



[Opowieści cyfrowe w praktyce]

Instrukcja przeprowadzenia warsztatów



[Opowieści cyfrowe w praktyce]

Autorzy Dávid Bán i Balázs Nagy (Anthropolis Association)

Tłumaczenie Orsolya Németh



Materiał szkoleniowy powstał w ramach projektu “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities” finansowanego ze środków Komisji Europejskiej..



Materiał objęty jest licencją Creative Commons, 2016

Oznacza to, że materiał ten może być kopiowany, rozpowszechniany a części lub cały tekst i obrazki mogą być wyświetlane pod warunkiem uznania autorstwa Dávid Bán, Balázs Nagy i wzmianki o projekcie “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities”. Jakkolwiek, w przypadku zamiaru upowszechnienia zmodyfikowanej wersji tego materiału, należy zapytać nas o zgodę a materiał upowszechnić z taką samą lub podobną licencją, ze zdecydowanym wykluczeniem celów komercyjnych.



Projekt ten został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Digital Storytelling Storyboard (SAMPLE)

N°	Image	Text	Voice
1		by David Ban	
2		This photo shows a very modest pine tree, but that one was my favorite ever.	
3		In nineteen eighty-four my father's scholarship to go to Rome for his	
4		He could manage to take me with weeks what was a really special	
5		I was ten and I could leave the	
6		My father was such a great guide	
7		around all Rome.	
8		Included to Rome and Pisa and	
9		For the first time he asked me to pick	



DIGITAL STORYTELLING WORKSHOP

0000 69494973386
+39 34011047190
+39 34011950830

04.03.17 04.10.17 2017

04.03.17 04.10.17 2017

Digital Storytelling Workshop, Budapest, 2017

Name	Organisation	Signature
Pablo Brusa	Disarmament Society	<i>Pablo Brusa</i>
Anna Pente	Cooperative	<i>Anna Pente</i>
Cristina Pente	Cooperative	<i>Cristina Pente</i>
Margarita Mikosz	Cooperative	
Kristof Copala	Cooperative	
Lukasz Kapa	Danmark Computers sp. z o.o.	
Jason Ward	Danmark Computers sp. z o.o.	
Stefanie Geddes	Danmark Computers sp. z o.o.	
Stephanie McHenry	Verpool World	
Silvia Benveniste	Verpool World	
Graciela Bonaguidi	Verpool World	
Samsona Raffalli	Verpool World	
Eugenia Kolia	Verpool World	
Karmelina Danczka	Verpool World	
Christelle Louatch	Verpool World	
Balazs Nagy	Verpool World	
David Ban	Verpool World	
Nóra Ungar	Verpool World	
Viktoria Szekely	Verpool World	
Canou Sigen	Verpool World	



anthropolis

History
see in the given text
a history (and history)
craft stories to enhance the
50-60 years of personal innovation
→ 30' historical experience
→ 50' Don't know how to learn
with the spirit of story, from first
first 202 workshop

1.	“Siedem miliardów opowieści cyfrowych”	6
2.	Opowieści w kulturze	10
3.	Początki tworzenia opowieści cyfrowych	14
	3.1. Amerykańskie początki	
	3.2. Opowieści cyfrowe w Europie	
4.	Możliwe zastosowania	21
	4.1. Opowieści cyfrowe w edukacji	
	4.2. Opowieści cyfrowe w muzeum	
	4.3. Opowieści cyfrowe w mediach	
5.	Przypadki szczególne	26
	5.1 Opowieści cyfrowe w wychodzeniu z traumy i w procesach terapeutycznych	
	5.2. Opowieści cyfrowe w społecznościach edukacyjnych	
	5.3. Opowieści cyfrowe w tworzeniu wspólnoty	
	5.4. Opowieści cyfrowe związane z pracą	
	5.5. Pomoc w przypadku problemów z komunikacją i/lub auto-ekspresją	
6.	Opowieści cyfrowe w praktyce	36
	6.1. Rola trenera	
	6.2. Uczestnicy	
	6.3. Struktura szkolenia z tworzenia opowieści cyfrowych	
	6.4. Warsztaty z tworzenia opowieści cyfrowych krok po kroku	
	ZAŁĄCZNIK 1 – Opowieści cyfrowe – Skrypt (PRZYKŁAD)	61
	ZAŁĄCZNIK 2 – Schemat pracy dla 24 godzinnych warsztatów DST	67
	ZAŁĄCZNIK 3 – Linki do stron zawierających informacje o opowieściach cyfrowych	71
	ZAŁĄCZNIK 4 – Oświadczenie	77

1. “Siedem miliardów opowieści cyfrowych”

W 2015 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 7 miliardów godzin wideo. W 2016 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 10 miliardów godzin wideo.

W 2015 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 10 miliardów godzin wideo. W 2016 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 15 miliardów godzin wideo.

W 2015 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 15 miliardów godzin wideo. W 2016 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 20 miliardów godzin wideo.

W 2015 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 20 miliardów godzin wideo. W 2016 roku, według szacunków, w sieci pojawi się 25 miliardów godzin wideo.



Chcąc wyjaśnić czym są opowieści cyfrowe, nie wystarczą nam same słowa. Opowieści cyfrowe (DST) najłatwiej jest zrozumieć poprzez doświadczenie: jest to najbardziej praktyczny sposób na odkrycie możliwości tej metody jak również jej wpływ na nas i najbliższe otoczenie. Ludzie lubią opowieści i wszyscy chcą pozostawić jakiś ślad po sobie. Tak naprawdę każdy z nas ma do opowiedzenia ciekawą historię. Przy pomocy opowieści cyfrowych każdy może odkryć swój wewnętrzny głos i stworzyć swoją unikalną opowieść. Nie ma tak naprawdę opowieści złych czy banalnych, każdy z nas posiada swoje własne, fascynujące opowieści, które są dla nas ważne z różnych powodów. Tworzenie opowieści cyfrowych jest wyłącznie metodą, pomagającą nam odnaleźć te głęboko ukryte, ważne dla nas historie i podzielić się nimi ze światem.

Opowiadanie historii jest jedną z podstawowych potrzeb, towarzyszącą ludziom od najdawniejszych czasów. Dodanie do tego pojęcia przymiotnika „cyfrowe” dla wielu może wydawać się niezrozumiałe i trudne do zdefiniowania. Opowieści cyfrowe koncentrują się wokół indywidualnych historii i jako takie nie różnią się od jakichkolwiek historii opowydanych w przeszłości. Przypomina to na przykład sytuacje kiedy nasi przodkowie opowydali sobie historie z polowań lub spotkania absolwentów, na których znajomi dzielą się ważnymi informacjami dotyczącymi ich dorosłego życia. Jednakże w ciągu ostatnich dwóch dekad ukształtowała się metoda, pozwalająca na przekazanie „istoty” naszej opowieści, przy wykorzystaniu różnych narzędzi, z efektem końcowym w postaci krótkiego materiału video. Opowieści te powstają z wykorzystaniem naszego własnego głosu i zdjęć. Po zapisaniu ich w formie cyfrowej, opowieści zostają upubliczniane. Cyfrowy zapis umożliwia nam późniejszy powrót do danej historii czy przekazanie jej potomstwu.

Podsumowując istotę metody w kilku słowach: opowieści cyfrowe (DST) pomagają nam skoncentrować się na nas i naszych historiach, ubrać je w słowa, nadać im dramatyzmu i odnieść je do innych osób, korzystając ze zdjęć i innych pomocy wizualnych. Podczas tego procesu osoby opowydające historie rozwijają swoje opowydania wzbogacając je o osobiste zdjęcia, rysunki, przedmioty, itp. Rezultatem jest zwykle trwający około dwóch minut materiał z narracją autora i oparty na zdjęciach.

Siła oddziaływania opowieści cyfrowych wynika z ich prostoty i osobistego charakteru, oraz samego procesu poszukiwania i tworzenia opowieści, jak również słuchania opowieści innych. Metoda uwzględnia również podróż, którą pokonujemy w trakcie tworzenia filmów, poszukiwanie historii i nadawanie jej kształtu. Efekt końcowy będzie ważny nie tylko dla twórcy, ale może mieć również wpływ na życie innych ludzi. Korzystając z mediów społecznościowych, niemal codziennie dzielimy się osobistymi zdjęciami z innymi ludźmi, ale wykorzystanie opowieści cyfrowych pozwoli nam na rozwinięcie nowych umiejętności dzięki którym nasz przekaz nabierze głębszego znaczenia.

Niniejszy przewodnik powstał w ramach projektu “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities” finansowanego przez Komisję Europejską z programu Erasmus +, w celu zaprezentowania metody, możliwości wykorzystania, rezultatów i efektów opowieści cyfrowych. Przewodnik ten nie jest podręcznikiem do wykorzystania podczas szkoleń z tworzenia opowieści cyfrowych. Aby przeprowadzać tego typu kursy wymagane jest osobiste doświadczenie i wiedza dotycząca całego procesu.

Publikacja ta stanowi pomoc w organizowaniu i tworzeniu sesji szkoleniowych z zakresu opowieści cyfrowych, opisując cały proces krok po kroku. Może być również wykorzystana w edukacji formalnej lub nieformalnej, warsztatach grupowych lub zajęciach indywidualnych. Podręcznik ten powstał w oparciu o metodę autorstwa Daniel Meadows i zespołu Capture Wales.

Podręcznik wychodzi poza ramy podobnych, metodycznych publikacji, opisując nie tylko historie opowieści cyfrowych, ich wpływ społeczny i psychologiczny ale też możliwości wykorzystania w nietypowych sytuacjach.

Pracownicy organizacji Anthropolis rozpoczęli organizowanie warsztatów z tworzenia opowieści cyfrowych pod osobistym przewodnictwem Steve’a Bellisa korzystając z doświadczenia Joe Lambert’a. Autorzy obecnej publikacji zapoznali się metodą tworzenia opowieści cyfrowych i stworzyli swój pierwszy film w 2011 roku. Od tego czasu przeszkolili wiele osób z Węgier i innych krajów oraz pomogli powstać setkom cyfrowych opowieści. Nasze wieloletnie doświadczenie i ilość przeprowadzonych szkoleń dowodzi, że metoda ta jest skuteczna, dojrzała i pomaga wielu ludziom w tworzeniu ich osobistych opowieści. Jak to ujął Joe Lambert „Na świecie żyje siedem miliardów ludzi. Gdyby każdy z nich stworzył swoją własną cyfrową opowieść byłbym zadowolony.”¹ W tym samym czasie twórcy metody zorientowali się że choć szkolenie opiera się na określonych zasadach a podstawowe ramy dla opracowania filmów są ustalone, właściwa ocena sytuacji, elastyczność i umiejętność przewidywania niepowiedzianych sytuacji są ciągle bardzo istotne dla trenerów. Jakkolwiek podręcznik nie podaje szczegółowych wytycznych dla takich sytuacji, omawia je oraz prezentuje praktyczne porady oparte na naszym dotychczasowym doświadczeniu.

1 Hétmilliárd digitális történet. Beszélgetés Joe Lamberttel [Seven billion digital stories. Interview with Joe Lambert]. Anthropolis 7.1 (2012).

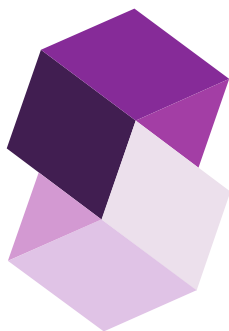
Digital Storytelling – What is it?

definition:

A DST film is a narrated story, written and told by the owner of the story, illustrated with his/her personal images, created and shared through digital technology



2. Opowieści w kulturze



Opowiadanie historii jest tak stare jak ludzkość. Od początków powstania kultury i tworzenia się społeczeństw, opowiadanie historii było ważnym elementem życia w grupie, na długo zanim pojawiło się pismo. Nie wiemy na pewno dlaczego sceny przedstawiające zwierzęta i polowania zostały uwiecznione na ścianach jaskiń ponad 30 000 lat temu, ale wiemy, że rysunki na ścianach jaskini Lascaux nie są przypadkowym zbiorem obrazów lecz najprawdopodobniej wizualną prezentacją jakiegoś mitu, innymi słowy są to starożytne scenariusze.

Pomijając ich praktyczne znaczenie, rysunki namalowane lub wyrzeźbione na ścianach jaskiń są świadectwem istnienia cechy charakterystycznej dla ludzkości: potrzeby a wręcz pragnienia pozostawienia po sobie jakiegoś śladu. Znaczenie rysunków naskalnych w odniesieniu do systemów wierzeń jest kwestionowane, ale ich rola w przekazywaniu wiedzy nie podlega dyskusji. To samo odnosi się do przekazów ustnych będących podstawą dawnych legend i opowieści jak i do osób je przekazujących. Osoby przekazujące opowieści wyróżniają się ze społeczeństwa i pełnią w nim szczególną rolę, nadając wyraz dorobkowi danej społeczności, poprzez tworzenie opowieści. Gawędziarze jako narzędzi używali głosu, słów, rąk i całego ciała. Każda z tych osób interpretowała opowieść na swój sposób, dodając gesty a później również muzykę i taniec. Cały ten proces stał się integralną częścią rytuałów religijnych i sztuki. Gawędziarze wspierali się symbolami wyrzeźbionymi w kamieniu lub drewnie, które później rozwinęły się w rysunki naskalne i historie obrazkowe przedstawiane na wazonach. (Wyjątkowym przykładem opowieści z wykorzystaniem obrazków jest powstały w XI wieku, w Anglii gobelin, który obecnie można zobaczyć na wystawie w Bayeux, we Francji. Długi na ponad siedemdziesiąt metrów, haftowany gobelin, opowiada historię podboju Anglii przez Normanów w 1066 roku.).

Ustne przekazywanie opowieści utrzymało swoją silną pozycję nawet po pojawieniu się pisma – po części z powodu powszechnego analfabetyzmu, a po części wynikało to z siły ludzkich przyzwyczajęń. W dawnych czasach to wędrowcy oraz specjaliści wysłannicy przynosili wieści z dalekiego świata społeczeństwom, które były bardzo mało mobilne. Często opowiadali oni ubarwione historie o bohaterskich wyczynach dawnej szlachty i królów, wielkich bitwach i niezwykłych wydarzeniach. Gawędziarze odgrywali istotną rolę w tworzeniu, zachowaniu i upowszechnianiu legend, mitów i historii, zakorzenionych w lokalnych tradycjach, charakterystycznych dla pewnych społeczności i regionów geograficznych. Na tych samych historiach opierali się wędrujący minstrele czy grupy teatralne. Baśnie ludowe, mity i legendy, nabierały określonych cech i były przekazywane dalej, przyczyniając się do rozwoju i wzmocnienia tożsamości danej społeczności, zachowując równocześnie swoje znaczenie środka przekazu dla ogólnych wartości kulturowych i społecznych.

Opowieści zawsze miały kluczowe znaczenie w przekazywaniu wiedzy. Jak każda opowieść, tak również

historia rozwoju kultury ma swoich bohaterów. Historia każdego odkrycia, wynalazku czy przełomowej pracy staje się częścią wspólnej wiedzy, przekazywanej w formie anegdoty. Historia jabłka spadającego na głowę Newtona jest znacznie bardziej ciekawa i pamiętana niż jego teoria. Ponadto, przekazany zasób wiedzy dotyczący tego zjawiska i jego odkrycia, może zostać przyswojony przez zwykłych ludzi.

Przekazywanie wiedzy w ciekawy sposób, poprzez opowieści, stało się niezależnym gatunkiem. Obecnie działa wielu przedstawicieli tzw. info rozrywki w wielu dziedzinach nauki – wystarczy wspomnieć Davida Attenborough, Billa Bryson czy Umberto Eco.

Potencjał kulturotwórczy opowieści jest szczególnie widoczny w odniesieniu do religii. Wraz z pojawieniem się pisma, narodziło się nowe, skuteczne medium służące przekazywaniu historii. Usprawniło to zdecydowanie proces rozpowszechniania kanonów religijnych, a co za tym idzie samych religii. Dokładne tłumaczenia gwarantowały, że tak ważne historie zachowywały swoje oryginalne znaczenie, pokonując bariery językowe czy geograficzne. (Wierność tłumaczeń jest ciągle poddawana dyskusji, to jednak jest temat na inną historię.).

Religie swoimi opowieściami podbijały nowe terytoria. W przypadku tych samych religii, długość opowieści różni się znacząco, ale nawet te najkrótsze, potrafią przekazać najważniejsze treści i zasady. Koany czy krótkie przypowieści występujące w buddyzmie Zen są doskonałymi przykładami inicjowania osób w religijne misteria nawet poprzez przypowieść składająca się z kilku słów. Innym przykładem jest pasja, zdecydowanie dłuższa niż koan, ale równie celnie przekazująca nauki Chrześcijaństwa. Dzięki przedstawieniu Stacji Drogi Krzyżowej, główne przesłanie czyli historia zbawienia, przedstawiona na 14 obrazach, staje się zrozumiała nawet dla osób nie potrafiących czytać.

Opowieści odgrywają istotną rolę nie tylko w rozwoju ludzkości, ale również poszczególnych osób, poprzez swoją obecność w naszym życiu już od najmłodszych lat są ważnym elementem kształtującym naszą osobowość. Genetycy udowodnili, że posiadamy wrodzone skłonności do bajek i opowieści a nasz umysł w sposób naturalny rozumie je i przyswaja. Poprzez opowieści uczymy się nie tylko ich treści ale również informacji o otaczającym nas świecie. Poza wartościami etycznymi odkrywamy też zasady obowiązujące w społeczeństwie. Opowieści wpływają na nasze rozumienie świata i niejednokrotnie je wypaczają, jak na przykład w przypadku wiary w sprawiedliwość, która też opiera się na bajkach. Opowieści wpływają na rozwój intelektualny, ale mają też swoje zastosowanie w dziedzinie psychologii. Potrafią rozładować napięcie poprzez wprowadzenie słuchacza w pewien szczególny stan świadomości. Dla przykładu, bajkoterapia wykorzystuje uzdrawiającą moc bajek i jest stosowana w leczeniu dzieci.

Opowieści zdecydowanie kształtują nasze postrzeganie świata. Wpływają na rozwój naszej osobowości już na wczesnym etapie jej kształtowania, następnie towarzyszą nam przez całe życie, które samo też jest bogate w historie.

