FRA'. LA SCRITTURA TRA SCIENZE SOCIALI, FILOSOFIA E LETTERATURA, pp. 31-47; Published by Vita e Pensiero – Pubblicazioni dell'Università Cattolica del Sacro Cuore

DEMETRIO DUCCIO, *Raccontarsi: l'autobiografia come cura di sé,* Raffaello Cortina Editore, 1996

FIVUSH, ROBYN, HABERMAS, TILMANN, WATERS, THEODORE E.A., and WIDAAD ZAMAN, *The making of autobiographical memory: Intersections of culture, narratives and identity,* International Journal of Psichology, 2011, 46 (5), 321-345

GOTTSCHALL JONHATAN, *L'istinto di narrare: come le storie ci hanno resi umani,* Bollati Boringhieri, Marzo 2018

JABBI, BASTIAANSEN E KEYERS, *Per un analogo studio con la fMRI sulla risposta alla finzione,* cfr. Speer et al., 2009

PORCELLANA VALENTINA, STEFANI SILVIA, *Processi partecipativi e pratiche collaborative per progettare il futuro,* Edizioni dell'Orso, 2017

RIZZOLATTI G., VOZZA L., *Nella mente degli alri- Neuroni specchio e comportamento sociale,* Ed. Zanichelli, 2017

ROSE FRANK, *Immersi nelle storie: il mestiere di raccontare nell'era di internet,* Codice Edizioni, 2017

SICILIANI JOSE MARIA; BARRIOS TAO, HERNANDO, CUESTA RIVAS, JOA, *The biographical approach of Duccio Demetrio: Two fundamental aspects,* Revista Lasallista de Investigaciòn – Vol. 16 No 2-2019

VIGNA BEPI, *La storia delle storie: Viaggio nei segreti della narrazione,* Paideia, Gennaio 2013

WWNA, *"Montagne in Movimento"*, 2020, PP. 1-6.

SITOGRAFIA

http://www.lapsiche.eu/index.php/arte-psiche/26-perche-abbiamo-bisogno-delle-storie ultima cons. 25/07/2021

https://www.mediaticacomunicazione.it/magazine/logo-e-brand-identity/visual-identity-cose-lidentita-visuale-di-una-marca/ ultima cons. 08/07/2021

https://www.valchiusella.org/ambiente/ ultima cons. 15/07/2021

https://la-val.it ultima cons. 19/07/2021

https://lasentinella.gelocal.it/ivrea/cronaca/2021/04/24/news/la-valchiusella-diventa-laboratorio-e-ospita-gli-studenti-universitari-1.40189389 ultima cons. 20/07/2021

http://www.dislivelli.eu/blog/salire-sul-campo.html ultima cons. 24/07/2021

https://it.wikipedia.org/wiki/Blog/ ultima cons. 27/08/2021

http://www.beunsocial.it/i-libri-giusti-per-avvicinarsi-all-etnografia-digitale/ ultima cons. 29/09/2021

https://www.lescienze.it/news/2018/02/19/news/antropologia_social_media-3868714/ ultima cons. 29/09/2021

https://www.themarketingfreaks.com/2017/08/antropologia-digitale-cosa-vuol-dire-essere-umani-nellepoca-digitale/ ultima cons. 29/09/2021

RINGRAZIAMENTI

Ci tengo a ringraziare la Professoressa Valentina Porcellana per avermi introdotta al mondo dell'antropologia, trasmettendomi il suo amore per la materia.

Ringrazio Francesca e Peter per avermi dato fiducia, concedendomi l'opportunità di mettermi in gioco sin dal primo giorno, credendo in me e nelle mie potenzialità. Grazie a Randy, Lisandra, Fernando, Sadiel e Roberto per avermi accompagnata, aiutata e supportata in questo mio percorso di crescita professionale.

Grazie a Freddy per essermi stato vicino da lontano. Grazie a zio e zia per avermi sostenuta, in particolare per aver evitato che rifiutassi alcuni voti perché "è sempre un esame in meno".

Grazie a mia mamma per aver fatto sì che io vedessi sempre il bicchiere mezzo pieno e mai mezzo vuoto. Grazie a mio papà per esser stato sempre orgoglioso di me, in qualsiasi momento. Grazie ad entrambi per aver creduto in me dal giorno uno.

Grazie alla mia famiglia allargata per aver gioito con me dei traguardi raggiunti.

Grazie a Valentina, Sara ed Erika per aver condiviso con me questi tre anni, e per esser state le coinquiline che chiunque vorrebbe avere.

Grazie ad Alice e Camilla per aver condiviso con me grasse risate (la maggior parte delle volte isteriche, lo ammetto) e per aver reso le mie giornate un po' più leggere. Vi voglio bene.

Grazie a Federico per essermi stato vicino con testa e cuore durante questo ultimo anno, che di semplice ha avuto ben poco. Sono in debito di momenti felici con te.

Un ringraziamento particolare va a Nonna Pina e a Nonna Rosa, sono sicura siate sempre state al mio fianco e vorrei foste qui con me oggi. Non so da quale stella mi stiate guardando, ma è merito dell'amore con cui mi avete cresciuta se sono qui oggi. Vi tengo sempre strette al cuore.