



[Η Ψηφιακή Αφήγηση στην Πράξη]

Εγχειρίδιο εκπαίδευσης για εργαστήρια ψηφιακής αφήγησης



[Η Ψηφιακή Αφήγηση στην Πράξη]

Γράφτηκε από τους Dávid Bán and Balázs Nagy (Anthropolis Association)
Συνέβαλαν οι: Jason Ward και Andrea Bullivant (LWC), Paolo Brusa και
Federica Cadeddu (Diciannove)

Μεταφράστηκε από την Γκαλίνα Πίτελ, την Ευγενία Κόλλια και την
Άννα Δαλμυρά



Αυτό το εκπαιδευτικό υλικό δημιουργήθηκε στα πλαίσια του “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities” πρόγραμμα που χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή



Αυτό το υλικό είναι σηματοδοτημένο με την άδεια Creative Commons, 2016

Αυτό σημαίνει ότι είστε ελεύθεροι να αντιγράψετε, να διανείμετε και να παρουσιάσετε μέρη ή το σύνολο των κειμένων και των εικόνων, με τον όρο ότι δίνετε ρητή πίστωση στους David Ban, Balazs Nagy στο πρότζεκτ “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities”. Παρολαυτά αν έχετε σκοπό να διανείμετε μια αλλαγμένη εκδοχή του υλικού μας, θα πρέπει να ζητήσετε πρώτα άδεια και να διανείμετε το αποτέλεσμα της εργασίας μόνο κάτω από την ίδια ή παρόμοια άδεια με την παρούσα και σίγουρα όχι για εμπορικούς σκοπούς.



Αυτό το πρότζεκτ έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η έκδοση παρουσιάζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση που μπορεί να γίνει του περιεχομένου.

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 father's tree ever	
3		Storyteller: In nineteen eighty-four my father scholarship to go to Rome for his	
4		Storyteller: He could manage to take me with weeks what was a really special	
5		Storyteller: I was ten and I could leave the house for such a long time and	
6		Storyteller: My father was such a great guide around all Rome.	
7		Storyteller: Included to Rome and Pisa and our best Christmas	
8		Storyteller: For the first time he asked me to pick	

Digital Storytelling Workshop, Budapest, 2010

Name	Organisation	Signature
Paco Brusa	Organizacine Societa	<i>Paco Brusa</i>
Anna Pente	Cooperativa	<i>Anna Pente</i>
Cristina Pente	Cooperativa	<i>Cristina Pente</i>
Margarita Mikos	Cooperativa	
Kristof Copala	Danmark Computers sp	
Lukas Kapa	Danmark Computers sp	
Jason Ward	Danmark Computers sp	
Stefanie Geddes	Danmark Computers sp	
Stephanie McHenry	Danmark Computers sp	
Silvia Benveniste	Danmark Computers sp	
Graciela Bonaguidi	Danmark Computers sp	
Sandra Raffalli	Danmark Computers sp	
Eugenia Kolia	Danmark Computers sp	
Karmela Danczka	Danmark Computers sp	
Christine Louatch	Danmark Computers sp	
Balazs Nagy	Danmark Computers sp	
David Ban	Danmark Computers sp	
Nora Ungar	Danmark Computers sp	
Viktoria Szekely	Danmark Computers sp	
Canou Ugen	Danmark Computers sp	

DIGITAL STORYTELLING WORKSHOP



Digital Storytelling Workshop, Budapest, 2010

Name	Organisation	Signature
Paco Brusa	Organizacine Societa	<i>Paco Brusa</i>
Anna Pente	Cooperativa	<i>Anna Pente</i>
Cristina Pente	Cooperativa	<i>Cristina Pente</i>
Margarita Mikos	Cooperativa	
Kristof Copala	Danmark Computers sp	
Lukas Kapa	Danmark Computers sp	
Jason Ward	Danmark Computers sp	
Stefanie Geddes	Danmark Computers sp	
Stephanie McHenry	Danmark Computers sp	
Silvia Benveniste	Danmark Computers sp	
Graciela Bonaguidi	Danmark Computers sp	
Sandra Raffalli	Danmark Computers sp	
Eugenia Kolia	Danmark Computers sp	
Karmela Danczka	Danmark Computers sp	
Christine Louatch	Danmark Computers sp	
Balazs Nagy	Danmark Computers sp	
David Ban	Danmark Computers sp	
Nora Ungar	Danmark Computers sp	
Viktoria Szekely	Danmark Computers sp	
Canou Ugen	Danmark Computers sp	

anthropolis



History
 see in the given text
 a history (and history)
 of the story to become the
 50-60' piece of personal narrative
 30' historical experience
 30' Don't know how to tell it
 with the spirit of story, from first
 first 20-30' workshop

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10

1.	«Εφτά δισεκατομμύρια ψηφιακές ιστορίες»	6
2.	Αφήγηση ιστοριών στον πολιτισμό	11
3.	Η καταγωγή της Ψηφιακής Αφήγησης	16
	3.1 Αμερικάνικα ξεκινήματα	
	3.2 Ψηφιακή αφήγηση στην Ευρώπη	
4.	Τομείς χρήσης	23
	4.1 Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση	
	4.2 Ψηφιακή αφήγηση στο μουσείο	
	4.3 Ψηφιακή αφήγηση στα Μ.Μ.Ε.	
5.	Ειδικές περιπτώσεις: Ψηφιακή Αφήγηση και τα αποτελέσματα της	28
	5.1 Ψηφιακή αφήγηση στην αντιμετώπιση τραύματος	
	5.2 Ψηφιακή Αφήγηση σε εκπαιδευτικές κοινότητες	
	5.3 Ψηφιακή Αφήγηση στην οικοδόμηση κοινότητας	
	5.4 Ψηφιακή Αφήγηση για το θέμα της εργασίας και της απασχόλησης	
	5.5 Βελτίωση της αυτοεικόνας σε περίπτωση προβλημάτων επικοινωνίας ή/και αυτοέκφρασης	
6.	Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη	38
	6.1 Ο ρόλος του εκπαιδευτή	
	6.2 Συμμετέχοντες	
	6.3 Η δομή της εκπαίδευσης της Ψηφιακής Αφήγησης	
	6.4 Το εργαστήριο Ψηφιακής Αφήγησης βήμα-βήμα	
	Παραρτημα 1- Σενάριο και εικονογραφημένο σενάριο (ΔΕΙΓΜΑ)	65
	Παραρτημα 2- Πρόγραμμα δουλειάς για το εργαστήριο Ψ.Α. 24 ώρες	71
	Παραρτημα 3- Μερικοί σύνδεσμοι για την Ψηφιακή Αφήγηση	75
	Παραρτημα 4- Φόρμα συγκατάθεσης	81

1.«Εφτά δισεκατομμύρια ψηφιακές ιστορίες»



Αν θα θέλαμε να συλλάβουμε το νόημα της Ψηφιακής Αφήγησης, οι λέξεις θα ήταν το λιγότερο αποτελεσματικό μέσο. Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι καλύτερα κατανοητή όταν τη βλέπεις και τη ζεις: αυτός είναι ο πιο πρακτικός τρόπος για να συνειδητοποιήσεις τη δύναμη και τη δυναμική αυτής της μεθόδου, καθώς και τις επιδράσεις στον εαυτό μας και στους άλλους. Στους ανθρώπους αρέσουν οι ιστορίες, και όλοι θέλουμε να αφήσουμε τα χνάρια μας πίσω μας για το μέλλον. Η αλήθεια είναι ότι όλοι έχουμε μια κρυμμένη, ανομολόγητη ιστορία μέσα μας. Με τη βοήθεια της Ψηφιακής Αφήγησης, ο καθένας μπορεί να βρει αυτή την ξεχωριστή φωνή και ιστορία μέσα του που είναι μοναδική γι' αυτόν. Δεν υπάρχει μια κακή ή κοινότοπη ιστορία, κάθε άνθρωπος έχει τις δικές του συναρπαστικές ιστορίες που είναι σημαντικές γι' αυτόν για κάποιον λόγο. Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι «μόνο» μια μέθοδος που μας βοηθά να βρούμε και να ξεδιπλώσουμε αυτές τις σημαντικές ιστορίες, οι οποίες είναι παρόλα αυτά θαμμένες μέσα μας, ώστε να μπορούμε να τις μοιραστούμε με τον κόσμο ή να τις διηγηθούμε φωναχτά στον εαυτό μας.

Η διήγηση των ιστοριών είναι μια βασική ανάγκη των ανθρώπων, τόσο παλιά όσο και η ίδια η ανθρωπότητα. Μετά από χιλιετίες, το επίθετο «ψηφιακή» έχει προστεθεί σ' αυτήν την ιδέα, που για μερικούς μπορεί να φαίνεται περίεργη ή δύσκολη να την ορίσουν. Η Ψηφιακή Αφήγηση εστιάζει στην προσωπική ιστορία κάποιου, και σαν τέτοια, δεν είναι διαφορετική από οποιαδήποτε άλλη έχει ειπωθεί στο παρελθόν. Είναι όπως, για παράδειγμα, οι πρόγονοί μας έλεγαν τις πιο συναρπαστικές ιστορίες κυνηγιού μεταξύ τους ή όταν σε συγκεντρώσεις αποφοίτων μοιραζόμαστε τα πιο σημαντικά γεγονότα των ενήλικων ζωών μας με τους παλιούς συμμαθητές μας. Αλλά τις τελευταίες δύο δεκαετίες περίπου, μια μέθοδος πήρε μορφή ή οποία είναι ικανή να μας βοηθήσει να κατευθύνουμε ή να «διοχετεύσουμε» τις ιστορίες μας προς το κέντρο του μηνύματος με τη βοήθεια διαφόρων εργαλείων και με σκοπό την παραγωγή μιας ιδιαίτερα μικρής ταινίας στο τέλος της διαδικασίας. Αυτές οι ιστορίες μετά λέγονται με τη δική μας φωνή και εικονογραφούνται με τις δικές μας φωτογραφίες. Αφού έχουν καταγραφεί ψηφιακά, είναι διαθέσιμες στο κοινό. Και φυσικά, μπορούν να αποθηκευτούν ψηφιακά για να τις φυλάξουμε για τους δικούς μας σκοπούς και για τις επόμενες γενιές.

Για να συνοψίσουμε την ουσία της μεθόδου σε λίγες λέξεις: η ψηφιακή αφήγηση μας βοηθά να εστιάσουμε στους εαυτούς μας και στις ιστορίες μας, να τις βάλουμε σε λέξεις, να τις δραματοποιήσουμε και να τις συνδέσουμε με άλλες με τη βοήθεια φωτογραφιών ή άλλων οπτικών εργαλείων. Με αυτή τη διαδικασία οι αφηγητές επεκτείνουν και συνδέουν τις προσωπικές τους ιστορίες, αποτυπώνοντας τες με προσωπικές φωτογραφίες, αντικείμενα, σχέδια κλπ. Το αποτέλεσμα είναι μια δίλεπτη ταινία διηγημένη από τον αφηγητή και βασισμένη σε προσωπικές εικόνες.

Η δύναμη της ψηφιακής αφήγησης βρίσκεται στην προσωπική και άμεση φύση της, π.χ. στην ίδια τη

διαδικασία μέσω της οποίας βρίσκουμε και αρθρώνουμε την ιστορία μας, όπως επίσης ακούμε και παρακολουθούμε εκείνες των άλλων αφηγητών. Η μέθοδος αφορά, κυρίως, στο ταξίδι που βιώνουμε κατά τη διάρκεια της δημιουργίας των μικρού μήκους ταινιών- αφορά στον αγώνα για τη ανεύρεση της ιστορίας μας και στο πλάσιμο της. Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι σημαντικό όχι μόνο για μας, αλλά, επίσης, μπορεί να έχει επίδραση στις ζωές των άλλων. Κάθε μέρα μοιραζόμαστε προσωπικές φωτογραφίες και ιστορίες μέσω των κοινωνικών δικτύων, αλλά με τη βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης θα είμαστε ικανοί να αναπτύξουμε νέες δεξιότητες με τις οποίες θα μπορούμε να δώσουμε ένα βαθύτερο και γνησιότερο νόημα στο μήνυμά μας.

Το παρόν εγχειρίδιο έχει δημιουργηθεί στα πλαίσια του πρότζεκτ “i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities”, με την οικονομική υποστήριξη του προγράμματος Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, με σκοπό την παρουσίαση της μεθόδου, τους τομείς χρήσης, τα αποτελέσματα, τη δυνατότητα εφαρμογής και τις επιδράσεις της ψηφιακής αφήγησης. Αυτό το εγχειρίδιο δεν προορίζεται για διδακτικό βιβλίο της εκπαίδευσης στην ψηφιακή αφήγηση. Για να μπορεί κανείς να διοργανώσει τέτοια εκπαιδευτικά προγράμματα είναι απολύτως απαραίτητο να έχει προσωπική εμπειρία και γενική γνώση όλης της διαδικασίας που αποκτήθηκε μέσα από την ενεργή συμμετοχή του.

Η παρούσα έκδοση προσφέρει βοήθεια για τη διοργάνωση και εκτέλεση σεμιναρίων εκπαίδευσης στη ψηφιακή αφήγηση, δίνοντας βήμα-βήμα περιγραφή όλης της διαδικασίας. Μετά μπορεί να υλοποιηθεί σε ένα επίσημο ή ανεπίσημο εκπαιδευτικό περιβάλλον, σε ένα ομαδικό εργαστήριο ή δουλεύοντας ατομικά. Το παρόν εγχειρίδιο βασίζεται στη μέθοδο που ανέπτυξε ο Daniel Meadows και η ομάδα του Capture Wales.

Αυτό το εγχειρίδιο προσπαθεί να πάει πέρα από τη βασική μεθοδολογική προσέγγιση παρόμοιων εκδόσεων, δίνοντας μια περίληψη της καταγωγής της ψηφιακής αφήγησης, το κοινωνικό και ψυχολογικό αντίκτυπο, και τις επιλογές να απευθύνει αντισυμβατικές ασυνήθιστες καταστάσεις.

Το προσωπικό του Συλλόγου Anthropolis ξεκίνησε να διοργανώνει εργαστήρια ψηφιακής αφήγησης κάτω από την προσωπική καθοδήγηση του Steve Bellis, αντλώντας από τη μεγάλη εμπειρία του Joe Lambert. Οι συγγραφείς του παρόντος τόμου οικειοποιήθηκαν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης και δημιούργησαν τις πρώτες ταινίες τους το 2011. Από εκείνη τη στιγμή εκπαίδευσαν πολλές ουγγρικές και διεθνείς ομάδες και βοήθησαν να πάρουν μορφή πολλές εκατοντάδες ψηφιακές ιστορίες. Η εμπειρία μας αυτών των χρόνων και τα πολλά εργαστήρια που διοργανώσαμε απέδειξαν ότι η μέθοδος είναι επιτυχής, χρήσιμη και αποτελεσματική στο να βοηθά ανθρώπους και είναι αρκετά ώριμη, ώστε ο καθένας να μπορεί να φτιάξει την ιστορία του. Όπως το θέτει ο Joe Lambert, “Υπάρχουν εφτά

δισεκατομμύρια άνθρωποι στη Γη. Αν ο καθένας έκανε τη δική του ψηφιακή ιστορία, θα ήμουν ευχαριστημένος.» Την ίδια στιγμή οι δημιουργοί της μεθόδου έχουν συνειδητοποιήσει ότι αν και τα σεμινάρια ακολουθούν συγκεκριμένους αυστηρούς κανόνες και το βασικό πλαίσιο των αναδυόμενων ιστοριών και των μικρού μήκους ταινιών φτιάχνεται, η σωστή εκτίμηση της κατάστασης, η ευλυγισία και η προσαρμοστικότητα σε απρόβλεπτες καταστάσεις είναι ακόμα πολύ σημαντικές για τους εκπαιδευτές. Αν και το εγχειρίδιο δεν δίνει ακριβείς οδηγίες για τέτοιες περιπτώσεις, συζητά γι'αυτές και δίνει πρακτικές οδηγίες βασισμένες σε προηγούμενες εμπειρίες.

Digital Storytelling – What is it?

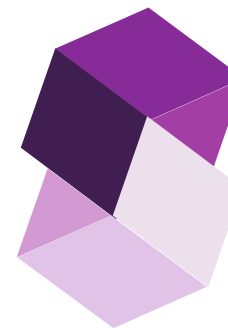
definition:

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.Αφήγηση ιστοριών στον πολιτισμό

Η αφήγηση ιστοριών είναι τόσο παλιά πρακτική όσο η ανθρώπινη ιστορία. Ως ένα πολιτισμικό ορόσημο της πρώιμης ανθρωπότητας που οργανωνόταν σε κοινωνία, η ψηφιακή αφήγηση ήταν σημαντική και τεκμηριωμένη στη ζωή της κοινότητας πολύ πριν την εμφάνιση της γραφής- αν και ο ρόλος της σήμερα είναι υπό αμφισβήτηση. Δεν ξέρουμε με σιγουριά γιατί οι σκηνές κυνηγιού και τα θηράματα αποτυπώθηκαν στους τοίχους των σπηλαίων του αρχαίου ανθρώπου γύρω στα 30.000 χρόνια πριν, αλλά ξέρουμε για παράδειγμα ότι οι ζωγραφιές στην οροφή της σπηλιάς Lascaux δεν είναι τυχαίες ζωγραφιές αλλά συνδέονται- είναι πιθανά οπτικές εντυπώσεις κάποιων μύθων. Με άλλα λόγια είναι αρχαία εικονογραφημένα σενάρια.



Πέρα από την πρακτική σημασία τους, οι εικόνες που αναπαριστούνται, ζωγραφίζονται ή σκαλίζονται στους τοίχους των σπηλαίων αποδεικνύουν ένα χαρακτηριστικό που είναι μοναδικό στην ανθρωπότητα: την ανάγκη και την επιθυμία να αφήσουμε ένα ίχνος πίσω μας. Ο λόγος της ύπαρξης σχεδίων στις σπηλιές στο σύστημα πίστης και μαγείας της κοινότητας είναι αντικρουόμενος, αλλά ο ρόλος στη μετάδοση κοινής γνώσης είναι αναντίρρητος. Το ίδιο ισχύει για τις λεκτικές παρουσιάσεις των αναδυόμενων μύθων και ιστοριών, καθώς και των αφηγητών. Οι παρουσιαστές των ιστοριών ξεχωρίζουν μέσα από την κοινότητα και κρατάνε προνομιακό ρόλο, επειδή δίνουν ένα μοναδικό και ξεχωριστό πρόσωπο στην κοινή παράδοση της κοινότητας, την ιστορία. Αυτή είναι η στιγμή που οι αφηγητές και το κοινό τους γεννιούνται. Οι αφηγητές ανέπτυξαν ένα προσωπικό ύφος- πειραματίστηκαν με τη φωνή τους, με τις λέξεις, τα χέρια τους και το σώμα τους. Κάθε αφηγητής ερμηνεύει την ίδια ιστορία με διαφορετικό τρόπο και τη συνοδεύει με χειρονομίες και αργότερα με μουσική και χορό. Η διαδικασία έγινε ένα αναπόσπαστο μέρος του θρησκευτικού τελετουργικού και των τεχνών θεάματος, και μέσω αυτών, των αναπαραστατικών τεχνών.

Οι αφηγητές βοηθούσαν από ξεχωριστά σύμβολα σκαλισμένα σε πέτρα ή ξύλο, από τα οποία οι ζωγραφιές των σπηλιών και αργότερα οι ιστορίες που αποτυπώνονταν σε βάζα και κεραμικά εξελίχθηκαν. (Ένα μοναδικά όμορφο παράδειγμα της οπτικοποίησης της αφήγησης είναι ένα χαλί του ενδέκατου αιώνα που φτιάχτηκε στην Αγγλία, και τώρα εκτίθεται στο Bayeux, στη Γαλλία. Το γνήσιο κεντημένο χαλί έχει μήκος πάνω από εβδομήντα μέτρα και αφηγείται την ιστορία της Κατάκτησης της Αγγλίας από τους Νορμανδούς το 1066 με έναν εικονογραφημένο τρόπο).

Η προφορική αφήγηση παρέμεινε αναντικατάστατη ακόμα και με την εμφάνιση της γραφής και τη χρήση γραπτών αναφορών- από τη μια πλευρά, λόγω των αναλφάβητων στρωμάτων των κοινωνιών, που ισοδυναμούσαν με την πλειοψηφία της κοινωνίας, κι από την άλλη, λόγω της δύναμης της προσωπικής αφήγησης. Σε πρώιμες εποχές ήταν αγγελιοφόροι και περιπλανώμενοι που έφεραν νέα από απομακρυσμένα μέρη του κόσμου σε κοινότητες που ήταν σταθερές ή με μικρή κινητικότητα. Συχνά έλεγαν περίτεχνες ιστορίες για τα κατορθώματα μακρινών αριστοκρατών και βασιλιάδων, για ηρωικές φιγούρες, μάχες και εξωπραγματικά γεγονότα. Οι αφηγητές έπαιζαν έναν σημαντικό ρόλο στη δημιουργία, διατήρηση και διάδοση των θρύλων, μύθων και αφηγήσεων που ενσωματώθηκαν στην

τοπική παράδοση, κουβαλώντας τα χαρακτηριστικά ίχνη της ευρύτερης κοινότητας και της γεωγραφικής περιοχής. Οι περιπλανώμενοι διασκεδαστές ή οι θεατρικές ομάδες που ο μοναδικός σκοπός τους ήταν η διασκέδαση, στηρίζονταν σ' αυτές τις ιστορίες επίσης. Παραδοσιακές ιστορίες, μύθοι και θρύλοι προσαρμόζονταν και διαδίδονταν, συνεισφέροντας συνεπώς στην ανάπτυξη και στην ενδυνάμωση της ταυτότητας της κοινότητας, καθώς και στη διατήρηση του ρόλου τους στη διάδοση πολιτισμικών και κοινωνικών αξιών.

Οι ιστορίες είχαν πάντα ένα καθοριστικό ρόλο στη μεταβίβαση γνώσης, όχι μόνο στην ανατολή του πολιτισμού. Όπως κάθε ιστορία, η ιστορία του πολιτισμού, επίσης, έχει ήρωες και ηρωίδες. Η ιστορία κάθε επιστημονικού επιτεύγματος, ανακάλυψης, ή η δημιουργία μιας επιδραστικής δουλειάς γίνεται μέρος της κοινής γνώσης της ανθρωπότητας σε μια ανεπίσημη μορφή. Η ιστορία του μήλου που πέφτει στο κεφάλι του Νεύτωνα είναι πολύ πιο διασκεδαστική και αξιοσημείωτη από έναν πολύπλοκο μαθηματικό τύπο ή έναν ορισμό λέξης. Επιπρόσθετα εκφράζει την ποσότητα της γνώσης για ένα φαινόμενο της φυσικής και της ανακάλυψης του- όπως και για την ιστορία της επιστήμης- που οι απλοί άνθρωποι μπορούν να κατανοήσουν και ίσως χρειαστούν στην καθημερινή ζωή. Η διάδοση της γνώσης μ' έναν διασκεδαστικό τρόπο, μέσω των ιστοριών, έχει ήδη γίνει ένα ανεξάρτητο είδος. Υπάρχουν αρκετοί εκπρόσωποι ενημερωτικής διασκέδασης σε διάφορους τομείς της επιστήμης - είναι αρκετό να αναφέρουμε τους David Attenborough, Bill Bryson και Umberto Eco. Ακόμα πολλά παραδείγματα μπορούν να αναφερθούν στη συνάφεια και αποτελεσματικότητα της μεταμόρφωσης προσωπικών αναμνήσεων σε διηγήσεις, όπως οι συνεισφορές από τους Margaret Mead, Anne Schützenberger, Francoise Dolto, Gregory Bateson, απλά για να αναφέρουμε μερικούς ανάμεσα σε πολλούς άλλους¹.

Η δυναμική της πολιτισμικής διαμόρφωσης των ιστοριών είναι ιδιαίτερα εμφανής στο φως των θρησκειών. Με την εμφάνιση της γραφής και τη χρήση γραπτών μαρτυριών ένα νέο και αποτελεσματικό μέσο γεννήθηκε με σκοπό τη μετάδοση ιστοριών. Αυτό διευκόλυνε σημαντικά τη διάδοση θρησκευτικών ιστοριών για αγίους και συνεπώς τη διάδοση των ίδιων των θρησκειών. Οι αυθεντικές μεταφράσεις προσπάθησαν να εγγυηθούν ότι οι ιστορίες μεγάλης σημασίας θα μπορούσαν να διαδοθούν χωρίς να διαστρεβλωθούν, κατακτώντας γλωσσικά, γεωγραφικά και χρονικά σύνορα. (Η αξιοπιστία των μεταφράσεων αμφισβητείται συνέχεια και οι λανθασμένες μεταφράσεις και διερμηνείες έχουν τη δική τους ιστορία.) Επίσης οι θρησκείες κατέκτησαν νέες περιοχές μέσα από τις ιστορίες. Υπάρχει σημαντική διαφοροποίηση στο μήκος των ιστοριών ανάμεσα στις ίδιες τις ιστορίες, αλλά ακόμα και στο

να εκφράσουν εντυπωσιακά το μήνυμα και να μεταδώσουν τις κύριες διδαχές. Οι Βουδιστικές Ζεν ιστορίες ή οι παραβολές, είναι εξαιρετικά παραδείγματα του πώς να εισάγεις ένα άτομο στα θρησκευτικά μυστήρια ακόμα και μέσα από μια ιστορία που ειπώθηκε με λίγες λέξεις. Ένα άλλο παράδειγμα είναι το Πάθος, το οποίο είναι εμφανώς μεγαλύτερο από μία Ζεν ιστορία αλλά συλλαμβάνει τις βασικές διδαχές του Χριστιανισμού με παρόμοια λακωνικότητα. Χάρη στην απεικόνιση των Σταθμών του Σταυρού, το κύριο μήνυμα- μια προσωπική ιστορία που ειπώθηκε σε 14 εικόνες- γίνεται εύκολο να κατανοηθεί και να ζωντανέψει ακόμα και από αναλφάβητους ανθρώπους.

Οι ιστορίες έχουν ένα κεντρικό ρόλο, όχι μόνο στην εξέλιξη της ανθρωπότητας, αλλά και σ' αυτή των ατόμων, επίσης. Οι ιστορίες μπαίνουν στη ζωή μας από τη βρεφική ηλικία και έχουν μια σημαντική επίδραση στην ανάπτυξη της προσωπικότητάς μας. Έχει αποδειχθεί από τη γενετική ότι έχουμε προδιάθεση στα παραμύθια και τις ιστορίες: γεννιόμαστε με μια προκωδικοποιημένη πείνα για ιστορίες- τα μυαλά μας είναι καλωδιωμένα να τις καταλαβαίνουν και να μαθαίνουν απ' αυτές. Μέσα από τις ιστορίες, όχι μόνο μαθαίνουμε τον κόσμο των ιστοριών αλλά και τον αληθινό κόσμο, επίσης. Πέρα από ηθικές νουθεσίες μπορεί επίσης να ανακαλύψουμε τους κανόνες λειτουργίας και τις συσχετίσεις της κοινωνικής ζωής μέσα σ' αυτές. Οι ιστορίες επηρεάζουν τη θέαση του κόσμου μας, και είναι πιθανό ότι η πιο βασική γνωστική παραμόρφωση- για παράδειγμα, η πίστη μας σε έναν δίκαιο κόσμο- βασίζεται στις ιστορίες. Εκτός από την επίδραση τους στη νοημοσύνη, η χρησιμότητά τους στην ψυχολογία είναι εντυπωσιακή. Μπορούν να βοηθήσουν να διαλυθεί η ένταση μας και να μας ηρεμήσουν καθώς προξενούν μια ειδική κατάσταση συνείδησης. Η θεραπεία μέσω ιστοριών, για παράδειγμα, χρησιμοποιεί τη θεραπευτική δύναμη των ιστοριών και την εφαρμόζει στα παιδιά.