Rodzice zwykli siadać przy łóżkach swoich dzieci i opowiadać im bajki do snu, ucząc ich tym samym sztuki przekazywania opowieści. Wielu z nas nigdy nie myślało o tym co wyróżnia dobrą historię lub jak ją stworzyć, ale nauczyło się podstaw tworzenia historii w bardzo młodym wieku tak jak uczymy się na pamięć przepisów kulinarnych. Składniki prostej opowieści są następujące: czas, miejsce, bohater, fabuła (konflikt) i zakończenie (rozwiązanie). Wiedzę tą jesteśmy w stanie wykorzystać w każdej chwili, a szczególnie w sytuacji kiedy sami zostajemy rodzicami i zaczynamy opowiadać historie naszym dzieciom. Opowiadanie historii można porównać do oddychania- jest to czynność naturalna.

W pewnym sensie, większość historii jest zmyślonych, ale mimo wszystko wpływają one na kształtowanie osobowości i nasze postrzeganie otaczającej rzeczywistości. Postrzegamy siebie przez pryzmat systemu powiązanych przyczyn i skutków; nasza osobowość jest częściowo zbudowana z historii. Nasze osobiste historie i mity powstają w oparciu o nasze życiowe doświadczenia i wiedzę. Osobiste historie zapewniają ciągłość pomiędzy przeszłością i przyszłością, a wspomnienia kształtują naszą osobowość (zob. Schacter²). Nasze doświadczenia nabierają znaczenia dzięki opowieściom. Tworzymy opowieści ale w pewnym sensie opowieści też tworzą nas.



W latach 1950 i 60, historiografia zaczęła bliżej przyglądać się wcześniej zaniedbywanym źródłom niepisany. Przykładem prekursora w tej dziedzinie jest szkoła historiografii Annales, założona w pierwszej połowie dwudziestego wieku we Francji. Poza 'tradycyjnymi' źródłami Annales zajmowała się też dokumentacją codziennego życia, zachowując rachunki, gazety, listy, itp. tak aby móc analizować określone zjawiska społeczne, ekonomiczne i polityczne na przestrzeni lat. Przyjmując metodę badań etnograficznych, w Wielkiej Brytanii rozwinięto tzw. "historie przekazywane ustnie" we wczesnych latach 70-tych, które polegały na nagrywaniu wypowiedzi zwykłych ludzi i ich rodzin, koncentrując się w pierwszej kolejności na tle historycznym, a następnie na wydarzeniach życia codziennego.

Tradycyjne opowiadanie historii przetrwało do dnia dzisiejszego jako sposób przekazywania wiedzy, doświadczenia, historii danej społeczności oraz wspomnień osobistych lub rodzinnych. Wynika to z faktu, że opowiadanie historii nie jest czynnością jednoosobową ale procesem dzielenia się wiedzą i wspomnieniami z innymi ludźmi. Ludzkie historie są zwykle uniwersalne, mogą więc służyć jako pomost pomiędzy różnymi grupami, kulturami i pokoleniami. Podczas gdy w pewnych kulturach - szczególnie w krajach anglojęzycznych lub społecznościach plemiennych – ustne przekazywanie opowieści grupie ludzi jest do dzisiaj żywą tradycją, w innych powoli zanika. Ale nawet pomimo wielu nowych technik i form ekspresji, ludzie wciąż potrzebują tego sposobu wypowiedzi i pozostawienia po sobie jakiegoś śladu.

3.1. Amerykańskie początki

Tradycja opowiadania historii w krajach anglojęzycznych jest wciąż żywa i ciągle rozpala wyobraźnię wielu artystów. Performerzy i artyści wizualni zaczęli eksperymentować z różnymi formami wyrazu w oparciu o opowiadanie historii. W latach 70 i 80-tych w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych powstało wiele projektów i inicjatyw, które można uznać za początki cyfrowych opowieści. Obejmowały one na przykład występy objazdowe, gdzie historiom opowiadanym przez gawędziarzy, na prowizorycznych scenach, towarzyszyły lokalnie tworzone efekty wizualne w postaci na przykład projekcji slajdów.

W mniej więcej tym samym czasie praktykujący artyści, we współpracy z nauczycielami, zaczęli łączyć programy artystyczne z edukacją, próbując zaangażować możliwie najwięcej osób w tłumaczenie i praktyczną prezentację tego podejścia. Jednym ze sposobów było połączenie opowieści ze sztuką wizualną, co poza samorealizacją miało umożliwić identyfikację problemów i konfliktów społecznych oraz znalezienie właściwych rozwiązań. Szeroka definicja metody cyfrowych opowieści była wykorzystywana przez wielu artystów i twórców w celu połączenia tradycji ustnego przekazu z ich

pracami oraz aby wyróżnić je na tle komercyjnych projektów, koncentrując się na samych autorach oraz emocjonalnym i ludzkim aspekcie przekazu.

Był to również okres gwałtownych zmian w mediach i strukturze wykorzystania obrazu. Telewizja stała się częścią życia na niewyobrażalną do tej pory skalę, a odbiornik telewizyjny zagościł niemalże w każdym salonie. Na popularności zyskały seriale telewizyjne przedstawiające życie tzw. zwykłych rodzin oraz programy typu teleturnieje, w których cała uwaga skupiała się na zwykłych ludziach. Wielu ludzi poczuło, że mogą się identyfikować z bohaterami programów telewizyjnych, pomimo tego, że media pozostawały jednostronne i kontrolowane odgórnie: stacje telewizyjne i producenci wymyślali i tworzyli programy a widzowie otrzymywali gotowy produkt. Pomijając fakt, że produkcje telewizyjne były kształtowane i modyfikowane z uwzględnieniem ocen widzów i odcinków pilotowych, sama historia nie miała wiele wspólnego z widzami. Programy te wywierały silny wpływ na widzów, ale nie działało to niestety w drugą stronę. Liczni artyści i edukatorzy, którzy specjalizowali się w tej dziedzinie domagali się bardziej demokratycznego wykorzystania mediów, co było trudne, ale nie niemożliwe przy dostępnej wtedy technologii. Pojawienie się odtwarzaczy wideo i kamer było krokiem milowym w procesie demokratyzacji mediów, ale prawdziwa zmiana nastąpiła wraz z rozpowszechnieniem komputerów, technologii cyfrowych, Internetu i mediów społecznościowych.

Pierwszymi twórcami opowieści cyfrowych byli Ken Burns, Joe Lambert i Daniel Meadows. Ken Burns wykorzystał tą metodę do tworzenia dokumentów, takich jak np. „The Civil War” z 1990 roku. Ta niezwykle popularna seria, składająca się z dziewięciu odcinków, powstała przy wykorzystaniu ogromnych zasobów dokumentów osobistych – listów, gazet i zdjęć- w oparciu o nowe podejście, nie wykorzystywane nigdy wcześniej, które zakłada zaangażowanie widzów w interpretację wydarzeń historycznych.

W rozwoju metody opowieści cyfrowych, pionierską rolę odegrał również amerykański artysta i producent medialny Dana Atchley, który opowiadał osobiste historie, zwykle na żywo. To właśnie Atchley prowadził warsztaty z tworzenia opowieści cyfrowych i pracował z takimi firmami jak Coca-Cola, Apple Computer, Adobe czy Pinnacle Systems. Atchley pomagał kadrze kierowniczej tworzyć przekonujące mowy z wykorzystaniem technologii, w formie opowieści cyfrowych, które bardziej przemawiały do widzów. „Opowieści cyfrowe łączą w sobie najlepsze elementy dwóch światów: ‘nowego’ cyfrowego świata wideo, fotografii i sztuki oraz ‘starego’ świata opowiadania historii. To oznacza, że ‘stary świat’ prezentacji Power Point, zawierających wypunktowane zdania, zostanie zastąpiony ‘nowym światem’ przykładów podawanych poprzez historie, którym towarzyszą sugestywne obrazy i dźwięki”. Dana Atchley i jego pomysły z zakresu technologii i opowieści cyfrowych spowodowały spore zamieszanie w latach 90-tych. W tym czasie, wielu próbowało stworzyć coś nowego

w temacie sztuki medialnej, ale Atchley pozostał wierny idei historii osobistych. W tym celu wykorzystał archiwa rodzinne i pamiętniki obrazkowe:

Home Movies: <https://www.youtube.com/watch?v=bKuGpBaWqQk>

Readheads: <https://www.youtube.com/watch?v=njwiKJkWUys>

Horse-Cow: https://www.youtube.com/watch?v=I_WU5SaGDnU

Elaine Woo tak opisała Atchley na łamach Los Angeles Times, po jego przedwczesnej śmierci w grudniu 2000: „Przedstawiający się jako stary hipis, który kiedyś jeździł po kraju i występował pod pseudonimem Ace, Atchley połączył zamięłowanie do historii swojego kraju z umiejętnościami wykorzystania nowych mediów i stworzył autobiograficzne show „Next Exit”, które prezentował na festiwalach filmowych na całym świecie. (...). We wczesnych latach 80-tych został niezależnym producentem filmowym. W tym czasie nabył również komputer Macintosh, który stał się jego głównym narzędziem do stworzenia pierwszej opowieści cyfrowej. ‘Next Exit’ po raz pierwszy zaprezentowany w 1991, opierał się na rodzinnych archiwach z końca 1800 roku, jak również na tysiącach zdjęć zrobionych przez Atchley’a odkąd dostał swój pierwszy aparat w wieku 7 lat. „Recenzenci i fani opisywali go jako cyfrowy odpowiednik Garrison Keillor – lub ‘połączenie Mark’a Twain’a i Jack’a Kerouac’a,’ powiedział Peter Bergman z teatru Firesign.”³.

W latach 90-tych, po wielu eksperymentach, Joe Lambert, który w tym czasie był producentem teatralnym, pracującym nad demokratyzacją sceny z kilkoma kolegami, mając na celu danie głosu “historiom krzywdy, leczenia ran i nadziei w środku społecznego i politycznego konfliktu.” Podczas warsztatów, które zorganizowali z Dana Atchley, zobaczyli że osoby przedstawiające opowieści były w stanie przygotować mocne, krótkie filmy o sobie nawet w przypadku braku podstawowych umiejętności pracy z tym medium. Pierwsze takie szkolenia w zakresie tworzenia krótkich filmów opartych na osobistych historiach, były prowadzone przy wsparciu Amerykańskiego Instytutu Filmowego. Następnie w 1994 Atchley i Lambert, razem Niną Mullen, założyli San Francisco Digital Media Center. Przez kilka kolejnych lat, grupa opracowała program, który stał się podstawą warsztatów społecznych zwanych „tworzenie opowieści cyfrowych”. Centrum stało się miejscem profesjonalnych szkoleń, a 10 trenerów tam pracujących, posiada umiejętności prowadzenia szkoleń z tworzenia opowieści cyfrowych oraz warsztatów zróżnicowanych tematycznie, głównie dla instytucji państwowych i klientów biznesowych na terenie całych Stanów Zjednoczonych. Przy wykorzystaniu metody opowieści cyfrowych, byli w stanie

osiągnąć istotne zmiany w podejściu wielu organizacji edukacyjnych, społecznych a nawet biznesowych. Centrum tworzenia opowieści cyfrowych- Centre for Digital Storytelling, które od 2015 działa pod nazwą StoryCenter, współpracowało z około tysiącem organizacji na całym świecie i przeszkoliło ponad piętnaście tysięcy ludzi na setkach warsztatów, umożliwiając im podzielenie się swoimi historiami.

3.2 Opowieści cyfrowe w Europie

Jednym z celów StoryCenter w Berkley (Kalifornia) jest rozpowszechnienie tego gatunku wśród możliwie szerokiej publiczności. Daniel Meadows, fotograf i nauczyciel, robiąc badania dla Uniwersytetu w Cardiff, natknął się na prace Instytutu Amerykańskiego, gdzie dowiedział się o opowieściach cyfrowych. Pomyślał że spersonalizowana technika przekazywania opowieści umożliwia złamanie monopolu kontrolowanych odgórnie mediów. W 2001 roku, pomógł on w zawarciu umowy pomiędzy Uniwersytetem w Cardiff i regionalną stacją telewizyjną BBC Wales, dotyczącą projektu o tytule Capture Wales, wykorzystującego technikę opowieści cyfrowych. Idea projektu polegała na otwarciu się telewizji na szersze grono użytkowników, dając głos ludziom, którzy do tej pory byli tylko widzami. Projekt trwał do 2008, i obejmował co miesięczne sesje z 10 uczestnikami z całej Walii. Selekcja uczestników była bardzo prosta, do programu brano pierwszych 10 chętnych, którzy przybyli na sesję. Podczas sesji, ludzie ci mogli napisać scenariusz i wyprodukować trwające około 2 minuty filmy, które następnie były transmitowane w czasie najwyższej oglądalności. W okresie nadawania programu, tysiące ludzi opowiedziało swoje historie, nagrane ich własnym głosem, a w międzyczasie nauczyli się pisać scenariusze, tworzyć scenariusze ze zdjęć rodzinnych i produkować swoje własne filmy z pomocą pracowników stacji telewizyjnej.

Również Daniel Meadows – razem z Joe Lambert i pracownikami BBC, w oparciu o swoje doświadczenie zdobyte w Kalifornii, wypracował na pozór ścisłą metodologię. Ogranicza ona długość opowiadania do 180-320 słów, w połączeniu z 15-25 zdjęciami, długość opowiadania to około 2 minut, o ile to możliwe bez używania specjalnych efektów, muzyki czy dźwięków. Struktura warsztatów z tworzenia opowieści cyfrowych, wykorzystywanych przez wiele szkół i instytucji i zaprezentowana w tym przewodniku, opiera się na tych samych zasadach.

Na początku szkoła europejska, jak również kilka innych szkół na świecie, przyjęło inną interpretację niż szkoła amerykańska. Podejście szkoły amerykańskiej koncentruje się bardziej na samym procesie tworzenia filmu, w przeciwieństwie do podejścia europejskiego, które skupia się bardziej na produkcie końcowym, który może zostać pokazany w telewizji. Po tym jak kilka instytucji edukacyjnych i organizacji pozarządowych zaczęło korzystać z opowieści cyfrowych – centrum których zostało - Yale College w Waxham (Walia), oraz dzięki jednemu z jej głównych zwolenników Steve'a Bellis'a,

uważającego się za profesjonalnego „cyfrowego gawędziarza” – implikacje psychologiczne metody stały się ewidentne i punkt ciężkości przechylił się na stronę wewnętrznego procesu prowadzącego do powstania opowiadania. „Przed Uniwersytetem Yale, przez lata pracowałem w produkcji telewizyjnej jako operator kamery, dźwiękowiec i edytor materiałów wideo i próbowałem utworzyć coś na zasadzie „szczerych mediów”. Często jest to sprzeczne z podstawowym podejściem mediów i faktem, że media opierają się na ciągłym wysyłaniu wiadomości do widzów, którzy z kolei są ich biernymi odbiorcami. Chciałem zmienić tą sytuację. Nie powinniśmy zakładać, że widz może tylko siedzieć bezczynnie przed telewizorem. Powinniśmy zaangażować ich bardziej, tak aby pokazali kim są, jak żyją. Wydawać się to może śmiałym pomysłem, ale jestem przekonany, że opowieści cyfrowe to umożliwiają” – mówi Steve Bellis, w wywiadzie udzielonym dla Anthonopolis.⁴

Od tamtej pory tworzenie opowieści cyfrowych i inne podobne metody stały się znane w wielu krajach; z metodą tą pracuje już wiele instytucji, wykorzystując różne podejścia techniki i przemawiając do różnych widzów, jak również zróżnicowane metody oparte na osobistych preferencjach i wykorzystaniu cyfrowych technologii. Przez ostatnie kilka lat, znaczenie opowieści cyfrowych znacznie wzrosło dzięki szybkiemu rozwojowi i coraz lepszej dostępności nowych technologii. Pomimo tego, że media są coraz szerzej dostępne a korzystanie z Facebook’a, YouTube, Instagrama czy Twittera stało się bardzo powszechne, konieczność rozwijania umiejętności cyfrowych wciąż nie jest oczywista dla wszystkich. Tworzenie opowieści cyfrowych może w tym pomóc. Metoda ta oferuje przydatne narzędzie, które korzysta z rozwoju technologicznego, ale zamiast na aspektach technicznych koncentruje się na poszukiwaniu i promowaniu prawdziwych ludzkich historii i wartości społecznych, które stają się coraz mniej oczywiste. Zamiast niekontrolowanego przymusu komunikacji, metoda ta pomaga skupić się na istocie rzeczy, na prawdziwych wartościach. Rozwój technologiczny pomógł znacząco w upowszechnieniu opowieści cyfrowych i umożliwił ich wykorzystanie w wielu instytucjach edukacyjnych oraz pozarządowych. W przeszłości, produkcja filmu krótkometrażowego wymagała bardzo drogiego i zabierającego dużo miejsca sprzętu a często nawet kompletnego studia telewizyjnego, podczas gdy obecnie cała potrzebna technologia jest ogólnie dostępna (laptop, aparat, smartfon).

Po roku 2000, wykorzystując nowe możliwości, wiele organizacji opanowało metodę opowieści cyfrowych i przystosowało ją do własnych potrzeb. Zaczęły one szukać bardziej praktycznych zastosowań, pomagających wybranym grupom i poszczególnym osobom, wywodzącym się z różnych środowisk (osoby młode, niewykształcone, defaworyzowane, nie znające języków obcych) w

4

Foglalkozása: digitális történetmesélő. Beszélgetés Steve Bellis-szel..

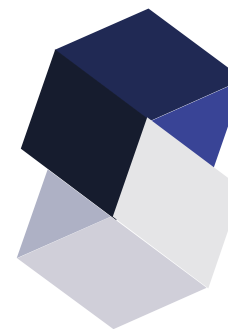
[Profession: Digital Storyteller. An Interview with Steve Bellis.] Anthonopolis 7.1 (2012)]

opowiedzeniu i wyprodukowaniu własnych opowieści, zwiększając równocześnie swoje umiejętności językowe, komunikacyjne czy ICT (o kilku takich rozwiązaniach dowiemy się z Rozdziału 7).

