

SEE THE SIGNS

See the Signs

An ERASMUS+ funded project on threats to
democracy

2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211

Project Partner

anthro p o l i s

jugendagentur
Jugendagentur gGmbH



Co-funded by
the European Union

SEE THE SIGNS – Vidjeti znakove

Projekat See the Signs (2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211) podržan od strane Erasmus + programa ima za cilj predstaviti metodologiju digitalnog pripovijedanja socijalnim radnicima kao način da angažuju mlade da razvijaju svoje kritičko čitanje i razmišljanje i da im pruži alat za samoizražavanje povezano s temom 'Ugrožena demokratija'. U ovom priručniku metoda digitalnog pripovijedanja opisana je kao potencijalno sredstvo osnaživanja mladih ljudi prema jakim demokratijama.

PRIRUČNIK ZA DIGITALNO PRIPOVIJEDANJE

Uredila Anthropolis Asocijacija, 2023

Uvod	2
1. Porijeklo digitalnog pripovijedanja	4
2. Digitalno pripovijedanje u praksi	5
2.1 Uloga trenera	6
2.2 Učesnici	7
2.3 Struktura treninga za digitalno pripovijedanje	8
2.4 Radionica digitalnog pripovijedanja korak po korak	9
3. Digitalno pripovijedanje i njegovi efekti	26
4. Izdvojeni slučajevi	28
ANEKS 1 – Primjer scenarija	32
ANEKS 2 – Program rada za DS radionicu od 24 sata	35
ANEKS 4 – Saglasnost	38

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske Komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.



Uvod

U Evropi, ali i globalno, demokratije su u opasnosti. S jedne strane, autokratije rastu, ali čak i zemlje u kojima jake institucije i svijest ljudi održavaju demokratiju živom, prešle su u regresivnu fazu. Prema Indeksu liberalne demokratije Instituta V-Dem (2021.) veći postotak svijeta živi pod autokratskom vladom nego kada je 1989. godine podignut Berlinski zid. Stručnjaci imaju različita objašnjenja zašto se ova tendencija produžila u posljednje dvije decenije. Neki su uzroke ukorijenili u tehnološkim promjenama, drugi u društvenoj atomizaciji ili u ekonomskim promjenama. Ali još važnije je da je jedan od uticaja ovih uzroka oštećeno vezivno tkivo društva, što znači da su tradicionalne zajednice i institucije manje povezane nego ranije u fizičkom prostoru.

Čini se da je posvećenost demokratiji i učešću civilnog društva ključni element koji omogućava ljudima da se ponovo povežu na smislen način. Kroz internetske prostore se umnožavaju veze između država i ljudi, iako to ne sprječava pojedince od izolacije i usamljenosti. Online platforme mogu upotpuniti, ali ne i zamijeniti tradicionalne društvene veze i način na koji se angažiramo i djelujemo za zajedničku svrhu u fizičkom prostoru.

Polarizacija i podjele rastu, dijelom zbog načina na koji društveni mediji funkcioniraju, da algoritmi osiguravaju da korisnici općenito vide sadržaj s kojim suosjećaju, slažu se, a politika to iskorištava; podstiču tenzije između mišljenja i produbljuju podjele među različitim grupama i gledištima kako bi učvrstili lojalnost svojih pristalica i potencijalnih glasača.

U projektu See the signs partneri su prepoznali povećanu opasnost za demokratiju i potrebu za stvaranjem fizičkog prostora u kojem se ljudi mogu smisleno angažirati. Partneri kroz projekat grade zajednicu među mladim ljudima iz četiri zemlje, sastaju se online i uživo, te ih podržavaju da dijele ideje o tome šta prepoznaju kao opasnosti za demokratiju i kako je braniti. Do kraja projekta mladi će kreirati sadržaj za izložbu, a dio izložbe će prikazivati kratke filmove koje su mladi napravili metodologijom digitalnog pripovijedanja.

Digitalno pripovijedanje je metoda koja rezultira ličnom narativnom pričom od oko dvije minute, koristeći kolekciju vlastitih fotografija pripovjedača ako je moguće. Metoda kombinira tradicionalno pripovijedanje s ICT alatima. Pripovjedač piše svoju priču u prvom licu, priča je svojim glasom, ilustruje je svojim ličnim slikama i uređuje ih pomoću softvera za uređivanje. Ishod procesa je kratki film, koji se može dijeliti putem digitalne tehnologije.

Složeni svijet oko nas lakše je shvatiti kroz priče. Neprestano smo bombardirani gotovim pričama koje nam pomažu da razumijemo i interpretiramo svijet, zahvaljujući informacijskoj i komunikacijskoj tehnologiji, gdje god i kada god. Iz ove bujice informacija primaoci moraju izabrati ono što smatraju istinitim i autentičnim. Ispred nas je zadatak koji izaziva svačiju sposobnost tumačenja i obrade tekstova, bez obzira na godine. Stoga je izuzetno važno razviti kompetenciju kritičkog čitanja i steći kritičko oko kojim možemo jasnije vidjeti svijet u kojem živimo.

Ovo je jedini način da se izbjegnju zamke manipulacije – bilo proračunate ili slučajne – masovnih medija i društvenih medija.

Jedinstveno iskustvo koje digitalno pripovijedanje pruža osnažuje u smislu da stvara siguran prostor za pojedince da razmišljaju o prošlosti i sadašnjosti gledajući svoje živote i interakciju s ljudima kroz kritičko oko. Čin kreiranja digitalnih priča mladima može pružiti jasnije razumijevanje o tome kako životni događaji oblikuju ono što jesu, a konačni proizvodi mogu postati alati za učenje za same autore. Drugim riječima, digitalne priče izazivaju ljude da razmišljaju i reflektuju o vlastitim životima uzimajući u obzir širu društvenu i historijsku sliku. Ovo zauzvrat omogućava pripovjedaču da razumije i osjeća se sigurnije u vezi sa svojim identitetom. U tom smislu, digitalno pripovijedanje je posebno važno za mlade koji su u fazi tranzicije iz djetinjstva u odraslo doba, ostvarujući svoj identitet kako u okviru svoje zajednice, tako i u duboko ličnom kontekstu. Nadalje, posljednji korak metode digitalnog pripovijedanja je dijeljenje, razmišljanje i primanje povratnih informacija. Slušajući nečiju priču, ljudi su u mogućnosti da se povežu jedni s drugima. Pojedinci mogu osjetiti utjecaj svojih priča na druge, a istovremeno i na sebe dok dublje razmišljaju o tome ko su i šta žele da postanu. Kao takav, proces je važan koliko i proizvod, a faze kroz koje učesnik prolazi da bi stvorio svoju priču su nagrađivane u smislu samorazvoja i samoizražavanja. Osim poticanja mašte i kreativnosti, metoda digitalnog pripovijedanja može izgraditi samopouzdanje usavršavanjem određenih praktičnih vještina, uključujući komunikaciju, pisanje, timski rad i tehničke vještine. Iako nije glavni fokus procesa, sticanje i praktikovanje ovih vještina u neformalnom okruženju može djelovati kao dodatni oblik osnaživanja.

Partneri u projektu See the Signs uvjereni su da će sticanje svih ovih vještina omogućiti uključenim mladim ljudima da kritički razmišljaju, da razlikuju istinite i lažne narative i da doprinesu demokratskim vrijednostima.

1. Porijeklo digitalnog pripovijedanja

1950-ih i 60-ih godina historiografija je počela usmjeravati pažnju na ranije zanemarene nepisane izvore. Kao preteču nalazimo francusku istoriografsku školu Annales, osnovanu i razvijenu u prvoj polovini dvadesetog vijeka i koja je doživjela procvat nakon Drugog svjetskog rata. Pored „tradicionalnih“ izvora, škola Annales je bila spremna da se bavi dokumentima „svakodnevnog“ života – računima, časopisima, pismima itd. – kako bi proučavala dugoročna društvena, ekonomska i politička pitanja. Prilagođavajući metode etnografskog istraživanja, u Velikoj Britaniji je početkom 1970-ih razvijena takozvana „usmena historija“ koja je bilježila pripovijedanja svakodnevnih ljudi i porodica, najprije se fokusirajući na pozadinu velikih historijskih događaja, a kasnije i na događaje svakodnevnog života.

U isto vrijeme tradicionalno pripovijedanje je živjelo kao sredstvo za prenošenje znanja, iskustva, historije zajednice ili ličnih i porodičnih uspomena do danas. To je zato što pripovijedanje nije aktivnost usmjerena na sebe, već dijeljenje znanja i sjećanja, što je jednako važno za primaoca priče kao i za pripovjedača. Ljudske priče su obično univerzalne, stoga lako mogu poslužiti kao most između različitih grupa, kultura ili generacija. Dok je u određenim kulturama – uglavnom u svijetu engleskog govornog područja ili plemenskim društvima – usmeno pripovijedanje priča pred grupom ljudi do danas živa tradicija, u drugim društvima ova tradicija očigledno gubi tlo pod nogama. Ali iako su razne nove tehnike i forme izražavanja nedavno postale dostupne, cijelom čovječanstvu je i danas potreban ovakav način izražavanja i ovakva vrsta ostavljanja traga za sobom.

Tradicija pripovijedanja održala se u zemljama engleskog govornog područja i pokrenula je maštu nekoliko kreativnih, eksperimentalnih umjetnika. Izvođački i vizualni umjetnici počeli su eksperimentirati s različitim oblicima izražavanja zasnovanim na pripovijedanju. Tokom 1970-ih i 80-ih godina pokrenuto je nekoliko projekata i inicijativa kako u Velikoj Britaniji tako i u Sjedinjenim Državama koji se mogu smatrati prototipima digitalnog pripovijedanja. Oni su, na primjer, uključivali turneje u kojima su priče koje su pripovjedači pričali na ad-hoc pozornici popraćene lokalno kreiranim vizualnim efektima, odnosno projekcijama slajdova.

Otprilike u isto vrijeme umjetnici praktičari, u saradnji sa školskim nastavnicima, počeli su povezivati likovne programe sa edukacijom, ostavljajući za sobom svjetinju umjetnosti, te pokušavajući što više ljudi uključiti u interpretaciju i praksu umjetničkog pristupa. Jedno od njegovih sredstava bilo je povezivanje pripovijedanja s likovnom umjetnošću koja je, osim samoostvarenja, imala za cilj identificiranje društvenih problema i sukoba i pronalaženje rješenja za njih. Široku definiciju metode digitalnog pripovijedanja koristili su mnogi umjetnici i producenti kako bi povezali ono što rade s tradicijom usmenog pripovijedanja i često razlikovali svoj rad od komercijalnih projekata fokusirajući se na autorstvo i humanistički ili emocionalno provokativni sadržaj.

Ovo je takođe bilo doba kada su se dešavale ogromne promjene u medijima i vizuelnoj potrošnji. Televizija je postala dio svakodnevnog života u dosad neviđenoj mjeri, a televizor se preselio u porodičnu dnevnu sobu. Čak i ako su televizijske produkcije bile oblikovane i modificirane uzimajući u obzir gledanost gledatelja i projekcije, sama priča nije imala nikakve veze s gledateljima. Pojava kućnih video plejera i kamera bila je prekretnica u procesu demokratizacije medija, koji je u potpunosti ostvaren širenjem kompjutera, digitalne tehnologije, interneta i društvenih medija.

Prvi digitalni pripovjedači bili su Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert i Daniel Meadows. U razvoju metode digitalnog pripovijedanja, interdisciplinarna umjetnica i medijska producentica američkog porijekla, Dana Atchley, nesumnjivo je odigrala pionirsku ulogu, koja je pričala lične priče, ponekad pred živom publikom.

