

DIGITALNE ZGODBE

EURO<26

TALE ZGODBA NI DIGITALNA, VSEENO PA JE ZGODBA. O EURO<26, DIGITALNIH ZGODBAH IN MLADIH Z MANJ PARILOŽNOSTMI.

Začela se je pred nedavnimi časi (predlani na jesen), ko je v Cardiffu potekal mednarodni projekt Digital Storytelling, ki ga je organizirala valižanska EURO<26 organizacija Canllaw online. S pomočjo informacij in znanja, ki ga je ekipa EURO<26 pridobila, smo v začetku leta 2007 izvedli prvo delavnico digitalnih zgodb na temo Biti mlad ... – več o projektu si lahko prebereš na www.euro26.si/sl/projekti, v spletni galeriji pa najdeš vse izdelane digitalne zgodbe.

In padla je odločitev: "To bomo pa ponovili." Pa smo. Novembra letos se je zgodila delavnica EURO<26 Digitalne zgodbe na temo **mladih z manj priložnostmi**. Letošnji junaki so bili **Ajet, Leon in Tomaž** iz Zavoda za slepo in slabovidno mladino ter **Manja in Danijel** iz Zavoda za gluhe in naglušne Ljubljana, ki so na delavnici povedali svoje zgodbe.

KAKŠNE ZGODBE? DIGITALNE?

Vsak ima svojo zgodbo. In če zgodbi dodamo fotografije in posnet glas, dobimo digitalno zgodbo. To je osebna pripoved, ki jo lahko z malo znanja posname vsak. Je zanimiv način posredovanja svojega mnenja, izkušenj, razmišljanja. Tema je lahko praktično karkoli, tehnična izvedba pa tudi odpira ogromno možnosti. In vsaka zgodba je unikatna.

KAJ POTREBUJEŠ?

Recept je preprost. Potrebuješ: računalnik, programček za izdelavo filmov (kot je npr. Windows Movie Maker ali odprtokodna Cinelerra), nekaj fotografij in svojo zgodbo. Najprej v omenjeni program preneseš slike in jih urediš v zeleno zaporedje. Trajanje posamezne slike lahko poljubno podaljšuješ in skrajšuješ, jim dodajaš podnapise, med in na slike pa lahko vstaviš videoefekte in prehode, ki še dodatno popestrijo zgodbo. Sledi še snemanje tvojega glasu (zadostuje tudi mikrofona, ki je pritrjen na slušalke, kakršne uporabljamo npr. pri "skype-anju") in zgodba se lahko zaključi.



BITI MLAD ... MLADI Z MANJ PARILOŽNOSTMI

In kako je potekala letošnja delavnica? Najprej smo prebudili domišljijo z besednimi in miselnimi igrami, da smo se lažje lotili oblikovanja teksta za lastno zgodbo. Z nekaj pomoči in malo možganskih viharjev so zgodbe začele teči kot namazane.



"Sem Ajet, umetniško Mali mulc. Prihajam iz Velenja. Ukvarjam se z rapom in hip-hopom. Za glasbo me je navdušil bratranec, ki mi je pokazal, kaj vse zmore glasbena legenda 2Pac. Tako sem tudi sam začel sestavljati rime." *

Seveda punce in fante iz omenjenih zavodov zanimajo iste stvari kot ostale vrstnike: glasba, nogomet, igranje v gledališki skupini, prijatelji, živali ... Slabovidnost in naglušnost sta lahko problem, ampak udeleženci delavnice so dokazali, da znajo to posebno potrebo obrniti v marsikatero pozitivno izkušnjo, čeprav so zaradi svojega položaja ali ovire v primerjavi z vrstniki prikrajšani.

"Sem Leon. Star sem 18 let. Sem slaboviden in zaradi tega imam večih težav z vključevanjem v družbo videčih. Tistim, ki me sprejmejo v svojo družbo, po mojem ni žal, saj sem zelo komunikativen ... in obožujem nogomet!" *

Iz rokavov, torb in z interneta so nato udeleženci potegnili svoje slike, ki so jih uredili v digitalno projekcijo. Poigrali smo se z efekti in prehodi med slikami ter pripravili podnapise. Zadnji del je bil snemanje zvoka, pri katerem so udeleženci ugotovili, da ni tako lahko prebrati in posneti svojo zgodbo. Ampak po nekaj poskusih in zapletih jezika je vsem uspelo. Sledilo je še nekaj kozmetičnih popravkov in "happy end" ... >>>



”Sem Tomaž, star sem 20 let, prihajam iz Cerknega. Prihajam s kmetije, kjer imamo veliko živali: mačke, pse, bike. Rad imam živali.” *

Na koncu je napolnil čas za naš mali filmski festival z digitalnimi zgodbami iz vsakdana mladih z manj priložnostmi. Ogledali smo si vse zgodbe, tudi posebno zgodbo ekipe EURO<26.



”Sem Danijel. Imam punco z imenom Manja in jo imam zelo rad. Ukvarjam se s plezanjem, z Manjo pa hodiva tudi v gledališče, kjer nastopava v gledališki skupini Taka Tuka.” **

* Ajet, Leon in Tomaž so dijaki iz Zavoda za slepo in slabovidno mladino.

** Danijel in Manja živita v stanovanjski skupnosti Zavoda za gluho in naglušno mladino.

Tako se je uspešno zaključila že druga delavnica EURO<26 Digitalne zgodbe. Vse zgodbe si lahko ogledaš v spletni galeriji na www.euro26.si.

IN KAKO NAPREJ?

Pridno spremljaj EURO<26 projekte ... Čisto mogoče je namreč, da se drugo leto takole na jesen, preden gredo medvedje v hibernacijo, spet zgodijo

EURO<26 digitalne zgodbe. Kakšna bo tema, pa, kot se za dobro zgodbo spodobi, za enkrat ostaja skrivnost ...

EURO<26 DIGITALNE ZGODBE