

# Ψηφιακή Αφήγηση



# Ψηφιακή αφήγηση

- Για την Ψηφιακή Αφήγηση χρειαζόμαστε
  - Την Ιστορία
  - & τα ψηφιακά μέσα
- Η ψηφιακή αφήγηση είναι η παρουσίαση μιας ιστορίας, γεγονότων και ιδεών με την χρήση ψηφιακών μέσων (φωτογραφίες, διανυσματικά γραφικά, βίντεο, κινούμενο σχέδιο, ψηφιακό ήχο, διαδραστικά πολυμέσα, εφαρμογές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας κ.α.)
- Το μέσο μπορεί να είναι ο υπολογιστής, κινητά τηλέφωνα, διαδίκτυο, κοινωνικά δίκτυα

# Η αφήγηση

- Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών έχει τις ρίζες τις στην αρχέγονη ανάγκη του ανθρώπου να αφηγείται και να ακούει ιστορίες.



# Μύθοι



# Γνώριμες εικόνες



# Οι ιστορίες

Οι αρχαίοι πολιτισμοί χρησιμοποίησαν την αφήγηση ως την κύρια μορφή μετάδοσης γνώσης. Ήταν ανέκαθεν ένα εργαλείο για τη γλωσσική ανάπτυξη και ένα εργαλείο που χρησιμοποιούσαν οι άνθρωποι για να επικοινωνούν σύνθετες ιδέες και έννοιες. Οι ιστορίες μπορούν να διασκεδάσουν, να τονώσουν τη φαντασία, να παρέχουν εκπαίδευση να αιτιολογήσουν και να εξηγήσουν.

Στις αρχές του εικοστού αιώνα, ένας Σοβιετικός μελετητής, ο Vladimir Propp, επιδιώκοντας να καταλάβει πώς λειτουργούν οι ιστορίες, ανέλυσε ρωσικά λαϊκά παραμύθια και ετοίμασε τα θεμέλια για ένα μοντέλο που εφαρμόζεται σε όλες τις ανθρώπινες αφηγήσεις σε διάφορους πολιτισμούς, σύμφωνα με τις οποίες οι ιστορίες δημιουργούνται από ορισμένα «δομικά στοιχεία»

Έτσι, στην απλούστερη μορφή της, μια «ιστορία» έχει μια αρχή, μια μέση, και ένα τέλος (αν και όχι απαραίτητα με αυτή τη σειρά), τουλάχιστον ένα βασικό χαρακτήρα, καθώς και μια διαμάχη ή ένα εμπόδιο που πρέπει να ξεπεραστεί (ή ένα πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί) από τον κεντρικό χαρακτήρα.

## Οι ιστορίες

- Αποσπούν την προσοχή του κοινού
- Κρατούν το ενδιαφέρον
- Δημιουργούν συναισθήματα (emotional contact)



Όλες οι ιστορίες έχουν κάτι κοινό. Προκαλούν συναισθήματα. Αν μελετήσουμε για λίγο τις αναμνήσεις μας θα διαπιστώσουμε πως τα πιο αξιωμακρόνευτα γεγονότα στη ζωή μας είναι πιθανώς κάποια που συνοδεύτηκαν και από έντονα συναισθήματα. Θυμόμαστε τα γεγονότα που προκαλούν συναισθήματα. Και θυμόμαστε ιστορίες που προκαλούν συναισθήματα (Callahan S, 2015).

# Why your brain loves stories

- Έρευνες έχουν δείξει πως η εγκεφαλική και ορμονική (οξυτοκίνη, κορτιζόλη) δραστηριότητα αυξάνεται κατά την παρακολούθηση μιας ψηφιακή αφήγησης.
- <https://hbr.org/2014/10/why-your-brain-loves-good-storytelling>

Σε έρευνες που έχουν γίνει διαπιστώθηκε πως οι ιστορίες βοηθούν πολύ στην απομνημόνευση λέξεων. Σε μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Bower και Clark (1969) δημιουργήθηκαν 2 ομάδες. Από τα μέλη της πρώτης ομάδας ζητήθηκε να απομνημονεύσουν ένα αριθμό λέξεων. Οι λέξεις ήταν τυχαίες και άσχετες μεταξύ τους. Από την άλλη ομάδα ζητήθηκε να κατασκευάσει μια ιστορία με τις λέξεις αυτές και επίσης να απομνημονεύσει τις λέξεις.

