

Skaitmeninių pasakojimų apžvalga

Transkripcija

1 kalbėtojas

Ar galėtumėte papasakoti apie skaitmeninio pasakojimo procesą?

2 kalbėtojas:

Skaitmeninis istorijų pasakojimas yra labai sėkmingas, bendrai kuriamas ir bendradarbiaujantis modelis, kuris švietime taikomas jau beveik 20 metų. Kaip jau sakiau, tai yra tam tikras šablonas, pagal kurį mes galvojame apie skaitmeninį pasakojimą. Tai kažkas, ką kiekvienas pedagogas ir kiekvienas mokinys galėtų prileisti, permąstyti, iš naujo pritaikyti, pakoreguoti, pritaikyti prie savo pamokos plano ar pasiekimų, tikslų, kurių nori pasiekti, poreikių.

1 kalbėtojas

Kas yra skaitmeninio pasakojimo procesas?

2 kalbėtojas:

Taip, tai labai svarbu. Iš tikrųjų, kai kalbame apie skaitmeninį pasakojimą, turėtume atsižvelgti ir į procesą, ir į rezultatus. Taip, nes kitas klausimas būtų, kas yra skaitmeninė istorija? Tiesa? Taigi iš tikrųjų niekada nežinome, kuris klausimas bus pirmas. Todėl labai dažnai sulaukiame žmonių, studentų, dėstytojų, kurie klausia, kas yra skaitmeninis pasakojimas ir kuo skaitmeninis pasakojimas skiriasi nuo kitų medijos rūšių? Teisingai. O skaitmeninė istorija iš tikrųjų skiriasi procesu.

Taigi, tradiciškai, kaip taikoma ir įgyvendinama ugdymo klasėje per penkis etapus. Tai tiesiog veiklos organizavimo būdas, kuriuo siekiama užtikrinti, kad būtų pakankamai laiko individualiam darbui, kad būtų sustiprintas kiekvieno asmens kūrybiškumas, kad jie turėtų pakankamai laiko pagalvoti, kaip sukurti istoriją, taip pat kad būtų bendradarbiaujama ir mokomasi vieni iš kitų. Taigi pats procesas yra socialinio mokymosi erdvė, leidžianti socialiai mokytis.

Paprastai šie penki žingsniai pradedami nuo informacinio susitikimo. Informacinė sesija yra ta, kurios metu mes iš tikrųjų galvojame apie tai, kas yra skaitmeninė istorija, ir pateikiame keletą užuominų, idėjų, parodome keletą skaitmeninės istorijos pavyzdžių, kad nustatytume lūkesčius, t. y. ką turime pasiekti proceso pabaigoje.

Antrasis kūrybos proceso etapas - tai, ką mes apibūdintume kaip istorijos ratą, kuris iš tikrųjų yra pirmasis pradinis proceso etapas. O istorijų ratas yra tada, kai dalyviai, ir mes nemėgstame skirstyti dalyvių nuo pedagogų, nes, kadangi tai yra socialinė erdvė, skirta abipusiam mokymuisi, fasilitatoriais gali būti patys mokiniai. Taigi istorijos ratas yra tada, kai fasilitatorius padeda kitiems dalyviams žodžiu pasidalyti istorijos idėja.

Tada pereiname prie įprastinės scenarijaus rašymo veiklos. Kai prašome dalyvių išversti tai, ką jie papasakojo žodžiu, į scenarijų, paprastai sakome, kad scenarijus turi būti maždaug 200-250 žodžių, nes kai pereiname prie kito etapo, t. y. pradedame techninę garso įrašymo proceso dalį, kad įrašytume įgarsinimą, galvojame apie 200 žodžių/250 žodžių anglų kalba, nes tai skiriasi nuo kitų kalbų, kur, pavyzdžiui, italų ir vokiečių kalbose yra daug prielinksnių, todėl leidžiama turėti šiek tiek daugiau erdvės. Jei skaitome 200 žodžių scenarijų, tai trunka apie 2 minutes. Kodėl 2 minutės? Nes tada, kai pereiname prie kito etapo, t. y. montavimo, vaizdo įrašo montavimo, 2 minučių vaizdo įrašas yra įveikiamas. Turiu omenyje, kad tai nėra profesionalių vaizdo įrašų kūrėjų kuriami vaizdo įrašai, jie kuriami tam, kad žmonės mąstyty, kurtų, kurtų kartu, mokytųsi iš kitų žmonių, todėl tai yra išmokta idėja, kad vaizdo įrašo montavimo etapas būtų įmanomas per seminaro trukmę, seminaro trukmę.

