

HVERNIG Á AÐ KVIKMYNDA MINNINGAR?

Þessi námsleið lýsir gerð stafrænnar frásagnar sem gerð er með því að nota myndir sem þrír pólskir innflytjendur, sem komu aftur til Póllands eftir að hafa búið í öðru landi um tíma, tóku. Þessi námsleið er dæmi um að auka frásagnarferlið þegar höfundar geta ekki sýnt nákvæmlega í myndum þá staði sem þeir tala um.

	Námsleiðin HVERNIG Á AÐ KVIKMYNDA MINNINGAR?
Höfundar tengiliður	Łukasz Putyra, Olga Głuc fundacja@est.edu.pl
Markhópur	Þrátt fyrir að við notuðum hér dæmi úr sérstökum tilvikum af námsleiðum, frá tæknilegu sjónarmiði, þá er hægt að nota þessa námsleið fyrir hvaða hópa eða einstaklinga sem eru tilbúnir til að búa til fyrstu stafrænu frásagnirnar sínar.
Lýsing á viðfangsefnum	Helsta áskorunin, að sögugerðinni sjálfri fráskilinni (mismunandi fyrir hverja manneskju, stundum ófullnægjandi upplýsingatækni- og tölvuhæfni og tölvufærni), var að taka upp kvikmyndir án þess að hafa möguleika á að vera á stöðum sem við vildum kynna. Allir þátttakendur í þessari vinnustofu vildu segja sögu sína með því að nota kvikmyndir sem segja frá flutningi þeirra og veru erlendis, en þeir gátu ekki tekið myndefni frá afskekktum stöðum. Þess vegna þurftum við að hugsa meira skapandi.
Þjálfunarferlið eða Hvernig hefur þessi áskorun áhrif á hvatningu og árangur í hópnum þínum?	Markmið okkar er að sýna leið fyrir alla leiðbeinendur sem vilja stjórna vinnustofu í gerð stafrænnar frásagnar eða einhvern sem vill búa til sína eigin stafrænu sögu. Þannig lýsum við öllu ferlinu við gerð stafrænnar frásagnar, þar á meðal kvikmyndagerð og óbeinni, metaforískri tjáningu á minningum og hugarástandi.

<i>Lýsing á starfseminni</i> <i>Tillögur:</i> <i>• Að brjóta aðalstarfið niður í viðráðanleg verkefni og einföld skref</i> <i>• Skilgreina þá þekkingu sem þarf til að sinna starfsemi og verkefnum</i> <i>• Meta lengd og tímamörk þessarar starfsemi</i> <i>• Lýsa áhættu og óvissu sem gæti haft áhrif á framkvæmd starfsemi</i> <i>• Lýsa í stuttu máli mannlegri, líkamlegri og fjárhagslegri stöðu til að framkvæma þessa starfsemi</i>	Þessi tiltekna vinnustofa var rekin með öllum þátttakendum einstaklingslega, en þú getur líka keyrt hana fyrir hópa. Það veltur alltaf á þjálfara og þátttakendum. Tíminn sem þarf til að búa til stafrænu frásögnina veltur alltaf á þátttakandanum (eða hópnum), hæfileikum þeirra, persónuleika, sjálfstrausti og öðrum málum. Að meðaltali ættu þír til fjórir dagar (3/4 x 8 klst. þjálfun), þar með talið að skrifa handrit og gera myndskleið, að vera nóg. Sum verkefni eins og handritaskrif, upptaka hljóðskráa og hluti af upptöku er hægt að gera án þess að leiðbeinendur aðstoði ef þátttakendur kunna til verka og hafa nægilegt sjálfstraust. Þátttakendur ættu að hafa að minnsta kosti grunnþjálfun í að tjá sig, til dæmis með því að nota myndir til að búa til smásögu um tiltekið efni, grundvallarfærni í tölvu (t.d. með forritum til að breyta myndum, td Windows Movie Maker) og færni á einfalda myndavél eða snjallsíma fyrir myndatöku (við notuðum snjallsíma hér). Kennari þarf að veita alla frekari aðstoð ef þörf krefur. Búnaður fyrir gerð stafrænna frásagna þarf ekki að vera mjög háþróaður. Hægt er að nota einfalda tölvu / fartölvu / spjaldtölvu og einfalda stafræna myndavél eða snjallsíma. Einnig er gott að hafa pappír og eitthvað til að skrifa og teikna með.
---	---

Ferlið á vinnustofunni, skref fyrir skref:

I. Það er gott að byrja á að útskýra eða minna á almennu hugmyndina um stafræna frásögn og helstu skref í ferlinu: val á efni og stíl, handrit, söguborð, skipulagning og framkvæmd á upptökum og breytingum á myndbandi, bæta við texta, rödd og tónlist.