Και στις δύο ομάδες δόθηκε όσος χρόνος χρειάζονταν για να απομνημονεύσουν τις λέξεις

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν πως μετά το πείραμα και οι δύο ομάδες ήταν σε θέση να ανακαλέσουν τις λέξεις που τους δόθηκαν. Όταν όμως ξαναρωτήθηκαν μετα από ένα χρονικό διάστημα τότε τα αποτελέσματα ήταν πολύ διαφορετικά για τις δύο ομάδες. Η μακροπρόθεσμη ανάκληση ήταν πολύ καλύτερη για τα μέλη της ομάδας που κατασκεύασαν μια ιστορία από τις λέξεις αυτές

# Που συναντάμε τις ιστορίες και την Ψηφιακή Αφήγηση στην ανθρώπινη επικοινωνία;

## Παραδείγματα

- Εκπαίδευση (π.χ. απόδοση επιστημονικών θεμάτων, παιχνίδια ρόλων)
- Εταιρική επικοινωνία (π.χ. επικοινωνία μεταξύ μάνατζμεντ και υπαλλήλων, επικοινωνία μιας εταιρίας με το κοινό)
- Πολιτική (π.χ. Obama)

# Ομιλία Obama (απόσπασμα)

- Ann Nixon Cooper from Atlanta, 106 years of age – Obama tells us about a woman who has experienced the progress and regression of a century of American history. She was born shortly after the end of slavery, when she as a black woman was not allowed to vote due to her sex and skin color. Obama reminds us of the big events that occurred in the last 100 years and tells us the story of a single voter – a small piece of the great picture
- <https://www.mashup-communications.de/en/2017/01/storytelling-barack-obama/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JlI5baCAaQU> (13:28)

# Στις επιχειρήσεις

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να
  - εμπνεύσει τους υπαλλήλους ενός οργανισμού
  - Να διαφημίσει το έργο της επιχείρησης
  - Να διδάξει
- Elon Musk Story of Space X
- <https://www.youtube.com/watch?v=Crc8re8WKBw>

# Ψηφιακή αφήγηση Fictional and non Fictional

- Φανταστικές ιστορίες και ιστορίες από την πραγματικότητα
- Που συναντάμε σήμερα την Ψηφιακή αφήγηση;

# Παραδείγματα

- Ταινίες
- Ντοκυμαντέρ (ιστορικά, κοινωνικά θέματα κτλ)
- Διαφημίσεις
- Διαδραστικές εφαρμογές
- Βιντεο παιχνίδια
- Ιστορίες παραγόμενες από τον απλό χρήστη με την χρήση πολυμεσικών λογισμικών



# Ταινίες



# Διαφημίσεις



<https://www.youtube.com/watch?v=m4MRhHF3uBA>

# Διαφημίσεις



# Στο Μάρκετινγκ

Πχ. Στο μάρκετινγκ οίνου με την παράλληλη χρήση επαυξημένης πραγματικότητας 19 Crimes

Σε αυτήν την περίπτωση, η ιστορία πίσω από την επωνυμία έχει να κάνει με Βρετανούς κρατούμενους που στάλθηκαν στην Αυστραλία (αντί της αγχόνης) τον 18ο αιώνα.

Καθένας από αυτούς υποτίθεται ότι είχε παραβιάσει ένα από τα διαβόητα «19 εγκλήματα» της εποχής. Τα εγκλήματα αυτά περιλάμβαναν την πλαστοπροσωπία ενός Αιγύπτιου, της διγαμίας, της κλοπή μολύβδου, σιδήρου ή χαλκού, την αγορά ή παραλαβή κλεμμένων αγαθών και κοσμημάτων, την κλοπή από επιπλωμένα καταλύματα κτλ..

Μόλις οι κατάδικοι έφταναν στην Αυστραλία - εάν επιβίωναν από το ταξίδι - ξεκινούσαν να χτίσουν νέες ζωές και να ζήσουν νέες περιπέτειες. Οι ιστορίες τους αυτές δίνονται με την χρήση επαυξημένης πραγματικότητας

<https://www.youtube.com/watch?v=9pjrl3ORqXM>

Επίσης συναντάμε την ψηφιακή ιστοριο-αφήγηση σε τομείς όπως:

- Εκπαίδευση
- Δημοσιογραφία , δημόσιες σχέσεις, επικοινωνία (νέα-reports, ντοκυμαντέρ)
- Μουσεία

# Εκπαίδευση-παραδείγματα

- <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/> (educational uses of digital storytelling)
- Δάσκαλοι δημιουργούν ιστορίες (με ψηφιακά μέσα και μη)
- Μαθητές δημιουργούν ιστορίες
  
- **Εκπαιδευτικά λογισμικά & βίντεο (π.χ.**
- <http://ts.sch.gr/software>
- <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/>
- <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories>
  
- **Επεξηγηματικά animation και video**
- Kurzgesagt  
(<https://www.youtube.com/channel/UCsXVk37bltHxD1rDPwtNM8Q>)
- European Crisis Explained

# Kurzgesagt Moto

- We create beautiful videos to share our passion for knowledge. We value quality over quantity, always. Nothing in the universe is boring if you tell a good story.

# Το όφελος της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Οι μαθητές

- Αποκτούν επικοινωνιακές δεξιότητες (ερευνούν ένα θέμα, αναλύουν, συνθέτουν και παρουσιάζουν πληροφορίες, οργανώνουν τις ιδέες τους, συνεργάζονται κτλ)
- Μαθαίνουν να επικοινωνούν μέσα από εικόνες (οπτική επικοινωνία)
- Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες επικοινωνίας (δημιουργία και επεξεργασία, εικόνων, βίντεο, ήχο, αναζήτηση στο διαδίκτυο)



# Παραδείγματα από το Τμήμα Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας

- <https://www.youtube.com/watch?v=sHWUz5CVMγo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Qz4YPGnua-k>
- [https://www.youtube.com/watch?v=s3IeUEgoj\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=s3IeUEgoj_c)
- <https://www.youtube.com/watch?v=TtB5g4sKfkA>

# Χαρακτηριστικά μιας Ιστορίας

- Η ιστορία πραγματεύεται την αλλαγή (όπως υπάρχουν και αλλαγές στην ζωή)
- Η καλή ιστορία εξάπτει την φαντασία και δημιουργεί συναισθήματα (connects on the emotional level)
- Η ιστορία μπορεί να είναι φανταστική η αληθινή
- Η ιστορία πολλές φορές πηγάζει από προσωπικά βιώματα

# Οι ιστορίες της Pixar

- <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/we-are-all-storytellers/v/storytelling-introb>

Θα πρέπει να είναι μια ανάμνηση που σας έρχεται εύκολα.

Δοσθηριότητες  
Μέρος Β: Γιατί νομίζεις ότι αυτή η ανάμνηση υπάρχει; Δοκιμάστε να συνδέσετε ένα ή περισσότερα συναισθήματα με αυτή την ανάμνηση.

# Αγαπημένα έργα

Σκεφτείτε 2 αγαπημένες σας ταινίες και προσπαθήστε να εντοπίσετε τους λόγους για τους οποίους σας άρεσαν.

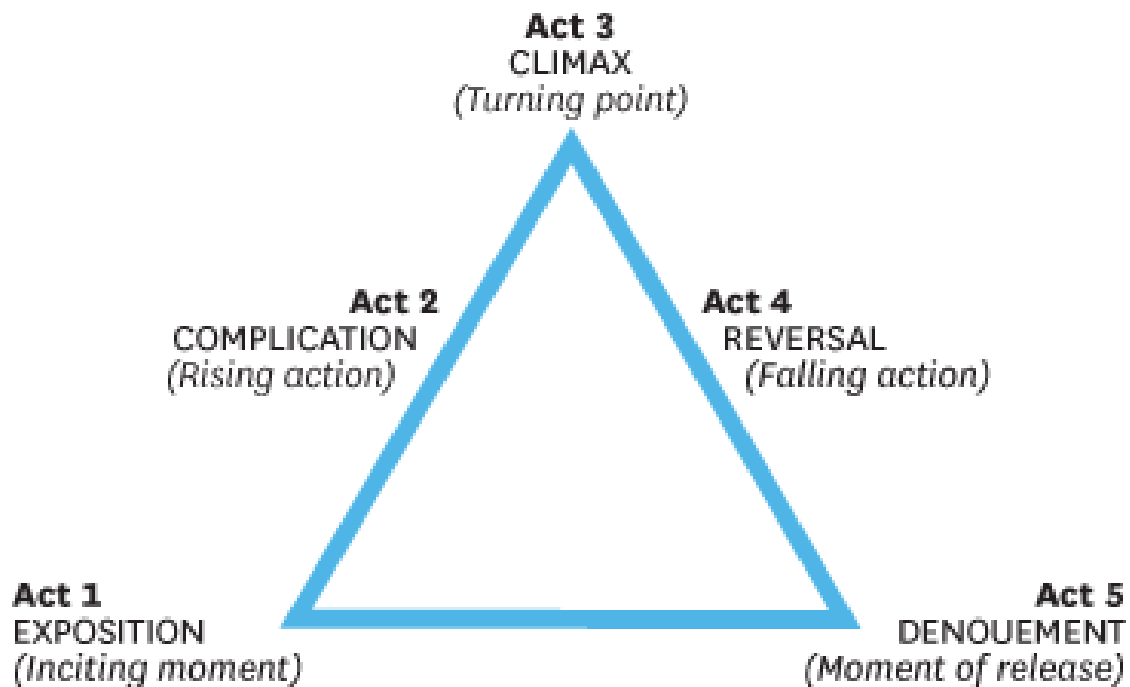
Έχουν τίποτα κοινό αυτές οι ιστορίες;