Joe Lambert i Dana Atchley su kasnije organizirali redovne treninge i vidjeli su da pripovjedači mogu napraviti jake lične kratke filmove, čak i kada im nedostaju najosnovnije medijske vještine. Prvi takvi treninzi, usmjereni na snimanje kratkih filmova zasnovanih na ličnim pričama, mogli bi se realizovati uz aktivnu podršku Američkog filmskog instituta. Zatim su 1994. Atchley i Lambert, zajedno s Ninom Mullen, osnovali San Francisco Digital Media Center. Tokom narednih nekoliko godina, grupa je poboljšala nastavni plan i program koji je postao osnova za radionicu u zajednici pod nazivom "digitalno pripovijedanje". Centar je postao mjesto stručnog usavršavanja, a njegovo osoblje od 10 trenera ima vještine za izvođenje treninga digitalnog pripovijedanja i tematskih radionica primjenjivih na bilo koju oblast, uglavnom za državne, lokalne vlasti ili poslovne klijente širom SAD-a. Centar za digitalno pripovijedanje (www.storycenter.org), koji od 2015. nastavlja raditi samo pod imenom StoryCenter, radio je sa skoro hiljadu organizacija širom svijeta i obučio više od petnaest hiljada ljudi u stotinama radionica da dijele priče iz njihovih života.

Jedan od ciljeva StoryCenter-a u Berkleyu u Kaliforniji je širenje ovog žanra u svijetu među najširoom mogućom publikom.

2. Digitalno pripovijedanje u praksi

Na narednim stranicama dat ćemo detaljnu prezentaciju o tome kako je strukturirana radionica digitalnog pripovijedanja i na koji način može pomoći sudionicima da pronađu, napišu i produciraju svoje priče na filmu. Pri tome ćemo se fokusirati na okvire radionica, vještine potrebne za trenere kao i potrebne tehničke i organizacione pripreme. Iako će čitaoci pronaći korak po korak opis pristupa u ovom poglavlju, sam proces zahtijeva procjenu situacije na licu mjesta, improvizaciju, fleksibilnost i rano prepoznavanje da li je metoda koja je ovdje predstavljena neprimjenjiva na grupe ili pojedinaca u pitanju. Poglavlje 4 će izložiti nekoliko opcija za takve slučajeve.

2.1 Uloga trenera

Svako može postati digitalni pripovjedač, ali da bi mogao pronaći, napisati i proizvesti pravu priču, vanjski pomagač je više nego potreban. Zadatak trenera je da pomogne sudionicima da pronađu priču koja im je važna i koja može biti vrijedna ili poučna i za druge – ali koja može biti skrivena u njima duboko –, a zatim je ispričati kao cjelovitu priču vlastitim riječima kako bi može se pretvoriti u iskren i lični kratki film. Zadatak trenera je složen. U toku razvijanja i dramatizacije priča, često će morati da popravljaju osjetljive, teške ili psihički opterećujuće situacije, a u međuvremenu moraju da održavaju grupnu koheziju i koordiniraju procese grupne dinamike. Naravno, neophodna je i tehnička pomoć tokom ovih treninga, ali je u većini slučajeva obezbjeđuje poseban trener. Metoda omogućava pripovjedačima da ne rade sami tehnički posao, već da finaliziraju film uz pomoć trenera.

Složenost procesa čini očiglednim da je potreban barem jedan trener koji će pratiti rad grupe (ne više od 7-10 ljudi) tokom cijelog procesa, od kojeg učesnici mogu dobiti stalnu pomoć i upute. Trener također olakšava snimanje filma od prvog susreta do kolektivne projekcije i naknadne evaluacije.

Lična priroda i iskrenost dva su najvažnija elementa digitalnog pripovijedanja; stoga je apsolutno važno stvoriti atmosferu povjerenja unutar grupe koja omogućava da isplivaju i najlichniji sadržaji. Da bi se to postiglo, učesnici moraju biti upoznati sa okvirom obuke, počevši od najvažnijeg aspekta: samopouzdanja. To znači da će sve informacije podijeljene tokom obuke ostati unutar grupe i ne mogu se otkriti trećoj strani osim ako pripovjedač izričito ne želi drugačije.

Iako digitalno pripovijedanje samo po sebi nije terapijska metoda, u nekim slučajevima može imati terapeutske učinke. Stoga trener – čak i ako nije školovani psiholog – mora imati odgovarajući emocionalni stav, empatiju i uvid u ljudsku prirodu da bi se mogao nositi s neočekivanim situacijama. On ili ona moraju reagovati na probleme koji se pojavljuju, moraju kanalisati grupnu dinamiku, nositi se s eventualnim tenzijama i sukobima. (Ova pitanja će biti detaljno obrađena u 3. poglavlju.)

Osim što je osjetljiv prema drugima, trener mora imati i dobre komunikacijske i pismene vještine kako bi mogao efikasno pomoći učesnicima u pisanju i dramatizaciji njihovih priča. Ali to bi trebalo biti učinjeno na način da se učesnici i dalje poistovjećuju sa svojim pričama i da ne osjećaju da trener prevladava nad njima ili da im nameće svoje mišljenje. Trener mora pomoći u pisanju i rafiniranju priča koristeći suptilne metode i dajući vrijedne savjete o tome šta bi moglo biti istaknuto u, ili čak izostavljeno iz naracije (često primjenjujući princip "manje je više"), dok ostavlja tok misli i stil netaknutima. Također je izazov uvjeriti učesnike da će relativno stroga ograničenja učiniti njihov film jačim.

Tehničku realizaciju filmova obično pomaže drugi trener koji radi u bliskoj saradnji sa voditeljem treninga i naravno sa učesnicima. Njegov ili njen zadatak je pomaganje u tehničkoj realizaciji konceptata kratkog filma: snimanje govora, digitalizacija fotografija i montaža kratkih filmova. Važno je da tehnički instruktor ima visok nivo znanja o softverskim programima za digitalnu montažu i vještinama rješavanja problema, te da u isto vrijeme može pomoći sudionicima da dramatiziraju svoje filmove s pravim kinematografskim alatima. Tokom treninga tehnička pomoć može biti dvije vrste: s jedne strane, učesnici mogu imati osnovnu tehničku obuku i na taj način snimati svoje filmove uz određenu podršku trenera; s druge strane, to može biti trener koji snima film na osnovu storyboarda, uz aktivno učešće učesnika. Uloga tehničkog trenera – kao i voditelja obuke – je da daje savjete. Treba omogućiti učesnicima da dožive da je film napravljen na osnovu njihovih vlastitih ideja i pomoći im da to ostvare, a nikako im ne smije nametati vlastite filmske koncepte i rješenja.

Iako ovaj priručnik daje korak po korak opis vremena testirane metode digitalnog pripovijedanja koju su mnogi koristili, život može proizvesti mnoge situacije u kojima će treneri morati djelovati drugačije od pisane forme. Ako je to slučaj, potrebno je promijeniti tok obuke. Takvi slučajevi će biti detaljno opisani u poglavlju 4.

2.2 Učesnici

Treninzi digitalnog pripovijedanja mogu se organizirati i za relativno mlađu djecu, ali iskustvo pokazuje da je moguć zaista intenzivan individualni rad sa polaznicima od 14-16 godina. Metoda DST-a može se primijeniti kod djece osnovnih škola, ali u tom slučaju struktura obuke opisana u ovom priručniku mora biti donekle modificirana (takvi primjeri su dati u poglavlju 4). U radionicama za odrasle idealan broj ljudi u grupi je 5-8. Ako je više od toga, moraće se podijeliti grupa tako da imam više od jednog trenera koji će obezbijediti dovoljno vremena i pažnje svakom učesniku.

Iako iskustvo pokazuje da polaznici na kraju treninga obično osjećaju da su stekli važno iskustvo ili čak dobili pomoć u rješavanju problema u konkretnoj životnoj situaciji, ipak može biti teško angažovati učesnike za obuku unaprijed. Razlozi su, prvo, vrijeme potrebno za završetak obuke i drugo, činjenica da je metoda relativno nepoznata. Organizatori DST obuke moraju uložiti vrijeme i energiju u regrutaciju polaznika.

Naš posao postaje lakši ako uspijemo uvjeriti već postojeću grupu ljudi – na primjer, klub ili hobi grupu – da zajedno učestvuju u treningu i snimaju svoje filmove na zajedničku temu. (Takve grupe mogu biti nastavno osoblje, grupa multiplikatora, predmetna interesna grupa, klub, studentski krug, ljudi koji se zanimaju za lokalnu istoriju ili lokalno pamćenje, ili imaju isti problem – npr. zato što su imigranti, itd. .).

Uvjeravanju može pomoći kratka prezentacija koja privlači pažnju, u kojoj možemo ukratko objasniti cilj, rezultate i primjenjivost treninga, te prikazati kratke filmove različitih tema i tonova. Vrijedno je pažljivo birati filmove, a ne prikazivati isključivo dramatične ili isključivo smiješne filmove. Treba da damo tačne preliminarne informacije i ne treba da izazivamo očekivanja koja ne možemo da ispunimo.

2.3 Struktura treninga digitalnog pripovijedanja

Na početku radionice treba predstaviti strukturu i okvir obuke. Učesnike treba unaprijed obavijestiti o rasporedu i osnovnim pripremama. U uvodnom dijelu (Korak 1) treba da damo sve relevantne informacije o obuci i da ih se držimo tokom cijelog procesa. Trebalo bi također odrediti osnovna pravila koja štite i pomažu učesnicima.

Vremenski okvir

Već smo naglasili važnost faktora vremena. Radionica digitalnog pripovijedanja je dugotrajan proces, a da bismo mogli proizvesti istinski iskrene i lične priče važno je osigurati potrebno vrijeme. Cijela obuka zahtijeva ukupno 22-24 sata, koji se – prema zahtjevima – mogu održavati u nizu (npr. tokom dugog vikenda) ili se mogu podijeliti u manje cjeline, na primjer, sedmični sastanci. U slučaju da tokom radionice ne obezbijedimo tehničku obuku, snimanje filmova će obavljati tehnički trener, a potrebno vrijeme će biti kraće: osnovna obuka traje 12-13 sati, nakon čega će tvorac filma individualno raditi zajedno sa iskusnim trenerom dodatnih 2-4 sata, ovisno o preliminarnim vještinama, na snimanju filma.

Mjesto održavanja

Prilikom odabira mjesta održavanja radionice glavna potreba je pružiti mogućnost nesmetanog rada, bez neočekivanih ili ometajućih vanjskih podražaja. Povjerljiva i iskrena atmosfera kruga pripovijedanja ne bi trebala biti narušena dolaskom i odlaskom u prostoriju. Za ovu grupnu sesiju potreban je sto za učesnike da sjede oko njega i da se mogu vidjeti. Ali nekim ljudima će možda trebati usamljena atmosfera stvaranja da bi mogli napisati ličnu priču; stoga bismo trebali obezbijediti neku mogućnost odvajanja (npr. stol okrenut od ostalih). Za snimanje zvuka, idealna prostorija je što je moguće više zvučno izolovana, ali bez odjeka i mirne atmosfere (za više detalja pogledajte odeljak 5.4). Projekcija filmova predstavljenih u uvodnom dijelu i to na kraju procesa zahtijeva odgovarajuće zatamnjenje. Prije sastanka potrebno je provjeriti akustiku prostorije kao i vidljivost ekrana. Soba ne bi trebala biti previše osunčana ili previše bučna.

