



SEE THE SIGNS

See the Signs

An ERASMUS+ funded project on threats to democracy

2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211

Project Partner

anthro p o l i s

 jugendagentur
Jugendagentur gGmbH



Co-funded by
the European Union

SEE THE SINGS – FIGYELJ A JELEKRE!

Az Erasmus+ program által támogatott See the Signs projekt (2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211) küldetése, hogy a digitális történetmesélés módszertanát megismertesse a pedagógusokkal, nevelőkkel, szociális munkásokkal és ifjúságsegítőkkal, azzal a céllal, hogy fejlessze a fiatalok kritikai gondolkodását, és az önkifejezés eszközeként szolgáljon a "veszélyeztetett demokrácia" témájának feldolgozásában. Ebben a kézikönyvben a digitális történetmesélés alkalmazását mutatjuk be, olyan fiatalok körében megvalósuló programoknak ajánlva a módszertant, amelyek a demokráciák megerősítésére irányulnak.

DIGITÁLIS TÖRTÉNETMESÉLÉS KÉZIKÖNYV

Szerkesztette: Anthropolis Egyesület, 2023

Bevezetés

1. A digitális történetmesélés eredete
2. Digitális történetmesélés a gyakorlatban
 - 2.1 Az oktató szerepe
 - 2.2 Résztvevők
 - 2.3 A digitális történetmesélés képzés felépítése
 - 2.4 Digitális történetmesélés workshop lépésről lépésre
3. Digitális történetmesélés és annak hatásai
4. Különleges esetek
 - A. MELLÉKLET - Forgatókönyv és képesforgatókönyv (minta)
 - B. MELLÉKLET - A 24 órás DST workshop ütemterve
 - C. MELLÉKLET - Hozzájárulási nyilatkozat

A projekt az Európai Bizottság támogatásával valósult meg. Ez a kiadvány kizárólag a szerző nézeteit tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé a benne foglalt információk bármilyen felhasználásáért.

Bevezetés

Európában és globális szinten is veszélyben vannak a demokráciák. Egyrészt erősödnek az autokráciák, másrészt még azokban az országokban is, ahol az emberek tudatossága és erős intézményi rendszerek tartják életben a demokráciát, egyre inkább visszafejlődő fázisban vannak. A V-Dem Intézet Liberális Demokrácia Indexe (2021) szerint a világ nagyobb hányada él autokratikus vagy oligarchikus kormányzat alatt, mint a berlini fal 1989-es leomlásakor. A szakértők különböző magyarázatokkal szolgálnak arra, hogy miért van jelen ez a tendencia az elmúlt két évtizedben. Egyesek a technológiai változásokban, mások a társadalmi atomizálódásban vagy a gazdasági változásokban látják az okokat. Ennél is fontosabb, hogy ezen okok egyik hatása a társadalom sérült „szöve”, vagyis a hagyományos közösségek és intézmények kevésbé kapcsolódnak egymáshoz a fizikai térben, mint korábban.

A demokráciák megerősödéséhez, elengedhetetlennek látszik az elkötelezettség a civil társadalmi részvétel iránt. Ez jelentheti a megoldást abban, hogy az emberek újra értelmes módon kapcsolódjanak egymáshoz. Habár az online térben megsokszorozódnak az országok és az emberek közötti kapcsolatok, ez nem akadályozza meg az egyének elszigetelődését és magányát. Az online platformok kiegészíthetik, de nem helyettesíthetik a hagyományos társadalmi kapcsolatokat és azt a módot, ahogyan a fizikai térben részt veszünk és közös cél érdekében cselekszünk.

A polarizáció és a megosztottság egyre nő, részben a közösségi média működésének köszönhetően, mivel az algoritmusok biztosítják, hogy a felhasználók általában olyan tartalmakat lássanak, amelyekkel szimpatizálnak, egyetértenek. A politika pedig ezt kihasználja, szítja a feszültséget mások véleménye iránt, és elmélyíti a különböző csoportok és nézetek közötti megosztottságot, hogy megszilárdítsa a lojalitást a támogatók, potenciális szavazók körében.¹

A See the signs projektben a partnerek felismerték mind a demokrácia fokozott veszélyeztetettségét, mind pedig annak szükségességét, hogy olyan fizikai teret hozzanak létre, ahol az emberek érdemben részt vehetnek, kapcsolódhatnak. A partnerek négy ország fiataljai között közösséget építettek, online és offline találkozókat szerveztek, és támogatták őket abban, hogy megosszák egymással ötleteiket arról, milyen veszélyeket észlelnek, és hogyan lehet megvédeni a demokráciát. A projekt végére a fiatalok létrehoznak egy kiállítást, amelynek egy részében a digitális történetmesélés módszerével készített rövidfilmeket mutatják be.

A digitális történetmesélés egy olyan módszer, amelynek nyomán egy 2-3 perces személyes történet kerül feldolgozásra, lehetőség szerint a mesélő saját fotóinak és hangjának felhasználásával. A módszer ötvözi a hagyományos történetmesélést az IKT-eszközökkel.

¹ Jennifer Dresden, Ian Bassin: Why are democracies reeling? 2022. november 1., <https://protectdemocracy.org/work/why-are-democracies-reeling/>

A mesélő egyes szám első személyben írja meg saját történetét, saját hangján mondja el, saját személyes képeivel illusztrálja, és vágóprogrammal szerkeszti. A folyamat eredménye egy rövidfilm, amelyet a digitális technológia segítségével meg lehet osztani.

A körülöttünk lévő összetett világot könnyebb megérteni a történeteken keresztül. Az információs és kommunikációs technológiának köszönhetően állandóan és mindenhol kész történetekkel bombáznak minket, amelyek segítenek megérteni és értelmezni a világot. Ebből az információáradatból a befogadónak ki kell választaniuk, hogy mit tartanak igaznak és hitelesnek. A feladat kihívás elé állít mindenkit a szövegek értelmezésének és feldolgozásának képességével kapcsolatban, kortól függetlenül. Ezért rendkívül fontos, hogy fejlesszük a kritikai olvasás kompetenciáját, és olyan kritikai gondolkodást sajátítsunk el, amellyel tisztábban láthatjuk a világot, amelyben élünk. Csak így kerülhetjük el a tömegmédia és a közösségi média - akár tervezett, akár véletlen - manipulációjának csapdait.

A digitális történetmesélés által nyújtott egyedülálló élmény abban az értelemben erősít, hogy biztonságos teret teremt az egyének számára a múltra és a jelenre való reflektáláshoz, kritikai megközelítéssel szemlélve életüket és az emberekkel való interakcióikat. A digitális történetek létrehozásával a fiatalok jobban megérthetik, hogy az életük eseményei hogyan alakítják őket, és a kisfilmek maguk a szerzők számára is a tanulás eszközeivé válhatnak. Más szóval, a digitális történetek arra készítetik az embereket, hogy gondolkodjanak saját életükről a nagyobb társadalmi és történelmi kép tükrében. Ez pedig lehetővé teszi a mesélő számára, hogy megértse önmagát/identitását és magabiztosabbá tegye. Ebben a tekintetben a digitális történetmesélés különösen fontos a fiatalok számára, akik a gyermekkorból a felnőttkorba való átmenet szakaszában vannak, és identitásukat egyrészt a közösségük keretein belül, másrészt mélyen személyes kontextusban élik meg. A digitális történetmesélés módszerének utolsó lépése a filmek/történetek megosztása, a reflektálás és a visszajelzés. Azáltal, hogy meghallgatják valaki történetét, az emberek képesek kapcsolódni egymáshoz. Az egyének érezhetik történeteik másokra és egyúttal saját magukra is kifejtett hatását, mivel mélyebben elgondolkodnak azon, hogy kik is ők és mivé szeretnének válni. A folyamat ugyanolyan fontos, mint a produktum, és a résztvevők által a saját történetük megalkotása során végigjárt szakaszok mind az önfejlesztés, mind az önkifejezés szempontjából hasznosak. A képzelőerő és a kreativitás előmozdításán túl a digitális történetmesélés módszere önbizalmat is építhet, mivel bizonyos gyakorlati készségeket, többek között a kommunikációs, írói, együttműködési és digitális készségeket is csiszolhat. Bár a folyamat nem áll a középpontban, e készségek nem formális környezetben történő elsajátítása és gyakorlása a megerősödés kiegészítő formájaként szolgálhat.

A See the Signs projekt partnerei meg vannak győződve arról, hogy mindezen készségek elsajátítása képessé teszi a bevont fiatalokat a kritikus gondolkodásra, a valódi és hamis narratívák megkülönböztetésére, valamint a demokratikus értékekhez való érdemi hozzájárulásra.

1. A digitális történetmesélés eredete

Az 1950-es és 60-as években a történetírás elkezdett a korábban elhanyagolt, nem írott források felé fordulni. Ennek előfutára a huszadik század első felében alapított és továbbfejlesztett, majd a második világháború után virágzó francia Annales-iskola. A "hagyományos" források mellett az Annales-iskola hajlandó volt foglalkozni a "mindennapi" élet dokumentumaival - számlákkal, folyóiratokkal, levelekkel stb. - a hosszú távú társadalmi, gazdasági és politikai kérdések tanulmányozásához. A néprajzi kutatás módszereit adaptálva alakult ki Nagy-Britanniában az 1970-es évek elején az úgynevezett "oral history", amely hétköznapi emberek és családok elbeszéléseit rögzítette, először a nagy történelmi események hátterére, majd a mindennapi élet eseményeire koncentrálni.

Ugyanakkor a hagyományos történetmesélés mind a mai napig a tudás, a tapasztalatok, a közösségi történelem, illetve a személyes és családi emlékek átadásának eszközeként él tovább. Ennek oka, hogy a történetmesélés nem öncélú tevékenység, hanem a tudás és az emlékek megosztása, ami a történet befogadója számára éppolyan fontos, mint a mesélő számára. Az emberi történetek általában univerzálisak, ezért könnyen hídként szolgálhatnak különböző csoportok, kultúrák vagy generációk között. Míg bizonyos kultúrákban - főként az angolszász vagy a törzsi társadalmakban - a történetek csoport előtt történő szóbeli elbeszélése a mai napig élő hagyomány, addig más társadalmakban ez a hagyomány láthatóan teret veszít. De még ha a közelmúltban különböző új technikák és kifejezési formák is váltak nagyobb számban elérhetővé, az emberiségnek ma is szüksége van a történetmesélés kifejezési módjára, és arra, hogy ilyen formában is nyomot hagyjon maga után.

A történetmesélés hagyománya az angolszász országokban életben maradt, és számos kreatív, kísérletező kedvű művész fantáziáját indította be. Előadóművészek és képzőművészek kezdtek kísérletezni a történetmesélésen alapuló különböző kifejezési formákkal. Az 1970-es és 80-as években számos olyan projekt és kezdeményezés indult el Nagy-Britanniában és az Egyesült Államokban egyaránt, amelyek a digitális történetmesélés prototípusainak tekinthetők. Ezek közé tartoztak például azok a vándorelőadások, amelyekben a történetmesélők által az ad-hoc színpadon elmesélt történeteket helyben készített vizuális effektek, azaz diavetítések kísérték.

Ugyanebben az időben a gyakorló művészek az iskolai tanárokkal együttműködve elkezdtek összekapcsolni a művészeti programokat az oktatással, elhagyva a művészet szentélyét, és megpróbálták minél több embert bevonni a művészeti megközelítés értelmezésébe és gyakorlatába. Ennek egyik eszköze a történetmesélés és a képzőművészet összekapcsolása volt, amely az önmegvalósítás mellett a társadalmi problémák és konfliktusok felismerését és

megoldását célozta. A digitális történetmesélés módszerének tág meghatározását számos művész és alkotó használta arra, hogy összekapcsolja tevékenységét a szóbeli történetmesélés hagyományaival, és gyakran a humanista vagy érzelmileg provokatív tartalomra összpontosítva különböztesse meg munkáját a „kereskedelmi” projektektől.