W ten sposób zrobiono pierwszy krok ku większej demokratyzacji mediów. Obecnie, organizacje korzystające z metody są odpowiedzialne za dostarczanie szkoleń i warsztatów, które wykorzystują odpowiednie technologie i pozwalają odkryć prawdziwe osobiste historie, pomagając w rozwoju społecznym i osobowym określonym grupom i osobom. Wymiana pomysłów i dzielenie się doświadczeniami pomiędzy organizacjami wykorzystującymi metodę opowieści cyfrowych – i oczywiście prezentacja filmów – wspomagana jest przez Internet, ale spotkania twarzą w twarz są nadal ważne. Obecnie, na całym świecie organizowanych jest wiele festiwali opowieści cyfrowych, między innymi w Walii i Kalifornii, od 1995 roku. Poza tymi festiwalami, większe wydarzenia organizowane są przez uniwersytety, głównie amerykańskie i angielskie, jak również międzynarodowe konferencje dotyczące szeroko pojętego tworzenia opowieści cyfrowych.

4. Możliwe zastosowania

Opowieści cyfrowe znajdują zastosowanie wszędzie gdzie istnieje potrzeba tworzenia i opowiadania wspólnych historii, powstałych z różnych powodów i dla różnych celów. Przykłady podane w tym rozdziale nie wyczerpują tematu – charakter tego gatunku uniemożliwia omówienie wszystkich możliwych zastosowań metody. Metoda ta jest na tyle otwarta, że umożliwia jej praktykom wykorzystanie opowieści cyfrowym w każdej dziedzinie, w której jest to praktycznie uzasadnione. Potraktujmy tą metodę jak nowo odkryty kontynent, gdzie niezmierzone przestrzenie wciąż czekają na swoich odkrywców.



Efekty opowieści cyfrowych na użytkownikach procesu są powiązane z charakterystyką danej grupy oraz celem i strukturą warsztatów. W tym rozdziale podsumujemy efekty, które mają wpływ na użytkowników ‘tradycyjnych’ warsztatów, tworzących krótkie filmy oparte na osobistych historiach. Wynika to z natury metody tworzenia opowieści cyfrowych, które wymagają określonych ram czasowych. Oczywiście, możemy poświęcić więcej czasu i energii na stworzenie dobrze przemyślanej i zorganizowanej opowieści nawet jeśli jest ona przedstawiona ustnie lub pisemnie. Jednak w przypadku opowieści cyfrowych potrzebne są osobiste zdjęcia co wymaga więcej przygotowań i poszukiwań. Nie można i nie powinno się tego unikać. Dlatego też, nawet przed rozpoczęciem warsztatów, podczas przeglądania starych zdjęć, uczestnicy doświadczają tych emocjonalnych procesów, które jeszcze się pogłębią w czasie warsztatów.

Poniżej, znajdują się przykłady zastosowań w różnych dziedzinach, w których autorzy wykorzystali tą wiedzę w praktyce.

4.1 Opowieści cyfrowe w edukacji.

Opowieści cyfrowe można wykorzystać w każdym obszarze edukacji (formalnej, nieformalnej i pozaformalnej), po przystosowaniu do konkretnego kontekstu nauczania. Podczas dostosowywania metody do danej sytuacji, należy odpowiedzieć na następujące pytania: czy osoby tworzące opowieści (uczniowie) mają stworzyć opowieść wspólną czy indywidualną, prawdziwą czy fikcyjną? Odpowiedź zależy od osób biorących udział w szkoleniu i celu tego szkolenia.

W przypadku młodszych grup (6 do 10 lat) najlepiej sprawdzi się praca nad opowieściami fikcyjnymi, wspólnie stworzonymi i edytowanymi cyfrowo, ale jest to tylko sugestia. Indywidualne, osobiste opowieści mogą być również tworzone przez dzieci, z kolei dorośli mogą też pracować nad wspólnymi opowieściami, z których później powstanie krótki film (zobacz również Rozdział 7).

Unia Europejska, a co za tym idzie poszczególne kraje członkowskie, zdefiniowały kluczowe obszary i kompetencje, które powinny być rozwijane, ponieważ zapewniają lepsze przystosowanie się jednostek

do zmieniających się warunków. Kompetencje te z założenia mają nabyć wszyscy uczniowie w procesie formalnego kształcenia się a następnie rozwijać poprzez uczenie się przez całe życie. Tworzenie opowieści cyfrowych może pomóc w rozwijaniu następujących kompetencji: cyfrowych (ICT), uczenia się, kompetencji społecznych, umiejętności językowych, zarówno w zakresie posługiwania się językiem ojczystym jak i językami obcymi, świadomość kulturowa, aktywne obywatelstwo, jak również świadomość własnej wartości. Podczas tworzenia opowieści cyfrowych, nie tylko uczniowie lepiej poznają swoich kolegów i samych siebie, ale również nauczyciele mają możliwość poznać swoich uczniów z nowej perspektywy, odkryć w nich nowe umiejętności i kompetencje, oraz poprawić relacje nauczyciel - uczeń.

Metodę opowieści cyfrowych można wykorzystać praktycznie na każdym przedmiocie, zależy to tylko od kreatywności nauczyciela. Ale najbardziej oczywistym przedmiotem wydaje się być ten ze słowem 'story' w nazwie – History (Historia). Tak naprawdę każdy okres dziejów można przerabiać z wykorzystaniem tej metody, ale szczególnie efektywne jest wybranie tematu, z którym uczniowie mogą być w jakiś sposób osobiście powiązani. W projekcie stowarzyszenia Anthropolis, o nazwie "Tales from the china-closet – Family narratives of the Shoah" (Opowieści z chińskiego kredensu – rodzinne opowieści o Shoah), uczniowie szkoły średniej uczący się o Holokauście, mieli możliwość lepszego zrozumienia okoliczności towarzyszących tej tragedii. Jak już wspominaliśmy, łatwiej jest zrozumieć otaczający nas świat poprzez historie. Jesteśmy nieustannie 'bombardowani' przez gotowe historie, które mają nam pomóc w zrozumieniu i interpretacji rzeczywistości, dzięki technologiom informacyjnym i komunikacyjnym, wszędzie i o każdej porze. Z tego nawału informacji, widz musi sam określić co jest prawdą. Interpretacja i przetwarzanie tych informacji nie jest proste i to niezależnie od wieku. Z tego względu, niezwykle istotne jest rozwijanie kompetencji czytania ze zrozumieniem oraz krytycznego podejścia do prezentowanych nam informacji. Jest to jedyny sposób aby uniknąć pułapek manipulacji – tej celowej jak i przypadkowej – mediów masowych i społecznościowych. Tu kluczową rolę mogą odegrać opowieści cyfrowe. Nie ważne czy osoba prezentuje prawdziwą czy fikcyjną opowieść, może on/ona uświadomić sobie, że każda opowieść jest tworzona. Nawet opowieść zawierająca osobiste wspomnienia jest serią przypadkowo wybranych wydarzeń poukładanych według systemu przyczyna-skutek. Za pomocą ciekawej opowieści, narrator nieustannie wywołuje określone emocje u odbiorcy, do którego kieruje swoją opowieść aby z pomocą środków wizualnych i werbalnych uzyskać określony cel. Innymi słowy, osoba opowiadająca historię, też w pewien sposób wykorzystuje manipulację. Dzięki zastosowaniu metody opowieści cyfrowych, uczniowie poznają graficzne, filmowe i dramaturgiczne narzędzia, które mają oddziaływać emocjonalnie na odbiorcę i sprawić że opowieść cyfrowa przyniesie zamierzony efekt. Manipulacja treścią może służyć lepszemu zrozumieniu i opanowaniu tematu, ale może również pomóc w reklamowaniu czy popularyzowaniu rezultatów intelektualnych, ideologii czy

produktów komercyjnych. Kiedy uczniowie poznają werbalne i wizualne narzędzia skutecznej komunikacji za pomocą opowieści cyfrowych, uczą się też rozpoznawać je w sytuacji odbiorcy. Krytyczne myślenie, pomaga im w zrozumieniu intencji mówcy oraz kontekstu danego przekazu. Nigdy nie jest za wcześnie ani za późno aby przeciwzić krytyczne myślenie.

4.2 Opowieści cyfrowe w muzeum

Opowieści, które są autentyczne i osobiste w swej naturze, stają się coraz bardziej doceniane we wszystkich aspektach życia. Muzea również nie stanowią wyjątku. Z pomocą tej metody można tworzyć opowieści cyfrowe powiązane z poszczególnymi eksponatami muzealnymi, przedstawiając je lepiej zwiedzającym. Dzięki temu wybrane eksponaty zostaną zaprezentowane nie tylko w kontekście historycznym ale również osobistym. Obiekty odkrywane w ten sposób mogą ożyć i oferują wspaniałą możliwość emocjonalnego zaangażowania, czyniąc doświadczenie odwiedzających muzeum ciekawszym.

Mówiąc o metodach tworzenia opowieści cyfrowych, generalnie kładziemy nacisk na proces. Zastosowanie metody w muzeum jest wyjątkiem, jakkolwiek patrzymy na to raczej z perspektywy końcowego produktu. Nie oznacza to jednak, że trener prowadzący warsztaty z opowieści cyfrowych dla muzeów nie musi być tak ostrożny jak przy szkoleniach dla innych podmiotów. Przykre wspomnienia mogą pojawić się nawet przy okazji prezentowania eksponatów muzealnych odwiedzającym. Dlatego też trenerzy muszą upewnić się, że osoby opowiadające historie są bezpieczne pod względem emocjonalnym. Cel jakkolwiek jest inny: narrator opowiada historię skierowaną od początku do konkretnej grupy – osób zwiedzających muzeum (i szerokiej publiczności). Niezależnie od tego, po obejrzeniu rezultatu końcowego, osoba opowiadająca historię ciągle może zdecydować czy chce podzielić się stworzonym filmem z szerszą publicznością.

4.3 Opowieści cyfrowe w mediach

Rezultat końcowy procesu tworzenia opowieści cyfrowych – trwający około 2 minut film – świetnie nadaje się do umieszczenia w mediach społecznościowych. W tym przypadku to wyłącznie twórca filmu decyduje o platformie, na której film zostanie zamieszczony. Jednakże historie oparte na zbiorze prywatnych zdjęć są wykorzystywane przez główne media (państwowe lub prywatne kanały telewizyjne). Żywym dowodem tego jest projekt BBC o nazwie 'Capture Wales' (Uchwycić Walię), w ramach którego opowieści cyfrowe zebrane z terenu całego kraju, były transmitowane w godzinach najwyższej oglądalności na BBC Wales (zobacz Rozdział 3). Dobrze by było gdyby kanały prywatne bardziej rozpoznawały możliwości jakie daje ta metoda w wyrażaniu tożsamości danej kultury oraz własnego

wizerunku.

Opowieści cyfrowe opierające się na kilku zdjęciach mają długą tradycję dziennikarską. W mediach drukowanych i online, dziennikarze zwykle używają historii zbudowanych wokół jednego lub kilku zdjęć. Różni się to nieznacznie lub wcale od filmów prezentujących opowieści cyfrowe. Filmy nagrane z wykorzystaniem swojego własnego głosu i korzystające z programów do edycji, mogą zalać internetowe media. Filmy te spełniają kryteria opowieści cyfrowych nakreślone w niniejszym przewodniku, a równocześnie zaspokajają zapotrzebowanie publiczności na prawdziwe, osobiste opowieści.

5. Przypadki szczególne

Przypadki szczególne



Niniejszy podręcznik oferuje szczególne podejście do elastycznej i wielofunkcyjnej metody opowieści cyfrowych. Model warsztatów z tworzenia opowieści cyfrowych zaprezentowany w Rozdziale 5 może być modyfikowany i dostosowywany do okoliczności. Takimi okolicznościami mogą być między innymi ilość dostępnego czasu, grupa biorąca udział w warsztatach oraz tematyka filmów.

Trener i organizator warsztatów musi upewnić się, już na etapie przygotowywania warsztatów, czy forma przedstawiona w podręczniku jest odpowiednia w danych okolicznościach czy raczej potrzebne będą pewne modyfikacje.

Podczas szkolenia mogą się również pojawić pewne nieprzewidziane sytuacje więc trenerzy muszą być elastyczni i potrafić improwizować kiedy trzeba. W rozdziale tym omówimy kilka takich nietypowych i niespodziewanych sytuacji i okoliczności.

5.1 Opowieści cyfrowe w wychodzeniu z traumy i procesach terapeutycznych

Na wstępie należy wyraźnie zaznaczyć, że opowieści cyfrowe nie są metodą terapii, choć mogą mieć terapeutyczny wpływ na uczestników. Stare fotografie, często przywołują traumatyczne wspomnienia. Do walki z nimi można wykorzystać właśnie opowieści cyfrowe. Mogą one również wesprzeć osobę pozostającą w żałobie łagodząc żal po utracie bliskiej osoby.

Opowieści cyfrowe można zastosować jako narzędzie w procesach terapeutycznych, takich jak terapie mające na celu pomoc osobom, które przeszły trauma, oczywiście we współpracy z psychoterapeutą. Metoda ta może również pomóc w innych aspektach takich jak: wzrost empatii i autorefleksji, poczucie bycia akceptowanym oraz zwiększenie własnych możliwości poprzez wzrost umiejętności technicznych.⁵

Zasadniczo spotykamy dwa przypadki:

- kiedy opowieści cyfrowe wykorzystywane są podczas normalnych sesji i mogą mieć korzystny wpływ na uczestników a przeprowadzający sesje nie musi posiadać specjalnych uprawnień, ale powinien być ostrożny jeśli chodzi o kwestie osobiste związane z traumą, żałobą czy chorobą,
- kiedy opowieści cyfrowe wykorzystywane są jako część procesu terapeutycznego, osoba prowadząca warsztaty musi być wykwalifikowanym psychologiem lub psychoterapeutą.

5

Dénes Szemán: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. [Fields of application of digital storytelling (DST) in helping traumatized people due to contemporary slavery.] Manuscript. Anthropolis

5.1.1 Opowieści cyfrowe w walce z traumatycznymi doświadczeniami.

Głównym celem w przezwyciężaniu traumatycznych doświadczeń jest uzyskanie kontroli nad traumatycznymi wspomnieniami.

W przypadku kiedy nie jesteś wykwalifikowanym psychologiem czy psychoterapeutą ważne jest aby poinformować grupę, że DST może mieć na nich korzystny wpływ, ale nie jest to podstawa terapii.

Korzystny i terapeutyczny wpływ opowieści cyfrowych polega na tym, że pomagają one ich twórcom w stawieniu czoła traumatycznemu wydarzeniu, które do tej pory było ukryte, nieopowiedziane czy pozostawało w zamknięciu. Jak już widzieliśmy, od strony emocji, proces tworzenia filmu rozpoczyna się przed właściwym rozpoczęciem warsztatów. Podczas tworzenia filmu, autor identyfikuje się z bolesnymi wspomnieniami, które wywołują niepokój i opowiada o nich na forum grupy.

Poprzez tworzenie historii będących wynikiem traumatycznych zdarzeń, osoba która je opowiada, jest w stanie lepiej sobie z nimi poradzić. Podzielenie się tymi wspomnieniami sprawia że stają się jawne i 'oswojone'. Kiedy informacja, która do tej pory była trzymana w tajemnicy, staje się jawna, traci swój traumatyczny efekt.

Charakterystyczne dla gatunku opowieści cyfrowych jest to że czasami podczas zajęć przywoływane są traumatyczne wydarzenia, które wymagają ingerencji wyszkolonego terapeuty. Trener powinien być w stanie rozpoznać charakter problemu i jeśli konieczne, zasugerować poszukanie pomocy u specjalisty. Trener nie może przeprowadzać terapii, ale proces tworzenia opowieści cyfrowych może mieć wpływ terapeutyczny na uczestników.

5.1.2 Opowieści cyfrowe jako część procesu terapeutycznego.

Należy bardzo jasno sprecyzować przypadek, w którym wykwalifikowany psycholog/psychoterapeuta decyduje się na wykorzystanie opowieści cyfrowych.

W takim przypadku, należy jasno podkreślić, że opowieści cyfrowe nie mają celów terapeutycznych, choć mogą mieć wpływ terapeutyczny. Wynika to z faktu, że grupa staje się równocześnie klientem jak i uczestnikiem procesu terapii; w związku z czym należy podjąć dodatkowe środki bezpieczeństwa.

W takich przypadkach, trener DST/terapeuta są zobowiązani podjąć następujące działania:

- osoba prowadząca terapię musi być wykwalifikowanym psychologiem lub psychoterapeutą, przeszkolonym w prowadzeniu sesji grupowych

- wszyscy uczestnicy muszą podpisać świadomą zgodę oraz oświadczenie o poufności
- przestrzegać wszelkich zasad obowiązujących w grupach terapii psychologicznej czy psychoterapeutycznej, takich jak prywatność czy poufność.
- uczestnik w każdym momencie ma prawo do wycofania swojej opowieści cyfrowej

Psycholog/psychoterapeuta może wykorzystać DST do badania stanu emocjonalnego pacjentów. Proces wychodzenia z żałoby pozostaje procesem psychologicznym, za który w pełni odpowiada osoba prowadząca.

Następujące punkty należy wyraźnie podkreślić:

- szkolenie wykorzystujące wyłącznie metodę tworzenia opowieści cyfrowych nie może być zorganizowany do celów terapeutycznych, jeśli osoba prowadząca szkolenie nie posiada uprawnień psychologa czy psychoterapeuty
- jeśli trener tworzenia opowieści cyfrowych nie jest psychoterapeutą, nie dozwolone są żadne cele terapeutyczne
- jeśli osoba prowadząca zauważy, że uczestnik nie może poradzić sobie sam z problemem podczas nie planowanej sesji terapeutycznej, jak np. szkolenie, jej obowiązkiem jest zasugerowanie uczestnikowi skontaktowania się ze specjalistą.

Narzędzie DST można wykorzystać podczas procesów takich jak sesja grupowa, która koncentruje się na badaniu egzystencjalnego wymiaru osobowości. Proces przekształcania narracji w opowieści cyfrowe, a następnie dzielenie się nimi z grupą może być ciekawym doświadczeniem szczególnie dla młodych osób, które wychowały się w cyfrowej erze. Jakkolwiek, panowanie nad procesem, który obejmuje analizę tak subtelnych elementów jak osobowość, zawsze wymaga szczególnej uwagi i określonych kwalifikacji.

W każdym przypadku, zarówno gdy sesja grupowa ma charakter ogólny jak i gdy dotyczy określonych kwestii (takich jak trauma, żałoba czy choroba), na początku grupa powinna dostać wyraźny przekaz odnośnie celów szkolenia.