1. Við þekktum efnið frá upphafi en þátttakendur sögðu frá helstu atriðum sögunnar og voru þeir beðnir um að skrifa handrit í stíl sem hentaði þeim.

2. Tveir þeirra: Aleksandra og Gorczy völdu að segja frá sögum sínum, en Maria ákvað að skrifa minningar sínar í formi bréfs til vinar. Hún skrifaði síðan bréfið, en það hjálpaði okkur síðar þegar myndin var unnin.

II. Það er ráðlegt að handritið sé um 250 orð (um 4 mínútur af frásögn).

1. Í okkar tilviki var aðeins Aleksandra fær um að “passa” inn í þennan ramma. Bæði Maria og Gorczy höfðu skrifað mjög langan texta og við þurftum að ákveða hvernig þau gætu styttað hann.

2. Í tilfalli Maríu klipptum við út hluta textans, en það var ekki eins auðvelt með Gorczy og hún lagði til að í stað þess að lesa textann, myndi hún segja söguna á frjálsglegan hátt(eins og að spjalla við vin yfir kaffibolla). Áhrifin voru svo áhugaverð að við ákváðum að láta það fara eins og það var, jafnvel þótt það væri mun lengri en ráðlagður tími.

III. Næsta skref í ferlinu er að gera söguborð. Það er mismunandi eftir því hvert efnið er, hvort sem þú vilt gera söguna þína úr hreyfimynd eða úr kyrrmyndum. Hér tókumst við á við hreyfimyndir, þar sem mikilvægt er að sjá fyrir sér og taka stuttar senur og ákveða hvaða gerðir upptaka hentar fyrir hvern hluta textans. Í tilvikum eins og okkar er aðaláskorunin sú að við viljum sýna eitthvað frá fortíðinni, sem ekki var tekið upp áður af okkur. Talandi um flutningsferlið, stundum er ómögulegt að sýna nákvæmlega hvað við erum að tala um, þ.e. skot frá útlöndum, skot af ferlinu að flytja, skot frá flestum stöðum sem nefnd eru (skrifstofum o.s.frv.) Og að lokum skot af skapgerð og tilfinningum frá fortíðinni. Í slíkum tilvikum þarftu að gera áætlun um hvernig á að sýna það á annan hátt. Þrjár tillögur sem tengjast lokastigi eru lýst hér að neðan:

In cases like this you need to develop a strategy about how to show it in a different way. Three propositions linked to the final results, are described below:

Áætlun I - að einbeita sér að því að segja söguna og reyna að tjá bæði - andrúmsloft fortíðarinnar og andrúmsloftið nútímans. Til dæmis er hægt að taka upp fundinn og drekka kaffi með vini í garðinum og á sama tíma að sýna beint eða á táknrænan hátt mikilvægustu þætti sögunnar, sem er sögð í augnablikinu.

Í okkar tilviki höfum við:

- skot af umhverfinu sem skapa andrúmsloftið í morgunspjallinu með kaffinu í garðinum,
- andstæða sólríkra daga og vatns þegar sagan er um rigningu og tár,
- mikið af nærmyndum af smáatriðum (spegilmynd af trjánum í kaffinu, laufblaði, ljós milli trjágreinanna, hendur barns o.s.frv.), meðan höfundur sér aðstæðurnar "í gegnum" smáatriðin og hún segir okkur frá smáatriðum sem ákvörðuðu góðar og slæmar tilfinningar hennar og bjó til allt andrúmsloftið við að flytja aftur til Póllands.

Að lokum reyndum við að sýna helstu leikara sögunnar, en einnig að varðveita friðhelgi einkalífsins - þannig höfum við aðeins skugga af höndum móðurinnar, bak barnsins og í augnablikinu samtal þeirra sem bakgrunn.

Áætlun II - að einbeita sér að núverandi heimili og sýna það í samanburði við það fyrra. Að sýna mikilvægi þess sem nýtt heimili en á sama tíma er það ekki alveg nýtt en samt nýjasta heimilið.

Í þessu tilfelli tók höfundur upp stuttar kvikmyndir á meðan hún gekk meðfram þorpinu, þar sem hún býr nú. Nokkrar fjölskyldu myndir með börn sem skapa andrúmsloft öryggis og hamingju var einnig bætt við. Hreiður og fljúgandi fuglar eru tákn um heimkomu frá því að búa um hríð á öðrum stað.

Áætlun III - að einblína á tákni um geðshræringu, skapgerð og tilfinningar.

Myndin byrjar og endar með skoti á bréfið - tákni um tengingu, en einnig um fjarlægð og þörf fyrir samskipti.

Hér valdi höfundur fjallalandslag sem aðalviðfangsefni, þar sem það flytur margar merkingar og skilaboð:

- jafnvel þótt þau væru mynduð í Póllandi eru þau svipuð landslagi Austurríkis, þar sem höfundur bjó;
- náttúran, fjöllin eru mikilvæg fyrir höfundinn;
- löng og hæg myndskeið af fjöllum sýna fram á hæglæti, einhæfni, fortíðarþrá til núverandi hrynjandi lífs höfundar og einmanaleika hennar meðan hún bjó erlendis.

Mjög mikilvægt þáttur er sterkt ljós, sem er tákni bjartsýni þrátt fyrir ástandið.

IV. Auðveldasta leiðin fyrir byrjendur til að taka upp hreyfimyndir er að taka upp stutt myndskeið, sem hægt er að breyta og setja saman. Þú þarft ekki að nota aðdrátt, nema það sé nauðsynlegt. Þú getur bætt við hægri hreyfingu ef það hjálpar til við að byggja upp andrúmsloft myndarinnar. Kvikmyndin ætti ekki að vera of "árásargjörn", of hröð, með sterkum andstæðum sem skyggja á frásögnina, frekar að auðvela það að gera það sýnilegt. Af þessum sökum er þess virði að reyna að nota tákni og líkingar. Þú getur leikið með liti og ljós (bjartari og litríkari myndir þegar jákvæðir hlutir eru túlkaðir og skuggar eða dekkri litir fyrir neikvæðni).

V. Þegar efnið er tilbúið er kominn tími til að breyta því í tölvuforriti, bæta við frásögn, tónlist og samstillta allt saman. Við mælum með því að nota **Windows Movie Maker** - þetta forrit er ókeypis, auðvelt að læra á, með mörgum mismunandi kennslumyndböndum á netinu á YouTube til dæmis.

VI. Almennt er betra að bæta frásögninni við myndina eftir á heldur en að taka hana upp með myndinni. Það er best að taka hana upp í hljóðu rými með góðri hljóðeinangrun (ekkert bergmál), ef mögulegt er með notkun á sérstökum hljóðnema eða upptökutæki eða að minnsta kosti snjallsíma með góðum hljóðnema og hugbúnaði. Stundum þarftu nokkrar tilraunir til að ná tilætluðum árangri.

	Við mælum eindregið með ofangreindum hætti við að taka upp frásögnina, og þannig höldum við áfram með tvær kvikmyndir; hins vegar tókum við áhættuna á að taka upp umhverfishljóð í einu tilfelli hér. Þú getur séð hvernig það virkaði. VII. Síðasti hluti í gerð stafrænna frásagna er að bæta við bakgrunnshljóði (tónlist). Stundum er einnig hægt að líta á þögn sem góða tónlist. Þetta er það sem öllum þremur höfundunum okkar finnst. Allir ákváðu þeir að hafa sögurnar sínar án viðbótar rödd - þögn getur verið mjög öflugur þáttur í framleiðslu kvikmynda. Í áætlun I byggir umhverfishljóðið einnig upp andrúmsloft fundarins; hljóð í pappír í sögu Maríu gerir bréfaskrift og lestur meira sannfærandi; og þögnin í þriðju myndinni leggur áherslu á muninn á háværu Dublin og friðsamlegu Kamienica.
Útkoma	Að búa til eigin stafrænar frásagnir, auk endanlegrar útkomu sem er kvikmyndin, en einnig mun þetta hafa í för með sér aðra jákvæða þætti svo sem: • að læra um grundvallaratriði stafrænnar sagnfræði; • að fá nýtt, skilvirkt samskiptatæki; • öðlast færni í að deila skilaboðum með sjónrænni tjáningu, bæði beint og óbeint (táknræn, metaforísk); • þróa hæfni í upplýsingatækni (tölvur og forrit, snjallsímar, myndavélar, upptökur o.s.frv.).
Fyrirséð bein eða óbein áhrif á þátttakendur	Áhrif á þátttakendur: • möguleiki á að endurskoða aðstæður sínar, að endurspegla ferli flutninga eða önnur mikilvæg tímabil í lífi sínu; • að gera sér grein fyrir því hvað er mikilvægara en annað, hver er orsök og hver er afleiðingin í aðstæðum þeirra; • stundum einnig að skilja ástæður tilfinninga sinna; • að hafa tækifæri til að deila öllu ofangreindu með öðrum. Allt þetta ætti að gefa þeim tækifæri til að skilja sig sjálf og einnig samskipti við annað fólk í umhverfinu.

	Það mun einnig hafa áhrif á fólkið í kringum þau - mest af öllu munu þeir hafa tækifæri til að kynnst og læra meira um önnur lönd og menningarlegan mun á höfundum stafrænna frásagna og almennt - um þær aðstæður sem skapast við að flytja til annarra landa og aftur heim.
<i>Skráning og veflausnir sem nýtast vel til að framkvæma atburðarásina</i>	1. 1. Stafrænar frásagnir gerðar á þann hátt sem lýst er hér ofan við: • On my way; • Homecoming Between; • Poland and Austria. 2. Windows Movie Maker video tutorial.

