

DIGITALNE ZGODBE SO ISKRENE OSEBNE ZGODBE, KI JIH V OBLIKI MINI VIDEOV LAHKO POSNAME KDORKOLI – S POMOČJO KAMERE, RAČUNALNIKA, SKENERJA IN FOTOGRAFIJ. PREKO DIGITALNE ZGODBE LAHKO NA ZANIMIV NAČIN PREDSTAVIŠ SVOJA RAZMIŠLJANJA IN IZKUŠNJE. TEMA ZGODBE JE LAHKO KARKOLI – HOBI, IZKUŠNJA, SPOMIN, OBSEDNOST S KAKIM PREDMETOM, ŠPORTOM ...

euro<26 DIGITALNE zgodbe

Možnosti je neskončno. Vsaka digitalna zgodba je unikatna, ker ima vsak človek svojo zgodbo in svoj način pripovedovanja, nove tehnologije pa omogočajo, da lahko vsako zgodbo enostavno posname v digitalni obliki in jo potem objavi na spletni strani kot je npr. www.bbc.co.uk/wales/capturewales.

KAKO SE JE ZAČELO

Začetek digitalnih zgodb izvira iz Kalifornije (ZDA), kjer je v 90. letih začel delovati Center for Digital Storytelling, ki je organiziral številne delavnice. Zadnjih nekaj let se tudi BBC v Walesu (v sodelovanju z Univerzo v Cardifu) ukvarja s poučevanjem, kako se izdelajo digitalne zgodbe in rezultat je velik arhiv valižanskih zgodb na www.bbc.co.uk/wales/capturewales.

BITI MLAD IN ...

Medtem, ko so nekatere zgodbe zgolj osebni zapis, pa druge lahko služijo tudi za bolj pomembne namene tako npr. za izobraževanje mladih kot tudi za informiranje ljudi na položajih odločanja; digitalne zgodbe lahko tudi razbijajo stereotipe in obračajo družbene oznake na glavo. Valižanska EURO<26 organizacija Canllaw Online (www.canllaw-online.com) že nekaj let izvaja delavnice Digital Storytelling med mladimi po vsem Walesu. Še posebej so se usmerili v problematiko, ki pestijo mlade, in tako je nastala serija delavnic "Biti mlad in ... invalid, brezdomec, prestopnik, homoseksualec, odvisnik, zaposlen, starš, prostovoljec ...".

"It might sound selfish but I adore being me. It is true that I am sometimes clumsy, my head is often in a mess and as every human being I have bad days... but that is ok with me ..." <BEING ME... - Alja>

EURO<26 DIGITALNE ZGODBE

Konec lanskega septembra je Canllaw Online v Cardifu organiziral EURO<26 projekt Digital Storytelling, ki se ga je pod okriljem programa EURO<26 v Sloveniji udeležil tudi EURO<26 sodelavec Domen Kolšek. Projekt je potekal v obliki treninga mladih udeležencev, ki so do konca januarja 2007 vsak v svoji državi izvedli delavnice digitalnih zgodb za mlade na temo "Being Young and European". Več o tem lahko prebereš na www.euro26.si/sl/projekti, v galeriji pa je objavljena tudi Domnova digitalna zgodba (Quonfessions of a quoffee addict).

DIGITALNE ZGODBE V LJUBLJANI

Z znanjem, ki so nam ga posredovali EURO<26 kolegi iz Walesa, smo sredi januarja 2007 v Kiberpipi organizirali večdnevno EURO<26 delavnico Digitalne zgodbe. Na delavnico smo sprejeli 5 udeležencev, ki so se skozi proces metodologije digitalnih zgodb, spoznavanja cikla zgodbe in pisanja besedila, uporabe in obdelave fotografij, obdelave videa ter

snemanja glasov naučili izdelati svojo digitalno zgodbo.

Te zanima, kaj je Simona povedala o svoji bungee-jumping izkušnji? Ali kaj je Peter povedal o pingvinih? Vse zgodbe so objavljene na naši spletni strani www.euro26.si (v galeriji v mapi EURO<26 dogodki), objavljene pa bodo tudi na strani BBC-ja www.bbc.co.uk/wales/capturewales (zato so bile posnete v angleškem jeziku). Britanska ambasada v Ljubljani nam je

"Till that moment you don't really know if you're gonna throw yourself down for real. But then your thoughts stop for a moment and you... just jump." <BUNGEE - Simona>

omogočila, da smo na delavnico povabili tudi dva strokovna gosta iz Canllaw Online, ki sta pripomogla, da je delavnica potekala gladko in v sproščenem vzdušju.