Ez volt az a korszak, amikor óriási változások zajlottak a médiában és a vizuális fogyasztásban. A televízió eddig soha nem látott mértékben vált a mindennapi élet részévé, lényegében beköltözött a családi nappaliba. Még ha a televíziós produkciókat a nézettség és a tesztvetítések figyelembevételével alakították és módosították is, a megjelenített történeteknek semmi köze nem volt a nézőkhöz. Az otthoni videolejátszók és kamerák megjelenése jelentett igazi mérföldkövet a média demokratizálódási folyamatában, amely a számítógépek, a digitális technológia, az internet és a közösségi média elterjedésével teljes mértékben megvalósult.

Az első digitális mesélők Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert és Daniel Meadows voltak. Közülük, a digitális történetmesélés módszerének kifejlesztésében kétségtelenül úttörő szerepet játszott az amerikai származású interdiszciplináris művész és médiaproducer, Dana Atchley, aki személyes történeteket mesélt el, olykor élő közönség előtt.

Joe Lambert és Dana Atchley később rendszeresen szerveztek képzéseket, és látták, hogy a mesélők akkor is képesek erős, személyes rövidfilmeket készíteni, ha a legkezdetlegesebb médiaismeretekkel sem rendelkeztek. Az első ilyen, személyes történeteken alapuló rövidfilmek készítését célzó képzések az Amerikai Filmintézet aktív támogatásával valósulhattak meg. Aztán 1994-ben Atchley és Lambert, Nina Mullen-nel együtt megalapította a San Francisco Digital Media Center-t. A következő néhány évben a csoport egy tantervet fejlesztett, amely a "Digitális Történetmesélés" nevű közösségi műhely alapja lett. A központ szakmai képzések színhelyévé vált, amelynek munkatársai rendelkeztek a digitális történetmesélési tréningek és tematikus, bármely területre alkalmazható műhelyek lebonyolításához szükséges készségekkel (főként állami, önkormányzati vagy üzleti ügyfelek számára), szerte az Egyesült Államokban. A Centre for Digital Storytelling (www.storycenter.org), amely 2015-től egyszerűen StoryCenter néven működik tovább, eddig közel ezer szervezettel dolgozott együtt világszerte, és több mint tizenötezer embert képzett több száz workshopon arra, hogy életük történeteit megosszák egymással.

A kaliforniai Berkleyben található StoryCenter egyik célja, hogy ezt a műfajt a lehető legszélesebb körben terjessze a világban.

2. Digitális történetmesélés a gyakorlatban

A következő oldalakon részletesen bemutatjuk, hogyan épül fel egy digitális történetmesélő műhely, és hogyan segíthet a résztvevőknek abban, hogy megtalálják, megírják és filmre vegyék történeteiket. Ennek során a műhelyek kereteire, a trénerektől elvárt készségekre, valamint a szükséges technikai és szervezési előkészületekre összpontosítunk. Bár az olvasók

ebben a fejezetben lépésről lépésre leírást találnak a megközelítésről, maga a folyamat a helyzet pontos felmérését, rugalmasságot, improvizációt és annak korai felismerését igényli, ha az itt bemutatott módszer nem alkalmazható az adott csoportokra vagy egyénekre. A 4. fejezet néhány lehetőséget vázol fel az ilyen esetekre.

2.1 Az oktató szerepe

Bárki válhat digitális történetmesélővé, de ahhoz, hogy képes legyen megtalálni, megírni és előállítani a megfelelő történetet, szükséges egy külső segítő. A tréner feladata, hogy segítsen a résztvevőknek megtalálni a számukra fontos és mások számára is értékes vagy tanulságos - de talán mélyen bennük rejtőző - történetet, majd azt saját szavaikkal elmesélni, hogy abból egy őszinte és személyes kisfilm készülhessen. A tréner feladata összetett. A történetek kidolgozása során gyakran előfordulhat, hogy kényes, nehéz vagy lélektanilag megterhelő helyzeteket kell orvosolniuk, és közben a csoportkohéziót is fenn kell tartaniuk, és a csoportdinamikai folyamatokat is koordinálniuk kell. Természetesen a tréningek során technikai segítségre is szükség van, de ezt a legtöbb esetben külön tréner biztosítja. A módszer lehetővé teszi, hogy a mesélők ne egyedül végezzék a digitális munkát, hanem egy tréner segítségével véglegesítsék a filmet.

A folyamat összetettsége nyilvánvalóvá teszi, hogy legalább egy trénerre van szükség, aki végigkíséri a (legfeljebb 7-10 fős) csoport munkáját, és akitől a résztvevők folyamatos segítséget és utasításokat kaphatnak. A tréner a film teljes elkészítését segíti az első találkozástól a közös vetítésig és az azt követő értékelésig.

A személyes jelleg és az őszinteség a digitális történetmesélés két legfontosabb eleme; ezért elengedhetetlen, hogy a csoporton belül olyan bizalmi légkört teremtsünk, amely lehetővé teszi, hogy a legszemélyesebb tartalmak is felszínre kerüljenek. Ennek eléréséhez a résztvevőket tájékoztatni kell a képzés kereteiről, kezdve a legfontosabb szemponttal: a bizalommal. Ez azt jelenti, hogy a képzés során megosztott összes információ a csoporton belül marad, és nem adható ki harmadik félnek, kivéve, ha a mesélő kifejezetten másképp kívánja.

Bár a digitális történetmesélés önmagában nem terápiás módszer, bizonyos esetekben terápiás hatása lehet. Ezért a trénernek - még ha nem is képzett pszichológus - megfelelő érzelmi hozzáállással, empátiával kell rendelkeznie ahhoz, hogy képes legyen kezelni a váratlan helyzeteket. Reagálnia kell a felmerülő problémákra, ügyelnie kell a megfelelő csoportdinamikára és kezelnie kell az esetleges feszültségeket és konfliktusokat. (Ezekkel a kérdésekkel a 3. fejezetben részletesen foglalkozunk.)

A mások iránti érzékenység mellett a trénernek jó kommunikációs és íráskészséggel is rendelkeznie kell, hogy hatékonyan tudja segíteni a résztvevőket történeteik megírásában és dramatizálásában. Mindezt azonban úgy kell tenni, hogy a résztvevők továbbra is azonosulni tudjanak a történeteikkel, és ne érezzék úgy, hogy a tréner felülkerekedik rajtuk, vagy rájuk erőlteti a véleményét. A trénernek kifinomult módszerekkel kell segítenie a történetek megírását és alakítását, és értékes tanácsokat kell adnia arra vonatkozóan, hogy mit lehetne kiemelni vagy akár ki is hagyni az elbeszélésből (gyakran a "kevesebb több" elvét alkalmazva), miközben a gondolatmenetet és a stílust érintetlenül hagyja. Az is kihívást jelent, hogy a résztvevőket meg kell győzni arról, hogy a viszonylag szigorú korlátok erősebbé, hatásosabbá teszik a filmjüket.

A filmek technikai megvalósítását általában egy másik tréner segíti, aki szorosan együttműködik a képzés vezetőjével és természetesen a résztvevőkkel. Az ő feladata a rövidfilmes koncepciók technikai megvalósításának segítése: a hangfelvételek rögzítése, a fotók digitalizálása és a rövidfilmek vágása. Fontos, hogy a technikai tréner jól ismerje a digitális vágóprogramokat és a hibaelhárítási készségeket, ugyanakkor a megfelelő filmes eszközökkel tudjon segíteni a résztvevőknek a filmek elkészítésében. A képzések során a technikai segítségnyújtás kétféle lehet: egyrészt a résztvevők alapvető digitális képzésben részesülhetnek, és így a tréner kisebb támogatásával maguk készíthetik el filmjeiket; másrészt a tréner a forgatókönyv alapján, a résztvevő aktív közreműködésével készíti el a filmet. A technikai tréner szerepe - a képzés vezetőjéhez hasonlóan - a tanácsadás. Hagyni kell, hogy a résztvevők megtapasztalják, hogy a film a saját elképzeléseik alapján készült, és segíteni kell őket a megvalósításban, semmiképpen sem szabad rájuk erőltetni a saját filmes elképzeléseinket, megoldásainkat.

Bár ez a kézikönyv lépésről-lépésre leírást ad a digitális történetmesélés sokak által használt, bevált módszeréről, az élet számos olyan helyzetet teremthet, amelyben a trénereknek az írott formától eltérően kell eljárniuk. Ha ilyen helyzet áll elő, akkor a képzés menetét módosítani kell. Az ilyen eseteket a 4. fejezetben részletezzük.

2.2 Résztvevők

A digitális történetmesélő tréningek fiatalabb gyerekek számára is szervezhetők, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy igazán intenzív egyéni munka 14-16 éves kortól lehetséges. A digitális történetmesélés általános iskolás gyerekeknél is alkalmazható, de ebben az esetben a jelen kézikönyvben leírt képzés felépítését némileg módosítani kell (ilyen példákat a 4. fejezetben találhatunk). Felnőtteknek tartott workshopokon a csoport ideális létszáma 5-8 fő. Ha ennél többen vannak, akkor a csoportot fel kell osztani, és több trénert kell alkalmazni, hogy minden egyes résztvevőre megfelelő időt és figyelmet tudjunk fordítani.

Bár a tapasztalatok azt mutatják, hogy a képzések végén a résztvevők általában úgy érzik, hogy fontos tapasztalatot szereztek, vagy akár segítséget kaptak egy konkrét élethelyzetben felmerülő probléma megoldásához, a résztvevők toborzásánál mégis lehetnek nehézségek. Ennek oka egyrészt a képzés elvégzéséhez szükséges idő, másrészt pedig az, hogy a módszer viszonylag ismeretlen. Emiatt fontos, hogy a képzés szervezőinek megfelelő időt és energiát kell fektetniük a résztvevők toborzásába.

A munkánkat megkönnyíti, ha sikerül meggyőznünk egy már létező csoportot - például egy klubot vagy egy hobbicsoportot -, hogy vegyenek részt a képzésben, és készítsék el filmjeiket egy közös téma mentén. (Ilyen csoport lehet egy tantestület, egy szakkör, egy klub, a helytörténet vagy a helyi emlékezet iránt érdeklődők csoportja, vagy olyanok, akik azonos problémával szembesülnek a mindennapjaikban - pl. bevándorlói létük miatt stb.)

A toborzást segítheti egy rövid, figyelemfelkeltő prezentáció, amelyben röviden elmagyarázhatjuk a képzés célját, eredményeit és alkalmazhatóságát, és bemutathatunk néhány rövid, különböző témájú és hangvételű filmet. Érdemes a filmeket gondosan megválogatni, és nem kizárólag drámai vagy kizárólag vicces filmeket vetíteni. Korrekt előzetes tájékoztatást kell adnunk, és nem szabad olyan ígéreteket tenni, amelyeknek a képzés végére sem tudunk megfelelni.

2.3 A digitális történetmesélés képzés felépítése

A workshop elején be kell mutatni a képzés felépítését és kereteit. A résztvevőket előzetesen tájékoztatni kell a menetrendről és az alapvető előkészületekről. A bevezető részben (1. lépés) minden lényeges információt meg kell adnunk a képzéssel kapcsolatban, és ehhez a folyamat során ragaszkodnunk kell. Olyan alapvető szabályokat is meg kell határoznunk, amelyek egyszerre védik és segítik a résztvevőket.

Időkeret

Az időtényező fontosságát már hangsúlyoztuk. A digitális történetmesélő műhely időigényes folyamat, és ahhoz, hogy valóban őszinte és személyes történetek szülessenek, fontos, hogy biztosítsuk a szükséges időt. A teljes képzés összesen 22-24 órás. Igény szerint lehet egyben (pl. egy hosszú hétvége alatt), de lehet kisebb egységekre (pl. heti találkozók) bontva is tartani. Abban az esetben, ha a workshop során nem biztosítunk digitális képzést, azaz a filmek elkészítését a technikai tréner végzi, a szükséges idő kevesebb: az alapképzés 12-13 órát igényel, ezt követően a film készítője egyénileg, a tapasztalt trénerrel együtt további 2-4 órát dolgozik a film elkészítésén, az előzetes ismeretektől függően.