Ir dar vienas labai svarbus etapas - atranka, dalijimosi etapas. Taigi, kai mes grįžtame kartu ir galime stebėti tokį perėjimą nuo istorijos, kuri buvo papasakota istorijos ratelyje, užrašyta į scenarijų, įrašyta kaip įgarsinimas, sukurta su nejudančiais ir judančiais vaizdais kaip vaizdo įrašas, sujungtas su įgarsinimu, o tada paleista į ekraną ir stebima kitų žmonių, ir tai vėlgi yra dar viena bendra veikla, kurios metu dalyviai teikia vienas kitam grįžtamąjį ryšį. Ir tai taip pat yra šio kūrybinio artefakto, kurį kuria kiekvienas atskiras dalyvis, šventė.

1 kalbėtojas:

Ar manote, kad šiame procese labai svarbūs kūrybiškumo ir bendradarbiavimo elementai?

2 kalbėtojas:

Absoliučiai. Turiu omenyje, kad kūrybiškumas ir bendradarbiavimas yra būtini bent trijuose įprastinio modelio etapuose. Taigi, kaip matote, kalbama apie bendrą kūrybą, apie kolektyvinį kūrybiškumą, tačiau taip pat yra erdvės individualiam kūrybiškumui, o bendra kūryba iš tikrųjų yra geriausia, sakyčiau, įdomiausia bendradarbiavimo forma. Taigi, kai bendradarbiavimas, kurio esmė - teikti vienas kitam grįžtamąjį ryšį, kartu priimti sprendimus, sakyti: "Ar tikrai? Ar ketinate tai pasakyti? Kodėl ketinate tai vizualiai pavaizduoti savo siužetinėje lentoje būtent taip? Ar tai yra emocija, kurią jie nori perteikti? Dabar to neįmanoma. Kaip galime dirbti kartu, kad ta emocija atsirastų visiems prieinama. Ar jūs iš tikrųjų tai turite omenyje? Noriu pasakyti, kad visi šie klausimai iš tikrųjų yra bendradarbiavimo aktas, kurio rezultatas yra bendro kūrimo aktas, nes žiniasklaidos kūrinys, skaitmeninė istorija, kuri sukurama šio proceso pabaigoje, nėra istorija, kurią sukurtumėte patys prie kompiuterio.

1 etapo istorijos rato transkripcija

1 kalbėtojas

Taigi, Antonija, kaip patartumėte pristatyti istorijos ratą ir kaip jį pritaikyti įvairioms situacijoms?

2 kalbėtojas

Taigi istorijos ratas pagal įprastą idealų scenarijų - tai būdas sukurti intymią erdvę, kurioje būtų galima dalytis pradinėmis istorijos idėjomis. Taigi, klasėje labai sunku atkurti tokią aplinką, ypač jei galvojame apie grupių dydį klasėje apie 20 ar daugiau nei 20 žmonių. Taigi, idealiu atveju mes esame linkę galvoti, kad istorijų ratui vadovauja vienas vedėjas, o jame dalyvauja maždaug 8-10 dalyvių. Taigi, jei turime 20 žmonių grupę, galėtume ją padalyti į dvi grupes ir paprašyti, kad jie patys palengvintų savo istorijų ratą.