Οι ιστορίες έχουν μια διαμορφωτική επίδραση στον τρόπο που βλέπουμε τον κόσμο μ' έναν βασικό τρόπο. Ξεκινάνε να διαμορφώνουν την προσωπικότητά μας από την αρχή της εξέλιξης του ανθρώπινου είδους, παράλληλα με την ανάπτυξη της συνείδησης. Έπειτα μας συντροφεύουν κατά τη διάρκεια της ζωής μας μ' έναν τρόπο, που κάνοντας ανασκόπηση, η ζωή του ίδιου του ατόμου θα διαμορφώσει μια ιστορία πλούσια σε περιπέτειες, από τη γέννηση μέχρι τον θάνατο.

Οι γονείς μας συνήθιζαν να κάθονται στο κρεβάτι μας και να μας νανουρίζουν με μια ιστορία, και στην πορεία μαθαίναμε μια αρχαία δραστηριότητα. Πολλοί από μας μπορεί ποτέ συνειδητά να μη σκεφτούν πώς φτιάχνεται μια καλή ιστορία ή πώς να χτίσεις μεθοδικά μία, αλλά μαθαίνουμε τα βασικά της αφήγησης ιστοριών πολύ νέοι, σαν να έχουμε μάθει ένα βιβλίο συνταγών απ' έξω. Τα συστατικά για μια απλή ιστορία είναι τα εξής: ο χρόνος, το μέρος, η ηρωίδα, η σύγκρουση, και η λύση. Και μπορούμε να εφαρμόσουμε αυτήν τη γνώση οποτεδήποτε- ή τουλάχιστον όταν γινόμαστε γονείς και ξεκινάμε να λέμε ιστορίες στα παιδιά μας, όπως οι γονείς μας έκαναν σε μας. Η αφήγηση ιστοριών είναι τόσο φυσική ικανότητα όσο η αναπνοή. Κατά κάποιο τρόπο, κάθε ιστορία είναι κατασκευασμένη, αλλά η ανθρωπίνη

προσωπικότητα επηρεάζεται όχι μόνο από φανταστικές ιστορίες όπως τα παραμύθια. Όταν κάνουμε ενδοσκόπηση ή δομούμε το εγώ μας, το κάνουμε με τη βοήθεια ιστοριών, δημιουργώντας στην πορεία τη δική μας πραγματικότητα. Φανταζόμαστε τον εαυτό μας σ' ένα σύστημα συσχετιζόμενων αιτιών και επιδράσεων. Η ταυτότητά μας είναι μερικώς χτισμένη από ιστορίες. Οι ιστορίες της ζωής μας και οι προσωπικοί μύθοι πηγάζουν από το περίπλοκο πλέγμα της προσωπικής μας γνώσης που είναι πλεγμένο γύρω από το παρελθόν. Αυτές οι ιστορίες που εξασφαλίζουν τη συνέχεια μεταξύ παρελθόντος και παρόντος, κι αυτές οι σειρές αναμνήσεων δημιουργούν την προσωπική ταυτότητα (δες Schachter³). Τα πράγματα που ζήσαμε- π.χ. όλοι μας η ζωή- έχουν επενδυθεί με μηνύματα μέσω των αφηγήσεων και των ιστοριών. Δεν είμαστε μόνο εμείς που δημιουργούμε ιστορίες- οι ιστορίες δημιουργούν κι εμάς, εξίσου.

3. Οι ρίζες της Ψηφιακής αφήγησης

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως το γράψιμο, το ραδιόφωνο, το θέατρο ή το κινηματογράφο. Η ψηφιακή αφήγηση, από την άλλη, είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για να διηγηθείς μια ιστορία.

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως το γράψιμο, το ραδιόφωνο, το θέατρο ή το κινηματογράφο. Η ψηφιακή αφήγηση, από την άλλη, είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για να διηγηθείς μια ιστορία.

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως το γράψιμο, το ραδιόφωνο, το θέατρο ή το κινηματογράφο. Η ψηφιακή αφήγηση, από την άλλη, είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για να διηγηθείς μια ιστορία.

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως το γράψιμο, το ραδιόφωνο, το θέατρο ή το κινηματογράφο. Η ψηφιακή αφήγηση, από την άλλη, είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για να διηγηθείς μια ιστορία.

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης, η οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως το γράψιμο, το ραδιόφωνο, το θέατρο ή το κινηματογράφο. Η ψηφιακή αφήγηση, από την άλλη, είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για να διηγηθείς μια ιστορία.



Στις δεκαετίες του 1950 κι 1960, η ιστοριογραφία άρχισε να στρέφει την προσοχή της σε προηγούμενες παραμελημένες πηγές. Σαν πρόδρομο, βρίσκουμε το γαλλικό σχολείο ιστοριογραφίας Annales., που ιδρύθηκε και αναπτύχθηκε στο πρώτο μισό του εικοστού αιώνα και άνθησε μετά τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο. Εκτός από τις « παραδοσιακές» πηγές, το σχολείο Annales ήταν πρόθυμο να ασχοληθεί με ντοκουμέντα της «καθημερινής» ζωής-λογαριασμούς, δημοσιογραφικά κείμενα, επιστολές κ.λ.π.- ώστε να ερευνήσει μακροπρόθεσμες κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές ερωτήσεις. Υιοθετώντας τις μεθόδους της εθνογραφικής έρευνας, η λεγόμενη «προφορική ιστορία» αναπτύχθηκε στη Μεγάλη Βρετανία στις αρχές του 1970, και μαγνητοφωνούσε αφηγήσεις, που πρώτα εστίαζαν στο παρασκήνιο μεγάλων ιστορικών γεγονότων, και αργότερα σε περιστατικά της καθημερινής ζωής.

Την ίδια στιγμή η παραδοσιακή αφήγηση πέρασε σε μας σαν ένα μέσο μετάδοσης γνώσης, εμπειρίας, ιστορίας της κοινότητας ή προσωπικών και οικογενειακών αναμνήσεων μέχρι σήμερα. Αυτό συμβαίνει γιατί η αφήγηση ιστοριών δεν είναι μια εγωκεντρική δραστηριότητα αλλά ένα μοίρασμα γνώσης και αναμνήσεων, που είναι το ίδιο σημαντική στον παραλήπτη και στον αφηγητή της ιστορίας. Οι ανθρώπινες ιστορίες είναι συνήθως παγκόσμιες, γι' αυτό μπορούν εύκολα μπορούν να λειτουργήσουν ως γέφυρα ανάμεσα σε διαφορετικές ομάδες, πολιτισμούς ή γενιές.

Ενώ σε συγκεκριμένους πολιτισμούς το να διηγείσαι ιστορίες προφορικά μπροστά σε μια ομάδα έχει γίνει μια ζωντανή παράδοση μέχρι σήμερα, σε άλλες περιπτώσεις αυτή η παράδοση εμφανώς χάνει έδαφος. Αλλά, αν και διάφορες νέες τεχνικές και μορφές γίνονται διαθέσιμες, όλη η ανθρωπότητα χρειάζεται ακόμα και σήμερα αυτόν τον τρόπο να εκφράζεσαι και να αφήνεις τα χνάρια σου πίσω.

3.1 Αμερικάνικα ξεκινήματα

Η παράδοση της αφήγησης ιστοριών κρατήθηκε ζωντανή στις αγγλόφωνες χώρες και έθεσε τη φαντασία διαφόρων δημιουργικών και πειραματικών καλλιτεχνών σε κίνηση. Παραστατικοί και απεικονιστικοί καλλιτέχνες άρχισαν να πειραματίζονται με διαφορετικές μορφές έκφρασης, βασισμένες στην αφήγηση. Κατά τη διάρκεια του 1970 και 1980, διάφορα πρότζεκτ και πρωτοβουλίες ξεκίνησαν στη Μεγάλη Βρετανία και στις Η.Π.Α., οι οποίες μπορούν να θεωρηθούν ως πρότυπα ψηφιακής αφήγησης. Συμπεριλάμβαναν, για παράδειγμα, περιηγητικές παραστάσεις στις οποίες οι ιστορίες που διηγούνταν οι αφηγητές στις ειδικές σκηνές συνοδεύονταν από οπτικά εφέ δημιουργημένα σε τοπικό επίπεδο, π.χ. προβολές διαφανειών.

Κατά την ίδια περίοδο ασκούμενοι καλλιτέχνες, σε συνεργασία με δασκάλους σχολείων, άρχισαν να συνδέουν καλλιτεχνικά προγράμματα με εκπαίδευση, αφήνοντας το καταφύγιο της τέχνης πίσω, και

προσπαθώντας να εμπλέξουν όσο περισσότερους ανθρώπους είναι δυνατό στην ερμηνεία και πρακτική των καλλιτεχνικών προσεγγίσεων. Ένας από τους σκοπούς της ήταν η σύνδεση της αφήγησης ιστοριών με τις αναπαραστατικές τέχνες, η οποία εκτός από την αυτοπραγμάτωση, στόχευε στην αναγνώριση κοινωνικών προβλημάτων και συγκρούσεων και στην εύρεση λύσεων. Ο ευρύς ορισμός της μεθόδου ψηφιακής αφήγησης έχει χρησιμοποιηθεί από πολλούς καλλιτέχνες και παραγωγούς για να συνδέσουν ότι κάνουν με παραδόσεις προφορικής αφήγησης και συχνά για να ξεχωρίσουν τη δουλειά τους από αστραφτερά ή εμπορικά προϊόντα, εστιάζοντας στη συγγραφική ιδιότητα και στον ανθρωπισμό ή σε περιεχόμενο συναισθηματικά προκλητικό.

Αυτή ήταν, επίσης, μια εποχή όπου τρομερές αλλαγές συνέβαιναν στην αγορά των M.M.E. και των παραστάσεων. Η τηλεόραση έγινε μέρος της καθημερινής ζωής σε πρωτοφανή βαθμό, και η τηλεόραση μετακινήθηκε στο οικογενειακό σαλόνι. Οι τηλεοπτικές σειρές που ήταν βασισμένες στις ζωές των λεγόμενων μέσω οικογενειών έγιναν πολύ δημοφιλείς, όπως και προγράμματα στα οποία συνηθισμένοι άνθρωποι μπορούσαν να γίνουν το αντικείμενο προσοχής, – π.χ. τηλεπαιχνίδια-, ακόμα και για μικρή περίοδο. Πολλοί άνθρωποι άρχισαν να αισθάνονται ότι μπορούν να ταυτιστούν με τηλεοπτικά προγράμματα όλο και περισσότερο, ακόμα κι αν τα M.M.E. ήταν μονόπλευρα και ελεγχόμενα από τους παρακάτω: οι τηλεοπτικές εταιρίες και οι παραγωγοί σκέφτονταν, έλεγχαν και παρήγαγαν τα προγράμματα, και οι τηλεθεατές λάμβαναν ένα έτοιμο προϊόν. Ακόμα κι αν οι τηλεοπτικές παραγωγές διαμορφώνονταν και τροποποιούνταν λαμβάνοντας υπόψη ποσοστά τηλεθέασης και προβλέψεις, η ιστορία από μόνη της δεν έχει καμία σχέση με τους θεατές. Επηρέασε, βέβαια, τη ζωή τους, αλλά αυτοί είχαν πολύ λίγη επιρροή στο περιεχόμενο των προγραμμάτων. Διάφοροι καλλιτέχνες και εκπαιδευτές που ειδικεύονταν σε αυτόν τον τομέα ενθάρρυναν μια πιο δημοκρατική χρήση των M.M.E., που ήταν ακόμα δύσκολο, αλλά όχι αδύνατο να πραγματοποιηθεί με τη χρήση της τεχνολογίας. Η εμφάνιση των οικιακών συσκευών βίντεο και βιντεοκαμερών ήταν ένα ορόσημο στη διαδικασία δημοκρατικοποίησης των M.M.E., που πραγματοποιήθηκε πλήρως με τη διάδοση των υπολογιστών, της ψηφιακής τεχνολογίας, του διαδικτύου, και των κοινωνικών δικτύων.

Οι πρώτοι ψηφιακοί αφηγητές ήταν οι Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert and Daniel Meadows. Ο Ken Burns χρησιμοποίησε τη μέθοδο περισσότερο για τεκμηρίωση, όπως η ταινία του «Ο εμφύλιος Πόλεμος» το 1990. Η πολύ δημοφιλής σειρά τηλεθέασης εννέα επεισοδίων, δεκάωρης διάρκειας, έγινε με μια τεράστια ποσότητα προσωπικών αρχείων- επιστολές, έντυπο υλικό, και φωτογραφίες-, βασισμένη σε μια νέα προσέγγιση που δεν είχε χρησιμοποιηθεί πριν, εμπλέκοντας τους τηλεθεατές στην ερμηνεία ιστορικών γεγονότων με έναν καινοτόμο τρόπο.

Στην εξέλιξη της μεθόδου της ψηφιακής αφήγησης, η γεννημένη στην Αμερική διεπιστημονική καλλιτέχνης και παραγωγός των M.M.E., Dana Atchley, αναμφίβολα έπαιξε έναν πρωτοποριακό ρόλο, λέγοντας προσωπικές ιστορίες, συχνά μπροστά σε ζωντανό κοινό. Ήταν ο Atchley που δίδαξε την αφήγηση ιστοριών σε εργαστήρια και δούλεψε με εταιρίες όπως η Coca-Cola, η Apple Computer, η Adobe ή Pinnacle Systems. Ο Atchley βοηθούσε ανώτερα στελέχη να δημιουργήσουν συναισθηματικές

και αποτελεσματικές συζητήσεις που χρησιμοποιούσαν την τελευταία τεχνολογία για να δημιουργήσουν «ψηφιακές ιστορίες», που να συνδέονται με το κοινό με τρόπο πιο ενστικτώδη, αναπαραστατικό, συναισθηματικό και πραγματικό.

« Η Ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει τα καλύτερα από δύο κόσμους: τον «νέο κόσμο» του ψηφιακού βίντεο, φωτογραφίας και τέχνης, και τον «παλιό κόσμο» της αφήγησης ιστοριών. Αυτό σημαίνει ότι ο «παλιός κόσμος» των διαφανειών PowerPoint που ήταν γεμάτες με κουκίδες και σημειώσεις αντικαθίσταται με έναν «νέο κόσμο» παραδειγμάτων μέσω ιστοριών, συνοδευμένα με παραστατικές εικόνες και ήχους.»

Οι ιδέες του Dana Atchley για την τεχνολογία και την αφήγηση ιστοριών άρχισαν να ταρακουνούν τα πράγματα τη δεκαετία του `90. Αυτή τη στιγμή πολλοί άλλοι προσπαθούσαν να δημιουργήσουν κάτι νέο στον τομέα των παραστατικών τεχνών, αλλά ο Atchley παρέμεινε πιστός στο να πραγματοποιεί προσωπικές ιστορίες. Για να το καταφέρει δούλεψε με οικογενειακά αρχεία και οπτικά ημερολόγια που υπήρχαν ήδη ή φτιάχτηκαν γι' αυτόν τον σκοπό:

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

Η Elaine Woo έγραψε το παρακάτω για τον Atchley στις στήλες της Los Angeles Times, μετά τον πρόωρο θάνατό του τον Δεκέμβριο του 2000: “ ένας αυτοαποκαλούμενος γερο-χίπης που κάποτε περιηγήθηκε τη χώρα ως περφόρμερ με το όνομα Ace, ο Atchley συνδύασε την αγάπη για τις οικογενειακές ιστορίες με τις ικανότητες του στη νέα τεχνολογία για να δημιουργήσει ένα αυτοβιογραφικό σόου με το όνομα ‘Next Exit,’ που ερμήνευε σε ταινίες και φεστιβάλ βίντεο σε όλον τον κόσμο. (...) Στις αρχές της δεκαετίας του `80 έγινε ανεξάρτητος παραγωγός βίντεο. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου απέκτησε έναν υπολογιστή Macintosh, που έγινε το κύριο εργαλείο στη δημιουργία της πρώτης ψηφιακής ιστορίας. Το ‘Next Exit,’ που πρωτοπαίχτηκε το 1991, βασιζόταν σε οικογενειακά αρχεία που χρονολογούνταν από τα τέλη της δεκαετίας του `80 καθώς και σε χιλιάδες εικόνες που τραβήχτηκαν από τον Atchley από τότε που πήρε την πρώτη φωτογραφική μηχανή σε ηλικία 7 χρόνων. Κριτικοί και θαυμαστές του τον σύγκριναν με την ψηφιακή εκδοχή του Garrison Keillor – ή ‘ κάπου στον δρόμο ανάμεσα στον Mark Twain και τον Jack Kerouac,’ είπε ο Peter Bergman του FiresignTheater.”²

Τη δεκαετία του `90, ύστερα από πολυάριθμα πειράματα στα M.M.E, ο Joe Lambert, που ήταν θεατρικός παραγωγός εκείνη την εποχή, δούλεψε για τον εκδημοκρατισμό της πολιτιστικής και αναπαραστατικής σκηνής με διάφορους συνεργάτες του, με στόχο να δώσουν “ φωνή σε δυνατές ιστορίες απώλειας,

θεραπείας και ελπίδας μέσα στη κοινωνική και πολιτική διαμάχη.” Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης που οργάνωσαν με τον Dana Atchley είδαν ότι οι αφηγητές μπορούσαν να κάνουν δυνατές, προσωπικές ταινίες μικρού μήκους, ακόμα κι αν δεν είχαν τις πιο βασικές τεχνολογικές ικανότητες. Τα πρώτα εργαστήρια, είχαν στόχο στη δημιουργία ταινιών μικρού μήκους βασισμένες σε προσωπικές ιστορίες, και μπορούσαν να πραγματοποιηθούν με την ενεργή υποστήριξη του American Film Institute. Έπειτα το 1994 ο Atchley και ο Lambert, μαζί με τη Nina Mullen, ίδρυσαν το San Francisco Digital Media Center. Τα επόμενα χρόνια, η ομάδα βελτίωσε ένα πρόγραμμα που αποτέλεσε τη βάση για ένα πολιτιστικό εργαστήριο που ονομάστηκε “ψηφιακή αφήγηση ιστοριών.” Το Κέντρο έγινε ένα μέρος επαγγελματικής εκπαίδευσης, και το προσωπικό που αριθμεί 10 άτομα έχει τις ικανότητες να φέρει εις πέρας εκπαιδευτικά και θεματικά εργαστήρια εφαρμόσιμα σε κάθε τομέα, κυρίως για δημόσιους και δημοτικούς φορείς ή για πελάτες επιχειρήσεων σε όλες τις Η.Π.Α. Με τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης, μπορούσαν να βελτιώσουν και να κατορθώσουν σημαντικές αλλαγές στη προσέγγιση διαφόρων εκπαιδευτικών, κοινωνικών υπηρεσιών ή υπηρεσιών υγείας και ακόμα επιχειρηματικών οργανώσεων. Το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης, που από το 2015 συνεχίζει να δουλεύει με το όνομα Κέντρο Ιστοριών, δούλεψε με σχεδόν χίλιες οργανώσεις και εκπαιδευσε περισσότερους από δεκαπέντε χιλιάδες ανθρώπους σε εκατοντάδες εργαστήρια στα οποία μοιράστηκαν ιστορίες από τη ζωή τους.

3.2 Ψηφιακή αφήγηση στην Ευρώπη

Ένας από τους σκοπούς του Κέντρου Ιστοριών στο Μπέρκλεϊ της Καλιφόρνιας, είναι να διαδοθεί αυτό το είδος στον κόσμο, σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κοινό. Ήταν ο Daniel Meadows, ένας φωτογράφος και δάσκαλος που, κάνοντας έρευνα για το Σχολείο Δημοσιογραφίας, Μέσων και Πολιτιστικών Σπουδών στο Πανεπιστήμιο του Κάρντιφ, ήρθε σε επαφή με τη δουλειά του Αμερικάνικου ινστιτούτου και έμαθε τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης απ’ αυτούς. Σκέφτηκε ότι θα ήταν πιθανό να σπάσει το μονοπώλιο της βιομηχανίας των Μ.Μ.Ε. που ελέγχονται από τα κάτω με αυτή την τεχνική, που λέει καθημερινές ιστορίες με έναν προσωπικό τρόπο. Το 2001 βοήθησε να συναφθεί μια συμφωνία ανάμεσα στο Πανεπιστήμιο του Κάρντιφ και στο τοπικό τηλεοπτικό κανάλι, BBC Ουαλίας, που αφορούσε σε ένα μακροπρόθεσμο πρότζεκτ ψηφιακής αφήγησης με τίτλο Capture Wales. Ο στόχος του προγράμματος ήταν να ανοίξουν οι αεραγωγοί για μια μεγάλη κλίμακα νέων χρηστών, δίνοντας φωνή σε ανθρώπους που, μέχρι τότε, θεωρούνταν μέλη του κοινού. Το πρότζεκτ διήρκεσε έως το 2008, κατά τη διάρκεια του οποίου διοργάνωναν μηνιαία εργαστήρια με 10 συμμετέχοντες απ’ όλη την Ουαλία. Όταν διάλεγαν συμμετέχοντες, το μόνο κριτήριο ήταν να διαλέξουν για το εργαστήριο τους πρώτους 10 που έφταναν, λέει η Meadows. Σ’ αυτά τα εργαστήρια οι άνθρωποι μπορούσαν να διηγηθούν και να δημιουργήσουν τις σχεδόν δίλεπτες προσωπικές ταινίες τους, που έπειτα μεταδόθηκαν στη ζώνη υψηλής τηλεθέασης του. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος αρκετές εκατοντάδες άνθρωποι έβαλαν μαζί και διηγήθηκαν τις δικές τους ιστορίες, τις ηχογράφησαν με τη δική τους φωνή, και στο μεταξύ έμαθαν πώς να γράφουν

γράφουν ένα σενάριο, να δημιουργούν ένα εικονογραφημένο σενάριο από τις οικογενειακές τους φωτογραφίες και δημιούργησαν τις δικές τους σύντομες ιστορίες με τη βοήθεια του προσωπικού του καναλιού. Ήταν ο Daniel Meadows – μαζί με τον Joe Lambert και το προσωπικό από το BBC – που, με βάση τις εμπειρίες του στην Καλιφόρνια, έφερε εις πέρας τη φαινομενικά αυστηρή μεθοδολογία. Περιορίζει το μήκος της ιστορίας σε 180-320 λέξεις, που μπορούν να εικονογραφηθούν με 15-25 φωτογραφίες και να τη διηγηθούν σε περίπου 2 λεπτά, χωρίς να χρησιμοποιούν κινηματογραφικά εφέ, μουσική ή ήχους, αν είναι δυνατό. Το πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης που χρησιμοποιήθηκε από πολλά σχολεία και ιδρύματα –και παρουσιάστηκε σ’ αυτό το εγχειρίδιο – βασίζεται στις ίδιες αρχές.

Στην αρχή το Ευρωπαϊκό σχολείο– καθώς και μερικά ακόμα σχολεία παγκοσμίως – ερμήνευσαν τη μέθοδο διαφορετικά από τους αμερικανούς ομολόγους. Η αμερικάνικη προσέγγιση εστιάζει περισσότερο στη διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας, σε αντίθεση με την ευρωπαϊκή προσέγγιση που επικεντρώνεται στο τελικό αποτέλεσμα της διαδικασίας, οραματιζόμενη ένα εμπορεύσιμο μιντιακό προϊόν που μπορεί να μεταδοθεί στην τηλεόραση. Αφού λίγα εκπαιδευτικά ιδρύματα και μη κυβερνητικές οργανώσεις άρχισαν να χρησιμοποιούν την ψηφιακή αφήγηση – από τα οποία ένα από τα σημαντικότερα κέντρα έγινε το κολλέγιο του Yale στο Wrexham, και ένας από τους μεγαλύτερους υποστηρικτές έγινε ο Steve Bellis, που θεωρεί τον εαυτό του ως έναν “επαγγελματία αφηγητή ψηφιακών ιστοριών” –, οι ψυχολογικές επιπτώσεις έγιναν εμφανείς και η εστίαση μεταφέρθηκε όλο και περισσότερο στην εσωτερική διεργασία δημιουργίας προσωπικών ιστοριών. “Πριν το Yale College, δούλευα σε τηλεοπτικές παραγωγές ως κάμεραμαν, ηχολήπτης και δημιουργός βίντεο, και προσπαθούσα να δημιουργήσω έναν τύπο ‘candid media’. Σε πολλές περιπτώσεις αυτό είναι σε αντίθεση με τις βασικές αρχές των μίντια υπό την έννοια ότι συνεχώς στέλνουν μηνύματα στον τηλεθεατή, που μετά παθητικά τα δέχονται. Ήθελα να το αντιστρέψω αυτό. Δεν πρέπει να σκεφτόμαστε ότι ο τηλεθεατής πρέπει μόνο να κάθεται μπροστά από την τηλεόραση. Πρέπει να τους ενθαρρύνουμε να δείχνουν- ποιοι είναι και πώς ζουν. Αυτή μπορεί να είναι μια τολμηρή ιδέα, αλλά είμαι πεπεισμένος ότι η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών το κάνει εφικτό” – λέει ο Steve Bellis σε μια συνέντευξη που έδωσε στο Anthropolis.⁵

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών και άλλες παρόμοιες μέθοδοι έγιναν από τότε γνωστές σε πολλές χώρες. Διάφορα ιδρύματα δουλεύουν με αυτήν, χρησιμοποιώντας ποικίλες προσεγγίσεις, τεχνικές και στοχεύοντας σε διαφορετικά ακροατήρια. Άλλα οι διάφορες μέθοδοι βασίζονται στο προσωπικό στοιχείο και τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών παντού.

στοιχείο και τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών παντού. Τα τελευταία χρόνια, η σημασία της ψηφιακής αφήγησης μεγάλωσε ακόμα πιο πολύ με τη γρήγορη ανάπτυξη και την εύκολη διαθεσιμότητα των νεώτερων τεχνολογιών. Παρόλο που τα μίντια έχουν γίνει πιο εύκολα προσβάσιμα και η χρήση του

Facebook, Youtube, Instagram, πιο διαδεδομένη όσο ποτέ, η απόκτηση των απαραίτητων ψηφιακών ικανοτήτων δεν είναι αυτονόητη. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει πολύ σ' αυτή την κατεύθυνση. Αντί για μια επιφανειακή χρήση αυτών των τεχνολογιών αυτή η μέθοδος προσφέρει ένα χρήσιμο εργαλείο που επωφελείται από την τεχνολογική εξέλιξη αλλά στοχεύει αντίθετα στην αναζήτηση και διάδοση αληθινών, προσωπικών ανθρώπινων ιστοριών και κοινωνικών αξιών που είναι όλο και περισσότερο κρυμμένα. Αντί για τον ανεξέλεγκτο καταναγκασμό για επικοινωνία, μας βοηθά να συγκεντρωνόμαστε στην ουσία, στο πραγματικό μήνυμα.

Η τεχνολογική εξέλιξη βοήθησε πολύ στο να γίνει η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης διαθέσιμη και πρακτικά εφαρμόσιμη σ' ένα πλατύ πεδίο εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, μη κυβερνητικών και φιλανθρωπικών οργανώσεων. Στο παρελθόν, η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους απαιτούσε τεράστιο και πανάκριβο τεχνικό εξοπλισμό, συχνά ένα πλήρες τηλεοπτικό στούντιο (στούντιο ηχοληψίας, δωμάτιο επεξεργασίας, υλικό γυρίσματος, κλπ.), ενώ σήμερα η απαραίτητη τεχνολογία (φορητός υπολογιστής, ψηφιακή κάμερα, smart phone, tablet) είναι διαθέσιμη σχεδόν σε όλους.