A helyszín

A workshop helyszínének kiválasztásakor a fő szempont, hogy lehetőséget biztosítson a zavartalan, váratlan vagy zavaró külső ingerek nélküli munkára. A mesélőkör bizalmas és őszinte légkörét nem zavarhatja meg a teremben való jöves-menés. Ehhez a csoportos foglalkozáshoz egy asztalra van szükség, hogy a résztvevők körbe ülhessenek és láthassák egymást. Néhány embernek azonban szüksége lehet az alkotás magányos légkörére ahhoz, hogy személyes történetet tudjon írni, ezért biztosítani kell valamilyen elkülönülési lehetőséget (pl. a többiektől elfordított asztal). A hangfelvételhez az ideális a lehető leghangszigeteltebb, visszhangmentes és nyugodt légkörű helyiség (további részletekért lásd az 5.4. szakaszt). A bevezető részben bemutatott filmek és a folyamat végén bemutatott filmek vetítése megfelelő sötétítést igényel. A találkozó előtt ellenőrizni kell a terem akusztikáját, valamint a vetítövászon láthatóságát. A teremnek nem szabad túl naposnak vagy túl zajosnak lennie.

Soha ne szervezzünk workshopot ismeretlen helyszínen. Jóval az esemény előtt ellenőrizni kell, hogy szükség esetén bizonyos dolgokat a szükségletek szerint módosítani tudjunk. Ha a workshop már elkezdődött, a helyszínt nem szabad megváltoztatni.

A technika

Míg a történetmesélő kör során nem szabad digitális eszközöket használni, a film készítéséhez természetesen megfelelő felszerelésre van szükség. A történet megírásához szükségünk lesz egy asztali számítógépre vagy egy laptopra, illetve egyéb technikai felszerelésre, amelyen szövegszerkesztő program van, illetve lehetőség szerint egy nyomtatóra. Amennyiben szükség van rá, a fotók digitalizálásához szükségünk lesz egy nagy felbontású síkágyas szkennerre, de mobilba beépített vagy különálló fényképezőgép is legyen nálunk. A bevezető és a záró vetítéshez szükségünk lesz egy projektorra és hangosításra. A film tényleges elkészítéséhez és szerkesztéséhez számos szoftver közül választhatunk. Itt az a fontos, hogy olyan programot válasszunk, amelyet a tréner a legjobban ismer, és így képes a résztvevőknek megtanítani és segíteni a biztos használatban. Ha a résztvevők saját számítógépet használnak, a trénernek ellenőriznie kell azok kapacitását, technikai paramétereit, és azt, hogy a kiválasztott (akár online elérhető, akár a számítógépekre telepített) vágóprogram megfelelően működik. A szerkesztéshez jó minőségű fejhallgatót és külső egeret használjunk.

Szabályok

A tréner legfontosabb feladata a bizalmi légkör megteremtése. Ennek érdekében a résztvevők megállapodnak a titoktartás szabályaiban: semmilyen, a történetmesélő körben átadott információ nem kerülhet ki a körből. A történetmesélő kör során nem készülhet hang- vagy

képfelvétel, és a mobiltelefonokat ki kell kapcsolni. A trénernek gondoskodnia kell arról, hogy mindenki egyenlő esélyt kapjon a megszólalásra. Soha nem szabad minősíteni semmit, ami a történetmesélő kör vagy az egész folyamat során elhangzott vagy elkészült, beleértve az kész filmeket is, és nem szabad ítélni senki vagy semmi felett, ami elhangzott. Egyetlen csoporttársat sem szabad kritizálni a személyisége, jelleme, képességei vagy tettei miatt. A tréner felelőssége, hogy olyan környezetet teremtsen, amely a kölcsönös bizalmon és egymás elfogadásán alapul.

2.4 A digitális történetmesélés workshop lépésről lépésre

A digitális történetmesélés jellemzőinek, felhasználási lehetőségeinek, alkalmazásainak és forrásainak széles skálája létezik világszerte. A különböző jól ismert és széles körben használt módszerek néha még ellentmondásban is lehetnek egymással. Jelen kézikönyv Daniel Meadows és a Capture Wales csapata által a BBC számára írt könyv alapján készült. Az ő módszerük végeredménye, amelyet ebben a kiadványban ismertetnek, egy személyes elbeszéléseken alapuló, körülbelül kétperces rövidfilm, amelyben a film készítője a saját hangján meséli el a történetét, és személyes fotókkal illusztrálja azt. A mozgóképeket általában kerülni kell, kivéve, ha a történet kifejezetten igényli; ugyanez vonatkozik a zenére is, amely gyakran zavaró lehet. Kivételt képezhetnek azok a zenék, amelyek a történet vagy a mesélő szempontjából jelentősek. A módszertan alapos leírásán kívül a jelen kézikönyv a gyorsan változó informatikai környezet és a szoftverprogramok miatt nem törekszik technikai képzésre; inkább iránymutatásokat ad és hasznos forrásokat sorol fel a film elkészítéséhez.

1. lépés - Bevezetés

A bevezető részben a leendő történetmesélők megismerkednek a digitális történetmesélés fogalmával és módszertanával, a történetek keretével és a digitális filmkészítés folyamatával, valamint megnézik néhány mintafilmét is. A bemutatkozás arra is lehetőséget ad, hogy a mesélők kötetlenebb formában ismerkedjenek meg egymással és a trénerrel. Ez megfelelő légkört feltételez. A bevezetés során el kell osztatni a mesélőkben a folyamattal kapcsolatban felmerülő esetleges félelmeket és szorongásokat. A résztvevőknek elegendő lehetőséget kell biztosítani arra, hogy választ kapjanak minden kérdésükre.

Fontos, hogy eloszlassunk minden negatív érzést (pl. önbizalomhiány, félelem, szorongás stb.), amely a történetmesélés vagy a filmkészítés folyamatát övezi.

A bevezetés céljai a következők:

- a digitális történetmesélés elemeinek bemutatása,
- a folyamat és az ütemterv világos leírása,
- világossá kell tenni, hogy melyek a folyamat következő lépései, például a következő szekcióig/találkozóig elvégzendő feladatok (pl. mikor kell kiválasztani a fényképeket, mikor kell megírni a narrációt),
- alapvető jogi és szerzői jogi kérdések ismertetése,
- a folyamat végének és a filmek utóéletének felvázolása (megőrzés, közzététel, az alkotók rendelkezési joga).

Nagyon hasznos, ha a bemutatkozás előtt vagy után - a digitális történetmesélő műhely menetrendjétől függően -, de mindenképpen a történetmesélő kör előtt valamilyen feszültségoldó játékot játszunk a résztvevőkkel, hogy oldjuk a gátlásokat és feldobjuk a hangulatot. (Nem számít, hogy ismerik-e már egymást vagy sem.)

2. lépés - A történetmesélő kör

Az írás folyamata a történetmesélő körrel kezdődik. Ez a fázis különösen fontos, hogy a résztvevők egy egymást támogató és bizalmi kört alakíthassanak ki, amelyben a történetmesélés intim világa kibontakozhat. A kört a résztvevők igényeihez kell igazítani. Általában 1,5-2,5 órán át tart. A történetmesélő kör célja, hogy a résztvevők kidolgozzák történetük vázlatát, amelyből később megalkothatják a forgatókönyvet, azaz a film narratíváját.

A történetmesélő kör helyszíne egy viszonylag elkülönített, hangulatosabb, külső zavaró tényezők nélküli helyiség legyen. A résztvevőknek kényelmesen el kell tudni helyezkedni, jól kell látni egymást, és elegendő asztalfelülettel rendelkezni. Az ülőhelyeket nem feltétlenül kör alakban kell elrendezni, lehet háromszög vagy négyzet alakban is. A közelben ne legyen zavaró zajforrás (pl. zajos folyosó, utca), és ne legyenek zavaró külső vizuális hatások.

A történetmesélő kör alapelvei a következők:

- minden egyes résztvevőnek aktívan részt kell vennie benne, beleértve a tréner és a technikai tréner (ha van),
- senkinek sem kell sajnálkoznia vagy bocsánatot kérnie, ha van valami, amit nem ért, ami meghaladja a képességeit, vagy ami bizalmas,
- a történetmesélő kör lényege a bizalom: ami ott elhangzik, az nem hagyhatja el a helyiséget,
- a résztvevők nem ítélik meg/el egymást vagy egymás munkáját.

A történetmesélő kör az alapja az egész folyamatnak; a résztvevők itt ismerik meg egymást, osztják meg titkaikat, és találják ki a műhely során elkészítendő rövidfilm történetét. Lényeges, hogy a résztvevők szívesen osszák meg egymással a történeteiket. A történetmesélő kör játékos formában oldja az egymást nem ismerő résztvevők közötti feszültséget, és segíti az ismerkedést. A körben lehetnek olyan résztvevők, akiknek egyáltalán nincs ötletük olyan történetre, amit meg tudnának osztani a többiekkel, vagy úgy gondolják, hogy nincs semmi érdekes mondanivalójuk. Ezért a kör nem csak a játékoságról és a munka megkezdése előtti jó szórakozásról szól. Fontos szerepet játszik a bizalom megteremtésében, hogy a résztvevők megnyílhassanak, és megtalálják a történetüket, megbízva egymásban és inspirálva egymást. Azok, akik már kész történettel érkeznek a körbe, nem egyszerűen megosztják azokat a többiekkel, hanem ötleteket kaphatnak tőlük arra vonatkozóan, hogyan lehet azokat újszerűen értelmezni, vagy hogyan lehet javítani az elbeszélésen. Bár a történetmesélő körök légköre kötetlen, a vezetőnek nyomon kell követnie a rendelkezésre álló időt és az elvégzendő feladatokat. A kör végére ideális esetben minden résztvevő megtalálja az elmesélni kívánt történeteket, és elkészül a képes forgatókönyvek első vázlata, amelyek alapján a történeteket írásban lehet kidolgozni, és a hangfelvételeket rögzíteni.

A helyszín elrendezése

Fontos, hogy a kiválasztott helyszín csendes és jól elkülönített legyen, ahol a résztvevők biztosak lehetnek abban, hogy nem zavarják őket. A trénernek úgy kell elrendeznie a helyszínt - körben, háromszögben vagy négyzetben -, hogy mindenkinek egyenlő esélye legyen a részvételre. A tréner egyrészt moderálja a különböző gyakorlatokat, másrészt aktívan részt vesz a különböző feszültségoldó és mesélő játékokban is. A tréner erősíti a résztvevők önbizalmát, és a végén értékeli a közös munka eredményét. Fontos a kötetlen és játékos, feszültségtől mentes légkör fenntartása. Ebben a fázisban nem lehetnek digitális eszközök - laptopok, digitális, kép- vagy hangrögzítő eszközök stb. - az asztalokon, és a mobiltelefonokat ki kell kapcsolni.

Felkészülés a történetmesélő körre

A trénernek a következő kellékeket kell előkészítenie (a kiválasztott játékoktól függően):

- tollak/ceruzák és papír
- egy tábla (pl. flipchart)
- hétköznapi tárgyak egy zsákban (5. játék)
- egy doboz hosszú gyufa (gáztűzhelyhez) és egy pohár víz (10. játék)
- sztorikockák/történetmesélő kockák (13. játék)

A mesélőknek a következő kellékeket kell magukkal hozniuk:

- 3 olyan tárgy, amely fontos a számukra (ez lehet egy vagy több fénykép is, amelyet a történetmeséléshez használnak), és amelyhez személyes történet fűződik;
- amennyiben már megírták, a történetük vázlatának kinyomtatott változata.

A játékok

A "játék" szót óvatosan kell használni a történetmesélő kör bevezetésénél, mert egyesek számára ijesztő vagy akár elidegenítő is lehet. (Helyette használhatjuk például a gyakorlat elnevezést.) Ha a résztvevők között már kialakult a bizalom légköre, akkor szabadabban beszélhetünk a játékokról. Az alábbiakban ismertetett első négy játék feszültségoldó/jégtörő, amelyek segíthetnek a megfelelő légkör megteremtésében és egymás jobb megismerésében. Használhatók a gátlások leküzdésére és arra, hogy a résztvevők megnyíljanak a történetmesélés előtt. Minden játék lényege a lazaság és a szórakozás, nem pedig a versengés. Az alábbi játékok listája több lehetőséget kínál, mint amennyi egy átlagos mesélőkörhöz szükséges. A tréner a rendelkezésre álló időt figyelembe véve kiválaszthatja a neki tetszőket.

