



[Digitális történetmesélés a gyakorlatban]

Képzési útmutató digitális történetmesélés műhelyek számára



[Digitális történetmesélés a gyakorlatban]

Szerzők: Bán Dávid és Nagy Balázs (Anthropolis Egyesület)

Fordította: Németh Orsolya

Szerkesztő: Ungár Nóra

Közreműködők: Jason Ward és Andrea Bullivant (LWC), Paolo Bursa és Federica Cadeddu (Diciannove)



Ez a képzési anyag az Európai Bizottság által támogatott „i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities” projekt keretében készült.



Ez a Mű a Creative Commons Nevezd meg! - Ne add el! - Ne változtasd! 4.0 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően felhasználható.

Ez azt jelenti, hogy a teljes szöveg és a képek, valamint azok részletei szabadon másolható, terjeszthető és megjelentethető, azonban hivatkozni kell a szerzőkre: Bán Dávidra, Nagy Balázusra és az „i-DIGital Stories – Stories Educational Learning Facilities” projektre. Ha módosított formában szeretnéd az anyagot terjeszteni, előbb kérj rá engedélyt és az így elkészült munkát csak ugyanilyen vagy hasonló licenz alatt, kereskedelmi céllal nem terjesztheted.



A projektet az Európai Bizottság támogatta.

Ez a kiadvány csak a szerzők véleményét tükrözi, a Bizottságot nem terheli felelősség a benne foglalt információk felhasználásának következményeivel kapcsolatban.

| | | | | |
|---|-------------|--|-------|--------------|
| 1 | Storyteller | This photo shows a very modest pine tree, but that one was my favorite ever. | Image | by David Ban |
| 2 | Storyteller | In my opinion, my father is the best person to go to when I need help. | | |
| 3 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |
| 4 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |
| 5 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |
| 6 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |
| 7 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |
| 8 | Storyteller | My father was such a great guide around all these... | | |

Digital Storytelling Storyboard (SAMPLE)

0000 6658472388
0020 8047002015
+36 3401508830
+36 3401508830
+36 3401508830

DIGITAL STORYTELLING WORKSHOP



Digital Storytelling Workshop, Budapest, 2017

| Name | Organization | Signature |
|--------------------|-------------------------------|---------------------------|
| Paco Buita | Documenet Societa Cooperativa | <i>Paco Buita</i> |
| Anna Porte | Documenet Societa Cooperativa | <i>Anna Porte</i> |
| Cristina Poddis | Documenet Societa Cooperativa | <i>Cristina Poddis</i> |
| Margarita Matos | Documenet Societa Cooperativa | <i>Margarita Matos</i> |
| Kristof Copala | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Kristof Copala</i> |
| Lukas Klapa | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Lukas Klapa</i> |
| Jason Ward | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Jason Ward</i> |
| Atene Galdas | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Atene Galdas</i> |
| Stefania Michery | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Stefania Michery</i> |
| Silva Betevon | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Silva Betevon</i> |
| Graciela Benaguidi | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Graciela Benaguidi</i> |
| Sansara Raffalli | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Sansara Raffalli</i> |
| Jugenia Kolia | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Jugenia Kolia</i> |
| Karmelina Darzenta | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Karmelina Darzenta</i> |
| Christine Lovatozi | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Christine Lovatozi</i> |
| Baltes Nagy | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Baltes Nagy</i> |
| David Ban | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>David Ban</i> |
| Nora Ungar | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Nora Ungar</i> |
| Viktoria Szabodgy | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Viktoria Szabodgy</i> |
| Carou Sogren | Darmar Computers sp. e.o.o. | <i>Carou Sogren</i> |



anthropollis



History
 was in the green trees
 a history (good looking)
 cast stories to capture the
 50-60' power of Digital innovation
 70-80' Historical Experience
 90-00' Don't know how to use computers
 within the spirit of digital. From 1990's
 First 2007 innovation

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 1. | „Hétmilliárd digitális történet” | 6 |
| 2. | Történetmesélés és kultúra | 10 |
| 3. | Honnan ered a digitális történetmesélés? | 14 |
| | 3.1 Amerikai kezdetek | |
| | 3.2 Digitális történetmesélés Európában | |
| 4. | Alkalmazási területek | 21 |
| | 4.1 Digitális történetmesélés az oktatásban | |
| | 4.2 Digitális történetmesélés a múzeumban | |
| | 4.3 Digitális történetmesélés a médiában | |
| 5. | Speciális területek | 26 |
| | 5.1 D. T. a trauma feldolgozásban és terápiás kontextusban | |
| | 5.2 D. T. az oktatói közösségekben | |
| | 5.3 D. T. a közösségépítésben | |
| | 5.4 D. T. a munka és az empowerment világában | |
| | 5.5 Önkép fejlesztése kommunikációs és önkifejezési nehézségek esetén | |
| 6. | Digitális történetmesélés a gyakorlatban | 36 |
| | 6.1 A tréner szerepe | |
| | 6.2 A résztvevők | |
| | 6.3 A digitális történetmesélés képzés keretei | |
| | 6.4 Digitális történetmesélés műhelymunka lépésről lépésre | |
| | 1. Melléklet: Forgatókönyv a digitális történetmeséléshez | 62 |
| | 2. Melléklet egy 24 órás, vagy három napos digitalis történetmesélés műhely megtartásához | 68 |
| | 3. Melléklet: További linkek a digitalis történetmesélésről | 72 |
| | 4. Melléklet: Közzétételi nyilatkozat | 78 |

1. „Hétmilliárd digitális történet”



A digitális történetmesélés lényegét talán épp szavakkal a legnehezebb megfogalmazni. Leginkább látni és kipróbálni érdemes, így érthetjük meg a módszer erejét, a benne rejlő lehetőségeket, a ránk és másokra gyakorolt hatását. Hiszen mindannyian szeretjük a történeteket. Mindannyian vágyunk arra, hogy valamilyen nyomot hagyjunk a jövő számára. Mindenki megbújik egy ki nem mondott, eltemetett történet. A digitális történetmeséléssel bárki megtalálhatja a saját hangját, a saját történetét. Nincs banális, vagy rossztörténet, mindenkinek saját, egyedi története van, amely valamiért fontos a számára. A digitális történetmesélés „csak” egy módszer, amely segít megtalálni és kibontani ezeket a bennünk rejlő, fontosnak gondolt történeteket, amiket meg akarunk osztani a világgal vagy éppen csak magunkból kimondani.

A történetmesélés az emberiséggel egyidős, alapvető igény. Sok évszázad, vagy évezred után pedig felbukkant egy sokak számára idegen, vagy nehezen értelmezhető jelző, a „digitális” szócska. A digitális történetmesélés ugyanúgy a saját történetünkre koncentrál, mint amikor ősünk elmondták egymásnak életük legizgalmasabb vadászatának történetét, vagy az érettségi találkozón pár szóban elmeséljük, mi is történt velünk az előző néhány évben. Az utolsó szűk két évtizedben azonban körvonalazódott egy módszer, amely a legkülönbözőbb eszközökkel „terelgeti” saját történeteinket a letisztult, koncentrált mondanivaló felé, hogy végül egy sajátos kisfilmet kapjunk. Történeteinket a digitális technológia segítségével a saját hangunkon rögzítjük, a fotóinkkal illusztráljuk és megoszthatóvá tesszük. És digitálisan el is menthetjük, hogy megmaradjon nekünk és az utókornak.

Pár sorban, összefoglalva a módszer lényegét: a digitális történetmesélés (DST) segít önmagunkra, a történetünkre koncentrálni, azt szavakba önteni, dramatizálni és fényképek – vagy egyéb vizuális eszközök – segítségével mások számára is elmesélni. A folyamat során a mesélő személyes élményét dolgozza fel és mondja el saját fényképei, tárgyai, rajzai segítségével. A folyamat végeredménye egy saját hanggal kísért, személyes képekre épülő, körülbelül 2 perc hosszúságú kisfilm.

A digitális történetmesélés ereje a személyességben és az őszinteségben rejtőzik, magában a folyamatban, mely során megtaláljuk és kimondjuk saját történetünket, illetve meghallgatjuk, megnézzük másokét. A módszer alapvetően a folyamatról szól, amit átélünk a film készítése közben a küzdelemről, a saját történetünkre való rátalálástól, a formába öntésig. Az eredmény pedig nem csak számunkra fontos, hanem akár mások életére is hatással lehet. Naponta tömegével osztunk meg személyes, képeket, történeteket a közösségi médián keresztül, a digitális történetmeséléssel azonban számos kompetenciát fejlesztve mély, őszinte értelmet adhatunk mondandónknak.

A jelen kézikönyv az Európai Bizottság Erasmus+ programja által támogatott i-DIGital Stories – Stories

Educational Learning Facilities elnevezésű projekt keretében készült azzal a céllal, hogy a részletesen bemutassa a digitális történetmesélés módszerét, felhasználási területeit, eredményeit, alkalmazhatóságát és hatását.

Mint a legtöbb útmutató, ez sem teljes, a célja elsősorban az, hogy átadja a digitális történetmesélés módszerének megértéséhez szükséges alapokat. A kézikönyv önmagában nem alkalmas digitális történetmesélés képzések megtartására, a módszertani, elméleti, etikai és gyakorlati útmutatások mellett szükség van a személyes tapasztalatra, a teljes folyamat résztvevőként való megismerésére és az aktív közreműködésre.

A kiadvány a digitális történetmesélés képzések megszervezéséhez és lebonyolításához nyújt segítséget, lépésről lépésre végigvezetve a teljes folyamaton, mely megvalósulhat formális, vagy informális oktatási közegben, csoportos műhelymunka, de akár egyéni munka keretében is. Jelen kézikönyv a Daniel Meadows- és a Capture Wales csapata által fejlesztett módszert veszi alapul.

A kötet igyekszik túlmutatni a többi hasonló kiadvány alapvetően módszertani megközelítésén, vázlatosan kitér a digitális történetmesélés hátterére, társadalmi és pszichológiai hatásaira, a megszokottól eltérő helyzetek kezelésének lehetőségeire is.

Az Anthropolis Egyesület munkatársai Steve Bellis személyes útmutatásai alapján kezdtek digitális történetmesélés műhelymunkák megtartásába, valamint Joe Lambert tapasztalatai is sok segítséget nyújtottak. A kötet szerzői 2011-ben ismerték meg a digitális történetmesélés módszerét, készítették el első filmjeiket, azóta számos magyar és nemzetközi csoportot vezettek és bábáskodtak több száz digitális történet megszületése körül.

A több éves tapasztaltuk és számos képzés bebizonyította, hogy a módszer sikeres, hasznos, sokak számára nyújtott tényleges segítséget.

Ez a módszertani útmutató arra tesz kísérletet, hogy bővítse a digitális történetmesélés lehetséges alkalmazási területeit. Ahogy Joe Lambert fogalmazott: „van hét milliárd ember a Földön, ha mindenki megcsinálta a maga digitális történetét, én elégedett leszek”.¹ Ugyanakkor, a készítőik ráébredtek, hogy ugyan a képzések alapvetően szigorú szabályok szerint zajlanak, a megszületendő történet és kisfilm keretei is adóttak, mindenképpen szükséges a jó helyzetfelismerés, a rugalmasság, a nem várt helyzetekhez való igazodás. A kézikönyv ilyen helyzetekre is kitér, ha nem is pontos útmutatás, de a tapasztalatokra épített tanácsok formájában.

1 Hétmilliárd digitális történet. Beszélgetés Joe Lambertyel. Anthropolis 7.1 (2012)

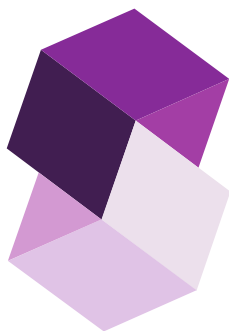
Digital Storytelling – What is it?

definition:

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



2. Történetmesélés és kultúra



Az emberiség történetei egyidősek az emberiség történetével. A történet, mint a közösségbe szerveződő ember kultúrájának sarokköve már az írásbeliség megjelenése előtt dokumentáltan jelentős funkcióval rendelkezett a közösség életében, még ha ez a funkció vita tárgyát képezi is. Nem tudhatjuk pontosan, hogy miért kerültek vadászjeleneteket, zsákmányállatokat megjelenítő rajzok mintegy 30 000 éve az ősember barlangjának falára, de azt igen, hogy pl. a Lascaux-barlang mennyezetén megjelenő képek nemcsak random festmények, hanem összefüggenek egymással, és vélhetően egy mítosz képi lenyomatai. Ősi storyboardok.

A barlang falára festett, rajzolt, karcolt ábrázolások praktikus jelentőségükön túl egy csak az emberre jellemző tulajdonságról is számot adnak: a nyomhagyás igényéről, szándékáról.

Vitatott a barlangrajzok funkciója a közösség hiedelemvilágában, mágiájában, de a rajzoknak a közös tudás átadásában, közvetítésében betöltött szerepe megkérdőjelezhetetlen. Ahogy az ezzel párhuzamosan kialakuló, verbálisan előadott mondák, mesék és mesélőjük szerepe is. A mesélő kiemelkedik a közösségből miközben egyéni arcot ad a közösség közös kincsének, a történetnek. Ekkor születik meg a mesélő és közönsége. Kialakul a mesélők személyes stílusa, játék a hanggal, a szavakkal, a kézzel, a testtel. Minden mesélő másként interpretálta történetét, melyet gesztusokkal, később zenével, tánccal kísért. A folyamat kezdetektől fogva a vallási rítusok, valamint az előadó művészet, majd ezen keresztül az ábrázoló művészetek kiemelt részévé vált. A történetmesélőket kőbe, fába karcolt, egyedi szimbólumok is segítették, melyekből a barlangi falfestmények, később a vázákra, kerámiákra, mintázott történetek is kifejlődtek. (A történetmesélés vizualizálásának egyik különösen szép darabja az Angliában a 11. században készült, ma a franciaországi Bayeux-ben látható falikárpit, amely egy – feltételezhetően eredetileg – bő 70 méter hosszú, hímezett faliszőnyeg volt, rajta képregényszerűen elmesélve a normannok 1066-os hódítását Angliában.)

A szóbeli történetmesélés az írásbeliség megjelenése utána is nélkülözhetetlen maradt, részben a társadalmak legnagyobb hányadát kitevő írástudatlan rétegek számára, másrészt a személyesség erejének jelentősége okán. Egykor a hírnökök, a vándorok vitték a világ távoli részének híreit az általában egyáltalán nem vagy csak nagyon kis mértékben mobilis közösségek számára, meséltek sokszor színezett történeteket nemesek, királyok cselekedeteiről, hőstettekről, csatákról, kiemelkedő eseményekről. A történetmesélőknek alapvető szerepük lett a legendák, mondák, a helyi hagyományokba beépülő narratívák kialakulásában, fenntartásában és terjesztésében, melyek felvették egy tágabb közösség, földrajzi régió jellegzetességeit. A szórakoztatást nyújtó vándorszínházak is leginkább ezekből a történetekből táplálkoztak. A saját képre formált és továbbadott, népmesék, mondák és legendák, így járultak hozzá a közösségek identitásának kialakulásához,

megerősítéséhez, megtartva a kulturális és társadalmi értékek átadásában betöltött szerepüket. A történetek szerepe a tudás átadásában nem csak a civilizáció hajnalán volt kiemelkedő. Mint minden történetnek, a kultúrtörténetnek is vannak hősei és hősnői. Egy-egy tudományos „hőstett”, felfedezés, vagy alpmű létrehozása anekdotikus formában épül be az emberiség közös tudásába. A Newton fejére pottyanó alma meséje sokkal élvezetesebb és emlékezetesebb, mint egy bonyolult képlet vagy definíció, és épp annyi tudást közvetít egy fizikai jelenségről, annak felfedezéséről valamint a tudománytörténetről, amennyire egy laikusnak a hétköznapi életben szüksége van. A történetekbe ágyazott, szórakoztató tudásátadás mára önálló műfajjá fejlődött. Az infotainment-nek különböző tudományterületeken olyan kiváló művelőit ismerhetjük, mint David Attenborough, Bill Bryson, vagy Umberto Eco. Rajtuk kívül olyanok is akadtak bőven, akik személyes történetükből alkottak tudományos magyarázatot, mint Margaret Mead, Anne Schützenberger, Françoise Dolto, Gregory Bateson, hogy csak párat említsünk közülük.²

Különösen szembeötlő a történetek kultúraformáló ereje a vallások tükrében. Az írásbeliség megjelenésével egy új és hatékony médium született a történetek továbbadására. Ez jelentősen megkönnyítette a vallások kanonizált történeteinek, és így maguknak a vallásoknak az elterjedését is, hiszen hiteles fordítások próbálták garantálni, hogy a kiemelt jelentőségű történetek torzításmentesen terjedhessenek, legyőzve a nyelvi, földrajzi és időbeli korlátokat. (A fordítások hitelessége persze minduntalan megkérdőjeleződött, a félrefordításoknak és –értelmezésének külön története van.)

A vallások a történeteiken keresztül (is) hódítottak. A történetek terjedelme természetesen egy adott valláson belül is nagyon változó, de az üzenet átvitelére, a legfőbb tanítás közvetítésére akár meglepően rövid történetek is képesek. A zen buddhista koanok kiváló példák arra, hogy a vallási misztériumokba való beavatás akár egy néhány szóval elmondott történeten keresztül is megtörténhet. Egy másik példa Jézus szenvedéstörténete, ami egy koannál ugyan nagyobb terjedelmű, de hasonló tömörséggel ragadja meg a kereszténység adatait. A stációk ábrázolása révén akár az írástudatlanok számára is követhetővé, átélhetővé, megérthetővé válik a legfőbb üzenet: 14 képpel elmesélt személyes történet a megváltásról.

Ahogy az emberiségében, az egyén fejlődéstörténetében is központi szerepe van a történeteknek. A mesék már egészen kisgyermekkorától belépnek az életünkbe, alapvető befolyást gyakorolva a személyiség fejlődésére. A mesére, történetre való nyitottságunkat már genetikailag is igazolták: előre kódolt történetéhséggel születünk, agyunk a történetek értésére, és a történetekből való tanulásra van programozva. A mesék révén nemcsak a mesevilágot ismerjük meg, hanem a valóságot is. Nemcsak erkölcsi útmutatást kapunk, de a társas élet működési szabályait, összefüggéseit is felfedezhetjük általuk.

² A történetmesélés hatékonyságára, és felhasználási területeire az irodalomjegyzékben soroltunk fel további példákat.

A mese befolyásolja a világvépkünket és az olyan alapvető kognitív torzításaink is a mesékkel alapozódhatnak meg, mint az igazságos világba vetett hitünk. Az értelemre gyakorolt hatások mellett a pszichológiai jelentőségük is lenyűgöző. Oldják a feszültséget, megnyugtatnak, miközben egy sajátos tudatállapotba kerülünk. A történetek gyógyító erejét használja ki gyermekkorban a meseterápia.