Από τη δεκαετία του 2000, κάνοντας χρήση αυτής της νέας δυνατότητας, διάφορες οργανώσεις έμαθαν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης και την προσαρμοσαν στις δικές τους ανάγκες. Είχαν την ευκαιρία να βρουν πρακτικές εφαρμόσιμες λύσεις, και με τη βοήθειά τους, ομάδες και άτομα με διαφορετικό υπόβαθρο (όπως μη προνομιούχοι, με ελλιπή μόρφωση, νέοι, άτομα που παλεύουν με τα γλωσσικά εμπόδια ή έχουν προβλήματα επικοινωνίας) μπορούσαν επαρκώς να πουν και να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες μ' έναν τρόπο – ανάμεσα σ' άλλους – ώστε η γλώσσα τους, η επικοινωνία, οι δεξιότητες τους στους υπολογιστές ή η κοινωνική τους προσαρμοστικότητα μπορούσαν να βελτιωθούν. (μερικά τέτοια παραδείγματα θα παρουσιαστούν στο Κεφάλαιο).

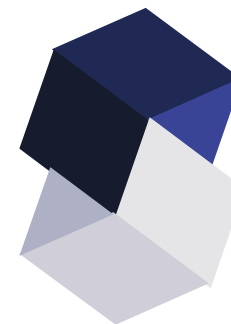
Έτσι το πρώτο βήμα στον εκδημοκρατισμό των Μ.Μ.Ε. έχει γίνει. Τώρα είναι ευθύνη των οργανώσεων που χρησιμοποιούν αυτή τη μέθοδο να παρέχουν εκπαίδευση και να οργανώσουν εργαστήρια επαρκή στην υπάρχουσα τεχνολογία και ικανά να ξεσκεπάσουν γνήσιες, προσωπικές ιστορίες και περιεχόμενα, βοηθώντας έτσι τη ψυχολογική και κοινωνική ανάπτυξη της ομάδας και του ατόμου.

Η ανταλλαγή ιδεών και το μοίρασμα των εμπειριών ανάμεσα στις οργανώσεις που δουλεύουν με τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης – και φυσικά με την παρουσίαση ταινιών – διευκολύνεται από το διαδίκτυο, αλλά οι προσωπικές συναντήσεις είναι ακόμα σημαντικές.

διαδίκτυο, αλλά οι προσωπικές συναντήσεις είναι ακόμα σημαντικές. Υπάρχουν διάφορα φεστιβάλ ψηφιακής αφήγησης διεθνώς, ανάμεσα σε άλλα στην Καλιφόρνια από το 1995 και στην Ουαλία την περασμένη δεκαετία. Εκτός από αυτά τα φεστιβάλ, μεγαλύτερες εκδηλώσεις οργανώνονται σε τακτά διαστήματα κυρίως από αμερικάνικα και αγγλικά πανεπιστήμια, και διεθνή συνέδρια οργανώνονται ανά διαστήματα σε διαφορετικά μέρη του κόσμου για την ψηφιακή αφήγηση, ερμηνεύοντάς την με την πιο ευρεία δυνατή έννοια.

4. Τομείς χρήσης

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να εφαρμοστεί σε κάθε τομέα όπου η ανάγκη για δημιουργία και αφήγηση ατομικών και συλλογικών ιστοριών αναδύεται για διαφορετικούς λόγους και σκοπούς. Τα παραδείγματα που δίνονται σ' αυτό το κεφάλαιο δεν εξαντλούν τις περιπτώσεις – η φύση του είδους καθιστά αδύνατη την κάλυψη όλων των τομέων της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης. Αλλά η μέθοδος είναι αρκετά ανοιχτή, ώστε να επιτρέψει σ' αυτούς που τη χρησιμοποιούν να την εφαρμόσουν σε όποιο τομέα βλέπουν να δίνει αποτελέσματα ή να είναι πρακτική. Ας προσεγγίσουμε τη μέθοδο όπως θα προσεγγίζαμε μια καινούρια ήπειρο, όπου τεράστιες απάτητες εκτάσεις περιμένουν τους εξερευνητές.



Οι επιδράσεις της ψηφιακής αφήγησης στους συμμετέχοντες της διαδικασίας δεν είναι ανεξάρτητες από τη σύνθεση της ομάδας- στόχου με την οποία δουλεύουμε και με τον σκοπό και το πλαίσιο του εργαστηρίου. Σ' αυτό το κεφάλαιο θα συνοψίσουμε, πρωταρχικά, τις επιδράσεις που επηρεάζουν τους συμμετέχοντες σε “παραδοσιακά” εργαστήρια, παρόμοια με τη βασική μορφή, όπου δημιουργούνται ατομικές μικρές ταινίες, οι οποίες βασίζονται σε προσωπικές ιστορίες.

Λόγω της φύσης της τεχνικής, η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών απαιτεί ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Φυσικά, μπορούμε να αφιερώσουμε σχετικά περισσότερο χρόνο και ενέργεια για να δημιουργήσουμε μια καλά μελετημένη και προσεκτικά οργανωμένη ιστορία ακόμα κι αν παρουσιαστεί προφορικά ή εκδοθεί. Αλλά για να πεις μια ψηφιακή ιστορία, χρειάζονται προσωπικές φωτογραφίες, που απαιτούν περισσότερη προετοιμασία και κάποια έρευνα. Αυτό δεν μπορεί να αποφευχθεί και καλύτερα να μη γίνει. Έτσι πριν το εργαστήριο αρχίσει, καθώς γίνεται έρευνα για την ιστορία που πρόκειται να ειπωθεί και κοιτάνε παλιές φωτογραφίες, οι συμμετέχοντες αρχίζουν να βιώνουν εκείνες τις συναισθηματικές διεργασίες που θα ωριμάσουν κατά τη διάρκεια και μετά το εργαστήριο.

Παρακάτω ο αναγνώστης θα βρει παραδείγματα από τομείς στους οποίους οι συγγραφείς απέκτησαν μια πρακτική εμπειρία.

4.1 Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

Η Ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σ' όλους τους τομείς της εκπαίδευσης (στην τυπική, μη τυπική, και άτυπη μάθηση), αφού προσαρμοστεί στη δεδομένη εκπαιδευτική κατάσταση. Στην προσαρμογή, γενικά πρέπει να απαντηθούν οι παρακάτω ερωτήσεις: θα φτιάξουν οι αφηγητές (μαθητές) ατομικές ή κοινές, αληθινές ή φανταστικές ιστορίες; Οι απαντήσεις εξαρτώνται από τους ανθρώπους που ο εκπαιδευτής (ο δάσκαλος) θέλει να χρησιμοποιήσει στη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης και στο σκοπό της εκπαίδευσης.

Στην περίπτωση μικρότερων ηλικιακά ομάδων (6-10 ετών) ίσως είναι πιο κατάλληλο να δουλέψουν όλοι μαζί σε φανταστικές ιστορίες και παραμύθια και να τις επεξεργαστούν ψηφιακά σε ομαδικές συνεδρίες,

αλλά αυτό δεν είναι σε καμία περίπτωση υποχρεωτικό. Το κάνουμε αυτό, ώστε να μην πιέσουμε τα παιδιά να μιλήσουν προσωπικά για τον εαυτό τους, αλλά μερικές φορές το παιδί μπορεί να θέλει να δημιουργήσει μια προσωπική ιστορία. Ατομικές, προσωπικές ιστορίες ψηφιακές ιστορίες μπορούν να γίνουν και με παιδιά επίσης, και ακόμα και οι ενήλικες μπορούν να κάνουν μαζί μια ιστορία από την οποία μετά δημιουργούν μια μικρή ταινία (δες επίσης Κεφάλαιο 7). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και συνεπακόλουθα οι χώρες –μέλη έχουν ορίσει βασικούς τομείς και ικανότητες που πρέπει να αναπτυχθούν επειδή προσφέρουν τη βάση για την προσαρμοστικότητα του ατόμου. Αυτές οι ικανότητες πρέπει να αποκτηθούν απ' όλους τους μαθητές στο τέλος της υποχρεωτικής εκπαίδευσης και συνεχώς να βελτιώνονται κατά τη διάρκεια της δια βίου μάθησης. Η Ψηφιακή αφήγηση είναι ικανή να αναπτύξει τις παρακάτω δεξιότητες: ψηφιακές (ICT), μαθησιακές, και κοινωνικές δεξιότητες, δεξιότητες στη χρήση της μητρικής γλώσσας, επικοινωνία στις ξένες γλώσσες, πολιτισμική επίγνωση, έκφραση, ενεργός συμμετοχή του πολίτη, αυτοεικόνα και επίγνωση του εαυτού.

Όταν κάνεις ψηφιακές ιστορίες, δεν είναι μόνο οι μαθητές που έρχονται πιο κοντά στον εαυτό τους και βαθαίνουν την κατανόηση του εαυτού τους. Οι δάσκαλοι επίσης γνωρίζουν τους μαθητές τους από μια άλλη προοπτική, ανακαλύπτοντας νέες δεξιότητες και ικανότητες σ' αυτούς, καθώς και η σχέση δασκάλων- μαθητών, επίσης, προωθείται σ' ένα νέο επίπεδο.

Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να ενσωματωθεί σε κάθε μάθημα, ανάλογα με τη δημιουργικότητα του δασκάλου. Αλλά η πιο προφανής επιλογή φαίνεται να είναι το μάθημα της ιστορίας. Στην πραγματικότητα κάθε περίοδος της ιστορίας μπορεί να μελετηθεί με αυτήν τη μέθοδο, αλλά αξίζει να επιλεγεί ένα θέμα που προσφέρει την ευκαιρία στους μαθητές να ανακαλύψουν τη σχέση που έχουν προσωπικά με το επιλεγμένο θέμα ή μάθημα και να το επεξεργαστούν. Σ' ένα πρότζεκτ του Anthropolis Association, με τίτλο “ Tales from the china - close t – Family narratives o f the Shoah ”, μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης εξερεύνησαν το θέμα του Ολοκαυτώματος μέσα από κειμήλια που συνδέονταν με αυτό, και κατάλαβαν πολύ περισσότερο ένα ιστορικό γεγονός, απ' ό,τι αν μάθαιναν γι' αυτό με μια πιο παραδοσιακή προσέγγιση.

Όπως σημειώσαμε νωρίτερα, ο περίπλοκος κόσμος γύρω μας είναι πιο εύκολο να κατανοηθεί μέσα από ιστορίες. Συνεχώς βομβαρδιζόμαστε από έτοιμες ιστορίες που έχουν σκοπό να μας βοηθήσουν να καταλάβουμε και να ερμηνεύσουμε τον κόσμο, χάρη στην τεχνολογία της πληροφορίας και της επικοινωνίας, συνεχώς και παντού.

Απ' αυτό το ρεύμα πληροφόρησης οι δέκτες πρέπει να επιλέξουν αυτό που κρατούν να είναι αληθινό και αυθεντικό. Αυτή η διαδικασία ενεργοποιεί την ικανότητα του καθενός, ανεξαρτήτου ηλικίας, να

ερμηνεύσει και να επεξεργαστεί κείμενα. Γι' αυτό είναι πολύ σημαντικό να αναπτύξουμε την ικανότητα της κριτικής ανάγνωσης και να αποκτήσουμε μια κριτική ματιά με την οποία θα μπορούμε να δούμε τον κόσμο που ζούμε πιο καθαρά. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να αποφύγουμε την παγίδα της χειραγώγησης – οργανωμένη ή τυχαία– των μαζικών και κοινωνικών μέσων. Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να έχει ένα ρόλο- κλειδί σ' αυτό. Δεν έχει σημασία αν ο αφηγητής δημιουργεί μια προσωπική ή μια φανταστική ιστορία, αυτή-ός συνειδητοποιούν ότι κάθε ιστορία είναι, εξ ορισμού, δομημένη. Ακόμα και μια ιστορία που αναπολεί αναμνήσεις βιωμένες προσωπικά είναι μια σειρά γεγονότων επιλεγμένες τυχαία από την ατελείωτη αλυσίδα γεγονότων και τοποθετημένη σ' ένα σύστημα αιτιών και επιδράσεων. Μέσω μιας καλής ιστορίας, ο αφηγητής διεγείρει συγκεκριμένα συναισθήματα στον δέκτη, τα οποία αυτή-ός ενισχύει προκειμένου να κατακτήσει έναν συγκεκριμένο σκοπό με τη βοήθεια οπτικών και λεκτικών εργαλείων.

Κατακτώντας τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης, οι μαθητές μαθαίνουν να κατανοούν και να χρησιμοποιούν οπτικά, κινηματογραφικά και δραματουργικά εργαλεία που προορίζονται να χειραγωγήσουν συναισθηματικά τους δέκτες και κάνουν την αφήγηση όσο το δυνατόν επιδραστική. Αυτή η χειραγώγηση μπορεί να εξυπηρετεί τον σκοπό της καλύτερης κατανόησης, εξερεύνησης και αφομοίωσης, αλλά μπορεί επίσης να βοηθήσει τη διαφήμιση ή την προώθηση ενός πνευματικού ή εμπορικού προϊόντος ή μιας ιδεολογίας. Όταν οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τα γλωσσικά ή οπτικά εργαλεία της επιδραστικής επικοινωνίας μέσω της ψηφιακής αφήγησης, μαθαίνουν, επίσης, να αναγνωρίζουν αυτά τα εργαλεία όταν τα συναντούν ως δέκτες. Η κριτική οπτική και η κριτική σκέψη τους βοηθά να καταλάβουν τις προθέσεις του ομιλητή και να εξερευνήσουν τη δύναμη της δομής που χαρακτηρίζει το περιεχόμενο – του όχι πάντα γραπτού– κειμένου. Δεν είναι ποτέ πολύ νωρίς να αρχίσουμε να μαθαίνουμε και να ασκούμε στην κριτική σκέψη.

4.2 Ψηφιακή αφήγηση στο μουσείο

Ιστορίες που είναι αυθεντικές από τη φύση τους γίνονται όλο και περισσότερο αναγνωρισμένες σ' όλους τους τομείς της ζωής. Τα μουσεία δεν είναι εξαίρεση, επίσης. Με τη βοήθεια αυτής της μεθόδου οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να γίνουν σε σύνδεση με συγκεκριμένα αντικείμενα της συλλογής του μουσείου, κάνοντας τα πιο οικεία στους επισκέπτες μέσα από προσωπικές ιστορίες.

Αυτά τα αντικείμενα μετά θα εμφανιστούν όχι μόνο σ' ένα ιστορικό- επιστημονικό πλαίσιο που αρμόζει σε ένα μουσείο, αλλά σε ένα πιο προσωπικό.

Τα αντικείμενα που ανακαλύπτονται με αυτόν τον τρόπο μπορούν να γίνουν ζωντανά και μπορούν να προσφέρουν μεγαλύτερη ευκαιρία για συναισθηματική εμπλοκή, ανταμείβοντας τους επισκέπτες με μια νέα εμπειρία.

Όταν μιλάμε για τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης, δίνουμε έμφαση, γενικά, στη διαδικασία. Η εφαρμογή της σ' ένα περιβάλλον μουσείου αποτελεί εξαίρεση, αφού τη προσεγγίζουμε από την προοπτική του αποτελέσματος π.χ. της ταινίας που δημιουργείται. Αυτό δε σημαίνει ότι ο εκπαιδευτής δεν πρέπει να είναι προσεκτικός κατά τη διάρκεια μιας εκπαίδευσης σε μουσείο, όπως σε οποιοδήποτε άλλο εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης. Δυσάρεστες αναμνήσεις μπορούν να αναδυθούν σ' έναν αφηγητή ακόμα κι αν η ιστορία είναι φτιαγμένη για ένα αντικείμενο του μουσείου με σκοπό να παρουσιαστεί στους επισκέπτες του μουσείου. Γι' αυτό οι εκπαιδευτές πρέπει να εξασφαλίσουν ότι οι αφηγητές έχουν την ίδια συναισθηματική- ψυχολογική ασφάλεια όπως σε κάθε άλλη στιγμή. Παρόλα αυτά, ο στόχος είναι διαφορετικός: ο αφηγητής κάνει μια ιστορία που είναι στοχευμένη σε μια συγκεκριμένη ομάδα από την αρχή – επισκέπτες μουσείου (και πλατύ κοινό). Παρόλα αυτά, αφού δει το τελικό αποτέλεσμα ο αφηγητής μπορεί ακόμα να αποφασίσει αν θέλει να μοιραστεί πλήρως την τελειωμένη ταινία με το κοινό.

4.3 Ψηφιακή αφήγηση στα Μ.Μ.Ε.

Το τελικό αποτέλεσμα της διαδικασίας της ψηφιακής αφήγησης– η ταινία διάρκειας 1.5-2 λεπτών – μπορεί εύκολα να βρει το φυσικό της περιβάλλον στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Σ' αυτήν την περίπτωση αποκλειστικά οι δημιουργοί της ταινίας αποφασίζουν για το κοινό ή την πλατφόρμα που θέλουν να μοιραστούν την ταινία. Αλλά οι ιστορίες που βασίζονται σε προσωπικές φωτογραφίες έχουν σχέση με τα επίσημα Μ.Μ.Ε. επίσης (κρατικά ή ιδιωτικά κανάλια). Ζωντανή απόδειξη αυτού είναι ένα πρότζεκτ του BBC που λέγεται 'Capture Wales', στο οποίο οι ψηφιακές ιστορίες που συλλέχθηκαν απ' όλη τη χώρα μεταδόθηκαν σε ώρα υψηλής θεαματικότητας στο BBC Wales (δες κεφάλαιο 3). Θα ήταν ωραίο αν όλο και περισσότερα κρατικά κανάλια αναγνώριζαν τις ευκαιρίες που αυτή η μέθοδος προσφέρει στην έκφραση συλλογικής ταυτότητας και αυτοεικόνας.

Η ψηφιακή αφήγηση με μία ή πολλές φωτογραφίες έχει μια απόλυτα καταξιωμένη παράδοση στη δημοσιογραφία, στην οποία ταιριάζει ανεμπόδιστα. Στα έντυπα και ψηφιακά Μ.Μ.Ε. πολλοί δημοσιογράφοι χρησιμοποιούν ιστορίες που είναι χτισμένες γύρω από μία ή περισσότερες φωτογραφίες στη δουλειά τους (ή ως χόμπι). Αυτές οι ιστορίες διαφέρουν πολύ λίγο – ή καθόλου – από τις ταινίες Ψηφιακής αφήγησης που αυστηρά προσκολλώνται στα χαρακτηριστικά του είδους. Ταινίες με προσωπική αφήγηση και με μέγιστη χρήση των δυνατοτήτων που προσφέρουν τα λογισμικά επεξεργασίας μπορούν να πλημμυρίσουν τα διαδικτυακά μίντια.

διαδικτυακά μίντια. Αυτές οι ταινίες πληρούν τα κριτήρια που καθορίστηκαν στο παρόν εγχειρίδιο, και την ίδια στιγμή ικανοποιούν την απαίτηση του κοινού για προσωπικές ιστορίες.

5. Ειδικές περιπτώσεις

Ειδικές περιπτώσεις των προηγούμενων θεωρημάτων, οι οποίες προκύπτουν από την επιλογή συγκεκριμένων τιμών των παραμέτρων α και β .

Παράδειγμα: Αν $\alpha = 1$ και $\beta = 0$, τότε το θεώρημα 1.1.1 μετατρέπεται στο θεώρημα 1.1.2.

Αν $\alpha = 0$ και $\beta = 1$, τότε το θεώρημα 1.1.1 μετατρέπεται στο θεώρημα 1.1.3.

Αν $\alpha = 1$ και $\beta = 1$, τότε το θεώρημα 1.1.1 μετατρέπεται στο θεώρημα 1.1.4.

Αν $\alpha = 0$ και $\beta = 0$, τότε το θεώρημα 1.1.1 μετατρέπεται στο θεώρημα 1.1.5.



Το παρόν εγχειρίδιο προσφέρει μια συγκεκριμένη προσέγγιση στην ευέλικτη και πολυεπίπεδη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης. Το μοντέλο του εργαστηρίου ψηφιακής αφήγησης που παρουσιάστηκε στο Κεφάλαιο 5 μπορεί να πρέπει να μετατραπεί σύμφωνα με τις συνθήκες. Τέτοιοι παράγοντες επίδρασης μπορεί να είναι, ανάμεσα σ' άλλους, η ποσότητα του διαθέσιμου χρόνου, η ομάδα στόχου, και το θέμα των ταινιών.

Ο εκπαιδευτής και ο οργανωτής του εργαστηρίου πρέπει να διαπιστώσει, ήδη στην οργανωτική φάση, αν η μορφή και το πλαίσιο που παρουσιάζονται σ' αυτό το εγχειρίδιο είναι κατάλληλα για τις παρούσες συνθήκες, ή μήπως πρέπει να γίνουν μετατροπές στην πορεία και στη φύση της εκπαίδευσης. Αλλά αναπάντεχες καταστάσεις μπορεί να εμφανιστούν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης, επίσης, γι' αυτό οι εκπαιδευτές πρέπει να είναι ευέλικτοι και να αυτοσχεδιάζουν αν χρειαστεί κάθε στιγμή κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Σ' αυτό το κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με μερικές, πέρα από το συνηθισμένο ή αναπάντεχες καταστάσεις και συνθήκες.

Ψηφιακή αφήγηση στην αντιμετώπιση τραύματος και σε θεραπευτικά πλαίσια

Τονίζουμε ξεκάθαρα ότι η ψηφιακή αφήγηση δεν είναι θεραπευτική προσέγγιση, αν και μπορεί να έχει θεραπευτική επίδραση στους συμμετέχοντες. Όταν κοιτάμε παλιές φωτογραφίες, τραυματικές αναμνήσεις μπορεί να αναδυθούν. Αν πρέπει να αντιμετωπιστούν, η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης, επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Επίσης μπορεί να στηρίξει τη διαδικασία του πένθους και να κάνει τη θλίψη για την απώλεια κάποιου αγαπημένου πιο υποφερτή.

Η ψηφιακή αφήγηση φαίνεται να μπορεί να εφαρμοστεί ως εργαλείο στη θεραπευτική διαδικασία, όπως σε θεραπείες με στόχο την ανάρρωση ατόμων που υπέστησαν τραύμα, σε συνεργασία μ' έναν εκπαιδευμένο ψυχοθεραπευτή. Επίσης μπορεί να βοηθήσει στη μετατροπή διηγήσεων σε ιστορίες και στο μοίρασμα τους σε διαφορετικούς τομείς: μέσα από τη βίωση της βελτίωσης της κατανόησης (με τον εαυτό του), την ανάπτυξη αυτοστοχασμού, το συναίσθημα της αποδοχής μέσα από το μοίρασμα, και εξειδικευμένη μάθηση ως ενδυνάμωση.

Είναι βασικά δύο περιπτώσεις:

- όταν η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται σε κανονικές συνεδρίες, μπορεί να έχει ευεργετική επίδραση στους συμμετέχοντες, και ο διοργανωτής μπορεί να μην είναι ειδικευμένος, αλλά να είναι προσεκτικός στο χειρισμό προσωπικών θεμάτων που έχουν σχέση με τραύμα, πένθος, αρρώστια ...
- όταν η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται ως μέρος μιας θεραπευτικής διαδικασίας, ο διοργανωτής πρέπει να είναι ένας ειδικευμένος ψυχολόγος και/ ή ένας ψυχοθεραπευτής.

Η ψηφιακή αφήγηση για το ξεπέρασμα μιας τραυματικής εμπειρίας

Ο βασικός στόχος για να ξεπεράσεις μια τραυματική εμπειρία είναι να ελέγξεις τις τραυματικές αναμνήσεις.

Σε περίπτωση που δεν είσαι ένας ειδικευμένος ψυχολόγος και/ ή ψυχοθεραπευτής, πρέπει να είναι πολύ ξεκάθαρο απ' την αρχή των συνεδριών να ενημερώσετε την ομάδα ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να έχει θεραπευτική επίδραση, αλλά δεν είναι θεραπευτικό πλαίσιο.

Η θεραπευτική και ευεργετική επίδραση της ψηφιακής αφήγησης βρίσκεται στο γεγονός ότι μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να επεξεργαστούν και να αναρρώσουν από μια τραυματική εμπειρία που ήταν τόσο μακριά κρυμμένη και αποθηκευμένη σε μια τραυματική "φούσκα". Όπως είδαμε, από μια συναισθηματική οπτική, η δημιουργία της ταινίας ξεκινά πριν το ξεκίνημα του εργαστηρίου, κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας της ταινίας, ο αφηγητής αναγνωρίζει και εκφράζει τις επώδυνες αναμνήσεις που δημιουργούν άγχος, σύμφωνα με τους αυστηρούς κανόνες της ψηφιακής αφήγησης, και τις λέει στην ομάδα..

Μέσα από τη δόμηση μιας ιστορίας για ένα τραυματικό γεγονός, ο αφηγητής επίσης το αντιμετωπίζει πιο εύκολα και του βρίσκει ένα μέρος στη δική του ζωή. Λέγοντας το φωναχτά, ελέγχει την ανάμνηση που ήρθε στην επιφάνεια και την κάνει μέρος της ταυτότητας του. Αν το περιεχόμενο που ήταν προηγουμένως κρυμμένο από τους άλλους ή ήταν μυστικό, ή προκαλούσε ανησυχία, γίνεται αναπόσπαστο μέρος της προσωπικότητας, χάνει την τραυματική επίδραση του.

Έρχεται από τη φύση της ψηφιακής αφήγησης, ώστε μερικές φορές ένα τραύμα μπορεί να βγει στην επιφάνεια σε μερικούς συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια ενός εργαστηρίου, που μπορεί να αντιμετωπιστεί μόνο με τη βοήθεια ενός εκπαιδευμένου θεραπευτή. Ο εκπαιδευτής πρέπει να αναγνωρίσει αν πράγματι υπάρχει και να προτείνει ιδιωτικά στον συμμετέχοντα να ζητήσει βοήθεια έξω από το εργαστήριο. Ο εκπαιδευτής δεν μπορεί να κάνει θεραπεία, αλλά η διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να έχει θεραπευτική επίδραση στους συμμετέχοντες, που ο εκπαιδευτής μπορεί να ενθαρρύνει με την αναγκαία ενσυναίσθηση και προσοχή.

5.1 Ψηφιακή αφήγηση ως μέρος της θεραπευτικής διαδικασίας

Πρέπει να είναι πολύ ξεκάθαρη η περίπτωση όπου ένας ειδικευμένος ψυχολόγος και/ή ψυχοθεραπευτής αποφασίζει να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση ως μέρος της δουλειάς του. Σ' αυτήν την περίπτωση, πρέπει να είναι ξεκάθαρο ότι η ψηφιακή αφήγηση δεν έχει θεραπευτικό σκοπό, ακόμα κι αν έχει κάποιες ευεργετικές επιδράσεις. Κι αυτό γιατί η ομάδα γίνεται πελάτες και συμμετέχοντες σε μια θεραπευτική διαδικασία. Γι' αυτό επιπρόσθετα μέτρα πρέπει να παρθούν.

Σε τέτοιες συγκεκριμένες περιπτώσεις, επιτακτικές ενέργειες που μπορούν να εφαρμοστούν για κάθε θεραπευτική διαδικασία ψηφιακής αφήγησης πρέπει να συμπεριληφθούν, όπως:

- ο διοργανωτής πρέπει να είναι ειδικευμένος ψυχολόγος ή ψυχοθεραπευτής που έλαβε ειδική εκπαίδευση σε δουλειά με ομάδες
- όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να υπογράψουν δίνοντας τη συναίνεσή τους και μια συμφωνία περί ιδιωτικότητας
- όλοι οι κανόνες περί ψυχοθεραπευτικών ομάδων εφαρμόζονται όπως η ιδιωτικότητα, η διακριτικότητα, η εμπιστευτικότητα
- ο συμμετέχων σε κάθε στιγμή (ακόμα και λίγο πριν την παρουσίαση) έχει το δικαίωμα να αποσύρει τη ψηφιακή του ιστορία και να μην προβληθεί.