1. játék: Ki ül melletted? (jégtörő)

Ez egy egyszerű és kézenfekvő módja az ismerkedésnek. A tréner azt mondja a résztvevőknek, hogy beszélgessenek a mellettük ülővel, így kötetlenebb módon ismerhetik meg őt, mint ha az egész csoport előtt mutatkoznának be. Ezek a kötetlen beszélgetések segítenek a résztvevőknek abban, hogy a történetmeséléskor már nyugodtabbak legyenek. Néhány perces beszélgetés után mindenki bemutatja a csoportnak a mellette ülő személyt.

2. játék: Mesélj a nevedről! (jégtörő)

A csoport tagjai párokat alkotnak, lehetőleg olyan személyekkel, akiket nem ismernek. Mindenki mesél egy történetet a partnerének a saját nevééről (pl. a keresztnéve vagy a családnéve eredetéről vagy jelentéséről, vagy arról, hogy miért kapta ezt a keresztnévet, vagy egy olyan helyzetről, amely a nevével kapcsolatban történt vele). Hagyjunk néhány percet arra, hogy a résztvevők elmondhassák a történetüket a partnerüknek, majd a csoport ismét kört alkot. A partnerek a hallott történetek alapján bemutatják egymást a csoportnak.

3. játék: Névmemória (jégtörő)

Ez a játék általában fiatalabb résztvevőkkel működik jól. A kör egy tagja bemutatkozik, és a nevéhez hozzáad egy olyan információt, amelyet szívesen megosztana, vagy amelyről úgy gondolja, hogy különösen jellemző rá. (Lehet például a név elé tett melléknév formájában.) A mellette ülő megismétli a nevet és az információt, majd ugyanígy tesz. A következő résztvevőnek meg kell ismételnie az első két nevet és jellemzőt, majd hozzá kell adnia a saját

nevét és jellemző információt, és így tovább, amíg az utolsó tagnak el kell ismételnie az összes nevet és a hozzájuk kapcsolódó információt.

Példa:

Péter azt mondja: "A neved Kati és szeretsz túrázni, te Gyuri vagy és teniszezel, Laura, te szeretsz vicces ruhákba öltözni, én pedig Péter vagyok és utálok a pókokat".

A játék egyik változatában a játékosok a nevük elé egy melléknevet tesznek, amely a nevükkel azonos betűvel kezdődik. A soron következő személynek a megfelelő sorrendben kell megismételnie az összes nevet a melléknevekkel együtt, és a listát a saját nevével és az előtte hozzáadott melléknévvel kell folytatnia.

4. játék: Nonszensz szavak

Ebben a játékban a résztvevőknek szavakból kell kitalálniuk egy történetet. A résztvevők felét arra kérjük, hogy egy főnevet, a másik felét pedig arra, hogy egy melléknevet írjon le egy papírra. A tréner összegyűjti a szavakat, és felragasztja vagy felírja egy táblára, hogy mindenki láthassa az összes szót. Ezután minden résztvevő ír egy összefüggő történetet max. 10 mondatban, felhasználva a táblán lévő összes szót. (A történetet párokban is elkészíthetik.) Általában a történetek teljesen különbözőek lesznek. A történetek minősége nem fontos; minél szürreálisabb egy történet, annál érdekesebb. Ez a gyakorlat nagyban segít abban, hogy a résztvevők oldódjanak, és egyúttal bemutatja a műfajhoz tartozó jellemzőket (hosszúság, szerkezet, egyszerűség).

Példa:

Szavak: alma, szemüveg, óra, hosszú, autó, rózsaszín, fa, cipő, boldog, üres

Kövecses Imre az órára pillantott, és boldog volt amikor látta, hogy már csak tíz perc van az ebédidőig. Alig várta, hogy megehesse a rózsaszín almát, amelyet autója hátsóülésén talált, a cipővel együtt, amely a hét elején tűnt el, a tárcájával együtt, amely üres volt. Az almára nézett, és azon tűnődött, vajon mióta lehetett ott. Éhes volt, és pénz híján nem sok választása volt, minthogy megette. *"Talán eljött az ideje, hogy elmenjek az optikushoz"*, mondta magában, *"talán szemüvegre van szükségem"*.

5. játék: Titokzatos tárgyak

Megkérjük a csoport minden tagját, hogy véletlenszerűen válasszanak valamit a mindennapi tárgyakat tartalmazó táskából, amelyet a tréner korábban előkészített. Ezután mindenki elmond egy emléket, egy érzést vagy egy történetet, amelyet az adott tárgy benne felidézett. Ha valaki kiválasztott egy tárgyat, és semmi nem jut eszébe róla, akkor jobb, ha egy másikat választ, amely valami személyes mondanivalót vált ki. Eközben a tréner segít és bátorítja a résztvevőket, hogy megtalálják az adott tárgyhoz fűződő kapcsolatukat.

A táskában lévő tárgyaknak olyan tárgyaknak kell lenniük, amelyek mindennapi helyzetekhez kapcsolódnak, és amelyek alkalmasak arra, hogy felidézzenek valamilyen emléket. Például egy játékaútó, egy távirányító, egy locsolókanna, egy zacskó instant leves, egy vonatjegy stb. A tréner emelje ki a történetekből az erősebb részeket, és kérdéseivel segítsen megtalálni a gyengébb pontokat, kibontani a történetet.

Példa:

A történetmesélő kivesz egy jegyet a táskából.

"Erről eszembe jut egy utazásom Edinburghba, amikor még kicsi voltam. Izgatottan vártam az utazást, mert még soha nem jártam Skóciában. Egy csodálatos napot töltöttünk a kastély megtekintésével és azzal, hogy megnéztük, hogyan készül a tartán szövet. Apukám haggist rendelt ebédidőben, mert az egy skót csemege, de nem ízlett neki".

A tréner kérdéseket tesz fel az utazásról és arról, hogyan jutottak haza. A

történetmesélő pedig ezzel egészíti ki a fentieket:

"Hazaértünk a vonattal, de nagy késéssel, mert a szemben ülő férfi rosszul lett, és kórházba kellett vinni. Apám és én vele maradtunk az utazás alatt, mert egyedül utazott. A skóciai utazásunk emiatt tovább tartott, mint gondoltuk".

Látjuk, hogy az okosan feltett kérdésekkel még több érdekes részletet fedezhetünk fel a történetből.

6. játék: Gyermekkorai játékok

A tréner arra kéri a résztvevőket, hogy gondoljanak egy nagyon szeretett, vágyott vagy éppen nagyon utált gyermekkorai játékukra. Ha mindenki megtalálta a szóban forgó tárgyat az emlékei között, megkérjük őket, hogy meséljenek el egy történetet, amely ehhez a tárgyhoz kapcsolódik.

Ez a gyakorlat számos történetet idézhet fel a mesélőkből. Ha a történetet a gyermekkorba helyezzük, a mesélők gyakran könnyebben megnyílnak, és beavatnak másokat életük részleteibe. Ez a gyakorlat a résztvevők korai személyiségét is felvillantja, például aki korábban lázadó, passzív, felfedező vagy vezető személyiség volt. Egyúttal arra is rámutathat, hogy az idősebb generációknak sokkal kevesebb játékuk volt, ezért jobban becsülték azokat.

Példa:

"Gyermekkorom legértékesebb tulajdona a biciklim volt. Ez volt a közlekedési eszközöm, a menekülés és a felfedezés lehetősége, és ez jelentette számomra a szabadságot. Nem volt új, amikor megkaptam, anyám és apám egy árverésen vették, és előtte már sokat használták. Nem volt rajta sebességváltó, és a lánc egy kicsit laza volt, de ez nem számított, szerettem,

mert az enyém volt. Órákig babráltam vele, állítottam a fékeket és pumpáltam fel a gumikat, és rendszeresen tisztogattam. Emlékszem, hogy egy teljes napot azzal töltöttem, hogy sötétkékre festettem, és utána fantasztikusan nézett ki.

Még csak nyolcéves voltam, amikor ez a bicikli az enyém lett, és volt néhány nagyszerű kalandunk együtt. Egy üveg vízzel és egy zacskó chips-szel a barátnőmmel, Klárral rendszeresen húsz kilométert tekertünk a városba. Ha anyám tudta volna, hogy ez történik, biztos dührohamot kapott volna. De akárcsak Klári, a biciklim is jó barátom volt, soha nem osztotta meg a titkaimat".

7. játék: Személyes fotók

A fényképek személyes tárgyak, és az emberek egyedi módon értelmezik őket. Nagyon tanulságos lehet, ha a mesélők egy különösen fontos fotót hoznak magukkal, majd egy másik taggal kicserélik a képeket, és így egy új, ismeretlen fotó kerül a kezükbe. Minden résztvevőnek ki kell találnia egy történetet, amely szerint kapcsolódik az ismeretlen fotóhoz. Miután mindenki leírta a fényképet és elmondta az általa kitalált történetet, a fényképek visszakerülnek a tulajdonosukhoz, aki aztán elmeséli a fénykép valódi történetét. Ez egy érdekes gyakorlat annak illusztrálására, hogy ugyanazt a tárgyat - ebben az esetben egy fényképet - hogyan lehet különböző módon megközelíteni. Lehetőséget ad arra is, hogy a mesélők szabadjára engedjék a fantáziájukat azért, hogy egy ismeretlen fotót életre keltsenek.

8. játék: A döntéseink

A résztvevőket arra kérjük, hogy írjanak egy történetet életük egy különösen fontos döntéséről. A történetüket úgy mesélhetik el, ahogyan csak akarják, de nem lehet hosszabb 50 szónál. A feladatnak két célja van. Egyrészt rávilágít a múltbeli döntések fontosságára, a résztvevők átgondolhatják, hogy egy korábbi döntésük hogyan befolyásolja a mai életüket, másrészt segít tömören és célzottan megfogalmazni gondolataikat. Miután papírra vetették a történeteket, a résztvevők felolvassák azokat egymásnak.

9. játék: A legelső alkalom

A mesélők 10 percet kapnak arra, hogy felidézzenek valamit, ami életükben először történt velük (első csók, első repülőút, első ital stb.). Felvázolják, majd leírják maguknak ennek az első alkalomnak a történetét, és azt, hogy az hogyan hatott a későbbi életükre vagy mások életére. Ezután a résztvevők hangosan felolvassák a történeteket a többieknek.

10. játék: Gyufajáték

A játék lényege a koncentrált, tiszta elbeszélés, a rövid idő alatt megformált üzenet. A résztvevőknek 10 percük van arra, hogy elkészítsék a történetüket, majd elmesélik szenvedélyeiket. Ez lehet egy személy, egy ügy, egy érzés, vagy bármi vagy bárki, ami vagy

aki iránt a mesélő erős érzelmeket táplál. Ezután a résztvevők egy égő gyufával a kezükben mondhatják el a történetüket: be kell fejezniük a történetet, mielőtt a gyufa leégne. A cél az, hogy koncentráltan és tömören meséljenek, miközben a gyufa lángját is folyamatosan figyelik. Ha a gyufa leég vagy kialszik, mielőtt a történet véget érne, a mesélőnek abba kell hagynia az elbeszélést. Az égő gyufa segít a lényegre koncentrálni és a történetet „kitérők nélkül” elmesélni.

Figyelem - 18 év alatti fiatalokkal nem ajánlott ezt a játékot játszani: a trénernek ügyelnie kell a tűzbiztonságra, és ügyelnie kell arra, hogy a gyufa füstje ne indítsa be a szobában a tűzjelző rendszert. A mesélőknek egy pohár vizet kell maguk előtt tartaniuk, hogy a gyufát bele tudják dobni, mielőtt az megégetné az ujjukat. A legjobb, ha hosszabb típusú gyufát használunk, amely gázzal működő sütőkhöz alkalmas.

11. játék: Imádom/utálom

A résztvevők összeállítanak egy listát arról a tíz dologról, amit a legjobban imádnak/szeretnek, és egy másik listát arról a tíz dologról, amit a legjobban utálnak/nem szeretnek, majd felolvassák a csoport többi tagjának. A résztvevőknek a hangjukat is használniuk kell, hogy kifejezzék, milyen érzéseket éreznek a szóban forgó tárgyak/fogalmak stb. iránt. A listák a legkülönbözőbb dolgokat tartalmazhatják (egy bizonyos érzés, egy tulajdonság, egy esemény stb.). A gyakorlat segítségével olyan lista jöhet létre, amelynek elemei akár ötleteket is sugallhatnak esetleges történetekhez, a tréner pedig segíthet azok részleteinek kidolgozásában.