Po zrozumieniu i przyjęciu przez grupę celów sesji, osoba prowadząca powinna wyjaśnić “co należy zrobić”, i „jak to zrobić”.

Jak w przypadku sesji grupowych, stały nadzór i obserwacja zachowań grupy jest niezwykle istotnym elementem motywującym grupę i poszczególnych uczestników. Efektywny proces zwykle oznacza dzielenie się emocjami jak i momenty analizy samego procesu, na tym co zostało przekazane, jakie są rezultaty i jakie zmiany przyniosły.

Ilość i jakość emocji przekazanych w grupie jest częścią procesu, do którego należy podchodzić z rozwagą. Umiejętność słuchania i rozumienia potrzeb uczestników, pomaga prowadzącemu poradzić sobie z pewnymi problemami i delikatnymi kwestiami, które mogą wyjść na jaw podczas szkolenia.

Nie oznacza to, że trauma nie powinna się pojawić podczas sesji, nawet jeśli nie jest to jej celem. Tak czy inaczej, pomysł na opowieść cyfrową należy do uczestnika. Jeśli mamy do czynienia z uczestnikiem, który pracuje na materiale związanym z jakimś traumatycznym wydarzeniem, kilka rzeczy o których należy wspomnieć to:

- uczestnik powinien wiedzieć, że materiały te będą udostępniane
- uczestnik czuje że “musi” wykorzystać jakąś informację ponieważ jest ciekawa

Kluczową sprawą jest podatność, rola moderatora wymaga właściwej opieki nad uczestnikami, w związku z tym należy się upewnić że jest się przygotowanym na wszelkie możliwe opowieści, dlatego też zalecane jest wcześniejsze doświadczenie w pracy z wybraną grupą oraz posiadanie odpowiedniej wiedzy dotyczącej procedur bezpieczeństwa dla wybranej grupy.

5.2 Opowieści cyfrowe w społecznościach edukacyjnych

Tworzenie opowieści cyfrowych jest nową metodą zwiększania uczestnictwa i zaangażowania w działania społeczne, a w szczególności dotyczy to społeczności edukacyjnych: DST daje radość wynikającą z uczenia się i przekazywania wiedzy oraz odkrywania prawdziwych potrzeb uczestników.

Opowieści cyfrowe mogą być wykorzystane jako narzędzie edukacyjne dające użytkownikom przestrzeń do realizacji swoich potrzeb, w tym potrzeby dzielenia się wiedzą i interakcji.

Społeczności edukacyjne odgrywają istotną rolę we wspieraniu osób zagrożonych depresją wynikająca

z okresowych kryzysów, wyłączeniu ze społeczeństwa i braku pracy. Niektóre z osób, które mogłyby skorzystać z tego typu wsparcia są niewidoczne ze względu na warunki społeczne, w których żyją (imigracja, bezrobocie) i potrzebują większego poczucia przynależności jak również utrzymania swojej tożsamości.

Społeczności edukacyjne mogą wykorzystać metodę DST wspierając osoby bezrobotne, tak aby mogły przeanalizować swoją sytuację i opracować sposób wyjścia z kryzysowej sytuacji. Moderatorzy, dzięki metodzie DST mogą im pomóc w uświadomieniu sobie własnych kompetencji i umiejętności. Jest to niezwykle istotne w przypadku osób bezrobotnych, które chcą zacząć aktywnie realizować plan rozwoju osobistego.

Szczególnie w przypadku imigrantów, metoda DST może być wykorzystana do wyrażenia ich oczekiwań dotyczących nowego miejsca. Metoda DST może pomóc imigrantom w uświadomieniu sobie swoich możliwości i skoncentrowaniu się na oczekiwaniach, co pomoże im w realizacji celów w wybranym przez siebie kraju.

Dzięki metodzie DST, uczestnicy warsztatów mogą aktywnie uczestniczyć w procesie uczenia się zamiast tylko biernie słuchać poleceń instruktorów. Poprzez tworzenie opowieści cyfrowych stają się twórcami, producentami, edytorami i ewaluatorami, w interaktywnym środowisku nauki.

Społeczności edukacyjne mogą wykorzystać metodę DST w swoich działaniach edukacyjnych do celów:

- wspierania wykorzystania narzędzi ICT w inicjatywach edukacyjnych i społecznych
- promowania interakcji, komunikacji i współpracy pomiędzy społecznościami edukacyjnymi, gdzie podstawą jest radość z nauki, ciekawość świata i kreatywność
- wzmacniania poczucia odpowiedzialności i autonomii beneficjentów
- zwiększają rozpoznawalność grup społecznie wykluczonych
- zwiększają międzypokoleniowy i międzynarodowy transfer wiedzy i umiejętności
- przyczyniają się do lepszego zbadania związku pomiędzy pracą a poczuciem własnej tożsamości.

Metoda DST może stać się ważnym elementem nowej polityki aktywnej edukacji opartej na nowych, ciekawych narzędziach, którym towarzyszą praktyczne zastosowania i która wspiera powstawanie nowych narzędzi skierowanych do uczniów i nauczycieli.

Społeczności edukacyjne mogą skorzystać na zastosowaniu metody DST na różnych poziomach:

- promowanie autonomii i odpowiedzialności w uczeniu się, wdrażanie metody edukacyjnej, która koncentruje się na tworzeniu wiedzy, rezultatach i zarządzaniu procesem nauki.
- wzmacnianie aktywnego obywatelstwa wśród swoich beneficjentów, czynienie ich bardziej odpowiedzialnymi za poszukiwanie wiedzy i dostosowywanie się do zmian w środowisku pracy
- wzmacnianie społeczności edukacyjnych, usuwanie barier geograficznych, dzięki środowiskom 2.0.
- zwiększanie zatrudnialności: wdrażanie metody w działaniach edukacyjnych związanych z pracą, pomaga określić umiejętności potrzebne na rynku pracy i zaplanować odpowiednią ścieżkę kariery
- rozwój umiejętności cyfrowych zarówno uczniów jak i trenerów
- upowszechnianie wiedzy poprzez e-platformę edukacyjną oraz wsparcie tworzenia nowej wiedzy.

Kapitał edukacyjny organizacji, które korzystają z metody DST może zostać wzbogacony o nową wiedzę dotyczącą nauczania osób dorosłych a trenerzy i moderatorzy rozwiną umiejętności szkolenia w środowisku 2.0. Mogą one wykorzystać nowe narzędzia i materiały edukacyjne odpowiednie do potrzeb.

5.3 Opowieści cyfrowe w tworzeniu wspólnoty

Wyrażanie siebie i tworzenie wspólnoty są nieodłącznym elementem metody opowieści cyfrowych – co podkreśla nawet tytuł książki napisanej przez Joe Lambert, jednego z twórców gatunku (Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community)⁶.

Pierwszymi odbiorcami tego filmu, opartego na historiach autobiograficznych, jest społeczność jego twórców. Filmy te są tworzone dla pokazów publicznych (offline) i dyskusji (Gács).⁷ Osoby opowiadające historie uczestniczą we wspólnym procesie opartym na zaufaniu, (wstępnych) obawach, przeszkodach oraz poczuciu osiągnięć. Czasami jest to frustrujące, czasami zabawne, ale prawie zawsze kończy się sukcesem: na koniec powstaje krótki film, który można pokazać innym. Emocje wspólnie przeżywane i wzajemne zaufanie mają niezwykłą moc tworzenia więzi w grupie. Warsztaty dla grup (praca w grupach, zajęcia w klasach, lokalne społeczności, itp.) mogą być organizowane z wykorzystaniem metod budowania wspólnoty.

5.4 Opowieści cyfrowe związane z pracą

Oryginalne cele gatunku zakładają upodmiotowienie osób społecznie wykluczonych poprzez bardziej demokratyczne wykorzystanie technologii cyfrowych. Metoda ta oferuje tym osobom narzędzie umożliwiające im mówienie o sobie, o swoim życiu, tożsamości. Pionierzy metody od samego początku chcieli zaoferować pomoc techniczną osobom z grup marginalizowanych tak aby mogli wyrazić siebie i docelowo lepiej zintegrować ze społeczeństwem.

W badaniach nad możliwymi zastosowaniami terapeutycznymi, Dénes Szemán⁸ przedstawia metodę opowieści cyfrowych jako połączenie terapii sztuką z opartymi na technologii metodami upodmiotawiania używanymi w pracy z ofiarami nadużyć i agresji.

Autor twierdzi, że opowieści cyfrowe mogą pomóc w tworzeniu osobistych historii i dzieleniu się nimi z innymi, promując równocześnie rozwój empatii, autorefleksji czy poczucia bycia akceptowanym. Szemán przekonuje, że opowieści cyfrowe mogą wspomagać wychodzenie z traumy na trzecim etapie tego procesu przy reintegracji społecznej. Uważa on, że metoda ta może pomóc w psychoterapii przy zastosowaniu oryginalnej metodologii, w ramach długotrwałego procesu.

Społeczności edukacyjne mogą odnieść korzyści z wykorzystania metody DST w różnych obszarach:

7 Gács Anna: Digitális konfesszió. In: Orbán Katalin – Gács Anna (eds), Emlékkerti köroroszlán. Írások György Péter 60. születésnapjára. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest, 2014, 503–512.

8 Dénes Szemán: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. [Mozżliwości wykorzystaniametody opowieści cyfrowych DST w pomocy osobom, które doświadczyły traumy w wyniku współczesnego niewolnictwa.] Manuskrypt. Anthonopolis Association, Budapest, 2015.

- promowanie samodzielnej i odpowiedzialnej nauki, wdrażanie metody edukacyjnej, która koncentruje się na tworzeniu wiedzy, wynikach i zarządzaniu procesem nauczania.
- wzmacnianie aktywnej postawy obywatelskiej beneficjentów, poprzez powierzanie im odpowiedzialności za odkrywanie i nazywanie zmian społecznych zachodzących w miejscu pracy
- wzmacnianie społeczności edukacyjnych oraz usuwanie barier geograficznych dzięki wykorzystaniu środowiska 2.0.
- wspieranie zdolności do zatrudnienia: stosując metodę w działaniach edukacyjnych związanych z pracą można zidentyfikować nowe umiejętności wymagane na rynku pracy i lepiej zaplanować ścieżkę rozwoju zawodowego
- rozwijanie umiejętności cyfrowych, zarówno u uczniów jak i trenerów/moderatorów
- upowszechnianie wiedzy w Internecie za pomocą e-platformy oraz wsparcie tworzenia nowej wiedzy.

Osoby bezrobotne znajdują się w trudnej sytuacji ze względu na zwiększający się dystans, pomiędzy nimi a zmieniającym się rynkiem pracy: dzięki metodzie DST nabywają oni tak potrzebnych umiejętności IT. Społeczności edukacyjne mogą wykorzystać DST jako narzędzie wspierające osoby bezrobotne w określaniu swoich formalnych i nieformalnych kompetencji, nabytych w poprzednich miejscach pracy oraz oczekiwań dotyczących nowej pracy.

Szczególnie w przypadku osób młodych, które niedawno zakończyły edukację, metoda DST może być wykorzystana przez trenerów aby zbadać ich oczekiwania dotyczące przyszłego zatrudnienia.

5.5 Pomoc w przypadku problemów z komunikacją oraz/lub auto ekspresją

Każda z tych prawdziwych historii opowiedziana w pierwszej osobie jest równocześnie wyrazem tożsamości. Krótkie filmy DST są autobiograficznymi historiami, którymi dzielimy się z innymi za pomocą technologii cyfrowej. Dzięki krótkiemu filmowi możemy podzielić się naszą historią, którą uznaliśmy za wartą opowiedzenia. Jak “głęboka” jest ta historia czy w jakim stopniu ujawnia ona naszą osobowość, może się różnić w zależności od osoby, ale zawsze przedstawiać będzie jakiś aspekt naszej osobowości (w danym momencie).

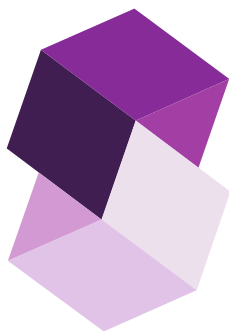
Nasze krótkie filmy cyfrowe są więc historiami o naszej osobowości. Kiedy mamy wybrać tę jedną historię, która ma zostać opowiedziana, musimy przemyśleć całe nasze dotychczasowe życie i wybrać momenty najciekawsze, najważniejsze czy decydujące, które następnie poukładamy w jedną opowieść,

którą podzielimy się z innymi. Dlatego opowieści cyfrowe to doskonała okazja, aby świadomie zastanowić się nad sobą, a także „uwierzytelnić” wynik tego procesu przez społeczność.

W pewnych przypadkach, nie możemy oczekiwać od narratorów opowieści przekazania ich w krótki i zwięzły sposób. Powodem tego mogą być bariery językowe lub komunikacyjne. W takim przypadku, możemy pracować z taką osobą indywidualnie, wykorzystując technikę wywiadu prowadzonego. Możemy zacząć luźną rozmową dotyczącą osobistego przedmiotu lub zdjęcia. Podczas wywiadu, może pojawić się jakiś szczególny moment z życia narratora. Cała rozmowa powinna być nagrywana – oczywiście po uzyskaniu zgody narratora – za pomocą dobrego dyktafonu i w odpowiednich warunkach. Edycją opowiadania zajmie się trener po przeprowadzeniu wywiadu, następnie gotowe opowiadanie zostanie pokazane narratorowi.

Po pierwszym wywiadzie dobrze jest skupić się wyłącznie na wybranej historii i dopytywać o nią podczas kolejnych rozmów, co również powinno zostać nagrane (jest możliwe, że opowiadając tę samą historię po raz drugi, narrator nie będzie już tak emocjonalnie nastawiony, w takim przypadku możemy wykorzystać materiał nagrany podczas pierwszej rozmowy).

6. Opowieści cyfrowe w praktyce



Na kolejnych stronach szczegółowo prezentujemy jak zorganizowany jest warsztat opowieści cyfrowych i w jaki sposób może on pomóc jego uczestnikom w odnalezieniu napisaniu opowieści i stworzeniu filmu na jej podstawie. Postępując w ten sposób, koncentrujemy się na strukturze warsztatów, umiejętnościach trenerów, jak również niezbędnych przygotowaniach organizacyjnych i technicznych. Jakkolwiek, czytelnicy znajdą w tym rozdziale szczegółowy opis tej metody, sam proces wymaga indywidualnej oceny sytuacji, improwizacji, elastyczności i wczesnego rozpoznania czy metoda ta jest odpowiednia dla określonych grup czy osób. W Rozdziale 7 znajdziemy kilka takich przypadków.

6.1 Rola trenera

Każdy może być narratorem opowieści cyfrowych, ale aby stworzyć właściwą historię, potrzebna jest pomoc z zewnątrz. Zadaniem trenera jest pomoc uczestnikom w wybraniu właściwej historii, która jest ważna dla nich ale może również być wartościowa i pouczająca dla innych.

Zadanie trenera jest złożone. Podczas tworzenia opowieści, często muszą oni odnieść się do trudnych i drażliwych sytuacji, a w międzyczasie utrzymać spójność grupy i koordynować procesy dynamiki grupy. Oczywiście, pomoc techniczna jest również niezbędna podczas tych szkoleń, ale w większości przypadków pomaga w tym osobny trener. Dla grupy 8 uczestników zaleca się obecność dwóch trenerów. Metoda ta zakłada pomoc trenera w opracowaniu ostatecznej wersji filmu.

Złożoność procesu sprawia, że przynajmniej jeden trener potrzebny jest dla grupy (nie większej niż 7-10 osób) w trakcie całego procesu, aby zapewnić uczestnikom stałą pomoc i instrukcje. Trener pomaga również w produkcji filmu od pierwszego spotkania do prezentacji i oceny filmu.

Osobisty charakter i szczerść są dwoma najważniejszymi elementami opowieści cyfrowych, stąd niesłuchanie istotne jest stworzenie atmosfery zaufania w grupie, która umożliwia ujawnienie nawet najbardziej osobistych treści. W tym celu, uczestnicy muszą zostać poinformowani o organizacji warsztatów, poczynając od najistotniejszego elementu: poufności. Oznacza to, że wszelkie informacje zaprezentowane podczas warsztatów pozostaną w grupie i nie mogą być ujawnione osobom trzecim, chyba że za zgodą narratora.

Choć opowieści cyfrowe same w sobie nie są metoda terapeutyczną, w niektórych przypadkach mogą mieć wpływ terapeutyczny. Z tego względu trener – nawet jeśli nie jest wykwalifikowanym psychologiem – musi mieć odpowiednie nastawienie emocjonalne. Musi reagować na powstające problemy, kierować dynamiką grupy, radzić sobie z napięciami i konfliktami. (O tych kwestiach piszemy więcej w Rozdziale 6).

Trener powinien być wrażliwy, ale musi też posiadać wysoko rozwinięte umiejętności komunikacji, zarówno ustnej jak i pisemnej, aby skutecznie pomagać uczestnikom w pisaniu swoich opowieści. Ale powinno to być zrobione tak aby uczestnicy w dalszym ciągu identyfikowali się ze swoją opowieścią i nie powinni odczuwać, że trener nad nimi dominuje czy narzuca im swoje opinie. Zadaniem trenera jest pomoc w pisaniu i udoskonalaniu opowieści przy użyciu subtelnych metod, doradzając co należy podkreślić, co pominąć (kierując się zasadą, że “mniej znaczy więcej”), pozostawiając równocześnie główny przekaz i styl, nienaruszonym. Wyzwaniem jest również przekonanie uczestników, że pewne ograniczenia uczynią ich przekaz silniejszym.

Przy technicznej realizacji filmów pomaga zwykle drugi trener, który pracuje z kooperacji z liderem szkolenia i oczywiście z uczestnikami. Zadaniem tego trenera jest pomoc w technicznej realizacji krótkich filmów: nagrywanie głosu, cyfryzacja zdjęć i edycja filmów. W związku z tym trener techniczny powinien dobrze znać programy do obróbki cyfrowej, posiadać umiejętności rozwiązywania problemów, jednocześnie pomagając uczestnikom w udoskonalaniu swoich filmów przy pomocy odpowiednich efektów.

Podczas warsztatów pomoc techniczna może odbywać się na dwa sposoby: z jednej strony uczestnicy mogą przejść podstawowe szkolenie techniczne i tworzyć filmy z niewielką pomocą trenera; z drugiej, to trener może tworzyć film na podstawie scenariusza i przy aktywnym zaangażowaniu uczestników. Rolą trenera technicznego – tak jak i trenera prowadzącego – jest doradzanie. Uczestnicy powinni mieć poczucie, że film powstał w oparciu o ich pomysły i nie powinniśmy narzucać im w żaden sposób swoich wizji i rozwiązań.