Ο ψυχολόγος/ψυχοθεραπευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση για να ερευνήσει τον εσωτερικό συναισθηματικό κόσμο των συμμετεχόντων. Η διαδικασία της ανάρρωσης από πένθος θα παραμείνει μια ψυχολογική διαδικασία, για την οποία ο διοργανωτής είναι εξ ολοκλήρου υπεύθυνος.

Αυτά τα σημεία απαιτούν να υπογραμμιστούν:

- μια εκπαίδευση που εφαρμόζει αποκλειστικά τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης δεν μπορεί να οργανωθεί για θεραπευτικούς σκοπούς αν ο διοργανωτής δεν είναι ειδικευμένος ψυχολόγος ή ψυχοθεραπευτής.
- αν ο εκπαιδευτής ψηφιακής αφήγησης δεν είναι ψυχοθεραπευτής, δεν επιτρέπεται να θέσει θεραπευτικούς σκοπούς
- αν ο διοργανωτής παρατηρήσει ότι ένας συμμετέχων δεν μπορεί να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα μόνος του κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης, είναι ευθύνη του διοργανωτή να προτείνει στον συμμετέχοντα να καλέσει έναν εξωτερικό ειδικό.

Το εργαλείο της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια διαφόρων διαδικασιών ανάρρωσης, κατά τη διάρκεια συνεδρίας με ομάδα που είναι εστιασμένη στην έρευνα και ενδυνάμωση της υπαρξιακής διάστασης του εαυτού. Η διαδικασία της μετατροπής των διηγήσεων σε ψηφιακές ιστορίες, και η ενέργεια του μοιράσματος τους σε ομάδες μπορεί να γίνει ένα ενδιαφέρον εργαλείο: ιδιαίτερα για νεώτερους συμμετέχοντες, που γεννήθηκαν στην ψηφιακή εποχή, η διαδικασία της ομαδικής δουλειάς και η συμμετοχή σ' έναν κοινό στόχο είναι ένας προληπτικός τρόπος να ξεπεραστούν συνειδητές αντιστάσεις και λογοκρίσιες. Παρόλα αυτά ο χειρισμός μιας διαδικασίας που συμπεριλαμβάνει την έρευνα τέτοιων ισχυρών στοιχείων της ταυτότητας του ατόμου, είναι πάντα μια διαδικασία που απαιτεί συγκεκριμένη φροντίδα και ειδικά προσόντα.

Σε κάθε περίπτωση, είτε η συνεδρία με την ομάδα είναι γενική, είτε είναι ειδικά στοχευμένη σε συγκεκριμένα θέματα (όπως το τραύμα, το πένθος, ασθένεια ιδιαίτερου ενδιαφέροντος...), το πρώτο

βήμα είναι ότι η ομάδα θα λάβει μια πολύ ξεκάθαρη και αναλυτική εξήγηση του στόχου που πρέπει να κατακτηθεί

Σε καθορισμένες περιπτώσεις, για παράδειγμα όταν η ομάδα ασχολείται ειδικά με το πένθος, πρέπει να είναι σαφές ότι η ψηφιακή αφήγηση δε θα υποκαταστήσει από μόνη της μια λύση ή μια ανάκαμψη από το πένθος, αλλά είναι ένα εργαλείο στα χέρια ενός ειδικού.

Από τη στιγμή που η ομάδα σαφώς καταλαβαίνει και μοιράζεται τον κοινό στόχο, ο διοργανωτής θα περάσει να εξηγήσει "τι να κάνεις" και "πώς μπορεί να γίνει" .

Όπως σε κάθε συνεδρία ομάδας, η συνεχής υποστήριξη και παρακολούθηση της δυναμικής της ομάδας είναι πολύτιμη για να ενθαρρύνει την ομάδα και τα μέλη της. Μια καλή διαδικασία πρέπει πάντα να εναλλάσσει τις στιγμές των εμπειριών και το μοίρασμα των συναισθημάτων, με στιγμές ανάλυσης της ίδιας της διαδικασίας, εστιάζοντας στο τι μοιράστηκε, ποια είναι τα αποτελέσματα ως τώρα, ποιες είναι οι αλλαγές.

Η ποσότητα και η ποιότητα της επικοινωνίας των συναισθημάτων που η ομάδα βιώνει είναι μέρος της διαδικασίας που πρέπει να αντιμετωπιστεί με προσοχή. Ακόμα, η ικανότητα να ακούς τις αναδυόμενες ανάγκες και τις συναισθηματικές καταστάσεις των μελών της ομάδας βοηθάει τον διοργανωτή να αντιμετωπίσει μερικά εμπόδια και ευαίσθητα θέματα που μπορεί να εμφανιστούν κατά τη διάρκεια της δουλειάς.

Αυτό δε σημαίνει ότι το τραύμα δεν μπορεί να εμφανιστεί στη συνεδρία σας ακόμα κι αν δεν είναι η πρωταρχική εστίαση της δουλειάς. Άλλωστε η ιδέα για την ψηφιακή ιστορία εξαρτάται από τον συμμετέχοντα. Αν τύχει να συνεργαστείτε μ' έναν συμμετέχοντα που δουλεύει με τραυματικό ή επίτιπονο γι' αυτόν υλικό, μερικά πράγματα που θα θέλατε να έχετε εξετάσει είναι αυτά:

- ο συμμετέχοντας ξέρει ότι αυτή θα μοιραστεί

- ο συμμετέχοντας αισθάνεται ότι «πρέπει να» χρησιμοποιήσουν αυτό, επειδή είναι ενδιαφέρον

Το κύριο στοιχείο είναι το τρωτό σημείο. Ως διοργανωτής θα είστε υπεύθυνος για τη φροντίδα των συμμετεχόντων, γι' αυτό χρειάζεται να είστε σίγουροι ότι εσείς οι ίδιοι είστε έτοιμοι για όποιες ιστορίες δημιουργηθούν, γι' αυτό κι εμείς επίσης προτείνουμε να υπάρχει εμπειρία με τις ομάδες που δουλεύετε και σχετικές πληροφορίες στις διαδικασίες επίβλεψης που μπορεί να είναι σχετικές με τη συγκεκριμένη ομάδα σας (π.χ. παιδιά ή ευάλωτοι ενήλικες)

5.2 Ψηφιακή αφήγηση στις εκπαιδευτικές κοινότητες

Η Ψηφιακή αφήγηση είναι ένας νέος τρόπος να διατηρήσεις και να ενδυναμώσεις τη χαρά της συμμετοχής σε μια κοινότητα: η ψηφιακή αφήγηση οδηγεί τους συμμετέχοντες να αισθανθούν τη χαρά της μάθησης και να μάθεις για τις πραγματικές ανάγκες των επωφελούμενων με μια δημιουργική διαδικασία.

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο για να δώσει στους

επωφελούμενους τον λογικό χώρο και να τους καθοδηγήσει σ' ένα μονοπάτι που ξεκινάει από την έντονη ανάγκη των εκπαιδευτικών κοινοτήτων να μοιραστούν και να αλληλεπιδράσουν μέσα από μια διαδικασία γνωστικής δημιουργίας.

Οι εκπαιδευτικές κοινότητες έχουν ρόλο-κλειδί στο να υποστηρίξουν τους επωφελούμενους να αντιμετωπίσουν καταθλιπτικά σενάρια που προκαλούνται από την περίοδο της κρίσης, λόγω των μέτρων λιτότητας, της έλλειψης δυνατοτήτων ένταξης και της ανεργίας. Μερικοί επωφελούμενοι είναι κοινωνικά αόρατοι, λόγω των κοινωνικών συνθηκών (μετανάστευση, ανεργία), και χρειάζεται να αναπτύξουν μια αίσθηση ότι ανήκουν κάπου και επίσης να χτίσουν ξανά την ταυτότητά τους λέγοντας την ιστορία τους.

Οι εκπαιδευτικές κοινότητες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης για υποστηρίξουν άνεργους ανθρώπους ώστε να αναλύσουν την κατάσταση τους και να σχεδιάσουν μια στρατηγική εξόδου από την ευάλωτη κατάσταση τους. Οι διοργανωτές, χάρη στη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης, μπορούν να τους βοηθήσουν να αναδείξουν τις ικανότητες και δεξιότητες τους. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για τους άνεργους ανθρώπους ώστε να πάρουν έναν ενεργό ρόλο στη συνειδητοποίηση του προσωπικού τους πρότζεκτ.

Ειδικά με τους μετανάστες, η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τους βοηθήσει να εκφράσουν τις προσδοκίες τους για το σχέδιο της μετανάστευσης τους, αρχίζοντας από τις ίδιες της ικανότητες και ειδικότητες τους παρουσιασμένες σε μια αυθεντική μορφή μέσα από φωτογραφίες ή εικόνες των προσωπικών ιστοριών τους. Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να βοηθήσει τους μετανάστες να αυξήσουν την επίγνωσή τους στις ίδιες τους τις ικανότητες και να εστιάσουν στις προσδοκίες τους ώστε να κατακτήσουν τους στόχους τους στη χώρα υποδοχής.

Χάρη στη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης, οι επωφελούμενοι μπορούν να πάρουν πιο ενεργό ρόλο στη μάθηση, παρά παθητικά να δέχονται πληροφορίες από τους εκπαιδευτές. Με την ψηφιακή αφήγηση οι επωφελούμενοι μπορούν να γίνουν δημιουργοί γνώσης, παραγωγοί, εκδότες, αξιολογητές, και καταλύτες γνώσης σ' ένα πιο διαδραστικό, μαθησιακό περιβάλλον.

Οι εκπαιδευτικές κοινότητες μπορούν να εφαρμόσουν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης στις εκπαιδευτικές τους πρακτικές ώστε να:

- να υιοθετήσουν τη χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές και κοινωνικές πρωτοβουλίες
- να προωθήσουν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και τη συνεργασία σε μια κοινότητα γνώσης, όπου η χαρά της μάθησης, η αναζήτηση και η δημιουργικότητα είναι η βάση για τη δημιουργία γνώσης
- να ενδυναμώσουν τη μαθησιακή υπευθυνότητα και αυτονομία των επωφελούμενων
- να υποστηρίξουν την κοινωνική ορατότητα των ευάλωτων ομάδων
- να αυξήσουν τη διαγενεακή και διεθνική μεταφορά γνώσης και ικανοτήτων
- να συμβάλλουν στην έρευνα της σύνδεσης ανάμεσα στη δουλειά και στην ταυτότητα κάποιου

Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να ενσωματωθεί σε μια νέα πρωτοποριακή πολιτική ενεργής εκπαίδευσης που βασίζεται σε νέα και συναρπαστικά πολυεπίπεδα εργαλεία που συνοδεύονται από δομημένες πρακτικές πολλαπλών χρήσεων και υποστηρίζει τον σχεδιασμό νέων εργαλείων που απευθύνονται σε δασκάλους και ενήλικες σπουδαστές.

Οι εκπαιδευτικές κοινότητες μπορούν να επωφεληθούν από την εφαρμογή της μεθόδου σε διαφορετικά επίπεδα:

- στην προώθηση της μαθησιακής αυτονομίας και της μαθησιακής υπευθυνότητας, εφαρμόζοντας μια εκπαιδευτική μέθοδο που εστιάζει στη δημιουργία γνώσης, σε μαθησιακά αποτελέσματα και στην αυτοδιαχείριση της μάθησης
- στην ενίσχυση της ιδέας του ενεργού πολίτη, κάνοντας τους επωφελούμενους ενεργά υπεύθυνους στην αναζήτηση και απεύθυνση των κοινωνικών αλλαγών στον κόσμο της εργασίας, και συμμετέχοντας στην κοινωνική μάθηση
- στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών κοινοτήτων, αφαιρώντας τα γεωγραφικά εμπόδια, με τη χρήση του περιβάλλοντος 2.0
- στην υιοθέτηση της απασχολησιμότητας: η εφαρμογή της μεθόδου στις εκπαιδευτικές πρακτικές που σχετίζονται με το θέμα της εργασίας, θα μπορούσε να αναγνωρίσει τις νέες δεξιότητες που αποκτήθηκαν για να προσαρμοστούν στις νέες συνθήκες της αγοράς εργασίας, και να είναι ικανοί να σχεδιάσουν ένα σχετικό πλάνο για την καριέρα τους
- στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, για όλους τους επωφελούμενους της μεθόδου: εκπαιδευτές/διοργανωτές και μαθητές
- στην on-line διάδοση της γνώσης μέσω της εκπαιδευτικής ηλεκτρονικής πλατφόρμας και η υιοθέτηση συνεχούς δημιουργίας γνώσης, παρέχοντας τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης ως μια ανεξάρτητη διαδικασία παραγωγής γνώσης.

Το εκπαιδευτικό κεφάλαιο των οργανώσεων που εφαρμόζουν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης στις εκπαιδευτικές πρακτικές τους, μπορεί να εμπλουτιστεί με νέα γνώση στην εκπαίδευση ενηλίκων και οι εκπαιδευτές και διοργανωτές θα αναπτύξουν εκπαιδευτικές δεξιότητες σε περιβάλλον 2.0. Εκεί μπορούν να χρησιμοποιήσουν νέα εργαλεία και εκπαιδευτικά υλικά, που απευθύνονται σε σύγχρονες ανάγκες.

5.3 Ψηφιακή αφήγηση στην οικοδόμηση κοινότητας

Προσωπική έκφραση και χτίσιμο κοινότητας είναι αδιαχώριστα στη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης- αυτό το γεγονός υποδεικνύετε ακόμα και από τον τίτλο ενός βιβλίου που γράφτηκε από τον Joe Lambert, έναν από τους ιδρυτές του είδους (Ψηφιακή Αφήγηση: Απαθανατίζοντας Ζωές, Δημιουργώντας Κοινότητες)¹. Το αρχικό κοινό αυτών των ταινιών, που βασίζονται σε αυτοβιογραφικές αφηγήσεις, προέρχεται από την κοινότητα των δημιουργών. Αυτές οι ταινίες είναι γενικά φτιαγμένες για δημόσια προβολή και συζήτηση (Gács).

Οι αφηγητές συμμετέχουν σε μια κοινή διαδικασία που βασίζεται στην εμπιστοσύνη που είναι γεμάτη συναισθήματα, (αρχικές) ανησυχίες, εμπόδια που υπερπηδούνται και μια αίσθηση κατορθώματος όταν αυτά εξουδετερώνονται. Μερικές φορές είναι απογοητευτική, μερικές φορές ανέμελη, αστεία ή διασκεδαστική αλλά σχεδόν πάντα πετυχημένη: στο τέλος μια προσωπική μικρή ταινία δημιουργείται και είναι έτοιμη να προβληθεί. Οι συναισθηματικές επιδράσεις που βιώνονται από κοινού και η αμοιβαία εμπιστοσύνη καταλήγει σε μια συλλογική εμπειρία που έχει μια ξεχωριστή δύναμη στη συνοχή της ομάδας. Εργαστήρια για υπάρχουσες ομάδες (ομάδες εργασίας, σχολικές τάξεις, τοπικές κοινότητες, κ.λ.π..) μπορούν να οργανωθούν κυρίως έχοντας υπόψη τη μέθοδο της οικοδόμησης δυναμικής της κοινότητας.

5.4 Ψηφιακή αφήγηση στον τομέα της εργασίας και ενδυνάμωση

Οι αρχικοί στόχοι του είδους συμπεριλαμβάνουν την ενδυνάμωση των ατόμων στο περιθώριο της κοινωνίας μέσα από τον εκδημοκρατισμό της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Η μέθοδος έχει ως σκοπό να προσφέρει ένα εργαλείο σ' αυτούς που δεν έχουν κανένα, ώστε να μπορούν να μιλήσουν για τις ζωές τους, για τους εαυτούς τους, για την ταυτότητά τους. Οι πρωτοπόροι της μεθόδου είχαν τη φιλοδοξία από την αρχή να παρέχουν τεχνική υποστήριξη σε περιθωριοποιημένες ομάδες, ώστε να εκφραστούν και να τους δώσουν ένα εργαλείο που σταδιακά θα μπορούσε να τους βοηθήσει να επανενταχθούν στην κοινωνία.

Στη μελέτη του για τις πιθανές θεραπευτικές χρήσεις της ψηφιακής αφήγησης, ο Dénes Szemán βάζει τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης στο σημείο της διασταύρωσης των καλλιτεχνικών θεραπειών και της ενδυνάμωσης με βάση την τεχνολογία όταν δουλεύει κανείς με κατά συρροή θύματα κακοποίησης και επιθετικότητας.

Ο συγγραφέας νομίζει ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι ικανή να βοηθήσει τους ανθρώπους να δημιουργήσουν ιστορίες από τις αφηγήσεις τους και να τις μοιραστούν με άλλους, προωθώντας παράλληλα την εμπειρία της αυξανόμενης (αυτό-) συμπόνιας, τη βελτίωση της συνείδησης του εαυτού, την αίσθηση της αποδοχής μέσα από το μοίρασμα και την εμπειρία της τεχνικής μάθησης ως ενδυνάμωση. Ο Szemán αναφέρει ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει τη θεραπεία θυμάτων τραύματος στην τρίτη φάση της θεραπείας, δηλαδή στην ενίσχυση της επανένταξης τους στην κοινωνία, και στο να βάλουν τις ιστορίες τους σε μεγαλύτερη προοπτική. Πιστεύει ότι η μέθοδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί επιτυχώς στην ψυχοθεραπεία αφού προσαρμοστεί η αρχική μεθοδολογία, μέσα στο πλαίσιο μιας μακροπρόθεσμης διαδικασίας.

Οι εκπαιδευτικές κοινότητες μπορούν να επωφεληθούν από την εκτέλεση της μεθόδου της ψηφιακής αφήγησης στην εφαρμογή της σε διαφορετικά επίπεδα:

- στην προώθηση της μαθησιακής αυτονομίας και της μαθησιακής ευθύνης, εφαρμόζοντας μια εκπαιδευτική μέθοδο που εστιάζει, στη δημιουργία γνώσης, στα μαθησιακά αποτελέσματα και στη μαθησιακή αυτοδιαχείριση
- στην ενίσχυση της ιδέας του ενεργού πολίτη, κάνοντας τους επωφελούμενους ενεργά υπεύθυνους στην αναζήτηση και απεύθυνση των κοινωνικών αλλαγών στον κόσμο της εργασίας, και συμμετέχοντας στην κοινωνική μάθηση
- στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών κοινοτήτων, αφαιρώντας τα γεωγραφικά εμπόδια, με τη χρήση του περιβάλλοντος 2.0
- στην υιοθέτηση της απασχολησιμότητας: η εφαρμογή της μεθόδου στις εκπαιδευτικές πρακτικές που σχετίζονται με το θέμα της εργασίας, θα μπορούσε να αναγνωρίσει τις νέες δεξιότητες που αποκτήθηκαν για να προσαρμοστούν στις νέες συνθήκες της αγοράς εργασίας, και να είναι ικανοί να σχεδιάσουν ένα σχετικό πλάνο για την καριέρα τους
- στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, για όλους τους επωφελούμενους της μεθόδου: εκπαιδευτές/διοργανωτές και μαθητές
- στην on-line διάδοση της γνώσης μέσω της εκπαιδευτικής ηλεκτρονικής πλατφόρμας και η υιοθέτηση συνεχούς δημιουργίας γνώσης, παρέχοντας τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης ως μια ανεξάρτητη διαδικασία παραγωγής γνώσης.

Οι άνεργοι άνθρωποι ζουν σε δύσκολες καταστάσεις λόγω της απόστασης, που αυξάνεται κάθε μέρα ανάμεσα σ' αυτούς και στην αγορά εργασίας: μέσω της μεθόδου της ψηφιακής αφήγησης μπορούν να αποκτήσουν δεξιότητες 2.0, ώστε να τις εφαρμόσουν στην αγορά εργασίας και να βελτιώσουν τη χρήση εργαλείων IT. Οι εκπαιδευτικές κοινότητες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης ως ένα εργαλείο - οδηγό για να υποστηρίξουν τους άνεργους, ώστε να εμφανίσουν τις τυπικές και άτυπες δεξιότητες τους που απέκτησαν στις προηγούμενες δουλειές τους και τις ίδιες τις προσδοκίες τους στην έρευνα για νέα δουλειά.

Ειδικά με τους εφήβους που μόλις ολοκλήρωσαν την εκπαιδευτική τους διαδρομή, η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους διοργανωτές για να μάθουν για τις προσδοκίες τους σχετικά με την μελλοντική απασχόληση τους με μια δημιουργική διαδικασία, ξεκινώντας από τις ικανότητες και δεξιότητές τους, τυπικές και άτυπες

Αυτό μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για τους διοργανωτές για να αναγνωρίσουν μερικές προσδοκίες και δεξιότητες των επωφελουμένων, που δύσκολα εμφανίζονται σε μια συμβουλευτική συνέντευξη. Οι έφηβοι μέσω της ψηφιακής μεθόδου μπορούν να αισθανθούν τη χαρά της μάθησης και να αποκτήσουν νέες δεξιότητες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην αγορά εργασίας.

5.5 Βελτιώνοντας την αυτοεικόνα στην περίπτωση προβλημάτων επικοινωνίας και/ή αυτοέκφρασης

Κάθε αληθινή ιστορία σε πρώτο πρόσωπο ενικού είναι την ίδια στιγμή μια έκφραση ενός στοιχείου της ταυτότητας. Οι μικρές ταινίες ψηφιακής αφήγησης είναι αυτοβιογραφικές ιστορίες ειπωμένες και μοιρασμένες με άλλους μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας. Μέσω της μικρής ταινίας εμφανιζόμαστε μπροστά σε μια μικρή ή μεγάλη κοινότητα με μια ιστορία που μπορούμε, τουλάχιστον, να πούμε ότι είναι η ιστορία που σκεφτήκαμε ότι άξιζε να πούμε ανάμεσα στις αμέτρητες προσωπικές μας ιστορίες. Πόσο “βαθιά” είναι αυτή η ιστορία, ή σε τι βαθμό αποκαλύπτει τον εσωτερικό, προσωπικό κόσμο, είναι μια άλλη ερώτηση, και οι απαντήσεις ποικίλουν από άτομο σε άτομο. Αλλά πάντα θα αντικατοπτρίζει κάποια στοιχεία της ταυτότητας μας ή τουλάχιστον τη σχέση μας με αυτήν τη συγκεκριμένη στιγμή.

Οι μικρές ψηφιακές μας ταινίες είναι, επομένως, ιστορίες ταυτότητας. Όταν διαλέγουμε την ιστορία που θέλουμε να πούμε αναγκαζόμαστε να σκεφτούμε τις ζωές μας και να αναγνωρίσουμε τα πιο ενδιαφέροντα, σημαντικά ή ακόμα και καθοριστικά γεγονότα σ’ αυτήν που θα εισάγουμε στην αυτοεικόνα μας ως ένα κλειστό, συνδεδεμένο σύνολο στη διαδικασία διαμόρφωσης της ιστορίας, και η οποία στο τέλος θα σταθεί μπροστά στην κοινότητα με την προβολή της. Επομένως η ψηφιακή αφήγηση είναι μια εξαιρετική ευκαιρία, συνειδητά, να σκεφτούν τον εαυτό τους και να “πιστοποιηθεί” το αποτέλεσμα της διαδικασίας από την κοινότητα, επίσης.

Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις δεν μπορούμε να περιμένουμε οι αφηγητές να γράψουν ή ναβάλουν ό,τι θέλουν σε μια περιεκτική μορφή. Αυτό μπορεί να συμβαίνει λόγω γλωσσικών δυσκολιών, αλλά επίσης λόγω επικοινωνιακών διαταραχών ή δυσκολιών στην παραγωγή γραπτού λόγου. Αν συμβαίνει αυτό, μπορούμε να δουλέψουμε με τον αφηγητή ατομικά, αφήνοντας τον αφηγηματικό κύκλο και χρησιμοποιώντας την τεχνική της καθοδηγημένης συνέντευξης. Μπορούμε να ξεκινήσουμε μια ελεύθερη συζήτηση για ένα προσωπικό αντικείμενο ή για μια φωτογραφία. Παρατηρώντας μια φωτογραφία είναι ένας εύκολος τρόπος να ξεκινήσει η αφήγηση. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης μια ξεχωριστή στιγμή της ζωής του αφηγητή μπορεί να αναδυθεί, που αξίζει να φωτιστεί περισσότερο. Όλη η συζήτηση πρέπει να ηχογραφηθεί – φυσικά με την πρότερη έγκριση του αφηγητή –, με ένα μηχάνημα εγγραφής ήχου υψηλής πιστότητας ή φωνογράφο στις κατάλληλες συνθήκες. Είναι ο εκπαιδευτής που θα επεξεργαστεί την ιστορία από το ηχογραφημένο υλικό μετά τη συνέντευξη, που είναι ολοκληρωμένη από μόνη της και αντικατοπτρίζει την προσωπικότητα του αφηγητή. Η τελειωμένη ιστορία μετά θα προβληθεί στον αφηγητή, του οποίου τις προσωπικές φωτογραφίες χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτής για να ολοκληρώσει και να εικονογραφήσει την ψηφιακή ιστορία. Μετά την πρώτη συνέντευξη μπορεί να είναι πρακτικό να προσπαθήσουμε να εστιάσουμε μόνο στην επιλεγμένη ιστορία και να ρωτήσουμε επιτήδες γι’ αυτήν κατά τη διάρκεια της επόμενης συζήτησης. Αυτό πρέπει, φυσικά, να ηχογραφηθεί, επίσης. (είναι πιθανό ο αφηγητής τη δεύτερη φορά να είναι λιγότερο ενθουσιώδης με την ιστορία του, σ’ αυτήν την περίπτωση μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το ηχογραφημένο υλικό της πρώτης συνέντευξης).

6. Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.1: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.2: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

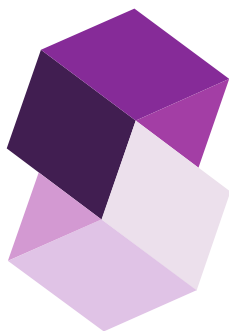
Ενότητα 6.3: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.4: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.5: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.6: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη

Ενότητα 6.7: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην πράξη



Στις επόμενες σελίδες θα δώσουμε μια λεπτομερή παρουσίαση του πώς ένα εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης είναι δομημένο και του τρόπου που μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να βρουν, να γράψουν και να δημιουργήσουν τις ιστορίες τους σε ταινία. Για να το κάνουμε αυτό θα εστιάσουμε στο πλαίσιο των εργαστηρίων, στις δεξιότητες που χρειάζονται να έχουν οι εκπαιδευτές, όπως και στις απαραίτητες τεχνικές και οργανωτικές προετοιμασίες. Παρόλο που οι αναγνώστες θα βρουν περιγραφή βήμα-βήμα της προσέγγισης σ' αυτό το κεφάλαιο, η διαδικασία από μόνη της απαιτεί μια επιτόπου αξιολόγηση της κατάστασης, αυτοσχεδιασμό, ευελιξία, και μια πρώιμη αναγνώριση του αν η μέθοδος που παρουσιάζεται εδώ είναι εφαρμόσιμη σε ομάδες ή σε άτομα. Το κεφάλαιο 7 θα σκιαγραφήσει μερικές επιλογές γι' αυτές τις περιπτώσεις.