A gyakorlat segít a csoport kohéziójának kialakításában, és egyúttal hatékony módja a felkészülésnek a történetmesélés felvételére, amelynek során a résztvevőknek a hangjukkal is érzéseket és érzelmi feszültséget kell közvetíteniük.

12. játék: Három tárgy

Körülbelül egy héttel a képzés előtt (a bevezetéskor) a tréner megkéri a résztvevőket, hogy válasszanak ki otthon három olyan tárgyat, amelyhez személyes történet fűzi őket (a tárgyak lehetnek fényképek is). A történetmesélő körben a tréner megkéri a résztvevőt, hogy válasszon ki egy tárgyat a magával hozott három tárgy közül, és anélkül, hogy elmondaná a kapcsolódó történetet, adja át a mellette ülőnek (mint a 7. játékban). Minden résztvevőnek le kell írnia a kapott ismeretlen tárgy történetét.

A fiktív történetek elmesélése után a tárgyak tulajdonosai elmondják a tárgyakhoz kapcsolódó valódi történeteket. (Praktikus, ha ugyanez a történet lesz az alapja a későbbi DST-filmnek is).

Figyelem! A játék előzetes felkészülést igényel a résztvevők részéről.

13. játék: Sztorikocka/Történetmesélő kocka

Ez a játék egy kereskedelmi forgalomban fellelhető játékon alapul. A sztorikockák olyan kockák,

amelyeknek az oldalán különböző képek vagy ikonok vannak. (Létezik egy alap kockakészlet és különböző tematikus sorozatok.) Egy doboz kilenc különböző kockát tartalmaz.

A résztvevők egymás után dobják ki az összes kockát, hogy 9 véletlenszerű képet generáljanak, majd ezek alapján kitaláljanak egy történetet, mind a 9 elemet tetszőleges sorrendben felhasználva. (A történet lehet kitalált, meseszerű, vagy akár az életből vett valós történet is.)

Figyelem! A játék különböző változatai megvásárolhatók például [a https://www.storycubes.com/oldalon](https://www.storycubes.com/oldalon).

3. lépés - Az írás

A történetmesélő kör végére minden résztvevőnek el kell jutnia arra a pontra, ahol megtalálja azt a történetet, amelyet el szeretne mesélni, és ideális esetben elkészíti annak első írásos vázlatát is. A módosítások elvégzése és - ha szükséges - a trénerrel való konzultáció után a végleges, gépelt történet felolvasásra kész. Azoknak a történetmesélőknek, akiknek gondot okoz az olvasás, alternatív megoldások is léteznek. Például, ha interjúhelyzetben mesélik el a történetüket (lásd a 4. fejezetet). Ilyen esetekben a történetmesélő kör végére világossá kell tenni a résztvevők számára, hogy lehetőségük van arra, hogy a történetüket interjú keretében meséljék el, hogy erre fel tudjanak készülni.

A narráció szövege

E munkafázis végére el kell készülnie egy egyszerű, de világos leírásnak, amely tulajdonképpen maga a történet, vagyis a film szövege, amelyet a mesélő a felvételek során maga olvas fel. Az a legjobb, ha egyszerű, rövid mondatokban gondolkodunk, ügyelve arra, hogy a történetmesélőre jellemző kifejezéseket és idiómákat használjunk, és kerüljük a személyiségtől idegen kifejezéseket. Fontos, hogy a mesélő a végén úgy érezze, hogy a történet a sajátja, függetlenül attól, hogy mennyi segítséget és tanácsot kapott a folyamat során. Érdemes a szöveget a véglegesítés előtt többször hangosan felolvasni. A szöveg hosszának 180 és 320 szó között kell lennie.

Alapvetően mindenkinek meg kell engedni, hogy a történetének kidolgozására szükséges időt fordítson. Ha lehetséges, úgy kell időzíteni a műhelymunkát, hogy a mesélőknek legyen idejük - szó szerint – aludni egyet a történetükre, mielőtt véglegesítenék azt. A mesélőkör során felmerülő sok-sok érzés és élmény gyakran inspirálja a mesélőket történetük megírására, de mégis bőséges időt kell hagyni a szöveg kidolgozására, módosítására és véglegesítésére.

Ha szükséges, a trénernek kérdésekkel kell segítenie a történetmesélőt, azzal kapcsolatban, hogy mire kell összpontosítani a történetnek, melyek azok a felesleges cselekményszálak, amelyeket ki kell hagyni (gyakran a pontos dátum, hely vagy sok más mellékes körülmény lényegtelen, amit a mesélő elsőnek lényegesnek tart), hogy a történet világos, lineáris, könnyen követhető és elképzelhető legyen.

Nemcsak azoknak a mesélőknek kell segítenünk, akik megrekedtek a történeteikben, hanem azoknak is, akik túlságosan magabiztosak. Vannak emberek, akik biztosak a dolgukban, a papírra vetett történeteikben, de ezek az írások gyakran nem eléggé átgondoltak és nem elég őszinték. Ilyen esetekben, akár csak a megrekedt mesélők esetében, a legjobb módja a segítségnyújtásnak, ha célzott és releváns kérdéseket teszünk fel a történetek finomhangolásához úgy, hogy közben nem avatkozunk bele közvetlenül a szövegekbe.

Hasznos tippek a történetíráshoz²

" A történet megírása - hogyan kezdjük el?

- Ne ülj egy üres lapot bámulva! Adj magadnak egy időkorlátot, és csak írd! Ne ítéld meg a szöveget már az elején!
- Ne feledd, a kimondott szavakat csak egyszer halljuk, ellentétben az írott szóval, amelyet újra meg lehet vizsgálni! Fontos a tiszta fogalmazás. Kerüld az ismétléseket, hacsak nem szándékos! Keress más szavakat. Ne használj irodalmi kifejezéseket vagy összekötő szövegrészeket, mint pl. "mint már említettem"! Ezek zavarólag hatnak.
- Találd meg a saját hangodat! Ne utánozz! Legyél tisztában azzal, hogy használod szóban a szavakat, és legyen önbizalmad saját nyelvezetedet használni!
- Képzeld el amiről írsz, a lehető legrészletesebben - érzések, színek, textúrák, illatok! Ez befolyásolni fogja, hogyan írsz.
- Nincs sok idő, úgyhogy vedd bele magad! Nem kell lineárisan elmesélni a történetet, bár szükség lesz elejére, közepére és végére. Találd meg, ami a legmegragadóbb, és kezd ott! Ez lehet az elbeszélés bármelyik pontja.
- Ne ragaszkodj túlságosan a pontos tényekhez! Ne hagyd, hogy azok az igazság útjába álljanak!

A történet finomítása és befejezése

- Próbáld ki a történetet másokon, és kérj visszajelzést. Mi működik és mi nem? Világosan fogalmazol? Kihagytál valami fontosat, ami eredetileg is benne volt?
- A kevesebb több. Számíts arra, hogy újra és újra át kell írni a történetet. Szerkeszd szigorúan. Mi a történeted lényege? Próbáld meg ezt egy mondatban kifejezni. Most győződj meg róla, hogy nincs semmi felesleges. Minden elem továbbgördíti a történetet?

² Gilly Adams, a BBC walesi írófejlesztési részleg igazgatójának ajánlása a történet papírra vetéséhez.

- Kerüld a közhelyeket és a banális érzelmeket! Az olyan mondatok, mint a "mindig ott van mellettem" üresek. Keress friss szófordulatokat!
- Az általánosságok unalmasak és lezárják a dolgokat. A konkrét, jól megfigyelt részletek azok, amik igazán érdekesek.
- Ne feledd - míg egy anekdota kanyaroghat, egy történetnek struktúrára van szüksége. A végnek valamilyen módon kapcsolódnia kell az elejéhez. Amikor a folyó túlsó partjára érsz, még mindig látnod kell azt a partot, ahonnan elindultál.
- A történetnek építkeznie kell. Az egyes lépések építik fel a történetet. Győződj meg róla, hogy nem hagytál ki egy létfontosságú lépést sem!
- Kezeld a történetedet tisztelettel, mintha az lenne a világ legjobb története!"

A képes forgatókönyv (storyboard)

Ajánlott egy ún. képes forgatókönyvet/storyboard-ot készíteni a szövegünk és a fotók alapján. Ez egy egyszerű, három oszlopos táblázat, amelynek egyik oszlopában a szöveg egy bizonyos ritmus szerint - általában mondatról mondatra – kerül felosztásra, a másikban a megfelelő fotókkal párosítva. A harmadik oszlopban van a számozás, vagyis a szöveg és kép páros sorrendjét jelöljük benne. A storyboard láthatóvá teszi a képek és a szöveg arányát a történetben. A mesélők a történetük képi megfogalmazásakor és vázlatolásakor gyakran elszámolják a szükséges és a rendelkezésre álló képek mennyiségét, de a storyboard elkészülte után világossá válik, hogy van-e elég kép a film teljes hosszára, és hogy arányosan, dramaturgiai súlyuknak megfelelően vannak-e elosztva. Általában egy-egy fotóhoz egy mondatnyi szöveg megfelelő mennyiségű, így egy egyenletes tempójú, jól követhető film készülhet. Ettől az irányvonaltól természetesen el lehet térni, ha a film érzelmi ritmusa és dramaturgiája ezt szükségessé teszi. Az A. Mellékletben található egy minta a egy film szövegére és képes forgatókönyvére. (A szövegen kívül a storyboard más hangelemeket vagy zajokat is tartalmazhat.)

4. lépés - A hangfelvétel

A hangfelvétel

A digitális történetmesélés technikai része a hangfelvétellel kezdődik. Mind a technikai minőség, mind a rögzített hang személyes jellege döntő fontosságú a digitális történetmesélés sikeréhez. A trénernek gondoskodnia kell arról, hogy megfelelő helyszínt találjon a történetek felolvasásához és rögzítéséhez.

Ahhoz, hogy megtaláljuk a megfelelő helyszínt a hangfelvételhez, érdemes ismerni néhány gyakorlati trükköt. Igyekezzünk olyan helyiséget találni, ahol a bútorzat puha, kárpitozott fotelekből és ülőkékéből áll, ahol faltól falig szőnyeg és lehetőleg sok függöny van. Ezek sokat segíthetnek a visszhang elnyelésében. A szobát úgy tesztelhetjük, hogy tapsolunk és hallgatjuk, hogy a visszhang elnyelődik-e. Ha a tapsunk egyáltalán nem visszhangzik, akkor az eredmény megfelelő.

A külső zajokat a lehető legnagyobb mértékben zárjuk ki, és győződjünk meg arról, hogy nincs a közelben zajos utca, zsúfolt gyalogút, folyosó, vagy készenléti üzemmódban lévő elektromos készülékek, esetleg lift a szomszédban. Minden, ami az emberi fül számára hallható, az a hangfelvételen is hallható lesz, csökkentve a narráció érthetőségét. Ha a szöveget nem a megfelelő körülmények között rögzítik, az tönkreteheti az egész filmet. Ha nincs más lehetőségünk, még egy autóban is elég jó felvételt készíthetünk, ha csendes helyen parkolunk, és minden ajtót és ablakot becsukunk. Mindenesetre a hangfelvétel tényleges rögzítése előtt mindig készítsünk egy próbafelvételt, hogy meggyőződjünk annak tisztaságáról és minőségéről.

A felvétel ideje alatt a mobiltelefonokat teljesen ki kell kapcsolni (a némítás nem elég, mivel a telefonok által keltett rádióhullámok zavarhatják a felvételünket), és a hangrögzítőtől a legtávolabbra kell helyezni. Vagy még jobb, ha lehetőleg egyáltalán nem vesszük be őket a szobába. A hangrögzítőt mindenféle elektromágneses eszköztől (bekapcsolt számítógép, telefon, rádió, modem stb.) a legtávolabb kell elhelyezni, mert ezek - akár csak a mobilok -, az emberi fül számára hallhatatlan, de a felvételen nagyon is hallható zajokat okozhatnak.

Az utóbbi években gyártott mobiltelefonok már minőségi hangrögzítésre képesek, így profi hangrögzítő eszközök híján a mobiltelefon is használható a hang felvételéhez.