Pastaruoju metu su savo mokiniais naudojame šią labai veiksmingą techniką, kuri taip pat padeda aktyviai klausytis ir yra svarbi istorijos rato dinamikos dalis. Taigi, ką mes darėme, pavyzdžiui, jei dabar sėdėtume ratu, nes tai yra idėja sukurti ratą kaip šių istorijų judėjimo metaforą ir taip sukurti šią istorijos klausymosi pasakojimo kilpą aplinkoje. Taigi, ką mes darytume, sakyčiau: gerai, tas, kuris yra viduryje, yra pasakotojas, tas, kuris yra dešinėje, yra fasilitatorius, tas, kuris yra kairėje, yra laiko stebėtojas, ir mes pasikeistume vaidmenimis, pereidami prie kito. Ir tai, žinoma, leistų jums užduoti klausimus, o taip pat įtraukti likusius grupės narius į klausimų uždavimą ir grįžtamojo ryšio teikimą po to, kai pasakotojas papasakos savo pirminę istorijos idėją.

O jūs, kaip laiko matuotojas, stebėsite laiką, nes, kaip jau minėjau, mes galvojame, kad istorijų ratas yra vienas vedėjas, o šiuo atveju vedėjas keisis ratu, ir 10 žmonių, jei galvojame, kad 10 minučių kiekvienam pasakotojui jau yra beveik 2 valandos. Taigi, šiek tiek įžangos, 10 minučių - tai ne tik monologas, tai yra leidimas, tarkime, nuo trijų iki penkių minučių pasidalyti istorijos idėja, o paskui likusias 5 minutes išnaudoti grįžtamajam ryšiui, kad paaiškintumėte auditorijai: Kodėl pasakojate šią istoriją? Kokias emocijas bandote sukelti auditorijai? Kokia yra jūsų pirmoji tikslinė auditorija? Ar ketinate pasidalyti šia istorija su savo draugais? Ir jei taip, tai kodėl? Ir kaip? Ar jau galvojate apie vaizdinę medžiagą? Taigi priversti dalyvius galvoti apie dalijimosi istorija ne tik kaip apie veiksmą, kaip apie performatyvų meną, bet iš tikrųjų kaip apie pirmąjį žingsnį, kad iš tikrųjų sukurtumėte trumpą vaizdo įrašą, kad būtų galima ne tik pasidalyti istorija žodžiu ir žodžiu, ir taip pasiekti tokį emocinį įsitraukimą šiame etape, bet ir galvoti apie tai, kaip atkurti šį emocinį jūsų auditorijos atsaką naudojant vaizdus, muziką, garsą, tylą.

Taigi, istorijų rate, žinoma, visi dalyviai padeda pasakotojui kuo geriau perteikti istorijos idėją, bet taip pat priversti pasakotoją pagalvoti apie šios istorijos poveikį ir pasekmes, susijusias su šios istorijos pasakojimu, dalijimusi šia istorija skaitmeninėje erdvėje.

2 ir 3 etapas Scenarijaus rašymas ir siužetinės lentos transkripcija

1 kalbėtojas

Taigi, koks bus kitas žingsnis po istorijos rato?

2 kalbėtojas

Įprastai galvojame apie scenarijaus rašymo etapą, ir jie gali dirbti su savo scenarijaus rašymo etapu individualiai, todėl galime net duoti jiems keletą užuominų, kurias jie gali dirbti, pradėdami nuo grįžtamojo ryšio, gauto istorijos ratelyje, kad galėtų dirbti su savo individualiu scenarijumi.

Tačiau pastaruoju metu prašome jų dirbti individualiai su scenarijumi, o paskui grįžti į klasę ir dirbti poromis. Taigi paprašėme mokinių, kad vienas iš jų vaidintų asmenį, kuris piešia siužetinę lentą, o kitas - asmenį, kuris pasakoja istoriją. Taigi iš tikrųjų asmuo, kuris dirba su siužetine lenta, veikia kaip klausytojas ir tam tikru būdu interpretuoja istoriją per piešinius, o tada jie apsieičia. Taigi, Jenny, jūs būtumėte tas, kuris klausosi Karen istorijos ir piešia, užsirašinėja istorijų lentoje tai, ką girdi, vizualiai vaizduodamas emocijas, kurias kažkoku būdu patiria. Taigi, ir tai yra būdas vėlgi palaikyti abipusį mokymosi dialogą ir priversti pasakotoją galvoti apie tai, ką patiria kitas asmuo. Kodėl aš pasakoju savo istoriją.