Chociaż niniejszy przewodnik opisuje krok po kroku, przetestowaną już dobrze metodę tworzenia opowieści cyfrowych, ciągle może zdarzyć się wiele sytuacji, w których trenerzy będą musieli zachować się inaczej niż to podaje podręcznik. W takim przypadku, strukturę warsztatów należy zmienić. Przypadki takie opisane są szczegółowo w Rozdziale 7.

6.2 Uczestnicy

Szkolenia z tworzenia opowieści cyfrowych można przeprowadzić już w grupie dzieci, ale doświadczenie pokazuje, że naprawdę intensywny, osobisty wysiłek w tego typu zajęciach możliwy jest w grupie uczniów w wieku 14-16 lat. Metodę DST można stosować w szkole podstawowej, ale w tym przypadku, struktura szkolenia opisana w podręczniku powinna zostać nieco zmodyfikowana (przykłady w Rozdziale 7). W pracy z osobami dorosłymi, optymalna liczba uczestników to 5 do 8. W przypadku

większej liczby, grupę należy podzielić i zaangażować dodatkowego trenera, tak aby każdy z uczestników otrzymał dostateczną ilość czasu i uwagi.

Jakkolwiek, doświadczenie pokazuje, że na koniec szkolenia uczestnicy zwykle czują, że doświadczyli czegoś ważnego lub nawet uzyskali pomoc w rozwiązaniu jakiejś kłopotliwej sytuacji, wciąż może być trudno znaleźć osoby chętne do wzięcia udziału w warsztatach. Powody tego to głównie czas potrzebny na ukończenie szkolenia jak również to, że metoda nie jest jeszcze dobrze znana. Organizatorzy szkoleń DST muszą zainwestować czas i energię w rekrutację uczestników.

Nasza praca stanie się łatwiejsza jeśli uda nam się przekonać już istniejącą zorganizowaną grupę ludzi – na przykład, klub czy koło zainteresowań – do wzięcia udziału w szkoleniu i opracowaniu wspólnego filmu.

Takimi grupami mogą być nauczyciele, grupy pracowników różnych instytucji społecznych czy edukacyjnych, grupa tematyczna, koło naukowe, ludzie zainteresowani lokalną historią, lub mający podobne problemy – na przykład imigranci.

W przekonywaniu osób do szkolenia pomocne mogą być krótkie prezentacje przyciągające uwagę, gdzie wyjaśnione są cele, wyniki i możliwości zastosowania tej wiedzy. Należy ostrożnie podejść do wyboru filmów, nie pokazywać filmów zbyt dramatycznych czy zabawnych. Powinniśmy podać prawdziwe informacje wstępne i nie wzbudzać oczekiwań, których nie jesteśmy w stanie spełnić.

W celu zwiększenia pewności siebie i autorytetu, sugerujemy, aby przez pierwsze kilka warsztatów pracować z grupami, które najlepiej znamy.

6.2.1 Tworzenie opowieści cyfrowych w grupie

Istnieją określone sytuacje (np. uczestnicy są zbyt młodzi), kiedy opowieści nie mogą powstać – lub jest bardzo trudno je stworzyć – w wyniku indywidualnej pracy. Możemy zorganizować warsztaty, w których koncentrujemy się na spójności grupy bardziej niż na indywidualnych opowieściach. Możemy też zorganizować pracę w grupach, która ma na celu tworzenie zespołu czy wspólne rozwiązywanie problemów.

Planując prace z dziećmi, musimy wziąć pod uwagę stopień skomplikowania, koncentracji i indywidualnej pracy, możliwy dla danej grupy. W przypadku młodszych dzieci (6 – 12 lat) warto jest skupić się na pracy w grupie i wspólnym opracowaniu opowieści. Praca w grupie dzieci powinna być

nadzorowana przez nauczyciela lub trenera. Jeśli jest to trener, nauczyciel powinien mu pomagać, zwiększając zaufanie dzieci i ingerując w razie ewentualnych problemów.

Jeśli decydujemy się na pracę w grupie, możemy wcześniej już przydzielić poszczególne role, uwzględniając umiejętności i charakterystykę uczestników. Jedna osoba może tworzyć scenariusz, druga prezentować opowieść, trzecia nagrywać lub rozbić zdjęcia a czwarta może być reżyserem tego filmu. Opowieść może być fikcyjna, wymyślona przez uczestników, którzy mimo wszystko często bazują na swoich prawdziwych doświadczeniach. Podczas tworzenia opowieści w grupie nie możemy wykorzystywać osobistych zdjęć uczestników więc muszą one być zrobione wspólnie. Elementem pracy w grupie jest stworzenie scenopisu na podstawie którego robione są zdjęcia. Zdjęcia te można zrobić na miejscu – można je robić etapami – rysunki, kolaże czy sceny stworzone z przygotowanych wcześniej materiałów (plastelina, klocki Lego czy Duplo, figurki, itp.) lub połączenie tych materiałów.

Jednak nie tylko fikcyjne opowieści mogą być tworzone podczas pracy w grupie. Grupa może skoncentrować się na opowiadaniu wspólnego doświadczenia (wspólna wycieczka czy kemping, realizacja jakiegoś wspólnego projektu) lub omówieniu jakiegoś problemu. Poza oczywistymi korzyściami płynącymi z tworzenia opowieści cyfrowych (zwiększenie umiejętności językowych, komunikacyjnych, IT czy wzrost empatii), wspólna praca nad opowieścią pomaga w rozwijaniu umiejętności współpracy w grupie.

6.2.2 Tworzenie opowieści cyfrowych w parach

Opowieści cyfrowe możemy tworzyć również w parach; w tym przypadku będziemy mogli pracować w bardziej kompleksowy sposób. Metody pracy w parach możemy użyć z uczniami szkół średnich (12 – 18 lat), kiedy na przykład film DST jest podsumowaniem wyników badań, prowadzonych w celach edukacyjnych, w ramach program nauczania lub poza nim.

W parach mogą pracować uczniowie z różnych grup wiekowych; metoda ta – gdzie starsze dziecko pracuje z młodszym, czy nawet dziadkowie pracują z wnukami – może być bardzo efektywna i korzystna dla obu stron. Przywoływanie i opowiadanie historii w oparciu o stare zdjęcia może przybliżyć przeszłość młodym pokoleniom, które mogą pomóc w edycji opowieści korzystając ze swoich umiejętności technicznych. Z jednej strony, może to pomóc w zbliżeniu się dwóch pokoleń, z drugiej pozwala to ożywić historie rodzinne i uczynić je bardziej zrozumiałymi.

6.2.3 Tworzenie opowieści cyfrowych indywidualnie

Ze względu na drażliwość pewnych kwestii lub ograniczenia językowe lub intelektualne, nie jesteśmy w

stanie tworzyć opowieści w zwykły sposób. W takich przypadkach – podobnie jak to zostało określone w sekcji „Problemy z komunikacją oraz/lub wyrażaniem siebie” – opowieść należy tworzyć wspólnie z uczestnikiem. Warto jest porozmawiać z uczestnikiem odnośnie ważnych dla niego/niej obiektów czy zdjęć, odkrywając w ten sposób historię i charakter narratora, a następnie ubrać tę historię w słowa.

Zaleca się, aby szkolenie z tworzenia opowieści cyfrowych przeprowadzić w ojczystym języku uczestników, jako że wtedy czują się pewniej i mogą wyrazić się lepiej, dokładniej i barwniej. Jakkolwiek są sytuacje, w których opowieść musi zostać napisana i opowiedziana w innym języku (np. w przypadku filmu tworzonego przez imigrantów). Również tutaj potrzebna jest pomoc trenera w odpowiednim doborze słownictwa i stylu. Nie powinniśmy używać zwrotów, które nie są znane narratorom opowieści lub są zbyt trudne do wymówienia. Filmy takie powinny zawierać napisy dla lepszego zrozumienia.

6.2.4 Obrazki, zdjęcia

Osobiste zdjęcia można zastąpić obrazkami nie tylko w przypadku pracy z dziećmi ale również z dorosłymi. Pewne opisywane sytuacje mogą być zbyt dramatyczne aby przedstawiać je za pomocą zdjęć. W innych przypadkach obrazki mogą lepiej ukazać pewne problemy społeczne czy sytuacje konfliktowe, zachowując anonimowość narratora. Metoda ta może być wykorzystana, między innymi z osobami, które padły ofiarą nadużycia lub przestępstwa.

Może się również zdarzyć, że do dyspozycji mamy tylko jeden obrazek czy zdjęcie, lub bardzo rzadko, jeśli chcemy zachować autentyczność opowieści niewskazane jest wykorzystanie więcej niż jednego zdjęcia przedstawiającego daną sytuację. Wtedy trener może wykorzystać swoją wiedzę techniczną dotyczącą tworzenia filmów (np. podkreślanie pewnych szczegółów, dodawanie efektów cyfrowych), w celu ożywienia wybranego zdjęcia, co sprawi, że film będzie ciekawszy ale równocześnie zachowa swój oryginalny przekaz.

6.3 Struktura szkolenia z tworzenia opowieści cyfrowych

Na początku warsztatu należy przedstawić strukturę i ramy szkolenia. Uczestnicy powinni zostać poinformowani o harmonogramie i przygotowaniach przed szkoleniem. Na początkowym etapie (Krok 1) powinniśmy przedstawić wszystkie istotne informacje na temat szkolenia i postępować zgodnie z nimi. Powinniśmy również określić i wymagać pewnych podstawowych zasad, które zarówno chronią jak i pomagają uczestnikom.

6.3.1 Ramy czasowe

Podkreślaliśmy już znaczenie czasu w przygotowywaniu szkolenia. Warsztaty z tworzenia opowieści cyfrowych to czasochłonny proces, w którym aby umożliwić opowiedzenie szczerych i osobistych historii, musimy zapewnić wymaganą ilość czasu. Całe szkolenie powinno trwać pomiędzy 22 a 24 godziny – zgodnie z oczekiwaniami – może zająć dwa lub więcej dni (na przykład podczas długiego weekendu) lub można to rozłożyć na mniejsze jednostki. W przypadku gdy na warsztatach nie prowadzimy szkolenia technicznego, co oznacza że zajmuje się tym trener techniczny, będziemy potrzebowali mniej czasu: szkolenie podstawowe to 12 do 13 godzin, po których twórca filmu pracuje indywidualnie z doświadczonym trenerem dodatkowe 2-4 godziny, w zależności od umiejętności uczestnika.

6.3.2 Miejsce warsztatów

Wybierając miejsce warsztatów należy przede wszystkim upewnić się że miejsce to gwarantuje spokój i brak niespodziewanych zewnętrznych zakłóceń. Poufna i szczerza atmosfera w grupie nie powinna być przerywana wchodzeniem czy wychodzeniem z sali. Dla sesji grupowej potrzebny jest okrągły stół, tak aby wszyscy uczestnicy się widzieli. Jednak niektóre osoby potrzebują samotności i spokoju aby napisać osobistą historię; powinniśmy więc zapewnić możliwość takiego odosobnienia (na przykład stół odwrócony tyłem do reszty uczestników). Jeśli chodzi o nagrywanie dźwięku, im bardziej dźwiękoszczelny pokój tym lepiej (więcej szczegółów w punkcie 5.4). projekcja filmów przedstawionych na początku i na koniec procesu wymagają odpowiedniego zacienienia. Przed spotkaniem należy sprawdzić akustykę sali i widoczność ekranu. Sala nie powinna być zbyt nasłoneczniona ani głośna.

Nigdy nie powinniśmy organizować warsztatu w nieznanym miejscu. Miejsce należy sprawdzić przed planowanym terminem rozpoczęcia warsztatów. Po rozpoczęciu warsztatów nie powinno się zmieniać miejsca.

6.3.3 Aspekt techniczny

Podczas gdy przy tworzeniu scenariusza opowieści nie używamy żadnego sprzętu, przy tworzeniu samego filmu potrzebujemy odpowiednich narzędzi. Aby napisać scenariusz potrzebujemy komputera stacjonarnego lub laptopa z zainstalowanym odpowiednim edytorem tekstów oraz drukarka. Do cyfryzacji zdjęcia potrzebować będziemy płaskiego skanera o wysokiej rozdzielczości. Do pokazania filmu będziemy też potrzebować projektora i nagłośnienia. Do nagrania i edycji filmu dostępnych mamy wiele różnych programów.

Tu ważny jest wybór programu dobrze znanego trenerowi. Jeśli uczestnicy używają swoich własnych laptopów, trenerzy powinni sprawdzić ich możliwości, parametry techniczne oraz działanie wybranego programu do edycji. Przy edytowaniu powinniśmy używać odpowiedniego zestawu słuchawkowego i myszki.

Musimy się upewnić, że sala wyposażona jest w podstawowe udogodnienia: czy posiada wystarczającą liczbę gniazdek potrzebnych do ładowania laptopów i innych urządzeń elektrycznych. Jakkolwiek Internet nie jest konieczny do właściwego przeprowadzenia warsztatów z tworzenia opowieści cyfrowych, może być potrzebny w niektórych przypadkach (aby znaleźć pewne zdjęcia lub sprecyzować informacje).

6.3.4 Zasady

Jednym z najważniejszych zadań trenera jest stworzenie atmosfery zaufania. W tym celu, uczestnicy uzgadniają zasady poufności: żadna informacja przekazana w grupie nie wyjdzie poza grupę aby uniknąć ryzyka ewentualnych nieprzyjemności. W związku z tym, że informacje przekazywane podczas warsztatów mają charakter poufny, trener musi pouczyć uczestników o tym że w przypadku nie respektowania zasady poufności, trener musi to zaraportować, a w szczególnych przypadkach nawet przerwać sesję.

Podczas tworzenia podstaw opowieści należy wyłączyć telefony i nie powinno się nagrywać głosu.

Trener powinien pilnować aby każdy uczestnik warsztatów miał odpowiednią ilość czasu na wypowiedź. Nie powinniśmy osądzać ani kwalifikować niczego co zostanie powiedziane w czasie warsztatów.

Nie powinniśmy również oceniać kogokolwiek lub czegokolwiek co zostało powiedziane. Żaden członek grupy nie powinien być krytykowany ze względu na swoją osobowość, umiejętności czy uczynki. Odpowiedzialnością trenera jest stworzenie atmosfery opartej na wzajemnym zaufaniu i akceptacji. Uczestnicy powinni zostać poinformowani, że w przypadku nie respektowania tej zasady, trener musi to zaraportować a w ekstremalnych sytuacjach przerwać sesję.

6.4 Warsztaty z tworzenia opowieści cyfrowych krok po kroku

Tworzenie opowieści cyfrowych ma wiele cech charakterystycznych, możliwych zastosowań i źródeł. Różne, dobrze znane metody mogą czasami nawet być ze sobą sprzeczne. Obecny podręcznik opiera się na książce autorstwa Daniel Meadows i zespołu telewizji BBC, pracującego przy produkcji programu „Capture Wales”. Rezultatem tej metody jest około dwu minutowy film oparty na osobistej narracji,

w którym twórca filmu opowiada swoją historię, swoim własnym głosem oraz korzystając z osobistych zdjęć. Należy unikać obrazów ruchomych, chyba że są faktycznie potrzebne, to samo odnosi się do muzyki, która często może rozpraszać. Wyjątkami mogą być utwory istotne z punktu widzenia opowieści lub narratora. Podręcznik oferuje szczegółowy opis metody, nie zawiera jednak technicznego aspektu szkolenia ze względu na szybko zmieniające się środowisko IT i ciągle powstające nowe programy komputerowe. Zamiast tego znajdziemy tam wytyczne i listę przydatnych źródeł pomocnych przy tworzeniu filmu.

6.4.1 Krok 1 – Wprowadzenie

W części wprowadzającej, narratorzy zapoznają się z ideą i metodyką tworzenia opowieści cyfrowych, ramami opowieści oraz procesem produkcji cyfrowej oraz oglądają kilka przykładowych filmów. Wprowadzenie umożliwia też narratorom zapoznanie się z innymi osobami w grupie i z trenerem w mniej formalnym kontekście. Wszystko to przyczynia się do utworzenia odpowiedniego środowiska do pracy. Na etapie wprowadzenia, należy rozwiązać wszelkie wątpliwości i obawy uczestników dotyczące całego procesu. Ważne jest aby zwalczyć wszelkie negatywne uczucia (np. niepewność, obawa, strach, itp.) odnoszące się do tworzenia opowieści i filmu.

Cele wprowadzenia są następujące:

- przedstawienie elementów opowieści cyfrowych
- pisanie procesu i przedstawienie ram czasowych
- wyjaśnienie następnych kroków w procesie, takich jak zadania do wykonania podczas następnej sesji (np. kiedy wybrać zdjęcia, kiedy napisać scenopis)
- odpowiedź na podstawowe pytania dotyczące aspektów prawnych i związanych z prawami autorskimi
- opisanie całego procesu i tego co stanie się z filmami (zapisywanie, publikowanie, prawa autora do usunięcia filmu)

dobrze jest przed lub po etapie wprowadzenia – w zależności od harmonogramu warsztatów – ale w każdym przypadku przed tworzeniem podstaw opowieści, aby wykorzystać jakieś ćwiczenie do przełamывania lodów. Ma to na celu zmniejszenie zahamowań czy obaw oraz stworzenie bardziej radosnej atmosfery (nie ma znaczenia czy uczestnicy znają się czy nie).

6.4.2 Step 2 – Grupy tworzące opowieści

Proces pisania zaczyna się od tworzenia podstaw opowieści (story circle). Faza ta jest szczególnie ważna ponieważ umożliwia uczestnikom utworzenie grupy oferującej wsparcie w tworzeniu opowieści cyfrowych. Struktura grupy musi być dopasowana do potrzeb i oczekiwań uczestników. Zwykle trwa to od 1.5 do 2 godzin. Celem grupy tworzącej opowieści jest pomoc uczestnikom w opracowaniu ich zarysu ich opowieści, z którego później powstanie scenariusz do filmu.