Soha nem szabad egyedül készíteni a hangfelvételt. Mindig kell lennie valakinek - lehetőleg egy technikai trénernek -, aki fülhallgatón keresztül hallgatja, hogy vannak-e külső zajok vagy a fül számára nem hallható elektromos zajok. A szöveg egy kinyomtatott példánya (a felolvasón kívül) legyen a segítő trénernél, hogy ő is követni tudja a szöveget, és szóljon, ha esetleg olyan hibát követ el a felolvasó, ami neki nem tűnik fel.

Nem probléma, ha a mesélő nem tudja a szöveget egyszerre hibátlanul felolvasni. Nem is ez a lényeg, hiszen a hibákat a szerkesztés során szépen ki lehet javítani. A hibák kijavításához meg kell ismételni a rossz mondatot vagy bekezdést, különben a hangszerkesztés során hiány lehet a szövegben. Mindig az a legjobb, ha papíron is jelöljük a hibás részeket, így a felvétel szerkesztésekor biztosan emlékezni fogunk arra, hogy hol kell javítani. Mivel a tréner is követi a szöveget, segíthet abban, hogy a szöveg a legjobban igazodjon a mesélő személyiségéhez és a történet hangulatához.

A hétköznapi emberek számára kihívást jelenthet egy szöveg felolvasása és rögzítése. Az emberek általában nem szeretik visszahallani a saját hangjukat, ami kívülről furcsán hangozhat. Ha nem vagyunk elégedettek a felvétellel, ne habozzunk több változatot is

készíteni, hogy a történetmesélő megtalálja a saját hangját. A felvételkészítés alapszabálya, hogy legalább két felvételt készítsünk a teljes szövegről. A hangfelvétel során is szükség van a felkészítő aktív segítségére. A trénernek fel kell hívnia a mesélő figyelmét arra is, ha a felolvasás túl gyors, túl lassú, monoton, unalmas, túljátszott vagy idegen a mesélő személyiségétől. A digitális történetmesélés egyik legfontosabb jellemzője a hitelesség és az átélhetőség. Ezek a tulajdonságok a rögzítési fázisban válnak nyilvánvalóvá (vagy nem). Ha egy DST-film hangja nem hallható, vagy a mesélő nem hangzik őszintének, a történet lényegében értelmét veszti.

Képek rögzítése (digitalizálás, fényképek készítése)

A rögzítési szakasz magában foglalja a fényképek digitalizálását, ha szükséges (rajzok, ábrák stb.), és szükség esetén új fényképek készítését. A digitális történetmeséléshez használt képek egy része lehet papír alapú; ezeket be kell szkennelni a digitális/számítógépes felhasználáshoz. Ezek mellett a digitális fényképezőgéppel készített vagy az internetről vagy a közösségi oldalokról letöltött fotók is felhasználhatók a történethez. Ezek felhasználásakor két fontos szempontot kell figyelembe venni: a kép méretét és felbontását, valamint a szerzői jog kérdését. Amennyire csak lehet, kerüljük a harmadik fél - nem saját magunk vagy ismerősünk - által készített képeket. Ha történetünk megköveteli, hogy az internetről letöltött fotókkal egészítsük ki kisfilmünket, akkor ügyeljünk arra, hogy azok szabadon felhasználhatóak legyenek (creative commons, szerzői jogmentes), és ne legyenek rajtuk felismerhető személyek. Ha a közösségi oldalokról származó fotókat szeretnénk felhasználni, akkor csak olyanokat használjunk, amelyek hozzánk vagy ismerőseinkhez kapcsolódnak, de mielőtt nyilvánosan megosztanánk őket, kérjünk engedélyt az érintettektől. Az internetről letöltött, illetve az általunk készített vagy beszkenelt fotók esetében ügyeljünk arra, hogy nagy felbontásúak legyenek (legalább 1280x720 pixel, 300 dpi; JPEG vagy TIFF formátum). Egy kétperces kisfilm illusztrálásához 15-25 fotó használata ajánlott - ha kevesebbet használunk, túl lassú lesz a történetünk tempója, ha többet, akkor túl gyors. Fontos tehát, hogy a rendelkezésre álló fotók közül a megfelelő mennyiséget válasszuk ki.

Videoklipek, zene

Vannak digitális történetmesélő képzések, ahol lehetőség van videoklipek, zene és egyéb effektek felhasználására a film elkészítéséhez. Jelen kézikönyv egyiket sem ajánlja (természetesen nem is zárja ki). Használatuk csak abban az esetben indokolt, ha az adott elem szorosan kapcsolódik a történethez, és növeli annak üzenetét vagy megértését. A vágás során mindhárom elemmel óvatosan kell bánnunk, hogy ne tereljük el a nézők figyelmét a történetről. A zene és az effektek hangereje nem írhatja felül a mesélő hangját, és nem akadályozhatja a film érthetőségét és hatását. Egy rosszul megválasztott vagy nem megfelelően beállított (hangkeveréses) effekt vagy film

gyengíti a történet erejét, tönkretelheti a dramaturgiai csúcspontokat, és szélsőséges esetben akár az üzenetet is hiteltelenné teheti.

A külső anyagok - videoklipek, zene, speciális effektek - felhasználásakor a szerzői jogokat is figyelembe kell vennünk. Minden olyan zene, effekt vagy videoklip, amely nem a mi munkánk, nem tartozik a nyilvános domain-hez és nem creative commons (szerzői jogmentes), szerzői joghoz és/vagy engedélyhez kötött. Ennek tisztázása és a szükséges engedélyek beszerzése, illetve az esetleges szerzői jogdíjak megfizetése a film készítőjének kötelessége. Ha valaki nem saját készítésű fotókat szeretne felhasználni, szabadon letölthető, szerzői jogmentes forrásokat ajánlunk.

Csak kivételes esetekben javasoljuk a zene használatát egy DST-filmben, ha az a történet szerves részét képezi (pl. a mesélő egy saját maga vagy egy családtagja által énekelt vagy játszott dalról vagy zeneműről beszél). Akkor is csak olyan zenét használjunk, amelyet mi magunk játszunk, vagy olyan személyek, akik engedélyt adtak a felhasználásra.

5. lépés – Szerkesztés/Vágás

A digitális történetek elkészítéséhez több szerkesztéssel összefüggő lépés elvégzése szükséges:

- a felvett hangot meg kell vágni, a hibákat el kell távolítani,
- a képeket szükség esetén szerkeszteni kell (pl. méretre vágni, kontrasztarányt beállítani stb.),
- a megtisztított hanganyag, a hozzá igazított fotók és a nyitócím együtt alkotják a szerkesztett digitális történetet.

A filmet a tréner is elkészítheti a forgatókönyv alapján, a mesélő közreműködésével, de a vágási folyamat alapvető ismereteinek elsajátítása után bármelyik résztvevő képes lesz saját digitális történetét elkészíteni.

Mivel a piacon elég sok vágóprogram van, és ezek verziói gyakran frissülnek vagy változnak, valamint mivel különböző programokat kell használni a PC és a MAC számítógépekhez, ez a kézikönyv nem kíván konkrét technikai segítséget nyújtani. Vannak könnyen elérhető ingyenes hang- és videószerkesztő szoftverek, amelyek azonban nem mindig kompatibilisek egymással, illetve a hangfelvétel szerkesztése és a képek illesztése külön folyamatokat igényel. Vannak on-line elérhető szerkesztő rendszerek is, amelyek azonban a munkafolyamat során végig szélessávú internet-hozzáférést igényelnek. Használhatunk a számítógépre telepített komplex vágóprogramokat is, amelyek - annak ellenére, hogy meglehetősen bonyolultak - általában praktikus megoldást kínálnak a rövidfilmek elkészítéséhez.

A szoftverek használata a résztvevők technikai háttérétől, illetve a képzési helytől függ. (Ha van elég számítógép, a képzési hely biztosíthatja a szükséges technikai kapacitást.) Itt csak néhány általános tanácsot és iránymutatást adunk.

- A technikai trénernek ismernie kell az adott szoftvert.
- A workshop elején ellenőrizni kell a szerkesztéshez használt számítógépek műszaki állapotát, és a szoftvereket is tesztelni kell rajtuk. A technikai előkészületek nem vehetik el az időt a szerkesztéstől.
- A résztvevőknek a technikai képzés elején bemutatót kell tartaniuk a teljes vágási folyamatról, és lépésről lépésre el kell magyarázni nekik, hogyan készítsék el saját rövidfilmjeiket az adott szoftverrel.
- A bemutató során a résztvevőknek csak a trénerre kell figyelniük; ekkor még nem szabad elkezdeniük a hallottakat a saját számítógépükön kipróbálni.
- Elegendő időt kell hagynunk a résztvevőknek arra, hogy felfedezzék a szoftvert, és saját tempójukban készítsék el filmjüket.
- Ha szükség van rá, segítenünk kell a résztvevőknek. Adhatunk nekik filmes tanácsokat, vagy segíthetünk a technikai finomhangolásban. Fel kell hívnunk a figyelmüket az esetleges technikai hiányosságokra, és segítenünk kell őket azok kiküszöbölésében.
- A film elején a cím jelenjen meg. Az alkotó nevének megjelenése nem kötelező.
- Fontos, hogy a képek megfelelő felbontásúak legyenek. A rossz minőségű, alacsony felbontású képek tönkreteszik az általános hatást.
- Kerülni kell a túl sok vizuális effekt használatát. A digitális effektek (állóképek enyhe mozgatása, képek közötti átmenetek, bizonyos részletek kiemelése, fókuszálás stb.) segíthetnek abban, hogy a történet filmszerűbbé váljon, de csak akkor használjuk őket, ha a dramaturgia indokolja. A digitális effektek használatára vonatkozóan a tréner adhat tanácsokat, de ez alapvetően ízlés kérdése.
- Ha elakadunk, de legkésőbb mielőtt véglegesítenénk a filmet, mutassuk meg valakinek, lehetőleg a technikai trénernek.
- Ha elkészült a film, érdemes azt jó minőségben elmenteni, ügyelve arra, hogy a fájl ne legyen túl nagy (a következő formátumokat ajánljuk: mov, mp4, mpeg, avi), későbbi felhasználás céljából, beleértve az internetre való feltöltést is.

Könnyű alábecsülni a szerkesztéshez szükséges időt. Bár alapvetően egy technikai folyamatról van szó, a kreativitás kulcsszerepet játszik a végeredményben, azaz a jó minőségű digitális történetben. A szerkesztés azonban kifizetődő és élvezetes folyamat, amikor rövidfilmünk különböző elemekből kezd formát ölteni, vagy amikor egy apró változtatásnak köszönhetően új lendületet és új értelmet nyer. Egy apró kiigazítás a vágásban óriási hatással lehet a végeredményre. Amikor a vágási folyamat befejeződik, és

filmünk elkészül, a vágóprogram a megadott paraméterek szerint "összeilleszti" az elemeket és véglegesíti. Így egy videofájl (mov, mp4, mpeg, avi stb.) jön létre, amelyet bármikor bemutathatunk, illetve megoszthatunk a nagyközönséggel.

6. lépés – Megosztás/Vetítés

A digitális történetek azért készülnek, hogy másokkal is megosszák őket, de néha olyan film is készülhet, amelynek alkotója végül nem akarja megosztani a szélesebb közönséggel, csak a workshop többi résztvevőjével. De velük mindenképpen.

A folyamat lezárásaként a workshop résztvevői megmutatják egymásnak az elkészült filmeket. A vetítés a 20-22 órás munkafolyamat megkoronázása. Ünnepi alkalom, amikor a mesélő kilép az alkotás zárt világából, és a többiek elé áll. Ezt lámpaláz és szorongás kísérheti.

A trénernek arra kell törekednie, hogy a vetítés méltó esemény legyen. A termet úgy kell berendezni, hogy a vetítés mindenki számára látható legyen, és szükség esetén a helyiség elsötétíthető legyen. Jó minőségű videó- és hangberendezést kell használnunk. A trénernek minden egyes filmet néhány személyes szóval kell bevezetnie, hogy eloszlassa a történetmesélő zavarát, és biztosítsa, hogy a mű megfelelő figyelmet kapjon. Ebben a szakaszban a trénernek tartózkodnia kell minden kritikai megjegyzéstől (és erre a résztvevőknek sem szabad lehetőséget adnia).

Minden résztvevőnek jelen kell lennie a vetítésen. Más személyek (családtagok, barátok stb.) csak akkor hívhatók meg a vetítésre, ha az összes résztvevő beleegyezett.

7. lépés - Visszajelzés

A digitális történetmesélés műhely zárásaként rövid csoportos megbeszélést tartunk, amikor minden résztvevő visszajelzést ad a csoportnak és a trénernek az egész folyamatról. Ez az alkalom a személyes tapasztalatok megosztására szolgál, nem annyira az elkészült filmekről való beszélgetésre; kritizálásukról pedig szó sem lehet.

A zárókörben minden résztvevőnek mondania kell valamit, beleértve a trénereket és a segédtrénereket is. A résztvevőket arra lehet kérni, hogy mondjanak el egy pozitív és egy negatív élményt, amellyel a képzés során találkoztak.

Az eligazítás során tisztázni kell a filmek jövőjét. Az elkészült film a készítőjének szellemi tulajdona, és a jövőben csak az ő - lehetőleg írásos - engedélyével használható fel. A film készítője dönt arról, hogy a film milyen közönség számára lesz elérhető. Ez a teljes tiltástól a részleges engedélyen keresztül (amikor a filmet korlátozott közönség számára teszik hozzáférhetővé, pl. oktatási célokra) a lehető legszélesebb közönség számára történő engedélyezésig (teljes hozzáférhetőség mindenki számára az interneten keresztül) terjedhet. Biztosítani kell a filmkészítők számára, hogy bármikor megváltoztathassák vagy visszavonhassák az írásbeli engedélyt. Ez azt jelenti, hogy később is engedélyt adhatnak filmjük interneten való közzétételére, vagy kérhetik annak eltávolítását a világméretű nyilvánosságból (pl. egy általunk kezelt weboldalról). A C. Mellékletben található egy minta a hozzájárulási nyilatkozatra.

3. Digitális történetmesélés és annak hatásai

A digitális történetmesélésnek a folyamat résztvevőire gyakorolt hatása nem független a célcsoport összetételétől, amellyel dolgozunk, valamint a workshop céljától és kereteitől. Ebben a fejezetben elsősorban azokat a hatásokat foglalkoztatjuk össze, amelyek az alapformához hasonló, "hagyományos" műhelymunkák résztvevőit érintik, akik személyes történetek alapján készítik el egyéni kisfilmjeiket.

A technika természetéből fakad, hogy a digitális történetek elkészítése különleges időkeretet igényel. Természetesen viszonylag több időt és energiát igényel egy jól átgondolt és gondosan megtervezett történet létrehozása, még akkor is, ha azt szóban adjuk elő vagy írásban publikáljuk. Egy digitális történet elmeséléséhez azonban személyes fotókra van szükség, ami még több előkészületet és némi kutatómunkát igényel. Ezt nem lehet megspórolni. Így már a workshop kezdete előtt, az elmesélésre érdemes történet felkutatása és a régi fényképek keresgélése közben a résztvevők elkezdik átélni azokat az érzelmi folyamatokat, amelyek a workshop alatt és után tovább érlelődnek.

Közösségépítés

Az önkifejezés és a közösségépítés elválaszthatatlanok a digitális történetmesélés módszerében - erre utal még a műfaj egyik alapítója, Joe Lambert által írt könyv címe is (*Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*)³. Az önéletrajzi elbeszéléseken alapuló filmek eredeti közönségét alkotók közössége alkotja. Ezek a filmek általában nyilvános (offline) megtekintésre/vetítésre és megvitatásra készülnek (Gács).⁴ A történetmesélők egy közös, bizalmon alapuló folyamatban vesznek részt, amely tele van érzelmekkel, (kezdeti) szorongásokkal, leküzdendő akadályokkal és a siker érzésével, amikor ezeket legyőzik. Néha frusztráló, néha laza, vicces vagy szórakoztató, de szinte mindig sikeres: a végén egy személyes kisfilm születik, amely bemutatásra kész. Az együtt átélt érzelmi hatások és a kölcsönös bizalom olyan kollektív élményt eredményez, amelynek különleges csoportkohéziós ereje van. A már meglévő csoportok (munkacsoportok, iskolai osztályok, helyi közösségek stb.) számára szervezett workshopok elsősorban a módszer közösségépítő képességét szem előtt tartva szervezhetők.

³ Joe Lambert: *Digitális történetmesélés. Capturing Lives, Creating Community*, Berkeley, California, Digital Diner Press, 2002.

⁴ Gács Anna: Digitális konfesszió. In: Orbán Katalin - Gács Anna (szerk.), *Emlékkerti kőoroszlan. Írások György Péter 60. születésnapjára*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest, 2014, 503-512.

Az önkép fejlesztése

Minden egyes szám első személyben elmesélt igaz történet egyúttal az identitás egy aspektusának kifejezése is. A DST rövidfilmek önéletrajzi történetek, amelyeket a készítők a digitális technológia segítségével mesélnek el és osztanak meg másokkal. A rövidfilm révén egy olyan történettel lépünk egy szűkebb vagy tágabb közösség elé, amelyről legalább azt mondhatjuk, hogy ez az a történet, amelyet a számtalan személyes történetünk közül érdemesnek tartottunk elmondani. Hogy ez a történet mennyire "mély", vagy mennyire tárja fel belső, személyes világunkat, az egy másik kérdés, és a válaszok egyénenként eltérőek lehetnek. Azonban mindig tükrözni fogja identitásunk valamilyen aspektusát, vagy legalábbis a hozzá való viszonyunkat (az adott pillanatban).

Digitális kisfilmjeink tehát identitástörténetek. Amikor kiválasztjuk az elmesélni kívánt történetet, kénytelenek vagyunk átgondolni az életünket, és meghatározni benne a legérdekesebb, legfontosabb vagy éppen meghatározó eseményeket, amelyeket a történet megformálása során zárt, összefüggő egészként illesztünk be az önképünkbe, és a végén a megosztás révén kiállunk a közösség elé. A digitális történetmesélés tehát kiváló lehetőség arra, hogy tudatosan reflektáljunk önmagunkra, és a folyamat eredményét a közösség által is "hitelesítsük".

A traumatikus élmény leküzdése, gyázmunka

Hangsúlyozni kell, hogy a digitális történetmesélés módszere nem terápiás technika, de bizonyos esetekben terápiás hatása lehet. Ilyen eset lehet például, ha egy személyes élmény traumatizáló hatással bír.

A traumatikus élmény leküzdésének alapvető célja a traumatikus emlékek feletti kontroll megszerzése. A digitális történetmesélés terápiás hatása abban rejlik, hogy segíthet a résztvevőknek feldolgozni és kiheverni egy olyan traumatikus élményt, amely eddig rejtve volt, vagy elhallgatva. Mint láttuk, érzelmi szempontból a film készítése a műhely tényleges kezdete előtt, az előkészítő fázisban kezdődik. A filmje készítése során a mesélő a digitális történetmesélés szigorú szabályainak megfelelően azonosítja és megfogalmazza a szorongást keltő fájdalmas emlékeket, és a csoport előtt kimondja azokat. Azáltal, hogy a mesélő a traumatikus életeseményből egy történetet épít fel, egyben megkönnyíti annak feldolgozását, és helyet talál neki a saját életében. Ha a korábban mások elől elrejtett vagy titokban tartott, illetve szorongást kiváltó téma a személyiség szerves részévé válik, elveszíti traumatizáló hatását.

A digitális történetmesélés műfajából adódik, hogy a workshop során néha olyan trauma kerülhet felszínre egyes résztvevőkben, amelyet csak képzett terapeuta segítségével lehet feldolgozni. A trénernek fel kell ismernie, ha ez a helyzet, és javasolnia kell a

résztevőnek, hogy keressen külső segítséget. A tréner nem tarthat terápiát, de a digitális történetmesélés folyamata terápiás hatással lehet a résztvevőkre, amit a tréner a szükséges empátiával és odafigyeléssel támogathat.

4. Különleges esetek

Ez a kézikönyv a digitális történetmesélés rugalmas és sokoldalú módszerének sajátos megközelítését kínálja. A 2. fejezetben bemutatott digitális történetmesélő műhely modelljét a körülményeknek megfelelően módosítani kell. Ilyen befolyásoló tényező lehet többek között a rendelkezésre álló idő mennyisége, a célcsoport és a filmek témája.

A trénernek és a workshop szervezőjének már a szervezési fázisban meg kell győződnie arról, hogy a jelen kézikönyvben bemutatott forma és keret megfelel-e az adott körülményeknek, vagy a képzésen módosítani kell. Váratlan helyzetek is adódhatnak a képzés során, ezért a trénereknek rugalmasnak kell lenniük, és szükség esetén a folyamat során bármikor improvizálniuk kell.

Ebben a fejezetben néhány ilyen nem mindennapi vagy váratlan helyzettel és körülménnyel fogunk foglalkozni.

Empowerment

A műfaj eredeti célkitűzései között szerepel a társadalom peremén élő egyének támogatása a digitális technológián keresztül. A módszer célja, hogy eszközt kínáljon azoknak, akiknek nincs, hogy beszélhessenek az életükről, önmagukról, identitásukról. A módszer úttörői már a kezdetektől fogva arra törekedtek, hogy technikai segítséget nyújtsanak a marginalizált csoportoknak, hogy kifejezhessék magukat, és hogy olyan eszközt adjanak a kezükbe, amely végül segíthet nekik a társadalomba való visszailleszkedésben.

Szemán Dénes⁵ a digitális történetmesélés lehetséges terápiás felhasználásáról szóló tanulmányában a digitális történetmesélés módszerét a művészetterápiák és a technológiai alapú empowerment módszerek metszéspontjába helyezi a sorozatos bántalmazás és agresszió áldozataival való munka során. A szerző úgy véli, hogy a digitális történetmesélés

⁵ Szemán Dénes: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. [A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási területei a kortárs rabszolgaság miatt traumatizált emberek megsegítésében.] Kézirat. Anthropolis Egyesület, Budapest, 2015.

alkalmas arra, hogy segítse az embereket abban, hogy a narratíváikból történeteket hozzanak létre, és azokat megosszák másokkal, miközben elősegíti a növekvő (ön)empátia élményét, az önreflexió javulását, a megosztáson keresztül az elfogadásérzését és a technikai tanulás megerősítésként való megélését. Szemán szerint a digitális történetmesélés segítheti a trauma áldozatainak gyógyulását a trauma leküzdésének harmadik szakaszában, nevezetesen a társadalomba való visszailleszkedésük segítésében, és abban, hogy történeteik szélesebb perspektívába kerüljenek. Úgy véli, hogy a digitális történetmesélés az eredeti módszertan adaptálása után, egy hosszú távú folyamat keretében sikeresen alkalmazható a pszichoterápiában.

Kommunikációs és/vagy önkifejezési problémák

Bizonyos esetekben nem várhatjuk el a mesélőktől, hogy megírják vagy tömör formában megfogalmazzák, amit mondani akarnak. Ennek oka lehet nyelvi nehézség, de kommunikációs vagy írási zavar is. Ha ez a helyzet, akkor a mesélővel egyénileg, a történetmesélő kört megkerülve, az irányított interjú technikáját alkalmazva dolgozhatunk. Egy személyes tárgyról vagy fotóról szabad beszélgetést kezdhetünk. Egy személyes fénykép tanulmányozása könnyű módja a mesélés elindításának. Az interjú során a mesélő életének egy különleges pillanata is előkerülhet, amelyet érdemes tovább követni. Az egész beszélgetést - természetesen a mesélő előzetes engedélyével - érdemes rögzíteni, megfelelő körülmények között és technikai felszereltséggel. A felvett anyagból az interjú után a tréner szerkeszti meg a történetet, amely a mesélő személyiségét tükrözi. A kész történetet ezután megmutatják a mesélőnek, akinek személyes fotóit a tréner felhasználja a digitális történet kiegészítéséhez és illusztrálásához.

Az első interjú után praktikus lehet, ha megpróbálunk csak a kiválasztott történetre koncentrálni, és a következő beszélgetés során célzottan erről kérdezünk. Természetesen ezt is rögzíteni kell. (Előfordulhat, hogy a második alkalommal a mesélő kevésbé lelkesedik a történetéért; ebben az esetben felhasználhatjuk az első interjú rögzített anyagát.)