Tačiau labai dažnai istorijų planus rengiame kaip individualią veiklą, todėl iš tikrųjų naudojame istorijų planus taip, kaip jie naudojami kitose pramonės šakose. Jūs esate iliustratorius ekspertas ir vedate šiuos užsiėmimus su mūsų studentais. Taigi, kas yra storyboard ir kaip jūs vedate šiuos užsiėmimus su studentais?

3 kalbėtojas

Taigi siužetų planavimas - tai pirmas žingsnis nuo mąstymo apie pasakojimą ir rašymo, nes iki šiol jūs kalbėjote žodžiu ir rašėte. Taigi viskas labai žodžiu. Tačiau skaitmeninės istorijos rezultatas yra tai, kad ji yra garso ir vaizdo pasakojimas. Piešdami tai, ką ruošiatės parodyti, galite iš tikrųjų apmąstyti ir pagalvoti, koks yra vaizdinių svoris ir reikšmė, priešingai nei pasakodami žodžiu. Taigi galite, pavyzdžiui, pagalvoti: O, jei ketinu pasakyti, kad esu sutrikęs, kaip ketinate tai parodyti vizualiai? Jei jie tai daro poromis, tada taip pat galite pamatyti, kaip kiti vizualiai interpretuoja jūsų pasakojimą. Taigi, tai jums suteikia galimybę išeiti už savo įprastinio supratimo apie vaizdinius ir reikšmę ribų ir pamatyti, ką rodote žiūrovui, ir tai yra pirmasis jūsų žingsnis dalyvaujant skaitmeninės istorijos žiūrėjime.

2 kalbėtojas

O kalbant praktiškai, jei apie šią veiklą galvojame kaip apie dviejų valandų, tarkime, darbo su mokiniais laiko tarpą, galėtume atsispausdinti šį šabloną, kurį dažnai naudojame su mokiniais. Jie labai supaprastinti, pavyzdžiui, mes naudojame keturių blokų šabloną, kad įsitikintume, jog jie apmąsto keturis pagrindinius istorijos momentus. Žinoma, pradėdant nuo pradžios, konteksto ir pabaigos taško su pagrindine žinute skaitytojui, auditorijai. Taip

pat suteikiame jiems erdvės pradėti galvoti apie istorijos pavadinimą, kuris, vėlgį, yra labai svarbus.

Paprastai apie šią veiklą galvojame individualiai arba net dviese. Pirmieji siužetų kūrimo momentai bus 20 minučių trukmės veikla. Paskui jie grįš į bendrą erdvę ir atsiskaitys už procesą. Taigi, kitas dalykas, kuris yra svarbus, tada tolesniuose žingsniuose yra dar akivaizdesnis - kad viskas, kas yra vaizdo įrašė, nedubliuotų to, ką mes sakome. Taigi pratimas, kurį atliekame per siužetinę lentelę, iš tikrųjų yra toks: štai ką aš pavaizduosiu vizualiai, štai ką aš pasakysiu, kaip šie du dalykai kartu veikia, sužinosime tik atlikę šį pratimą.

4 etapas. Transkripcijos įrašymas ir redagavimas

1 kalbėtojas

Kaip atrodo įrašymo ir redagavimo etapas?

2 kalbėtojas

Taigi šiuos du etapus iš tikrųjų galima sujungti ir vėl pritaikyti atsižvelgiant į kiekvieno pedagogo ir kiekvienos mokinių grupės poreikius. Tai gali būti individuali veikla arba grupinė veikla. Įrašymo etape, kaip jau anksčiau labai trumpai minėjome, pradedame įrašinėti įgarsinimą. Tai, kas iš tikrųjų buvo atlikta per pirmuosius du etapus, t. y. istorija buvo papasakota ir kažkaip vizualiai pavaizduota siužetinėje lentoje, dabar turi būti įrašyta kaip įgarsinimas. Taigi ankstesni žingsniai buvo labai svarbūs, kad būtų galima iš tikrųjų kritiškai parengti scenarijų, kuriame būtų tiksliai pasakyta tai, ką norime papildyti vaizdine medžiaga.