6.1 Ο ρόλος του εκπαιδευτή

Ο καθένας μπορεί να γίνει ψηφιακός αφηγητής αλλά για να είναι σε θέση να βρει και να παράγει τη σωστή ιστορία, ένας εξωτερικός βοηθός χρειάζεται. Είναι η ευθύνη του εκπαιδευτή να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να βρουν την ιστορία που είναι σημαντική γι' αυτούς και μπορεί να είναι πολύτιμη ή διδακτική γι' άλλους επίσης – αλλά η οποία μπορεί να είναι βαθιά κρυμμένη– και μετά να τη διηγηθούν σαν μια ολοκληρωμένη ιστορία με τα δικά τους λόγια ώστε να γίνει μια ειλικρινής και προσωπική μικρή ταινία.

Το έργο των εκπαιδευτών είναι περίπλοκο. Στην πορεία της ανάπτυξης και δραματοποίησης των ιστοριών, μπορεί συχνά να συναντήσουν ευαίσθητες, δύσκολες ή ψυχολογικά εξοντωτικές καταστάσεις, και στο εντωμεταξύ πρέπει να διατηρήσουν τη συνοχή στην ομάδα και να συντονίσουν διαδικασίες δυναμικής της ομάδας. Φυσικά, τεχνική βοήθεια είναι απαραίτητη κατά τη διάρκεια αυτών των εργαστηρίων, αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις αυτή παρέχεται από ξεχωριστό εκπαιδευτή. Για ομάδα 8 συμμετεχόντων προτείνονται δύο εκπαιδευτές που μπορούν να δουλέψουν με καθοδήγηση ανά ζεύγη και επιβλέποντας ο ένας τον άλλο. Η μέθοδος επιτρέπει στους αφηγητές να μην κάνουν μόνοι τους την τεχνική δουλειά, αλλά να ολοκληρώσουν την ταινία με τη βοήθεια του εκπαιδευτή.

Η πολυπλοκότητα της διαδικασίας κάνει φανερό ότι τουλάχιστον ένας εκπαιδευτής χρειάζεται για να ακολουθήσει τη δουλειά της ομάδας (που δεν είναι μεγαλύτερη από 7-10 άτομα) σ' όλη τη διαδικασία, απ' τον οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να παίρνουν συνεχή βοήθεια και οδηγίες. Ο εκπαιδευτής επίσης διευκολύνει τη δημιουργία της ταινίας από την πρώτη συνάντηση έως τη συλλογική προβολή και την επακόλουθη αξιολόγηση.

Η προσωπική φύση και ειλικρίνεια είναι τα δύο πιο σημαντικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης, γι' αυτό είναι απολύτως ζωτικό να δημιουργήσουν μια ατμόσφαιρα εμπιστοσύνης μέσα στην ομάδα αυτό είναι

επιτρέπει ακόμα και στα πιο προσωπικά στοιχεία να αναδυθούν. Για να κατορθωθεί αυτό, οι συμμετέχοντες πρέπει να ενημερωθούν για το πλαίσιο της εκπαίδευσης, αρχίζοντας από το πιο σημαντικό στοιχείο: την εμπιστευτικότητα. Αυτό σημαίνει ότι όλες οι πληροφορίες που μοιράστηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης θα παραμείνουν μέσα στην ομάδα, και δεν πρέπει να αποκαλυφθούν σε κανέναν τρίτο εκτός κι αν ο αφηγητής το επιθυμεί.

Αν και η ψηφιακή αφήγηση δεν είναι θεραπευτική μέθοδος, σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να έχει θεραπευτικές επιδράσεις. Γι' αυτό ο εκπαιδευτής– ακόμα κι αν δεν είναι εκπαιδευμένος ψυχολόγος– πρέπει να έχει την ανάλογη συναισθηματική συμπεριφορά, ενσυναίσθηση και διορατικότητα στην ανθρώπινη φύση ώστε να μπορεί να αντιμετωπίσει αναπάντεχες καταστάσεις. Αυτός ή αυτή πρέπει να αντιδρούν στα προβλήματα που ανακύπτουν, να διοχετεύουν τη δυναμική της ομάδας και να αντιμετωπίζουν τις εντάσεις και τις συγκρούσεις. (Αυτά τα θέματα θα μας απασχολήσουν στο Κεφάλαιο) Εκτός του να είναι ευαίσθητοι με τους άλλους, ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει καλή επικοινωνία και δεξιότητες στην παραγωγή του γραπτού λόγου ώστε να μπορεί αποτελεσματικά να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να γράψουν και να δραματοποιήσουν τις ιστορίες τους. Αλλά θα έπρεπε να γίνει με έναν τρόπο ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να αναγνωρίσουν τις ιστορίες τους και δε θα έπρεπε να αισθάνονται ότι ο εκπαιδευτής υπερισχύει ή τους επιβάλλει τις απόψεις του. Ο εκπαιδευτής πρέπει να βοηθάει το γράψιμο και την τελειοποίηση των ιστοριών χρησιμοποιώντας έξυπνες μεθόδους και δίνοντας πολύτιμες συμβουλές για το τι πρέπει να τονιστεί, ή ακόμα τι πρέπει να παραληφθεί από την αφήγηση (συχνά εφαρμόζοντας την αρχή του “λίγα λόγια και καλά”), αφήνοντας την ακολουθία των σκέψεων του και το ύφος του ανέγγιχτα.

Η τεχνική υλοποίηση των ταινιών συνήθως υποβοηθείται από άλλον εκπαιδευτή που δουλεύει σε στενή συνεργασία με τον αρχηγό της εκπαίδευσης και φυσικά με τους συμμετέχοντες. Το έργο του εκπαιδευτή υποστηρίζει την τεχνική υλοποίηση του σχεδίου της μικρής ταινίας: εγγραφή των αφηγήσεων, ψηφιοποίηση των φωτογραφιών και επεξεργασία των μικρών ταινιών. Είναι σημαντικό για τον τεχνικό εκπαιδευτή να ελέγχει πλήρως τα προγράμματα λογισμικού ψηφιακής επεξεργασίας και ικανότητες αντιμετώπισης προβλημάτων, και την ίδια στιγμή να μπορεί να βοηθάει συμμετέχοντες να δραματοποιούν τις ταινίες τους με τα σωστά κινηματογραφικά εργαλεία. Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων η τεχνική βοήθεια μπορεί να είναι δύο ειδών: από τη μια πλευρά, οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν μια βασική τεχνική εκπαίδευση και έτσι να κάνουν τις δικές τους ταινίες με κάποια βοήθεια από τον εκπαιδευτή, και από την άλλη πλευρά μπορεί να είναι ο εκπαιδευτής που κάνει την ταινία με βάση το εικονογραφημένο σενάριο, με την ενεργή ανάμιξη του συμμετέχοντα. Ο ρόλος του τεχνικού εκπαιδευτή – όπως του αρχηγού του εργαστηρίου– είναι να δίνει συμβουλές. Πρέπει να αφήνουμε τους συμμετέχοντες να αισθάνονται ότι η ταινία φτιάχτηκε με βάση τις δικές τους ιδέες και να τους βοηθάμε να τις υλοποιήσουν, και πρέπει με κάθε τρόπο να ενισχύουμε τα κινηματογραφικά μας σχέδια και λύσεις προς όφελος τους.

Παρόλο ότι το παρόν εγχειρίδιο δίνει μια βήμα-βήμα περιγραφή μιας μεθόδου ψηφιακής αφήγησης δοκιμασμένης στο χρόνο, η οποία έχει χρησιμοποιηθεί από πολλούς, η ζωή μπορεί να εμφανίσει πολλές καταστάσεις στις οποίες οι εκπαιδευτές θα πρέπει να δράσουν διαφορετικά από τις γραπτές οδηγίες. Αν αυτή είναι η περίπτωση, η πορεία της εκπαίδευσης χρειάζεται να μετατραπεί. Τέτοιες περιπτώσεις θα αναλυθούν στο Κεφάλαιο

6.2 Συμμετέχοντες

Τα εργαστήρια ψηφιακής αφήγησης μπορούν να οργανωθούν για σχετικά μικρότερα παιδιά επίσης, αλλά η εμπειρία δείχνει ότι μια πολύ εντατική ατομική δουλειά είναι εφικτή με συμμετέχοντες από 14-16 χρονών. Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να εφαρμοστεί με παιδιά δημοτικού σχολείου, αλλά σ' αυτήν την περίπτωση η δομή της εκπαίδευσης που περιγράφηκε σ' αυτόν τον οδηγό πρέπει κάπως να τροποποιηθεί (τέτοια παραδείγματα δίνονται στο Κεφάλαιο 7). Στα εργαστήρια ενηλίκων ο ιδανικός αριθμός ατόμων στην ομάδα είναι 5-8. Αν είναι περισσότερα, θα πρέπει να χωρίσουμε την ομάδα και να έχουμε πάνω από έναν εκπαιδευτές για να παρέχουν επαρκή χρόνο και προσοχή σε κάθε συμμετέχοντα.

Αν και η εμπειρία δείχνει ότι στο τέλος του εργαστηρίου οι συμμετέχοντες συνήθως αισθάνονται ότι κέρδισαν μια σημαντική εμπειρία ή ακόμα και ότι πήραν βοήθεια για να λύσουν ένα πρόβλημα σε μια συγκεκριμένη κατάσταση της ζωής, μπορεί πάλι να είναι δύσκολο να βρεις συμμετέχοντες για το εργαστήριο. Οι αιτίες είναι, πρώτα απ' όλα, ο χρόνος που απαιτείται για την ολοκλήρωση του εργαστηρίου και δεύτερον, το γεγονός ότι η μέθοδος είναι σχετικά άγνωστη. Οι διοργανωτές του εργαστηρίου ψηφιακής αφήγησης πρέπει να επενδύσουν χρόνο και ενέργεια στο να βρουν συμμετέχοντες.

Η δουλειά μας γίνεται πιο εύκολη αν καταφέρουμε να πείσουμε μια ήδη υπάρχουσα ομάδα ανθρώπων—για παράδειγμα, μια λέσχη ή μια ομάδα με κοινό χόμπι—να συμμετάσχει στο εργαστήριο και να φτιάξει μια ταινία μ' ένα κοινό θέμα.

Τέτοιες ομάδες μπορεί να είναι ένα εκπαιδευτικό προσωπικό, μια ομάδα εργαζομένων σε διαφορετικά κοινωνικά και εκπαιδευτικά πεδία, μια ομάδα με κοινό ενδιαφέρον, μια λέσχη, ένας κύκλος μελέτης, άτομα που ενδιαφέρονται για την τοπική ιστορία ή για την τοπική μνήμη, ή που μοιράζονται κοινά προβλήματα – π.χ., επειδή είναι μετανάστες κλπ.

Η πειθώ μπορεί να ενισχυθεί από μια σύντομη παρουσίαση που τραβάει την προσοχή, στην οποία μπορούμε σύντομα να εξηγήσουμε τον σκοπό, τα αποτελέσματα, και την εφαρμογή της εκπαίδευσης, και να δείξουμε μερικές μικρές ταινίες ποικίλων θεμάτων και υφών. Αξίζει να επιλέξουμε τις ταινίες προσεκτικά, και να μη δείξουμε αποκλειστικά αστείες ταινίες. Πρέπει να δώσουμε σωστές προκαταρκτικές πληροφορίες και να μην εγείρουμε προσδοκίες ανέφικτες.

Με όποια ομάδα κι αν δουλεύετε, η εμπειρία της δουλειάς με αυτές τις ομάδες είναι ζωτική, κάποιοι εκπαιδευτές μπορεί να δυσκολευτούν αν εφαρμόσουν ένα νέο μοντέλο δουλειάς σε μια νέου τύπου ομάδα.

Για να ενισχυθεί η αυτοπεποίθηση σας, όσον αφορά την καθοδήγηση της ομάδας, προτείνουμε για τα πρώτα σας εργαστήρια να δουλέψετε με ομάδες με τις οποίες έχετε μεγαλύτερη εμπειρία π.χ. παιδιά ή ενήλικες μαθητές.

6.2.1 Ψηφιακή αφήγηση σε ομάδα

Υπάρχουν συγκεκριμένες καταστάσεις (π.χ. επειδή οι συμμετέχοντες είναι πολύ νέοι) όπου οι ιστορίες δεν μπορούν – ή θα ήταν δύσκολο – να δημιουργηθούν ως ένα αποτέλεσμα ατομικής δουλειάς. Μπορούμε να οργανώσουμε ένα εργαστήριο όπου θα δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στη συνοχή της ομάδας παρά στην πληρότητα ατομικών, προσωπικών ιστοριών. Μπορούμε να κάνουμε ομάδα εργασίας με σκοπό το χτίσιμο της ομάδας, όπου ο στόχος είναι η λύση συνδυασμένων προβλημάτων, ή σε εργαστήρια που απευθύνονται σε μεγαλύτερες ομάδες παιδιών ή τάξεις.

Αν σχεδιάζουμε να δουλέψουμε με παιδιά κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, πρέπει να λάβουμε υπόψη τον βαθμό βάθους, συγκέντρωσης και ατομικής εργασίας που μας επιτρέπει η συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Στην περίπτωση νεότερων παιδιών (6-12 ετών) αξίζει να σκεφτούμε με όρους ομάδας εργασίας, ανάπτυξη κοινής ιστορίας και χτίσιμο ιστορίας. Η δουλειά σε μια ομάδα παιδιών μπορεί να επιβλέπεται από έναν δάσκαλο τάξης καθώς και από έναν εξωτερικό εκπαιδευτή. Αν είναι εκπαιδευτής, ένας δάσκαλος μπορεί να χρειαστεί για να συνεργαστεί και να βοηθήσει τον εκπαιδευτή, να ενδυναμώσει την εμπιστοσύνη στα παιδιά και να διαχειριστεί ενδεχόμενες δυσκολίες. Αλλά είναι διεγερτικό να έχεις έναν εξωτερικό και ουδέτερο εκπαιδευτή να επιδρά με τη σφιχτοδεμένη ομάδα.

Αν αποφασίσουμε να δουλέψουμε ως ομάδα, μπορούμε να αναθέσουμε ρόλους από πριν, λαμβάνοντας υπόψη τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων. Ένα άτομο μπορεί να είναι ο σεναριογράφος, ακόμα ένα ο αφηγητής, ένα τρίτο ο κάμεραμαν (το άτομο που βγάζει τις φωτογραφίες), ένα τέταρτο ο σκηνοθέτης της ταινίας, κλπ. Η ιστορία μπορεί να είναι φανταστική, δημιουργημένη από τους συμμετέχοντες – θα ανακατέψουν πολύ σύντομα τις αληθινές τους εμπειρίες στην ιστορία τους ούτως ή άλλως. Αν κάνουμε την ψηφιακή αφήγηση ως ομάδα, ο οπτικός κόσμος των μικρών ταινιών δεν μπορεί να χτιστεί σε προσωπικές φωτογραφίες, γι' αυτό πρέπει να δημιουργηθούν– επίσης ως αποτέλεσμα συλλογικής διαδικασίας. Μέρος της συλλογικής δουλειάς είναι η δημιουργία ενός δημιουργικού εικονογραφημένου σεναρίου, και με βάση αυτό, να βγουν φωτογραφίες. Αυτές είναι φωτογραφίες που μπορούν να βγουν επιτόπου – ακόμα μπορούν κατεβούν από το διαδίκτυο – σχέδια, κολλάζ, φωτογραφημένες σκηνές φτιαγμένες με προσχεδιασμένα υλικά (πλαστελίνη, τουβλάκια, Lego, Duplo, μορφές, ξυλάκια, κλπ.), ή με οποιοδήποτε συνδυασμό αυτών. Αλλά όχι μόνο φανταστικές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν κατά τη διάρκεια της ομαδικής δουλειάς.

Η ομάδα μπορεί να εστιάσει στην αφήγηση μιας συλλογικής εμπειρίας (κατασκήνωση, ή ταξίδι της ομάδας, η υλοποίηση ενός κοινού πρότζεκτ κλπ.) ή στην επίλυση ενός προβλήματος. Πέρα από τις βασικές ωφέλειες της ψηφιακής αφήγησης (βελτίωση γλωσσικών ικανοτήτων και επικοινωνιακές δεξιότητες, δεξιότητες στις νέες τεχνολογίες, ενσυναίσθηση), η δημιουργία μιας συλλογικής ιστορίας μπορεί να βοηθήσει να αναπτύξουμε διαπροσωπικές και συνεργατικές δεξιότητες μέσα στην ομάδα.

6.2.2 Ψηφιακή αφήγηση σε ζευγάρια

Μπορούμε να κάνουμε ψηφιακές ιστορίες σε ζευγάρια, επίσης. Σ' αυτήν την περίπτωση θα μπορούμε να δουλέψουμε μ' έναν τρόπο πιο βαθύ. Μπορούμε να δουλέψουμε τη μέθοδο της δουλειάς σε ζευγάρια με μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (12-18 χρονών), όταν για παράδειγμα η ταινία ψηφιακής αφήγησης συνοψίζει τα αποτελέσματα της διδακτέας ύλης ή της εξωδιδακτικής έρευνας, που προορίζεται για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Ζευγάρια μπορούν να γίνουν από μαθητές διαφορετικών ηλικιών. Αυτή η μέθοδος – όταν ένα μεγαλύτερο παιδί δουλεύει μ' ένα μικρότερο, ή ακόμα όταν ένας παππούς δουλεύει μ' ένα εγγονό- μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικό και καθοδηγητικό για τις δύο πλευρές. Η αφήγηση και ενθύμηση ιστοριών που βασίζονται σε παλιές φωτογραφίες μπορεί να φέρει το παρελθόν πιο κοντά στις νέες γενιές, οι οποίες μετά μπορούν να βοηθήσουν να προσαρμοστεί η ιστορία σε ταινία και να αφήσει ένα σημάδι, εφαρμόζοντας τις τεχνικές δεξιότητες τους. Από τη μια μεριά, μπορεί να φέρει τις δύο γενιές πιο κοντά, και από την άλλη πλευρά μπορεί να κάνει μια οικογένεια ή μια τοπική ιστορία πιο κατανοητή ή πιο ζωντανή και προσωπική.

6.2.3 Ψηφιακή αφήγηση ως άτομο Digital

Μπορεί να συμβεί λόγω της ευαισθησίας κάποιων συγκεκριμένων θεμάτων ή λόγω γλωσσικών ή διανοητικών ελλείψεων, να μην μπορούμε να κρατήσουμε έναν κύκλο αφηγήσεων με τον συνηθισμένο τρόπο. Σ' αυτές τις περιπτώσεις- παρόμοιο με αυτό που έχει ειπωθεί στο τμήμα “Προβλήματα με την επικοινωνία και/ή την αυτοέκφραση” – ιστορία πρέπει να εξερευνηθεί ατομικά με τον συμμετέχοντα. Μια πιο στενή συνεργασία είναι απαραίτητη σε σχέση με τη συνηθισμένη εκπαιδευτική προσέγγιση και ο συμμετέχοντας πρέπει να βοηθηθεί στο να χτίσει την ιστορία του και να την εκφράσει με λέξεις. Αξίζει να μιλάς με το άτομο σε σύνδεση μ' ένα αντικείμενο ή μια φωτογραφία που είναι σημαντική γι' αυτούς, ούτως ώστε να αποκαλυφθεί η ιστορία και το φόντο του αφηγητή, και μετά να βάλουμε την ιστορία σε λέξεις.

Γενικά, προτείνετε να παρέχετε η εκπαίδευση ψηφιακής αφήγησης στη μητρική γλώσσα των συμμετεχόντων, αφού τα άτομα είναι φανερά πιο σίγουρα στη δική τους γλώσσα, με την οποία μπορούν να εκφραστούν με τον πιο επαρκή και ζωντανό τρόπο. Παρόλα αυτά υπάρχουν καταστάσεις κατά τις οποίες η ιστορία πρέπει να γραφτεί και να ειπωθεί σε διαφορετική γλώσσα από τη μητρική (π.χ., στην περίπτωση ταινιών που γίνονται από πρόσφυγες). Ατομική βοήθεια είναι απαραίτητη εδώ, επίσης, για να ντυθεί η ιστορία με λόγια μ' έναν αυθεντικό αλλά μάλλον απλό τρόπο. Δεν πρέπει να χρησιμοποιήσουμε εκφράσεις που είναι άγνωστες στους αφηγητές ή δύσκολες στην προφορά, και πρέπει να προσπαθήσουμε να προσαρμόσουμε την ιστορία στο λεξιλόγιο τους. Οι ταινίες που γίνονται μ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να χρειάζονται υποτιτλισμό για καλύτερη κατανόηση.

6.2.4 Σχέδια, εικόνες

Σχέδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντί για προσωπικές φωτογραφίες στη δημιουργική διαδικασία όχι μόνο με παιδιά αλλά και με ενήλικες επίσης. Υπάρχουν καταστάσεις όπου η δραματολογία της ιστορίας απαιτεί να εικονογραφήσουμε την ιστορία μας όχι αποκλειστικά με ζωντανές φωτογραφίες. Σε άλλες περιπτώσεις τα σχέδια μπορούν να εκφράσουν πιο εύκολα συγκεκριμένα κοινωνικά προβλήματα, εύθραυστες καταστάσεις ή συγκρούσεις καθώς και να διατηρήσουν την ανωνυμία του αφηγητή, κάνοντας και πάλι μια ειλικρινή και αυθεντική ταινία. Αυτή η μέθοδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί – ανάμεσα σ' άλλες – με άτομα που κακοποιήθηκαν ή με θύματα εγκλημάτων, και επίσης με περιστατικά παραβίασης ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Μπορεί να συμβεί να υπάρχει και ένα μόνο σχέδιο, εικόνα ή φωτογραφία στη διάθεσή μας για να κάνουμε την ταινία, ή – σε σπάνιες περιπτώσεις – αν θέλουμε να διατηρήσουμε την αυθεντικότητα της ιστορίας είναι ασύνητο να χρησιμοποιήσουμε περισσότερες από μια εικονογραφημένες φωτογραφίες. Μετά ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει την κινηματογραφική και τεχνική γνώση του (π.χ., για να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένες λεπτομέρειες, να εφαρμόσει ψηφιακά εφέ, κλπ.) ώστε να κάνει αυτή τη μοναδική εικόνα “ζωντανή” και ικανή να μεταφέρει το μήνυμα της ταινίας μ' έναν απολαυστικό τρόπο για τους θεατές.

6.3 Η δομή της εκπαίδευσης της ψηφιακής αφήγησης

Στην αρχή του εργαστηρίου πρέπει να παρουσιαστεί η δομή και το πλαίσιο της εκπαίδευσης. Οι συμμετέχοντες πρέπει από την αρχή να ενημερωθούν για το ωρολόγιο πρόγραμμα και τις βασικές προετοιμασίες. Στο εισαγωγικό τμήμα (Βήμα 1) πρέπει να δώσουμε όλες τις σχετικές πληροφορίες σχετικά με την εκπαίδευση και πρέπει να τις ακολουθήσουμε καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης. Πρέπει επίσης να συμφωνήσουμε σε βασικούς κανόνες που προστατεύουν και βοηθούν τους συμμετέχοντες.

6.3.1 Χρονικό πλαίσιο

Έχουμε ήδη δώσει έμφαση στη σημασία του παράγοντα χρόνος. Το εργαστήριο ψηφιακής ιστορίας είναι μια χρονοβόρα διαδικασία, και για να μπορεί να παράγει ειλικρινείς και προσωπικές ιστορίες είναι σημαντικό να εξασφαλιστεί ο απαιτούμενος χρόνος. Ολόκληρη η εκπαίδευση απαιτεί ένα σύνολο 22-24 ωρών, που – σύμφωνα με τις απαιτήσεις– μπορεί να γίνει σε δύο ή περισσότερες διαδοχικές μέρες (π.χ., σ' ένα μεγάλο σαββατοκύριακο) ή μπορεί να χωριστεί σε μικρότερα τμήματα, π.χ., εβδομαδιαίες συναντήσεις. Σε περίπτωση που δεν παρέχουμε τεχνική εκπαίδευση κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, με άλλα λόγια η δημιουργία των ταινιών θα γίνει από τεχνικό εκπαιδευτή, ο απαιτούμενος χρόνος θα είναι λιγότερος: η βασική εκπαίδευση απαιτεί 12-13 ώρες, μετά από τις οποίες ο δημιουργός της ταινίας θα δουλέψει ατομικά μαζί με τον έμπειρο εκπαιδευτή για ακόμα 2-4 ώρες, ανάλογα με τις προϋπάρχουσες δεξιότητες τους, για να κάνουν την ταινία.

6.3.2 Ο τόπος του εργαστηρίου

Όταν θα διαλέξετε τον τόπο διεξαγωγής του σεμιναρίου η κύρια προτεραιότητα είναι να μπορείτε να δουλέψετε ανενόχλητοι, χωρίς απροσδόκητα ή διασπαστικά εξωτερικά ερεθίσματα. Η εμπιστευτική και ειλικρινής ατμόσφαιρα του κύκλου αφήγησης δεν πρέπει να διακόπτεται από ανθρώπους που μπεινοβγαίνουν στο δωμάτιο. Για αυτή τη συνεδρία της ομάδας απαιτείται ένα τραπέζι για τους συμμετέχοντες για να κάτσουν γύρω του και να μπορούν να δουν ο ένας τον άλλο. Αλλά μερικοί άνθρωποι μπορεί να χρειαστούν τη μοναχική ατμόσφαιρα της δημιουργίας ώστε να μπορούν να γράψουν μια προσωπική ιστορία. Γι' αυτό θα πρέπει να παρέχουμε τη δυνατότητα απομόνωσης (π.χ., ένα τραπέζι απομακρυσμένο από τα άλλα). Για την ηχογράφηση της φωνής, το ιδανικό δωμάτιο πρέπει να είναι όσο το δυνατόν ηχομονωμένο, χωρίς ηχώ και με ήρεμη ατμόσφαιρα (για παραπάνω πληροφορίες δείτε την ενότητα 5.4). Η προβολή των ταινιών που παρουσιάζονται στο εισαγωγικό τμήμα και στο τέλος της διαδικασίας απαιτεί κατάλληλη συσκότιση. Πριν τη συνάντηση, η ακουστική του δωματίου πρέπει να δοκιμαστεί καθώς και η ορατότητα της οθόνης. Το δωμάτιο δεν πρέπει να είναι πολύ φωτεινό ή πολύ θορυβώδες. Δεν πρέπει να οργανώνουμε ένα εργαστήριο σ' ένα άγνωστο ή αδοκίμαστο δωμάτιο. Πρέπει να έχει ελεγχθεί καλά πριν το εργαστήριο ώστε να μετατρέψουμε συγκεκριμένα πράγματα αν είναι απαραίτητο. Από τη στιγμή που αρχίσει το εργαστήριο η αίθουσα δεν μπορεί να αλλάξει.

6.3.3 Η τεχνική άποψη

Καθώς κατά τη διάρκεια του κύκλου αφήγησης δεν πρέπει να χρησιμοποιηθεί κανένας τεχνικός

εξοπλισμός, η ίδια η δημιουργία της ταινίας φυσικά απαιτεί κατάλληλο εξοπλισμό. Για να γράψουμε την ιστορία θα χρειαστούμε έναν υπολογιστή σταθερό ή φορητό με επεξεργαστή κειμένου και έναν εκτυπωτή. Για να ψηφιοποιήσουμε τις φωτογραφίες θα χρειαστούμε έναν υψηλής ανάλυσης σαρωτή, αλλά θα πρέπει να έχουμε και μια κάμερα μαζί μας. Για την εισαγωγή και το κλείσιμο θα χρειαστούμε έναν προτζέκτορα και ένα ηχητικό σύστημα. Για να φτιάξουμε και να επεξεργαστούμε την ταινία, μπορούμε να διαλέξουμε από μια μεγάλη γκάμα λογισμικών. Το σημαντικό είναι να διαλέξουμε το πιο οικείο για τον εκπαιδευτή, και έτσι να είναι σε θέση να διδάξει τους συμμετέχοντες και να τους βοηθήσει να το χρησιμοποιήσει με αυτοπεποίθηση. Αν οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τον δικό τους υπολογιστή, οι εκπαιδευτές πρέπει να ελέγξουν τη χωρητικότητα, τεχνικές παραμέτρους, και αν το επιλεγμένο λογισμικό επεξεργασίας (είτε διαθέσιμο στο διαδίκτυο ή εγκατεστημένος στους υπολογιστές) δουλεύει κατάλληλα. Για την επεξεργασία πρέπει να χρησιμοποιήσουμε καλής ποιότητας ακουστικά και ένα εξωτερικό ποντίκι.