Grupa powinna spotkać się w miarę odseparowanym, przytulnym miejscu, gdzie nic nie będzie zakłócać ich spokoju. Uczestnicy powinni poczuć się komfortowo, dobrze się widzieć i mieć wystarczającą przestrzeń. Siedzenia nie muszą być ustawione w okrąg, mogą być ustawione w trójkąt lub kwadrat. Do sali nie powinny dochodzić żadne zewnętrzne dźwięki (głośny korytarz, ulica) czy rozpraszające bodźce wzrokowe.

Podstawowe zasady grup tworzenia opowieści są następujące:

- każdy uczestnik powinien brać czynny udział w procesie, wliczając w to trenera i osoby ze wsparcia technicznego (jeśli są takie)
- nikt nie powinien czuć się winny czy przepraszać jeśli czegoś nie zrozumie, lub nie potrafi zrobić
- podstawą grupy tworzącej opowieści jest zaufanie: cokolwiek zostanie powiedziane, pozostaje pomiędzy uczestnikami
- uczestnicy nie oceniają siebie nawzajem ani swojej pracy.

Grupa tworząca opowieści jest podstawą całego procesu, na tym etapie uczestnicy poznają się, dzielą prywatnymi informacjami i ustalają zarys opowieści, na podstawie której powstanie film. Ważne jest aby uczestnicy chętnie dzielili się swoimi historiami. Praca w grupie rozładowuje napięcie pomiędzy uczestnikami, którzy się nie znali i pozwala na ułożenie dobrych relacji.

W grupie mogą być uczestnicy, którzy zupełnie nie mają pomysłu na opowieść, która mogliby się podzielić z innymi lub uważają, że nie mają nic ciekawego do przekazania. W związku z tym, praca w grupie tworzącej opowieści nie jest tylko zabawą czy miłym spędzaniem czasu.

Odgrywa to istotną rolę w tworzeniu atmosfery zaufania, tak aby uczestnicy mogli się otworzyć i odnaleźć swoją opowieść, wzajemnie się inspirując. Osoby które już mają wybraną opowieść przed

rozpoczęciem zajęć, nie tylko podzielić się nią z innymi, ale mogą również dowiedzieć się jak zinterpretować je na różne sposoby oraz jak je ulepszyć.

Jakkolwiek atmosfera grupy jest nieformalna, lider powinien pilnować czasu i założonych zadań. Przed ukończeniem zajęć w grupie, każdy z uczestników powinien mieć wybraną opowieść, którą chcą przekazać oraz mieć gotowe pierwsze wersje scenariuszy, na podstawie których powstanie forma pisemna i nagranie opowieści.

Układ sceny

Ważne jest, aby wybrana lokalizacja była cicha i odosobniona, gdzie uczestnicy czują że nie będą niepokojeni. Trener powinien ustawić siedzenia w układzie – okrąg, trójkąt czy kwadrat – tak aby każdy miał równe szanse uczestnictwa. Z jednej strony, trener moderuje przebieg ćwiczeń, a z drugiej aktywnie uczestniczy w przełamaniu lodów w grupie oraz procesie tworzenia opowieści. Trener pomaga uczestnikom w rozwinięciu większej pewności siebie a na koniec ocenia rezultaty wspólnej pracy. Ważne jest podtrzymanie luźnej atmosfery, bez żadnych nacisków. Na tym etapie nie powinno być na stole żadnych sprzętów elektronicznych typu laptop, aparat, dyktafon, a telefony powinny być wyłączone.

Przygotowania do zajęć w grupie

Trener musi przygotować następujące rekwizyty (w zależności od wybranej gry):

- długopisy/ołówki i papier
- tablicę
- przedmioty codziennego użytku w torbie (gra nr. 5)
- pudełko długich zapalek (do kuchenki gazowej) oraz szklankę wody (gra nr. 10)
- paski z elementami opowieści (gra nr. 13)

Narrator powinien przynieść następujące rekwizyty:

-3 przedmioty, które stanowią dla niego szczególna wartość (mogą to być również zdjęcia do wykorzystania w opowieści), z którymi związana jest osobista historia

- Wydrukowaną wersję roboczą swojej opowieści, jeśli taką posiadają.

Gry

Słowo “gra” powinno być używane z uwagą podczas rozpoczynania pracy w grupie, ponieważ u niektórych osób może wywołać to negatywne skojarzenia i odczucia. Kiedy w grupie zapanuje już atmosfera wzajemnego zaufania, możemy bardziej swobodnie zacząć rozmawiać o grach. Pierwsze cztery gry opisane poniżej to tzw. łamacze lodów “ice-breakers”, które pomagają w stworzeniu właściwej atmosfery i lepszym poznaniu się uczestników. Podstawą każdej z gier jest relaks i zabawa, a nie rywalizacja. Poniższa lista gier oferuje więcej opcji niż to jest potrzebne w przypadku średniej wielkości grupy. Trener może wybrać te, które najbardziej lubi, biorąc pod uwagę dostępny czas.

Gra nr 1: Kto siedzi obok ciebie? (ice-breaker)

Jest to prosty i oczywisty sposób na zapoznanie się z innymi. Trener prosi uczestników o rozmowę z osobą siedzącą obok, co jest sposobem mniej formalnym i stresującym niż prezentowanie się przed całą grupą. Te luźne rozmowy sprawiają, że uczestnicy są bardziej zrelaksowani przed następnym etapem. Po kilku minutach każdy prezentuje osobę, z którą rozmawiał całej grupie.

Gra nr 2: Opowiedz mi o swoim imieniu (ice-breaker)

Uczestnicy łączą się w pary, najlepiej z osobami których nie znają. Każdy opowie partnerowi historię swojego imienia (np. o pochodzeniu oraz/lub znaczeniu ich imienia i/lub nazwiska, czy o sytuacji, która ich spotkała w związku z ich imieniem/nazwiskiem). Powinniśmy dać uczestnikom kilka minut na opowiedzenie swoich historii, po czym grupa znów siada w kole. Partnerzy przedstawiają się nawzajem grupie.

Gra nr 3: Gra pamięciowa Imię (ice-breaker)

Ta gra zwykle sprawdza się z młodszymi uczestnikami. Osoby siedzące w kręgu przedstawiają się i do swojego imienia dodają jakąś informację, którą chcą ujawnić lub uważają za charakterystyczne dla swojej osoby (może być to przymiotnik). Osoba siedząca obok powtarza imię i informację, a następnie robi tak samo. Następny uczestnik powtarza usłyszane imiona i informację, po czym sam się przedstawia, i tak aż do ostatniego uczestnika, który musi powtórzyć wszystkie informacje.

Przykład:

John mówi: “Masz na imię Mary i lubisz spacerować, ty masz na imię Peter i grasz w tenisa, Katie, ty lubisz przebierać się w śmieszne stroje, a ja jestem John i nie znoszę pajaków.”

W jednej wersji gry, uczestnicy przed swoim imieniem podają przymiotnik zaczynający się od takiej samej litery co imię. Następna osoba w kolejce musi powtórzyć imiona i przymiotniki w odpowiedniej

kolejności.

Gra nr 4: Gra niepowiązanych ze sobą słów

W tej grze uczestnicy muszą stworzyć opowieść na podstawie niepowiązanych ze sobą słów. Każdy z uczestników zapisuje, rysuje lub mówi słowo, które przychodzi mu na myśl. Trener zbiera je i zapisuje na tablicy tak aby każdy je widział. Ogólnie opowieści mają być totalnie różne. Jakość opowieści jest ważna, generalnie im bardziej nieprawdopodobna historia tym ciekawsza. Ćwiczenie pomaga uczestnikom zrelaksować się, a równocześnie pokazuje różne cechy krótkich opowieści tego rodzaju (długość, strukturę, stopień skomplikowania).

Przykład:

Słowa: jabłko, okulary, zegar, długi, samochód, drewno, but.

Pani Wood spojrzała na zegar i odetchnęła z ulgą, ponieważ do dzwonka pozostało jedynie 10 minut. Miała ochotę na czerwone jabłko, które znalazła na tylnym siedzeniu samochodu, gdzieś koło buta, który zgubiła wcześniej w tym tygodniu oraz torebką, w której nie było żadnych pieniędzy. Spojrzała na jabłko zastanawiając się od jak dawna już tam leży. Umierała jednak z głodu a nie mając pieniędzy, nie miała wyjścia. *“Może przyszła już pora na wizytę u okulisty”* – powiedziała sama do siebie, *“może potrzebuję okularów”*.

Gra nr 5: Tajemnicze przedmioty

Prosimy wszystkich członków grupy aby losowo wybrali sobie coś z worka, w którym znajdują się przedmioty użytku codziennego, wcześniej przygotowane przez trenera.

Następnie każdy opowiada o wspomnieniu, uczuciu, czy historii przywołanej przez ten przedmiot. Jeśli ktoś wybierze przedmiot, który nie przywołuje żadnych wspomnień, lepiej wybrać jest coś innego. W międzyczasie trener pomaga i zachęca do połączenia wybranych przedmiotów z życiem osobistym.

Przedmioty znajdujące się w worku powinny być przedmiotami codziennego użytku, które mogą przywołać pewne wspomnienia. Na przykład samochód zabawka, pilot, konewka, paczki zupki błyskawicznej, bilet na pociąg, itp. Trener powinien podkreślić bardziej wymowne części opowieści i z ich pomocą znaleźć słabe punkty i rozwinąć opowieść.

Przykład:

Narrator wylosował bilet.

“To przypomina mi o wycieczce do Edynburga, kiedy byłem mały. Byłem podekscytowany wyjazdem, ponieważ nigdy wcześniej nie byłem w Szkocji. Spędziliśmy wspaniałe dzień odwiedzając zamek i

przyglądając się jak powstaje tartan. Mój tato zamówił Haggis jako szkocki specyfik, ale nie smakowało mu.”

Trener zadaje pytania dotyczące wyjazdu i tego jak wrócili do domu.

Narrator może dodać: *“Wracaliśmy pociągiem, ale był bardzo opóźniony, ponieważ mężczyzna siedzący naprzeciwko poważnie się rozchorował i został zabrany do szpitala. Razem z tatą zostaliśmy z nim bo podróżował sam. Nasza wycieczka do Szkocji trwała dłużej niż planowaliśmy.”*.

Widzimy że zadając rozważnie pytania ujawniamy nawet ciekawsze aspekty opowieści.

Gra nr 6: Zabawki z dzieciństwa

Trener prosi uczestników żeby pomyśleli o ukochanych, upragnionych lub też znienawidzonych zabawkach z dzieciństwa. Jeśli każdy z nich odnajdzie w pamięci taki obiekt, prosimy ich aby opowiedzieli historię z nim związaną.

Ćwiczenie to może przywołać wiele opowieści. Historie z czasów dzieciństwa pozwalają uczestnikom lepiej się otworzyć i przekazać innym więcej szczegółów. To ćwiczenie może ujawnić buntowniczy, bierny czy przywódczy charakter osoby. Pokazuje to również, że starsze pokolenia miały mniej zabawek i z tego względu bardziej je cenili.

Przykład:

“Najcenniejszą rzeczą jaką posiadałem jako dziecko był rower. Był to mój środek transportu, dający możliwość ucieczki i odkrywania świata i dla mnie był symbolem wolności. Kiedy go dostałem nie był nowy, moi rodzice kupili go na aukcji i był już dosyć zużyty. Nie miał biegów a łańcuch był trochę luźny, ale nie miało to znaczenie, kochałem go ponieważ był mój. Spędzałem godziny na bawiąc się nim, ustawiając hamulce czy pompując opony a także czyszcząc go regularnie. Pamiętam że spędziłem kiedyś cały dzień malując go na granatowo, wyglądał super.

Miałem wtedy tylko osiem lat ale wspólnie przeżyliśmy wspaniałe przygody. Z butelką wody i paczką chipsów oraz moja koleżanką regularnie pokonywaliśmy 20 mil jeżdżąc do miasta. Gdyby moja mama się o tym dowiedziała dostała by ataku. Ale podobnie jak Clare, rower nigdy nie zdradzał moich sekretów”.

Gra nr 7: Osobiste zdjęcia

Zdjęcia są rzeczami osobistymi i ludzie postrzegają je w sposób bardzo osobisty. To może być bardzo pouczające jeśli osoba opowiadająca historie przyniesie ze szczególnie ważne zdjęcie na warsztaty, a następnie zamieni się nimi z innym uczestnikiem. Każdy z uczestników musi stworzyć opowieść, która według nich wiąże się z danym zdjęciem. Po tym jak każdy opisze wybrane zdjęcie, wracają one do właścicieli, którzy opowiadają jak było naprawdę. Jest to ciekawe ćwiczenie pokazujące jak ten sam obiekt – w tym przypadku obrazek przedstawiony na zdjęciu- można zinterpretować na wiele sposobów. Daje to również możliwość osobom opowiadającym ponieść się wyobraźni i ożywić nieznane zdjęcie.

Gra nr 8: Nasze decyzje

Uczestnicy mają napisać historię ważnej w ich życiu decyzji. Mogą opowiedzieć swoją historię, jakkolwiek chcą, ale nie może być dłuższa niż 50 słów. Ćwiczenie to ma dwa cele. Z jednej strony podkreśla znaczenie podjętych decyzji, a z drugiej pomaga uporządkować myśli. Po zapisaniu opowieści, uczestnicy odczytują je grupie.

Gra nr 9: Ten pierwszy raz

Narratorzy mają 10 minut na przypomnienie sobie sytuacji, w której robili coś pierwszy raz (pierwszy pocałunek, pierwsza bójka, pierwsze piwo, itp.). spisują następnie historię tego pierwszego razu i tego jak wpłynął on na przyszłość ich lub innych osób. Następnie uczestnicy opowieści całej grupie na głos.

Gra 10: Pobawmy się ogniem

Esencją gry jest skoncentrowana, czysta narracja, wiadomość stworzona w krótkim czasie . uczestnicy mają 10 minut aby przygotować swoje opowieści a następnie opowiadają o swoich pasjach. Może to być osoba, sentyment lub cokolwiek lub ktokolwiek, z czym lub kim łączy opowiadającego silne uczucie. Następnie uczestnicy muszą opowiedzieć swoje historie trzymając w ręku zapaloną zapalniczkę, muszą skończyć opowieść zanim zapalniczka się dopali. Celem jest opowiedzenie historii w sposób spójny i zwięzły sposób, pilnując równocześnie palącej się zapalniczki. Jeśli zapalniczka wypali się lub zgaśnie, narrator musi przerwać opowieść. Paląca się zapalniczka pozwala skoncentrować się na sprawach najistotniejszych i opowiedzieć historię w prosty sposób.

Uwaga: Trener musi pilnować bezpieczeństwa i upewnić się, że nie wywoła alarmu przeciwpożarowego dymem z zapalniczki. Osoby opowiadające historię powinny mieć w zasięgu ręki szklankę wody tak aby mogli zgasić zapalniczkę zanim ich poparzy. Najlepiej jest użyć dłuższych zapalek, przeznaczonych do kucharek gazowych.

Nigdy nie wykonuj tego ćwiczenia z dziećmi.

Gra nr 11: Miłość/nienawiść

Uczestnicy sporządzają listę dziesięciu rzeczy, które najbardziej kochają i dziesięciu, które najbardziej nienawidzą, a następnie czytają ją grupie. Uczestnicy muszą wykorzystać swój głos do pokazania sentymentu, który czują do opisywanego obiektu. Na liście mogą znaleźć się elementy bardzo zróżnicowane (określone uczucie, jakość, wydarzenie, itp.) z pomocą tego ćwiczenia tworzona jest lista, której element mogą sugerować pomysły na opowieść, a trener może pomóc rozwinąć szczegóły. To ćwiczenie pomaga w stworzeniu poczucia jedności grupy równocześnie będąc skutecznym sposobem na przygotowanie się do nagrywania swoich opowieści, kiedy to uczestnicy również będą musieli podzielić się swoimi sentymentami i emocjami.

Gra nr 12: Trzy przedmioty

Na około tydzień przed szkoleniem (na wstępie), trener prosi uczestników aby wybrali trzy przedmioty domowe, z którymi związana jest jakaś osobista historia (mogą to być również zdjęcia). Podczas pracy w grupie trener prosi uczestników aby wybrali jeden przedmiot z tych trzech przyniesionych i bez opowiadania historii podali go osobie siedzącej obok (tak jak w grze nr 7). Tym sposobem przedmiot się przemieszcza a każdy z uczestników ma możliwość napisania historii nieznanego przedmiotu. Po wysłuchaniu fikcyjnych opowieści, właściciele przedmiotów opowiadają prawdziwe historie z nimi powiązane. (Dobrze gdy ta sama historia będzie podstawą przyszłego filmu DST).
Uwaga: Gra wymaga od uczestników wcześniejszego przygotowania.

Gra nr 13: Kości opowieści

Ta gra opiera się na grze komercyjnej. Kości opowieści Rory'ego to kości z różnymi obrazkami lub ikonkami. (Znajdziemy tam podstawowy zestaw kości i różne serie tematyczne). Jedno pudełko zawiera dziewięć różnych kości. Uczestnicy, jeden po drugim, rzucają kości tak aby uzyskać dziewięć losowych obrazków, które następnie mają użyć, w dowolnej kolejności, do stworzenia historii. (Historia może być fikcyjna, bajkowa lub prawdziwa).
Uwaga: Różne wersje tej gry można znaleźć w sklepie internetowym., <https://www.storycubes.com/> lub w innych dużych sklepach z zabawkami.

6.4.3 Krok 3 – Pisanie

Przed zakończeniem etapu tworzenia podstaw opowieści, każdy z uczestników, musi zdecydować jaka historię chce opowiedzieć, a w idealnym przypadku przygotowuje pierwszą wersję pisemną opowieści. Po dokonaniu niezbędnych modyfikacji oraz – jeśli jest taka potrzeba – konsultacji z trenerem, końcowa wersja opowieści może zostać odczytana. Dla osób, które mają problemy z czytaniem, istnieją alternatywne rozwiązania. Na przykład, opowiadanie historii, po której następuje rozmowa (zobacz Rozdział 7). W takich przypadkach, uczestnicy muszą wiedzieć, że po opowiedzeniu opowieści odbędzie się rozmowa, powinni więc być przygotowani na ewentualne pytania.