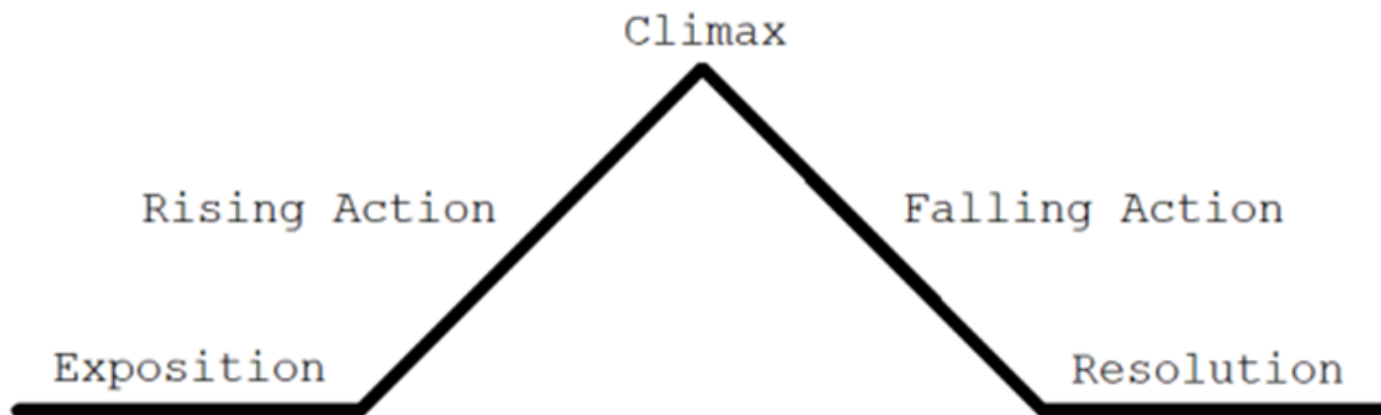
# Freytag's Pyramid

---

## FREYTAG'S PYRAMID

This simple storytelling structure has worked for thousands of years.





**Freytag's Pyramid**

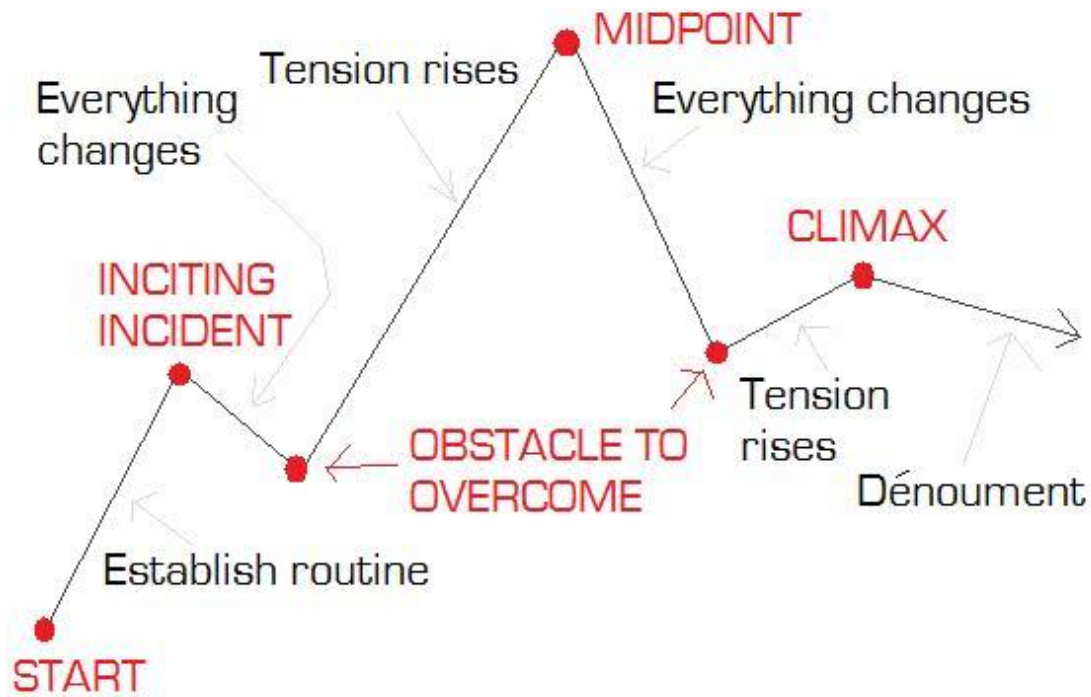
# Το διάγραμμα (καμπύλη) της Ιστορίας (Story Arc)

-----





- Η δομή μιας ιστορίας



## THE STORY ARC

# Πράξεις

- **Πράξη 1- Πλαίσιο**

- Το φυσικό και ιστορικό πλαίσιο έχει τεθεί
- Παρουσιάζονται οι χαρακτήρες
- Παρουσιάζεται το πρόβλημα-αντιπαράθεση

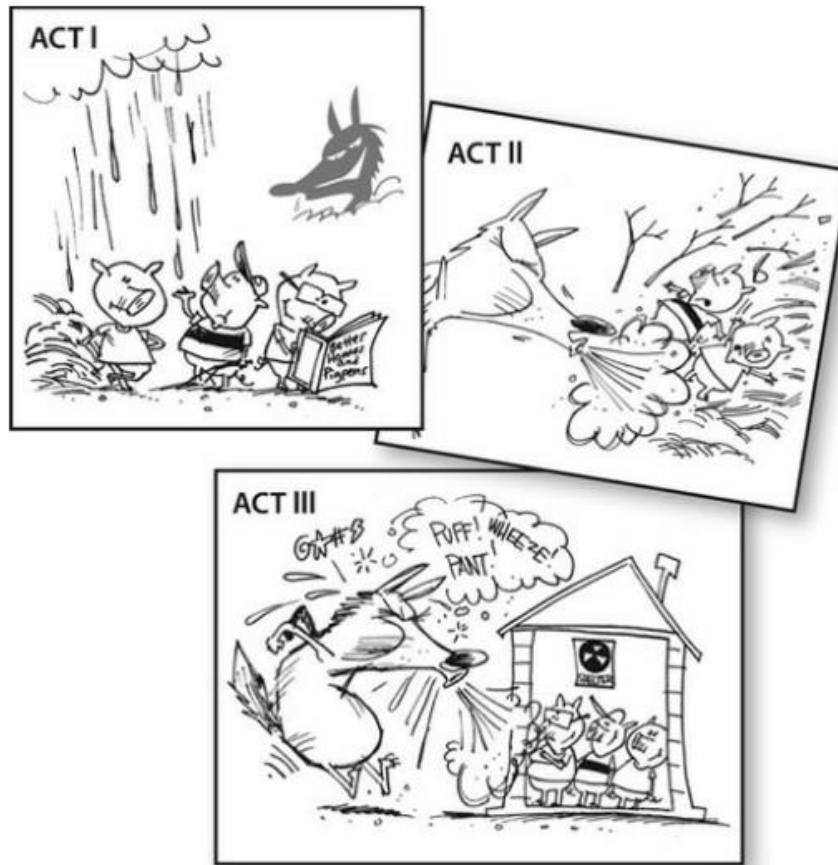
## **Πράξη 2-Το πρόβλημα- αντιπαράθεση- κλιμάκωση**

- Σιγά, σιγά το πρόβλημα η αντιπαράθεση μεγαλώνει

## **Πράξη 3-Επίλυση**

- Οι χαρακτήρες έρχονται αντιμέτωποι με την τελευταία και πιο δύσκολη κατάσταση
- Πρωταγωνιστές και ανταγωνιστές συγκρούονται
- Η ιστορία έρχεται σε μια κατάληξη και το τελικό αποτέλεσμα έχει αντίκτυπο στους χαρακτήρες και στον κόσμο

# Το διάγραμμα καμπύλης στην ιστορία με τα τρία γουρουνάκια



# Χαρακτηριστικά

- Τόπος και χρόνος (the setting)
  - Δίνεται με διάφορες τεχνικές όπως κινηματογραφικό πλάνο, αφηγητής κτλ.

# Τόπος και χρόνος - κείμενο



# Οι χαρακτήρες

- **Οι χαρακτήρες**, η προσωπικότητα τους και άλλα χαρακτηριστικά (καλοί, κακοί, ευφυείς, χαζοί, ήρωες, δυνατά σημεία, αδυναμίες, υπερφυσικές δυνάμεις)



# Οι χαρακτήρες

- Πρωταγωνιστές & ανταγωνιστές



# Οι χαρακτήρες στα παραμύθια και στο κινούμενο σχέδιο

- Οι χαρακτήρες στα κινούμενα σχέδια μπορεί να είναι οτιδήποτε (ζώα, αντικείμενα κτλ) άλλα πάντα οι φανταστικοί αυτοί χαρακτήρες μεταμφιεσμένοι άνθρωποι.





# Σημεία για διαμόρφωση χαρακτήρων

- Backstory (πως συνδέονται με την ιστορία, πως διαμορφώθηκε ο χαρακτήρας τους κτλ)
- Προσωπικότητα, Δυνάμεις και αδυναμίες
- Οι φίλοι τους

# Η σύγκριση και η ερώτηση

Ως άνθρωποι ερχόμαστε σε συγκρούσεις σε όλη την ζωή μας (με άλλους, με τον εαυτό μας κτλ)

Τύποι σύγκρισης

- Άνθρωπος vs Άνθρωπο
- Άνθρωπος vs Εαυτός (εσωτερική σύγκριση)
- Άνθρωπος vs Κοινωνία
- Άνθρωπος vs Φύση

## Πράξη II –

- Τα προβλήματα μεγαλώνουν,
- Οι χαρακτήρες αποκαλύπτονται

# Πράξη II

- Σημαντικά γεγονότα - Plot points, story beats
- Πλησιάζοντας στην κορύφωση
- Η ερώτηση τίθεται πιο έντονα (π.χ. Θα τα καταφέρουν, θα νικήσουν..)

Πράξη III-  
Η κλιμάκωση και η κατάληξη (Climax and Resolution)

# Πράξη III

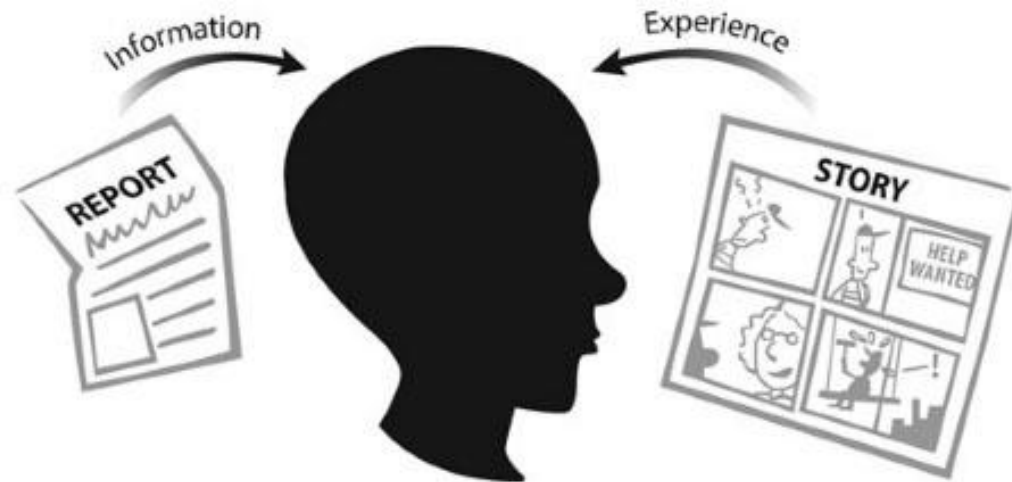
- Η τελική μάχη
- Η κατάληξη επιφέρει αλλαγή της κατάστασης
- Κατά την διάρκεια των φάσεων II και III μπορεί να υπάρχουν και πολλά σημεία που αλλάζουν την ροή της ιστορίας θέτοντας νέα δεδομένα (turning points) -σημεία που προκαλούν έκπληξη.

# Δραστηριότητα

- Σκεφτείτε μια ταινία και καταγράψτε το διάγραμμα καμπύλης
  - Πλαίσιο, χαρακτήρες, το πρόβλημα, story beats, κλιμάκωση, αποκλιμάκωση-κατάληξη
- Σκεφτείτε μια διαφήμιση και καταγράψτε το διάγραμμα καμπύλης

# Ιστορίες φαντασίας και πραγματικές ιστορίες

- Σε τι διαφέρουν; (Reports convey information, stories create experience)
- Μπορεί μια παρουσίαση γεγονότων να μετατραπεί σε ιστορία;





# Η ιστορία

- Όλες οι ιστορίες έχουν ένα πλάνο (σενάριο)
- Το σενάριο αποτυπώνεται με διάφορους τρόπους (χαρτί με διαλόγους, storyboard κτλ)

# Story board

TITLE: _____			PAGE: _____		
SC:	SHOT:	PANEL:	DIALOGUE:		
			ACTION:		
			FX:		
SC:	SHOT:	PANEL:	DIALOGUE:		
			ACTION:		
			FX:		

# Αποτύπωση σεναρίου- storyboard



# Storyboard- Pixar

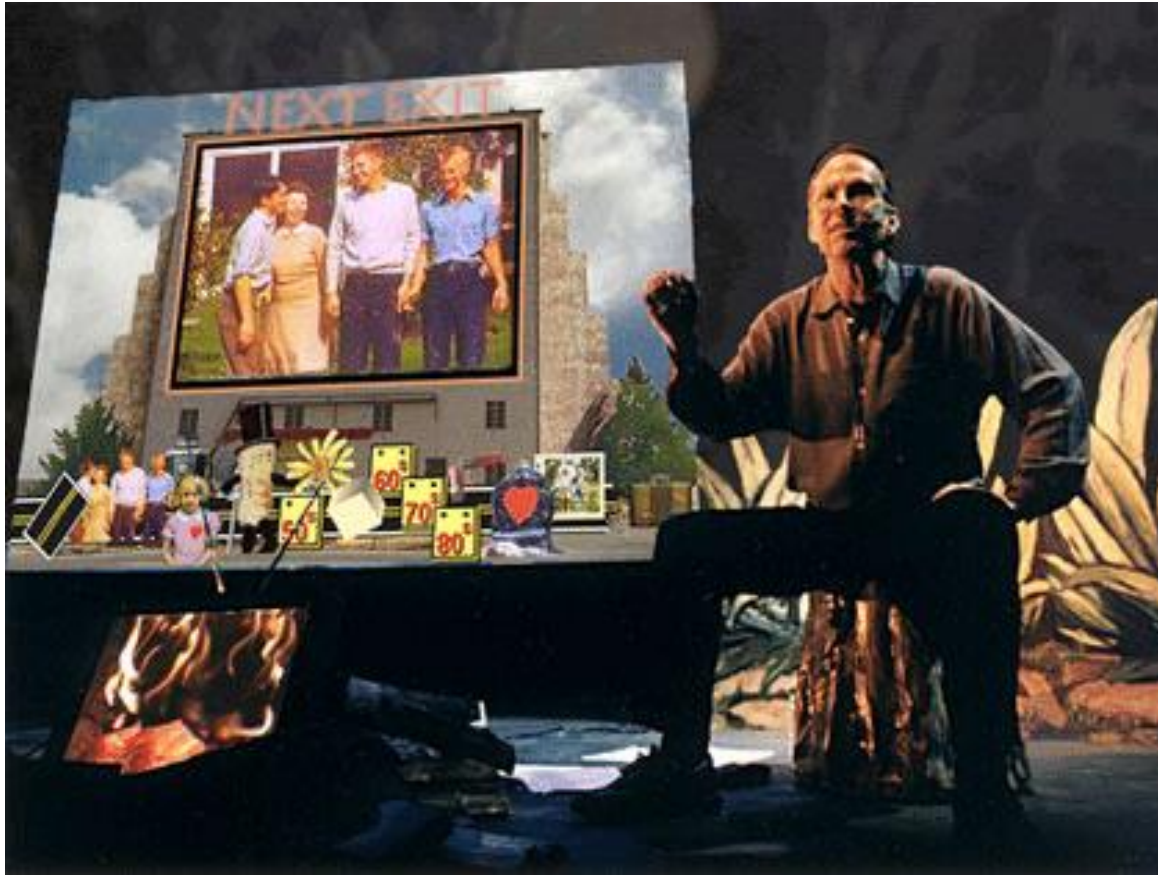


Story board - Pixar

# Δραστηριότητα

- Αποτυπώστε τον σκελετό μιας γνωστής ιστορίας (η ταινίας)
- δίνοντας τα κύρια σημεία (πράξη 1,2,3).

# Dana Atchley



# Dana Atchley

- Εμβληματική φυσιογνωμία του Storytelling
- Παραγωγός Βίντεο, Graphic Designer
- Είχε μεγάλο αρχείο φωτογραφιών απο την ζωή του το οποίο χρησιμοποίησε για δημιουργία ψηφιακών ιστοριών
- Συγκέντρωνε προσωπικές ιστορίες και τις παρουσίαζε με καινοτόμες πολυμεσικές μεθόδους την δεκαετία του 90.
- Είχε δημιουργήσει ένα show το NEXT EXIT.

Στο έργο του συνάντησε τον τοπικό παραγωγό θεάτρου / δραματικό σύμβουλο Joe Lambert. Ο Joe Lambert και η Dana Atchley σύντομα ανακάλυψαν ότι είχαν κοινό ενδιαφέρον για την αφήγηση και τη χρήση μέσων.



# STORY CENTER

<https://www.storycenter.org/>

Το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης είναι το πιο σημαντικό ίδρυμα στην κίνηση και την πρακτική της ψηφιακής αφήγησης.

# BBC Wales Digital storytelling

## BBC Wales Digital Storytelling

2



Daniel Meadows



# Στοιχεία καλής Ψηφιακής Αφήγησης

- Οπτική γωνία
- Δραματική ερώτηση
- Συναισθηματικό περιεχόμενο
- Το δώρο της δική σας φωνής
- Την δύναμη της Μουσικής (soundtrack)
- Οικονομία
- Ρυθμός

# Στοιχεία διαδικασίας

- Καταγράφω τις ιδέες μου
- Λέω τις ιδέες μου σε μορφή ιστορίας
- Βάζω εικόνες
- Συναρμολογώ την Ιστορία μου
- Μοιράζομαι την ιστορία μου

# Εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης

- Γράφω σε πρώτο πρόσωπο. Χρησιμοποιώ προσωπικό ύφος
- Μιλάω για κάτι που γνωρίζω από την εμπειρία μου
- Εστιάζω σε ένα αντικείμενο (ή ένα πρόσωπο) με το οποίο σχετίζομαι εμπειρικά, και περιγράφω πως η σχέση μου με το αντικείμενο μετασχηματίζεται στη διάρκεια της ιστορίας
- Γράφω περίπου 250 λέξεις
- Δημιουργώ 10-12 εικόνες. Οι εικόνες πρέπει να συνδέονται με τη δικιά μου εμπειρία
- Αφηγούμαι και ηχογραφώ την ιστορία μου
- Συνθέτω όλα τα υλικά για την τελική μου ιστορία

# Τύποι Ιστοριών

Ιστορίες Χαρακτήρων

Ιστορίες για Αναμνήσεις Ανθρώπων

Ιστορίες για γεγονότα στη ζωή μας

Ιστορίες Περιπέτειας

Ιστορίες για έναν τόπο σημαντικό στη ζωή μας

Ιστορίες για το τι κάνουμε

Ιστορίες Ανάκαμψης

Ιστορίες Αγάπης - Έρωτα

Ιστορίες Ανακάλυψης

## **Ιστορίες για μια περιπέτεια ή ένα ταξίδι**

Γιατί ταξιδεύουμε; Για δουλειά / για διασκέδαση / για να μάθουμε και να γνωρίσουμε

Ποιοι ήταν οι στόχοι, ο χάρτης της διαδρομής

Ποιο ήταν το κεντρικό σημείο της διαδρομής

Ποιο ήταν το μεγαλύτερο εμπόδιο που συναντήσαμε ή το πιο ευχάριστο πράγμα που συνέβη στη διαδρομή

## **Ιστορίες για ένα τόπο, ένα χώρο**

Πως περιγράφεις το χώρο;

Με ποιον μοιράζεσαι το συγκεκριμένο χώρο;

Τι εμπειρίες έχεις από αυτό το χώρο; Ποια είναι η πιο σημαντική;

Τι έμαθες από αυτό το χώρο ή πως σε έχει αλλάξει αυτός ο χώρος

Τι έχει αλλάξει σ' αυτό το χώρο;

**Ιστορίες για ένα κατόρθωμα, μια επιτυχία (ή αποτυχία), μια ολοκλήρωση, ένα ταλέντο – χάρισμα – ικανότητα**

Τι συνέβη (χρόνος, χώρος, περιστατικό/ά)

Ποια η θέση μας στο περιστατικό

Με ποιους άλλους ήμασταν μαζί

Ποιο ήταν το κρίσιμο σημείο

Πως αισθανόσουνα στη διάρκεια του γεγονότος (φόβος, ευχαρίστηση, χαρά, ηρεμία, εγρήγορση)

Τι έμαθες από το γεγονός;

Πως άλλαξε τη ζωή σου;

**Ιστορίες για το τι κάνω (ή τι θα γίνω)**

Ποιο είναι το βασικό ενδιαφέρον / ασχολία μου

Τι εκπαίδευση είχα / πως προετοιμάστηκα για αυτή την ασχολία / πως προέκυψε

Υπήρξε κάποιο γεγονός που σε επηρέασε σε αυτή την επιλογή; Κάποιο πρόσωπο που σε επηρέασε ή σε υποστήριξε;

Πως επηρέασε αυτή η ασχολία τη ζωή σου συνολικά (οικογένεια, φίλοι, τόπος παραμονής)

Ποια ήταν η πιο σημαντική στιγμή



Πηγές

Η ΣΧΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑΣ (Dana Atchley, Jo Lambert)

Από την παράδοση των D.I.Y. media και του κινήματος για τα μέσα επικοινωνίας για την κοινότητα

δημιουργήθηκε ένα εντατικό εργαστήριο 3 ημερών

<http://www.storycenter.org/index1.html>

-Η ΒΡΕΤΑΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ (Daniel Meadows)

Εφαρμογή στα ΜΜΕ με εντατικό εργαστήριο 5 ημερών

Τα εργαστήρια που πραγματοποιήθηκαν από το BBC είχαν drama – media – writing ‘experts’ –

‘facilitators’

<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/about/index.shtml>

<http://www.photobus.co.uk/?id=538>

- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η πλειοψηφία των ψηφιακών ιστοριών εφαρμόζεται σε εκπαιδευτικά ιδρύματα στην εκπαίδευση εφαρμόζεται σε Διαθεματικά προγράμματα, σχέδια εργασίας (Project), Ευέλικτη

Ζώνη, club, σχολικοί διαγωνισμοί ταινιών, εκδηλώσεις, αξιολόγηση (μορφή εργασίας)

<http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>

<https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>

Bower, G. H., & Clark, M. C. (1969). Narrative stories as mediators for serial learning. *Psychonomic Science*, 14(4), 181-182.

Callahan S (2015), The link between memory and stories, anecdote, story-powered communication, <https://www.anecdote.com/2015/01/link-between-memory-and-stories/> πρόσβαση 9/2020