

## Digitální vyprávění příběhů

Autorky: Danijela Birt, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Digitální vyprávění příběhů je myšlenka kombinace umění vyprávět příběhy s různými digitálními multimédii, jako jsou obrázky, zvuk a video. Digitální příběhy spojují směs digitální grafiky, textu, nahraného zvukového vyprávění, videa a hudby, aby prezentovaly informace o určitém tématu. Stejně jako v případě tradičního vyprávění se i digitální příběhy točí kolem zvoleného tématu a často obsahují určitý úhel pohledu (Robin, 2011). Aline Gubrium definuje digitální vyprávění příběhů jako inovativní metodu participativního výzkumu v komunitě, která umožňuje členům komunity aktivněji se zapojit do studií souvisejících s místními problémy (Gubrium, 2009, 5). Jedná se o přístup zdola nahoru, díky němuž mají v procesu tvorby politiky ti, kteří jsou součástí komunity, možnost konstruovat a reprezentovat své vlastní zkušenosti (Gubrium, 2009, 8).

Joe Lambert, spoluzakladatel Centra pro digitální vyprávění příběhů (CDS), neziskové, komunitní umělecké organizace v kalifornském Berkeley, poskytuje na svých školeních pomoc zájemcům o vytváření a sdílení osobních příběhů.

CDS je také známá tím, že vyvinula a rozšířila Sedm prvků digitálního vyprávění: (1) Úhel pohledu - jaká je perspektiva autora?, (2) Dramatická otázka - otázka, která bude zodpovězena na konci příběhu, (3) Emocionální obsah - závažná témata, která k nám promlouvají osobním a silným způsobem, (4) Dar vlastního hlasu - způsob, jak příběh personalizovat, aby publikum pochopilo souvislosti, (5) Síla zvukové stopy - hudba nebo jiné zvuky, které podporují děj, (6) Úspornost - použití právě takového obsahu, který vypráví příběh, aniž by diváka zatěžoval přílišným množstvím informací, (7) Tempo - souvisí s úsporností, zabývá se tím, jak pomalu nebo rychle příběh postupuje (Robin, 2011, 2).

ve svém referátu nazvaném "Vzdělávací využití digitálních příběhů" Robin uvádí kategorizaci digitálních příběhů a podle toho je třídí do tří hlavních skupin: (1) osobní vyprávění, která zahrnují příběhy obsahující popis významných událostí v životě člověka, (2) historické dokumenty, které zahrnují příběhy zkoumající dramatické události, jež nám pomáhají porozumět minulosti, a (3) příběhy určené k informování nebo poučení diváka o určitém konceptu nebo postupu (Robin, 2011, 2).

Digitální vyprávění příběhů lze využít nejen ve vzdělávání k usnadnění diskuse o obtížných, ale aktuálních tématech, jako je "rasa", multikulturalismus, pandemie a globalizace. Jedním z příkladů, na který doporučujeme podívat se, než začnete vytvářet příběh, je digitální příběh s názvem „Téměř ráj“.

Podle Robina umožňují příběhy, které vznikají v digitálním světě prostřednictvím digitálního vyprávění, uživatelům sdílet svou práci a komunikovat o ní s dalšími zainteresovanými stranami úzce spojenými s daným projektem a s dalšími zájemci o dané téma. Samotný způsob vytváření příběhu prostřednictvím digitálního vyprávění umožňuje zapojení studentů s různými učebními styly, a jelikož je kladen důraz na skupinovou práci, je to příležitost k posílení a rozvoji několika typů gramotnosti: digitální gramotnosti, vizuální gramotnosti, informační gramotnosti atd. (Robin, 2011).

## **Literatura**

Gubrium, A. (2009). Digital Storytelling as Method for Engaged Scholarship in Anthropology.” *Practicing Anthropology*. 31(4), S. 5-9.

Robin, B. (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. S. 1-8.