Skrypt

Przed zakończeniem tej fazy, prosty ale czytelny skrypt powinien być gotowy, będący właściwą opowieścią lub scenariuszem, który osoba ta odczyta podczas nagrywania filmu. Skrypt najlepiej jest pisać używając krótkich, prostych zdań, wybierać zwroty i idiomy charakterystyczne dla swojej osoby a unikać zwrotów sobie obcych. Ważne jest aby pod koniec uczestnik poczuł, że to jest jego historia, niezależnie od otrzymanej w trakcie procesu pomocy. Warto jest przeczytać tekst na głos przed ukończeniem ostatecznej wersji. Tekst powinien zawierać pomiędzy 180 a 320 słów.

Generalnie, każdy powinien dostać odpowiednią ilość czasu do przygotowania swojej opowieści. Jeśli to możliwe, powinniśmy tak zaplanować ramy czasów warsztatów, aby osoba opowiadająca historię miała czas się nad nią zastanowić. Sentymenty i doświadczenia, które wychodzą na etapie wybierania opowieści, często inspirują inne osoby do opisanie swoich historii, ale wciąż musimy pamiętać o czasie na rozwinięcie, modyfikację i sfinalizowanie tekstu.

Jeśli to konieczne, trener powinien pomagać zadając odpowiednie pytania, położyć nacisk na odpowiednie elementy a wyeliminować te zbędne (często dokładana data, miejsce i wiele innych informacji są nieistotne, choć opowiadającemu wydaje się inaczej), tak aby opowieść była jasna, logiczna i zrozumiała.

Powinniśmy pomagać osobom które utknęły ze swoimi historiami, ale również tym którzy są zbyt pewni siebie. Są ludzie pewni swoich umiejętności, ale opowieści które piszą są często nie do końca przemyślane czy szczere. W tego typu przypadkach najlepiej jest zadawać odpowiednie pytania, w celu dopracowania opowieści, nie ingerując równocześnie zbyt w ich treść.

Wskazówki przydatne w tworzeniu opowieści⁹

“Przeniesienie historii na papier – jak zacząć?”

- Nie siedź patrząc ślepo w kartkę. Daj sobie limit czasu i po prostu zacznij pisać. Nie oceniaj na początku.
- Pamiętaj, że słowa mówione słyszymy tylko raz, w odróżnieniu od słowa pisanego, do którego można wracać. Ważna jest jasność przekazu. Unikaj powtórzeń chyba, że są celowe. Znajdź inne słowa. Nie używaj dosłownych zwrotów czy zwrotów łączących typu “jak już wcześniej wspomniałem”.
- Odnajdź swój własny głos. Nie naśladowuj. Bądź świadom tego w jaki sposób się wypowiadasz i bez obaw używaj zwrotów, powiedzeń, które lubisz.
- Przedstaw to o czym piszesz używając tak wielu szczegółów jak to tylko możliwe – uczucia, kolory, tekstury czy zapachy. Wpłynie to na jakość twojej opowieści.
- Nie ma potrzeby opowiadania historii w sposób linearny, choć potrzebny będzie początek, środek i zakończenie. Znajdź najciekawszy wątek i zacznij od niego. Możesz zacząć w dowolnym miejscu swojej historii.
- Nie przywiązuj się zbyt mocno do poszczególnych faktów. Nie pozwól aby przysłoniły prawdę.

Udoskonalanie i kończenie historii

- Przekaż swoją historię innym i zbierz informacje zwrotne. Co działa a co nie?. Czy wyrażasz się dostatecznie jasno? Czy pominąłeś coś co było w oryginalnej wersji opowiadania.?

⁹ Rekomendacje Gilly Adams, dyrektor działu BBC, zajmującego się rozwojem pisarzy, w oddziale BBC Wales, dotyczące spisywania historii.

- Mniej znaczy więcej. Spodziewaj się wielu zmian. Edytuj. Jaka jest istota twojej opowieści? Postaraj się wyjaśnić to w jednym zdaniu. Teraz upewnij się, że nie ma tam nic zbędnego. Czy wszystko to wpływa na rozwój wydarzeń?

- Unikaj stereotypów i banalnych sentymentów. Szukaj nowych i świeżych form wypowiedzi.

- Uogólnienia są przejawem lenistwa i utrudniają rozwój tematu. Pomocne są konkretne szczegóły.

- Pamiętaj, że podczas gdy anegdota może krążyć wokół tematu, opowieść potrzebuje struktury. Początek musi w jakiś sposób być powiązany z końcem. Pomyśl o kamieniach ułatwiających przejście przez rzekę. Kiedy dotrzesz już do drugiego brzegu, powinieneś wciąż widzieć brzeg, z którego wyruszyłeś.

- Kamienie też są ważne. Stanowią one punkty, na których budujemy swoje opowieści. Upewnij się, że nie zapomniałeś o jakimś ważnym kroku.

- Poważnie podchodź do swojej opowieści, tak jakby to była najlepsza opowieść na świecie.

Scenorys

Może być bardzo przydatny, dlatego zalecamy utworzenie tak zwanego scenorysu, opartego na naszym skrypcie i zdjęciach. Jest to prosta tabelka z dwoma kolumnami, gdzie jedna kolumna zawiera tekst podzielony zgodnie z pewnym rytmem – zwykle zdanie po zdaniu – w połączeniu z odpowiednimi zdjęciami, w drugiej kolumnie. Scenorys ukazuje odpowiednią proporcję zdjęć i tekstu.

Podczas wybierania zdjęć i opracowywania zarysu opowieści, narrator ma tendencję do złej oceny w kwestii ilości potrzebnych zdjęć, ale po ukończeniu scenorysu, staje się jasne czy dana ilość zdjęć jest wystarczająca dla całego filmu, oraz czy zdjęcia rozdzielone są proporcjonalnie. Generalnie, kilka zdań wystarczy do jednego zdjęcia, umożliwiając stworzenie ciekawego filmu o równomiernym tempie. Można oczywiście odstąpić od tych wytycznych, o ile wymagają tego rytm emocji i dramaturgia filmu.

Poza narracją, scenorys może zawierać również efekty dźwiękowe.

Czytelnicy znajdą przykładowy scenorys w załączniku.

6.4.4 Krok 4 – Nagranie (Nagranie głosu)

Część techniczna tworzenia opowieści cyfrowych zaczyna się od nagrywania głosu. Zarówno jakość techniczna oraz „subiektywne odczucie” nagranego głosu są kluczowe dla sukcesu opowieści cyfrowych. Trener powinien upewnić się, że miejsce szkolenia jest odpowiednie do czytania i nagrywania opowieści.

Aby znaleźć odpowiednie miejsce nagrań warto znać kilka praktycznych trików. Powinniśmy szukać pokoju z meblami o miękkich obiciach, z wykładziną i zasłonami. Pomoże to wyeliminować efekt echa. Możemy sprawdzić pokój klaskając i nasłuchując echa. Jeśli nasze klaskanie nie odbija się echem, to znaczy że pokój jest dobrze przystosowany do nagrań.

Powinniśmy wykluczyć zewnętrzne dźwięki jak tylko jest to możliwe, oraz upewnić się że w pobliżu nie ma ruchliwej ulicy czy przejścia, korytarza, windy czy włączonych urządzeń elektrycznych. Wszystkie dźwięki wykrywane przez ludzkie ucho będą słyszalne również na nagraniu, pogarszając jakość nagrania. Jeśli tekst nie jest nagrany w odpowiednich warunkach, może to zniszczyć cały film. W przypadku gdy nie mamy innej opcji, możemy uzyskać całkiem dobry efekt nagrywając w samochodzie, jeśli zaparkujemy w cichym miejscu i zamkniemy drzwi i okna. W każdym przypadku, powinniśmy przed właściwym nagraniem zrobić nagranie testowe, tak aby sprawdzić jego jakość.

Podczas nagrywania, należy upewnić się że wszystkie telefony komórkowe są wyłączone (samo wyłączenie dźwięku nie wystarczy, ze względu na fale radiowe, generowane przez telefony) i odłożone możliwie daleko od dyktafonu. Najlepiej będzie jeśli w ogóle nie wniesiemy ich do pokoju. Dyktafon powinien być umieszczony możliwie daleko od wszelkich urządzeń elektromagnetycznych (włączony komputer, telefon, radio, modem, itp.), ponieważ urządzenia te, podobnie jak telefony komórkowe, mogą wytwarzać dźwięki niesłyszalne dla ludzkiego ucha, ale słyszalne w nagraniu.

Nigdy nie powinniśmy nagrywać sami. Zawsze powinien być ktoś jeszcze – jeśli to możliwe trener techniczny – który za pomocą słuchawek sprawdza czy słyszalne są jakieś zewnętrzne dźwięki czy zakłócenia, niesłyszalne dla ludzkiego ucha. Powinniśmy również dać wydrukowaną kopię tego nagrania naszym partnerom, tak aby mogli śledzić tekst słuchając nagrania i powiedzieć nam czy zrobiliśmy jakiś błąd, którego nie zauważyliśmy.

Trener wspomagający sprawdza tekst i zwraca uwagę na wszelkie błędy. Nie jest problemem jeśli osoba opowiadająca nie może początkowo przeczytać tekstu bezbłędnie, nie o to chodzi, błędy mogą zostać

poprawione na późniejszym etapie edycji nagrania. Aby poprawić błędy powinniśmy poprawić błędne zdanie lub paragraf, w innym przypadku możemy coś pominąć podczas nagrywania. Dobrze jest również zaznaczyć błędy na wersji papierowej, w ten sposób będziemy mieli pewność, w których miejscach dokonać poprawek podczas edycji nagrania. Trener również śledzi tekst i może pomóc w możliwie najlepszym dostosowaniu go do charakteru osoby opowiadającej i klimatu opowieści.

Dla ludzi nie robiących tego na co dzień, czytanie tekstów i nagrywanie swoich wypowiedzi, może być wyzwaniem. Ludzie z ogółu nie lubią słuchać nagrań swojego głosu. Jeśli nie jesteśmy zadowoleni ze swojego nagrania, powinniśmy nagrać kilka wersji, aż na którejś z nich odnajdziemy swój głos. Podstawowa zasada mówi, że należy wykonać co najmniej dwa nagrania kompletnego tekstu. Podczas nagrań wymagana jest również aktywna pomoc ze strony trenera. Trener powinien również wskazać czy czytanie nie było zbyt szybkie czy powolne, monotonne, nudne lub obce dla charakteru osoby opowiadającej. Jedną z najbardziej istotnych cech opowieści cyfrowych jest jasny przekaz czy autentyczność. Podczas nagrywania musimy upewnić się, że te wymagania są spełnione. Jeśli głos lektora filmu DST jest niesłyszalny, lub nie brzmi naturalnie, cała opowieść traci na autentyczności.

Nagrywanie obrazu (cyfryzacja, robienie zdjęć)

Faza nagrań obejmuje cyfryzację zdjęć (obrazki, rysunki, itp.) oraz robienie nowych zdjęć jeśli jest taka potrzeba. Część zdjęć wykorzystana w procesie tworzenia opowieści cyfrowych może być na papierze, zdjęcia takie należy zeskanować i zachować w formie cyfrowej. Poza tym, zdjęcia robione aparatem cyfrowym lub pobierane z Internetu czy mediów społecznościowych również mogą być wykorzystane w tworzeniu opowiadań. Korzystając z nich, należy rozważyć dwie istotne kwestie: rozmiar i rozdzielczość zdjęcia i prawa autorskie. Powinniśmy unikać zdjęć wykonanych przez osoby trzecie, o ile tylko jest to możliwe. Jeśli nasza opowieść wymaga uzupełnienia o zdjęcia pobrane z Internetu, musimy upewnić się, że są one udostępniane bezpłatnie (licencja Creative Commons, brak praw autorskich) i nie przedstawiają innych osób, które mogłyby być rozpoznane.

Jeśli chcemy wykorzystać zdjęcia ze stron portali społecznościowych, powinniśmy wybrać tylko te powiązane z nami lub naszymi bliskimi, znajomymi, oczywiście przed upublicznieniem ich w grupie, powinniśmy zapytać tych osób o zgodę. W przypadku zdjęć pobranych z Internetu, czy zdjęć przez nas zrobionych/zeskanowanych, musimy upewnić się że są w wysokiej rozdzielczości (przynajmniej 1280x720 pikseli, 300 dpi; w formacie JPEG lub TIFF). Aby pokazać trwający dwie minuty film, zaleca się wykorzystanie 15-25 zdjęć – jeśli wykorzystamy mniej, tempo naszej opowieści będzie zbyt powolne, przy wykorzystaniu większej ilości, będzie zbyt szybkie i gwałtowne. Z tego względu ważne jest aby wybrać właściwą ilość dostępnych zdjęć.

Teledyski, muzyka

Dostępne są szkolenia z wykorzystania w opowieściach cyfrowych wideoklipów, muzyki i innych efektów. Obecny podręcznik nie zaleca wykorzystania żadnego z tych elementów (ale też nie wyklucza ich). Ich wykorzystanie jest usprawiedliwione tylko w przypadkach gdzie dany element jest ściśle powiązany z opowieścią i pozwala na lepsze jej zrozumienie. Podczas obróbki filmu musimy zwrócić szczególną uwagę na wszystkie trzy element, tak aby nie odwracały one uwagi oglądających od istoty opowieści. Muzyka i efekty dźwiękowe nie powinny zagłuszać narratora ani utrudniać zrozumienia i ogólnego wydźwięku filmu. Źle dobrane lub dopasowane (mix dźwięków) efekty negatywnie wpływa na jakość i przekaz filmu, mogą zniszczyć potencjalnie dramatyczne sceny filmu, a w przypadkach ekstremalnych, zdyskredytować jego przesłanie.

Za każdym razem kiedy używamy zewnętrznych materiałów – teledysków, muzyki, efektów specjalnych – powinniśmy brać pod uwagę również prawa autorskie. Każdy utwór, efekt czy teledysk, które nie należą do nas nie są publiczne ani objęte licencją Creative Commons, w związku z czym objęte są prawami autorskimi i wykorzystanie ich wymaga zgody autora. Obowiązkiem twórcy filmu jest wyjaśnienie tej kwestii i uzyskanie niezbędnej zgody lub dokonanie opłat za prawa autorskie. Jeśli ktoś chce wykorzystać nie swoje zdjęcia, zalecamy pobieranie wyłącznie tych bezpłatnych, nie objętych prawami autorskimi.

Wykorzystanie muzyki w filmach DST zalecamy tylko w szczególnych okolicznościach, kiedy na przykład stanowi ona integralny element opowieści (np. narrator opowiada o utworze lub jego części, śpiewanego lub wykonywanego przez niego lub członków jego rodziny). W takim przypadku również możemy wykorzystać jedynie własne utwory lub za zgodą autorów.

6.4.5 Krok 5 – Edycja

Aby powstała opowieść cyfrowa, należy przejść przez kilka etapów edycji materiału:

- Nagrany dźwięk musi być wolny od przerw i błędów;
- Jeśli istnieje taka potrzeba, należy edytować zdjęcia (np., przyciąć, ustawić kontrast, proporcje, itp.)
- Edytowane nagranie głosu, dostosowane zdjęcia oraz tytuł, razem tworzą gotową opowieść cyfrową.

Film może powstać przy pomocy trenera, we współpracy z narratorem, ale po opanowaniu

podstawowych umiejętności edycji, każdy z uczestników jest w stanie przygotować taką opowieść samemu.

Jako że na rynku dostępnych jest dużo aplikacji, a ich wersje są często zmieniane lub aktualizowane, jak również z uwagi na fakt, że komputery PC i MAC pracują na różnych systemach, niniejszy poradnik nie oferuje pomocy w tym zakresie. Dostępne są bezpłatne wersje aplikacji do edycji obrazu i dźwięku, które jednak nie zawsze są ze sobą kompatybilne, lub edycja nagrań i zdjęć wymaga oddzielnych procesów. Istnieją również programy do edycji dostępne online, które wymagają jednak szybkiego Internetu.

Możemy również wykorzystać kompleksowe oprogramowanie do edycji instalowane na komputerze, które – pomimo skomplikowanego użycia – zwykle oferuje dogodne rozwiązania do tworzenia filmów. Wybór oprogramowania zależy od umiejętności technicznych uczestników szkolenia. W związku z tym, środki techniczne i podejście do edycji i produkcji filmu, zależą od wykorzystanego programu, jak również trenera i narratora. W niniejszym dokumencie podajemy jedynie kilka rad i wytycznych. Przy wyborze właściwego oprogramowania, przydatne mogą być parametry i linki zamieszczone w załączniku.

- Trener musi znać dany program.

- Przed rozpoczęciem warsztatów, należy sprawdzić stan techniczny komputerów, które będą wykorzystane do edycji filmów i przetestować na nich oprogramowanie. Przygotowanie techniczne nie powinno wpłynąć na czas przeznaczony na edycję filmów.

- Uczestnikom należy przedstawić cały proces edycji na początku szkolenia technicznego i wyjaśnić im krok po kroku jak stworzyć swój własny film przy wykorzystaniu danego oprogramowania.

- Podczas prezentacji, uczestnicy muszą uważnie słuchać trenera, na tym etapie nie powinni jeszcze testować nowej wiedzy na komputerach.

- Musi dać uczestnikom odpowiednią ilość czasu aby nauczyli się oprogramowania i zrobili swój własny film, w odpowiednim dla nich tempie.

- Jeśli zachodzi taka potrzeba, powinniśmy pomagać uczestnikom. Możemy wesprzeć ich w zakresie tworzenia filmu i edycji. Powinniśmy zwrócić ich uwagę na ewentualne braki techniczne i pomóc im je wyeliminować.

- Film musi mieć tytuł, który pojawia się na początku nagrania. Imię i nazwisko autora jest opcjonalne.

- Ważne jest aby zdjęcia miały odpowiednią rozdzielczość. Zła jakość, czy zdjęcia w złym rozmiarze niszczą ogólny efekt.

- Powinniśmy unikać wykorzystywania zbyt wielu efektów wizualnych. Efekty cyfrowe (przesuwanie obrazów, przejścia pomiędzy nimi, uwypuklanie pewnych szczegółów, itp.) może nadać opowieści filmowego klimatu, ale należy z nich korzystać tylko wtedy kiedy wymaga tego dramaturgia. Trener może doradzać w zakresie wykorzystania efektów cyfrowych, ale generalnie jest to kwestia gustu.

- Jeśli utkniemy w jakimś punkcie przed ukończeniem filmu, powinniśmy go pokazać komuś, a zwłaszcza trenerom.

- Po ukończeniu filmu, warto zapisać go w odpowiedniej jakości, upewniając się, że plik nie jest za duży (zaleca się następujące formaty: mov, mp4, mpeg, avi).