Digitális történetmesélés csoportban

Vannak olyan helyzetek (pl. a résztvevők túl fiatal kora miatt), amikor a történeteket nem lehet - vagy nagyon nehéz lenne - egyéni munka során létrehozni. Ilyenkor szervezhetünk olyan műhelymunkát, ahol a csoportkohézió nagyobb hangsúlyt kap, mint az egyéni, személyes történetek artikulálása.

Ha a tréning során gyerekekkel tervezünk dolgozni, figyelembe kell vennünk, hogy az adott korosztály milyen képességekkel, koncentrációval rendelkezik és ez milyen egyéni munkát tesz lehetővé. A fiatalabb gyerekek (6-12 évesek) esetében érdemes csoportmunkában, közös történetépítésben gondolkodni. A gyermekcsoportban folyó munkát felügyelheti az osztály tanára és külsős tréner is. Ha trénerről van szó, akkor szükség lehet egy tanárra, aki együttműködik és segíti a trénert, erősíti a gyerekek bizalmát és kezeli az esetleges nehézségeket.

Ha úgy döntünk, hogy csoportban dolgozunk, akkor előre kioszthatjuk a szerepeket, figyelembe véve a résztvevők képességeit és jellemzőit. Az egyik személy lehet a forgatókönyvíró, a másik a mesélő, a harmadik az operatőr (aki a képeket készíti), a negyedik az elkészítendő film rendezője stb. A történet lehet fiktív, a résztvevők által kitalált - nagyon gyakran úgyis belekeverik a valós élményeiket a történetbe. Ha a történetmesélést csoportosan végezzük, a kisfilmek képi világát nem lehet személyes fotókra építeni, ezért azokat - szintén egy kollektív folyamat eredményeként - elő kell állítani. A közös munka része egy kreatív storyboard létrehozása, és ennek alapján a fotózás. Ezek lehetnek a helyszínen készült fotók - akár megrendezettek is -, rajzok, kollázsok vagy előre összeállított anyagokból (gyurma, építőkocka, Lego vagy Duplo figurák stb.) készült fényképezett jelenetek, vagy ezek bármilyen kombinációja. De nem csak fiktív történetek születhetnek a csoportmunka során. A csoport összpontosíthat egy közös élmény elmesélésére (közös táborozás vagy utazás, egy közös projekt megvalósítása stb.), vagy egy probléma megfogalmazására. A digitális történetmesélés eredeti előnyei mellett (nyelvi és kommunikációs kompetencia, informatikai készségek, empátia fejlesztése) a közös történet megalkotása segíthet a csoporton belüli interperszonális és kooperációs készségek fejlesztésében.

Digitális történetmesélés párokban

Párban is készíthetünk digitális történeteket. Ebben az esetben elmélyültebben tudunk majd dolgozni. A páros munka módszerét középiskolásokkal (12-18 évesek) is alkalmazhatjuk, amikor például a DST film egy tantervi vagy tanórán kívüli, oktatási célú kutatás eredményeit foglalja össze.

A párokat különböző korú tanulók alkothatják; ez a módszer - amikor egy idősebb gyerek dolgozik egy fiatalabbal, vagy akár egy nagyszülő egy unokával - nagyon hatékony és tanulságos lehet mindkét fél számára. A régi fényképeken alapuló történetek elmesélése és felidézése közelebb hozhatja a múltat a fiatalabb generációkhoz, akik aztán technikai képességeiket alkalmazva segíthetnek a történet filmre adaptálásában, a történet összevágásában. A folyamat egyrészt közelebb hozhat két generációt egymáshoz, másrészt egy családi vagy helyi történetet könnyebben érthetővé, illetve élőbbé és személyesebbé tehet.

Digitális történetmesélés egyénként

Előfordulhat, hogy bizonyos témák érzékenysége, vagy éppen nyelvi korlátok miatt nem tudunk a megszokott módon mesélőkört tartani. Ilyenkor - hasonlóan a "*Kommunikációs és/vagy önkifejezési problémák*" alcím alatt leírtakhoz - a történetet egyénileg kell feltárni a résztvevővel. A szokásos tréneri megközelítésnél szorosabb együttműködésre van szükség, és a résztvevőt folyamatosan segíteni kell abban, hogy felépítse a történetét és szavakba öntse. Érdemes egy számára fontos tárgy vagy fénykép kapcsán beszélgetni vele, így feltárni a mesélő történetét, hátterét, majd közösen megfogalmazni a történetet.

Általában ajánlott a digitális történetmesélési képzést a résztvevők anyanyelvén tartani, mivel az emberek nyilvánvalóan a saját nyelvükön a legmagabiztosabbak, amelyen a legmegfelelőbb és legszívesebb módon tudják kifejezni magukat. Vannak azonban olyan helyzetek, amikor a történetet az anyanyelvtől eltérő nyelven kell megírni és elmesélni (pl. menekültek által készített filmek esetében). Itt is szükség van egyéni segítségre, hogy a történetet hiteles, de mégis meglehetősen egyszerű módon szavakba lehessen önteni. Ne használjunk a mesélők számára ismeretlen vagy nehezen kiejthető kifejezéseket, és igyekezzünk a történetet az ő szókincsükhöz igazítani. Az így készült filmeket a jobb érthetőség érdekében esetleg feliratozni kell.

Rajzok, képek

A rajzok nemcsak a gyerekek, hanem a felnőttek alkotófolyamatában is felhasználhatók a személyes fotók helyett. Vannak helyzetek, amikor a történet dramaturgiája megkívánja, hogy ne kizárólag élőképekkel illusztráljuk a történetünket. Más esetekben a rajzok megkönnyíthetik bizonyos társadalmi problémák, kényes helyzetek vagy konfliktusok megjelenítését, miközben megőrizhetjük a mesélő anonimitását, és mégis őszinte és hiteles filmet készíthetünk. Ez a módszer alkalmazható - többek között - bántalmazott személyeknél vagy bűncselekmények áldozatainál, valamint az emberi jogok megsértésével kapcsolatos esetek hiteles feltárására is.

Az is előfordulhat, hogy csak egyetlen rajz, kép vagy fotó áll rendelkezésünkre a filmünk elkészítéséhez, vagy - nagyon ritka esetben - ha meg akarjuk őrizni a történet hitelességét, nem tanácsos több illusztrációs fotót használni. Ekkor a tréner felhasználhatja filmes és technikai ismereteit (pl. bizonyos részletek kiemelése, digitális effektek alkalmazása stb.), hogy az az egyetlen kép "élővé" váljon, és alkalmas legyen a film üzenetét a nézők számára élvezetes módon közvetíteni.

A. MELLÉKLET

Digitális történetmesélés - Script (forgatókönyv) MINTA

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 de' 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.

Digitális történetmesélés - Storyboard MINTA

Cím: Életem legszebb karácsonyfája

Készítő neve: Bán Dávid

No	Kép	Hang
1	Felirat: Életem legszebb karácsonyfája Bán Dávid filmje	
2		Mesélő: Ezen a fényképen egy nagyon szerény kis fenyőfaág látható, de közben ez volt életem legszebb karácsonyfája.
3		Mesélő: Papám egy ösztöndíj segítségével 1985-ben kilenc hónapra Rómába utazott.
4		Mesélő: Megszervezte, hogy én is utána mehessek és öt hetet vele tölthessek, ami hatalmas dolog volt akkoriban.
5		Mesélő: Tíz éves voltam akkor és bepillanthattam a híres Nyugatba, főleg ily hosszú időre.
6		Mesélő: Papám kitűnő útikalauz volt, megmutatta Róma minden szegletét,
7		Mesélő: autóstoppal még Firenzébe és Pisába is eljutottunk, emellett pedig megszervezte életem legfantasztikusabb karácsonyát.
8		Mesélő: Elvitt egy hatalmas játékboltba és megengedte, hogy válasszak magamnak egy

		valamit a csodák közül karácsonyra, így vett nekem egy kis rádió adó-vevőt.
9		Mesélő: Ugyanakkor meglepett egy hatalmas konzerv ananással, ami akkoriban a kedvencem volt.
10		Mesélő: Karácsonyeste pedig, amikor az utcák egy kicsit már kihaltak voltak, a Campo dei Fiori sarkán találtunk egy árválkodó kis fenyőágot, amit hazavittünk karácsonyfának.
11		Mesélő: Mivel díszünk nem volt, ezért buszjegyekkel, kupakkal dekoráltuk.
12		Mesélő: A fa mellé pedig egy fényképet tettük húgomról, aki akkor Budapesten maradt mamájával.
13		Mesélő: Nagyszüleim küldtek nekem ajándékba egy használt, szovjet Zenit típusú fényképezőgépet,
14		Mesélő: amivel elkészítettem első képeimet.
15		Mesélő: Amikor próbálgattam a fényképezőt, akkor készítettem ezt a képet, életem legszebb karácsonyfájáról.

Szavak: 179, Fotók: 15 (2 ismétlés), Zene: nincs

© StoryCenter.hu, 2012

B. MELLÉKLET

24 órás DST workshop programja

Szakasz	Idő	Téma	Eredmény	Eszköz	Megjegyzés
Tájékoztató	3 h	Bevezetés Példák a DST-re A DST folyamata és ütemezése Elvárások Jogi/ szerzői jogi megfontolások	A résztvevők tájékoztatása a módszerről és a folyamatról	Projektor Számítógép/ laptop Hangszóró Történetek USB pendrive-on/ merevlemezen Kézikönyvek	
Történetmesélő kör	3 h	Jégtörők és játékok	Első szövegterv	Tollak és papír Fényképek Flipchart Választható: gyufa, pohár víz, háztartási cikk egy zacskóban	
A szövegek véglegesítése	1-3 h	Műhelytalálkozó. Átdolgozás és visszajelzés a résztvevőknek. Szövegírás	A szöveg végleges változata	Laptopok Nyomtató és papír	Az időkeret a résztvevők számától függően változik.

Hangfelvétel	1-3 h		Wav vagy mp3 fájl. Vágás Vegasban, Da Vinciben, Audacityben vagy Garage Bandben	Laptopok hangvágó szoftverrel Hordozható digitális hangrögzítő eszköz Fejhallgató Szövegek	Az időkeret a résztevők számától függően változik.
Storyboard és képek és hangok importálása	3 h	Storyboard elkészítése Képek méretezése Képek és hangok importálása	Szerkesztési készségek fejlesztése	Laptopok hang- és videóvágó szoftverekkel (és Photoshop) vagy iLife suite vagy iMovie (Mac)	
Vágás	3 h	A nyers vágás elkészítése Címek és extra hang hozzáadása	Szerkesztési készségek fejlesztése	Laptopok audio- és videóvágó szoftverekkel	
Végső vágás és exportálás	3 h	A vágás véglegesítése Exportálás mov vagy avi /mp4 formátumba	A film készen áll azexportálásra	Laptopok audio- és videóvágó szoftverekkel	

Vetítés	1 h		Történetek és tapasztalatok csoportos megosztása	Adatprojektor Számítógép/ laptop Hang Történetek USB pendrive-on/ merevlemezen	
Visszajelzés	2 h	A történetek lezárása. Megbeszélés: mi ment jól/kevésbé jól? Értékelés	Visszajelzés az erősségekre/ gyengeségekre vonatkozóan. Következő lépések	Értékelő lapok	

C. MELLÉKLET

Hozzájáruló nyilatkozat

Teljes név:

E-mailes és telefonos elérhetőség:

Alulírott, tudomásul veszem, hogy a [a projekt/intézmény neve] szándéka, hogy a digitális története(ke)t oktatási és tanulási forrásként tegye elérhetővé egy nemzetközi projekt részeként, egyúttal megértem, hogy a projektcsapat nem tudja ellenőrizni, és nem vállal felelősséget azért, hogy végül hogyan használják fel a története(ke)t.

Hozzájárulok ahhoz, hogy történetemet a projekt részeként felhasználják.

..... hozzájárulok a fenti tanulási programhoz, és hozzájárulok a projektben/intézményben való részvételemről készült fényképezéshez/videózáshoz és a képek közzétételéhez. Minden megfelelő engedélyt beszereztem a történetben felhasznált anyagokhoz.

..... beleegyezésemet adom, hogy történetemet az interneten közzétegyék: [webcím].

AláírásDátum:



**Co-funded by
the European Union**