Πρέπει να είμαστε σίγουροι ότι το δωμάτιο είναι εξοπλισμένο με τις κατάλληλες τεχνικές απαιτήσεις: να έχει αρκετές πρίζες για τους φορητούς υπολογιστές και άλλο ηλεκτρικό εξοπλισμό. Αν και το διαδίκτυο δεν απαιτείται για ένα πετυχημένο εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης, ένα δίκτυο Wi-Fi χρειάζεται σε ορισμένες περιπτώσεις (για να βρούμε κάποιες φωτογραφίες ή για να επιβεβαιώσουμε πληροφορίες).

6.3.4 Κανόνες

Το πιο σημαντικό έργο του εκπαιδευτή είναι να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα εμπιστοσύνης. Γι' αυτό το λόγο οι συμμετέχοντες θα συμφωνήσουν κανόνες εμπιστευτικότητας: καμία πληροφορία που δίνεται στον κύκλο δεν μπορεί να βγει από τον κύκλο για να αποφευχθεί οποιαδήποτε πιθανότητα βλάβης στους συμμετέχοντες ή σε άλλους. Καθώς οι πληροφορίες που μοιράζονται είναι εμπιστευτικές, ο εκπαιδευτής πρέπει να συμβουλέψει τους συμμετέχοντες ότι σε περίπτωση αθέτησης του κανόνα εμπιστευτικότητας, ο εκπαιδευτής πρέπει να αναφέρει και, σε ακραίες περιπτώσεις, να διακόψει τη συνεδρία.

Κατά τη διάρκεια του κύκλου καμία ηχητική ή οπτική εγγραφή δεν πρέπει να γίνει και τα κινητά πρέπει να είναι κλειστά. Ο εκπαιδευτής πρέπει να καταλαβαίνει ότι ο καθένας πρέπει να έχει τις ίδιες ευκαιρίες για να μιλήσει. Δεν πρέπει ποτέ να βαθμολογούμε ή να αξιολογούμε τίποτα απ' αυτά που αναφέρθηκαν στον κύκλο ή απ' όλη τη διαδικασία συμπεριλαμβανομένου των ταινιών που δημιουργήθηκαν.

Ούτε πρέπει να κρίνουμε κανέναν ή τίποτα απ' αυτά που ειπώθηκαν. Κανένα μέλος της ομάδας δεν πρέπει να επικρίνεται για την προσωπικότητά του, τον χαρακτήρα του, τις ικανότητές του ή τις πράξεις του. Είναι ευθύνη του εκπαιδευτή να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα που βασίζεται σε αμοιβαία εμπιστοσύνη και αποδοχή. Και πάλι ο εκπαιδευτής πρέπει να συμβουλεύει τους συμμετέχοντες ότι σε περίπτωση παράβασης των κανόνων, ο εκπαιδευτής πρέπει να αναφέρει και, σε ακραίες περιπτώσεις, να διακόψει τη συνεδρία.

6.4 Το εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης βήμα-βήμα

Η ψηφιακή αφήγηση έχει μια ευρεία σειρά χαρακτηριστικών, πιθανών χρήσεων, εφαρμογών και πηγών, παγκοσμίως. Οι ποικίλες, γνωστές και ευρέως χρησιμοποιημένες μέθοδοι μπορεί κάποιες φορές να είναι σε αντίφαση μεταξύ τους. Το παρόν εγχειρίδιο βασίζεται στο βιβλίο που γράφτηκε από τον Daniel Meadows και την ομάδα του Capture Wales για το BBC. Το τελικό αποτέλεσμα της μεθόδου τους, που περιγράφεται σ' αυτή την έκδοση, είναι μια σύντομη ταινία περίπου δύο λεπτών βασισμένη σε μια προσωπική αφήγηση, στην οποία ο δημιουργός της ταινίας λέει την ιστορία του με τη δική του φωνή και χρησιμοποιεί προσωπικές φωτογραφίες για να την εικονογραφήσει. Οι κινούμενες εικόνες αποφεύγονται συνήθως, εκτός κι αν η ιστορία ρητώς τις χρειάζεται. Το ίδιο ισχύει και για τη μουσική που συχνά μπορεί να αποσπά την προσοχή. Εξαίρεση μπορεί να αποτελούν κομμάτια μουσικής που μπορεί να είναι σημαντικά για την οπτική της ιστορίας ή για τον αφηγητή. Πέρα από μια σε βάθος περιγραφή της μεθοδολογίας, το παρόν εγχειρίδιο δεν επιχειρεί να παρέχει τεχνική εκπαίδευση λόγω της ταχείας αλλαγής του περιβάλλοντος των νέων τεχνολογιών και των λογισμικών προγραμμάτων. Περισσότερο δίνει καθοδήγηση και καταγράφει χρήσιμες πηγές για τη δημιουργία της ταινίας.

Βήμα 1 – Εισαγωγή

Στο εισαγωγικό μέρος οι μελλοντικοί αφηγητές γνωρίζουν την ιδέα και τη μεθοδολογία της ψηφιακής αφήγησης, το πλαίσιο των ιστοριών και τη διαδικασία της ψηφιακής παραγωγής, και βλέπουν μερικά δείγματα ταινιών. Η εισαγωγή είναι επίσης μια ευκαιρία για τους αφηγητές να γνωριστούν μεταξύ τους και με τον εκπαιδευτή σε ένα πιο ανεπίσημο περιβάλλον. Αυτό προϋποθέτει ένα κατάλληλο μέσο. Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής κάθε φόβος ή ανησυχία που μπορεί να έχουν οι συμμετέχοντες πρέπει να διαλυθεί. Πρέπει να δοθούν στους συμμετέχοντες επαρκείς ευκαιρίες για να έχουν απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις. Είναι σημαντικό να διαλυθούν όλα τα αρνητικά συναισθήματα (π.χ., έλλειψη αυτοπεποίθησης, φόβος, ανησυχία, κλπ.) που περιβάλλουν την αφήγηση ή τη διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας.

Οι στόχοι της εισαγωγής είναι οι εξής:

- να παρουσιάσουν τα στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης
- να περιγράψουν τη διαδικασία και το ωρολόγιο πρόγραμμα με σαφήνεια
- να κάνουν σαφές ποια είναι τα επόμενα βήματα της διαδικασίας, όπως έργα που πρέπει να ολοκληρωθούν για την επόμενη συνεδρία (π.χ., πότε να επιλέξουν τις φωτογραφίες, πότε να γράψουν την αφήγηση)
- να εξηγήσουν βασικές ερωτήσεις για νομικά θέματα και θέματα πνευματικών δικαιωμάτων

- να ορίσουν το τέλος της διαδικασίας και τη μετέπειτα πορεία της ταινίας (αποθήκευση, έκδοση, δικαιώματα διάθεσης του δημιουργού)
- Είναι πολύ χρήσιμο αν, είτε πριν, είτε μετά την εισαγωγή – εξαρτάται από το ωρολόγιο πρόγραμμα του εργαστηρίου ψηφιακής αφήγησης–, αλλά σε κάθε περίπτωση πριν τον κύκλο ιστορίας, να παίξουμε μερικά παιχνίδια σπάσιμου του πάγου με τους συμμετέχοντες, ώστε να διαλύσουμε αναστολές, εντάσεις και να ευθυμήσουμε την ατμόσφαιρα (Δεν πειράζει αν γνωρίζονται μεταξύ τους ή όχι.)

Βήμα 2 – Ο κύκλος της αφήγησης ιστοριών

Η διαδικασία της συγγραφής ξεκινά με τον κύκλο ιστοριών. Αυτή η φάση είναι ιδιαίτερα σημαντική, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να διαμορφώσουν ένα αμοιβαία υποστηρικτικό και εμπιστευτικό περιβάλλον στο οποίο ο οικείος κόσμος της αφήγησης ιστοριών να μπορεί να φανερωθεί από μόνος του. Ο κύκλος αφήγησης ιστοριών πρέπει να προσαρμοστεί στις ανάγκες και στις συμπεριφορές των συμμετεχόντων. Συνήθως κρατάει για 1.5-2.5 ώρες. Ο στόχος του κύκλου ιστοριών είναι για τους συμμετέχοντες να δουλέψουν το προσχέδιο της ιστορίας τους από το οποίο μπορούν μετά να δημιουργήσουν το σενάριο, δηλ. την αφήγηση της ταινίας.

Η τοποθεσία του κύκλου ιστοριών πρέπει να είναι ένα σχετικά ξεχωριστό, άνετο δωμάτιο χωρίς εξωτερικούς θορύβους. Οι συμμετέχοντες πρέπει να μπορούν να είναι άνετα, να βλέπουν ο ένας τον άλλο καλά και να έχουν αρκετό χώρο στο τραπέζι. Οι θέσεις δεν πρέπει απαραίτητα να είναι σε κύκλο. Μπορούν να σχηματίζουν τρίγωνο ή τετράγωνο. Δεν πρέπει να υπάρχει εξωτερική πηγή θορύβου κοντά (θορυβώδης διάδρομος, δρόμος) και οπτικά ερεθίσματα που να αποσπούν την προσοχή.

Οι βασικές αρχές του κύκλου αφήγησης είναι η παρακάτω:

- κάθε συμμετέχοντας πρέπει να έχει ενεργή συμμετοχή σ' αυτό, συμπεριλαμβανομένου του εκπαιδευτή και των μελών της τεχνικής υποστήριξης (αν υπάρχει κάποια)
- κανένας δεν πρέπει να αισθάνεται άσχημα ή απολογητικά αν είναι κάτι που δεν καταλαβαίνει, ή είναι πέρα από τις δυνατότητες του ή την αυτοπεποίθησή του
- η ουσία του κύκλου είναι η εμπιστοσύνη: οτιδήποτε ειπωθεί εκεί δεν πρέπει να βγει από το δωμάτιο
- οι συμμετέχοντες δεν κρίνουν ο ένας τον άλλο ή τη δουλειά τους.

Ο κύκλος αφήγησης είναι η βάση πάνω στην οποία χτίζεται όλη η διαδικασία. Αυτό γίνεται όταν οι συμμετέχοντες γνωρίζουν ο ένας τον άλλο, σταδιακά μοιράζονται πληροφορίες για τον εαυτό τους, και βρίσκουν την ιστορία της μικρής ταινίας που θα δημιουργήσουν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να είναι χαρούμενοι να μοιραστούν τις ιστορίες τους μεταξύ τους.

Ο κύκλος εξαφανίζει την ένταση ανάμεσα στους συμμετέχοντες που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους με έναν παιχνιδιάρικο τρόπο, και τους βοηθάει να γνωριστούν. Μπορεί να υπάρχουν συμμετέχοντες στον κύκλο που να μην έχουν ιδέα για την ιστορία που θα μπορούσαν να μοιραστούν με τους άλλους, ή νομίζουν ότι δεν έχουν τίποτα ενδιαφέρον να πουν.

Γι' αυτό ο κύκλος δεν έχει μόνο ένα παιχνιδιάρικο και διασκεδαστικό ρόλο.

Παίζει έναν ζωτικό ρόλο στο να δημιουργεί εμπιστοσύνη ώστε οι συμμετέχοντες να ανοιχτούν και να βρουν την ιστορία τους με το να εμπιστεύονται και να εμπνέουν ο ένας τον άλλο. Αυτοί που έχουν ήδη την ιστορία έτοιμη όταν έρχονται στον κύκλο δε θα τις μοιραστούν απλά με τους άλλους, αλλά μπορούν να κερδίσουν ιδέες για το πώς να τις ερμηνεύσουν με καινοτόμους τρόπους ή πώς να βελτιώσουν την αφήγηση.

Αν και η ατμόσφαιρα των κύκλων είναι ανεπίσημη, ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει έλεγχο του διαθέσιμου χρόνου και των έργων που πρέπει να ολοκληρωθούν. Στο τέλος του κύκλου, ιδανικά όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν την ιστορία που θέλουν να πουν και να κάνουν τα πρώτα προσχέδια του εικονογραφημένου σεναρίου τους, βάσει των οποίων οι ιστορίες μπορούν να αναπτυχθούν σε κείμενο και οι αφηγήσεις να ηχογραφηθούν.

Η διεύθυνση του χώρου

Είναι σημαντικό το επιλεγμένο μέρος να είναι ήσυχο και καλά χωρισμένο, στο οποίο οι συμμετέχοντες θα είναι σίγουροι ότι θα είναι ανενόχλητοι. Ο εκπαιδευτής πρέπει να διευθετήσει τις θέσεις – σε κύκλο, τρίγωνο, ή τετράγωνο – ώστε ο καθένας να έχει ίσες ευκαιρίες να συμμετέχει. Από τη μια μεριά, ο εκπαιδευτής συντονίζει όλες τις διαφορετικές ασκήσεις, αλλά απ' την άλλη, επίσης συμμετέχουν ενεργά σε διαφορετικά παιχνίδια αφήγησης και ice-breaking. Ο εκπαιδευτής ενισχύει την αυτοπεποίθηση των συμμετεχόντων και στο τέλος αξιολογεί τα αποτελέσματα της κοινής δουλειάς. Είναι σημαντικό να διατηρηθεί μια χαλαρή και παιχνιδιάρικη ατμόσφαιρα χωρίς πίεση. Σ' αυτή τη φάση δεν πρέπει να υπάρχει τεχνικός εξοπλισμός– φορητοί υπολογιστές, ψηφιακές, οπτικές ή ηχητικές συσκευές κλπ.– στα τραπέζια και τα κινητά τηλέφωνα πρέπει να είναι κλειστά.

Προετοιμάζοντας τον κύκλο ιστοριών

Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει τα ακόλουθα υποστηρικτικά υλικά (ανάλογα με τα επιλεγμένα παιχνίδια):

- στυλό/ μολύβια και χαρτί
- ένας άσπρος πίνακας
- καθημερινά αντικείμενα σε μια τσάντα (παιχνίδι 5)
- ένα κουτί με μεγάλα σπέρτα (για γκάζι) και ένα ποτήρι νερό (παιχνίδι 10)
- λωρίδες ιστοριών (παιχνίδι 13)

Οι αφηγητές πρέπει να φέρουν τα ακόλουθα υποστηρικτικά υλικά:

- 3 αντικείμενα που είναι σημαντικά σ' αυτούς (αυτό μπορεί να είναι επίσης μια φωτογραφία ή φωτογραφίες που θα χρησιμοποιηθούν στην αφήγηση) και οι οποίες έχουν μια προσωπική ιστορία από πίσω τους
- σε περίπτωση που την έχουν ήδη γράψει, μια φωτοτυπία του προσχεδίου της ιστορίας

Τα παιχνίδια

Το γλωσσικό “παιχνίδι” πρέπει να χρησιμοποιηθεί με προσοχή όταν ξεκινάμε τον κύκλο, γιατί μπορεί να είναι τρομακτικό ή ακόμα να προκαλεί αποξένωση σε κάποιους. Αν μια ατμόσφαιρα εμπιστοσύνης έχει ήδη δημιουργηθεί ανάμεσα στους συμμετέχοντες, μπορούμε να μιλήσουμε για παιχνίδια πιο ελεύθερα. Τα πρώτα τέσσερα παιχνίδια που περιγράφονται παρακάτω είναι ice-breakers που μπορούν να βοηθήσουν να δημιουργηθεί η κατάλληλη ατμόσφαιρα και να γνωριστούν μεταξύ τους καλύτερα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ξεπεραστούν αναστολές και να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να ανοιχτούν στην αφήγηση. Η ουσία όλων των παιχνιδιών είναι να χαλαρώσουμε και να διασκεδάσουμε, και όχι ο ανταγωνισμός. Ο κατάλογος των παιχνιδιών παρακάτω προσφέρει περισσότερες επιλογές απ' αυτές που χρειάζονται για έναν μέσο κύκλο. Ο εκπαιδευτής μπορεί να επιλέξει αυτές που του αρέσουν, λαμβάνοντας υπόψη τον διαθέσιμο χρόνο.

Παιχνίδι 1: Ποιος κάθεται δίπλα σου; (ice-breaker)

Είναι ένας εύκολος τρόπος να γνωριστούμε μεταξύ μας. Ο εκπαιδευτής λέει στους συμμετέχοντες να κουβεντιάσουν με το άτομο που κάθεται δίπλα τους, ώστε να γνωριστούν μ' έναν πιο ανεπίσημο και ασυνείδητο τρόπο, αντί να παρουσιάσουν τον εαυτό τους μπροστά σ' όλη την ομάδα. Αυτές οι ανέμελες συζητήσεις βοηθούν τους συμμετέχοντες να γίνουν πιο χαλαροί για την αφήγηση που θα ακολουθήσει. Μετά από λίγα λεπτά κουβέντας, ο καθένας παρουσιάζει στην ομάδα το άτομο που κάθεται δίπλα του.

Παιχνίδι 2: Πες μου για το όνομά σου(ice-breaker)

Τα μέλη της ομάδας σχηματίζουν ζευγάρια, κατά προτίμηση με άτομα με τα οποία δε γνωρίζονται. Ο καθένας θα πει μια ιστορία στο ζευγάρι του για το όνομά του (π.χ., για την καταγωγή ή τη σημασία του μικρού ονόματος ή του επιθέτου, ή γιατί πήραν αυτό το μικρό όνομα, ή για ένα περιστατικό που τους συνέβη σε σχέση με το όνομά τους), Πρέπει να αφήσουμε μερικά λεπτά στους συμμετέχοντες για να πουν τις ιστορίες τους στα ζευγάρια τους, και μετά η ομάδα σχηματίζει έναν κύκλο ξανά. Τα ζευγάρια παρουσιάζουν ο ένας τον άλλο στην ομάδα με βάση τις ιστορίες που άκουσαν.

Παιχνίδι 3: Παιχνίδι μνήμης ονόματος(ice-breaker)

Αυτό το παιχνίδι δουλεύει καλά με νεώτερους συμμετέχοντες. Ένα μέλος του κύκλου παρουσιάζει τον εαυτό του και προσθέτει μια πληροφορία, που θα ήθελε να μοιραστεί ή νομίζει ότι είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστική της προσωπικότητάς του (Μπορεί να είναι ένα επίθετο πριν από το όνομα). Το άτομο που κάθεται αμέσως μετά επαναλαμβάνει το όνομα και την πληροφορία, και μετά κάνει το ίδιο. Ο επόμενος συμμετέχοντας πρέπει να επαναλάβει τα δύο πρώτα ονόματα και τα χαρακτηριστικά, μετά να προσθέσει το δικό του όνομα και χαρακτηριστικό, και πάει λέγοντας, μέχρι το τελευταίο μέλος να πει όλα τα ονόματα και τις πληροφορίες που συνδέονται μ' αυτά.

Παράδειγμα:

Ο John λέει: “Το όνομά σου είναι Mary και σου αρέσει η πεζοπορία, εσύ είσαι ο Peter και παίζεις τένις, Katie, σου αρέσει να ντύνεσαι με αστεία ρούχα, κι εγώ είμαι ο John και μισώ τις αράχνες.”

Σε μια παραλλαγή του παιχνιδιού, οι παίκτες προσθέτουν ένα επίθετο πριν από το όνομά τους, το οποίο αρχίζει από το ίδιο γράμμα όπως το όνομά τους. Το επόμενο άτομο στη σειρά πρέπει να επαναλάβει όλα τα ονόματα μαζί με τα επίθετα στη σωστή σειρά και να συνεχίσει τη λίστα με το όνομά του και με το επίθετο πριν απ' αυτό.

Παιχνίδι 4: Το παιχνίδι των ασύνδετων λέξεων

Σ' αυτό το παιχνίδι οι συμμετέχοντες πρέπει να φτιάξουν μια ιστορία από ασύνδετες λέξεις. Κάθε συμμετέχοντας γράφει, σχεδιάζει ή λέει φωναχτά μια λέξη που έρχεται στο μυαλό του. Ο εκπαιδευτής τις μαζεύει και τις κολλά ή τις γράφει στον πίνακα ώστε ο καθένας να μπορεί να δει όλες τις λέξεις. Μετά κάθε συμμετέχοντας γράφει μια συναφή ιστορία, χρησιμοποιώντας όλες τις λέξεις του πίνακα. Γενικά, οι ιστορίες θα είναι τελείως διαφορετικές. Η ποιότητα των ιστοριών είναι ασήμαντη. Όσο πιο σουρεαλιστική και “τραβηγμένη” είναι μια ιστορία, τόσο πιο ενδιαφέρουσα είναι. Αυτή η άσκηση βοηθάει πολύ στο να κάνει τους συμμετέχοντες πιο χαλαρούς, και την ίδια στιγμή προβάλλει τα διαφορετικά χαρακτηριστικά μιας σύντομης ιστορίας αυτού του τύπου (διάρκεια, δομή, απλότητα).

Παράδειγμα:

Λέξεις: μήλο, γυαλιά, ρολόι, μακρύ, αυτοκίνητο, ροζ, ξύλο, παπούτσι

Η κυρία Ξύλο (Wood) έριξε μια ματιά στο ρολόι και ήταν ανακουφισμένη που είχε μόνο δέκα λεπτά ακόμα πριν χτυπήσει το κουδούνι του σχολείου. Ήταν ανυπόμονη να φάει το ροζ μήλο που κατρακυλούσε στο πίσω μέρος του αυτοκινήτου δίπλα στο παπούτσι που είχε χάσει στην αρχή της εβδομάδας και το πορτοφόλι της που δυστυχώς δεν είχε λεφτά μέσα. Κοίταξε το μήλο και αναρωτήθηκε πόση ώρα ήταν μέσα. Πέθαινε της πείνας και χωρίς λεφτά δεν είχε άλλη επιλογή παρά να το φάει. “Ίσως ήρθε η ώρα για μια επίσκεψη στον οπτικό” είπε στον εαυτό της, “ίσως χρειάζομαι γυαλιά”.

Παιχνίδι 5: Μυστήρια αντικείμενα

Ρωτάμε όλα τα μέλη της ομάδας τυχαία να διαλέξουν κάτι από την τσάντα που περιέχει καθημερινά αντικείμενα και που ο εκπαιδευτής προετοίμασε νωρίτερα. Μετά ο καθένας λέει μια ανάμνηση, ένα συναίσθημα ή μια ιστορία που το συγκεκριμένο αντικείμενο προκάλεσε. Αν κάποιος διάλεξε ένα αντικείμενο και δεν του έρχεται κάτι στο μυαλό, είναι καλύτερα να διαλέξει ένα άλλο που τον προκαλεί να πει κάτι προσωπικό. Εντωμεταξύ ο εκπαιδευτής βοηθάει και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να βρουν τη σύνδεση που έχουν με το αντικείμενο.

Τα αντικείμενα στην τσάντα πρέπει να είναι πράγματα που συνδέονται με καθημερινές καταστάσεις, που είναι επιδεκτικά στην πρόκληση κάποιων αναμνήσεων. Για παράδειγμα, ένα αυτοκινητάκι, ένα τηλεκοντρόλ, ένα ποτιστήριο, ένα φακελάκι έτοιμης σούπας, ένα εισιτήριο τρένου, κλπ. Ο εκπαιδευτής πρέπει να δώσει έμφαση στα πιο δυνατά σημεία των ιστοριών, και με τις ερωτήσεις του να βοηθήσει να βρουν τα αδύνατα σημεία και να ξεδιπλώσει την ιστορία.

Παράδειγμα:

Ο αφηγητής παίρνει ένα εισιτήριο από την τσάντα.

“Αυτό μου θυμίζει ένα ταξίδι που έκανα στο Εδιμβούργο όταν ήμουν μικρός. Ήμουν ενθουσιασμένος που θα πήγαινα γιατί δεν είχα πάει ποτέ ξανά στην Σκωτία. Περάσαμε μια υπέροχη μέρα επισκεπτόμενοι το Κάστρο και βλέποντας πώς φτιάχνεται το σκοτζέζικο ύφασμα. Ο μπαμπάς μου παρήγγειλε Haggis την ώρα του μεσημεριανού γιατί ήταν μια σκωτσέζικη σπεσιαλιτέ αλλά δεν του άρεσε”.

Ο εκπαιδευτής ρωτάει ερωτήσεις για την επίσκεψη και πώς επέστρεψαν στο σπίτι.

Ο αφηγητής μπόρεσε να απαντήσει:

“Πήραμε το τρένο για το σπίτι αλλά αργήσαμε γιατί ο άντρας απέναντι μας αρρώστησε και έπρεπε να μεταφερθεί στο νοσοκομείο. Ο μπαμπάς μου κι εγώ μείναμε μ`αυτόν στο ταξίδι γιατί ταξίδευε μόνος του. Το ταξίδι μας στη Σκωτία κράτησε περισσότερο απ' ό, τι νομίζαμε”.

Βλέπουμε ότι με τις κατάλληλες ερωτήσεις ακόμα πιο ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες της ιστορίας αποκαλύπτονται.

Παιχνίδι 6: Παιχνίδια παιδικής ηλικίας

Ο εκπαιδευτής ρωτάει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ένα αγαπητό, επιθυμητό, ή ακόμα πολύ μισητό παιχνίδι από την παιδική ηλικία τους. Αν ο καθένας έχει βρει το παιχνίδι από τις αναμνήσεις του, τους ζητάμε να πουν μια ιστορία που συνδέεται με αυτό το αντικείμενο. Αυτή η άσκηση μπορεί να εκμαιεύσει πολλές ιστορίες από τους αφηγητές. Αν εστιάσουμε την ιστορία στην παιδική ηλικία, οι αφηγητές συχνά θα ανοιχτούν πιο εύκολα και θα αφήσουν τους άλλους να μάθουν λεπτομέρειες της ζωής τους.

Αυτή η άσκηση μπορεί να αποκαλύψει μια προσωπικότητα που μπορεί να ήταν επαναστατική, παθητική, εξερευνητική ή αρχηγική. Μπορεί επίσης να δείξει ότι οι παλιότερες γενιές είχαν λιγότερα παιχνίδια και γι' αυτό τα φυλούσαν περισσότερο.

Παράδειγμα:

“Το πιο πολύτιμο πράγμα στην κατοχή μου ως παιδί ήταν το ποδήλατό μου. Ήταν το μέσο μετακίνησης μου, η δυνατότητα που είχα να δραπετεύω, να ανακαλύπτω και αντιπροσώπευε την ελευθερία για μένα. Δεν ήταν καινούριο όταν το απέκτησα, ο μπαμπάς μου και η μαμά μου το πήραν σε πλειστηριασμό και ήταν σε καλή κατάσταση. Δεν είχε ταχύτητες και η αλυσίδα ήταν λίγο χαλαρή, αλλά δεν με ένοιαζε, το αγαπούσα γιατί ήταν δικό μου. Περνούσα πολλές ώρες πασπατεύοντας το, φτιάχνοντας τα φρένα και φουσκώνοντας τα λάστιχα, και το καθάριζα πολύ συχνά. Θυμάμαι ότι περνούσα όλη την ημέρα ξαναβάφοντας το σκούρο μπλε, και έδειχνε φανταστικό.