Alapvetően formálják a világvépkünket a mesék, melyek a fejlődésünk kezdetétől, a tudat kialakulásával egy időben kezdik formálni ez egyént és végigkísérnek minket az életünkön, hogy aztán visszatekintve az egyén élete is egy a születéstől a halálig tartó, fordulatokkal tarkított történeté állhasson össze.

Szüleink leülnek az ágyunk mellé, hogy egy mesével segítsenek álomba ringatni minket, és közben megtanulunk egy ősi cselekvésformát: a történetmondást. Sokan talán soha nem veszik számba, nem tudatosítják, hogy mi kell egy történet felépítéséhez, de már egész kiskorban elsajátítják a történetalkotás alapjait, mintha egy receptkönyvet magolnánk be. Hozzávalók egyszerű történethez: idő és hely meghatározása, főhős, bonyodalom (konfliktus), megoldás. Aztán már bármikor képesek vagyunk alkalmazni ezt a tudást – legkésőbb, amikor maguk is szülővé válunk és mesélni kezdünk a gyerekeknek, ahogy a szüleink meséltek nekünk. A történetmesélés szinte olyan természetes képesség, mint a levegővétel.

Minden történet konstruált, de a személyiséget nemcsak az olyan fiktív történetek befolyásolják, mint a mesék. Az önmagunkról való gondolkodást, az énünk felépítését is történetek segítségével végezzük, a saját valóságunkat teremtve meg. Események ok-okozati összefüggésrendszerében gondoljuk el magunkat, részben történetek építik fel az identitásunkat. A múltunkról szőtt személyes tudásunk bonyolult szövedékéből táplálkoznak élettörténeteink és személyes mítoszaink.

Az én e történetei biztosítják a múlt és a jövő folyamatosságát az emlékek e sorozata alkotja személyes azonosságunk alapjait. (Schachter³) Az általunk átélteket, vagyis az egész életünket elbeszélésekben, történetek révén ruházzuk fel jelentéssel. Nemcsak mi alkotunk történeteket, a történetek is alkotnak minket.

3

Daniel L. Schachter: Emlékeink nyomában. Az agy az elme és a múlt. Budapest, 1998, Háttér



Az 1950-es, 60-as években a történelemkutatás kezdett a korábban mostohaszámba vett, nem írásbeli források felé fordulni. Előzményként ott találjuk a század első felében kifejlődött, de fénykorát a második világháború után élő francia Annales történésziskola szerepét, amely a „hagyományos” források mellett szívesen nyúlt a hosszabb távú társadalmi, gazdasági, politikai összefüggések vizsgálatára a „hétköznapi” élet dokumentumaihoz (számlák, naplók, levelek, stb.) is. Az 1970-es évek elejétől a néprajzkutatás módszereit átvéve alakult ki Nagy-Britanniában az „oral history”, azaz a mindennapi emberek, családok elmondásainak rögzítése eleinte a nagy történelmi események hátterére, majd idővel a hétköznapok történéseire fókuszálva.

Ugyanakkor a történetmesélés, mint hagyomány, a személyes tudás, egy közösség történetének, de akár egy személy vagy egy család emlékeinek átadására mind a mai napig fennmaradt. A történetmesélés ugyanis nem egy önös cél, hanem egy tudás- és emlékmegosztás, amely ugyanolyan fontos a mesélő és a befogadó számára. Az emberi történetek általában univerzálisak, így könnyen építhet hidat a különböző csoportok, kultúrák, korosztályok között. Míg egyes helyeken – főleg az angolszász területeken, vagy a törzsi társadalmakban – mind a mai napig élő hagyománya van az élősavas, csoport előtt elmondott történetmesélésnek, másutt mindez visszaszorulni látszik, de a különböző technikák segítségével, némi módosulásokon átmenve, különböző formákban, az egész emberiségnek máig szüksége van erre a fajta nyomhagyásra, kifejezési módra.

3.1 Amerikai kezdetek

Az élő angolszász történetmesélő hagyományok több alkotó, kísérletező ember fantáziáját megmozgatták. Előadó- és vizuális művészek próbálkoztak különböző a történeteken alapuló kifejezésmódokkal. Az 1970-es, 80-as évek folyamán mind Nagy-Britanniában, mind az Egyesült Államokban olyan projektek, kezdeményezések, indultak el, amelyeket a digitális történetmesélés előképének tarthatunk. Ilyenek voltak például azok a vándorszínházi előadások, melyekben az alkalmi színpadokon álló történetmesélőt helyben kreált vizuális hatásokkal, pl. kivetített diákkal kísérték.

Ugyanebben az időben, gyakorló művészek, iskolai oktatók segítségével kezdték összekapcsolni a különböző művészeti programokat az oktatással, kilépve a művészet szentélyéből, igyekeztek minél szélesebb köröket bevonni a művészeti megközelítések értelmezésébe, művelésébe. Ennek egyik eszköze volt a történetmesélésnek a vizuális művészetekkel való összekapcsolása, mely az önmegvalósításon túl társadalmi konfliktusok, problémák feltárását és a megoldáskeresést célozta. Sok művész és előadó átfogóan történetmesélésként definiálta tevékenységét. Ezzel részben azt kívánták jelezni hogy tevékenységük inkább a hagyományos szóbeli történetmeséléshez kapcsolódik, ugyanakkor

el akartak határolódni a divatos művészi vagy reklám célú projektektől, amelyek elsősorban a szerzőre, a humanitárius vagy érzelmi szempontból provokatív tartalomra koncentráltak. Ezzel egy időben hatalmas változások zajlottak a médiában és a vizuális képfogyasztás terén is. A televíziózás korábban nem tapasztalt mértékben vált a mindennapok részévé, beköltözött a családok nappalijába. A családok életén alapuló sorozatok népszerűek lettek, akárcsak az olyan műsorok – például a vetélkedők, vagy a nézők üzeneteit közvetítő programok – amelyekben a hétköznapi emberek, ha egy rövid időre is, de főszereplővé válhattak. Sokan úgy érezték, hogy több televízió műsor egyre közelebb áll hozzájuk, de a média mégis felülről irányított, egyoldalú volt: a televíziós társaságok, a gyártók elképzelték, felmérték és legyártották a műsorokat, a néző pedig készen kapott terméket nézhetett. Igaz, a nézettségi mutatók, a teszttvetések a nézők igényei szerint módosították a televíziózás termékeit, maga a történet azonban mégsem a néző története volt. A műsorok nagyban befolyásolták az életüket, azonban maguk a nézők kevés befolyással bírtak ezek tartalmára. Több, a területtel foglalkozó művész és oktató egyre inkább a médiák demokratikus felhasználását sürgette, amit az akkori technika ugyan még nehézkesen, de bizonyos fokig már lehetővé tett. A házi videólejátszók és –kamerák megjelenése mérföldkő volt a média demokratizálódásában, mely folyamat a digitális technológia, a számítógép és az internet mindennaposá válásával, a közösségi médiával teljesedett ki.

Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert és Daniel Meadows voltak az első digitális történetmesélők. Ken Burns elsősorban dokumentumfilmek készítéséhez használta a módszert, például az 1990-ben készült „The Civil War” [A polgárháború] című filmjében. A nagyszerű, kilenc részes, összesen tízórás sorozat hatalmas mennyiségű személyes dokumentum, levél, napló és fénykép segítségével, addig nem használt megközelítéssel készült, a nézőket újfajta módon vonta be a történelmi események feldolgozásába.

A digitális történetmesélés módszerének megformálásában úttörőként szokták említeni az amerikai Dana Atchley, média producert és művészt, aki több művészeti ágat és műfajt is ötvöz munkája során. Atchley gyakran élő közönség előtt is mesélt személyes történeteket, és ő volt az, aki elsőként workshopokon tanította a digitális történetmesélés módszerét és olyan cégekkel dolgozott együtt, mint a Coca-Cola, a PricewaterhouseCoopers, az Apple Computer és az Adobe vagy a Pinnacle Systems. Atchley a felsővezetőket segítette abban, hogy a közönség számára látványos, az érzelmekre és a zsigerekre igazán ható, „digitális történetként” előadott érzelmekben gazdag és lebilincselő beszédek készítsenek a legfejlettebb technológiákat kihasználva. „... a digitális történetmesélés két világ legjobb eredményeit ötvözi: az »új világból« a digitális videózást, fényképezést és művészetet, a »régi világból« pedig a történetmesélés hagyományát. Ez azt jelenti, hogy a PowerPoint diákon pontokba szedett állítások »régi világot« fel fogja váltani a gondolatébresztő képekkel és hangokkal illusztrált történeteken keresztül elmesélt példák »új világa«” – ahogyan ő megfogalmazta.

Dana Atchley technológiáról és történetmesélésről alkotott elképzelései a 90-es években kezdtek el

felrázni a világot. A médiaművészettel sokan próbálkoztak újat alkotni ebben az időben, Atchely azonban konzekvensen kitartott a személyes történetek megvalósítása mellett. Tette azt családi „archívumok” feldolgozásával és más talált vagy készített vizuális naplókkal:

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

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

Horse-Cow [Ló-tehén]: https://www.youtube.com/watch?v=I_WU5SaGDnU

”Atchley – aki magát régi hippiként jellemezte, aki egykoron Ace néven járta az országot előadóművészként -, a családtörténetek iránti szeretetét ötvözte az újfajta médiában szerzett jártasságát, hogy egy önletrajzi műsort készítsen, melynek »Next Exit« (Következő kijárat) lett a címe. A műsort film és videófesztiválokra adta elő világszerte. (...) Az 1980-as évek elején független videoproducer lett. Ebben az időben szerzett egy Macintosh számítógépet is, amely a legfontosabb eszköz lett első digitális történetének elkészítéséhez. A Next Exit-et 1991-ben adta elő először, és az 1800-as évektől használt fel benne családi archívumokat, csakúgy, mint a maga által készített fényképekből több ezret, melyeket 7 éves korától kezdve fotózott, amikor megkapta élete első fényképezőgépét. A kritikusok és a rajongók úgy beszéltek róla, mint a digitális kori Garrison Keillorról – vagy, »mint aki félúton van Mark Twain és Jack Kerouac között«, ezt Peter Bergman a Firesign Theater tagja mondta róla.”⁴ – írta Elaine Woo a Los Angeles Times hasábjain Atchley korai halálát követően 2000. december végén.

Az 1990-es években, számos médiakísérlet után, a színházi producerként dolgozó Joe Lambert, több munkatársával együtt szintén a kulturális és vizuális demokratizálódás lehetőségén tevékenykedett, azzal a céllal, hogy „a társadalmi és politikai konfliktusok közepette, az egyént ért károkról, a gyógyulásról és a reményről szóló történetek megszólalhassanak”. A Dana Atchley-vel közösen tartott képzéseken tapasztalhatták, hogy a történetmesélők, akár a legalapvetőbb médiismeretek nélkül is képesek nagyon hatásos, személyes kisfilmeket készíteni. Az első ilyen, személyes történeteken alapuló kisfilmkészítői képzések megvalósításában aktívan közreműködött az American Film Institute, majd 1994-ben Atchley és Lambert, Nina Mullenel közösen megalapították a San Francisco Digital Media Center-t. Az elkövetkező hét évben a csoport kidolgozta a nagyközönség számára szervezett „digitális történetmesélés” workshopok tematikáját. A központ szakmai képzőhelyé alakult, melynek 10 fős tréneri gárdája megfelelő szaktudással rendelkezik ahhoz, hogy bármilyen területről érkező közönség számára digitális történetmesélő képzéseket és tematikus workshopokat tartson, főleg állami, önkormányzati vagy

üzleti megrendelők számára szerte Amerikában. Számos, főleg oktatási, egészségügyi, társadalmi szolgáltató vagy akár üzleti szervezet munkájában, megközelítésében lényeges változásokat tudtak elérni a digitális történetmesélés módszerével. A Centre for Digital Storytelling, amely 2015-től egyszerűen a StoryCenter nevet viseli, közel ezer szervezettel dolgozott már együtt a világban, és több száz workshop több mint tizenötezer résztvevője számára teremtett lehetőséget, hogy megosszák saját történeteiket.

3.2 Digitális történetmesélés Európában

A kaliforniai Berkley-ben működő StoryCenter egyik célja, hogy a műfajt minél szélesebb körben terjessze a világban. A fotográfusként és tanárként működő Daniel Meadows, fotográfus és tanár a Cardiff-i Egyetem Újságírás, Média és Kulturális Tanulmányok Intézete számára készített kutatást, amikor megismerkedett az amerikai intézmény munkájával és elsajátította a digitális történetmesélés módszerét. Úgy érezte, hogy a felülről vezérelt médiaipar monopolhelyzetét lehetne megtörni egy olyan technikával, amely mindennapi történeteket mesél el személyes formában. Közreműködésével 2001-ben a Cardiff University és a BBC Wales regionális tv-csatorna között megállapodás jött létre egy hosszú távú digitális történetmesélés projektről Capture Wales címmel. A program célja az volt, hogy a frekvenciákhoz új felhasználók férhessenek hozzá, és olyanok szólalhassanak meg, akikre korábban csak nézőként gondoltak. A 2008-ig tartó projekt során Wales szerte havi rendszerességgel tartottak tízfős workshopokat. Meadows elmondása szerint a válogatás egyedüli kritériuma az volt, hogy mindig az elsőként érkező tíz embert engedték be az adott workshopra –, ahol az emberek elmondhatták és elkészíthették nagyjából kétperces személyes kisfilmjüket, melyeket aztán a csatornán fő műsoridőben sugároztak. A műsor élete folyamán több ezer ember dolgozhatta fel és mondta el történetét, rögzítette hangját, tanult meg forgatókönyvet írni, építette fel storyboardját a családi fotóiból, majd készítette el kisfilmjét a csatorna munkatársai segítségével.

Daniel Meadows volt az is, aki a kaliforniai tapasztalatokra támaszkodva Joe Lamberttel és a BBC munkatársaival közösen kidolgozta azt a szigorúnak tűnő, módszertant, amely 180-320 szóban korlátozza egy kidolgozandó történet hosszát, amelyet 15-25 fénykép segítségével mesélhetünk el nagyjából 2 percben, lehetőleg mellőzve mindenféle filmes effektet és külső zenét, zörejt. Számos intézmény és iskola által használt – így a jelen kézikönyvben is bemutatott – digitális történetmesélés műhelymunka felépítése ezeken az alapelveken nyugszik.

Az európai – és világszerte több másik – iskola eleinte az amerikai felfogástól eltérően értelmezte a módszert. Az amerikai megközelítés sokkal inkább a filmkészítés folyamatára koncentrált, szemben az európaival, amely a folyamat végeredményét tekintette célnak, vagyis egy eladható, televíziós

sugárzásra alkalmas multimédiás terméket elkészítését. Miután néhány oktatási és civil intézmény is elkezdett foglalkozni a digitális történetmeséléssel – ennek egyik legfőbb központja a walesi Waxham-i Yale College és benne a magát hivatásos digitális történetmesélőnek tartó Steve Bellis lett – így annak pszichológiai vonulatát is megértették, és a képzéseken egyre inkább a saját történetek kidolgozásának belső folyamatára került a hangsúly. „A Yale College előtt évekig televíziósként dolgoztam, mint operatőr, vágó, szerkesztő és igyekeztem egyfajta »őszinte« médiát csinálni. Ez sok esetben ellentétes a média alapmagatartásával, azzal hogy folyamatosan csak üzeneteket küld a nézőknek, akik mindezt passzívan befogadják. Én ezt akartam megfordítani. Ne úgy tekintsünk a nézőre, mint aki csak hátradőlve képes ülni a képernyő előtt. Buzdítsuk őket arra, hogy mutassák meg, magukat, kicsodák valójában, hogyan élnek? Ez merész elképzelésnek tűnt, de úgy érzem, a digitális történetmesélés lehetőséget ad erre” – mondja Steve Bellis az Anthropolisnak adott interjújában.⁵

A digitális történetmesélés és a hozzá hasonló módszerek azóta számos országban elterjedtek, több intézmény más-más megközelítéssel, technikával, meghatározott célközönséggel dolgozik. A különböző módszerek azonban mindenhol a személyességen, illetve a digitális technológiák használatán alapszanak. A digitális történetmesélés jelentősége az elmúlt években a technológiák rohamos fejlődésével, azok egyre könnyebb hozzáférhetőségével tovább erősödött. A médiák könnyebb hozzáférhetősége, a Facebook, a YouTube, az Instagram, a Twitter kiterjedt használata még nem feltétlenül jelenti a megfelelő digitális kompetenciák kialakulását. Ebben nyújthat jelentős segítséget a digitális történetmesélés. A technológia felületes használata helyett ez a módszer egy olyan hasznos eszközt kínál, amely ugyan profitál a technikai fejlődésből, de inkább az egyre mélyebbre került személyes, valós emberi történetek, társadalmi értékek kutatására és kiemelésére vállalkozik. A szinte követhetlenné váló közlési kényszer helyett segít a lényegre, a tényleges mondanivalóra koncentrálni.

A technológiai fejlődés sokat segített számos oktatási intézmények, civil- és segítő szervezetnek, hogy számukra is elérhetővé, a gyakorlatban kivitelezhetővé váljon a digitális történetmesélés módszerének használata. Korábban nagy és drága technikai apparátust, adott esetben teljes televíziós háttérrel (hangstúdiót, vágószobát, nyersanyagot stb.) kellett biztosítani ahhoz, hogy elkészüljön egy film, mára a szinte mindenki számára elérhető technológia (laptop, digitális fényképezőgép, okos telefon, tablet) is lehetővé teszi mindezt.

Az új lehetőségekkel élve a 2000-es évektől kezdve számos szervezet tanulta meg és formálta saját igényei szerint a digitális történetmesélés módszerét. Alkalmuk nyílt jól használható megoldások

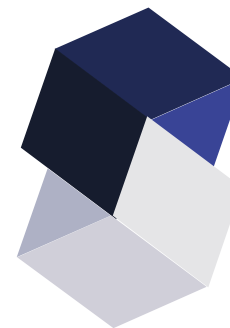
keresésére, hogy azok segítségével a különböző háttérű csoportok és egyének is (legyenek akár hátrányos helyzetűek, aluliskolázottak, fiatalok, nyelvi vagy kommunikációs problémával küzdők) megfelelő módon mesélhessék és készíthessék el történeteiket, úgy, hogy ezzel – többek között – nyelvi, kommunikációs, vizuális vagy éppen informatikai kompetenciáik, vagy társadalmi beágyazottságuk is erősödhessen.