Nikada ne bismo trebali organizirati radionicu na nepoznatom, neprovjerenom mjestu. Treba ga provjeriti dosta prije događaja kako bismo mogli izmijeniti određene stvari ako je potrebno. Nakon što radionica počne, mjesto održavanja ne treba mijenjati.

Tehnički aspekt

Dok se u krugu pripovijedanja ne smije koristiti nikakva tehnička oprema, za samo snimanje filma je, naravno, potrebna odgovarajuća oprema. Za pisanje priče trebat će nam desktop ili laptop sa softverom za obradu teksta i štampač. Za digitalizaciju fotografija trebat će nam ravni skener visoke rezolucije, ali sa sobom treba imati i kameru. Za uvod i završnu projekciju trebat će nam projektor i ozvučenje. Da bismo zapravo napravili film i montirali ga, možemo birati između širokog spektra softvera. Ovdje je važno odabrati program s kojim je trener najviše upoznat, i samim tim može podučavati polaznike i pomoći im da ga s povjerenjem

koriste. Ako sudionici koriste vlastite računare, treneri bi trebali provjeriti njihov kapacitet, tehničke parametre i da li odabrani softver za uređivanje (bilo dostupan na mreži ili instaliran na računarima) ispravno radi. Za uređivanje trebamo koristiti kvalitetne slušalice i eksterni miš.

Pravila

Najvažniji zadatak trenera je stvoriti atmosferu povjerenja. U tu svrhu učesnici će se složiti sa pravilima tajnosti: nijedna informacija koja je prošla u krugu ne može izaći iz kruga. Tokom kruga priče ne smije se snimati zvučno ili vizuelno, a mobilni telefoni moraju biti isključeni. Trener treba da se pobrine da svi dobiju jednaku priliku da govore. Nikada ne bismo trebali ocjenjivati ili kvalifikovati bilo šta što je rečeno ili učinjeno tokom kruga priče ili cijelog procesa, uključujući producirane filmove, niti trebamo osuđivati bilo koga ili bilo šta što je rečeno. Nijedan član grupe ne smije biti kritikovan zbog svoje ličnosti, karaktera, sposobnosti ili djela. Odgovornost trenera je da stvori okruženje koje se zasniva na međusobnom povjerenju i međusobnom prihvaćanju.

2.4 Radionica digitalnog pripovijedanja korak po korak

Digitalno pripovijedanje ima širok raspon karakteristika, mogućih upotreba, primjena i izvora širom svijeta. Različite dobro poznate i široko korištene metode ponekad mogu biti u suprotnosti jedna s drugom. Ovaj priručnik je zasnovan na knjizi koju su napisali Daniel Meadows i tim Capture Walesa za BBC. Krajnji rezultat njihove metode, opisane u ovoj publikaciji, je otprilike dvominutni kratki film zasnovan na ličnom narativu, u kojem tvorac filma svojim glasom priča svoju priču i koristi lične fotografije za ilustraciju. Pokretne slike obično treba izbjegavati, osim ako ih priča eksplicitno ne treba; isto važi i za muziku, koja često može da ometa. Izuzetak mogu biti muzička djela koja su značajna sa stanovišta priče ili pripovjedača. Osim detaljnog opisa metodologije, ovaj priručnik ne pokušava pružiti tehničku obuku zbog brzo promjenjivog IT okruženja i softverskih programa; radije daje smjernice i navodi korisne izvore za stvaranje filma.

Korak 1 – Uvod

U uvodnom dijelu budući pripovjedači upoznaju se s konceptom i metodologijom digitalnog pripovijedanja, okvirom priča i procesom digitalne produkcije, a gledaju i nekoliko primjera filmova. Uvod je i prilika da se pripovjedači upoznaju jedni s drugima i trenerom u neformalnijem okruženju. Ovo pretpostavlja odgovarajuću atmosferu. Tokom uvoda, eventualni strahovi i tjeskobe koji se javljaju kod pripovjedača u vezi sa procesom moraju se ukloniti. Učesnicima treba dati široku priliku da dobiju odgovore na sva svoja pitanja. Važno je ukloniti sva negativna osjećanja (npr. nedostatak samopouzdanja, strah, anksioznost, itd.) koja okružuju pripovijedanje ili proces snimanja filma.

Ciljevi uvoda su sljedeći:

- predstaviti elemente digitalnog pripovijedanja
- da jasno opiše proces i raspored
- da razjasnite koji su sljedeći koraci procesa, kao što su zadaci koje treba završiti za sljedeću sesiju (npr. kada odabrati fotografije, kada napisati naraciju)
- da objasni osnovna pravna pitanja i pitanja autorskih prava
- da ocrtava kraj procesa i kasniji život filmova (spašavanje, objavljivanje, pravo na raspolaganje stvaraocima)

Vrlo je korisno ako prije ili nakon uvoda – ovisno o rasporedu radionice digitalnog pripovijedanja –, ali u svakom slučaju prije kruga priče, igramo neku vrstu igre sa sudionicima kako bismo uklonili tenzije i razvedrili atmosferu. (Nije bitno da li se već poznaju ili ne.)

Korak 2 – Krug pripovijedanja

Proces pisanja počinje krugom priče. Ova faza je posebno važna kako bi sudionici mogli formirati krug pun povjerenja i podrške u kojem se može manifestirati intimni svijet pripovijedanja. Krug pripovijedanja mora biti prilagođen potrebama i stavovima učesnika. Obično traje 1,5-2,5 sata. Cilj kruga priča je da učesnici razrade nacrt svoje priče od koje kasnije mogu kreirati scenario, odnosno narativ filma.

Lokacija kruga priče trebala bi biti relativno odvojena, ugodnija prostorija bez ikakvih vanjskih smetnji. Učesnici bi trebali biti u mogućnosti da se udobno smjeste, da se dobro vide i da imaju dovoljno prostora za stolom. Sjedala ne moraju nužno biti raspoređena u krug, mogu se rasporediti u trokut ili kvadrat. U blizini ne bi trebalo biti uznemirujućih spoljašnjih izvora buke (bučni hodnik, ulica) i spoljnih vizuelnih efekata koji ometaju.

Osnovni principi kruga pripovijedanja su sljedeći:

- svaki učesnik treba da aktivno učestvuje u tome, uključujući trenera i članove tehničke podrške (ako ih ima)
- niko ne treba da se sažaljeva ili izvinjava ako nešto ne razume, što je iznad njihovih mogućnosti ili je poverljivo
- suština kruga priče je povjerenje: sve što se tamo kaže ne može napustiti prostoriju
- učesnici ne osuđuju jedni druge

Krug priče je osnova na kojoj se gradi čitav proces; tada se učesnici upoznaju, na kraju pričaju o svojim tajnama i pronadu priču o kratkom filmu koji će se producirati tokom radionice. Od suštinske je važnosti da učesnici budu sretni što dijele svoje priče jedni s drugima. Krug priče na razigran način otklanja napetost između učesnika koji se međusobno ne poznaju i pomaže u upoznavanju. U krugu priča mogu postojati učesnici koji nemaju pojma o priči koju bi mogli podijeliti s drugima ili misle da nemaju ništa zanimljivo za ispričati. Stoga krug pripovijedanja nije samo zaigranost i dobar provod prije početka rada. On igra ključnu ulogu u stvaranju povjerenja kako bi se učesnici mogli otvoriti i otkriti da njihova priča inspiriše druge. Oni koji već imaju svoju priču spremnu kada dođu u krug priča neće je jednostavno podijeliti s drugima, već će od njih dobiti ideje kako da ih tumače na nove načine ili kako da poboljšaju naraciju. Iako je atmosfera u krugovima priča neformalna, voditelj treba da vodi evidenciju o raspoloživom vremenu i zadacima koje treba obaviti. Do kraja kruga, idealno bi bilo da svi sudionici pronadu priče koje žele ispričati i da imaju spremnih prvih nekoliko nacrtu storyboarda, na osnovu kojih se priče mogu elaborirati u pisanoj formi i snimati glasovi.

Uređenje scene

Važno je da odabrana lokacija bude tiha i dobro odvojena, na kojoj učesnici mogu biti sigurni da će biti neometani. Trener treba da rasporedi sjedišta – u krug, trougao ili kvadrat – tako da svi imaju jednake šanse da učestvuju. S jedne strane, trener moderira sve različite vježbe, ali s druge strane, on/ona također aktivno učestvuje u različitim igrama probijanja leđa i pripovijedanja. Trener jača samopouzdanje učesnika i na kraju ocjenjuje rezultat zajedničkog

rada. Važno je održavati ležernu i razigranu atmosferu bez pritiska. U ovoj fazi na stolovima ne bi trebalo biti tehničke opreme – laptopa, digitalnih uređaja, uređaja za vizuelno ili zvučno snimanje itd. – a mobilni telefoni bi trebali biti isključeni.

Priprema za krug priče

Trener mora pripremiti sljedeće rekvizite (u zavisnosti od odabranih igrica):

- olovke i papir
- tabla
- svakodnevni predmeti u torbi (igra 5)
- kutija dugih šibica (za plinske peći) i čaša vode (igra 10)
- trake (igra 13)

Pripovjedači bi trebali donijeti sljedeće rekvizite:

- 3 predmeta koja su im važna (ovo može biti i fotografija ili fotografije koje se koriste za pripovijedanje) i koji imaju ličnu priču
- u slučaju da su je već napisali, ispis nacrtu njihove priče

Igre

Riječ "igra" treba koristiti s oprezom pri uvođenju kruga priče jer za neke može biti zastrašujuća ili čak otuđujuća. Ako je među učesnicima već stvorena atmosfera povjerenja, možemo slobodnije razgovarati o igrama. Prve četiri igre opisane u nastavku su ledolomci koji mogu pomoći u stvaranju prave atmosfere i boljem upoznavanju. Mogu se koristiti za prevazilaženje tenzija i za pomoć učesnicima da se otvore za pripovijedanje. Suština svih igara je opuštenost i zabava, a ne takmičenje. Lista igara ispod nudi više opcija nego što je potrebno za prosječan krug priča. Trener može odabrati one koje mu se sviđaju, uzimajući u obzir raspoloživo vrijeme.

Igra 1: Ko sjedi pored tebe? (ledolomac)

To je lak i očigledan način za upoznavanje. Trener poručuje učesnicima da razgovaraju sa osobom koja sjedi pored njih, te se na taj način upoznaju s njima na neformalniji način i bez samosvijesti, za razliku od toga kad se predstavljaju pred cijelom grupom. Ovi neobavezni razgovori pomažu učesnicima da postanu opušteniji za sljedeće pripovijedanje. Nakon nekoliko minuta ćaskanja, svi predstavljaju osobu koja sjedi pored njih grupi.

Igra 2: Reci mi svoje ime (ledolomac)

Članovi grupe formiraju parove, po mogućnosti sa osobama koje ne poznaju. Svako će svom partneru ispričati priču o svom imenu (npr. o porijeklu ili značenju svog imena ili prezimena, ili zašto su dobili to ime, ili o situaciji koja mu se dogodila u vezi sa njihovim imenom). Trebalo bi ostaviti nekoliko minuta da učesnici ispričaju svoje priče svojim partnerima, a zatim grupa ponovo formira krug. Partneri se međusobno predstavljaju grupi na osnovu priča koje su čuli.

Igra 3: Igra pamćenja imena (ledolomac)

Ova igra obično dobro funkcioniše sa mlađim učesnicima. Član kruga se predstavlja i svom imenu dodaje jednu informaciju koju želi podijeliti ili smatra da je posebno karakteristična za njega/nju. (Može biti pridjev ispred imena). Osoba koja sjedi slijedeća ponavlja ime i informacije, a zatim čini isto. Sljedeći sudionik mora ponoviti prva dva imena i karakteristike, zatim dodati svoje ime i karakteristične podatke, i tako redom, sve dok posljednji član ne ponovi sva imena i informacije vezane za njih.

primjer:

Džon kaže: "Zoveš se Meri i voliš da planinariš, ti si Peter i igraš tenis, Kejti, voliš da se oblačiš u smešnu odeću, a ja sam Džon i mrzim pauke."

U jednoj varijanti igre, igrači dodaju pridjev ispred svog imena, koji počinje istim slovom kao i njihovo ime. Sljedeća osoba po redu mora ponoviti sva imena zajedno sa njihovim pridjevima u pravom redosljedju i nastaviti listu svojim imenom i pridjevom koji je dodat ispred njega.

Igra 4: Igra nepovezanih riječi

U ovoj igri učesnici moraju da smisle priču od nepovezanih reči. Svaki učesnik zapiše, nacrti ili izgovori naglas riječ koja mu/joj padne na pamet. Trener ih skuplja i lijepi ili zapisuje na ploču tako da svi mogu vidjeti sve riječi. Zatim svaki učesnik piše koherentnu priču, koristeći sve riječi na tabli. Generalno, priče će biti potpuno drugačije. Kvalitet priča je nevažan; što je priča nadrealnija ili udaljenija, to je zanimljivija. Ova vježba uvelike pomaže u opuštanju učesnika, a istovremeno pokazuje različite karakteristike kratke priče ovog žanra (dužina, struktura, jednostavnost).

primjer:

Riječi: jabuka, naočare, sat, dugo, auto, roze, drvo, cipela

Gospođa Wood je bacila pogled na sat i laknulo joj je kad je vidjela da ima samo deset minuta prije nego što zazvoni školsko zvono. Bila je nestrpljiva da pojede ružičastu jabuku koju je našla kako se valja u zadnjem dijelu njenog auta zajedno sa cipelom koju je izgubila ranije te sedmice i svojom torbicom u kojoj, nažalost, nije bilo novca. Pogledala je u jabuku i pitala se koliko dugo je tu. Umirala je od gladi i bez novca nije imala drugog izbora osim da je pojede. "Možda je došlo vrijeme za odlazak u optičare", rekla je sebi, "možda mi trebaju naočare".

Igra 5: Misteriozni objekti

Svi članove grupe nasumično odaberu nešto iz torbe u kojoj se nalaze svakodnevni predmeti i što je trener prethodno pripremio. Zatim svi ispričaju uspomenu, osjećaj ili priču koju je taj predmet izazvao. Ako je neko odabrao predmet i ništa mu ne pada na pamet, bolje je izabrati neki drugi koji pokreće nešto lično. U međuvremenu, trener pomaže i podstiče učesnike da pronađu svoju vezu sa datim objektom.

Predmeti u torbi trebaju biti predmeti vezani za svakodnevne situacije, koji mogu izazvati neka sjećanja. Na primjer, automobil igračka, daljinski upravljač, lonac za zalijevanje, vrećica instant supe, karta za voz, itd. Trener treba da istakne moćnije dijelove u pričama i svojim pitanjima pomogne u pronalaženju slabijih tačaka i raspletu priča.

primjer:

Pripovjedač uzima kartu iz torbe.

"Ovo me podsjeća na putovanje u Edinburgh kada sam bio mali. Bio sam uzbuđen što ću otići jer nikada prije nisam bio u Škotskoj. Proveli smo divan dan u posjeti dvorcu gledajući kako se prave tartan tkanine. Moj tata je naručio Haggis u vrijeme ručka jer je to bila škotska poslastica, ali mu se nije svidjela."

Trener postavlja pitanja o posjeti i kako su stigli kući.

Pripovjedač može dodati:

"Vozom smo stigli kući, ali smo kasnili jer je čovjeku na sjedištu preko puta pozlilo i morao je biti odveden u bolnicu. Moj tata i ja ostali smo s njim na putu jer je putovao sam. Naše putovanje u Škotsku trajalo je duže nego što smo mislili"

Vidimo da se uz razborito postavljena pitanja otkrivaju još zanimljiviji detalji priče.

Igra 6: Igračke iz djetinjstva

Trener traži od učesnika da pomisle na svoju vrlo voljenu, željenu ili čak veoma omraženu igračku iz djetinjstva. Ako su svi pronašli predmet u svojim sjećanjima, trener ih zamoli da ispričaju priču vezanu za taj predmet.

Ova vježba može prizvati mnoge priče pripovjedaču. Ako priču smjestimo u djetinjstvo, pripovjedači će se često lakše otvoriti i pustiti druge u detalje svog života. Ova vježba može otkriti ličnost koja je nekada bila buntovnik, pasivna, istraživačka ili vodeća ličnost. To također može pokazati da su starije generacije imale mnogo manje igračaka i stoga su ih više cijenile.

primjer:

"Moj najdragocjeniji predmet u djetinjstvu bio je moj bicikl. Bilo je to moje prevozno sredstvo, moja sposobnost da pobjegnem i istražujem i predstavljao je slobodu za mene. Nije bio nov kada sam ga prvi put imao, moji mama i tata su ga kupili na aukciji i bio je dobro korišten. Nije imao zupčanike i lanac je bio malo labav, ali nije bilo važno da li mi se sviđa jer je bio moj. Proveo bih sate petljajući po njemu, podešavajući kočnice i pumpajući gume, i redovno sam ga čistio. Sjećam se da sam proveo cijeli jedan dan farbajući ga u tamno plavo i izgledao je fantastično. Imao sam samo osam godina kada sam imao taj bicikl, ali zajedno smo imali briljantne avanture. Boca vode i vrećica čipsa, moja prijateljica Clare i ja smo redovno vozili dvadeset kilometara do grada. Da je moja mama znala imala bi napad. Ali kao što mi je Clare, tako je i moj bicikl bio dobar prijatelj, nikada nije dijelio moje tajne."

Igra 7: Lične fotografije

Fotografije su lični objekti i ljudi ih tumače na vrlo ličan način. Može biti vrlo zanimljivo ako pripovjedači sa sobom na radionicu donesu neku posebno važnu fotografiju, a zatim zamijene fotografije sa drugim članom i tako na kraju imaju novu i nepoznatu fotografiju u rukama. Svaki učesnik treba da smisli priču za koju misli da je povezana sa nepoznatom fotografijom. Nakon što svi opišu fotografiju i ispričaju priču koju su izmislili, fotografije se vraćaju vlasnicima koji potom pričaju pravu priču o fotografiji. Ovo je zanimljiva vježba koja ilustruje kako se istom objektu – u ovom slučaju sadržaju fotografije – može pristupiti na različite načine. To također daje priliku pripovjedačima da puste mašti na slobodu kako bi oživjeli nepoznatu fotografiju.

Igra 8: Naše odluke

Od učesnika se traži da napišu priču o posebno važnoj odluci u svom životu. Svoju priču mogu ispričati kako god žele, ali ona ne može biti duža od 50 riječi. Vježba ima dvije svrhe. S jedne strane naglašava važnost prošlih odluka; učesnici mogu razmišljati o tome kako prethodna odluka utiče na njihove današnje živote. S druge strane, pomaže nam da svoje misli postavimo na sažet i svrsishodan način. Nakon što su priče stavili na papir, učesnici ih čitaju jedni drugima.

Igra 9: Prvi put

Pripovjedači dobiju 10 minuta da se sjete nečega što im se dogodilo prvi put u životu (prvi poljubac, prvi let, prvo piće, itd.). Oni sastavljaju, a zatim sami zapisuju priču o tom prvom putu i kako je on uticao na njihove buduće živote ili živote drugih. Zatim učesnici naglas čitaju priče ostalima.

Igra 10: Šibica

Suština igre je čista naracija, poruka stvorena u kratkom vremenu. Učesnici imaju 10 minuta da pripreme svoje priče, a zatim ih ispričaju. Priče mogu biti o osobi, uzroku, osjećaju ili bilo

šta ili bilo ko prema čemu ili kome pripovjedač ima jaka osjećanja. Tada učesnici mogu ispričati svoje priče sa zapaljenom šibicom u ruci: moraju završiti priču prije nego što šibica izgori. Cilj je ispričati priču na koncentrisan i koncizan način, s pogledom na plamen čibice u isto vrijeme. Ako šibica izgori ili se ugasi prije nego što se priča završi, pripovjedač mora prekinuti pripovijedanje. Zapaljena šibica pomaže da se koncentrišete na suštinu i da se priča ispriča na direktan način.

Pažnja – predlažemo da ovu igru ne radite sa mladima ispod 18 godina: Trener mora paziti na sigurnost od požara i paziti da ne aktivira protivpožarni sistem u prostoriji sa dimom šibice. Pripovjedači bi trebali imati čašu vode ispred sebe kako bi mogli u nju ispustiti šibicu prije nego što im opeče prste. Najbolje je koristiti duže šibice, pogodne za plinske pećnice.

Igra 11: Ljubav/mržnja

Učesnici prave listu od deset stvari koje najviše vole i još jednu od deset stvari koje najviše mrze, a zatim ih čitaju ostalim članovima grupe. Učesnici također moraju koristiti svoj glas kako bi izrazili osjećaj koji osjećaju prema predmetima o kojima je riječ. Liste mogu sadržavati najrazličitiji skup stvari (određeni osjećaj, kvalitet, događaj, itd.). Uz pomoć ove vježbe može se napraviti lista čiji elementi mogu čak sugerirati ideje za eventualne priče, a trener može pomoći u razradi njihovih detalja.

Vježba pomaže u stvaranju grupne kohezije i istovremeno je efikasan način pripreme za snimanje pripovijedanja tokom kojeg će učesnici također morati svojim glasom prenijeti osjećaje i emocionalnu napetost.

Igra 12: Tri predmeta

Otprilike sedmicu dana prije treninga (na uvodu), trener traži od učesnika da odaberu tri predmeta kod kuće, koji imaju ličnu priču (predmeti mogu biti i fotografije).

U krugu priče trener traži od učesnika da izabere jedan predmet od tri koje je ponio sa sobom i bez pričanja povezane priče da ga doda osobi koja sjedi pored njega (kao u igrici 7). Na ovaj način se predmeti pomiču za jedno mjesto i svaki učesnik treba da napiše priču o nepoznatom predmetu koji je dobio.

Nakon što se ispričaju izmišljene priče, vlasnici predmeta pričaju stvarne priče vezane za te objekte. (Ovo je praktično ako će ista priča biti osnova budućeg DST filma.)

Pažnja: Igra zahtijeva preliminarnu pripremu od strane učesnika.

Igra 13: Priče u kocki

Ova igra je bazirana na komercijalnoj igrici. Roryjeve Priče u kocki su kockice koje imaju različite slike ili ikone na svojim stranama. (Postoji osnovni set kockica i različite tematske serije.) Jedna kutija sadrži devet različitih kockica. Učesnici, jedan za drugim, bacaju sve kockice kako bi generirali 9 nasumičnih slika, a zatim ih koriste za izmišljanje priče, koristeći svih 9 elemenata bilo kojim redoslijedom. (Priča može biti fiktivna, nalik na bajku ili čak stvarna priča preuzeta iz života.)

Pažnja: Različite verzije ove igre mogu se kupiti na, npr., <https://www.storycubes.com/>

Korak 3 – Pisanje

Do kraja kruga priče svi učesnici moraju doći do tačke u kojoj će pronaći priču koju žele ispričati, a u idealnom slučaju pripremaju i njen prvi pisani nacrt. Nakon potrebnih modifikacija i – ako je potrebno – konsultacija sa trenerom, konačna i kucana priča je spremna za čitanje. Za one pripovjedače koji imaju problema s čitanjem, postoje alternativna rješenja. Na primjer, ispričati svoju priču u situaciji intervjua (vidi Poglavlje 4). U takvim slučajevima učesnicima do kraja kruga priče mora biti jasno da imaju mogućnost da ispričaju svoje priče u okviru intervjua, kako bi se mogli pripremiti za to.

Skripta

Do kraja ove radne faze mora biti završen jednostavan, ali jasan scenarij, koji je zapravo sama priča, odnosno narativ filma, koji će pripovjedač sam pročitati u fazi snimanja. U scenariju je najbolje razmišljati jednostavnim, kratkim rečenicama, vodeći računa o korištenju izraza i idioma karakterističnih za pripovjedača i izbjegavajući fraze koje su čudne njegovoj/njenoj ličnosti. Važno je da pripovjedač osjeća da je na kraju priča njegova/njena, bez obzira na količinu pomoći i savjeta koje je dobio tokom procesa. Vrijedi pročitati tekst naglas prije nego se finalizira. Tekst treba da ima između 180 i 320 riječi.

U osnovi, svakome treba dozvoliti da provede potrebno vrijeme da razvije svoju priču. Ako je moguće, trebali bismo tempirati radionicu na način da pripovjedači imaju vremena – doslovno – da spavaju na svojoj priči prije nego što je finaliziraju. Mnoga osjećanja i iskustva koja se javljaju tokom kruga pripovijedanja često inspirišu pripovjedače da napišu svoje priče, ali ipak treba ostaviti dovoljno vremena za razvoj, modifikaciju i finalizaciju teksta.

Ako je potrebno, trener bi trebao pomoći u postavljanju odgovarajućih pitanja kako bi razjasnio na što se priča treba fokusirati, koje su suvišne radnje koje treba izostaviti (često su tačan datum, mjesto ili mnoge druge marginalne okolnosti nevažne, što pripovjedač ipak smatra bitnim) kako bi priča bila jasna, linearna i laka za praćenje i sliku.

Trebali bismo pomoći ne samo onim pripovjedačima koji su zaglavili u svojim pričama, već i onima koji su previše samouvjereni. Ima ljudi koji su sigurni u svoj rad, svoje priče na papiru, ali ti spisi često nisu dobro promišljeni ili dovoljno iskreni. U takvim slučajevima, baš kao i kod zaglavljenih pripovjedača, najbolji način da se pomogne je postavljanje svrsishodnih i relevantnih pitanja kako bismo fino podesili priče na način da se direktno ne miješamo u spise.

Korisni savjeti za pisanje priča:

- Zapisati priču na papir – kako započeti
- Nemojte sjediti i gledati u prazan list. Dajte sebi vremensko ograničenje i samo napišite. Ne osuđujte na početku.
- Zapamtite da se izgovorene riječi čuju samo jednom, za razliku od pisane riječi koja se može preispitati. Jasnoća je važna. Izbjegavajte ponavljanja osim ako nije namjerna. Nađi druge riječi. Nemojte koristiti književne izraze ili fraze za povezivanje poput "kao što sam već spomenuo". Nabijat će se na uvo.
- Pronađite svoj glas. Nemojte imitirati. Budite svjesni kako volite koristiti riječi i imajte samopouzdanja da koristite svoj vlastiti idiom.
- Zamislite ono o čemu pišete što je moguće detaljnije – osjećaje, boje, teksture, mirise. Ovo će uticati na način na koji pišete.
- Nemate puno riječi pa se udubite. Nema potrebe da priču ispričate na linearan način, iako će zahtijevati početak, sredinu i kraj. Pronađite ono što je najzanimljivije i počnite tamo. Može biti iz bilo koje tačke u vašem narativu.
- Nemojte se previše vezati za tačne činjenice. Ne dozvolite im da stanu na put istini.

Rafiniranje i dovršavanje priče

- Isprobajte svoju priču na drugima i dobijte povratne informacije. Šta radi, a šta ne? Jeste li jasni? Jeste li izostavili nešto važno što je prvobitno bilo?
- Manje je više. Očekujte ponovno pisanje i ponovno pisanje. Uredite rigorozno. Šta je suština vaše priče? Pokušajte to izraziti u jednoj rečenici. Sada se pobrinite da nemate ništa nepotrebno. Da li sve pokreće priču?
- Izbjegavajte klišeje i banalne osjećaje. Fraze poput „on je uvijek tu za mene“ su iscrpljene. Potražite novi oblik riječi.
- Generalizacija je lijena i zatvara stvari. Specifičan, dobro uočen detalj je ono što će odjeknuti.
- Zapamtite da iako anegdota može krivudati, priča treba strukturu. Kraj mora imati neku vezu sa početkom da bi bio zadovoljavajući. Razmislite o odskočnim daskama. Kada stignete na drugu obalu rijeke i dalje biste trebali moći vidjeti obalu s koje ste krenuli.
- A odskočne daske su važne. Oni su koraci koji grade priču. Uvjerite se da niste propustili važan korak.
- Odnosite se prema svojoj priči s poštovanjem, kao da je to najbolja priča na svijetu.

Ploča sa pričom

Može biti od velike pomoći, pa se preporučuje da se napravi takozvani storyboard, na osnovu scenarija i fotografija. Ovo je jednostavna tabela sa dvije kolone, čija jedna kolona ima tekst podjeljen prema određenom ritmu – obično rečenicu po rečenicu –, uparen sa odgovarajućim fotografijama u drugoj. Storyboard čini vidljivim omjer slika u odnosu na tekst u priči. Prilikom slikanja i izrade svojih priča pripovjedači često pogrešno izračunaju količinu potrebnih i dostupnih slika, ali nakon završetka storyboarda postaje jasno da li ima dovoljno fotografija za cijelu dužinu filma i da li su raspoređene proporcionalno, prema njihovoj dramatičnoj težini. Općenito, nekoliko rečenica je prava količina teksta za jednu fotografiju, što omogućava snimanje filma ujednačenog tempa i lakog praćenja. Od ove smjernice se prirodno može odstupiti ako emocionalni ritam i dramaturgija filma to čine neophodnim.

Osim naracije, storyboard može sadržavati i druge zvučne elemente ili šumove.

Čitaoci će pronaći primjer storyboarda u Dodatku.

Korak 4 – Snimanje

Snimanje glasa

Tehnički dio digitalnog pripovijedanja počinje snimkom glasa. I tehnički kvalitet i „subjektivni osjećaj“ snimljenog glasa su ključni za uspjeh digitalnog pripovijedanja. Trener treba da se pobrine da pronađe odgovarajuće mesto za čitanje i snimanje priča.

Da biste pronašli pravo mjesto za snimanje glasa, vrijedi znati nekoliko praktičnih trikova. Treba pokušati pronaći prostoriju u kojoj se namještaj sastoji od mekanih, tapaciranih fotelja i sjedišta, gdje je tepih od zida do zida i mnogo zavjesa, ako je moguće. Ovo može mnogo pomoći u apsorpciji eha. Možemo testirati prostoriju pljeskanjem i slušanjem eha koji se upija. Ako naše pljeskanje uopće ne odjekuje, rezultat je savršen.

Trebali bismo što je više moguće isključiti vanjsku buku i pobrinuti se da u blizini nema bučne ulice, prepune pješačke staze, hodnika ili električnih uređaja u stand-by modu, ili susjednog lifta. Sve što se čuje ljudskom uhu čut će se i na zvučnom snimku, umanjujući čujnost naracije. Ako tekst nije snimljen u odgovarajućim okolnostima, može upropastiti cijeli film. Ako nemamo drugu opciju, možemo napraviti prilično dobar snimak čak i u automobilu ako ga parkiramo na mirno mjesto i zatvorimo sva vrata i prozore. U svakom slučaju, uvijek bi trebali napraviti probni snimak prije samog snimanja glasa kako bismo provjerili njegovu jasnoću i kvalitet.

Tokom snimanja, mobilne telefone treba potpuno isključiti (nije dovoljno isključiti zvuk jer radio-talasi koje generiraju telefoni mogu ometati naše snimanje) i udaljiti od mikrofona. Ili još bolje, ne bismo ih trebali unoviti u sobu ako je moguće. Snimač glasa treba postaviti što dalje od svih vrsta elektromagnetnih uređaja (uključeni računar, telefon, radio, modem, itd.), jer oni – baš kao i mobilni – mogu izazvati zvukove nečujne za ljudsko uho, ali veoma jake, koji se čuju na snimku.

Nikada ne bismo trebali snimati sami. Uijvek treba da postoji neko – tehnički trener, ako je moguće – ko sluša preko slušalica da li ima spoljašnjih šumova ili električnih smetnji nečujnih za uho. Kopiju ispisa teksta treba da damo nekome, kako bi on/ona mogao/la da ga prati dok ga čitamo i da nam kaže da li smo pogriješili, što je primjetno samo nekom drugom.

Trener koji pomaže treba pratiti tekst i skrenuti pažnju pripovjedača na eventualne greške. Nije problem ako pripovjedač ne može pročitati tekst bez grešaka u jednom pokušaju. Ovo nije poenta, jer se greške mogu ispraviti tokom uređivanja. Da bismo ispravili greške, treba da ponovimo pogrešnu rečenicu ili pasus, inače može doći do preskakanja teksta tokom audio montaže. Pogrešne dijelove uvijek je najbolje označiti i na papiru, tako ćemo sigurno zapamtiti gdje treba ispraviti pri montaži snimka. Trener također prati tekst kao „vanjsko uho“ i može pomoći da se tekst najbolje prilagodi ličnosti pripovjedača i raspoloženju priče.

Za obične ljude čitanje teksta i njegovo snimanje može biti izazov. Ljudi generalno ne vole da čuju sopstvene glasove, što može zvučati čudno spolja. Ako nismo zadovoljni snimkom, ne smijemo se ustručavati napraviti nekoliko verzija dok ne pronađemo svoj glas. Osnovno pravilo snimanja je da se napravi najmanje dva snimka kompletnog teksta. Aktivna pomoć trenera potrebna je i tokom audio snimanja. Trener također mora skrenuti pažnju pripovjedača ako je čitanje prebrzo, presporo, monotono, dosadno, pretjerano ili strano ličnosti pripovjedača. Jedna od najvažnijih karakteristika digitalnog pripovijedanja je jasnoća, autentičnost i spremnost da se doživi. Ove karakteristike se manifestuju (ili ne) tokom faze snimanja. Ako je glas na DST filmu nečujan ili pripovjedač ne zvuči iskreno, priča u suštini gubi smisao.

Snimanje slika (digitalizacija, fotografisanje)

Faza snimanja uključuje digitalizaciju fotografija ako je potrebno (crteži, figure i sl.), a po potrebi i snimanje novih fotografija. Dio slika koje se koriste za proces digitalnog pripovijedanja mogu biti otisci na papiru; oni moraju biti skenirani za digitalnu/kompjutersku upotrebu. Osim toga, za pripovijedanje se mogu koristiti i fotografije napravljene digitalnim fotoaparatom ili preuzete s interneta ili društvenih mreža. Kada ih koristite, potrebno je uzeti u obzir dva važna aspekta: veličinu i rezoluciju slike i pitanje autorskih prava. Trebali bismo izbjegavati slike koje je napravila treća strana – ne mi sami ili neko koga poznamo – koliko

god je to moguće. Ako naša priča zahtijeva da svoj kratki film dopunimo fotografijama preuzetim s interneta, moramo se pobrinuti da su slobodne za korištenje (cc-creative commons, bez autorskih prava) i da na njima nema prepoznatljivih ljudi. Ako želimo da koristimo fotografije sa sajtova društvenih mreža, trebalo bi da koristimo samo one koje su povezane sa nama ili ljudima koje poznajemo, ali prije nego što ih javno podijelimo, treba da zatražimo dozvolu od dotičnih osoba. U slučaju slika preuzetih sa interneta ili fotografija koje smo mi snimili ili skenirali moramo biti sigurni da su visoke rezolucije (najmanje 1280x720 piksela, 300 dpi; JPEG ili TIFF format). Za ilustraciju dvominutnog kratkog filma preporučuje se korištenje 15-25 fotografija – ako koristimo manje, tempo naše priče će postati prespor, ako koristimo više bit će prebrzo i pre nagljeno. Stoga je važno odabrati pravu količinu.

Video klipovi, muzika

Postoje načini digitalnog pripovijedanja gdje je moguće koristiti video klipove, muziku i druge efekte za proizvodnju filma. Ovaj priručnik ne preporučuje nijedan od ovih elemenata (naravno, ni njih ne isključuje). Njihova upotreba je opravdana samo u slučajevima kada je dotični element usko povezan s pričom i pojačava njenu poruku ili razumijevanje. U procesu montaže sva tri elementa moramo pažljivo obraditi kako ne bi skrenuli pažnju gledatelja sa priče. Jačina muzike i efekti ne bi trebalo da ubiju glas pripovjedača i ne bi trebalo da ometaju razumljivost i opšti efekat filma. Loše odabran ili pogrešno postavljen (pomiješan zvukom) efekat ili film slabi snagu filma, može pokvariti dramaturški vrhunac, a u ekstremnim slučajevima čak i diskreditirati poruku.

Kad god koristimo vanjski materijal – video klipove, muziku, specijalne efekte – trebamo uzeti u obzir i autorska prava. Svaka muzika, efekat ili video klip koji nismo napravili mi, ne pripada javnom domenu i nije Creative Commons (bez autorskih prava), vezan je za autorska prava i/ili dozvolu. Na tvorcu filma je da to razjasni i da pribavi potrebne dozvole ili plati eventualne naknade za autorska prava. Ako neko želi da koristi fotografije koje nisu napravili, preporučujemo izvore koji se mogu besplatno preuzeti i bez autorskih prava.

Preporučujemo upotrebu muzike u DST filmu samo u izuzetnim slučajevima kada je ona sastavni dio priče (npr. pripovjedač priča o pjesmi ili muzičkom komadu koje pjevaju ili sviraju sami ili član porodice). S druge strane, trebalo bi da koristimo samo muziku koju puštamo sami ili osobe koje su dale dozvolu da je koristimo.

Korak 5 – Uređivanje

Da biste napravili digitalne priče, potrebno je izvršiti nekoliko koraka uređivanja:

- snimljeni zvuk mora biti razmaknut, a greške, stope uklonjene, nakon čega je preslušavanje završeno, dajući okosnicu priče
- slike se moraju urediti, ako je potrebno (npr. izrezati na veličinu, postaviti omjer kontrasta, itd.)
- uređeni i očišćeni glas, fotografije prilagođene njemu i početni naslov zajedno čine uređenu digitalnu priču.

Film može snimiti trener na temelju storyboarda, uz saradnju pripovjedača, ali nakon učenja osnovnih vještina procesa montaže bilo koji od učesnika će moći napraviti vlastite digitalne priče.

Zbog toga što na tržištu postoji dosta softverskih aplikacija za uređivanje i njihove verzije se često ažuriraju ili mijenjaju, kao i zbog toga što se različiti programi moraju koristiti za PC i MAC računare, ovaj priručnik ne želi pružiti posebnu tehničku pomoć. Postoje lako dostupne besplatne softverske aplikacije za uređivanje zvuka i videa, koje, međutim, nisu uvijek kompatibilne jedna s drugom, ili uređivanje glasa i razmaka slika zahtijevaju odvojene procese. Postoje i sistemi za uređivanje dostupni on-line, koji međutim zahtijevaju širokopoljasni pristup internetu tokom cijelog radnog procesa. Možemo koristiti i složene softverske programe za montažu instalirane na računaru, koji – iako su prilično komplikovani – obično nude zgodno rješenje za snimanje kratkih filmova. Upotreba softvera zavisi od tehničkog iskustva učesnika ili mjesta obuke. (Ako postoji dovoljno kompjutera, mjesto za obuku može obezbijediti potrebne tehničke kapacitete.) Shodno tome, tehnička sredstva i pristupi montaže i produkcije filmova zavise od softvera koji se koristi, kao i od trenera i pripovjedača. Ovdje ćemo dati samo nekoliko općih savjeta i neke smjernice. U odabiru

pravog softvera, parametri i linkovi uključeni u prilog mogu biti korisni. Trener mora biti upoznat sa datim softverom. Na početku radionice potrebno je provjeriti tehnički status svih računara koji će se koristiti u montaži i testirati softver na njima. Tehničke pripreme ne bi trebalo da oduzimaju vrijeme od uređivanja.

Učesnicima se na početku tehničke obuke treba predstaviti cjelokupni proces montaže i objasniti im korak po korak kako da proizvedu vlastite kratke filmove uz dati softver.

Tokom demonstracije učesnici moraju obratiti pažnju na trenera; u ovom trenutku ne bi trebalo da počnu da pokušavaju ono što su vidjeli na sopstvenim računarima.

Moramo dati dovoljno vremena učesnicima da otkriju softver i naprave svoj film vlastitim tempom.

Ako postoji potreba, trebamo pomoći učesnicima. Možemo im dati kinematografske savjete ili im pomoći u tehničkom finom podešavanju. Trebamo im skrenuti pažnju na moguće tehničke nedostatke i pomoći im da ih otklone.

Film mora imati naslov koji se pojavljuje na početku filma. Neobavezno je da li se ime kreatora pojavljuje u uvodnom naslovu.

Važno je da slike imaju odgovarajuću rezoluciju. Loš kvalitet, slike niske definicije uništavaju opći efekat.

Trebali bismo izbjegavati korištenje previše vizualnih efekata. Digitalni efekti (blago pomicanje fotografija, prijelazi između fotografija, isticanje određenih detalja, itd.) mogu pomoći da priča bude više nalik na film, ali bismo ih trebali koristiti samo ako dramaturgija to opravdava. Trener može dati savjete o korištenju digitalnih efekata, ali to je u osnovi stvar ukusa.

Ako zapnemo, ili u svakom slučaju prije finalizacije filma, trebali bismo ga pokazati nekom drugom, po mogućnosti trenerima.

Kada se film producira, vrijedi ga sačuvati u dovoljno dobrom kvalitetu, pazeći da datoteka nije prevelika (preporučuju se sljedeći formati: mov, mp4, mpeg, avi), za buduću upotrebu, uključujući i postavljanje na internet.

Lako je potcijeniti vrijeme potrebno za uređivanje. Iako je u osnovi riječ o jednom tehničkom procesu, kreativnost igra ključnu ulogu u konačnom rezultatu, odnosno kvalitetnoj digitalnoj priči. Montaža je, međutim, nagrađujući i ugodan proces, kada naš kratki film počinje da se oblikuje iz različitih elemenata, ili kada dobije novi zamah i novo značenje zahvaljujući malo promjeni. Mala prilagodba u uređivanju može imati ogroman utjecaj na ishod. Kada je proces montaže završen i naš film je spreman, softver za montažu "spaja" elemente zajedno prema zadatim parametrima, stvarajući tako video fajl (mov, mp4, mpeg, avi, itd.), koji se može predstaviti ili podijeliti s javnošću u bilo kojem trenutku.

Korak 6 – Dijeljenje (provjera)

Digitalne priče su napravljene da se dijele s drugima, ali ponekad se može proizvesti film čiji kreator na kraju ne želi podijeliti sa širom javnosti, već samo s kolegama učesnicima radionice. Ali sa njima, svakako.

Kao zaključak procesa učesnici radionice pokazuju jedni drugima gotove filmove. Projekcija je kruna radnog procesa koji traje 20-22 sata. Svečana je to prilika kada pripovjedač izlazi iz zatvorenog svijeta stvaranja i staje ispred ostalih. Ovo može biti praćeno tremom i anksioznošću.

Trener mora nastojati da projekcija bude događaj dostojan svog značaja. Prostoriju treba urediti tako da svi mogu vidjeti ekran i po potrebi zatamniti. Trebali bismo koristiti kvalitetnu video i audio opremu. Trener bi trebao predstaviti svaki film s nekoliko ličnih riječi, kako bi otklonio nelagodu pripovjedača i osigurao da rad dobije odgovarajuću pažnju. U ovoj fazi trener bi se trebao suzdržati od bilo kakvih kritičnih primjedbi (a ne bi trebao dati priliku da to učine ni učesnici).

Svi učesnici bi trebali biti prisutni na projekciji. Druge osobe (porodica, prijatelji, itd.) mogu biti pozvane na projekciju samo ako su svi učesnici pristali na to.

Korak 7 – Debriefing

Završetak radionice digitalnog pripovijedanja je kratka grupna diskusija kada svaki učesnik daje povratne informacije grupi i trenerima o cijelom procesu. Ovo je vrijeme za razmjenu ličnih iskustava, a ne toliko za razgovor o gotovim filmovima; a kritikovati ih apsolutno ne dolazi u obzir.

U završnom krugu svaki učesnik treba da kaže nešto, uključujući trenere i pomoćne trenere. Kako bi se učesnici potaknuli da govore, od njih se može tražiti da ispričaju o jednom pozitivnom i jednom negativnom iskustvu na koje su naišli tokom treninga.

Tokom debriefinga, budućnost filmova treba da bude jasna. Gotov film je intelektualno vlasništvo autora i ubuduće se može koristiti samo uz njegovu/njenu - po mogućnosti pismenu - dozvolu. Filmski stvaralac je taj koji odlučuje o publici kojoj će film biti dostupan. To može varirati od potpunog odbijanja preko djelomičnog odobrenja (kada je film dostupan ograničenoj publici, na primjer, u obrazovne svrhe), do dozvole za najširu moguću publiku (potpuna dostupnost svima putem interneta). Trebali bismo osigurati filmskim stvaraocima da u bilo kojem trenutku mogu promijeniti ili opozvati svoju pismenu dozvolu. To znači da kasnije mogu dati dozvolu za objavljivanje svog filma na internetu ili mogu zatražiti njegovo uklanjanje iz javnog domena širom svijeta (npr. sa web stranice kojom upravljamo mi).

3. Digitalno pripovijedanje i njegovi efekti

Efekti digitalnog pripovijedanja na sudionike procesa nisu nezavisni od sastava grupe s kojom radimo te cilja i okvira radionice. U ovom poglavlju prvenstveno ćemo sumirati efekte koji pogađaju učesnike „tradicionalnih“ radionica sličnih osnovnoj formi, koji svoje pojedinačne kratke filmove snimaju na osnovu ličnih priča.

To proizlazi iz prirode da stvaranje digitalnih priča zahtijeva poseban vremenski okvir. Naravno, možemo posvetiti relativno više vremena i energije stvaranju dobro osmišljene i pažljivo organizirane priče čak i ako je predstavljena usmeno ili objavljena u pisanom obliku. Ali da bi se ispričala digitalna priča, potrebne su lične fotografije, što zahtijeva više pripreme i određeno istraživanje. Tako i prije početka radionice, istražujući priču vrijednu pričanja i gledajući stare fotografije, polaznici počinju doživljavati one emocionalne procese koji će sazrijevati tokom i nakon radionice.

Izgradnja zajednice

Samoizražavanje i izgradnja zajednice neodvojivi su u metodi digitalnog pripovijedanja – na tu činjenicu ukazuje čak i naslov knjige Joea Lamberta, jednog od osnivača žanra (Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community). Originalnu publiku ovih filmova, zasnovanih na autobiografskim narativima, čini zajednica njihovih tvoraca. Ovi filmovi su uglavnom napravljeni za javno (offline) gledanje/projekciju i diskusiju (Gács). Pripovjedači sudjeluju u zajedničkom procesu zasnovanom na povjerenju koji je pun emocija, (početnih) strepnji, prepreka koje treba savladati i osjećaja postignuća kad su oni pobijeđeni. Ponekad je frustrirajuće, ponekad ležerno, smiješno ili zabavno, ali gotovo uvijek je uspješno: na kraju se stvara lični kratki film koji je spreman za prikazivanje. Emocionalni efekti doživljeni zajedno i međusobno povjerenje rezultiraju kolektivnim iskustvom koje ima posebnu snagu grupne kohezije. Radionice za već postojeće grupe (radni timovi, školski razredi, lokalne

zajednice, itd.) mogu se organizirati uglavnom imajući na umu kapacitete za izgradnju zajednice ove metode.

Poboljšanje slike o sebi

Svaka istinita priča ispričana u prvom licu jednine istovremeno je i izraz jednog aspekta identiteta. DST kratki filmovi su autobiografske priče ispričane i podijeljene s drugima putem digitalne tehnologije. Kroz kratki film stupamo pred užu ili širu zajednicu sa pričom za koju u najmanju ruku možemo reći da je to jedna priča koju smo smatrali vrijednom ispričati među našim bezbrojnim ličnim pričama. Koliko je ova priča "duboka", odnosno u kojoj mjeri otkriva naš unutrašnji, lični svijet, drugo je pitanje, a odgovori mogu varirati od pojedinca do pojedinca. Ali uvijek će odražavati neki aspekt našeg identiteta ili barem naš odnos prema njemu (u datom trenutku).

Naši digitalni kratki filmovi su stoga priče o identitetu. Kada odaberemo priču koju želimo ispričati, prisiljeni smo da razmislimo o svom životu i da u njoj identificiramo najzanimljivije, najvažnije ili čak odlučujuće događaje, koje ćemo ubaciti u svoju sliku o sebi kao zatvorenu, koherentnu cjelinu u procesu formiranja priče, a koje ćemo na kraju stajati pred zajednicom kroz dijeljenje. Stoga je digitalno pripovijedanje odlična prilika da svjesno razmišljamo o sebi i da „autentifikujemo“ rezultat procesa i od strane zajednice.

Prevazilaženje traumatskog iskustva

Treba naglasiti da metoda digitalnog pripovijedanja nije terapijska tehnika, ali u nekim slučajevima može imati terapijske učinke. Jedan takav slučaj može biti kada lično iskustvo ima traumatizirajući efekat.

Osnovni cilj prevladavanja traumatskog iskustva je sticanje kontrole nad traumatskim sjećanjima. Terapeutski učinak digitalnog pripovijedanja leži u činjenici da može pomoći sudionicima da procesuiraju i oporave se od traumatskog iskustva koje je do sada bilo skriveno, neispričano ili pohranjeno u „mjhuru traume“. Kao što smo vidjeli, sa emotivne tačke gledišta, snimanje filma počinje prije samog početka radionice, tokom pripreme faze. Prilikom snimanja svog filma, pripovjedač identificira i artikulira bolna sjećanja koja stvaraju anksioznost, u skladu sa strogim pravilima digitalnog pripovijedanja, te ih izgovara pred grupom. Konstruirajući priču iz traumatskog životnog događaja, pripovjedač također olakšava suočavanje s njim i pronalazi joj mjesto u svom životu. Izgovarajući to naglas, on ili ona preuzima kontrolu nad sjećanjem koje je isplivalo na površinu i čini ga dijelom svog identiteta. Ako sadržaj koji je ranije bio skriven od drugih ili je bio tajan, ili koji je izazivao anksioznost, postane sastavni dio ličnosti, gubi traumatizirajuće djelovanje.

Dolazi iz žanra digitalnog pripovijedanja da ponekad trauma može isplivati na površinu kod određenih učesnika tokom radionice, što se može obraditi samo uz pomoć obučenog terapeuta. Trener mora prepoznati da li je to slučaj i privatno predložiti da učesnik potraži

pomoć izvana. Trener ne može prakticirati terapiju, ali proces digitalnog pripovijedanja može imati terapijski učinak na sudionike, što trener može potaknuti potrebnom empatijom i pažnjom.

4. Izdvojeni slučajevi

Ovaj priručnik nudi poseban pristup fleksibilnoj i višenamjenskoj metodi digitalnog pripovijedanja. Model radionice digitalnog pripovijedanja predstavljen u Poglavlju 2 možda će se morati modificirati u skladu s okolnostima. Takvi faktori uticaja mogu biti, između ostalog, količina raspoloživog vremena, ciljna grupa i tema filmova.

Trener i organizator radionice moraju već u organizacionoj fazi utvrditi da li je forma i okvir predstavljen u ovom priručniku odgovarajući za date okolnosti, odnosno da li će se morati izvršiti modifikacije u toku obuke. Ali neočekivane situacije se mogu pojaviti i tokom treninga, stoga će treneri morati biti fleksibilni i improvizirati ako je potrebno u bilo kojem trenutku tokom procesa.

U ovom poglavlju bavit ćemo se sa nekoliko takvih neobičnih ili neočekivanih situacija i okolnosti.

Osnaživanje

Izvorni ciljevi žanra uključuju osnaživanje pojedinaca na rubu društva kroz demokratizaciju upotrebe digitalne tehnologije. Metoda ima za cilj da ponudi alat onima koji ga nemaju kako bi mogli govoriti o svojim životima, o sebi, o svom identitetu. Pioniri metode su od samog početka imali ambiciju da pruže tehničku pomoć marginalizovanim grupama kako bi se mogle izraziti i da im daju alat koji bi im na kraju mogao pomoći da se reintegrišu u društvo.

U svojoj studiji o mogućim terapijskim upotrebama digitalnog pripovijedanja, Dénes Szemán stavlja metodu digitalnog pripovijedanja u tačku ukrštanja umjetničkih terapija i metoda osnaživanja zasnovanih na tehnologiji u radu sa žrtvama serijskog zlostavljanja i agresije. Autor smatra da je digitalno pripovijedanje sposobno pomoći ljudima da kreiraju priče iz svojih narativa i podijele ih s drugima, istovremeno promovirajući iskustvo rastućeg (samo)suosjećanja, poboljšanje samorefleksije, osjećaj prihvaćenosti kroz dijeljenje i iskustvo tehničkog učenja kao osnaživanje. Szemán tvrdi da digitalno pripovijedanje može pomoći u liječenju žrtava traume u trećoj fazi prevladavanja traume, odnosno u pomaganju njihovoj reintegraciji u društvo i stavljanju njihovih priča u veću perspektivu. Smatra da se metoda može uspješno koristiti u psihoterapiji nakon prilagođavanja originalne metodologije, u okviru dugotrajnog procesa.

Problemi komunikacije i/ili samoizražavanja

U određenim slučajevima ne možemo očekivati od pripovjedača da napišu ili stave ono što žele da kažu u sažetom obliku. To može biti zbog jezičkih poteškoća, ali i poremećaja u komunikaciji ili pisanju. Ako je to slučaj, možemo raditi s pripovjedačem pojedinačno, zaobilazeći krug pripovijedanja, koristeći tehniku vođenog intervjua. Možemo započeti besplatan razgovor o ličnom predmetu ili fotografiji. Proučavanje lične fotografije je jednostavan način da započnete pripovijedanje. Tokom intervjua može se pojaviti poseban trenutak iz života pripovjedača, koji vrijedi dalje pratiti. Cijeli razgovor bi trebao biti snimljen – naravno uz prethodnu dozvolu pripovjedača –, uz pomoć diktafona u odgovarajućim okolnostima. Trener je taj koji će nakon intervjua urediti priču iz snimljenog materijala, koji je sam po sebi potpun i odražava ličnost pripovjedača. Gotova priča će se zatim pokazati pripovjedaču, čije lične fotografije trener koristi da dovrši i ilustruje digitalnu priču.

Nakon prvog intervjua može biti praktično pokušati se fokusirati samo na odabranu priču i namjerno pitati o njoj tokom sljedećeg razgovora. To bi, naravno, trebalo i zabilježiti. (Moguće je da je drugi put pripovjedač manje oduševljen svojom pričom; u tom slučaju još uvijek možemo koristiti snimljeni materijal prvog intervjua.)

Digitalno pripovijedanje u grupi

Postoje specifične situacije (npr. zato što su sudionici premladi) kada se priče ne mogu – ili bi bilo vrlo teško – proizvesti kao rezultat individualnog rada. Možemo organizirati radionicu gdje se više pažnje daje grupnoj koheziji nego artikulaciji individualnih, ličnih priča. Možemo raditi grupni rad sa radnim timovima u svrhu team buildinga, gdje je cilj zajedničko rješavanje problema, ili na treninzima namijenjenim većim grupama djece ili odjeljenjima.

Ukoliko planiramo da radimo sa djecom tokom treninga, moramo uzeti u obzir stepen dubine, koncentracije i individualnog rada koji dozvoljava data starosna grupa. U slučaju mlađe djece (6-12 godina) vrijedno je razmišljati u smislu grupnog rada, zajedničkog razvoja priče i izgradnje priče. Rad u dječijoj grupi može nadgledati nastavnik razreda kao i vanjski trener. Ako se radi o treneru, učitelj može biti potreban da sarađuje i pomaže treneru, jačajući povjerenje u djecu i rješavanje eventualnih poteškoća. Ali stimulatивно je imati autsajdera i neutralnog trenera za interakciju sa čvrsto povezanom grupom.

Ukoliko se odlučimo za grupni rad, možemo unaprijed odrediti uloge, uzimajući u obzir vještine i karakteristike učesnika. Jedna osoba može biti scenarista, druga pripovjedač, treća snimatelj (osoba koja snima fotografije), a četvrta režiser filma koji treba snimiti, itd. Priča može biti fiktivna, izmišljena od strane učesnika – ionako će vrlo često svoja stvarna iskustva umiješati u priču. Ako pripovijedamo kao grupa, vizualni svijet kratkih filmova ne može se graditi na ličnim fotografijama, stoga se moraju proizvesti – također kao rezultat kolektivnog procesa. Dio kolektivnog rada je kreiranje kreativnog storyboarda, a na osnovu toga i fotografisanje. To mogu biti fotografije snimljene na licu mjesta – mogu se čak i postaviti na scenu –, crteži, kolaži ili fotografirane scene napravljene od unaprijed pripremljenih

materijala (tijesto, kockice za gradnju, Lego, Duplo, figure, štapići, itd.), ili bilo koja kombinacija ovoga. Ali ne mogu se proizvesti samo izmišljene priče tokom grupnog rada. Grupa se može fokusirati na pripovijedanje o kolektivnom iskustvu (zajedničko kampovanje ili putovanje, realizacija zajedničkog projekta, itd.) ili na artikulaciju problema. Osim izvornih prednosti digitalnog pripovijedanja (poboljšanje jezičke i komunikacijske kompetencije, informatičkih vještina, empatije), stvaranje kolektivne priče može pomoći u razvoju interpersonalnih vještina i vještina saradnje unutar grupe.

Digitalno pripovijedanje u parovima ili u grupama

Možemo napraviti i digitalne priče u parovima; u ovom slučaju ćemo moći raditi na dublji način. Možemo koristiti metodu rada u paru sa srednjoškolcima (12-18 godina), kada na primjer DST film sumira rezultate nastavnog ili vannastavnog istraživanja, namijenjenog u obrazovne svrhe.

Parovi mogu biti sastavljeni od učenika različitog uzrasta; ovaj metod – kada starije dijete radi sa mlađim, ili čak baka i deda sa unukom – može biti veoma efikasna i poučna za obje strane. Pričanje i prizivanje priča zasnovanih na starim fotografijama može približiti prošlost mlađim generacijama, koje onda mogu pomoći u adaptaciji priče na filmu i ostaviti trag, primjenjujući svoje tehničke vještine. S jedne strane, može zbližiti dvije generacije, s druge može učiniti porodičnu ili lokalnu priču lakšom za razumijevanje ili životnijom i ličnom.

Digitalno pripovijedanje pojedinca

Može se dogoditi da zbog osjetljivosti pojedinih tema ili jezičkih ili intelektualnih nedostataka ne možemo održati krug pripovijedanja na uobičajen način. U takvim slučajevima - slično onome što je rečeno u odjeljku "Problemi s komunikacijom i/ili samoizražavanjem" - priča se mora istražiti pojedinačno sa učesnikom. Neophodna je bliža saradnja od uobičajenog pristupa trenera i učesniku se mora pomoći da izgradi svoju priču i da je pretoči u riječi. Vrijedi razgovarati sa osobom u vezi sa predmetom ili fotografijom koja je njoj/joj važna, otkrivajući tako priču i pozadinu pripovjedača, a zatim priču složiti u riječi.

Općenito je preporučljivo osigurati obuku digitalnog pripovijedanja na maternjem jeziku učesnika, jer su ljudi očito najsigurniji u svom jeziku, na kojem se mogu izraziti na najadekvatniji i najautentičniji način. Međutim, postoje situacije u kojima priča mora biti napisana i ispričana na jeziku koji nije maternji (npr. u slučaju filmova koje su snimile izbjeglice). I ovdje je neophodna individualna pomoć u pretočenju priče u riječi na autentičan, ali ipak prilično jednostavan način. Ne treba koristiti izraze koji su nepoznati pripovjedačima ili ih je teško izgovoriti, već treba pokušati prilagoditi priču njihovom rječniku. Filmovi napravljeni na ovaj način možda će morati biti titlovani radi bolje razumljivosti.

Crteži, slike

Crteži se mogu koristiti umjesto ličnih fotografija u kreativnom procesu ne samo s djecom već i sa odraslima. Postoje situacije kada dramaturgija priče zahtijeva da svoju priču ilustrujemo. U drugim slučajevima crteži mogu olakšati izražavanje određenih društvenih problema, delikatnih situacija ili konflikata uz očuvanje anonimnosti pripovjedača, a da se ipak napravi iskren i autentičan film. Ova metoda se može koristiti - između ostalog - sa osobama koje su bile zlostavljane ili sa žrtvama zločina, kao i za razotkrivanje incidenata kršenja ljudskih prava.

Može se dogoditi i da nam je na raspolaganju samo jedan crtež, slika ili fotografija za snimanje našeg filma, ili – u vrlo rijetkim slučajevima – ako želimo sačuvati autentičnost priče nije preporučljivo koristiti više od jedne ilustrativne slike. Tada trener može koristiti svoje kinematografsko i tehničko znanje (npr. isticanje određenih detalja, primjena digitalnih efekata, itd.) kako bi se ta pojedinačna slika učinila "živom" i sposobnom prenijeti poruku filma na ugodan način za gledaoce.

ANEKS 1

Digitalno pripovijedanje – primjer skripte








Najbolje božićno drvce ikada

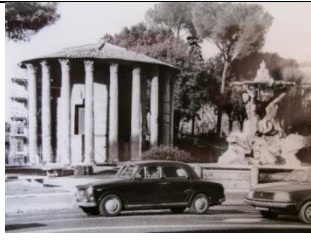






Ova fotografija prikazuje vrlo skromnu granu bora, ali ona je bila moja najbolja božićna jelka ikad. U 1985. moj otac je dobio stipendiju da ode u Rim na devet mjeseci. Mogao je da me povede sa sobom na pet nedelja, što je tada bilo zaista posebno. Imao sam deset godina i mogao sam da napustim komunističku Mađarsku na tako dugo, a to je bila i moja prva posjeta zapadnoj zemlji.

Moj otac je bio odličan vodič koji je obilazio cijeli Rim, stopirao do Firence i Pize i organizovao naš najbolji Božić. U predvečerje me je zamolio da u prodavnici igračaka izaberem jednu stvar koju bih volio za poklon, pa mi je kupio voki-toki. Iznenadio me je i ogromnom konzervom ananasa u sirupu koji mi je bio svojevrsni favorit. Na Badnje večerje, kada je na ulica bila nešto manje gužve, našli smo granu bora na uglu Campo dei Fiori i ponijeli smo je kući kao drvo. Za dekoraciju smo okačili autobuske karte i čepove od flaša, a ja sam stavio fotografiju pored drveta svoje polusestre koja je ostala u Budimpešti sa svojom majkom.

Baka i deda su mi poštom poslali polovnu kameru, odličnu, ali zaista tešku sovjetskog modela po imenu Zenith, i ja sam počeo da snimam svoje prve fotografije. Jedna od prvih probnih slika bila je našeg najboljeg božićnog drvca ikada.

Digitalno pripovijedanje – Storyboard primjer

N°	Slika	Tekst
1	Naslov: Najbolje Božićno drvce ikada uradio David Bán	
2		Pripovijedač: Ova fotografija prikazuje vrlo skromnu granu bora, ali ona je bila moja najbolja božićna jelka ikad.
3		Pripovijedač: U 1985. moj otac je dobio stipendiju da ode u Rim na devet mjeseci.
4		Pripovijedač: Mogao je da me povede sa sobom na pet nedelja, što je tada bilo zaista posebno.
5		Pripovijedač: Imao sam deset godina i mogao sam da napustim komunističku Mađarsku na tako dugo, a to je bila i moja prva posjeta zapadnoj zemlji.
6		Pripovijedač: Moj otac je bio odličan vodič koji je obilazio cijeli Rim,
7		Pripovijedač: stopirao do Firence i Pize i organizovao naš najbolji Božić.
8		Pripovijedač: U predvečerje me je zamolio da u prodavnici igračkaka izaberem jednu stvar koju bih volio za poklon, pa mi je kupio voki-toki.

9			<p>Pripovijedač:</p> <p>Iznenadio me je i ogromnom konzervom ananasa u sirupu koji mi je bio svojevrsni favorit.</p>
10			<p>Pripovijedač:</p> <p>Na Badnje večer, kada je na ulici bila nešto manje gužve, našli smo granu bora na uglu Campo dei Fiori</p>
11			<p>Pripovijedač:</p> <p>i ponijeli smo je kući kao drvo. Za dekoraciju smo okačili autobuske karte i čepove od flaša,</p>
12			<p>Pripovijedač:</p> <p>a ja sam stavio fotografiju pored drveta svoje polusestre koja je ostala u Budimpešti sa svojom majkom.</p>
13			<p>Pripovijedač:</p> <p>Baka i deda su mi poštom poslali polovnu kameru, odličnu, ali zaista tešku sovjetskog modela po imenu Zenith,</p>
14			<p>Pripovijedač:</p> <p>i ja sam počeo da snimam svoje prve fotografije.</p>
15			<p>Pripovijedač:</p> <p>Jedna od prvih probnih slika bila je našeg najboljeg božićnog drvca ikada.</p>

Riječi: 227
Slike: 15 (2 ponavljanja)
Muzika: nema

© StoryCenter.hu, 2013

ANEKS 2

Shema rada za radionicu od 24 sata

Sesija	Vrijeme	Teme	Rezultati	Resursi	Dodatno
Briefing	3 h	Uvod i kućni red, Zdravlje i sigurnost Pokažite relevantne primjere DP Proces DP i raspored očekivanja Pravni/autorski aspekti Predstavite proces odjave Napredno upozorenje o budućim potrebama	Prvi rad na priči	Projektor Kompjuter/ laptop Ozvučenje Priče na USB sticku/ hard drive-u Leci	
Krug priče	3 h	Probijanje leda i igrice	Prvi draft skripte	Olovke i papiri Fotografije Opciono: table, šibice, Čaša vode, predmeti u vreći	
Finaliziranje skripti	1-3 h	Radionica. Draftiranje i povratne informacije za učesnike Storyboarding	Finalna verzija skripte Storyboard	Laptopi sa WP softverom Printer i papiri	Vremenski okvir varira od broja učesnika.
Snimanje zvuka	1-3 h			Priručnik za snimanje zvuka	Vremenski okvir ovisi o

			Wav ili mp3 file. Editovanje u programima Vegas, Audacity or Garage Band	Laptop sa softverom za editovanje zvuka Prenosivi uređaj za snimanje zvuka Slušalice Skripte	broju učesnika.
Editovanje 1	3 h	Izgled foldera i upravljanje fajlovima Restrukturiranje veličine slika Importovanje slika i zvuka	Razvijanje vještina u editingu	Laptop sa audio i video editing softverom (i Photoshop) ili iLife suite ili iMovie (Mac)	
Editovanje 2	3 h	Produciranje prvog cut-a Dodavanje titlova i dodatnog audio snimka	Razvijanje tehnike u editingu	Laptop sa audio i video editing softverom	
Finalno editovanje i eksport	3 h	Produciranje finalnog cut-a . Eksportovanje na a .mov or .avi / .mp4	Završen film spreman za mastering	Laptop sa audio i video editing softverom	
Predstavljanje	1 h		Dijeljenje priča i iskustava u grupi	Projektor kompjuter/ laptop zvuk Priče na USB stick-u/ hard	

				drive-u	
Debriefing	2 h	<p>Potpisivanje priča</p> <p>Diskusija: šta je prošlo dobro/ manje dobro?</p> <p>Evaluacija</p>	<p>Povratne informacije</p> <p>Budući koraci</p>	Upitnici za evaluaciju	

ANEKS 4

Saglasnost

Ime

Prezime

Kontakt e-mail ili telefon

Razumijem da je namjera [naziv projekta/institucije] da digitalne priče učini dostupnim kao obrazovni resurs i resurs za učenje kao dio međunarodnog pokreta za poboljšanjem kvaliteta i atraktivnosti obrazovanja za cjeloživotno učenje za odrasle, ali da projektni tim ne može imati kontrolu ili odgovornost za to kako se na kraju koriste. Pristajem na korištenje moje priče kao dijela projekta.

Ja dajem saglasnost za gore navedeni program obuke i saglasnost za fotografisanje/snimanje i objavljivanje slika mog učešća u projektu/instituciji. Dobio sam sve odgovarajuće dozvole za materijale korištene u priči.

Jadajem saglasnost da se moja priča objavi na web stranici: [web stranica].

Potpis: Datum:



**Co-funded by
the European Union**