Delavnica je potekala po naslednjem postopku. Prvi dan smo se vsi dodobra spoznali in se igrali nekaj miselnih ter besednih igric, da smo dognali, o čem bo kdo govoril v svoji zgodbi. Po končanem prvem delu so imeli udeleženci nekaj časa, da samostojno oblikujejo besedilo svoje zgodbe, ki smo ga še isti dan posneli. Seveda so avtorji sami prebrali zgodbo v mikrofonski kabi, ki je spretno prenesel analogni signal v digitalni svet računalniške tehnologije. Vsak izmed udeležencev se je tudi preizkusil v urejanju zvočnih posnetkov. Naslednji dan pa smo se lotili izdelave projekcij slik, ki spremljajo zvočne posnetke. Slike smo naredili z uporabo fotografij, ki so jih udeleženci prinesli s seboj. Sledilo je še spajanje zvoka ter videa in voila! Samo še zaključna projekcija ter peka DVD-jev in prva delavnica je bila uspešno zaključena! Zdaj pa že hitimo novim izzivom naproti.

"Eventhough I'm a bird I can not fly. I use my wings for swimming and walking. Odd isn't it as birds belong in the air. Not if you are a penguin ..." <BEING YOUNG AND... A PENGUIN? - Peter>

Več informacij o projektu lahko najdeš na www.euro26.si/sl/projekti. Ker je bila delavnica zelo uspešna, udeleženci pa navdušeni, smo trdno odločeni, da bomo v prihodnosti poskušali organizirati nove delavnice in dali priložnost tudi drugim mladim, da izdelajo svojo digitalno zgodbo.

Izvedbo EURO<26 delavnice Digitalne zgodbe sta omogočili Kiberpipa (www.kiberpipa.org) in Britanska ambasada v Ljubljani (www.britishembassy.gov.uk).



BESEDA ZA KATERO SO SLIŠALI ŽE MNOGI, VENDAR ŠE VEDNO TOČNO NE VEJO KAJ POMENI. ANIMIRAN FILM? SPET ENA OD RISANK ZA OTROKE?

Sama beseda anime je popularna krajša oblika besede animation. Beseda anime se je kot sinonim za japonsko risanko najprej začela uporabljati v angleško govorečem svetu in so jo nato povzeli ljubitelji japonske animacije v Ameriki in Evropi. Najsajši del animejev je ta, da je namenjen čisto vsem gledalcem. Tistim najmlajšim, malo starejšim, moškim in ženskam. Večina jih je narejenih po predlogi mange - japonski strip, ki se od zahodnih razlikuje po načinu pripovedovanja, stilu in žanru. Predvsem gre za pripovedovanje s slikami.

MALO ZGODOVINE

Leta 1963 je nastala prva anime serija Tetsuwan Atomu, ali Astro Boy, ki jo je oblikoval, danes imenovan tudi bog mang, Osamu Tezuka. Astro Boy je sprožil zanimanje za animacijo na Japonskem, začrtal pa je tudi marsikatero tehniko, ki jih v animejih uporabljajo še danes. Vzpodbudil je robotski (mecha) žanr, ki je pri animejih še danes med najbolj značilnimi. Osemdeseta leta so animejem prinesla sloves, status in veljavo, ki jo imajo na Japonskem še vedno. Leta 1988 je bil končan Akira, ki do danes ostaja eden najboljših in najbolj znanih animejev po vsem svetu. Pozornost zahodnih kritikov je pritegnil tudi Miyazakijev celovečerec Princesa Mononoke (Mononke hime), splošno priznanje pa je 2001 v obliki zlatega medveda in oskarja za najboljši animirani film pobralo Čudežno potovanje (Sen to Chihiro no Kamikakushi).