A média demokratizálódásának első lépése ezzel megtörtént, most a módszerrel foglalkozó szervezeteknek kell ügyelniük arra, hogy a technológiához megfelelő mélységű képzéseket, műhelymunkákat szervezzenek, amelyek valóban őszinte, személyes történeteket, tartalmakat tárnak fel, segítve az egyén és a csoport pszichológiai, társadalmi fejlődését.

A digitális történetmeséléssel foglalkozó szervezetek közötti tapasztalatcserét – és természetesen a filmek bemutatását – jól segíti az internet, de emellett kiemelkedő szerepe van a személyes találkozónak is. Világszerte több digitális történetmesélés fesztivált rendeznek rendszeresen, így 1995 óta Kaliforniában, az elmúlt évtizedben pedig Walesben. Emellett több, főleg amerikai és brit egyetem szervez nagyobb rendezvényeket, valamint időről időre nemzetközi konferenciát is tartanak a világ több részén a digitális történetmesélés széles értelemezett témájában.

4. Alkalmazási területek

A digitális történetmesélés minden olyan területen alkalmazható, ahol a személyes vagy közösségi történetek megalkotásának és elmesélésének az igénye különböző okokból vagy különböző célok érdekében felmerülhet. A fejezetben felsorolt példák nem fedik le teljesen a digitális történetmesélés alkalmazási területeit, a műfaj jellegéből fakadóan ez nem is lehetséges. A módszer kellően nyitott ahhoz, hogy a művelőire bízva, milyen területeken látja indokoltnak vagy célszerűnek a digitális történetmesélés alkalmazását. Nézzünk úgy a módszerre, mint egy nemrég megtalált kontinensre, ahol még hatalmas bejáratlan területek várják felfedezőiket!



A digitális történetmesélés folyamatának résztvevőkre gyakorolt hatása függ a csoport összetételétől és a workshop kereteitől és céljától. Ebben a fejezetben elsősorban a résztvevőkre gyakorolt hatásokkal foglalkozunk, amelyek a „hagyományos”, az alapformát követő workshopok során érik a résztvevőket, akik saját személyes történetük alapján készítik el egyéni rövidfilmjeiket.

A technikából adódik, hogy a digitális történetek elkészítése speciális időbeosztást igényel. Természetesen egy jól kigondolt és alaposan megtervezett történet megalkotásához, akár szóban vagy írásban akarjuk megosztani több időt és energiát szánunk. Azonban a digitális történethez saját fényképekre van szükség, ami több előkészületet és némi kutatómunkát igényel. Ez nem lehet elkerülni és nem is érdemes. Így a résztvevők már a workshop kezdete előtt, miközben az elmesélésre érdemes történetet keresik és a régi fényképeiket nézegetik, belekóstolnak azokba az érzelmi folyamatokba, melyek a workshop során tovább érnek bennük.

Alább elsősorban olyan példákkal találkozhat az olvasó, melyekben a szerzők gyakorlati tapasztalatot szereztek.

4.1 Digitális történetmesélés az oktatásban

A digitális történetmesélés az oktatás minden területén, (a formális, a nem-formális vagy az informális tanulás során) szerepet kaphat az adott oktatási helyzethez való adaptálást követően. Az adaptálás során a legalapvetőbb kérdések, hogy a mesélők (tanulók) egyéni, vagy közösen létrehozott, valós vagy fikciós történetet meséljenek el. A válasz annak a függvénye, hogy milyen körben, milyen céllal kívánja alkalmazni a tréner (tanár) a digitális történetmesélés módszerét.

Kézenfekvőnek tűnik a fiatalabb (6-10 év) korosztályban a közösen létrehozott fikciós történetek, mesék digitális feldolgozása, de ez semmilyen szempontból nem kizárólagos. A szándék a közös, fiktív történet javaslata mögött, hogy a gyerekek ne érezzék kényszerítve magukat arra, hogy saját magukról beszéljenek. Gyerekekkel is készíthető egyéni személyes digitális történet és akár felnőttek is

kitalálhatnak közösen egy történetet, amelyből kisfilmet készítenek. (Lásd még erről az 5. fejezetet.) Az Európai Unió és vele összhangban a tagállamok is meghatározzák azokat a kulcsterületeket, fejlesztendő kompetenciákat, melyek az egyén alkalmazkodóképességének alapját adják, és amelyeket a tankötelezettség végén minden tanulónak birtokolnia, majd az élethosszig tartó tanulás során fejlesztenie kell. Ezek közül a digitális történetmesélés alkalmas a digitális (ICT), a tanulási, a szociális, az anyanyelvi, az idegen nyelvi kommunikációs kompetenciák, a kulturális tudatosság, a kifejezőkészség és az aktív állampolgárság, valamint az énkép és önismeret fejlesztésére.

A digitális történetek készítése során nemcsak a tanulók jutnak közelebb magukhoz, mélyítik önismeretüket. A tanár is új oldaláról ismeri meg diákjait, új képességeket, készségeket fedezve fel bennük, miközben a tanár-diák viszony is egy új szintre lép.

A tanár kreativitásán múlik, hogy mely tantárgyak keretei közé tudja beépíteni a digitális történetmesélés módszerét, de a legkézenfekvőbb azt választani, mely már nevében is tartalmazza a „történet” kifejezést: a történelemben. Tulajdonképpen bármelyik történeti korszak feldolgozható a módszerrel, de mindenképpen érdemes úgy témát választani, hogy az lehetőséget adjon a tanulók számára a választott tárggyal, témával kapcsolatos személyes viszonyuk felfedezésére és kifejtésére. Az Anthropolis Egyesület „Vitrinmesék – A Soá családi narratívái” című projektjében középiskolás tanulók a holokauszt tárgyi emlékein keresztül dolgozták fel a témát, és jutottak jóval közelebb egy történelmi esemény megértéséhez, mint amit a hagyományos frontális oktatás lehetővé tesz.

Mint már korábban említettük, a körülöttünk lévő bonyolult világot könnyebb történeteken keresztül feldolgozni, megérteni. A világ értelmezését segítő, illetve a világképünket befolyásoló, előre gyártott történetek szakadatlanul zuhannak a befogadóra az infokommunikációs technológiának köszönhetően helytől és időtől függetlenül. Ebből az információözbönből kell kiválasztania a befogadónak mindazt, amit igaznak, hitelesnek gondol. A feladat mindenkinek próbára teszi a szövegértési, szöveg feldolgozási képességeit korosztálytól függetlenül. Ezért kiemelten fontos a kritikus olvasás képességének, a kritikus szemnek a kifejlesztése, mellyel tisztábban láthatjuk a világot, melyben élünk. Csak így kerülhetjük el a tömegmédiát és a szociális média szándékolt vagy akaratlan manipulációjának csapdáit. Ebben kulcsszerepe lehet a digitális történetmesélésnek. Akár valós személyes, akár fikciós történetet hoz létre a mesélő, megtapasztalhatja, hogy minden történet definíciószerűen konstruált. A személyesen átélt eseményekről beszámoló történet is egy az események végtelen folyamából kiragadott és ok-okozati viszonyrendszerbe rendezett eseménysor. A jó történeten keresztül a mesélő tudatosan vált ki a befogadóból érzelmeket, melyeket képi és verbális eszközök alkalmazásával irányít egy cél érdekében, vagyis manipulál. A digitális történetmesélés módszerének elsajátítása során a tanuló megismeri

és megtanulja alkalmazni azokat a képi, filmnyelvi, dramaturgiai eszközöket, amelyek a befogadó érzelmi befolyásolását, a minél hatásosabb történetmesélést szolgálják. Ez a manipuláció történhet a minél jobb megismerés, a minél pontosabb feltárás és megértés érdekében, de akár valamilyen szellemi vagy megvásárolható termék, ideológia elfogadtatása, népszerűsítése céljából is. Amikor a tanuló a digitális történetmesélésen keresztül megtanulja alkalmazni a hatásos kommunikáció nyelvi és képi eszközeit, egyúttal azt a képességet is megszerzi, hogy felismerje, amikor befogadóként találkozik az alkalmazott eszközökkel. A kritikus szem, a kritikus gondolkodás segíti a közlő szándékainak megértésében, és azoknak a hatalmi struktúráknak a feltárásában, melyek a – nem csak írott – szöveg kontextusát jellemzik. A kritikus gondolkodás elsajátítását és gyakorlását ezért nem lehet elég korán kezdeni.

4.2 Digitális történetmesélés a múzeumban

A személyesség révén hitelesített történetek egyre inkább felértékelődnek az élet minden területén. Ez alól a múzeum sem kivétel. A módszer segítségével a múzeum tárgygyűjteményének egyes darabjaihoz készülhetnek digitális történetek, így azok személyes történeteken keresztül kerülhetnek közelebb a látogatókhoz. Nemcsak a múzeum jellegének megfelelő történeti-tudományos kontextusban jelennek meg, hanem egy személyes viszonyrendszerben is. Az így feldolgozott tárgyak élővé válnak, nagyobb felületet kínálnak az érzelmi bevonódásra, új élménnyel gazdagítva a látogatót.

A digitális történetmesélés módszerében általában a folyamatot hangsúlyozzuk. Múzeumi felhasználása az egyik olyan kivétel, ahol inkább a végeredmény, az elkészült film felől közelítünk. Ez nem jelenti azt, hogy a trénernek ne kéne ugyanolyan gondossággal eljárnia a múzeumi felhasználást célzó tréning során, mint bármelyik egyéb digitális történetmesélés tréning esetén. Akkor is felszínre kerülhetnek a mesélő megrázó emlékei, amikor egy múzeumi tárgyról készül múzeumi bemutatást célzó történet. Ezért a trénernek ugyanazt az érzelmi-pszichés biztonságot kel nyújtania a mesélő számára, mint máskor. A cél viszont némileg eltérő: a mesélő olyan történetet készít, mely már az első pillanattól fogva egy célcsoportot, a látogatót (és a széles nyilvánosságot) célozza. Ettől függetlenül a végeredmény ismeretében mindig dönthet a mesélő arról, hogy végül a teljes nyilvánosság elé engedi-e az elkészült filmet.

4.3 Digitális történetmesélés a médiában

A digitális történetmesélés folyamatának végeredménye, a másfél-kétperces kisfilm természetes „élőhelye” lehet a közösségi média. Ilyenkor csak a készítő szándékán múlik, hogy mekkora körben, milyen felületen osztja meg filmjét a közönséggel. De a személyes fényképeken alapuló történeteknek a hivatalos (állami vagy kereskedelmi TV-csatornák) médiában is van létjogosultsága. Ezt bizonyította a

BBC „Capture Wales” című projektje, amelynek keretében az országosan gyűjtött digitális történeteket fő-műsoridőben vetítette le a BBC Wales csatorna. (A projektről részletesebben lásd a 3. fejezetet!) Jó lenne, ha minél több közszolgálati csatorna ismerné fel a módszerben rejlő lehetőséget a közösség identitásának, önképének kifejezésére.

Az egy vagy több képpel elmondott történetmondásnak komoly hagyományai vannak az újságírásban, amelybe a digitális történetmesélés hézagmentesen beilleszthető. A nyomtatott és az online sajtóban is sok újságíró és blogger használ egy vagy több kép köré épített történetet a munkája (hobbija) során. Az így készült történeteket csak egy hajszál, vagy sokszor annyi sem választja el a műfaji kereteket szigorúan betartó DST filmektől. A személyes hangon előadott narrációval, a vágóprogram kínálta lehetőségek tudatos kiaknázásával olyan filmek áraszthatják el az online médiát, melyek a digitális történetmesélés jelen kiadványban ismertetett kritériumainak is megfelelnek és a közönség személyes történetekre vonatkozó igényeit is kielégítik.

5. Speciális területek



Jelen kézikönyv, a digitális történetmesélés rugalmasan használható módszerének egy konkrét megközelítését nyújtja. Az 6. fejezetben részletesen ismertetett műhelymunka-modell a körülmények függvényében módosításra szorulhat. Ilyen, a műhelymunka jellegét befolyásoló tényező lehet többek között a rendelkezésre álló idő, a célcsoport jellege, vagy a filmek tematikája is.

A trénernek és a műhelymunka szervezőjének még a szervezési fázisban fel kell ismernie, hogy a kézikönyvben ismertetett forma mennyire felel meg az adott körülményeknek, szükség van-e valamilyen módosításra a tréning menetében, jellegében. Ugyanakkor váratlan helyzetek a tréning során is adódhatnak, ezért a trénernek rugalmas hozzáállására, improvizációs készségére a folyamat során bármikor szükség lehet.

Jelen fejezetben néhány ilyen, a bevett formától való eltérésre okot adó helyzetet, körülményt tárgyalunk.

5.1 Digitális történetmesélés a trauma feldolgozásban és terápiás kontextusban

A digitális történetmesélés hangsúlyozottan nem terápiás eljárás, de lehet terápiás hatása a résztvevőre. A régi fényképek nézegetése közben gyakran törhetnek felszínre traumatikus emlékek, melyek feldolgozásában szerepet kaphat a digitális történetmesélés módszere. Alkalmos lehet a gyász munka folyamatának támogatásában, egy szeretett személy elvesztése felett érzett fájdalom elviselhetővé tételében is.

Pszichológussal együttműködve alkalmazhatónak tűnik a digitális történetmesélés módszere a traumát átélt személyek rehabilitációját célzó terápiákban. Több területen is segítséget nyújthat a narratívák történetté alakításának és megosztásának folyamatában: (ön)együttérzés növekedése, az önreflexió fejlődése, a megosztáson keresztüli elfogadottság érzésének élménye és a technikai tanulás, mint képessé tétel (empowerment) tapasztalatán keresztül. (Szemán⁶)

Alapvetően kétféle formában alkalmazható:

- amikor a rendes terápiás ülések során használják a digitális történetmesélés módszerét, és a vezetőnek nem szükséges speciális képesítéssel rendelkeznie, azonban itt is szükséges, hogy a személyes, a traumatikus élményhez, a gyászhoz vagy valamilyen betegséghez kapcsolódó kérdéseket óvatosan kezeljék;

6 Dénes Szemán: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. kézirat

- amikor a digitális történetmesélés a terápiás folyamat része, a foglalkozást szakképesítéssel rendelkező pszichológusnak és/vagy pszichoterapeutának kell vezetnie.

5.1.1 A digitális történetmesélés szerepe a traumatikus élmény feldolgozásában

A trauma feldolgozásának alapfeladata a traumatikus emlékek feletti kontroll megszerzése.

Amennyiben a foglalkozás vezetője nem képzett pszichológus vagy pszichoterapeuta, már a foglalkozások kezdetekor egyértelműen fel kell hívnia a csoport figyelmét arra, hogy a digitális történetmesélésnek lehet jótékony hatása, de nem terápiás módszer.

A digitális történetmesélés terápiás hatása elsősorban abban rejlik, hogy a résztvevőt segítheti egy elrejtett, ki nem mondott, vagy zárványszerűen megőrzött élmény feldolgozásában. A mesélő a digitális kisfilmjének készítése során (mely, mint láttuk érzelmileg a workshop tényleges kezdete előtt, a felkészülés során megindul) felismeri, a történet szabályai szerinti zárt formába önti, és a csoport előtt kimondja a szorongást keltő, fájdalmas emlékeket.

Azzal, hogy a mesélő a traumatikus életeseményből történetet konstruál, egyúttal kezelhetővé is teszi azt, helyet talál neki saját életfolyamatában. A kimondás révén felvállalja, az identitása részévé teszi a felszínre hozott emléket. Ha a korábban rejtett, eltitkolt, szorongást keltő tartalom a személyiség integráns részévé válik, elveszíti traumatizáló hatását.

A digitális történetmesélés műfajának természetéből következik, hogy a workshop során esetenként olyan traumák is felszínre kerülhetnek egyes résztvevőkben, melyek feldolgozása szakember terapeuta segítségét igénylik. A tréner feladata felismerni az ilyen helyzetet, és négy szemközt javaslatot tenni a résztvevőnek külső segítség igénybevételére. Terápiát tehát nem végezhet a tréner, de a digitális történetmesélés folyamatának lehet terápiás hatása a résztvevőre, melyet kellő empátiával és figyelemmel ösztönözhet.

5.1.2 Digitális történetmesélés, mint a terápiás folyamat része

Terápiás folyamat részeként egyértelműen csak képzett pszichológus vagy pszichoterapeuta használhatja a digitális történetmesélés módszerét, ha ennek használata mellett dönt.

Ebben az esetben fontos tisztázni, hogy a digitális történetmesélésnek nincs terápiás célja, annak ellenére, hogy jó hatással lehet a terápiás folyamatban. Mivel ebben az esetben a csoportot egy terápiás

folyamat résztvevői, kliensek alkotják, további biztonsági intézkedésekre van szükség. Ezekben a speciális esetekben minden terápiás és digitális történetmeséléshez kapcsolódó folyamat esetében az alábbi szabályokat kell betartani:

- A foglalkozást a csoportfoglalkozások tartására speciális felkészítésen részt vett, képzett pszichológusnak vagy pszichoterapeutának kell tartania;
- minden résztvevőnek alá kell írnia egy a képzésen való részvételről szóló beleegyező- és egy titoktartási nyilatkozatot;
- minden a pszichológiai vagy pszichoterápiás csoportokra jellemző szabály, mint az egymás magánéletének tiszteletben tartása és a titoktartás, ebben a csoportban is érvényes;
- a résztvevők bármikor dönthetnek úgy (akár közvetlenül a vetítés előtt), hogy nem szeretnék másoknak megmutatni az elkészült filmjüket.

A pszichológus vagy pszichoterapeuta használhatja a digitális történetmesélés módszerét arra, hogy többet megtudjon a résztvevők belső érzelmi világáról. A gyász feldolgozásának folyamata így is pszichológiai folyamat marad, melyért a foglalkozásvezető felelős.

Az alábbi pontokat különösen fontos kiemelni:

- Olyan foglalkozást, amely terápiás céllal csak a digitális történetmesélés módszerét használja, nem lehet szervezi abban az esetben, ha a tréner nem képzett pszichológus vagy pszichoterapeuta;
- ha a digitális történetmesélést vezető tréner nem pszichoterapeuta, akkor a foglalkozásnak nem lehet terápiás célja;
- ha a foglalkozásvezető úgy látja, hogy egy nem terápiás célú foglalkozás során a résztvevő nem tud egyedül megbirkózni a problémájával, akkor a tréner felelőssége, hogy a résztvevő számára külső szakember segítségül hívását javasolja.

A digitális történetmesélés eszköz lehet sokféle terápiás folyamatban, például az egyén egzisztenciális dimenzióinak feltárását és megerősítését célzó csoportfoglalkozások során.

Az elbeszélések digitális történetté alakításának folyamata, és a csoportban való megosztás érdekes eszköz lehet, különösen a fiatalabb résztvevők számára, akik már a digitális korszak bennszülöttei. A közös munka folyamata, és a közös cél proaktív módja lehet a tudatos ellenállás vagy az öncenzúra leküzdésének. Azonban az egyén identitásának ilyen erős elemeinek feltárását is magában foglaló folyamatok mindig különösen nagy figyelmet és szakmai képzettséget igényelnek.

Minden esetben, akár általános, vagy valamilyen speciális témát (mint a trauma, gyász vagy valamilyen betegség) célzó csoportfoglalkozásról van szó, az első lépés során a csoportnak nagyon világos és explicit magyarázatot kell kapnia arra, hogy mi az a cél, amit el szeretnének érni.

Meghatározott esetekben, például ha a csoport speciálisan a gyásszal foglalkozik, a résztvevők számára világos kell legyen, hogy a digitális történetmesélés önmagában nem fog megoldást vagy kiutat adni a gyászból, hanem csak egy eszköz a szakember kezében.

Ha a csoport már biztosan megértette és egyetért a közös célokkal, a foglalkozás vezetőjének el kell mondania, hogy „mit fogunk csinálni” és azt is, „hogyan kell csinálni”.

Mint minden csoportfoglalkozás esetében, a csoportdinamika folyamatos fenntartása és nyomon követése elengedhetetlen ahhoz, hogy a csoportot és a csoport tagjait bátoríthassuk. A sikeres folyamat során mindig váltakozniuk kell az érzelmek megéléséről és megosztásáról szóló pillanatoknak a folyamat elemzésére, a megosztott élményekre, az elért eredményekre, és a változásokra való összpontosítással.

A csoportélmény részeként átélt érzelmek kommunikációjának minősége és mértéke meghatározó elemei a folyamatnak, ezekkel különösen óvatosan kell bánni. A csoporttagok szükségleteire és érzelmi állapotára való odafigyelés képessége hozzásegíti a foglalkozásvezetőt, hogy kezelni tudja az elakadásokat és a felmerülő kényes helyzeteket a munka során.

Ezzel nem azt akarjuk mondani, hogy talán semmilyen traumatikus élmény nem bukkan fel a foglalkozás során, ha nem is ez a munka célja. A digitális történetekhez a résztvevők hozzák az ötleteket. Ha olyan résztvevő kerül a csoportba, aki valamilyen traumához vagy fájdalmas élményhez kapcsolódó anyaggal dolgozik, fontos, hogy a foglalkozás vezetője az alábbiakat szem előtt tartsa:

- a résztvevő tudatában van annak, hogy az anyaga be lesz mutatva a csoportban;

- a résztvevő úgy érzi, hogy ezt a témát „kell” használnia, mivel ez érdekes.

Ezekhez a helyzeteknek a kulcsa a „sebezhetőség”. A foglalkozásvezető szerepéből adódóan felelős a résztvevőkért, ezért fel kell készülnie a résztvevők által hozott történetek sokféleségére. Ezért is tanácsos, hogy a foglalkozásvezetőnek legyen már tapasztalata azokkal a csoportokkal, amelyekben dolgozni fog, és ismerje az egyes csoport típusokban a résztvevőket (például a gyermekeket vagy sérülékeny felnőtteket) védő biztonsági szabályokat.

5.2 Digitális történetmesélés az oktatói közösségekben

A digitális történetmesélés a közösséget és a közösséghez tartozás élményét megerősítő új módszer is lehet, különösen az oktatói közösségek számára. A digitális történetmesélés arra vezeti rá a résztvevőket, hogy átérezzék a tanulás és a célcsoport (a tanulók) valódi igényeinek feltárásából adódó örömet egy kreatív folyamat során.

A digitális történetmesélést oktatási eszközként is alkalmazható, hogy a résztvevőknek logikai keretként és vezetőként szolgáljon az tudás előállításának folyamatában való interaktív részvételhez és tudásmegosztáshoz, melyre mindig is erős igény él az oktatási közösségekben.

Az oktatói közösségek kulcsszerepet játszanak saját célcsoportjuk tagjainak támogatásában, amikor válság idején, a megszorító intézkedések, a beilleszkedési lehetőségek hiánya, vagy a munkanélküliség miatt nyomasztó helyzetekkel kell megbirkózniuk. Vannak olyan célcsoportok, melynek tagjai társadalmi helyzetükből (bevándorlás, munkanélküliség) adódóan láthatatlanok, és arra van szükségük, hogy saját történetük elmesélése közben újból felépítsék saját identitásukat és érezzék, hogy tartoznak valahová.

Az oktatói közösségek a munkanélkülieket is támogathatják a digitális történetmesélés módszerét alkalmazva, hogy az érintettek értékelhessék saját helyzetüket és kialakíthassák saját stratégiájukat, amellyel kilépnek az őket gyengítő helyzetből. A digitális történetmesélés módszerének köszönhetően a foglalkozásvezetők azzal tudják őket támogatni, hogy segítenek felfedezni kompetenciáikat és készségeiket. Ez a munkanélküliek esetében valóban hasznos lehet ahhoz, hogy aktív szerepet vállaljanak saját személyes projektjük megvalósításában.

A bevándorlók esetében a digitális történetmesélés abban segíthet, hogy kifejezzék a migrációjukkal kapcsolatos saját elvárásaikat, kezdve azzal, hogy személyes történetükkel és képeikkel eredeti módon bemutathatják be saját kapacitásaikat és szakértelmüket. A módszer eszköz lehet számukra, hogy tudatosítsák magukban saját képességeiket és az elvárásaikra koncentráljanak, ami hozzásegíti őket ahhoz, hogy elérjék céljaikat a befogadó országban.

A bevándorlók esetében a digitális történetmesélés abban segíthet, hogy kifejezzék a migrációjukkal kapcsolatos saját elvárásait, kezdve azzal, hogy személyes történetükkel és képeikkel eredeti módon bemutathatják be saját kapacitásaikat és szakértelmüket. A módszer eszköz lehet számukra, hogy tudatosítsák magukban saját képességeiket és az elvárásaikra koncentráljanak, ami hozzásegíti őket ahhoz, hogy elérjék céljaikat a befogadó országban.

A digitális történetmesélés módszerének köszönhetően a célcsoportok tagjai aktív szerepet játszhatnak a tanulás során, semmint hogy passzívan kelljen befogadniuk a trénerektől kapott információkat. A módszer révén ők maguk lesznek a tudás alkotói, producerek, vágók, és tudásközvetítők egy a megszokottnál interaktívabb tanulási környezetben.

Az oktatói közösségek tehát az alábbi célokra tudják felhasználni a digitális történetmesélés módszerét:

- az ICT oktatási és társadalmi kezdeményezésekben való használatának szorgalmazására;
- az interakció, kommunikáció és együttműködés ösztönzésére a tudásközösségekben, ahol a tanulás öröme, a kutatás és a kreativitás a tudásgyűjtés és tudásalkotás alapjai;
- a résztvevők tanulási felelősségének és autonómiájának megerősítésére;
- a sérülékeny csoportok társadalmi láthatóságának támogatására;
- a generációk és nemzetek közötti tudás és készségátadás mértékének növelésére;
- az egyén identitása és a munka közötti kapcsolat feltérképezésének segítésére.

Az oktatói közösségek több szinten is hasznosnak találhatják a digitális történetmesélés módszerének bevezetését:

- a tanulás autonómiájának és a tanulás felelősségének népszerűsítése, egy tudás-alkotásra, tanulási célokra és az ön-menedzselés megtanulását célzó oktatási módszer alkalmazásával;
- a résztvevők aktív állampolgári szerepvállalásának, polgárságának megerősítése azzal, hogy gyakorlati felelősséget kapnak a munka világában zajló társadalmi változások feltérképezésére és a lehetséges megoldások összegyűjtésére, miközben részt vesznek a közösségi tanulásban;

- a digitális készségek fejlesztése, fejlődése minden résztvevő – a képzők/trénerok és tanulók számára is hasznos;

- az online tudásmegosztás, az oktatási e-platformok használata és a tudás folyamatos alkotásának elősegítése révén a digitális történetmesélés egyéni tudásteremtő és tudásátadási folyamat is egyben.

Az önmaguk és a munkaerőpiac között folyamatosan növekvő távolság miatt nehéz helyzetben lévő munkanélküliek a digitális történetmesélés révén olyan online készségekre tehetnek szert, amely hasznos a munkaerőpiacon és fejleszti az IT eszközök használatában való jártasságukat is. A módszer eszköz lehet a munkanélküliekkel foglalkozó szakemberek számára, hogy a korábbi munkahelyeken szerzett formális és informális kompetenciáik előhívására, és saját új munka keresésével kapcsolatos elvárásaik tudatosítására.

Az oktatásból frissen kikerülő fiatal felnőttek esetében különösen hasznos lehet a módszer a trénerok számára, hogy kreatív módon térképezzék fel a fiatalok jövőbeni munkavállalással kapcsolatos elképzeléseit, a formális és informális készségeikből kiindulva.

A képzők számára hasznos lehet továbbá a résztvevők elvárásainak és készségeinek azonosításához, melyekre a pályaválasztási tanácsadás, interjú során nem mindig derül fény. A fiatal felnőttek a digitális történetmesélés révén tapasztalhatják a tanulás és a munkaerőpiacon hasznos új készségek elsajátításának örömét.

5.3 Digitális történetmesélés a közösségépítésben

A műfaj egyik alapítójának, Joe Lambert könyvének a címe is utal rá, (*Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*),⁷ hogy a digitális történetmesélés módszerében az önkifejezés és a közösségépítés elválaszthatatlanok egymástól. Ezeknek az önéletrajzi narratívákat elmesélő filmeknek az eredendő közönségét szerzőik saját közössége alkotja, a filmeket elsősorban közös (offline) megtekintésre és megbeszélésre készítik. (Gács).⁸ A történetmesélők egy olyan bizalomra

⁷ Joe Lambert: *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*, Berkeley, California, Digital Diner Press, (2002).

⁸ Gács Anna: Digitális konfesszió. In: Orbán Katalin – Gács Anna (eds), *Emlékkerti körörszlán. Írások György Péter 60. születésnapjára*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest, 2014, 503–512.

épülő, közös folyamat részesei, amely tele van érzelmekkel, (kezdeti) szorongással, legyőzendő akadályokkal, az akadályok legyőzésekor megélt sikerélménnyel. Időnként frusztráló, játékos, vagy szórakoztató, de szinte mindig eredményre vezet: elkészül és bemutathatóvá válik egy személyes kisfilm. A közösen megélt érzelmi hatások, az egymásnak kölcsönösen megadott bizalom olyan együttes élményhez vezetnek, melyeknek különleges csoportkohéziós ereje van. A meglévő csoportok számára tartott workshopok (munkahelyi közösségek, iskolai osztályok, lokális közösségek, stb.) elsősorban a módszernek erre a közösségépítő képességére szerveződhetnek.

5.4 Digitális történetmesélés a munka és az empowerment világában

A műfaj eredeti célkitűzései közé tartozik a társadalom peremén élők helyzetbehozása a digitális technika használatbavételének demokratizálása révén. Eszközt adni az eszköztelenek kezébe, hogy beszéljenek sorsukról, önmagukról, az identitásukról. A módszer úttörőit tehát már a kezdetektől motiválta, hogy a marginalizált csoportok technikai segítséget kapjanak az önkifejezésre, eszközt, mely adott esetben segíti visszailleszkedésüket a társadalomba.

A digitális történetmesélés terápiás alkalmazhatóságát kutatva Szemán Dénes⁹ a művészetterápiák és a technikai alapú empowerment módszerek metszéspontjába helyezi a digitális történetmesélés módszerét a sorozatos bántalmazások és agresszió áldozataival való munkában. A digitális történetmesélést több területen is alkalmasnak találja arra, hogy segítsen a narratívák történetté alakításában és megosztásának folyamatában: az (ön)együttérzés növekedése, az önreflexió fejlődése, a megosztáson keresztüli elfogadottság érzésének élménye és a technikai tanulás, mint képessé tétel (empowerment) tapasztalatán keresztül. Szemán emellett érvel, hogy a trauma feldolgozásának harmadik fázisában, a társadalomba való visszailleszkedés segítségével, a történetek tágabb perspektívába helyezésén keresztül segítheti a digitális történetmesélés a túlélők gyógyulását. Az eredeti módszertan átdolgozásával, egy hosszabb távú folyamat keretében látja lehetségesnek a módszer eredményes pszichoterápiás alkalmazását.

9 Szemán D.: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. Anthropolis Egyesület, Budapest, 2015.

épülő, közös folyamat részesei, amely tele van érzelmekkel, (kezdeti) szorongással, legyőzendő akadályokkal, az akadályok legyőzésekor megélt sikerélménnyel. Időnként frusztráló, játékos, vagy szórakoztató, de szinte mindig eredményre vezet: elkészül és bemutathatóvá válik egy személyes kisfilm. A közösen megélt érzelmi hatások, az egymásnak kölcsönösen megadott bizalom olyan együttes élményhez vezetnek, melyeknek különleges csoportkohéziós ereje van. A meglévő csoportok számára tartott workshopok (munkahelyi közösségek, iskolai osztályok, lokális közösségek, stb.) elsősorban a módszernek erre a közösségépítő képességére szerveződhetnek.

5.4 Digitális történetmesélés a munka és az empowerment világában

A műfaj eredeti célkitűzései közé tartozik a társadalom peremén élők helyzetbehozása a digitális technika használatbavételének demokratizálása révén. Eszközt adni az eszköztelenek kezébe, hogy beszéljenek sorsukról, önmagukról, az identitásukról. A módszer úttörőit tehát már a kezdetektől motiválta, hogy a marginalizált csoportok technikai segítséget kapjanak az önkifejezésre, eszközt, mely adott esetben segíti visszailleszkedésüket a társadalomba.

A digitális történetmesélés terápiás alkalmazhatóságát kutatva Szemán Dénes⁹ a művészetterápiák és a technikai alapú empowerment módszerek metszéspontjába helyezi a digitális történetmesélés módszerét a sorozatos bántalmazások és agresszió áldozataival való munkában. A digitális történetmesélést több területen is alkalmasnak találja arra, hogy segítsen a narratívák történetté alakításában és megosztásának folyamatában: az (ön)együttérzés növekedése, az önreflexió fejlődése, a megosztáson keresztüli elfogadottság érzésének élménye és a technikai tanulás, mint képessé tétel (empowerment) tapasztalatán keresztül. Szemán amellet érvel, hogy a trauma feldolgozásának harmadik fázisában, a társadalomba való visszailleszkedés segítségével, a történetek tágabb perspektívába helyezésén keresztül segítheti a digitális történetmesélés a túlélők gyógyulását. Az eredeti módszertan átdolgozásával, egy hosszabb távú folyamat keretében látja lehetségesnek a módszer eredményes pszichoterápiás alkalmazását.

9 Szemán D.: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. Anthropolis Egyesület, Budapest, 2015.

5.5 Önkép fejlesztése kommunikációs és önkifejezési nehézségek esetén

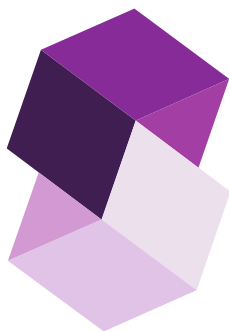
Minden egyes szám első személyben elmondott valós történet egyúttal az identitás egy szeletének kifejezésre juttatása is. A digitális történetmesélés módszerével készült kisfilmek önéletrajzi történetek a digitális technika segítségével elmesélve és megosztva másokkal. A kisfilm révén egy olyan történettel lépünk a szűkebb vagy tágabb közösség elé, melyről a legkevesebb, ami elmondható, hogy éppen ez az a történet, melyet a számtalan személyes történetünk közül elmondásra érdemesnek találtunk. Hogy ez a történet mennyire „mély”, mennyire enged bepillantást belső, személyes világunkba, esetenként nagyon változó lehet, de mindenképpen tükrözni fogja az identitásunk egy szeletét, illetve az ahhoz való (pillanatnyi) viszonyunkat.

A digitális kisfilmjeink tehát identitás-történetek. A történetünk kiválasztása során rákényszerülünk, hogy végiggondoljuk az életünk érdekes, fontos, vagy akár meghatározó eseményeit, melyeket a történetté formálás során koherens, zárt egészként illesztünk be az önmagunkról alkotott képbe, és amit végül a megosztás során a közösség előtt is felvállalunk. A digitális történetmesélés tehát kiváló alkalom arra, hogy tudatosan gondolkozzunk önmagunkról, és a folyamat eredményét a közösség által is „hitelesítsük”.

Egyes esetekben a történet készítőjétől nem várhatjuk el, hogy megírja és/vagy tömören megfogalmazza mondandóját. Adódhat ez nyelvi nehézségből, a kommunikációs vagy az írásbeli kifejezőkészség zavarai miatt. Ilyenkor dolgozhatunk a mesélővel egyénileg, a történetmesélő kör kihagyásával, irányított interjútechnikát alkalmazva. Kezdeményezzünk kötetlen beszélgetést egy személyes tárgy vagy fotó kapcsán. A személyes fényképnézegetés könnyen megindíthatja a történetmesélést. A beszélgetés során kirajzolódhat egy-egy olyan kiemelt pillanat a mesélő életéből, amelyekről érdemes részletesebben kérdezni. Az egész beszélgetést – a mesélő előzetes beleegyezésével –, rögzítsük jó minőségű hangfelvevővel, megfelelő körülmények között. Az interjú végeztével a tréner feladata, hogy a felvett anyagból összevágjon egy történetet, amely kerek egész, és amely tükrözi a mesélő személyiségét. A kész történetet megmutatjuk a mesélőnek, akinek a személyes fényképeit felhasználva elkészítjük digitális történetét.

Célszerű lehet azzal is próbálkozni, hogy az első interjút követően, egy újbóli beszélgetés alkalmával már csak a kiválasztott történetre koncentrálna kérdezzük a mesélőt. Természetesen ezt a beszélgetést is rögzítjük. (Előfordulhat az is, hogy a mesélő második alkalommal már kevésbé lelkesen beszél el az adott történetét, ilyenkor azonban még mindig használhatjuk az első interjú hanganyagát.)

6. Digitális történetmesélés a gyakorlatban



A következő oldalak részletesen bemutatják, hogy miként épül fel egy digitális történetmesélés műhelymunka, miként segíthetjük hozzá a résztvevőket, hogy megtalálják, feldolgozzák és filmre vigyék saját történetüket. Külön kitérünk a műhelymunka kereteire, a tréner felkészültségére, a technikai és szervezési előkészületekre. Ugyan lépésről lépésre végigvezetünk egy megközelítési módot, de a folyamat során közben fontos a jó helyzetfelismerés, improvizáció, rugalmasság, valamint annak korai felismerése, ha az itt ismertetett módszer nem alkalmazható a tervezett csoportra vagy egyénre. Az ilyen esetekre vonatkozó néhány lehetőséget mutatta be az 5. fejezet.