Łatwo jest źle oszacować czas potrzebny na ukończenie filmu. Jakkolwiek jest to pojedynczy proces technologiczny, główną rolę w rezultacie końcowym odgrywa kreatywność. Edycja jest jednak ciekawym i radosnym procesem, kiedy nasz film zaczyna nabierać kształtu lub kiedy zyskuje tempa lub nabiera nowego znaczenia, dzięki jakiejś drobnej zmianie. Drobna zmiana podczas edycji może mieć istotny wpływ na całłościowy efekt. Po zakończeniu edycji, kiedy masz film jest już gotowy, program do edycji “łączy” element zgodnie z określonymi parametrami, tworząc plik wideo (mov, mp4, mpeg, avi, etc.), który może być zaprezentowany publiczności.

6.4.6 Krok 6 – Upublicznianie (przeglądanie)

Opowieści cyfrowe są tworzone po to by się nimi podzielić z innymi, ale zdarza się że twórca filmu nie chce dzielić się nim z szerszą publicznością, a jedynie z uczestnikami warsztatów.

Na zakończenie procesu, uczestnicy warsztatów pokazują sobie nawzajem, gotowe filmy. Przeglądanie jest ukoronowaniem trwającego 20-22 godziny procesu. Jest to wyjątkowa sytuacja kiedy twórca filmu staje przed publicznością. Może temu towarzyszyć stres i lęk przed wystąpieniem na scenie.

Trener musi się postarać, aby nadać przeglądaniu odpowiednie i należne mu znaczenie. Pokój powinien być tak ustawiony, aby obraz był dobrze widzialny przez wszystkich uczestników, a w razie potrzeby istniała możliwość jego zaciemnienia. Powinniśmy używać wysokiej jakości sprzętów audio i wideo.

Trener powinien w kilku słowach przedstawić każdy z filmów, tak aby zmniejszyć obawy narratora i zapewnić odpowiednią uwagę uczestników.

Na tym etapie, trener powinien powstrzymać się od wszelkich krytycznych uwag oraz powstrzymać innych uczestników od wyrażania krytycznych uwag.

Podczas przeglądania obecni powinni być wszyscy uczestnicy. Pozostałe osoby (rodzina, przyjaciele, itp.) mogą zostać zaproszeni pod warunkiem uzyskania zgody od wszystkich uczestników.

6.4.7 Krok 7 – Omówienie

Zakończenie warsztatów z tworzenia opowieści cyfrowych ma formę krótkiej dyskusji w grupie, podczas której każdy z uczestników udziela informacji zwrotnej, grupie i trenerom, odnośnie całego procesu. Jest to czas na podzielenie się osobistymi doświadczeniami, na tym etapie nie omawiamy przygotowanych filmów i absolutnie ich nie krytykujemy.

W zamkniętym kole, każdy z uczestników powinien coś powiedzieć, włączając w to trenerów i trenerów technicznych. Aby zachęcić uczestników do mówienia, można poprosić ich aby opisali jedno pozytywne i jedno negatywne doświadczenie z kursu.

Podczas etapu omawiania, należy określić przyszłe wykorzystanie filmów. Ukończony film jest własnością intelektualną autora i w przyszłości może być użyty wyłącznie za jego zgodą, najlepiej pisemną. To twórca filmu decyduje, jakiej publiczności zostanie on przedstawiony. Może to oznaczać całkowity brak zgody na upublicznianie, zgodę częściową (film udostępniony ograniczonej publiczności, np. do celów edukacyjnych) lub zgodę na nieograniczone wykorzystanie (film zamieszczony w Internecie, dostępny dla każdego). Powinniśmy uświadomić twórców, że mogą w każdej chwili zmienić lub wycofać swoją pisemną zgodę. Oznacza to, że mogą później zgodzić się na opublikowanie filmu w Internecie, lub w każdym momencie, zażądać jego wycofania (np. z naszej strony internetowej).

.

Opowieści cyfrowe – Skrypt (PRZYKŁAD)

Najpiękniejsza Choinka Bożonarodzeniowa

Zdjęcie to przedstawia bardzo skromną gałąź sosny, ale była to moja najpiękniejsza w życiu choinka. W 1985 roku, mój ojciec wyjechał na 9 miesięcy na stypendium do Rzymu. Tak się złożyło, że mógł mnie zabrać na ze sobą na pięć tygodni, które to wyjątkowo dobrze wspominam. Miałem wtedy 10 lat i mogłem opuścić komunistyczne wówczas Węgry na tak długi czas, była to również moja pierwsza wizyta w zachodnim kraju.






Mój ojciec okazał się wspaniałym przewodnikiem po Rzymie, pojechaliśmy autostopem do Pizy i Florencji i spędziliśmy razem najwspanialsze Boże Narodzenie. W Wigilię, powiedział mi żebym wybrał sobie jedną rzecz w sklepie z zabawkami, jako prezent, wybrałem więc walki-talki. Zaskoczył mnie również dużą puszką ananasa w syropie, którego uwielbiałem. W Boże Narodzenie, kiedy ulice były mniej zatłoczone, znaleźliśmy gałąź sosny na rogu Campo dei Fiori i przynieśliśmy do domu jako choinkę. Udekorowaliśmy ją biletami autobusowymi i nakrętkami z butelek a obok niej umieściliśmy zdjęcia mojej przyrodniej siostry, która została w Budapeszcie z naszą mamą.

Moi dziadkowie pocztą przysłali mi używany aparat, wspaniały choć nielekki rosyjski Zenith, i zacząłem robić swoje pierwsze zdjęcia. Jednym z pierwszych było zdjęcie mojej najlepszej Choinki.



© StoryCenter.hu, 2012

.

Opowieści cyfrowe – Scenorys (PRZYKŁAD)

N	Zdjęcie	Nagranie głosowe
1	Tytuł: Najwspanialsza Choinka Bożonarodzeniowa autor David Bán	
2		Narrator: Zdjęcie to ukazuje skromną gałąź sosny, ale było to Boże Narodzenie, które wspominam najlepiej.
3		Narrator: W 1985 roku, mój ojciec wyjechał na stypendium do Rzymu na 9 miesięcy.
4		Narrator: Zabrał mnie tam na pięć miesięcy i był to czas naprawdę wyjątkowy.
5		Narrator: Miałem wtedy 10 lat i mogłem opuścić komunistyczne wtedy Węgry, na tak długi czas, była to również moja pierwsza wizyta w „zachodnim” kraju.
6		Narrator: Mój ojciec okazał się być wspaniałym przewodnikiem po Rzymie.

7		Narrator: Pojechaliśmy autostopem do Florencji i Pizy, oraz spędziliśmy razem najlepsze Boże Narodzenie.
8		Narrator: W Wigilię, powiedział mi żebym sobie wybrał jedną rzecz ze sklepu z zabawkami jako prezent, wybrałem walkie-talkie.
9		Narrator: Zaskoczył mnie również wielką puszką ananasa w syropie, którego wtedy uwielbiałem.
10		Narrator: W Boże Narodzenie, kiedy ulice opustoszały, znaleźliśmy gałąź sosny na rogu Campo dei Fiori,
11		Narrator: i przynieśliśmy tą gałązkę jako choinkę. Ozdobiliśmy ją biletami autobusowymi i nakrętkami z butelek,
12		Narrator: a następnie obok choinki umieściliśmy zdjęcie mojej siostry przyrodniej, która została w Budapeszcie, z mama.

13		Narrator: Moi dziadkowie przysłali mi pocztą używany aparat, świetnego choć nielekkiego, rosyjskiego Zenitha
14		Narrator: i wtedy to zacząłem swoją przygodę z fotografią
15		Narrator: jednym z pierwszych moich zdjęć, było zdjęcie mojej najlepszej w życiu Choinki.

Słowa: 179
Zdjęcia: 15 (2 powtórzone)
Muzyka: brak
© StoryCenter.hu, 2013



Schemat pracy dla 24 godzinnych warsztatów DST, lub dla trzydniowej sesji.

Etap	Czas	Tematy	Rezultaty	Materiały	Notatki
Instrukcje	3 godz	Wprowadzenie i przedstawienie zasad, Bezpieczeństwo i higiena pracy Znaczące przykłady opowieści DS Proces tworzenia DS i program Oczekiwanie Aspekty prawne/prawa autorskie Prezentacja sposobu wycofania się Ostrzeżenie odnośnie przyszłych potrzeb	Ukończony pierwszy etap tworzenia opowieści	Data Projektor Komputer/ laptop System PA Opowieści na pamięci USB/ twardym dysku Materiały informacyjne	
TPoczątek tworzenia opowieści	3 godz	Gry i ćwiczenia mające na celu	Pierwszy szkic scenariusza	Długopisy i papier Zdjęcia Opcjonalnie flipchart, zapalki, Szlankanka wody, przybory domowe w torbie	
Dopracowanie skryptu	1-3 godz	Warsztaty. Przeredagowanie i informacje zwrotne od uczestników. Tworzenie scenorysu	Końcowa wersja skryptu Scenorys	Laptopy z oprogramowaniem WP Drukarka i papier	Czas trwania zależny od liczby uczestników
Nagrywanie głosu	1-3 godz		Plik Wav lub mp3. Edycja w programie Vegas, Audacity lub Garage Band	Materiały nt. nagrywania głosu Laptopy z programem do edycji dźwięku Przenośne, cyfrowe urządzenie do nagrywania dźwięku Słuchawki Skrypty	Czas trwania zależny od liczby uczestników
Edycja 1	3 godz	Układ folderów i zarządzanie mediami Formatowanie zdjęć Pobieranie zdjęć i nagrań	Rozwój umiejętności edycji	Laptopy z oprogramowaniem audio i video (i z programem Photoshop) lub iLife suite czy iMovie (Mac)	

Edycja 2	3 godz	Produkcja wstępnego montażu Dodawanie tytułów i dźwięku	Rozwój umiejętności edycji	Laptopy z oprogramowaniem audio i wideo
Końcowa edycja i eksport	3 godz	Produkcja końcowego montażu Eksport pliku do .mov lub .avi / .mp4	Ukończony film	Laptopy z oprogramowaniem audio i wideo
Przeglądanie	1 godz		Dzielenie się opowieściami i doświadczenia mi w grupie	Projektor Komputer/ laptop Dźwięk Opowieści na pamięci USB / twardym dysku
Omawianie	1 godz	Ukończenie tworzenia opowieści. Dyskusja: co poszło dobrze/co poszło słabo? Ocena	Informacja zwrotna dotycząca słabych/ mocnych punktów. Następne kroki	Arkusze ocen



Linki do stron zawierających informacje dotyczące opowieści cyfrowych

Capturing Wales: <http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/capturewales.shtml>

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/digitalstorytelling.shtml>

Center for Digital Storytelling: <http://www.storycenter.org/>

Anthropolis, Storycenter (Hungary): <http://storycenter.hu/>

Historypin: <http://www.historypin.com/>

Daniel Medaows, Photobus: <http://www.photobus.co.uk/>

Breaking Barriers: <http://www.breakingbarriers.org.uk/>

Cowbird: <http://cowbird.com/>

Patient Voices: <http://www.patientvoices.org.uk/>

Storyworks: <http://www.storyworksglam.co.uk/>

Digistories: <http://digistories.co.uk/>

Historiana: <http://historiana.eu/>

MemOro – Bank of The Memories: <http://www.memoro.org/index.php>

Queensland University of Technology, Australia: <http://digitalstorytelling.ci.qut.edu.au/>

Digital Storytelling: Tips and Resources: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli08167b.pdf>

DeTales (European stories): <http://detales.net/>

K-Values (Empowerment stories): <http://www.kvalues.eu/>

Diamond (Digital storytelling in museums): <http://www.diamondmuseums.eu/project.html>

IntegrArt (Digital stories with immigrants): http://fotomemoria.eu/integrart/?page_id=8

X-story (Digital storytelling in schools): <http://www.storycenter.hu/x-story/>

More links: http://www.freeeslmaterials.com/digital_storytelling.html

Guide for digital storytelling: <http://www.schrockguide.net/digital-storytelling.html>

Bibliografia

Allocca, Kevin. "Why Videos go Viral." TED Video. 7:16. November 2011. http://www.ted.com/talks/kevin_allocca_why_videos_go_viral

Barrett, Helen C. "How to Create Simple Digital Stories." Accessed July 17, 2014. <http://electronicportfolios.com/digistory/howto.html>

Bruner J. Actual minds, possible words. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press; 1988

Carr D., Narrative and the real world: an argument for continuity. Hist Theory 1986

Clark MC, Standard P. The caregiving story: how the narrative approach informs caregiving burden. Iss Ment Hea Nur 1996

Currier, Alyce. "One Nation Under Video." Accessed July 17, 2014. <http://wistia.com/blog/one-nation-under-video>

Dolto Françoise, Tout est langage, éd. Gallimard, Paris, 1995

Dolto Françoise, Une psychanalyste dans la cité. L'aventure de la Maison verte, éd. Gallimard, Paris, 2009

Dreon Oliver. "Digital Storytelling Overview." YouTube video, 4:56. March 27, 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=wCFj412QBgA>

Digistories. "How is a digital story made?" Accessed July 17, 2014. <http://digistories.co.uk/digistories-2/how-is-a-digital-story-made/>

Digital Storytelling for Social Impact <https://www.rockefellerfoundation.org/blog/digital-storytelling-social-impact/>

Digital Storytelling as a Social Work Tool: Learning from Ethnographic Research with Women from Refugee Backgrounds <http://bjsw.oxfordjournals.org/content/early/2013/11/19/bjsw.bct184.abstract>

Elaine Lawless. Women Escaping Violence: Empowerment through Narrative. Columbia and London: University of Missouri Press, 2001

Gergen KJ, Gergen MM. Narrative and the self relationship. Ad Exp Soc Psychol 1988

- Gregory Bateson, Steps to an Ecology of Mind (1972) The message 'this is play.' In B. Schaffner (Ed.), Group Processes (1956)**
- Halpern, Joseph, and Alma E. Lantz. "Learning to utilize information presented over two sensory channels." Perception & Psychophysics 16, no. 2 (1974): 321-328.**
- Hétmilliárd digitális történet. Beszélgetés Joe Lamberttel [Seven billion digital stories. Interview with Joe Lambert]. Anthropolis 7.1 (2012)**
- Hilliger, Laura. "Introduction to Topic #2: Digital Storytelling". Accessed July 17, 2014. <http://etmooc.org/blog/2013/02/02/introduction-to-topic-2-digital-storytelling/>**
- Lambert, Joe. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. New York: Routledge, 2013**
- LeeSing, A. Curtis, and Carol A. Miles. "The relative effectiveness of audio, video, and static visual computer-mediated presentations." Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation (1999): 212-221**
- margaret Mead, People and Places (1959; a book for young readers), Continuities in Cultural Evolution (1964), Culture and Commitment (1970)**
- Mauchland, Betty. "Jimmy's Story." Pilgrim Projects Limited video. Last modified June 25, 2014. <http://www.patientvoices.org.uk/flv/0047pv384.htm>**
- Microsoft. "Movie Maker" Accessed July 17, 2014. <http://windows.microsoft.com/en-ca/windows-live/movie-maker>**
- Morales, Robert. "Youth Leaders Speak." Vimeo video, 4:39. No date. <http://silencespeaks.org/youth-leaders-speak/>**
- Muchmore, Michael. "Windows Movie Maker." Accessed July 17, 2014. <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2426904,00.asp>**
- Overcah Janine, Narrative research: a review of methodology and relevance to clinical practice, Crit Rev Oncol Hematol., 2003**
- Sandelowski M. Telling stories: narrative approach in qualitative research. Image 1991**
- Schützenberger Anne Ancelin , Aïe, mes aïeux! Liens transgénérationnels, secrets de famille, syndrome d'anniversaire, transmission des traumatismes et pratique du génosociogramme Paris, Desclée de Brouwer, 1988**
- Schützenberger Anne Ancelin, The Ancestor Syndrome, Londres & New York, Routledge, 1998**

Steffen V. Life stories and the shared experience. Soc Sci Med 97. 1997

Stivers C. Reflections on the role of personal narrative in social science. In: Diana Tiejens Meyers (Ed.), Feminists rethink thee Self. Boulder, CO: Westview Press; 1993

University of Mary Washington. "DS106." Accessed July 17, 2014. <http://ds106.us/>

Visser, Jasper. "How to Tell a Story that Stands out in the Digital Age?" Accessed July 17, 2014.

<http://themuseumofthefuture.com/2012/10/11/digital-storytelling-how-to-tell-a-story-that-stands-out-in-the-digital-age/>

Volume di ingresso: 60%
Sinistra: [meter]
Destra: [meter]
Riduzione del rumore: [slider] -20dB
✓ Ottimizzazione della voce

Riproduci progetto audio durante la registrazione

Fai clic su un clip per avviare la registrazione

Libreria progetti

Progetto - i dig stories training event Budapest 2016

1:46 — Registrazione di VoiceOver 15

1:46 — Registrazione di VoiceOver 15

1:46 — Registrazione di VoiceOver 15

1:55 in totale

Nessun media trovato.

Ricerca

Mostra foto

entro l'intervallo di data dell'evento

MacBook

Oświadczenie

Imię

Nazwisko

Kontakt (email lub telefon)

Niniejszym oświadczam, że rozumiem zamiary [nazwa projektu/instytucji] odnośnie upowszechniania opowieści cyfrowych jako materiałów edukacyjnych, będących częścią międzynarodowego dążenia do zwiększania jakości i atrakcyjności kształcenia ustawicznego osób dorosłych, równocześnie zdając sobie sprawę z faktu, iż osoby zatrudnione w projekcie, nie mają kontroli nad tym jak moja opowieść może zostać wykorzystana i nie biorą za to odpowiedzialności.

Wyrażam zgodę na wykorzystanie mojej opowieści jako rezultatu projektu.

Ja, niżej podpisany/podpisana wyrażam zgodę na powyższy program szkoleniowy oraz na robienie mi zdjęć/nagrywanie mojego głosu oraz publikację zawierające powyższe materiały, w ramach projektu/instytucji. Równocześnie oświadczam, że uzyskałem/uzyskałam wszelkie niezbędne pozwolenia dotyczące materiałów wykorzystywanych w mojej opowieści.

Ja niżej podpisany/podpisanawyrażam zgodę na opublikowanie mojej opowieści na stronie internetowej: [adres strony].

PodpisData:

