

Ψηφιακή Αφήγηση



Ύλη

- Θεωρητικές προσεγγίσεις στην ψηφιακή αφήγηση – βιβλιογραφία
- Πολυμέσα
 - εικόνα (φωτογραφικές μηχανές και ψηφιακή εικόνα),
 - Βίντεο (βιντεοκάμερες και ψηφιακό βίντεο)
 - Ήχος
 - Κινούμενο σχέδιο
- Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης (υλικό και λογισμικό)
 - Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας και λογισμικά δημιουργίας διανυσματικών γραφικών
 - Λογισμικά επεξεργασίας βίντεο
 - Λογισμικά επεξεργασίας ήχου
 - Λογισμικά δημιουργίας animation



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



Που συναντάμε τις ιστορίες 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)

Οι ιστορίες

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

Οι ιστορίες έχουν

- χαρακτήρες
- σύγκρουση
- ένταση
- κατάληξη

Στις επιχειρήσεις

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να
 - εμπνεύσει τους υπαλλήλους ενός οργανισμού
 - Να διδάξει

Αφήγηση

- Η αφήγηση χρησιμοποιείται για να αλλάξει συμπεριφορές.

Άλλα όπως αναφέρει και ο Yuval Noah Harari οι άνθρωποι χρειάζονται τις «Ιστορίες-Μύθους» που θα τους ενώσουν ώστε να συνεργαστούν σε μεγάλες ομάδες.

<https://www.youtube.com/watch?v=UTchioiHM0U>



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





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
(https://www.youtube.com/watch?v=j4_tyEl84IQ)
- The IP packet journey https://www.youtube.com/watch?v=-g3I_ZNhePM
- There and back, https://www.youtube.com/watch?v=ewrBaIT_eBM

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=sHWUz5CVMgo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Qz4YPGnu-ka>
- https://www.youtube.com/watch?v=s3leUEgoj_c
- <https://www.youtube.com/watch?v=TtB5g4sKfkA>

Παραδείγματα από το Τμήμα Ψηφιακών Μέσων και Επικοινωνίας

- Φερφέρης (Ιστορία)
- Ανατολική Ρωμυλία

Οι ιστορίες της Pixar

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

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>

Δραστηριότητα 1

- Δείτε 3 πολυμεσικές αφηγήσεις και περιγράψτε το θέμα που πραγματεύονται.
- Γράψτε ένα σενάριο για μια πολύ μικρή φανταστική ιστορία, βρείτε εικόνες στο διαδίκτυο και κάντε μια ιστορία με το powerpoint.