6.1 A tréner szerepe

Digitális történetmesélő bárkiből válhat, a megfelelő történetek felkutatásához, kidolgozásához és elkészítéséhez azonban mindenképp szükség van külső segítőre. A tréner feladata, hogy segítsék megtalálni és kimondani a résztvevők számára fontos, bennük rejlő, esetleg mások számára is értékes történetet, majd azt a saját szavaikkal, de kerek egészként mondassák el, hogy abból egy személyes, őszinte kisfilm készülhessen.

A tréner feladata összetett. A történetek kidolgozása, dramatizálása során gyakran érzékeny, esetleg lelkiileg megterhelő helyzeteket kell orvosolniuk, miközben a csoport kohéziójának fenntartására, a csoportdinamikai folyamatok kézbentartására is ügyelniük kell. A képzések során természetesen elengedhetetlen a technikai segítség is, de legtöbb esetben ez már külön tréner feladata. Egy 8 fős csoporthoz két tréner bevonását javasoljuk, akik párban, egymást mentorálva és felügyelve tudnak dolgozni. A módszer megengedi azt is, hogy igény szerint ne a történetmesélő végezze a technikai munkálatokat, hanem tréneri segítséggel közösen véglegesítsék a filmet.

A folyamat összetettségéből is látszik, hogy mindenképpen szükség van legalább egy olyan trénerre, aki a – legfeljebb 7-10 fős – csoport munkáját a teljes folyamat alatt végigkíséri, akitől a résztvevők állandó segítséget, útmutatást kaphatnak, aki egyengeti a történetek útját az első találkozástól a film közös levetítéséig és az azt követő értékelésig.

A személyesség és őszinteség a digitális történetmesélés legfontosabb alapeleme, ezért elengedhetetlen egy olyan bizalmi légkör kialakítása a csoportban, mely lehetővé teszi akár a legszemélyesebb tartalmak felszínre kerülését. Ennek érdekében a résztvevőkkel a tréning elején ismertetni kell a tréning kereteit, kezdve a legfontosabbal, a titoktartással: a teljes képzés során elhangzott minden információ, a csoporton belül marad, azt harmadik személy nem ismerheti meg, hacsak a történetmesélő másként nem rendelkezik.

Noha a digitális történetmesélés önmagában nem terápia, de adott esetben terápiás hatású lehet, ezért a trénernek, ha nem is pszichológiai felkészültséggel, de megfelelő emocionális hozzáállással, emberismerettel, empátiával kell rendelkeznie a felmerülő esetek kezelésére. Reagálnia kell a felmerülő problémákra, irányítani a csoport dinamikáját, kezelni az esetleges feszültségeket, konfliktusokat. (mindezekkel részletesen a 6. fejezetben foglalkozunk).

Az emberek iránti érzékenység mellett fontos a tréner megfelelő kommunikációs és íráskészsége, hogy hatékony segítséget nyújthasson a történetek megírásában, dramaturgiai felépítésében. Mindezt úgy, hogy a résztvevő magáénak tarthassa a történetét, ne érezze azt, hogy a tréner felülkerekedik rajta, ráerőlteti az akaratát. A tréner finom eszközökkel segítse, csiszolja a történeteket, tanácsokkal lássa el annak íróját, hogy mit érdemes kiemelni, vagy épp elvenni az elmondottakból (sokszor élve a „kevesebb több” elvével), de hagyja meg gondolatmenetét, kifejezésvilágát. Szintén kihívást jelent a résztvevőkkel megértetni, hogy a viszonylag kötött keretek erősítik a filmjüket.

A képzések technikai megvalósításához szükséges tréneri munkát általában másik személy végzi, aki szorosan együtt dolgozik a képzés vezetőjével és természetesen a résztvevőkkel. Feladata, a megírt, elképzelt kisfilmek technikai megvalósítása: hangrögzítés, a képek digitalizálása és a kisfilm szerkesztése (editálása). A munkatárs számára fontos a digitális szerkesztőprogramok megbízható ismerete, jó problémamegoldó képesség, ugyanakkor a megfelelő filmnyelvi eszközök révén segítenie kell a résztvevőket a filmjük dramaturgiai felépítésében. A képzéses során a technikai segítség kétfajta lehet: egyrészt a résztvevők kaphatnak egy alapfokú technikai képzést, így a tréner támogatása mellett maguk készíthetik el filmjeiket, másrészt az elkészült storyboard alapján, a résztvevő aktív bevonásával maga a tréner készíti el a filmet. A technikai tréner szerepe – hasonlóan a képzés vezetőjéhez – a résztvevők tanácsokkal való ellátása. Hagyjuk meg a résztvevőknek azt az élményt, hogy a film az ő elképzelésük szerint készül el, segítsük őket ennek a megvalósításában és ne erőltessük rájuk saját filmes elképzeléseinket, megoldásainkat.

Ugyan a jelen kézikönyv lépésről-lépésre végigvezet a digitális történetmesélés egy kipróbált, sokak által használt módszerén, de a gyakorlat számos olyan helyzet elé állítja a képzés vezetőit, amikor indokolt eltérni a leírtaktól. Ilyen esetekben módosítani kell a képzés folyamatán, ezzel foglalkozik részletesebben a 7. fejezet.

6.2 A résztvevők

Digitális történetmesélés képzéseket szervezhetünk már egészen fiatal korosztálynak is, de leginkább 14-16 éves kortól tudunk elmélyült, egyéni munkát folytatni a résztvevőkkel. Az általános iskolás

korosztály körében is alkalmazható a DST módszere, de ilyenkor a jelen kézikönyvben vázolt képzési felépítést némileg módosítani kell (erre találunk példákat a 7. fejezetben). A felnőttek számára tartandó műhelymunkán ideális esetben 5-8 ember vesz részt egy csoportban. Ennél több résztvevőnél már bontott csoportot és több trénerre kell alkalmaznunk, hogy megfelelő figyelem juthasson minden résztvevőre.

Noha a tapasztalat azt mutatja, hogy a képzések végeztével a résztvevők úgy érzik, egy fontos élménnyel gazdagodtak, esetleg konkrét segítséget kaptak valamely élethelyzetük megoldásához, előzetesen mégis nehézségekbe ütközhet a résztvevők toborzása. Ennek elsősorban a tréning időigénye, másrészt a módszer relatív ismeretlensége az oka. A DST tréning szervezőjének időt és energiát kell fektetnie a résztvevők toborzásába.

Könnyebb dolgunk van, ha már egy meglévő – pl. klub, vagy szakkörszerűen amúgy is rendszeresen összejáró – társaságot sikerül meggyőznünk, hogy valamely közös tematika mentén vegyenek részt a képzésben és készítsék el filmjeiket (lehet akár oktatógárda, multiplikátorok csoportja, szakkörök, klubok résztvevői, vagy egy témával foglalkozó diákok, egy területen élő, helytörténettel, helyi emlékezettel foglalkozók, azonos problémával élők – például menekültek stb.).

A meggyőzést segítheti egy rövid, figyelemfelkeltő bemutató, melynek folyamán szóban elmondjuk a képzés célját, eredményeit, használhatóságát, valamint, különböző tematikájú, hangvételű, kisfilmeket is bemutatunk az érdeklődőknek. A filmválogatást érdemes gondosan végezni, ügyeljünk arra, hogy ne kizárólag drámai vagy humoros hangvételű filmeket vetítsünk. Pontos előzetes információkat adjunk, ne keltsünk teljesíthetetlen elvárásokat.

Bármilyen csoporttal is lát munkához a tréner, alapvetően fontos, hogy legyen valamilyen tapasztalata már a csoportokkal. Vannak trénerek, akik számára nehézséget jelent, ha az új képzési formával és egy új típusú csoporttal egyszerre kezdenek el dolgozni.

A foglalkozás vezetőjének önbizalmát és vezetői képességeit erősíti, ha az első néhány műhelymunkát olyan típusú csoportban tartja, amellyel már dolgozott korábban, például gyerekeknek, vagy felnőtteknek.

6.2.1 Digitális történetmesélés csoportban

Bizonyos helyzetekben (például a résztvevők fiatal kora miatt) nehezen, vagy egyáltalán nem születhetnek meg a történetek egyéni munka eredményeként. Szervezhetünk olyan műhelymunkát,

ahol a csoportkohézióra fektetünk nagyobb hangsúlyt, kevésbé az egyéni, személyes történetek kimondására. Csoportos munkát végezhetünk például munkahelyi közösségekkel csapatépítés céljából, ahol a cél a közös feladatmegoldás, vagy nagyobb gyerekcsoportok, osztályok számára tervezett képzéseken is.

Amennyiben műhelymunkánkat gyerekekkel végezzük, át kell gondolnunk, hogy az adott korosztály, intellektuális érettség milyen fokú elmélyülést, koncentrációt, egyéni munkát tesz lehetővé. Alsóbb osztályos (6-12 év) gyerekek esetében érdemes csoportmunkában, közös történet kidolgozásban és – felépítésben gondolkodni. A gyerekcsoport munkáját vezetheti az osztállyal foglalkozó tanító/tanár, de akár külső tréner is. Tréner esetében szükség lehet a tanár közreműködésére is, erősítve a gyerekek bizalmát, kezelve a felmerülő problémákat. Ugyanakkor nem rossz, ha a tréner, külső, semleges szereplőként érkezik a csoportba.

Csoportmunka esetében, a résztvevők képességeit, tulajdonságait figyelembe véve előre letisztázhatjuk a szerepeket, így a készülő filmnek lehet forgatókönyvírója, mesélője, operatőre (aki a fotókat készíti), rendezője. A történet lehet fikciós, amit a résztvevők közösen találnak ki – nagyon sok esetben, így is, akaratlanul a saját valós élményeiket, tapasztalataikat vegyítik bele a történetbe. A csoportmunkában megalkotott történetmesélés alkalmával a kisfilmek képi világát nem lehet a személyes fényképekre építve megoldani, így itt – szintén a közösen végrehajtott folyamat részeként – elő kell állítani azokat. A közös csoportmunka része egy kreatív storyboard megalkotása, majd az alapján a képek elkészítése. Ezek lehetnek a helyszínen és a környezetben elkészített – akár beállított – fényképek, rajzok, kollázsok, vagy előre odakészített eszközök (gyurma, építőkocka, Lego, Duplo, bábuk, pálcikák stb.) felhasználásával létrehozott és lefényképezett jelnetek, valamint a felsoroltak tetszés szerinti keveréke. A csoportmunka során azonban nem csak fikciós történetek születhetnek, fókuszálhatnak akár egy közös élmény (például tábor, utazás, közös projekt megvalósítása), vagy probléma együttes megfogalmazására is. A közös történet megalkotása a digitális történetmesélés megtartott előnyei mellett (nyelvi kompetenciafejlesztés, IT készségek fejlesztése, empátia) a csoport résztvevőinek kooperációs készségeit is fejleszti.

6.2.2 Digitális történetmesélés párban

Készíthetünk digitális történetet párban is, ekkor már több lehetőségünk van az elmélyültebb munkára. Használhatjuk a páros módszert például középiskolások (12-18 év) körében, amikor például oktatási céllal egy-egy iskolai vagy iskolán kívüli kutatómunka eredményét foglalja össze egy DST film.

A párokat alkotják különböző korosztályok is, így igen jó működhet, mindkét fél számára tanulságos

lehet, ha idős korosztály a fiatalabbal, akár ha nagyszülő az unokával dolgozik együtt. A régi fényképek alapján történő meséltetés a múltat személyes közelségbe hozhatja a fiatalabb generációja számára, akik pedig a technikát használva segíthetik a történetek megfilmesítését, a nyomhagyást. Ezzel egyrészt szorosabbá válhat a kapocs a két generáció között, ugyanakkor a családi vagy helytörténet is egy könnyebben befogadható, személyes vonulattal gazdagodhat, élővé válhat.

6.2.3 Digitális történetmesélés egyénileg

Egyes esetekben bizonyos témák érzékenysége, vagy a nyelvi, értelmi hiányosságok, fogyatékoság miatt, nem tudunk a megszokott módon történetmesélő kört tartani. Ekkor – hasonló módon az Önkép fejlesztése kommunikációs és önkifejezési nehézségek esetén (5.5) részben leírtakhoz – a résztvevővel egyénileg kell a történeteket kibontani. A szokásos tréneri megközelítéshez képest itt szorosabb együttműködésben kell együtt dolgozni a résztvevővel, segíteni a története felépítésében, megfogalmazásában. Érdemes egy számára fontos tárgy, fénykép kapcsán beszélgetni, ezáltal feltárni a mesélő történetét, hátterét, majd közösen megfogalmazni az elmesélendő történetet.

Általánosságban elmondható, hogy a digitális történetmesélés kurzusokat ajánlatos a résztvevők anyanyelvén tartani, hiszen mindenki saját nyelvén a legbiztosabb, így tud pontosabban, találóbban, színesebben fogalmazni. Vannak helyzetek azonban, amikor mégis másik nyelven kell megírni és elmondani a történetet – például menekültekkel készülő filmek esetében –, ekkor szintén egyénileg segítsünk a történet hiteles, mégis az elmondás szempontjából minél egyszerűbb megfogalmazásában. A szövegben ne használjunk a mesélő által ismeretlen, vagy nehezen kimondható szavakat, próbáljuk az ő szókincséhez igazítani a történetet. Az így elkészült filmekhez, a jobb érthetőség kedvéért, érdemes feliratokat készíteni.

6.2.4 Rajzok, képek

Nem csak a gyerekek alkotó folyamatában, de egyes egyéni történeteknél is használhatunk rajzot személyes fényképek helyett. Van, amikor a történet dramaturgiája kívánja meg, hogy részben vagy egészben ne élő fényképpel segítsük mondandónkat. Más esetekben a rajz ad lehetőséget egyes társadalmi problémák, kényes helyzetek ábrázolására konfliktusok kimondására, így megtartható a mesélő anonimitása miközben hiteles, őszinte film születhet. Ez a módszer – többek között – jól alkalmazható bántalmazottak, áldozatok esetében, hitelesen tárhatunk fel vele emberi jogi eseteket.

Az is előfordulhat, hogy filmünkhöz csak egyetlen rajz, kép, vagy fénykép áll rendelkezésünkre, vagy – igen ritka esetben – a történet hitelessége szempontjából nem szerencsés több illusztratív kép

használata. Ekkor a tréner filmnyelvi, technikai ismeretei segítségével (pl. részletek kiragadása, digitális trükkök alkalmazása révén) tehetjük azt az egy képet „élővé”, alkalmassá arra, hogy a néző számára is élvezhetően közvetítse a film üzenetét.

6.3 A digitális történetmesélés képzés keretei

A műhelymunka kezdetén ismertetni kell annak kereteit, az időbeosztásról és az alapvető felkészülésről pedig már korábban értesítsünk minden résztvevőt. A bevezetőn (1. lépés) mondjunk el minden, a teljes képzésre vonatkozó információt, amelyhez a teljes folyamat alatt tartunk is magunkat, illetve állítsunk fel alapvető, a résztvevőket védő és segítő szabályokat.

6.3.1 Időkeret

Többször szoltunk az időkeret fontosságáról. A digitális történetmesélés műhelymunka időigényes, ahhoz, hogy valóban személyes, őszinte történetek szülessenek és, fontos a megfelelő időkeret biztosítása. A teljes képzéshez 22-24 óra szükséges, amelyet – az igényeknek megfelelően – tarthatunk egyben, akár egy hosszú hétvége folyamán, vagy megbonthatjuk kisebb egységekre, például heti bontásban. Amennyiben a műhelymunka során nem tartunk technikai képzést, vagyis a filmek elkészítését a technikai tréner végzi, úgy az időkeret rövidül: az alapképzés nagyjából 12-13 órát vesz igénybe, ezen felül dolgozik együtt a filmkészítő a gyakorlott trénerrel. A közös munka és felkészültség függvényében a filmkészítés 2-4 órát igényel.

6.3.2 Helyszín

A műhelymunka helyszínének kiválasztásánál fő szempont, hogy zavartalanul, kiszámíthatatlan vagy figyelemelterelő külső ingerek nélkül dolgozhassanak a résztvevők. A történetmesélő kör bizalmi, őszinte légkörét lehetőleg ne zavarja meg a terembe való ki- vagy bejáráskor. Ehhez a csoportos munkafázishoz körbeülhető asztalra van szükség, hogy a résztvevők mindig lássák egymást. Az egyéni történetíráshoz viszont sokan az alkotás magányát igénylik, így számukra biztosítsunk a többiekkel elfordított asztalt. A hangrögzítéshez a lehető legjobban hangszigetelt, ugyanakkor ne visszhangos helyiséget használjunk, ahol szintén fontos a nyugalom (részletesen lásd a 6.4-es fejezetben). A bevezetőnél bemutatott filmekhez és a folyamatot lezáró vetítéshez megfelelő elsötétítésre van szükség. A rendezvény előtt meg kell győződni a helyiség megfelelő akusztikájáról és arról, mindenhol jól látható-e a vászon, élvezhető-e a vetítés. Ne legyen a helyiség túl napos vagy zajos sem.

Sose szervezzünk műhelymunkát ismeretlen helyszínen, mindenképpen nézzük meg jóval a kezdés

előtt, hogy szükség esetén még változtathassunk. A műhelymunka alatt már ne változtassunk helyszínt.

6.3.3 Technika

Míg a történetmesélő körben nem használhatunk semmilyen technikai eszközt, addig a filmkészítésekhez természetesen megfelelő felszerelés szükséges. A történetíráshoz asztali vagy hordozható számítógép, azon futó szövegszerkesztő program, illetve nyomtatási lehetőség szükséges. A fényképek digitalizálásához álljon rendelkezésre jó felbontású lapszkenner, de legyen nálunk fényképezőgép is. A bevezetőhöz és a lezáró vetítéshez projektor és megfelelő hangrendszer szükséges. A film elkészítéséhez, vágásához használható szoftverek közül igen sok lehetőség áll rendelkezésre. A fontos, hogy a képzést tartó tréner melyik programtípusban járatos, mit tud átadni a résztvevőknek, miben tud magabiztosan segítséget nyújtani. Amennyiben a résztvevők saját gépeiken dolgoznak, időben győződjünk meg azok kapacitásáról, technikai paramétereiről, ellenőrizzük, hogy az általunk választott (akár online, akár a gépre telepített) szerkesztő program megfelelően működik-e. A vágásnál használjunk megfelelő minőségű fülhallgatót és külső egeret.

6.3.4 Szabályok

A tréner legfontosabb feladata a bizalmi légkör kialakítása. Ennek érdekében a résztvevők megállapodnak a titoktartás szabályában: semmilyen, a körön belül elhangzó információ nem kerülhet ki a körből, hogy megóvjuk a résztvevőket és bárki mást.

A történetmesélő körön ne készüljön semmilyen hang- vagy képrögzítés, legyenek a mobiltelefonok kikapcsolva.

A trénernek ügyelnie kell arra, hogy mindenki egyenlő módon szóhoz juthasson. A történetmesélő körben, illetve az egész folyamat során elhangzottakat, valamint az elkészült filmeket ne minősítsük, ne ítélkezzünk a többiek és az általuk elmondottak felett. Semelyik csoporttársunkat nem kritizálhatjuk személyisége, adottságai, cselekedetei miatt. A tréner felelőssége olyan légkört teremteni, mely a bizalmon és résztvevők kölcsönös elfogadásán alapszik.

6.4 Digitális történetmesélés műhelymunka lépésről lépésre

A digitális történetmesélés stílusjegyei, felhasználási és alkalmazási formái, lehetőségei valamint forrásai világszerte igen széles skálán mozognak. A számos ismert és használt módszer közül egyesek akár egymásnak ellentmondóak is lehetnek. Jelen kézikönyv a Daniel Meadows és a Capture Wales

csapata által a BBC számára készített kézikönyvet veszi alapul. A kiadványban ismertetett módszerük végeredménye egy olyan, nagyjából 2 perces, saját narratíván alapuló kisfilm, amelyben a készítő a saját hangján szólal meg és személyes fényképeit használja fel a történet elmondásához. A mozgókép alapvetően kerülendő, kivéve, ha a történet ezt külön megkívánja; ugyanez érvényes a zenére is, amely általában zavaró lehet. Kivételt képeznek a történet vagy a mesélő szempontjából fontos zenei részletek. A kézikönyv a módszertan részletes bemutatása mellett, a gyorsan változó számítógépes környezet és szoftverek miatt nem vállalkozik a technikai ismeretek átadására, inkább csak iránymutatásokat és hasznos forrásokat közöl a film megvalósításához.

6.4.1 Első lépés: Bevezetés

A bevezetés alkalmával a leendő történetmesélők megismerkednek a digitális történetmesélés módszerével, koncepciójával, a történetek felépítésével, az elkészítés folyamatával és megnéznék néhány példafilmet. A bevezetés lehetőséget ad a történetmesélők egymással és a trénerrel való kötetlenebb megismerkedésére is. Ehhez megfelelő atmoszférájú környezetet kell teremteni. A bevezetés alatt fel kell oldani a történetmesélőknek a folyamattal kapcsolatban felmerülő esetleges félelmeit, szorongásait, lehetőséget kell adni, hogy minden kérdésükre választ kaphassanak. Fontos, hogy a filmkészítéssel vagy a meséléssel kapcsolatos esetleges aggodalmakat eloszlassuk (például önbizalomhiány).

A bevezetés célja:

- a digitális történetmesélés elemeinek bemutatása;
- a munkafolyamat és az időkeret egyértelmű ismertetése;
- a munkafolyamat következő lépéseinek, így a soron következő alkalomra elvégzendő teendőknek (például mikor készülünk fényképekkel vagy szöveggel) a tisztázása;
- jogi és szerzői jogi alapkérdések tisztázása;
- a folyamat végének, a filmek utóéletének az ismertetése (archiválás, publikálás, a készítők saját rendelkezési joga).

Igen hasznos, ha a bevezető előtt vagy után – attól függően, hogy milyen időbeli bontásban szervezzük meg a digitális történetmesélés műhelymunkánkat –, de mindenképp a történetmesélő kör előtt a gátlásokat, a felszültségeket, a hangulatot feloldandó valamilyen jégtörő játékot játszunk a résztvevőkkel, (akár ismerték egymást korábban, akár nem).

6.4.2 Második lépés: A történetmesélő kör

Az írás folyamata az történetmesélő körrel kezdődik. Ez a munkafázis leginkább abból a szempontból fontos, hogy a mesélők egy olyan egymást támogató, bizalmas kört alkossanak, amelyben feltárulhat a történetmesélés belső világa. A történetmesélő kör mindenképpen a résztvevők igényeihez, hozzáállásához igazodik, hossza, általában 1,5 és 2,5 óra közötti időtartamra tehető. A történetmesélő kör célja, hogy a résztvevők számára megfogalmazódjon egy történetvázlat, amelyből később megalkotják a film scriptjét vagyis a film narrációját.

A történetmesélő kör helyszíne mindenképpen egy zártabb, barátságosabb helyiség legyen, ahol nincsenek külső zavaró körülmények. A résztvevők kényelmesen el tudjanak helyezkedni, mindenki számára legyen megfelelő asztalfelület, és mindenki jól lássa a másikat. Az ülőhelyek elrendezésének nem feltétlenül kell valóban kör alakúnak lennie, lehet akár három- vagy négyszög alakú is. Lehetőleg ne legyen zavaró külső zajforrás (hangos folyosó, utca) a közelben, és semmilyen külső vizuális hatás ne vonja el a résztvevők figyelmét.

A történetmesélő kör alapelvei:

- minden résztvevő aktív, beleértve a tréner és az esetleges technikai segítők is;**
- senkinek sem kell elnézést kérnie, ha valami számára nem érthető, képességeinek nem megfelelő vagy bizalmas;**
- a történetmesélő kör lényege a bizalom, ami ebben a körben elhangzik, nem hagyhatja el a szobát;**
- a résztvevők nem ítélik meg egymás munkáit, vagy egymás személye fölött.**

A történetmesélő kör alapozza meg a teljes folyamatot, itt ismerik meg egymást a résztvevők, adott esetben itt mesélnek belső titkaikról, találják meg a műhelymunka során elkészítendő kisfilm történetét. Lényeges, hogy a résztvevők örömmel osszák meg egymással a történeteiket. A történetmesélő kör játékos módon oldja az egymást nem ismerő résztvevők feszültségét, segíti az ismerkedést.

A történetmesélő körnek lehetnek olyan résztvevői, akiknek semmi elképzelése nincs arról, milyen történetet mesélhetne el másoknak, vagy éppen azt gondolják, hogy semmi érdekeset nem tudnának elmondani. Azok, akik már kész történettel érkeztek a történetmesélő körbe, nemcsak megoszthatják azt másokkal, hanem esetleg ötleteket nyerhetnek másoktól, miként lehet a történetüket interpretálni, miként javíthatnak saját történetük elmesélésén.

Noha a történetmesélő körök légré kötetlen, a kör vezetőjének tudatosan kell gazdálkodni az idővel és a feladatokkal, hogy az alkalom végére lehetőleg minden résztvevő számára összeálljon az elmesélendő történet és megszülethessenek az első forgatókönyv-vázlatok, amelyek alapján, a leírtak letisztázása után elkészülhet a hangfelvétel.

A helyszín elrendezése

Fontos, hogy a kiválasztott helyszín eléggé csendes és szeparált legyen, olyan, amelyben a résztvevők tudják, hogy nyugodtan magukban lehetnek. A trénernek úgy kell elrendeznie a teret, hogy a székek körben legyenek, s így mindenkinek egyenlő esélye legyen a részvételre. A tréner egyrészt vezeti a gyakorlatokat, másrészt ő maga is aktív résztvevője a jégtörő és a történetmesélő játékoknak. Erősíti a résztvevők önbizalmát, és a végén értékeli a közös munka eredményét. Fontos, hogy a résztvevők számára egy felszabadult, könnyed, külső nyomástól mentes hangulat teremtsődjön. Az asztalon ne legyenek technikai eszközök, se számítógép, se digitális képi- vagy hangrögzítő és a mobiltelefonok is ki legyenek kapcsolva.

Felkészülés a történetmesélő körre

A trénernek a következő kellékekkel kell készülnie (az általa választott játékoknak megfelelően):

- toll, ceruza és papír

- tábla

- mindennapi tárgyak egy táskában (5. játék)

- egy doboz (gázsütőkhöz használatos) gyufa és egy pohár víz (10. játék)

- történetkockák (13. játék) A történetmesélőknek a következő kellékekkel kell készülniük:

- 3 számukra fontos tárgy (ez akár lehet a történetmeséléshez használt fénykép is), melyhez valamilyen személye történet kapcsolódik

- amennyiben már van, egy kinyomtatott szöveg-vázlat az elmesélendő saját történethez.

A játékok

A „játék” szót óvatosan kezeljük a történetmesélő körök bevezetésekor, mert egyesek számára ijesztő, elbizonytalanító vagy éppen elidegenítő lehet. Ha a résztvevők között már kialakult egy bizalmi helyzet, akkor nyugodtabban beszélhetünk játékokról. A következőkben leírt első három gyakorlat jégtörő, melyek segítenek a megfelelő légkör kialakításában és abban, hogy a kör tagjai megismerjék egymást. Ezek segítségével leküzdhetők a gátlások, a résztvevők megnyílnak a történetmesélés felé. Az összes játék lényege a könnyedség és a vidámság, nem a versenyszellem. Az alábbi játékfelsorolás bőven több annál, ami egy átlagos történetmesélő körben szükséges, az oktató tetszés szerint, az időkeret függvényében válogathat közülük.

1. játék: Ki ül melletted? (jégtörő)

Egyszerű és kézenfekvő módja, hogy a résztvevők megismerjék egymást. Beszélgessünk el a mellettünk ülővel, így kötetlenebb, könnyedebb formában, feszengés nélkül jóval többet megtudhatunk róla, mint ha az illető a csoport számára mutatná be önmagát. Ezek a kötetlenebb beszélgetések sokat segítenek a résztvevőknek feloldódni a későbbi történetmeséléshez. A pár perces beszélgetés után a csoport többi tagja számára mutassuk be a mellettünk ülőt.

2. játék: Mesélj a nevedről! (jégtörő)

A csoport tagjai párokba rendeződnek úgy, hogy lehetőleg egymásnak ismeretlenek kerüljenek egy párba. Mindenki meséljen el a társának egy történetet a saját nevééről (pl. család- vagy keresztnevének eredetéről, jelentéséről, hogy miért az adott a keresztnetet kapta, vagy egy helyzetről, ami a nevével kapcsolatosan történt vele). Hagyunk pár percet arra, hogy mindenki elmondhassa a rövid történetét a párjának, majd a teljes csoport ismét összeáll. Ekkor a párok tagjai egymást mutatják be a hallott történetek segítségével.

3. játék: Névmemória játék (jégtörő)

Ez a játék általában jól működik fiatalabb résztvevők esetében. A kör egyik résztvevője bemutatja magát, és a neve mellé hozzátesz egy olyan adalékot, amit szívesen megoszt vagy jellemzőnek tart magáról (lehet akár egy jelző, amit a neve elé helyez). A mellette ülő megismétli a hallott nevet és az adalékot, majd ő is ugyanezt teszi. A következő résztvevőnek már az első két bemutatkozást kell megismételnie, majd maga is hozzáteszi nevét és jellemzőjét. Ez így folytatódik, míg az utolsó résztvevőnek már az összes nevet és az azokhoz kapcsolódó adalékokat kell visszamondania.

Példa:

János, aki a negyedik a körben, ezt mondja: „őt Máriának hívják és szeret kirándulni, ő Péter és teniszezik, Kati, szeret vicces ruhákba öltözni, én pedig János vagyok és gyűlölöm a pókokat.”

A játék egy variációjában a résztvevőknek a nevük elé egy jelzõt kell illeszteniük, melynek a kezdõbetûje megegyezik a nevük kezdõbetûjével. A sorban következõnek meg kell ismételnie a sorban hallott neveket a jelzõikkel együtt, és folytatnia a sort a saját nevével, és az elé tett melléknévvel.

4. játék: Összefüggéstelen szavak játéka

Ebben a játékban a résztvevõknek összefüggéstelen szavakból kell egy történetet felépíteniük. Minden résztvevõ felír, bemond vagy lerajzol egy szót, ami az eszébe jut. A tréner ezeket összegyűjti és felragasztja vagy felírja a táblára, hogy mindenki láthassa az összes szót. Ezután minden résztvevõ a táblán található összes szó felhasználásával egy egybefüggõ történetet ír. Ezek általában egymástól különbözõek lesznek. A történetek minõsége nem elsõdleges, minél inkább a földtõl elrugaszkodott egy történet, annál érdekesebb. Ez a gyakorlat nagyban segíti a résztvevõk feloldódását, ugyanakkor jól rávezeti a résztvevõket a mûfajnak megfelelõ történet egyes jellegzetességeire (hosszúság, felépítés, egyszerűség).

Példa:

Szavak: nyár, kutya, szép, rózsza, tenger, erdõ

Élt egyszer egy kapitány. Világéletében a tengert járta. Húséges kuttyájával állandóan a vízen volt, de egy szép napon megunta a hajózást. Úgy döntött, hogy partra száll és körülnéz. Egy erdõ szélén kötötte ki hajóját és kuttyájával sétára indult. Nyár volt és meleg, jól esett a fák húsító árnyéka. Kuttyája vidáman ugrált körülötte, és közben orrával mindenfelé szaglászott. Egyszer csak nagy farokcsóválás közepette büszkén jelent meg zsákmányával, egy elvesztett rózsafüzérrel a szájában.

5. játék: Rejtélyes tárgyak

A csoport minden tagját megkérjük, hogy véletlenszerûen válasszon valamit a hétköznapi tárgyakat tartalmazó táskából, amit a tréner már korábban elõkészített. Ezután mindenkinek a tárgy által kiváltott emléket, érzést, történetet kell elmesélnie. Ha olyan tárgyat kapott kézhez, amelyrõl semmi nem jut eszébe, érdemes egy másikat választani, amely megindít a mesélõben valami személyes mondanivalót.

A tréner feladata a résztvevők segítése, biztatása, hogy a résztvevők kapcsolatot találjanak a tárggyal.

A táska olyan hétköznapi helyzetekből kiragadott tárgyakat tartalmazzon, amelyek emlékeket idézhetnek fel, mint például: játékautó, távirányító, locsolókanna, porleves, vonatjegy, stb. A tréner feladata, hogy kiemelje a történet erősebb részeit és kérdéseivel megmutassa a gyengébb pontokat, segítse a történet kifejtését.

Példa:

A történetmesélő egy jegyet vett ki a táskából

„Ez arra emlékeztet, amikor gyerekkoromban Edinburgh-ba utaztam. Nagyon izgatott voltam, mert korábban még nem jártam Skóciában. Egy nagyon kellemes napot töltöttünk el a várban és megnéztük, hogyan készül a skót viselet. Apám haggis-t rendelt nekem, mert az egy skót ételkülönlegesség, de nekem egyáltalán nem ízlett.”

Az oktató segítő kérdéseket tehet fel az utazásról és a hazaútról. A történetmesélő tovább szövi történetét:

„Vonattal mentünk haza, de az nagyon sokat késett, mert a szomszédos ülésen ülő ember hirtelen nagyon rosszul lett és kórházba kellett szállítani. Apám és én elkísértük, mert teljesen egyedül volt, így a skóciai utazásunk jóval hosszabbra sikerült, mint ahogy eredetileg terveztük.”

Látható, hogy jól feltett kérdésekkel a történet még érdekesebb részletei tárulhatnak fel.

6. játék: Gyerekkori játékok

A tréner megkéri a résztvevőket, hogy gondoljanak egy kedvelt, nagyon vágyott, vagy éppen utált gyerekkori játékukra. Ha mindenki megtalálta emlékei között a keresett tárgyat, megkérjük, meséljen el egy a tárggyal kapcsolatos történetet.

Ez a gyakorlat sok történetet hívhat elő a mesélőből. Ha a gyerekkorba helyezzük a történetünket, sok esetben könnyebben nyílik meg a mesélő és avat be élete részleteibe. Ez kirajzolhat egy korábban lázadó, vagy passzív, egy kalandozó vagy akár egy vezéregyéniséget. Ugyanakkor azt is bemutathatja, hogy az idősebb generációk számára jóval nehezebb volt egy-egy játékhoz hozzájutni, így azokat nagy becsben tartották.

Példa:

„Gyerekkoromban a legfértettebb kincsem a biciklim volt. Ezzel tudtam közlekedni, lehetőséget adott a kiszabadulásra, a felfedezésre és így a szabadságot jelentette nekem. Nem újonnan kaptam, a szüleim egy árverésen vették nekem, és akkor már igencsak elnyűtt volt. Nem volt rajta sebességváltó és a lánc is lötyögött rajta, de szerettem, mert az enyém volt. Órákat tudtam eltölteni azzal, hogy vacakoltam vele, állítgattam a féket, felpumpáltam a kereket és sűrűn lemostam. Emlékszem, egyszer egy teljes napot azzal töltöttem, hogy újrafessem. Sötétkék lett és fantasztikusan nézett ki.

Hétéves voltam, amikor megkaptam ezt a bringát, és számos csodás kalandban volt részünk együtt. Egy üveg vízzel és egy csomag burgonyaszírommal felszerelve Clare barátommal gyakran hajtottunk be a 30 kilométerre levő városba. Ha anyám tudta volna, biztos rohamot kap. De akárcsak Clare, a bringa is jó barátom volt, sosem árulta el a titkomat.”

7. játék: Személyes fényképek

A fényképek nagyon személyes tárgyak, és mindenki a saját történetét, olvasatát mondja el a fényképekről. Hasznos lehet, ha a történetmesélő egy meghatározó fényképet hoz el a műhelymunkára, majd a csoport egy másik tagjával fényképet cserél, így egy számára ismeretlen, új képet tarthat a kezében. Minden résztvevő a kezében tartott, ismeretlen fényképről mond egy általa kitalált, szerinte a fényképhez köthető történetet. Miután mindenki leírta és elmondta az általa kitalált mesét, a kép visszakerül a gazdájához, aki elmondja annak igazi történetét. Ez egy érdekes gyakorlat arra, hogy mennyire különbözhetnek a látásmódok egy adott tárgy, ebben az esetben egy fénykép tartalmának leírásakor. Ugyanakkor lehetőséget ad a történetmesélőnek, hogy szabadjára engedje a fantáziáját egy számára ismeretlen kép életre keltéséhez.

8. játék: Döntéseink

A résztvevőknek egy olyan történetet kell írniuk, amely életük egy jelentős döntéséről szól. Tetszés szerint fogalmazhatják meg történetüket, a lényeg, hogy 50 szóba beleférjen. A feladatnak két célja van. Egyrészt kihangsúlyozza korábbi döntésünk jelentőségét, a résztvevők végiggondolják, hogy ez a korábbi döntés milyen hatással lehet jelenlegi sorsukra. Másrészt segít, hogy tömören, lényegre törően fogalmazzuk meg gondolatainkat. A leírt történetet azután a résztvevők felolvassák egymásnak.