ANIME STIL

Anime nudi gledalcu potovanje v prav poseben svet domišljije, kjer je mogoče čisto vse, saj nam omogočajo izjemno učinkovito vizualizacijo naših sanj. Vendar pa se vedno ne vrti vse okoli fantazijskega sveta, kjer ne veljajo zakoni fizike in kjer prebivajo mitološka bitja. Vsebujejo lako veliko kompleksnejše zgodbe s prividom realnosti. Poudariti je treba tudi dejstvo, da v animejih ne obstajajo ultimativni heroji, kot je to značilno za zahod. V animejih gre večinoma za skupino prijateljev, ki se borijo za skupen cilj. Vendar tudi ti niso brez problemov. Vsak od karakterjev bo za seboj imel neko preteklost, ki močno vpliva na njihove značaje. Tudi če imamo glavnega junaka s posebnimi močmi, se bo ta zanašal na podporo svojih prijateljev ter reševal svoje probleme z njihovo pomočjo.

Še ena posebna značilnost animejev, so velike oči. Japonci verjamejo, da so oči ogledalo duše. Zato imajo nedolžni liki kot so dekleta in občasno fantje ponavadi velike okrogle oči, medtem ko imajo negativni liki ozke ter dolge. Ravno tako se redno pojavljajo čustveni simboli kot so kapljice potu (zadrega), kri iz

nosu (nespodobne misli), izrazite vene na čelu ali roki lika (močna jeza), oblaček iz ust (oddih) in mnogi drugi. Tudi anatomija likov je posebna. Največkrat prikazujejo dva ekstrema. Nenaravno vitki in visoki z dolgimi udi, ter okrogli z zelo kratkimi udi. Vmesnih stanj skorajda ni. Velja tudi, da so fantje veliko višji od deklet, saj s to potezo dekleta naredijo ljubkejša, fante pa bolj zaščitniške, na katere so dekleta lahko zanesejo.

Animeji imajo tudi zelo značilno barvno podobo, ki vedno uporablja več odtenkov, s katerimi pričara svetleče in senčene površine pri animiranih likih. Medtem ko so liki v ospredju vedno nežno črno obrobljeni, je ta obroba pri ozadjih pogosto izpuščena. Za večino animejev je tudi značilna natančnost, s katero so narisani liki in ozadja. Od vzorcev na oblekah do knjig in naključnega pribora, vsemu je posvečeno veliko pozornosti. Tudi oznake na cesti pogosto prinašajo realistično povezavo z domišljiskim svetom. Animeji uporabljajo tudi vse tehnike 'snežanja', ki jih poznajo filmi. Dinamiko dosega ne le z gibanjem likov, temveč tudi z gibanjem ozadja in spreminjanjem zornega kota. Tudi ozadja se lahko prilagajajo različnim situacijam. Pri šokantnem trenutku se lahko raztrešči na koščke ali ga razsvetlijo strele, medtem ko so v pristrčnih trenutkih prisotni sonce, cvetje in zelo popularni svetlikajoči se milni mehurčki.

ANIMEJI V SLOVENIJI

Slovinci animeje že nekaj časa gledamo v otroškem programu, čeprav gre pri najstarejših v glavnem za tiste, ki so jih poznajo filmi. Dinamiko za evropske televizijske postaje. Med temi so Čebelica Maja, Barbapapa in Kalimero. Prvi tipični anime, predvajan v Sloveniji, je bila Princesa Mononoke, ki je bila leta 2000 predvajana v okviru ljubljanskega filmskega festivala Liffe. Za slovensko distribucijo jo je odkupila Creativa, ki pa jo je v redni kinospored uvrstila šele 2002, ko je povsem pogorela. Isto leto (2002) je v kinodvorane prišlo Čudežno potovanje v distribuciji A. G. Marketa in s pomočjo obširnega oglaševanja uspelo. Na Liffu leta 2003 se je zavrtel Interstella 5555, enourni muzikal skupine Daft Punk, ki ga je režiral Leiji Matsumoto. Leta 2005 pa je na Liffe in v splošno kinodistribucijo prišel tudi Čarovnik Howl in gibljivi grad.

- ★ www.animeslovenija.org
- ★ <http://sl.wikipedia.org/wiki/Anime>
- ★ www.slocartoon.net
- ★ www.designchronicle.com/memento
- ★ www.animenewsnetwork.com



tekst: Neli Rahne