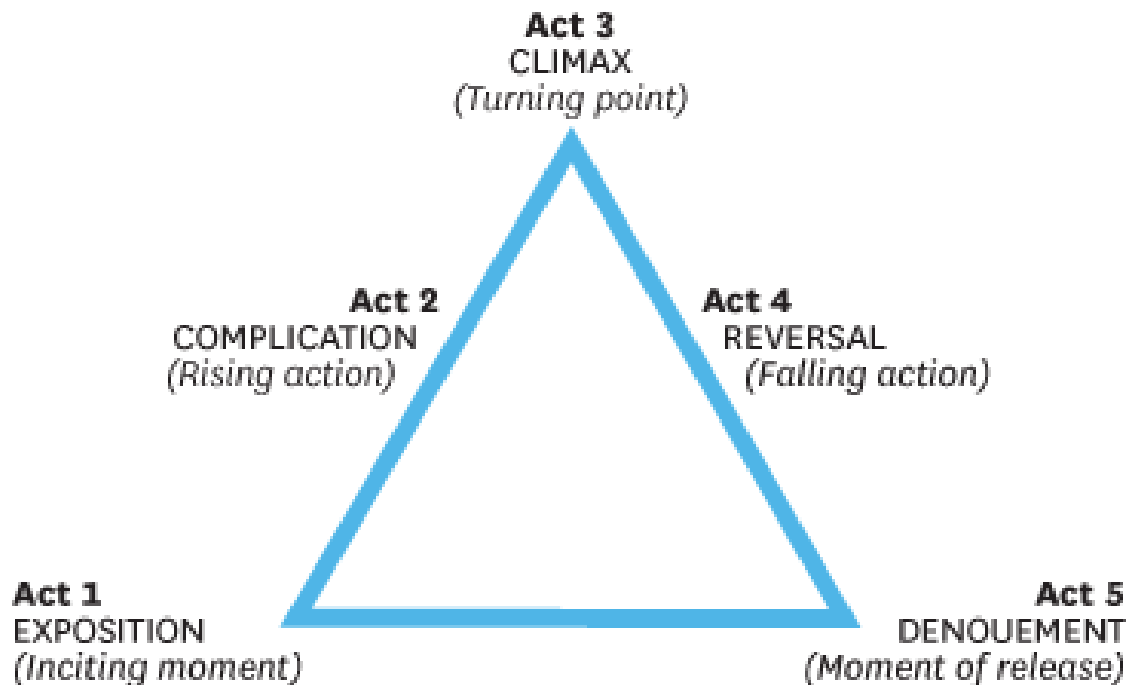
Χαρακτηριστικά μιας Ιστορίας

- 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

Freytag's Pyramid

FREYTAG'S PYRAMID

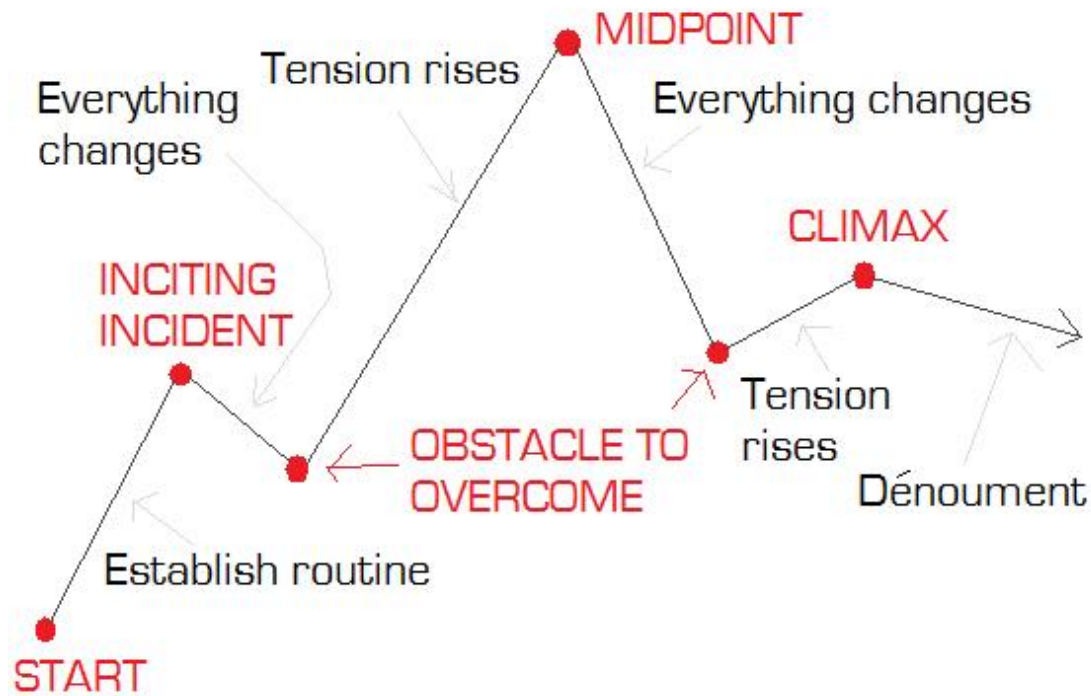
This simple storytelling structure has worked for thousands of years.



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

Οι χαρακτήρες αντιμετωπίζουν το πρόβλημα, συγκρούονται

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



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



(Heavy rain on funeral)



Zoom in
(Greta stands still
in the rain)



Afternoon at
the manor



(Maids peek into Greta's room)
(Greta is sitting on a chair
facing the window)



Outside shot
(Greta gazes out from inside)
change focus to reflection on
window



Back to inside shot
(Greta crouches on
mat, stealthily robbing)

Storyboard- Pixar



Story board - Pixar

Δομή Ιστορίας- Pixar

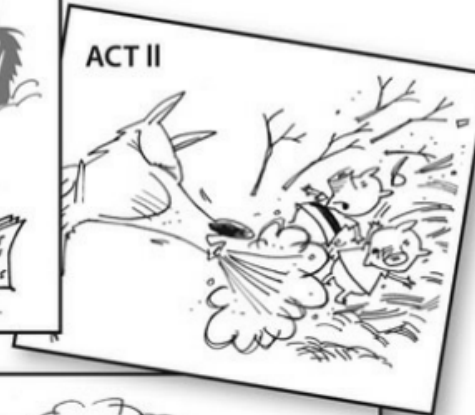
Πατήστε το **Esc** για να εξέλθετε από την πλήρη οθόνη

- Story Spine:**
1. Once upon a time...
 2. Every day...
 3. Until one day...
 4. Because of that...
 5. Because of that...
 6. Because of that...
 7. Until finally...
 8. And ever since then...

The moral of the story is....

<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/story-structure/v/video1a-fine>

Το διάγραμμα καμπύλης στην ιστορία με τα τρία γουρουνάκια



Δραστηριότητα

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



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 σύγκρουση και η ερώτηση

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

Τύποι σύγκρουσης

- Άνθρωπος vs Άνθρωπο
- Άνθρωπος vs Εαυτός (εσωτερική σύγκρουση)
- 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
- 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;