9. játék: Az első alkalom

A történetmesélők kapnak 10 percet arra, hogy felidézzenek valamit, ami az életükben először történt

meg velük (első csók, első repülőút, első koccintás, stb.). Megfogalmazzák, majd leírják maguknak ennek az első alkalomnak a történetét, illetve azt, hogy az miként hatott további életükre vagy másokra. A leírt történetet azután a résztvevők felolvassák egymásnak.

10. játék: Játssz a tűzzel!

A feladat lényege a koncentrált és tiszta elbeszélés, a rövid idő alatt megfogalmazott, összeszedett mondandó. A résztvevőknek 10 perc felkészülési idő áll rendelkezésükre, hogy azután a szenvedélyükről meséljenek. Ez lehet akár egy személy, egy ügy, egy érzés, bármi olyan, ami, vagy aki iránt a történetmesélő valamilyen erős érzelmet táplál. Ezután minden résztvevőnek annyi ideje van története elmesélésére, amennyi ideig a kezében tartott gyufa ég. Cél, hogy a gyufa leégése alatt megpróbálja tömören és közben a gyufára is koncentrálni elmondani történetét. Ha a gyufa a történet vége előtt ég-vagy alszik el, a történetmesélőnek abba kell hagynia elbeszélését. Az égő gyufa segíti a történet lényegére való koncentrációt és a céltudatos történetmesélést.

Figyelem: az oktatóknak figyelniük kell a tűzbiztonságra, illetve arra, hogy az adott helyiségben a gyufa füstjével nem indít-e be tűzvédelmi rendszert. A történetmesélők előtt legyen egy pohár víz, hogy az eléggő gyufát abban oltsák el, mielőtt az ujjukra égne. A feladathoz közepesen hosszú, általában a gázsütőkhöz használt gyufát érdemes használni.

Ezt a játékot gyerekekkel ne játsszuk!

11. játék: Szeretet és utálat

Minden résztvevő összeállít egy listát az általa 10 legjobban szeretett és 10 leginkább utált dologról, amelyeket azután felolvas a csoport többi tagjának. A résztvevőknek a felolvasáskor a hangjukkal is érzékelteni kell az adott dologgal kapcsolatos érzelmi viszonyukat. A lista a legváltózatossabb dolgokat tartalmazhatja (egy érzetet, egy tulajdonságot, egy mozzanatot stb.). A gyakorlat segítségével egy olyan lista születhet, amelynek elemei ötletet adhatnak egy esetleges történethez, és a tréner segíthet azok részletesebb kibontásában.

A gyakorlat segíti a csoportkohézió kialakulását, és egyben jó felkészülés a történetmesélés rögzítésére, melynek során a hangjukkal szintén közvetíteniük kell majd a történet érzelmi feszültségét.

12. játék: Három tárgy

A tréner a tréning kezdete előtt kb. egy héttel (a bevezető megartásakor) megkéri a résztvevőket, hogy válasszanak otthon 3 olyan tárgyat, amihez valamilyen személyes történet kapcsolódik (a tárgy lehet fénykép is), és hozzák magukkal a következő alkalommal.

A történetmesélő körben megkéri a résztvevőt, hogy válasszon egy tárgyat a háromból, amiket magával hozott, de ne mondja el a tárgyhoz kapcsolódó történetet, hanem adja tovább a mellette ülőnek (hasonlóan a 7-es játékhoz). Így minden tárgy eggyel tovább kerül. Minden résztvevő a kapott, ismeretlen tárgy történetét kell, hogy megírja.

A fiktív történetek elhangzása után a tárgy eredeti tulajdonosa elmeséli a tárgyhoz kapcsolódó valós történetet. (Szerencsés, ha ez a történet lesz a későbbi DST film alapja.)

Figyelem: A játék előzetes felkészülést igényel a résztvevőktől.

13. játék: Történetkocka

A játék egy üzletben kapható játékokra épül. A Rory féle storykockák olyan dobókockák, melyeknek oldalain különböző ikonok találhatóak. (Van egy alap kockasor, és különböző tematikus sorozatok). Egy doboz kilenc különböző kockát tartalmaz.

A résztvevők egyenként dobnak valamennyi kockával. Az így kapott ikonokat tetszés szerint sorba kell rendezniük, hogy kiadjanak egy történetet. (A történet lehet fiktív, mesészerű, illetve akár a valós életük egy története is.)

Figyelem: a játék különböző változatai beszerezhetők például online: <https://www.storycubes.com/>, vagy nagyobb játéküzletekben.

6.4.3 Harmadik lépés: Az írás

A történetmesélő kör végére minden résztvevőnek el kell jutnia odáig, hogy megtalálja elmesélendő történetét, és szerencsés esetben elkészítse annak első írásos vázlatát. A módosítások és igény szerint a trénerrel történt egyeztetések után a végleges, legépelt történet készen áll a felolvasásra. Az olvasási problémákkal küzdő történetmesélő számára egyéb alternatív megoldások is rendelkezésre állnak, így például egy interjúhelyzetben kerülhet sor története elmesélésére (lásd a 7. fejezetben). Ilyen esetekben

a történetmesélő kör végére a résztvevő számára legyen világos a történetmesélés interjúba ágyazásának lehetősége, hogy fel tudjon készülni a beszélgetésre.

Forgatókönyv (script)

Ennek a munkafázisnak a végére el kell készülnie egy egyszerű, de jól érthető forgatókönyvnek, ami voltaképpen maga a történet, vagyis a film narrációja, amit a mesélő a rögzítéskor a saját hangján felolvas. A forgatókönyvben érdemes egyszerű, rövid mondatokban gondolkodni, ügyelve arra, hogy a mesélő rá jellemző kifejezéseket használjon, és kerülje a személyiségétől idegen fordulatokat. Fontos, hogy végül a mesélő a sajátjának érezze a kész szöveget, bármennyi külső segítséget, tanácsot is kapott a folyamat során. A szöveget érdemes saját hangon hangosan felolvasni a véglegesítés előtt. A szöveg hossza 180 és 320 szó között mozogjon.

Alapvetően türelemmel kell hagyni mindenkit, hogy kidolgozhassa történetét, illetve ha megoldható, időzítsük úgy a műhelymunkát, hogy a történetek véglegesítése előtt annak írója – a szó szoros értelmében – aludhasson rá egyet. A történetmesélő kör élményanyaga ugyan sokszor inspirálja a történet megírását, de így is szükséges időt, adni a végső szövegváltozat kialakítására.

A trénernek szükség esetén segítő kérdésekkel kell rávilágítani arra, hogy a történet mire fókuszáljon, mely fölösleges szálakat kell kivenni a leírtakból (sokszor nem lényeges a történések pontos ideje, vagy helyszíne, és számos egyéb, a mesélő által akár fontosnak tartott mellékkörülmény), hogy a történet jól követhető, egyenes vonalú, átélhető legyen.

Ugyanúgy, ahogy az elakadt történetírókat, a túl magabiztosakat is segítenünk kell. Vannak, akik biztosak munkájukban, leírt történetükben, azonban sokszor ezek az írásművek nem eléggé végiggondoltak, vagy őszinték. Itt is, hasonlóan az elakadt történetírókhoz, leginkább jól irányított, célzott kérdésekkel segíthetünk a történetek finomításán úgy, hogy közvetlenül ne avatkozzunk bele az írásműbe.

Néhány hasznos tanács a történet megírásához¹⁰

„Hogyan kezdj hozzá a történet megírásához?

10

Gilly Adams a BBC Wales dramaturgiai osztályának vezetőjének ajánlásai a történet megírásához

- Ne ülj az üres papír felett! Határozz meg egy időkeretet magadnak, amikor csak írsz, öncenzúra nélkül!
- Tartsd szem előtt, hogy a kimondott szó csak egyszer hangzik el, szemben az íróval, ami mindig visszanezhető. Fontos, hogy világosan fogalmazz. - Kerüld az ismétléseket (kivéve, ha valamilyen funkciója van)! Kerüld az irodalmi kifejezéseket és a töltelésszavakat, fordulatokat, mint pl.: „ahogy már említettem”! Ezek bántani fogják a hallgató fülét.
- A saját hangodon szólalj meg, ne utánózz senkit! Bátran használd a rád jellemző fordulatokat, kifejezéseket!
- Érzékletesen képzelj magad elé azt, amiről írsz: a szagokat, színeket, textúrákat, érzéseket! Ez is hatással lesz majd a stílusodra.
- Röviden kell fogalmaznod, ezért vágj a közepébe! Nem kell a történetet időrendben elmondanod, de azért legyen eleje, közepe, vége! Kezdd azzal, ami a legérdekesebb, függetlenül attól, hogy a történet melyik pontjához tartozik!
- Ne akadj el a tények pontos részleteinél! Az igazság útjába állhatnak.

A történet finomítása és véglegesítése

- Mutasd meg másoknak, és kérj visszajelzéseket a történetedről! Mi az, ami működik, mi az, ami nem? Világosan fogalmaztál? Kihagytál valami fontosat?
- A kevesebb több. Készülj fel rá, hogy többször át kell majd írnod a történeted! Legyél szigorú szerkesztője a saját szövegednek! Próbáld elmondani egy mondatban, hogy mi a történeted lényege! Ez után eldöntheted, hogy mi az, ami felesleges, ami nem viszi előre a történetet.
- Kerüld a banális, közhelyes érzelmeket! Az olyan kifejezések, hogy „ő mindig ott lesz nekem” elhasználtak, keress helyettük frissebbet, érdekesebbet!
- Az általánosságok megölik a lényegét. Az egyedi, jól megfigyelt részletek hozzák működésbe a történetet.
- A kötetlen „sztorizgatás” közben elkalandozhatsz, elkanyarodhatsz a lényegtől, de egy történetnek szerkezete van. A végének kapcsolódnia kell az elejéhez, különben nem működik.

Ahogy köveken lépkedve átérsz egy folyón, visszanézve látod a másik oldalt, ahonnan elindultál.

- A kövek, amik az átkelésedet segítették fontosak. Rájuk épül a történet. Figyelj, hogy egyetlen kő se maradjon ki!

- Úgy gondozd a történeted, mintha a világ legjobb története lenne!”

Storyboard

Sokat segíthet, ezért mindenképpen ajánlatos a forgatókönyv (script) és a fényképeink alapján egy úgynevezett storyboard-ot is készíteni. Ez egy egyszerű táblázat, amelynek egyik oszlopában szerepel maga a szöveg egy egységes – általában mondatonkénti – ritmusra bontva, a másikban, a szöveggel párhuzamosan a megfelelő részekhez szánt fényképek. A storyborad láthatóvá teszi a képek és a szöveg arányát a történetben. A történet elképzelésénél, első vázlatánál a mesélők sokszor tévesen mérik fel a képigényt és a rendelkezésre álló képek mennyiségét, de a storyborad elkészültével jól kirajzolódik, hogy elegendő kép áll-e rendelkezésre a film teljes hosszához, és azok arányosan, dramaturgiai súlyuknak megfelelően jelennek-e meg a filmben. Általában egy képhez egy-két mondatot érdemes rendelni, így egy egységes ritmusú jól követhető film készülhet. Az ettől való eltérést a történet érzelmi súlypontjai, a film dramaturgiája indokolhatja.

A storyboard tartalmazhatja a narráción kívüli egyéb hangzó elemeket, zörejeket is.

A storyboard-hoz mintát az 1. mellékletben talál.

6.4.4 Negyedik lépés: A rögzítés

Hangfelvétel

A digitális történetmesélés technikai része a hangfelvétellel kezdődik. Mind a technikai minőség, mind a felvett hang „szubjektív érzete” alapvető fontosságú a digitális történetmesélés sikere szempontjából. Az oktató feladata, hogy a történet felolvasásához és rögzítéséhez megfelelő helyszínt találjon.

A hangfelvétel helyszínének helyes megválasztásához nem árt ismernünk néhány praktikus fogást. Próbáljunk olyan helyiséget választani, ahol sok a puha, kárpitozott bútor, szőnyeg, padlószőnyeg, esetleg a minél több függöny van, amik sokat segíthetnek a visszhang elnyelésében.

Próbaképpen tapsoljunk egyet, hogy halljuk, mennyire nyelődik el a visszhang. Akkor tökéletes az eredmény, ha egyáltalán nem visszhangzik a tapsunk.

Mindenképpen ügyeljünk a külső zajokra, nincs-e zajos utca, emberektől nyüzsgő járda, vagy folyosó vagy alapjáraton működő elektromos berendezés a közelben, nem közlekedik-e lift a szomszédban. Minden, amit a felvétel alatt a saját fülünkkel hallunk, rajta lesz a felvételen is, és rontja a szöveg érthetőségét. A nem megfelelően rögzített szöveg tönkretelheti a teljes filmet. Ha nincs más lehetőségünk, igen jó felvételt készíthetünk akár egy autó belsejében is, ha csendes helyre parkolunk, és bezárjuk minden ajtaját, ablakát. Minden esetben készítsünk próbafelvételt, mielőtt a tényleges történetmesélésre sor kerülne, hogy meggyőződjünk a felvétel tisztaságáról, minőségéről!

A felvétel közben mobiltelefonjainkat kikapcsolt (ne csak lehalkított, mert az általa gerjesztett rádióhullámok interferálhatnak a felvételünkkel) állapotban tegyük minél messzebb a hangrögzítőtől, vagy be se hozzuk a helyiségbe. A hangrögzítőt lehetőleg úgy helyezzük el, hogy távol legyen minden elektromágneses berendezéstől (bekapcsolt számítógép, telefon, rádió, modem, stb.), mert azok – akár csak a mobiltelefonok –, szabad füllel nem érzékelhető, de a felvételen durván hallható zavart okozhatnak.

Sose rögzítsünk hangot egymagunk, mindig legyen velünk valaki – lehetőség szerint a technikával foglalkozó tréner –, aki fülhallgatón keresztül folyamatosan figyeli, hogy nem hallatszik-e be bármilyen külső zaj, nem keletkezik-e szabad füllel nem hallható, elektromos zavarás. Partnerünknek is adjunk másodpéldányt a kinyomtatott szövegből, hogy ő is követhesse azt, mivel magunk, olvasás közben akár észrevétlenül hibát véthetünk, amit esetleg csak mások vesznek észre.

A segítő tréner feladata a szöveg követése, a mesélő figyelmének felhívása az esetleges hibákra. Nem gond, ha a mesélő a szöveget nem tudja hiba nélkül egyszerre felolvasni, nem is ez a cél, hiszen a hangvágás segítségével a hibák szépen javíthatóak. A hibák javításához az elvétett mondatot, vagy bekezdést ismételjük meg, különben a hangvágás során ugrás keletkezhet a szövegben. Ajánlott az elhibázott részeket a papíron is jelölni, így mindenképpen emlékezni fogunk rá, hol kell majd javítani a felvétel megvágásakor. A tréner, mint „külső fül” is követi a szöveget, és is segítheti a mesélőt, hogy a felolvasott szöveg minél jobban közelítsen a mesélő személyiségéhez, a történet hangulatához.

Szöveget hangosan felolvasni és rögzíteni, a hétköznapi emberek számára nem egyszerű feladat. Általában senki sem szereti visszahallani saját, kívülről sokszor szokatlanul csengő hangját. Ha elégedetlenek vagyunk saját felvételünkkel, ne röstelljünk több verziót készíteni, hogy megtalálhassuk saját hangunkat. A hangrögzítés egyik alapszabálya: legalább két felvételt készítsünk a teljes szövegből.

A tréner aktív segítségére a hang rögzítése során is szükség van. Az ő feladata, figyelni, hogy a felolvasott szöveg ne legyen se túl gyors, se túl lassú, monoton, unalmas, vagy épp túljátszott, idegen a mesélő személyiségétől. A digitális történetmesélés egyik legfontosabb része az érthető, átélhető és hiteles történetmondás, amely a hangrögzítés során dől el. Ha egy filmnek érthetetlen a hangja, nem hangzik őszintének a mesélő, akkor a történet lényegében értelmét veszti.

Képrögzítés (digitalizálás, fotózás)

A rögzítés munkafolyamatának keretében zajlik a fényképek (rajzok, ábrák stb.) digitalizálása, szükség esetén új képek készítése. A digitális történetmesélés során felhasznált képek egy jó része papíralapú is lehet, így azokat a számítógépes felhasználáshoz be kell szkennelni. Emellett digitális fényképezővel készített, vagy internetről, közösségi oldalakról letöltött személyes kép is képek felhasználhatók a történetmesélés során. Ezek esetében két fontos szempontot kell figyelembe venni: a fénykép méretét és felbontását, valamint a szerzői jogkérdését. Lehetőleg kerüljük az idegen képeket, az olyanokat, amiket nem mi vagy általunk ismert személy készített. Amennyiben történetünk megkívánja és az internetről letöltött képekkel egészítjük ki filmünket, ügyelnünk kell arra, hogy a kép szabadon felhasználható legyen (cc- creative commons, copyright free) és ne legyen rajta felismerhető személy. A közösségi oldalakról is csak a velünk kapcsolatos, illetve általunk ismert személyek fotóit használjuk fel úgy, hogy a film elkészültével, annak nyilvános közzétételéhez az érintett személy, személyek hozzájárulását is megkérjük. Az internetről letöltött, a saját készítésű, valamint a beszkenelt képeknél ügyeljünk a jó felbontásra (minimum 1280x720 pixel, 300 dpi; JPEG vagy TIFF formátum). Egy 2 perces kisfilmhez átlagosan 15-25 fénykép felhasználása ajánlott, a kevesebb vonatottá, a több túlságosan pergővé, kapkodóssá teszi a filmünket, így fontos, hogy megfelelően válogassunk a rendelkezésünkre álló képekből.

Mozgóképek, zene

Vannak olyan digitális történetmesélés képzések, illetve készülhetnek filmek, amelyekben megengedett a mozgóképek, a zene és a különböző effektek használata. A jelen kézikönyv ezen elemek egyikét sem javasolja – kizárni persze nem lehet –, használatuk csak szükséges esetben indokolt, amikor az adott elem szorosan kapcsolódik az elmesélt történethez, annak üzenetét, vagy a megértést erősíti. A vágás folyamán mindhárom elem használatával, körültekintően kell bánni, hogy az alkalmazott elemek ne tereljék el a néző figyelmét a történetről. A zene és az effektek hangereje ne nyomja el a mesélő hangját, ne menjen az érthetőség és a film összehatásának rovására. A rosszul megválasztott vagy beállított (hangkevert) zene és effekt gyengíti a film erejét, megzavarja a dramaturgiai hangsúlyokat, adott esetben

komolytalanná teheti a történetet.

Bármilyen külső forrás – mozgókép, zene, effektek – használatánál ügyelnünk kell azok szerzőiségére is. Minden olyan zene, effekt és mozgókép, amit nem mi készítünk és nem áll szabad felhasználás alatt (cc-creative commons, copyright free), jogdíj és/vagy engedélyköteles. Ennek tisztázása, az engedélykérés vagy a felmerülő költségek kiegyenlítése a film készítőjének feladata. A nem saját készítésű képek kereséséhez ingyenesen letölthető, jogtiszta forrásokat javasolunk.

Zenét abban a kivételes esetben javasolunk alkalmazni a digitális történetmesélés filmben, amikor az a történet szerves részét képezi (például mesélő egy általa vagy családtagja által elénekelt, dalról, eljátszott zeneműről beszél). Ekkor vagy magunk, vagy egy olyan személy által játszott zenét használjunk, aki beleegyezését adta annak felhasználására.

6.4.5 Ötödik lépés: Szerkesztés, vágás

A digitális történetek elkészítéséhez több szerkesztési lépés elvégzése szükséges:

- meg kell vágni a felvett hangot, el kell távolítani a hibákat, az elakadásokat, így áll össze a történet gerincét adó hanganyag;

- ha szükséges, a képek szerkesztése (pl.: méretre vágás, kontrasztarány stb.);

- a megvágott, kitisztított hang, a hozzászerkesztett fényképek és a film elejére felírt cím együtt alkotja a megvágott digitális történetet

A film elkészítését végezheti a tréner a storyboard alapján mesélő közreműködésével, de a vágás folyamatának alapszintű elsajátításával bármelyik résztvevő maga is el tudja készíteni a digitális történetét.

Mivel számos szerkesztőprogram létezik, és a verziók rövid időn belül frissülhetnek, megváltozhatnak, illetve alapvetően külön szoftvereket kell használnunk a PC és a MAC számítógépekre, így a jelen kézikönyv nem kíván konkrét technikai segédletet nyújtani. Léteznek könnyen elérhető, ingyenes hang- és képvágó programok, applikációk, amelyek azonban nem mindig kompatibilisek egymással, illetve külön munkafolyamatot igényel a szöveg és a képanyag megvágása. Szintén léteznek jól elérhető online vágórendszerek, amelyekhez viszont folyamatos szélessávú internetelérés szükséges a teljes munkafolyamat során. Ezen kívül használhatunk a számítógépre telepített komplex vágóprogramot,

amely általában – esetleges bonyolultság ellenére – kézenfekvő megoldás a kisfilmek elkészítéséhez. A programhasználat függ a résztvevők vagy a képzőhely technikai hátterétől (megfelelő számú számítógép esetén a képzőhely biztosíthatja a technikai kapacitást). Épp ezért a film összeszerkesztésének technikai módjai, megközelítése, függhet az adott szoftvertől, a trénerétől, illetve a történetmesélőtől.. Itt most csak néhány általános tanácsot, iránymutatást adunk, a megfelelő szoftverek kiválasztásához pedig paramétereket és linkeket talál a mellékletben.

- A tréner legyen járatos az adott szoftver használatában.

- A műhelymunka elején ellenőrizzük az összes, a vágásban résztvevő számítógép technikai állapotát, azt, hogy a szoftver megfelelően működik rajtuk. A technikai előkészületek ne a vágás idejéből vegyenek el.

- A résztvevőknek a technikai képzés elején érdemes a teljes vágási folyamatot szemléltetni, lépésről lépésre elmagyarázni, hogy az adott szoftverrel miként készíthetjük el kisfilmünket.

- A demonstráció alatt a résztvevők, hogy kizárólag a trénerre figyeljenek, ekkor még ne kezdjék meg saját gépükön a látottak kipróbálását.

- Hagyjunk időt arra, hogy minden résztvevő a saját ritmusában haladhasson a szoftver felfedezésével és saját filmjük elkészítésével.

- Igény szerint nyújtsunk segítséget a résztvevőknek. Elláthatjuk őket filmnyelvi tanácsokkal, segítsünk nekik a technikai finomításokban. Hívjuk fel a figyelmüket a technikai hibákra, segítsünk, hogy ilyenek ne maradjanak a filmben.

- A filmnek legyen címe, ami képben is megjelenik annak elején, a készítő nevének megjelenítése legyen opcionális.

- Fontos a képek megfelelő felbontása. A rossz minőségű, alacsony felbontású képek, rontják a film összehatását.

- Kerüljük a túl sok vizuális trükk alkalmazását. A digitális trükkök (az állóképek finom mozgatása, a képek közötti átmenetek, egyes részletek kiemelése, stb.) segítik a történet filmszerűvé tételét, de csak a dramaturgiailag indokolt esetben alkalmazzuk azokat. A megfelelő digitális trükkök alkalmazásában

a tréner, tanácsot adhat, de használatuk alapvetően egyéni ízlés kérdése.

- Amennyiben elakadunk, illetve a film véglegesítése előtt, mindenképpen mutassuk meg azt egy külső szemnek, lehetőleg a trénereknek.

- Az elkészült filmünket a végén érdemes jó minőségben, de nem túl nagyméretű file-ban elmentenünk (ajánlott formátumok: mov, mp4, mpeg, avi) amelyet később könnyen feltölthetünk az internetre, vagy tárolhatjuk.

Könnyű alábecsülni a vágási munkálatok idejét. Noha alapvetően egy technikai folyamatról van szó, kulcsszerepet kap benne a kreativitás is, hogy végül egy jó minőségű digitális történetet készüljön. Ugyanakkor a vágás nagyon szép, élvezetes folyamat, amikor a különböző elemekből kezd kirajzolódni a kisfilmünk, vagy amikor egy-egy aprónak tűnő változtatásnak köszönhetően, filmünk új értelmet, lendületet kap. Egy apró vágási mozzanat is nagyot tud változtatni a végeredményen. Miután a vágási folyamat befejeződik és elkészül a filmünk, a vágóprogram a megfelelő paraméterek szerint az elemeket „egybeolvasztja”. Így egy video-fájl (mov, mp4, mpeg, avi, stb.) jön létre, ami már tetszés szerint bemutatható, megosztható a közönséggel.

6.4.6 Hatodik lépés: Megosztás (vetítés)

A digitális történetek a másokkal való megosztásra születnek, de készülhet olyan film is, melyet készítője végül nem oszt meg a szélesebb közönséggel. Csak a műhelymunka résztvevőivel. Velük viszont mindenképpen.

A folyamat lezárásaként a műhelymunka résztvevői, megmutatják egymásnak az elkészült filmeket. A vetítés a 20-22 órás munkafolyamat megkoronázása, egy ünnepélyes esemény, amikor a mesélő kilép a zárt alkotói világból a többiek elé. Ez lámpalázzal, szorongással járhat.

A tréner törekedjen arra, hogy a vetítés az esemény súlyának megfelelő hangsúlyt kapjon. A vetítéshez rendezzük el úgy a termet, hogy a vásznat mindenki jól láthassa, szükség esetén sötétítsünk el és használjunk jó minőségű kép- és hangtechnikát. A tréner minden filmet pár személyes mondattal vezessen be, ami oldja az alkotó szorongását, és biztosítja a kellő figyelmet a műnek. A tréner ilyenkor már semmilyen kritikai megjegyzést ne tegyen a filmre (és erre a résztvevőknek se adjon lehetőséget).

A vetítésen minden a folyamatban résztvevő vegyen részt. Külső személy (családtag, barát, stb.) csak abban az esetben vehet részt a vetítésen, ha abba minden résztvevő előzetesen beleegyezik.

6.4.7 Hetedik lépés: Lecsengetés

A digitális történetmesélés műhelymunka lezárása egy rövid csoportos megbeszélés, amikor minden résztvevő visszajelzést ad a csoportnak és a trénereknek a teljes folyamatról. A résztvevők elsősorban személyes élményeikről számoljanak be, a kész filmekről lehetőleg ne beszéljünk, azok kritikus bírálata pedig szigorúan tilos.

A záró körben minden a folyamatban résztvevő szólaljon meg a trénereket és technikai segítőket is beleértve. A megszólalások ösztönzésére jó módszer lehet, ha minden résztvevőnek be kell számolnia egy pozitív és egy negatív élményről, tapasztalatról a képzéssel kapcsolatban.

A lecsengetés során kell tisztázni a filmek további sorsát is. Az elkészült film a készítő szellemi terméke, tulajdonát képezi, annak bármilyen későbbi felhasználása csak az ő – lehetőleg írásbeli – beleegyezésével lehetséges. A filmkészítő dönti el, hogy a filmje mekkora nyilvánosságot kap. Ez a teljes tiltástól a részleges engedélyezésen keresztül (amikor zárt körben pl. oktatási célra adott vetítési engedély) a legszélesebb nyilvánosságig (szabad elérés mindenkinek az interneten keresztül) terjedhet. Biztosítsuk a filmkészítőket arról, hogy írásbeli hozzájárulásukat a későbbiekben megváltoztathatják, visszavonhatják. Ennek értelmében akár később is engedélyezhetik filmjük internetes publikálását, vagy kérhetik annak törlését az internetes nyilvánosságból (pl. egy általunk kezelt honlapról).

Forgatókönyv (script) MINTA a digitális történetmeséléshez

Életem legszebb karácsonyfája

Ezen a fényképen egy nagyon szerény kis fenyőfaág látható, de közben ez volt életem legszebb karácsonyfája. Papám egy ösztöndíj segítségével 1985-ben kilenc hónapra Rómába utazott. Megszervezte, hogy én is utána mehessek és öt hetet vele tölthessek, ami hatalmas dolog volt akkoriban. Tíz éves voltam akkor és bepillantottam a híres Nyugatba, főleg ily hosszú időre.

Papám kitűnő útikalauz volt, megmutatta Róma minden szegletét, autóstoppal még Firenzébe és Pisába is eljutottunk, emellett pedig megszervezte életem legfantasztikusabb karácsonyát. Elvitt egy hatalmas játékboltba és megengedte, hogy válasszak magamnak egy valamit a csodák közül karácsonyra, így vett nekem egy kis rádió adó-vevőt. Ugyanakkor meglepett egy hatalmas konzerv ananással, ami akkoriban a kedvencem volt. Karácsonyeste pedig, amikor az utcák egy kicsit már kihaltak voltak, a Campo dei Fiori sarkán találtunk egy árválkodó kis fenyőágot, amit hazavittünk karácsonyfának. Mivel díszünk nem volt, ezért buszjegyekkel, kupakkal dekoráltuk. A fa mellé pedig egy fényképet tettük húgomról, aki akkor Budapesten maradt mamájával.

Nagyszüleim küldtek nekem ajándékba egy használt, szovjet Zenit típusú fényképezőgépet, amivel elkészítettem első képeimet. Amikor próbálgattam a fényképezőt, akkor készítettem ezt a képet, életem legszebb karácsonyfájáról.

© StoryCenter.hu, 2012

Storyboard (MINTA) a digitális történetmeséléshez

| N | Kép | Hang |
|---|--|--|
| 1 | Cím: Életem legszebb karácsonyfája DavidBán | |
| 2 |  | <p>Mesélő: Ezen a fényképen egy nagyon szerény kis fenyőfaág látható, de közben ez volt életem legszebb karácsonyfája.</p> |
| 3 |  | <p>Mesélő: Papám egy ösztöndíj segítségével 1985-ben kilenc hónapra Rómába utazott.</p> |
| 4 |  | <p>Mesélő: Megszervezte, hogy én is utána mehessenek és öt hetet vele tölthessek, ami hatalmas dolog volt akkoriban.</p> |
| 5 |  | <p>Mesélő: Tíz éves voltam akkor és bepillantottam a híres Nyugatba, főleg ily hosszú időre.</p> |
| 6 |  | <p>Mesélő: Papám kitűnő útikalauz volt, megmutatta Róma minden szegletét,</p> |

| | | |
|----|--|---|
| 7 |  | <p>Mesélő: autóstoppal még Firenzébe és Pisába is eljutottunk, emellett pedig megszervezte életem legfantasztikusabb karácsonyát</p> |
| 8 |  | <p>Mesélő: Elvitt egy hatalmas játékboltba és megengedte, hogy válasszak magamnak egy valamit a csodák közül karácsonyra, így vett nekem egy kis rádió adó-vevőt.</p> |
| 9 |  | <p>Mesélő: Ugyanakkor meglepett egy hatalmas konzerv ananással, ami akkoriban a kedvencem</p> |
| 10 |  | <p>Mesélő: Karácsonyeste pedig, amikor az utcák egy kicsit már kihaltak voltak, a Campo dei Fiori sarkán találtunk egy árválkodó kis fenyőágot, amit hazavittünk karácsonyfának.</p> |
| 11 |  | <p>Mesélő: Mivel díszünk nem volt, ezért buszjegyekkel, kupakkal dekoráltuk.</p> |
| 12 |  | <p>Mesélő: A fa mellé pedig egy fényképet tettük húgomról, aki akkor Budapesten maradt mamájával.</p> |

| | | |
|----|--|---|
| 13 |  | <p>Mesélő: Nagyszüleim küldtek nekem ajándékba egy használt, szovjet Zenit típusú fényképezőgépet,</p> |
| 14 |  | <p>Mesélő: amivel elkészítettem első képeimet...</p> |
| 15 |  | <p>Mesélő: Amikor próbálgattam a fényképezőt, akkor készítettem ezt a képet, életem legszebb karácsonyfájáról.</p> |

Szavak száma: 179
Fényképek: 15 (2 ismétlődés)
Zene: nincs
© StoryCenter.hu, 2013



Időbeosztás – MINTA – egy 24 órás, vagy három napos digitális történetmesélés műhely megtartásához

| alkalom | idő | téma | eredmények | források/ kellékek | megjegyzés |
|------------------------------|---------|---|---|---|---|
| Bevezetés | 3 óra | Bevezetés és a házirend ismertetése Digitális történetmesélés - példafilmek A digitális történetmesélés műhely menete, időbeosztás Elvárások Személyi- és szerzői jogi kérdések Tudnivalók a nyilatkozattételről A továbbiakhoz szükséges eszközökről, felkészülésről | Első nyilatkozat a történet felhasználásáról | Projektor Számítógép/ laptop Erősítés, hangfal USB-n vagy mereglemezen előkészített digitális történetek Handouts | |
| Történetmesélő kör | 3 óra | Jégtörők: történetek és játékok | A forgatókönyv első változata | TTollak, papír Fényképek Flipchart, gyufa, (ha kell) Egy pohár víz, hétköznapi tárgyak egy zsákban | |
| A forgatókönyv véglegesítése | 1-3 óra | Műhelyfoglalkozás. A forgatókönyv kidolgozása és visszajelzés a résztvevőknek | A forgatókönyv végső változata Storyboard | Laptopok videoszerkesztő, vágó programmal Nyomtató és papír | A szükséges idő a résztvevők száma szerint változik |
| Hangfelvétel | 1-3 óra | | Wav vagy mp3 file. Szerkesztés a Vegas, Audacity vagy a Garage | A szöveg felmondásához adott tanácsok Laptopok hang vágására alkalmas szoftverrel Hordozható hangfelvevő eszköz Fejhallgatók Forgatókönyvek | A szükséges idő a résztvevők száma szerint változik |
| Vágás, szerkesztés 1 | 3 óra | Mappa elrendezése és a media fájlok kezelése Képek átméretezése Képek és hang importálása | Szerkesztési készségek fejlesztése | Laptopok hang és videovágó szoftverrel (és Photoshoppal) vagy iLife suite-tal esetleg iMovie programmal (Mac) | |

| | | | | |
|---------------------------|-------|---|---|--|
| Vágás, szerkesztés 2 | 3 óra | Nyers vágás elkészítése Cimek és további hangok hozzáadása | A szerkesztő- vágó készségek fejlesztése | Laptopok hang és videovágó szoftverrel |
| Véglegesítés és kiírás | 3 óra | Vágás véglegesítése Exportálás .mov vagy .avi / .mp4 | A kiírásra kész film | Laptopok hang és videovágó szoftverrel |
| Vetítés | 1 óra | | A történetek és tapasztalatok megosztása a csoportban | Projektor Számítógép/ laptop Hangtechnika A történetek USB-re vagy merevlemezre mentve |
| Lecsengetés | 2 óra | Nyilatkozattétel a történetek felhasználásáról Mi tetszett, mi nem tetszett? - beszélgetésÉrtékelés | Visszajelzés az erősségekről és a gyengeségekről. Következő lépések | Értékelő lapok |



További linkek a digitalis történetmesélésről

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliográfia

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 the 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: [Progress bar]
Destra: [Progress bar]
Riduzione del rumore: -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

Közzétételi nyilatkozat (MINTA)

a _____(szervezet neve) által szervezett digitális történetmesélés műhelymunka során elkészült videómunka felhasználásáról.

A felek elismerik és tudomásul veszik, hogy az elkészült videómunka az ott elhangzott szöveg tartalma és hitelessége szempontjából is készítőjének saját, eredeti és önálló szellemi terméke, azért készítője felel.

Mivel a videómunka során felhasznált fényképfelvételek, (ideértve az azokon látható személyek személyiségi jogait is) illetve a videó készítéséhez esetlegesen felhasznált zenék és egyéb hanganyagok beszerzése és esetleges engedélyeztetése a videó készítőjének feladata, azok jogtisztaságát és valóságtartalmát a _____(szervezet neve) munkatársai nem ellenőrzik és azokért felelősséget nem vállalhat.

Esetlegesen felmerülő jogi vitában, kártérítési igény ügyében a fénykép tulajdonosa vagy a film készítője jogosult eljárni.

Hozzájárulok ahhoz, hogy a videómunka teljes hosszában, mindenféle utólagos módosítás, kiegészítés nélkül felhasználható a _____ projekt keretében, feltöltésre kerül a _____(szervezet neve) által üzemeltetett internetes felületre és archiválásra kerül. A honlap a nagyközönség számára nyitott és elérhető, azonban a videót a készítő jogainak védelme érdekében sem egészében, sem részleteiben onnan letölteni és harmadik személy által felhasználni nem lehet.

A videómunka internetes biztonságáért a _____(szervezet neve) felel. A videó készítőjének írásbeli kérésére, illetve vitás jogi helyzetben a videót _____(szervezet neve) a honlapról haladéktalanul eltávolítja. Az eltávolítást írásban, az alábbi címek egyikén lehet kezdeményezni:

A _____(szervezet neve) jogosult arra, hogy a videómunkát tudományos és oktatási célra felhasználhassa, de azt kereskedelmi forgalomba nem hozhatja, annak bemutatásáért ellentételezést nem fogadhat el.

A videómunka közzétételét a fent leírtak szerint mint a videómunka egyedüli készítője és szerzője engedélyezem:

Név: _____

A videómunka címe: _____

Dátum: _____ Aláírás: _____