Taigi paprašytume dalyvių nueiti į ramią erdvę, kuri gali būti jų pačių namuose arba klasėje. Turime atkurti erdvę, kurioje, žinote, nėra aido, nėra kitų garsų, žmonės yra labai tylūs. Prieš įrašant paprašytume jų keletą kartų perskaityti savo scenarijų.

Dažniausiai naudojame gerus mikrofonus, bet jie gali įrašyti balsą savo telefonais. Kartais galite naudoti prisegamą mikrofoną, kad dalyviai mažiau bijotų profesionalaus mikrofono. Tačiau tai, kas vyksta, yra labai paprasta. Paprašome dalyvių išraiškiau perskaityti scenarijų - ne taip, tarsi jie skaitytų scenarijų, o taip, tarsi pasakotų istoriją. Iš savo patirties, iš dalyvių atsiliepimų manau, kad tai sunkiausias etapas, nes niekam nepatinka klausytis savo balso atgal po įrašo, todėl tada reikia grįžti ir pradėti bandyti iš naujo.

Todėl ir sakiau, kad kai kurie žmonės gali rinktis individualų užsiėmimą, individualią veiklą. Kai kurie žmonės kartais mieliau renkasi būti grupėje ir apsimesti, kad jie iš tikrųjų pasakoja istoriją, o šalia yra klausytojas, kuris iš tikrųjų šypsosi, reaguoja, taigi klausytojo kūno kalba gali atlikti įrašančio asmens vaidmenį ir paspausti mygtuką, kad nereikėtų nerimauti ir stebėti mikrofono, bet yra dar vienas žmogus, kuris palaiko pasakotoją.

Dabar dažniausiai naudojame vaizdo įrašų redagavimo platformas, kuriose taip pat galima įrašyti įgarsinimą, ir naudojame platformą, vadinamą "wevideo", kurioje labai lengva sinchronizuoti vaizdus ir įgarsinimą tuo pačiu metu. Taigi noriu pasakyti, kad šiuos du etapus - įrašymo ir montavimo - galima sukeisti vietomis arba jie gali vykti kartu, nes kai kurie mokiniai, kai kurie dalyviai kartais mieliau renkasi pirmiausia pasirinkti vaizdinę medžiagą ir pradėti vaizdo redagavimo procesą, turėdami omenyje ramsčius, kuriuos pasirinko siužetinei lentai, žinoma, išplėstai, jie mėgsta kurti naują medžiagą ir tada pradėti derinti medžiagą kartu, o tada jie iš tikrųjų galėtų įrašyti įgarsinimą ir sinchronizuoti, reaguoti į vaizdinę medžiagą, kol įrašinėja istoriją. Taigi tai, ką jie mato, iš tikrųjų yra stimulus jiems įrašyti įgarsinimą ir rasti tinkamą tempą.

5 etapo atrankos transkripcija

1 kalbėtojas

Kas vyksta dalijantis informacija atrankos etape?

2 kalbėtojas

Vienas svarbiausių etapų yra atrankos etapas, kai mokiniai turi galimybę parodyti savo darbą, savo sukurtą skaitmeninę istoriją. Labai svarbu, kad jie gautų tokią galimybę, nes jie gali pasidalyti su bendraamžiais tuo, ką padarė, ir kiekvienas gali pateikti savo atsiliepimus ir papasakoti, kaip jautėsi, kad ta skaitmeninė istorija juos privertė pasijusti. Tikrai labai svarbu suteikti jiems galimybę parodyti savo darbą ir didžiuotis savo darbu.

Geriausi patarimai transkripcija

1 kalbėtojas

Taigi, kokie būtų jūsų svarbiausi patarimai dėl kiekvieno iš šių procesų.

2 kalbėtojas

Pradėdamas nuo instruktažo, kuris apima istorijų ratą, sakyčiau, kad visada pradėčiau nuo aiškaus proceso paaiškinimo, kad nuo pat proceso pradžios, nuo instruktažo, turėčiau aiškų tolesnių žingsnių planą, taip pat pačioje seminare pradžioje pasidalyčiau keliais istorijų pavyzdžiais.

Svarbiausias patarimas istorijos ratelyje - įsitikinti, kad visi dalyviai jaučiasi galintys dalytis tuo, kuo nori, jaučiasi palaikomi, išklausomi, kad jų istorija yra svarbi, svarbi visiems. Taip pat kad nebūtų tarsi vertinama pasidalytos istorijos kokybė. Kad jie galėtų laisvai pasidalyti labai gilia ir labai asmeniška istorija arba istorija, kuri, pavyzdžiui, yra tik praėjusios savaitės patirtis, nes tada istorijos gilumas atsiskleis per likusį procesą.

3 kalbėtojas

Rašymo etapo metu aš, kaip moderatorius, skatinu dalyvius pirmiausia rašyti, o vėliau redaguoti, nes daugelis dalyvių, kurie nėra įpratę pasakoti istorijos žodžiu, yra linkę vertinti, ar jų istorija yra gera, dar prieš rašydami. Taigi leiskite viskam išsiliesti, tegul žodžiai tiesiog prilimpa prie popieriaus lapo, kad nebebūtų jūsų smegenyse, bet galėtumėte objektyviai pažvelgti į jį ir tada pradėtumėte priimti sprendimus, ką žiūrovai turi žinoti pirmiausia, o ką - paskiausiai.

Tą patį sakyčiau ir apie istorijų planavimo sesijas - dalyviai turėtų būti skatinami daugiau piešti, o ne tik eiti į savo nuotraukų galerijas ir ieškoti nuotraukų, kurios miglotai susijusios su jų istorijomis, bet tiesiog smagiai piešti, tai nebūtinai turi būti šedevras. Mes niekada nereikalaujame, kad būtumėte Mikelandželas, tai tiesiog piešimo sesija, skirta vizualizuoti tai, ką įsivaizduojate kaip savo pasakojimą. Taigi, iš tikrųjų tai ne piešimo sesija, o istorijos kūrimo sesija, todėl visada, visada skatinu dalyvius smagiai praleisti laiką ir tiesiog piešti.

4 kalbėtojas

Manau, kad įrašinėjant labai svarbu, kad prieš pradėdami įrašinėti mokiniai garsiai perskaitytų savo scenarijus, kad jaustųsi kuo patogiau, ir kad erdvė, kurioje jie įrašinėja, būtų kuo tylesnė, kad montuojant nereikėtų iškirpti daugybės foninio triukšmo. Kalbant apie redagavimo procesą, visada raginčiau dalyvius eksportuoti savo galutinį pasakojimą ir jį peržiūrėti prieš pereinant į dalijimosi etapą, nes dažnai tokie dalykai, kaip garsumas, kurio klausėtės, gali šiek tiek skirtis jį eksportavus. Taip pat visada skatinčiau dalyvius labai gerai apgalvoti, kokias nuotraukas ir filmuotą medžiagą jie gali įdėti, kad jie papildytų savo žodžius.

1 kalbėtojas

Ir galiausiai, dalijimosi etapas, manau, kad svarbu gerbti visus ir užtikrinti, kad ši erdvė būtų pagarbi erdvė dalytis savo istorijomis, bet taip pat nepamiršti, kad tai yra kūrybinio proceso,

kurį išgyvenome, šventė. Jie gali pamatyti, ką visi sukūrė, ir dalytis tuo kartu, o tai yra labai, labai svarbu.

Ką jums reiškia skaitmeninis istorijų pasakojimas- transkripcija

1 kalbėtojas

Ką man reiškia skaitmeninis pasakojimas? Mano manymu, tai - šiuolaikiniame amžiuje, kai tikrai neturi daug galimybių tiesiog, žinote, neturi laiko papasakoti savo asmeninių istorijų, nes žmonės nekreipia dėmesio dėl, žinote, visko daug, viskas užimta, viskas pribloškia.

Skaitmeninis pasakojimas - tai trumpa ir labai asmeniška platforma, suteikianti galimybę papasakoti ką nors iš labai asmenišką perspektyvos ir sujungti bent keletą žmonių su savimi, o skaitmeninis pasakojimas man reiškia ryšį. Pasaulyje, kuris jaučiasi labai atsiskyres, sakyčiau, emociškai.

2 kalbėtojas

Na, manau, kad skaitmeninis pasakojimas yra labiausiai dalijimasis, nes, žinote, kiekvienas žmogus yra unikalus ir tūkstantis žmonių turi tūkstantį kaimelių, todėl kiekvienas turi savo išraiškos būdą ir nori išreikšti savo gyvenimą, savo nuomonę ar savo dalykus. Taigi dauguma jų išreiškia mums tą emociją ar įkvėpimą, ir tai sukelia rezonansą kitiems. Todėl manau, kad pasakojimas suartina daugumą žmonių, ir tai yra jo vertybė.

3 kalbėtojas

Iš pradžių maniau, kad tai tik įprastas mano studijų planas, tačiau po dviejų savaitių studijų manau, kad skaitmeninis pasakojimas yra labai svarbus mano tyrimams. Žinai, mano nuomone, jei žmonės neturi tos pačios patirties, galbūt jie negali visiškai suprasti vienas kito, bet skaitmeninis pasakojimas yra metodas, padedantis žmonėms sukaupti skirtingus jausmus.

Galbūt žmonės galėtų pasinaudoti šiuo būdu, kad iš dalies suprastų kitus žmones. Manau, kad UX dizaineriui tai labai svarbu, nes kartais mums reikia galvoti apie kitų žmonių jausmus ir, taip, be to, mums taip pat reikia išreikšti savo jausmus ir idėjas kitiems. Todėl manau, kad tai padės mums geriau iširti, kaip bendrauti vieniems su kitais.

Kaip skaitmeninis pasakojimas padeda ugdyti kūrybiškumą- transkripcija

1 kalbėtojas

Ar galite man paaiškinti, kaip, jūsų manymu, skaitmeninio pasakojimo procesas padeda kūrybiškumui?

2 kalbėtojas

Žinoma, manau, kad kai galvoju apie skaitmeninį istorijų pasakojimą, pačioje pradžioje, mano atveju, buvau šiek tiek abejojanti, kaip tai gali padaryti jus kūrybingesnius. Tiesą sakant, buvau gana skeptiškai nusiteikęs. O paskui norėčiau pasakyti, kad tai iš tikrųjų veikia. Manau, kad man tai pasiteisino tada, kai sukote istorijos ratą ir pamatėte tikrąsias žmonių emocijas, susijusias su tam tikra istorija.

2 kalbėtojas

Nežinau, kas tai yra, bet kažkas tavo smegenyse tarsi užsidega. Ir tada pradedi visai kitaip mąstyti apie įvairius dalykus. Manau, kad būtent tada prasideda kūrybiškumas.

1 kalbėtojas

Taigi bendravimas su kitais ir pasakojimo ratas padeda jūsų kūrybiškumui: kitų žmonių nuomonės ir istorijos padeda jūsų asmeniniam kūrybiškumui?

2 kalbėtojas

Taip, manau, kad iš savo asmeninės patirties ir net akademiniam pasaulyje daugybę kartų teko susidurti su tuo, kad, jei jums reikia atlikti užduotį, kuri yra labai struktūrizuota, todėl žinote, kad turite padaryti tai ir tai, o kai einate rašyti esė, jie visada moko jus struktūros.

Kai klausaisi, kaip žmonės pasakoja istorijas, nes visi yra tokie skirtingi, kažkaip atsiveria naujas būdas mąstyti apie dalykus.

Taigi, kai reikia sukurti vaizdo įrašą ar bet kokį kitą dalyką - esė - jūs negalvojate apie tai kaip apie struktūrą, o kaip apie tai, kokį poveikį man tai padarė? Ir tada viskas vyksta toliau. Taigi, manau, kad tai daug ką atveria. Kai kūriau vaizdo įrašą, negalvojau, kad turiu turėti įžangą, pagrindą ir išvadas.

Galvojau, kad man reikia to, nes turiu perteikti šį įvaizdį, ir kaip tai padaryti? Tada atsiranda begalė galimybių, kaip tai padaryti. Taigi manau, kad tai yra mano mintis.

3 kalbėtojas

Manau, kad turėdami bendrą tikslą, kurio norite siekti, ir žinodami, kad galite jį pasiekti įvairiais būdais, mes turėjome scenarijų ir žinojome, kad visa mūsų istorija sukasi aplink tam tikrą tašką. Tyrinėjome įvairius būdus, kaip efektyviausiai jį pasiekti. Taigi kiekvieno iš mūsų vaizdo įrašas pasirodė tikrai skirtingas. Idėja buvo skirtinga, o jai įgyvendinti reikėjo skirtingų dalykų.

1 kalbėtojas

Taigi pradedate nuo to paties taško, nuo to paties taško, o visi kiti vis tiek sugebėjo pasiekti skirtingus galutinius taškus dėl proceso, kurį patyrėte.

3 kalbėtojas

Taip, taip. Na, kai norite perduoti žinutę, turite naudoti skirtingas priemones, kad tai padarytumėte. Turite naudoti skirtingas idėjas, ir taip, visi tai darė.

2 kalbėtojas

Be to, kai galvoju apie kūrybiškumą, manau, kad yra daug vietos abejonėms, nes galiu būti kūrybingas, galiu padaryti tai ir tai, bet tam tikru momentu iš tikrųjų reikia kažką padaryti, kad ir kas tai būtų, meno kūrinį, skulptūrą ar vaizdo įrašą, iš tikrųjų reikia padaryti vaizdo įrašą. Negalite nuolat galvoti apie tai ir tai.

Kai kūrėme siužetinius planus, prisimenu, kad tavo, George'ai, buvo toks beprotiškas piešinys ir visa kita, o vaizdo įrašė viskas atrodė kiek kitaip, bet galiausiai tu sukūrei labai glaustą vaizdo įrašą šia konkrečia tema.

3 kalbėtojas

Manau, kad taip viskas ir vyksta. Taip. Pavyzdžiui, jūs kuriate siužetinę lentą ir turite naudoti tik tam tikras jos dalis, bet jūs ją kuriate, į ją įeina jūsų kūrybinis procesas, ir iš jos gali kilti įvairūs rezultatai, ir ji gali būti nukreipta bet kuria kryptimi. Jei nebūtumėte sukūrę siužetinės lentos, nežinotumėte, kur, į kurią pusę pasukti.

Nuo siužetinės lentos pereinama prie scenarijaus, o mano scenarijus buvo kitoks, nes siužetinė lenta buvo kitokia, o tada scenarijus yra tam tikras, ir tada jis gali nukrypti įvairiomis kryptimis. Ir tada, taigi, visų šių skirtingų procesų metu, jūs esate tarsi medis, aš manau. Pradedi nuo kamieno, jis leidžiasi į priekį ir gali atsidurti bet kuriame taške. Taip.

2 kalbėtojas

Taip. Ir net, pavyzdžiui, per vieną iš procesų, prisimenu, tu man sakei, kad reikia patikrinti šį dalyką, kur iš tikrųjų įdedi raginimą ir sakai, įsivaizduok medį arba tai, kas paimta bla, bla, bla. Ir tada tu turi dirbtinį intelektą, kuris sukuria tą vaizdą, ir mes peržiūrėjome tiek daug vaizdų. Į vaizdo įrašą neįtraukiau nė vieno, bet tai, žinote, yra medis, tiesa?

Tarsi mes taip plačiai pasirinkome. Taip, tai tikrai įdomu.