Ήμουν μόνο οκτώ όταν απέκτησα αυτό το ποδήλατο, αλλά είχαμε μερικές λαμπρές περιπέτειες μαζί. Η φίλη μου η Κλερ κι εγώ μαζί με ένα μπουκάλι νερό και ένα σακουλάκι τσιπς συχνά συνηθίζαμε να πηγαίνουμε με το ποδήλατο στην πόλη που ήταν είκοσι μίλια μακριά. Αν το μάθαινε η μαμά μου θα πάθαινε παροξυσμό. Αλλά όπως η Κλερ το ποδήλατο μου ήταν καλός φίλος, ποτέ δεν μοιραζόταν τα μυστικά μου”.

Παιχνίδι 7: Προσωπικές φωτογραφίες

Οι φωτογραφίες είναι προσωπικά αντικείμενα και οι άνθρωποι τις ερμηνεύουν με έναν πολύ προσωπικό τρόπο. Μπορεί να είναι πολύ καθοδηγητικό αν οι αφηγητές φέρουν μια ιδιαίτερα σημαντική φωτογραφία μαζί τους στο εργαστήριο, και μετά ανταλλάξουν φωτογραφίες με άλλο μέλος, ώστε να καταλήξουν με μια καινούρια και άγνωστη φωτογραφία στα χέρια τους. Κάθε συμμετέχοντας πρέπει να φτιάξει μια ιστορία που νομίζουν ότι συνδέεται με την άγνωστη φωτογραφία. Αφού ο καθένας περιγράψει τη φωτογραφία και πει την ιστορία, οι φωτογραφίες γυρίζουν στους ιδιοκτήτες τους οι οποίοι μετά λένε την αληθινή ιστορία. Αυτή είναι μια ενδιαφέρουσα άσκηση για να δείξει πως το ίδιο αντικείμενο – σ' αυτή την περίπτωση το περιεχόμενο μιας φωτογραφίας– μπορεί να προσεγγιστεί με διαφορετικούς τρόπους. Επίσης δίνει μια ευκαιρία στους αφηγητές να αφήσουν τη φαντασία τους χαλαρή, ώστε να κάνουν μια άγνωστη φωτογραφία ζωντανή.

Παιχνίδι 8: Οι επιθυμίες μας

Ζητείται από τους συμμετέχοντες να γράψουν μια ιστορία για μια σημαντική απόφαση στη ζωή τους.

Μπορούν να πουν την ιστορία τους όπως θέλουν αλλά δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερη από 50 λέξεις. Η άσκηση έχει δύο στόχους. Από τη μια πλευρά δίνει έμφαση στη σημασία αποφάσεων του παρελθόντος, ενώ οι συμμετέχοντες μπορούν να σκεφτούν πώς μια προηγούμενη απόφασή τους επηρεάζει τη ζωή τους σήμερα. Από την άλλη, βοηθά να βάλουμε τις σκέψεις μας σε ένα περιεκτικό και σκόπιμο δρόμο. Αφού βάλουν οι συμμετέχοντες τις ιστορίες σε χαρτί, οι συμμετέχοντες τις διαβάζουν μεταξύ τους

Παιχνίδι 9: Η πρώτη φορά

Οι αφηγητές έχουν 10 λεπτά να ανασύρουν από τη μνήμη κάτι που έγινε για πρώτη φορά στη ζωή τους. Στην αρχή ανασύρουν από τη μνήμη και μετά γράφουν μόνοι τους την ιστορία και πως επηρέασε την μελλοντική ζωή τους ή τη ζωή των άλλων. Ύστερα οι συμμετέχοντες διαβάζουν την ιστορία τους δυνατά στους άλλους.

Παιχνίδι 10: Ας παίξουμε με τη φωτιά

Η ουσία του παιχνιδιού είναι μια περιεκτική, γνήσια περιγραφή, ένα ήρεμο μήνυμα δημιουργημένο σε σύντομο χρόνο. Οι συμμετέχοντες έχουν 10 λεπτά να προετοιμάσουν τις ιστορίες τους και μετά να μιλήσουν για τα έντονα συναισθήματά τους. Αυτά μπορεί να είναι ένα άτομο, ένα συναίσθημα, ή οτιδήποτε, ή οποιοσδήποτε απέναντι στον οποίο ο αφηγητής έχει ένα δυνατό συναίσθημα. Μετά οι συμμετέχοντες μπορούν να πουν τις ιστορίες τους μ' ένα αναμμένο σπίρτο στα χέρια τους: πρέπει να τελειώσουν την ιστορία τους πριν το σπίρτο καεί τελείως. Ο στόχος είναι να πούμε την ιστορία μ' έναν περιεκτικό και συνοπτικό τρόπο, βλέποντας τη φλόγα του σπίρτου την ίδια στιγμή. Αν το σπίρτο καεί πριν το τέλος της ιστορίας, ο αφηγητής πρέπει να σταματήσει την αφήγηση της ιστορίας. Το σπίρτο που καίγεται βοηθάει να συγκεντρωθούμε στην ουσία και να αφηγηθούμε την ιστορία μ' έναν ευθύ τρόπο.

Προσοχή: Ο εκπαιδευτής πρέπει να προσέχει για λόγους ασφαλείας, και να μην ενεργοποιηθεί το σύστημα πυρόσβεσης στο δωμάτιο με τον καπνό του σπίρτου. Οι αφηγητές πρέπει να έχουν ένα ποτήρι νερό μπροστά τους ώστε να μπορ να ρίξουν το σπίρτο στο ποτήρι πριν τους κάψει τα δάχτυλα. Είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσουν μεγαλύτερα σπίρτα, κατάλληλα για φούρνους γκαζιού.

Ποτέ μην κάνετε αυτήν την άσκηση με παιδιά.

Παιχνίδι 11: Αγάπη/Μίσος

Οι συμμετέχοντες κάνουν έναν κατάλογο με τα δέκα πράγματα που αγαπούν περισσότερο και άλλον έναν με αυτά που μισούν, τα οποία μετά τα διαβάζουν δυνατά στα άλλα μέλη της ομάδας. Οι συμμετέχοντες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη φωνή τους για να εκφράσουν το συναίσθημα που αισθάνονται απέναντι στο αναφερόμενο αντικείμενο.

Οι κατάλογοι μπορεί να περιέχουν τα πιο ετερόκλητα πράγματα (ένα συγκεκριμένο συναίσθημα, μια ποιότητα, ένα γεγονός, κλπ.). Με τη βοήθεια της άσκησης ένας κατάλογος μπορεί να δημιουργηθεί, τα στοιχεία της οποίας μπορούν να δώσουν ιδέες για πιθανές ιστορίες, και ο εκπαιδευτής μπορεί να βοηθήσει στην επεξεργασία των λεπτομερειών.

Η άσκηση βοηθάει στο να δημιουργηθεί συνοχή στην ομάδα και την ίδια στιγμή είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να γίνει προετοιμασία για την ηχογράφηση της αφήγησης κατά τη διάρκεια της οποίας οι συμμετέχοντες θα πρέπει επίσης να μεταφέρουν συναισθήματα και εντάσεις με τη φωνή τους.

Παιχνίδι 12: Τρία αντικείμενα

Μια βδομάδα πριν την εκπαίδευση (στην εισαγωγή), ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να διαλέξουν τρία αντικείμενα από το σπίτι τους, τα οποία έχουν μια προσωπική ιστορία από πίσω τους (τα αντικείμενα μπορεί να είναι και φωτογραφίες).

Στον κύκλο αφήγησης ο εκπαιδευτής ζητά από έναν συμμετέχοντα να διαλέξει ένα αντικείμενο από τα τρία που έφερε στο εργαστήριο, και χωρίς να πει τη σχετική ιστορία, να το περάσει στο άτομο που κάθεται δίπλα του (όπως στο παιχνίδι 7). Με αυτόν τον τρόπο τα αντικείμενα μετακινούνται μια θέση και κάθε συμμετέχοντας πρέπει να γράψει την ιστορία του άγνωστου αντικειμένου που έλαβε.

Αφού ειπωθούν όλες οι φανταστικές ιστορίες, οι κάτοχοι των αντικειμένων λένε την αληθινή ιστορία που συνδέονται με τα αντικείμενα. (Είναι πρακτικό αν η ίδια ιστορία είναι η βάση για τη μελλοντική ταινία ψηφιακής αφήγησης.)

Προσοχή: Το παιχνίδι απαιτεί προκαταρκτική προετοιμασία από τη μεριά των συμμετεχόντων.

Παιχνίδι 13: Κύβος ιστορίας

Αυτό το παιχνίδι βασίζεται σε ένα εμπορικό παιχνίδι. Οι κύβοι ιστοριών του Rory είναι ζάρια που έχουν διαφορετικές εικόνες στις πλευρές τους. (Υπάρχει ένα βασικό σετ ζαριών και διαφορετικές θεματικές σειρές.) Ένα κουτί περιέχει εννέα διαφορετικούς κύβους.

Οι συμμετέχοντες, ένας ένας, ρίχνουν όλα τα ζάρια ώστε να εμφανιστούν 9 τυχαίες εικόνες και μετά τις χρησιμοποιούν για να φτιάξουν μια ιστορία, χρησιμοποιώντας και τις 9 εικόνες με όποια σειρά θέλουν (η ιστορία μπορεί να είναι φανταστική, να μοιάζει με μύθο ή ακόμα να είναι μια αληθινή ιστορία από τη ζωή μας).

Προσοχή: Διαφορετικές εκδοχές αυτού του παιχνιδιού μπορούν να αγοραστούν στο πχ., <https://www.storycubes.com/> ή σε πιο μεγάλα καταστήματα παιχνιδιών.

Βήμα 3 – Η συγγραφή

Στο τέλος του κύκλου όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να φτάσουν στο σημείο όπου βρίσκουν την ιστορία που θέλουν να πουν, και σε μια ιδανική περίπτωση προετοιμάζουν ένα γραπτό προσχέδιο αυτής. Αφού κάνουν τις απαραίτητες μετατροπές και – αν χρειαστεί– συμβουλευούνται τον εκπαιδευτή, η τελική και δαχτυλογραφημένη ιστορία είναι έτοιμη να διαβαστεί δυνατά. Γι' αυτούς του αφηγητές που έχουν πρόβλημα με την ανάγνωση υπάρχουν εναλλακτικές λύσεις. Για παράδειγμα, λέγοντας την ιστορία τους μέσω μιας συνέντευξης (δες Κεφάλαιο 7). Σε αυτές τις περιπτώσεις πρέπει να γίνει σαφές στους συμμετέχοντες στο τέλος του κύκλου ότι έχουν την επιλογή να πουν την ιστορία τους μέσω μιας συνέντευξης, ώστε να προετοιμαστούν γι' αυτήν.

Το σενάριο

Στο τέλος αυτής της φάσης πρέπει να ολοκληρωθεί ένα απλό γραπτό, που είναι ουσιαστικά η ίδια η ιστορία, ή η αφήγηση της ταινίας, την οποία ο αφηγητής θα διαβάσει δυνατά στη φάση της εγγραφής φωνής. Στο γραπτό είναι καλό να σκεφτόμαστε με απλές, σύντομες προτάσεις, προσέχοντας να χρησιμοποιούμε εκφράσεις και ιδιώματα χαρακτηριστικά του αφηγητή και να αποφεύγουμε φράσεις που είναι αταίριαστες με την προσωπικότητά μας. Είναι σημαντικό για τον αφηγητή να αισθάνεται ότι στο τέλος η ιστορία είναι δική του, άσχετα από την ποσότητα της βοήθειας και των συμβουλών που έλαβε κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Αξίζει να διαβάσουμε το κείμενο φωναχτά πριν το οριστικοποιήσουμε. Το κείμενο πρέπει να είναι μεταξύ 180 και 320 λέξεων.

Βασικά στον καθένα πρέπει να επιτρέπεται να ξοδέψει τον απαραίτητο χρόνο για να αναπτύξει την ιστορία του. Αν είναι δυνατόν, πρέπει να χρονομετρήσουμε το εργαστήριο ώστε οι αφηγητές να έχουν τον χρόνο – κυριολεκτικά – να κοιμηθούν με την ιστορία τους πριν την οριστικοποιήσουν. Τα διάφορα συναισθήματα και οι εμπειρίες που αναδύονται κατά τη διάρκεια του κύκλου συχνά εμπνέει τους αφηγητές να γράψουν την ιστορία τους, αλλά ακόμα επαρκής χρόνος πρέπει να μείνει για να αναπτυχθεί, να μετατραπεί και να οριστικοποιηθεί το κείμενο. Αν είναι απαραίτητο, ο εκπαιδευτής πρέπει να βοηθήσει ρωτώντας τις κατάλληλες ερωτήσεις ώστε να ξεκαθαρίσει σε τι θα εστιάσει η ιστορία, ποιες είναι οι περιττές γραμμές που πρέπει να παραλειφθούν (συχνά η ακριβής μέρα, το μέρος, ή άλλες δευτερεύουσες καταστάσεις είναι ασήμαντες, αν και ο αφηγητής τις θεωρεί ουσιώδεις) ώστε η ιστορία να είναι σαφής, γραμμική και εύκολη να την παρακολουθήσεις και να τη φανταστείς.

Πρέπει να βοηθήσουμε όχι μόνο εκείνους τους αφηγητές που κόλλησαν με την ιστορία τους αλλά και εκείνους που έχουν υπερβολική αυτοπεποίθηση, επίσης. Υπάρχουν άνθρωποι που είναι σίγουροι για τη δουλειά τους, για την ιστορία τους στο χαρτί, αλλά αυτά τα γραπτά δεν είναι συχνά καλά μελετημένα ή αρκετά ειλικρινή.

Σ' αυτές τις περιπτώσεις, όπως με τους αφηγητές που έχουν κολλήσει, ο καλύτερος τρόπος για να βοηθήσεις είναι να ζητήσεις σκόπιμες και σχετικές ερωτήσεις για να τελειοποιηθούν οι ιστορίες μ' έναν τρόπο που δεν παρεμβαίνουμε άμεσα στα γραπτά.

Χρήσιμες συμβουλές για τη συγγραφή ιστορίας

“Βάζοντας την ιστορία στο χαρτί– πώς να ξεκινήσεις

- Μην κάθεσαι να κοιτάς μια λευκή κόλα. Δώσε στον εαυτό σου ένα χρονικό περιθώριο και μετά ξεκίνα απλά να γράφεις. Μην κρίνεις από την αρχή.
- Θυμήσου ότι το προφορικό κείμενο ακούγεται μόνο μία φορά, σε αντίθεση με το γραπτό που μπορεί να επανεξεταστεί. Η σαφήνεια είναι σημαντική. Απόφυγε τις επαναλήψεις εκτός κι αν είναι εσκεμμένες. Βρες άλλες λέξεις. Μην χρησιμοποιείς λόγιες εκφράσεις ή συνδετικές λέξεις όπως “όπως ανέφερα πριν”. Θα ακουστούν άσχημα στο αυτί.
- Βρες τη δική σου φωνή. Μην μιμείσαι. Σκέψου πώς σου αρέσει να χρησιμοποιείς τις λέξεις και εμπιστεύσου τον εαυτό σου ώστε να χρησιμοποιήσεις το δικό σου ύφος.
- Περίγραψε αυτό για το οποίο γράφεις με όσες περισσότερες λεπτομέρειες μπορείς– συναισθήματα, χρώματα, υφή, μυρωδιές. Αυτό θα επηρεάσει το πώς γράφεις.
- Δεν έχεις διαθέσιμες πολλές λέξεις, γι' αυτό βούτα. Δεν χρειάζεται να πεις την ιστορία μ' έναν γραμμικό τρόπο, αν και απαιτείται μια αρχή, μια μέση κι ένα τέλος. Βρες τι είναι πιο ελκυστικό και ξεκίνα από εκεί. Μπορεί να είναι από οποιοδήποτε σημείο της αφήγησης.
- Μην προσκολλάσαι πολύ στα ακριβή γεγονότα. Μην τα αφήσεις να εμποδίσουν την αλήθεια.

Τελειοποιώντας και ολοκληρώνοντας την ιστορία

- Διάβασε την ιστορία σου σε άλλους και πάρε ανατροφοδότηση. Τι δουλεύει και τι όχι; Άφησες έξω κάτι σημαντικό που υπήρχε αρχικά;
- Λίγα λόγια και καλά. Ετοιμάσου να γράφεις και να ξαναγράψεις. Επεξεργάσου αυστηρά. Ποια είναι η ουσία της ιστορίας σου; Προσπάθησε να το εκφράσεις αυτό σε μία πρόταση. Μετά βεβαιώσου ότι δεν έχεις τίποτα περιττό. Βοηθάνε όλα να προχωρήσει η ιστορία;
- Απόφυγε κλισέ και αναχρονιστικά συναισθήματα. Φράσεις όπως “είναι πάντα εκεί για μένα” είναι ξεπερασμένες. Ψάξε για φρέσκιες εκφράσεις.
- Οι γενικότητες είναι βαρετές και κλείνουν τα πράγματα. Η συγκεκριμένη, καλομελετημένη λεπτομέρεια είναι αυτή που θα κάνει εντύπωση.

- Θυμίσου ότι ενώ ένα ανέκδοτο μπορεί να είναι ευέλικτο, μια ιστορία χρειάζεται δομή. Το τέλος χρειάζεται να έχει κάποια σύνδεση με την αρχή για να είναι ικανοποιητικό. Σκεφτείτε τα βότσαλα στην επιφάνεια της θάλασσας. Όταν φτάνεις στην άλλη όχθη του ποταμού πρέπει να μπορείς να δεις την όχθη από την οποία ξεκίνησες το ταξίδι.
- Και τα βότσαλα είναι σημαντικά. Είναι τα βήματα που χτίζουν την ιστορία. Βεβαιωθείτε ότι δεν παραλείψατε κάποιο σημαντικό βήμα.
- Φερθείτε στην ιστορία σας με σεβασμό, σαν να ήταν η καλύτερη ιστορία στον κόσμο.”

Το εικονογραφημένο σενάριο

Μπορεί να είναι πολύ επιβοηθητικό, γι' αυτό συστήνεται να κάνουμε ένα λεγόμενο εικονογραφημένο σενάριο, βασισμένο στο σενάριο και στις φωτογραφίες. Αυτός είναι ένας απλός πίνακας δύο στηλών, από τις οποίες η μία έχει χωρισμένο το κείμενο σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο ρυθμό – συνήθως πρόταση, πρόταση –, ταιριασμένο με την κατάλληλες φωτογραφίες στην άλλη στήλη. Το εικονογραφημένο σενάριο κάνει την αναλογία φωτογραφιών και κειμένου εμφανή. Όταν ετοιμάζουν τις φωτογραφίες και γράφουν το προσχέδιο, οι αφηγητές συχνά δεν υπολογίζουν σωστά την ποσότητα των αναγκών και διαθέσιμων φωτογραφιών, αλλά αφού τελειώσουν το εικονογραφημένο σενάριο γίνεται σαφές αν υπάρχουν αρκετές φωτογραφίες για όλη την ταινία ή αν κατανέμονται αναλογικά, σύμφωνα με το δραματικό τους βάρος. Γενικά, δύο προτάσεις είναι η σωστή ποσότητα κειμένου για μια φωτογραφία, ώστε να επιτρέψει έναν ομαλό ρυθμό, και να γίνει μια ταινία που την παρακολουθείς εύκολα. Κάποιος μπορεί να ξεφύγει από αυτές τις κατευθύνσεις αν ο συναισθηματικός ρυθμός και η δραματουργία της ταινίας το καθιστούν απαραίτητο.

Εκτός από την αφήγηση, το εικονογραφημένο σενάριο μπορεί να περιέχει άλλα ηχητικά στοιχεία ή θορύβους, επίσης.

Οι αναγνώστες θα βρουν ένα δείγμα εικονογραφημένου σεναρίου στο Παράρτημα

Βήμα 4 – Η ηχογράφιση

Η εγγραφή φωνής

Το τεχνικό μέρος της ψηφιακής αφήγησης αρχίζει με την εγγραφή της φωνής. Η ποιότητα της τεχνικής δουλειάς και το “υποκειμενικό συναίσθημα” της εγγεγραμμένης φωνής είναι καίρια για την επιτυχία της ψηφιακής αφήγησης. Ο εκπαιδευτής πρέπει να βρει το κατάλληλο μέρος για την ανάγνωση και εγγραφή των ιστοριών. Για να βρούμε τον κατάλληλο χώρο για την εγγραφή φωνής, αξίζει να γνωρίζουμε μερικά πρακτικά κόλπα. Πρέπει να βρούμε ένα δωμάτιο όπου τα έπιπλα αποτελούνται από μαλακές πολυθρόνες, και καθίσματα, όπου υπάρχει μοκέτα από τοίχο σε τοίχο και πολλές κουρτίνες αν είναι δυνατόν.

Αυτά θα βοηθήσουν πολύ στην απορρόφηση του ήχου. Μπορούμε να ελέγξουμε το δωμάτιο χτυπώντας παλαμάκια και ακούγοντας την ηχώ που απορροφάται. Αν τα παλαμάκια δεν κάνουν αντίλαλο, το αποτέλεσμα είναι τέλειο.

Πρέπει να αποκλείσουμε θορύβους όσο το δυνατόν περισσότερο και να σιγουρευτούμε ότι δεν υπάρχει θορυβώδης δρόμος ή πεζόδρομος, διάδρομος ή ηλεκτρικές συσκευές σε αναμονή, ή ένας ανελκυστήρας στη διπλανή πόρτα. Οτιδήποτε ακούγεται από το ανθρώπινο αυτί, θα ακούγεται επίσης στην ηχογράφηση αλλοιώνοντας την ακουστικότητα της αφήγησης. Αν το κείμενο δεν ηχογραφηθεί στις κατάλληλες συνθήκες, μπορεί να καταστρέψει όλη την ταινία. Αν δεν έχουμε άλλη εναλλακτική, μπορούμε να κάνουμε μια ικανοποιητική ηχογράφηση ακόμα και μέσα σε ένα αυτοκίνητο, αν το παρκάρουμε σ' ένα ήσυχο μέρος και κλείσουμε όλες τις πόρτες και τα παράθυρα. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει πάντα να κάνουμε μια δοκιμή ηχογράφησης πριν την κανονική ηχογράφηση ώστε να επιβεβαιώσουμε την ευκρίνεια και την ποιότητα.

Κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης, τα κινητά πρέπει να είναι τελείως κλειστά (η σίγαση δεν είναι αρκετή καθώς τα ραδιοκύματα που ενεργοποιούνται από τα τηλέφωνα μπορεί να παρεμβάλλει στην ηχογράφησή μας) και να τοποθετούνται πολύ μακριά από τη συσκευή ηχογράφησης. Ή ακόμα καλύτερα, δεν πρέπει να τα φέρνουμε στο δωμάτιο, αν γίνεται. Η συσκευή εγγραφής πρέπει να τοποθετείται μακριά απ' όλες τις ηλεκτρομαγνητικές συσκευές (ανοιχτοί υπολογιστές, τηλέφωνα, ραδιόφωνα, μόντεμ, κλπ.), γιατί – όπως τα κινητά– μπορούν να προκαλέσουν θορύβους που δεν ακούγονται στο ανθρώπινο αυτί αλλά που ακούγονται πολύ καλά στην ηχογράφηση.

Δεν πρέπει να ηχογραφούμε μόνοι μας. Πρέπει να υπάρχει πάντα κάποιος– ένας τεχνικός εκπαιδευτής, αν είναι δυνατόν, – που ακούει μέσα από ακουστικά αν υπάρχουν εξωτερικοί θόρυβοι ή ηλεκτρικές ενοχλήσεις που δεν ακούγονται από το αυτί. Πρέπει να δώσουμε μια φωτοτυπία του κειμένου σε αυτόν που μας συνοδεύει στην ηχογράφηση, επίσης, ώστε να το παρακολουθεί καθώς εμείς το διαβάζουμε και να μπορεί να μας πει αν κάναμε κάποιο λάθος το οποίο είναι μόνο εμφανές σε κάποιον άλλο.

Ο βοηθός εκπαιδευτή φροντίζει να ακολουθούμε το κείμενο και ενημερώνει τον αφηγητή για τυχόν λάθη. Δεν είναι πρόβλημα αν ο αφηγητής δεν μπορεί να διαβάσει το κείμενο χωρίς λάθη σε μια ανάγνωση. Αυτό δεν είναι πρόβλημα καθώς τα λάθη μπορούν να διορθωθούν κατά την επεξεργασία. Για να διορθώσουμε τα λάθη πρέπει να επαναλάβουμε τη λανθασμένη πρόταση ή παράγραφο, αλλιώς μπορεί να υπάρχει κενό στο κείμενο κατά τη διάρκεια της ηχητικής επεξεργασίας. Είναι πάντα καλό να σημειώνεις τα λανθασμένα μέρη σε χαρτί, επίσης, μ' αυτόν τον τρόπο θα θυμόμαστε σίγουρα που να διορθώσουμε όταν επεξεργαζόμαστε την ηχογράφηση. Ο εκπαιδευτής επίσης ακολουθεί το κείμενο ως “εξωτερικό αυτί” και μπορεί να βοηθήσει ώστε να προσαρμοστεί καλύτερα το κείμενο στην προσωπικότητα του αφηγητή και στο ύφος της ιστορίας.

Για τους μέσους ανθρώπους το να διαβάσουν φωναχτά ένα κείμενο και να το ηχογραφήσουν μπορεί να είναι μια πρόκληση. Συνήθως δεν αρέσει στους ανθρώπους να ακούνε τη φωνή τους, που μπορεί να ακούγεται παράξενη απ' έξω. Αν δεν είμαστε ικανοποιημένοι με την ηχογράφησή μας δεν πρέπει να διστάσουμε να κάνουμε διάφορες εκδοχές μέχρι να βρούμε τη δική μας φωνή. Ένας βασικός κανόνας της ηχογράφησης είναι να κάνουμε τουλάχιστον δύο εκδοχές όλου του κειμένου. Η ενεργή βοήθεια του εκπαιδευτή χρειάζεται και κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης. Ο εκπαιδευτής πρέπει, επίσης, να επισημάνει στον αφηγητή αν η ανάγνωση είναι πολύ γρήγορη, πολύ αργή, μονότονη, βαρετή, υπερβολική, ή ξένη προς την προσωπικότητα του αφηγητή. Μια από τις πιο σημαντικές αρχές της ψηφιακής αφήγησης είναι η σαφήνεια, η αυθεντικότητα, και μια βιωμένη ετοιμότητα. Πρέπει να σιγουρευτούμε κατά τη διάρκεια της φάσης ηχογράφησης ότι πληρούνται αυτές οι συνθήκες. Αν η εγγραφή φωνής της ψηφιακής ταινίας δεν είναι καλή ή ο αφηγητής δεν ακούγεται ειλικρινής, η ιστορία χάνει την αυθεντικότητά της.

Εγγραφή εικόνων (ψηφιοποίηση, λήψη φωτογραφιών)

Η φάση της εγγραφής συμπεριλαμβάνει την ψηφιοποίηση των φωτογραφιών (σχέδια, μορφές, κλπ.) και τη λήψη νέων φωτογραφιών αν είναι απαραίτητο. Μέρος των φωτογραφιών που χρησιμοποιούνται στη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να είναι τυπωμένες φωτογραφίες. Αυτές πρέπει να σκαναριστούν για ψηφιακή χρήση. Εκτός απ' αυτές, φωτογραφίες που βγήκαν με ψηφιακή μηχανή ή κατεβάστηκαν από το διαδίκτυο ή τα κοινωνικά δίκτυα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή αφήγηση. Όταν τις χρησιμοποιείτε πρέπει να λάβετε υπόψη δύο σημαντικά στοιχεία: το μέγεθος και η ανάλυση της φωτογραφίας και το ζήτημα των πνευματικών δικαιωμάτων. Πρέπει να αποφεύγουμε φωτογραφίες που τραβήχτηκαν από κάποιον τρίτο – όχι από μας ή από κάποιον που ξέρουμε – όσο το δυνατόν περισσότερο. Αν η ιστορία μας απαιτεί να συνοδεύσουμε τη μικρή ταινία με φωτογραφίες κατεβασμένες από το διαδίκτυο, πρέπει να βεβαιωθούμε ότι είναι ελεύθερες να τις χρησιμοποιήσουμε (cc- creative commons, ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα) και δεν έχουν αναγνωρίσιμα πρόσωπα μέσα σ' αυτές. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε φωτογραφίες από τα κοινωνικά δίκτυα, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε μόνο εκείνες που συνδέονται με μας ή με άτομα που ξέρουμε, αλλά πριν τις μοιραστούμε δημόσια πρέπει να ζητήσουμε άδεια από τα άτομα που εμπλέκονται. Για τις περιπτώσεις φωτογραφιών που είναι κατεβασμένες από το διαδίκτυο ή φωτογραφίες που βγάλαμε ή σκανάραμε μόνοι μας, πρέπει να βεβαιωθούμε ότι είναι υψηλής ανάλυσης (τουλάχιστον 1280x720 pixels, 300 dpi; JPEG or TIFF format). Για να εικονογραφήσουμε μια δίλεπτη μικρή ταινία, προτείνεται να χρησιμοποιήσουμε 15-25φωτογραφίες – αν χρησιμοποιήσουμε λιγότερες, ο ρυθμός της ιστορίας θα γίνει πολύ αργός, αν χρησιμοποιήσουμε περισσότερες, θα γίνει πολύ γρήγορος και βιαστικός. Γι' αυτό είναι σημαντικό να διαλέξουμε τη σωστή ποσότητα από τις διαθέσιμες φωτογραφίες.

Βίντεο κλιπ, μουσική

Υπάρχουν εργαστήρια ψηφιακής αφήγησης ή ταινίες ψηφιακής αφήγησης όπου είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσεις βίντεο κλιπ, μουσική και άλλα εφέ για να δημιουργήσεις την ταινία. Το παρόν εγχειρίδιο δεν προτείνει κανένα από τα δύο στοιχεία (φυσικά δεν τα αποκλείει κιόλας). Η χρήση τους είναι δικαιολογημένη μόνο στις περιπτώσεις όπου το στοιχείο υπό αμφισβήτηση είναι στενά συνδεδεμένο με την ιστορία και διευρύνει το μήνυμα ή την κατανόησή του. Κατά τη διαδικασία της επεξεργασίας, πρέπει να αντιμετωπίσουμε και τα τρία στοιχεία προσεκτικά, ώστε να μην εκτρέψουν την προσοχή των θεατών από την ιστορία. Η ένταση της μουσικής και τα εφέ δεν πρέπει να σκοτώσουν τη φωνή του αφηγητή και να παρεμποδίσουν την κατανόηση και τη γενική επίδραση της ταινίας. Μια κακή επιλογή και τοποθέτηση εφέ ή κλιπ εξασθενεί τη δύναμη της ταινίας, μπορεί να καταστρέψει δραματουργικά τα δυνατά σημεία, και σε ακραίες περιπτώσεις μπορεί να αλλοιώσει το μήνυμα.

Κάθε φορά που χρησιμοποιούμε εξωτερικά υλικά – βίντεο κλιπ, μουσική, ειδικά εφέ – πρέπει να λάβουμε υπόψη και τα πνευματικά δικαιώματα. Κάθε μουσική, βίντεο κλιπ ή εφέ που δεν είναι φτιαγμένο από μας, δεν ανήκει σε δημόσια διεύθυνση διαδικτύου και δεν είναι Creative Commons (ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα), υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα και/ή άδεια. Είναι υποχρεωτικό για τον δημιουργό της ταινίας να το διευκρινίσει και να αποκτήσει τις αναγκαίες άδειες ή να πληρώσει πιθανά πνευματικά δικαιώματα. Αν κάποιος θέλει να χρησιμοποιήσει φωτογραφίες που δεν έχουν τραβηχτεί από αυτόν, συστήνουμε πηγές που είναι ελεύθερες για κατέβασμα και ελεύθερες από πνευματικά δικαιώματα.

Συστήνουμε τη χρήση μουσικής σε μια ταινία ψηφιακής αφήγησης σε εξαιρετικές περιπτώσεις όταν είναι αναπόσπαστο μέρος της ιστορίας (πχ., ο αφηγητής μιλάει για ένα τραγούδι ή για ένα μουσικό κομμάτι που τραγουδήθηκε ή παίχτηκε από τον ίδιο ή από ένα μέλος της οικογένειάς). Αλλά και πάλι πρέπει να χρησιμοποιούμε μουσική παιγμένη από μας ή από άτομα που τους δόθηκε άδεια να τη χρησιμοποιούν.

Βήμα 5 – Επεξεργασία

Για να κάνουμε ψηφιακές ιστορίες, απαιτείται να ολοκληρωθούν διάφορα βήματα επεξεργασίας:

- πρέπει να γεμιστούν τα κενά και να διορθωθούν τα λάθη, να αφαιρεθούν οι παύσεις, ώστε να ολοκληρωθεί η ηχογράφηση, δίνοντας τη ραχοκοκαλιά της ιστορίας
- Οι εικόνες πρέπει να επεξεργαστούν, αν χρειάζεται (π.χ., να κοπούν στο κατάλληλο μέγεθος, να οριστεί ο βαθμός αντίθεσης, κλπ.)
- Η επεξεργασμένη και καθαρισμένη ηχογράφηση, οι προσαρμοσμένες σε αυτήν φωτογραφίες και ο τίτλος αρχής, όλα αυτά μαζί αποτελούν την επεξεργασμένη ψηφιακή ιστορία.

Η ταινία μπορεί να γίνει από τον εκπαιδευτή βασισμένη στο εικονογραφημένο σενάριο, με τη συνεργασία του αφηγητή, αλλά αφού μάθει τις βασικές δεξιότητες της διαδικασίας επεξεργασίας ο κάθε συμμετέχοντας θα μπορεί να κάνει τις δικές του ψηφιακές ιστορίες.

Επειδή υπάρχουν αρκετές εφαρμογές λογισμικών επεξεργασίας στην αγορά και οι εκδοχές τους είναι συχνά ενημερωμένες ή αλλαγμένες, και επίσης επειδή διαφορετικά προγράμματα πρέπει να χρησιμοποιηθούν για PC και MAC υπολογιστές, το παρόν εγχειρίδιο δεν επιθυμεί να παρέχει συγκεκριμένη τεχνική βοήθεια. Υπάρχουν έτοιμες διαθέσιμες εφαρμογές δωρεάν λογισμικών επεξεργασίας ήχου και εικόνας, τα οποία, παρόλα αυτά, δεν είναι πάντα συμβατά μεταξύ τους, ή η επεξεργασία της ηχογράφησης και η σύνδεση των φωτογραφιών απαιτεί ξεχωριστές επεξεργασίες. Υπάρχουν επίσης συστήματα επεξεργασίας προσβάσιμα στο διαδίκτυο, τα οποία απαιτούν πρόσβαση στο διαδίκτυο ευρείας ζώνης καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε σύνθετα προγράμματα λογισμικού επεξεργασίας που εγκαθίστανται στον υπολογιστή, τα οποία παρόλο που είναι κάπως περίπλοκα – συνήθως προσφέρουν μια βολική λύση για τη δημιουργία μικρών ταινιών. Η χρήση του λογισμικού εξαρτάται από την τεχνική εμπειρία των συμμετεχόντων ή το μέρος που γίνεται το εργαστήριο. (Αν υπάρχουν αρκετοί υπολογιστές, το εργαστήριο μπορεί να παρέχει την τεχνική υποστήριξη που χρειάζεται). Κατά συνέπεια, τα τεχνικά μέσα και οι προσεγγίσεις της επεξεργασίας και παραγωγής ταινιών εξαρτάται από ο λογισμικό που χρησιμοποιείται, καθώς και από τον εκπαιδευτή και τον αφηγητή. Εδώ θα δώσουμε μόνο λίγα κομμάτια γενικών συμβουλών και κατευθύνσεων. Στην επιλογή του σωστού λογισμικού, οι παράμετροι και σύνδεσμοι που συμπεριλαμβάνονται στο παράρτημα μπορεί να είναι χρήσιμοι.

- Ο εκπαιδευτής πρέπει να είναι εξοικειωμένος με το δοσμένο λογισμικό.
- Στην αρχή του εργαστηρίου η τεχνική κατάσταση όλων των υπολογιστών που θα χρησιμοποιηθούν στην επεξεργασία πρέπει να ελεγχθούν και το λογισμικό πρέπει να δοκιμαστεί πάνω σ' αυτά. Οι τεχνικές προετοιμασίες δεν πρέπει να αφαιρέσουν χρόνο από την επεξεργασία.
- Στους συμμετέχοντες πρέπει να δοθεί μια παρουσίαση όλης της διαδικασίας παραγωγής στην αρχή της τεχνικής εκπαίδευσης, και πρέπει να τους εξηγηθεί βήμα - βήμα πώς να δημιουργήσουν τις δικές τους ταινίες με το δοσμένο λογισμικό.
- Κατά τη διάρκεια της παρουσίας θα πρέπει να προσέχουν μόνο τον εκπαιδευτή. Σ' αυτό το σημείο δεν πρέπει να προσπαθήσουν ακόμα να εφαρμόσουν αυτά που άκουσαν στο δικό τους υπολογιστή.
- Πρέπει να δώσουμε αρκετό χρόνο στους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν το λογισμικό και να κάνουν την ταινία τους στον δικό τους ρυθμό.
- Αν υπάρχει ανάγκη, πρέπει να βοηθήσουμε τους συμμετέχοντες. Ίσως χρειαστεί να τους δώσουμε κινηματογραφικές συμβουλές ή να τους βοηθήσουμε στην τελειοποίηση. Πρέπει να τους επισημάνουμε πιθανές τεχνικές ατέλειες και να τους βοηθήσουμε να τις εξαλείψουν.

- Η ταινία πρέπει να έχει έναν τίτλο που να εμφανίζεται στην αρχή της ταινίας. Είναι προαιρετικό το αν θα υπάρχει το όνομα του δημιουργού στους τίτλους αρχής.
- Είναι σημαντικό οι φωτογραφίες να έχουν τη σωστή ανάλυση. Η κακή ποιότητα, η χαμηλή ανάλυση των φωτογραφιών καταστρέφουν το γενικό αποτέλεσμα.
- Πρέπει να αποφεύγουμε να χρησιμοποιούμε, επίσης πάρα πολλά εφέ. Τα ψηφιακά εφέ (η αργή κίνηση των σταθερών φωτογραφιών, μετάβαση φωτογραφιών, ο τονισμός συγκεκριμένων λεπτομερειών, κλπ.) μπορούν να βοηθήσουν να κάνουμε την ιστορία πιο κινηματογραφική, αλλά μπορούμε μόνο να τα χρησιμοποιήσουμε αν η δραματουργία το δικαιολογεί. Ο εκπαιδευτής μπορεί να δώσει συμβουλές για τη χρήση ψηφιακών εφέ, αλλά είναι γενικά θέμα γούστου.
- Αν κολλήσουμε, ή σε οποιοδήποτε σημείο πριν την τελειοποίηση της ταινίας, πρέπει να τη δείξουμε, κατά προτίμηση στους εκπαιδευτές.
- Αφού δημιουργηθεί η ταινία, αξίζει να σωθεί σε καλή ανάλυση, εξασφαλίζοντας ότι το αρχείο δεν είναι πολύ μεγάλο (τα ακόλουθα formats συστήνονται: mov, mp4, mpeg, avi), για μελλοντική χρήση, συμπεριλαμβανομένου του ανεβάσματος στο διαδίκτυο.

Είναι εύκολο να υποτιμήσεις τον χρόνο που χρειάζεται για επεξεργασία. Αν και είναι βασικά μια απλή τεχνική διαδικασία, η δημιουργικότητα παίζει ρόλο – κλειδί στο τελικό αποτέλεσμα δηλ., μια καλής ποιότητας ταινία. Η επεξεργασία είναι παρόλα αυτά μια διαδικασία διασκεδαστική που σ' ανταμείβει, όταν η μικρή ταινία μας αρχίζει να παίρνει μορφή από διαφορετικά στοιχεία, ή όταν αποκτά καινούρια ορμή και νόημα χάρη σε μια πολύ μικρή αλλαγή. Μια μικρή προσαρμογή στην επεξεργασία μπορεί να έχει τεράστια επίδραση στο αποτέλεσμα. Όταν τελειώσει η διαδικασία επεξεργασίας και η ταινία μας είναι έτοιμη, το λογισμικό επεξεργασίας “ενώνει” τα στοιχεία μεταξύ τους σύμφωνα με τις καθορισμένες παραμέτρους, δημιουργώντας έτσι ένα αρχείο βίντεο (mov, mp4, mpeg, avi, κλπ.), το οποίο μπορεί να παρουσιαστεί ή να μοιραστεί στο κοινό κάθε στιγμή.

Βήμα 6 – Μοίρασμα (προβολή)

Οι ψηφιακές ιστορίες γίνονται για να τις μοιραστούμε με τους άλλους, αλλά μερικές φορές μια ταινία μπορεί να δημιουργηθεί, την οποία ο δημιουργός δε θέλει να τη μοιραστεί με το ευρύτερο κοινό στο τέλος, παρά μόνο με τους συμμετέχοντες του εργαστηρίου. Αλλά μ' αυτούς με μεγάλη χαρά. Ως κλείσιμο της διαδικασίας του εργαστηρίου δείχνουν τις τελειωμένες ταινίες. Η προβολή είναι το επιστέγασμα της διαδικασίας των 20-22 ωρών. Είναι μια γιορτή όταν ο αφηγητής βγαίνει από τον κλειστό κόσμο της δημιουργίας και στέκεται μπροστά στους άλλους. Αυτό μπορεί να συνοδευτεί από τρόπο και ανησυχία.

Ο εκπαιδευτής πρέπει να παλέψει για να κάνει την προβολή ένα γεγονός άξιο σημασίας. Το δωμάτιο πρέπει να είναι διευθετημένο με τρόπο κατά τον οποίο η οθόνη να φαίνεται απ' όλους και να υπάρχει συσκότιση αν είναι αναγκαίο. Πρέπει να χρησιμοποιήσουμε υψηλής ποιότητας οπτικό και ακουστικό εξοπλισμό.

Ο εκπαιδευτής πρέπει να παρουσιάσει κάθε ταινία με λίγες προσωπικές λέξεις, ώστε να μειώσει την αμηχανία του αφηγητή και να εξασφαλίσει ότι η δουλειά θα λάβει την ανάλογη προσοχή. Σ' αυτό το σημείο ο εκπαιδευτής πρέπει να αποφύγει οποιαδήποτε κριτική και δεν πρέπει να δώσει και στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να κάνουν το ίδιο.

Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι παρόντες στην προβολή. Άλλοι άνθρωποι (οικογένεια, φίλοι, κλπ.) μπορούν να καλεστούν στην προβολή μόνο αν έχουν συμφωνήσει όλοι οι συμμετέχοντες.

Βήμα 7 – Απολογισμός

Το κλείσιμο του εργαστηρίου ψηφιακής αφήγησης είναι μια σύντομη συζήτηση της ομάδας όπου ο κάθε συμμετέχων δίνει ανατροφοδότηση στην ομάδα και τους εκπαιδευτές όλης της διαδικασίας. Αυτή είναι η στιγμή να μοιραστούμε προσωπικές εμπειρίες, και όχι τόσο να μιλήσουμε για την τελειωμένη ταινία. Και η κριτική πρέπει να αποφευχθεί κατηγορηματικά. Στον κύκλο κλεισίματος κάθε συμμετέχοντας πρέπει να πει κάτι, συμπεριλαμβανομένου των εκπαιδευτών και των βοηθών εκπαιδευτών. Για να ενθαρρύνουμε τους συμμετέχοντες να μιλήσουν, μπορεί να τους ζητηθεί να πουν μια θετική και μια αρνητική εμπειρία που συνάντησαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Κατά τη διάρκεια του απολογισμού, το μέλλον των ταινιών πρέπει να ξεκαθαριστεί. Η τελειωμένη ταινία είναι η πνευματική περιουσία του δημιουργού και στο μέλλον μπορεί μόνο να χρησιμοποιηθεί με τη δική τους άδεια – κατά προτίμηση γραπτή—. Είναι ο δημιουργός που αποφασίζει σε ποιο κοινό θα είναι διαθέσιμη η ταινία. Αυτό μπορεί να κυμαίνεται από πλήρη απαγόρευση έως μερική άδεια (όταν η ταινία είναι διαθέσιμη για περιορισμένο κοινό, πχ. για εκπαιδευτικούς σκοπούς), έως άδεια για το ευρύτερο δυνατό κοινό (πλήρη διαθεσιμότητα σε όλους μέσω διαδικτύου). Πρέπει να βεβαιώσουμε τους δημιουργούς ότι μπορούν να αλλάξουν ή να ανακαλέσουν τη γραπτή άδειά τους οποιαδήποτε στιγμή. Αυτό σημαίνει ότι αργότερα μπορούν να δώσουν άδεια να δημοσιεύσουν την ταινία τους στο διαδίκτυο ή μπορούν να ζητήσουν να αφαιρεθεί από τη παγκόσμια δημόσια διεύθυνση (worldwide public domain - πχ., από μια ιστοσελίδα που διευθύνουμε εμείς).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Ψηφιακή αφήγηση – Σενάριο (ΔΕΙΓΜΑ)

Το Καλύτερο Χριστουγεννιάτικο Δέντρο Που Είχα Ποτέ


Αυτή η φωτογραφία δείχνει ένα πολύ σεμνό κλαδί έλατου, αλλά αυτό ήταν το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δέντρο που είχα ποτέ. Το 1995 ο πατέρας μου έλαβε μια υποτροφία για να πάει στη Ρώμη για εννιά μήνες. Μπορούσε να καταφέρει να με πάρει μαζί του για πέντε εβδομάδες που ήταν πολύ σημαντικό εκείνη την εποχή. Μπορούσε να καταφέρει να με πάρει μαζί του για πέντε εβδομάδες που ήταν πολύ σημαντικό εκείνη την εποχή. Ο πατέρας μου ήταν τόσο σπουδαίος ξεναγός δείχνοντας μου όλη τη Ρώμη, κάνοντας ώτο - στοπ για τη Φλωρεντία και την Πίζα και οργάνωσε τα καλύτερα Χριστούγεννα. Για την παραμονή μου ζήτησε να διαλέξω ένα παιχνίδι στο μαγαζί παιχνιδιών που θα ήθελα ως δώρο, κι έτσι μου αγόρασε ένα walkie-talkie. Επίσης μου έκανε έκπληξη με μια μεγάλη κονσέρβα ανανά σε σιρόπι που ήταν η αγαπημένη μου. Την παραμονή Χριστουγέννων, όταν οι δρόμοι ήταν λιγότερο γεμάτοι, βρήκαμε ένα κλαδί έλατου στη γωνία της Campo dei Fiori και το φέραμε στο σπίτι σαν δέντρο. Για στολίδια κρεμάσαμε μερικά εισιτήρια λεωφορείου και καπάκια από μπουκάλια και εγώ έβαλα μια φωτογραφία της ετεροθαλούς αδερφής μου δίπλα από το δέντρο που έμεινε στη Βουδαπέστη με τη μαμά της.




Οι παππούδες μου μού έστειλαν μια μεταχειρισμένη κάμερα με το ταχυδρομείο, ένα σπουδαίο, αλλά πραγματικά βαρύ σοβιετικό μοντέλο που ονομάζεται Zenith, και εγώ άρχισα να βγάζω τις πρώτες μου φωτογραφίες. Μια από τις πρώτες δοκιμές ήταν το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δέντρο.

© StoryCenter.hu, 2012

Ψηφιακή αφήγηση – Σενάριο (ΔΕΙΓΜΑ)

N	Εικόνα	Φωνή
1	Τίτλος: Το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δέντρο που είχα ποτέ	
2		Αφηγητής: Αυτή η φωτογραφία δείχνει ένα πολύ σεμνό κλαδί ελάτου, αλλά αυτό ήταν το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δέντρο που είχα ποτέ.
3		Αφηγητής: Το 1995 ο πατέρας μου έλαβε μια υποτροφία για να πάει στη Ρώμη για εννιά μήνες.
4		Αφηγητής: Μπορούσε να καταφέρει να με πάρει μαζί του για πέντε εβδομάδες που ήταν πολύ σημαντικό εκείνη την εποχή.
5		Αφηγητής: Μπορούσε να καταφέρει να με πάρει μαζί του για πέντε εβδομάδες που ήταν πολύ σημαντικό εκείνη την εποχή.
6		Αφηγητής: Ο πατέρας μου ήταν τόσο σπουδαίος ξεναγός δείχνοντας μου όλη τη Ρώμη,

7		Αφηγητής: κάνοντας ότο στοπ για τη Φλωρεντία και την Πίζα και οργάνωσε τα καλύτερα Χριστούγεννα.
8		Αφηγητής: Για την παραμονή μου ζήτησε να διαλέξω ένα παιχνίδι στο μαγαζί παιχνιδιών που θα ήθελα ως δώρο, κι έτσι μου αγόρασε ένα walkietalkie.
9		Αφηγητής: Επίσης μου έκανε έκπληξη με μια μεγάλη κονσέρβα ανανά σε σιρόπι που ήταν η αγαπημένη μου.
10		Αφηγητής: Την παραμονή Χριστουγέννων, όταν οι δρόμοι ήταν λιγότερο γεμάτοι, βρήκαμε ένα κλαδί έλατου στη γωνία της Campo dei Fiori και το φέραμε στο σπίτι σαν δέντρο.
11		Αφηγητής: Για στολίδια κρεμάσαμε μερικά εισιτήρια λεωφορείου και καπάκια από μπουκάλια
12		Αφηγητής: και εγώ έβαλα μια φωτογραφία της ετεροθαλούς αδερφής μου δίπλα από το δέντρο που έμεινε στη Βουδαπέστη με τη μαμά της.

13		Αφηγητής: Οι παππούδες μου μού έστειλαν μια μεταχειρισμένη κάμερα με το ταχυδρομείο, ένα σπουδαίο αλλά πραγματικά βαρύ σοβιετικό μοντέλο που ονομάζεται Zenith
14		Αφηγητής: κι εγώ άρχισα να βγάζω τις πρώτες μου φωτογραφίες...
15		Αφηγητής: Μια από τις πρώτες δοκιμές ήταν το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δέντρο.

Λέξεις: 179
 Φωτογραφίες: 15 (2 επανάληψη)
 Μουσική: καμία
 © StoryCenter.hu, 2013



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Σχεδιάγραμμα δουλειάς για Εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης 24 ωρών, ή συνεδρίας τριών ημερών

συνεδρία	Χρόνος	Θέματα	Αποτελέσματα	Πηγές	Σημειώσεις
Ενημέρωση	3 ωρ.	Εισαγωγή και κανόνες του χώρου, Υγεία και Ασφάλεια Προβολή σχετικών παραδειγμάτων ΨΑ Διαδικασία ΨΑ και πρόγραμμα Προσδοκίες Νομικά / πνευματικών δικαιωμάτων θέματα Εισαγωγή στη διαδικασία συμβολαίου Αναλυτική ενημέρωση για τις μελλοντικές ανάγκες	Συμβόλαιο με τους συμμετέχοντες για την ιστορία.	Προτζέκτορας Υπολογιστής/ Laptop ΡΑ ήχος Ιστορίες σε USB stick/ hard drive Φωτοτυπίες	
Κύκλος αφήγησης	3 ωρ.	ce breakers σχετικά με ιστορίες και	1ο προσχέδιο σεναρίου	Μολύβια και στυλό Φωτογραφίες Προαιρετικά πίνακας παρουσιάσεων, σπέρτα, Ποτήρι νερό, Αντικείμενα σπιτιού σε τσάντα	
Ολοκληρώνοντας τα σενάρια	1-3 ώρ.	ΣΣυνεδρία εργαστηρίου. Προσχέδια και ανατροφοδότηση στους συμμετέχοντες. Συγγραφή εικονογραφημένου σεναρίου	Τελική εκδοχή εικονογραφημένου σεναρίου	Φορητοί υπολογιστές με WP λογισμικό Εκτυπωτής και χαρτί	Ο χρόνος ποικίλει ανάλογα με τον αριθμό των
Εγγραφή φωνής	1-3 ώρ		Wav ή mp3 αρχείο. Κάνοντας επεξεργασία σε Vegas, Audacity ή Garage Band	Voice coach handout Φορητοί υπολογιστές με λογισμικό ακουστικής επεξεργασίας Φορητή ψηφιακή συσκευή εγγραφής Ακουστικά Σενάρια	Ο χρόνος ποικίλει ανάλογα με τον αριθμό των
Επεξεργασία 1	3 ωρ.	Εικόνα φακέλου και διαχείριση media Δουλειά για το μέγεθος των εικόνων Εισαγωγή εικόνων και ήχου	Αναπτύσσοντας τις δεξιότητες στην επεξεργασία	Φορητοί υπολογιστές με λογισμικό ακουστικής επεξεργασίας και βίντεο (και Photoshop) ή iLife suite ή iMovie (Mac)	

Επεξεργασία 2	3 ώρ	Παραγωγή περικοπών Προσθέτοντας τίτλους και επιπλέον ήχους	Αναπτύσσοντας τεχνική στην επεξεργασία	Φορητοί υπολογιστές με λογισμικό ακουστικής
Τελική επεξεργασία και εξαγωγή	3 ώρ.	Παραγωγή περικοπών Εξαγωγή σε .mov ή .avi / .mp4	Η τελειωμένη ταινία έτοιμη	Φορητοί υπολογιστές με λογισμικό ακουστικής
Προβολή	1 ώρ.		Η ομάδα μοιράζεται τις ιστορίες και τις εμπειρίες	Προτζέκτορας/ φορητός υπολογιστής Οι ταινίες σε USB stick/ hard drive
Απολογισμός	2 ώρ.	ΝΚλείνοντας τις ιστορίες Συζήτηση: τι πήγε καλά/ λιγότερο καλά; Αξιολόγηση	Ανατροφοδότηση για τα δυνατά σημεία/ αδυναμίες Επόμενα βήματα	Έφόρμες αξιολόγησης



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

Μερικοί σύνδεσμοι για την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών

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.freestmaterials.com/digital_storytelling.html

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

Βιβλιογραφία

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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4

Φόρμα συγκατάθεσης

Όνομα

Επίθετο

Επαφές email ή τηλέφωνο

Καταλαβαίνω ότι η πρόθεση του [όνομα πρότζεκτ / ίδρυμα] να κάνει τις ψηφιακές ιστορίες διαθέσιμες ως μια εκπαιδευτική και μαθησιακή πηγή ως μέρος του διεθνούς κινήματος για τη βελτίωση της ποιότητας και της ελκυστικότητας της εκπαίδευσης δια βίου μάθησης για ενήλικες, αλλά ότι η ομάδα του πρότζεκτ δε θα έχει έλεγχο, ή ευθύνη για, το πώς θα χρησιμοποιηθούν τελικά.

Συναινώ στη χρήση της ιστορίας μου ως μέρος του πρότζεκτ.

Εγώ συναινώ στο παραπάνω πρόγραμμα εκπαίδευσης και συναινώ στη φωτογράφιση / βιντεοσκόπηση και δημοσίευση εικόνων της ανάμιξης μου στο πρότζεκτ / ίδρυμα. Έχω αποκτήσει όλες τις απαραίτητες άδειες για τα υλικά που χρησιμοποίησα στην ιστορία.

Εγώδίνω τη συγκατάθεσή μου για τη δημοσίευση της ιστορίας μου: [διεύθυνση διαδικτύου].

Υπογραφή.....Ημερομηνία:

