

VIA-DIA STORIES

Aan de slag met
Digitale Verhalen



VIA-DIA STORIES

Aan de slag met
Digitale Verhalen

COLOFON

Een publicatie van Vormingplus, regio Antwerpen vzw, 2600 Berchem,
februari 2013

Lay-out en illustraties Clinton Stringer

Dankwoord Dit werkboek is tot stand gekomen dankzij de fijne samenwerking met Opsinjoren; OCMW Antwerpen, Dienst Vrije Tijd; Gevangenis Antwerpen; Protestants Sociaal Centrum Open Huis e.a. In het bijzonder danken we de deelnemers van de projecten 'Beste Buur, Beste Burgemeester' en 'Digitale Dialoogverhalen' voor hun bijdragen.

Met steun van Provincie Antwerpen

Verantwoordelijke uitgever Paul Van Mechelen, Churchillaan 252,
2900 Schoten

Dit werk is gelicenseerd onder Creative Commons

Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 2.0 België licentie



INHOUD

Woord vooraf.....	4
-------------------	---

DIGITALE VERHALEN..... 6

1. Wat is een Digitaal Verhaal	8
2. De kracht van Digitale Verhalen	10

AAN DE SLAG..... 12

Stap 1: Voorbereiding	14
Stap 2: Van brainstorm naar verhaal.....	20
Stap 3: Van verhaal naar beeld.....	36
Stap 4: Maak het verhaal digitaal.....	46
Stap 5: Verspreid het verhaal.....	56

Meer weten?	62
Vormingplus regio Antwerpen	63
Contacteer ons	63

WOORD VOORAF

De basis voor dit werkboek is het project 'Via-stories/Dia-stories' van Vormingplus regio Antwerpen. Vanuit twee invalshoeken, burgerparticipatie en cultuur, experimenteerden we met de participatieve mogelijkheden van Digitale Verhalen.

In het project 'Beste Buur, Beste Burgemeester' maakten buurtbewoners een Digitaal Verhaal over hun wijk, buurt en stad. Ze vertelden over de plus- en minpunten van hun buurt, over hun wensen, idealen en punten van kritiek. De verhalen werden verspreid op www.inAbuurt.be waarop zowel de burens als de burgemeester reageerden.

In de Antwerpse gevangenis gingen we aan de slag met het project 'Digitale Dialoogverhalen'. Door de muren heen werkte een groep gedetineerde vrouwen samen met een groep buurtbewoners uit Berchem en Antwerpen-Noord. Ze werkten via een doorschuifstelsel aan elkaars verhalen. De buurtbewoners fotografeerden de beelden voor de verhalen van de gedetineerde vrouwen. Ook deze Digitale Verhalen werden vertoond op het internet.

Met dit werkboek willen we onze werkwijze meegeven aan groepen, verenigingen en organisaties die aan de slag willen gaan met Digitale Verhalen.

HOE DIT WERKBOEK GEBRUIKEN?

Dit werkboek beschrijft in grote lijnen een mogelijke aanpak en is dus geen afgewerkt product. De bedoeling is dat het aangroeit met nieuwe praktijkervaringen. We nodigen je dan ook uit om dit boek te lezen en te gebruiken, maar ook om **aan te vullen met jouw ervaringen en ideeën**.



Bij dit werkboek hoort de website www.via-dia.be. Hier vind je naast concrete praktijkvoorbeelden ook achtergrondinformatie over het werken met Digitale Verhalen.

LEESWIJZER



De lampjes zetten tips in de kijker.



Per stap kan je aanvinken wat er reeds gedaan is.

.... of kan je iets aanvullen op de stippenlijn.



De handjes verwijzen naar praktijkvoorbeelden



"DORP IN DE STAD"



een woord,
en
een woord

EEN HARIJE
VAN
GOUD

IEDER MET Z'N
TALENTEN...

Mijn verhaal op
den televisies!
;-)



DIGITALE VERHALEN



1. WAT IS EEN DIGITAAL VERHAAL?

Een Digitaal Verhaal is een korte multimedia-montage waarbij beeld, geluid en gesproken tekst worden gebruikt om een boodschap over te brengen. Een Digitaal Verhaal kan allerlei vormen aannemen, maar vertrekt altijd vanuit het standpunt van de verteller(s). Een Digitaal Verhaal duurt twee à vier minuten.

Een Digitaal Verhaal bevat doorgaans **zeven elementen**¹ :

①

Centrale boodschap

Wat is de reden om een verhaal te vertellen?

Wie een verhaal vertelt, doet dat om een bepaalde reden.

Om een standpunt duidelijk te maken. Om ervaringen te delen.

Om uitdrukking te geven aan iets en om te beroeren.

②

Spannende opbouw

Wie wil wat, waar, wanneer en hoe?

Een verhaal roept in het begin een zekere spanning op die pas op het einde wordt ingelost.

③

Muziek

De kracht van de soundtrack

Muziek en/of geluiden ondersteunen en versterken het verhaal.

1. Lambert, J. (2010). Digital Storytelling Cookbook. Berkeley: Digital Diner Press

④

Emoties

Ontroering, herkenning, verbazing,...

Een Digitaal Verhaal bevat een gevoel of maakt een emotie los bij de kijker. Zo wordt de kijker betrokken bij het verhaal.

⑤

Zuinig en efficiënt

Keep it short and simple!

De kracht van een Digitaal Verhaal zit in de eenvoud. Beeld, effect, muziek en gesproken tekst worden enkel gebruikt in functie van de centrale boodschap.

⑥

Stem

Gebruik van de eigen stem

Het gebruik van de eigen stem maakt het verhaal persoonlijker en helpt de kijker bij het begrijpen van de context. Het verkleint ook de afstand tussen de kijker en de maker.

⑦

Ritme

Sneller, trager ...

Het ritme zorgt dat het verhaal tot leven komt. Lange beelden geven rust. Beelden die kort op elkaar volgen zorgen voor dynamiek.

2. DE KRACHT VAN EEN DIGITAAL VERHAAL

Verbinden

Het vertellen en delen van verhalen verbindt mensen met elkaar, met hun erfgoed, met hun wijk, met hun verleden en hun toekomst. Het kan ook gesprekken op gang brengen tussen buurtbewoners en de overheid, jong en oud, Belgen en nieuwe Belgen, enzovoort.



De bewonersgroep Tuinwijk Deurne-Zuid werkte samen met de mensen van de moskee aan een Digitaal Verhaal. Het filmpje werd vertoond op het wijkfeest en bracht gesprekken op gang tussen buurtbewoners die elkaar voordien nog nooit gesproken hadden.

Vernieuwen

Het maken van een Digitaal Verhaal is een speelse en praktische manier om vertrouwd te geraken met nieuwe mediatechnologieën. Door het gebruik van een eenvoudig softwarepakket heeft men enkel basiscomputervaardigheden nodig om toch een bijzonder en krachtig resultaat te behalen.



In het project 'Digitale Dialoogverhalen' overwonnen mensen hun computervrees en maakten ze samen met mensen die ze voordien niet kende iets waar ze trots op zijn.

Versterken

Digitale Verhalen zijn een prachtig hulpmiddel om mensen in beweging te brengen, om de krachten in een buurt of wijk te mobiliseren en zo bepaalde thema's aan te kaarten.



De bewonersgroep HELO kaartte met een Digitaal Verhaal het sluikstortprobleem in hun buurt aan. Doordat het filmpje de regionale pers haalde, werd het stadsbestuur onder druk gezet. De burgemeester besprak met de bewonersgroep het probleem.

Verbeelden

Het creatieve proces is misschien wel de grootste motivatie om aan de slag te gaan met Digitale Verhalen. Het is een uitdaging om op zoek te gaan naar krachtige beelden, de juiste woorden, naar hoe vorm en inhoud elkaar kunnen versterken.



In Antwerpen Noord merkten buurtbewoners op dat je door te fotograferen echt anders ging kijken naar je eigen wijk en dat het wonderlijk was om je foto's dan te zien terugkeren in een Digitaal Verhaal alsof de beelden daardoor een andere, diepere betekenis kregen.

Je kan de Digitale Verhalen van deze projecten bekijken op www.via-dia.be

Goh! Wij hebben
zo veel te vertellen!



AAN DE SLAG

STAP

1



VOORBEREIDING

1. VORM DE GROEP
2. MAAK EEN PLANNING
3. STEL EEN AANTAL REGELS OP
4. VERDEEL DE TAKEN
5. WAT HEB JE ALLEMAAL NODIG?

1. VORM DE GROEP

Een groep van acht à tien personen is ideaal om een Digitaal Verhaal te maken. Het is belangrijk dat alle groepsleden zich veilig voelen. Als de leden in de groep elkaar nog niet zo goed kennen, kan je beginnen met een kennismakingsspel.

TIPS + TRICKS



Omdat je samen een proces doorloopt, is het handig om een begeleider aan te duiden. Dit is bij voorkeur iemand van buiten de groep, omdat die zich onafhankelijk kan opstellen.

2. MAAK EEN PLANNING

Maak een planning en leg de bijeenkomsten vast. Zo weet iedereen duidelijk waarvoor hij/zij zich engageert. Een Digitaal Verhaal maak je in minstens zes bijeenkomsten van twee uren.

- Bijeenkomst 1 en 2: van brainstorm naar verhaal (stap 2)
- Bijeenkomst 3: van verhaal naar beeld (stap 3)
- Bijeenkomst 4 en 5: maak je verhaal digitaal (stap 4)
- Bijeenkomst 6: verspreid je verhaal (stap 5)

TIPS + TRICKS



De eerste twee bijeenkomsten volgen elkaar wekelijks op. Daarna kan er een week ingelast worden om bijvoorbeeld het nodige fotomateriaal te verzamelen, de tekst uit te schrijven, enzovoort.

3. STEL EEN AANTAL REGELS OP

Om goed te kunnen samenwerken moeten er duidelijke afspraken gemaakt worden. Elke deelnemer vertelt wat hij/ zij belangrijk vindt en wat er nodig is voor een engagement. De groep stelt op basis hiervan maximum tien spelregels op.

SPELREGELS

- ① Iedereen komt op tijd naar de bijeenkomsten.
- ② Niet door elkaar heen praten, luisteren naar elkaar,...
- ③ Iedereen werkt actief mee, al kan dit verschillen in omvang.
- ④
- ⑤
- ⑥
- ⑦
- ⑧
- ⑨
- ⑩

4. VERDEEL DE TAKEN

Elke deelnemer engageert zich tot het uitvoeren van een bepaalde taak. Deze worden bij voorkeur verdeeld op basis van de persoonlijke talenten.

TAKENLIJST

- Tekst uitschrijven:
- Beelden zoeken en/of fotograferen:
- Muziek en/of geluiden zoeken:
- Tekst inspreken:
- Foto's uitprinten:
- Monteren:
-
-
-
-
-

5. WAT HEB JE ALLEMAAL NODIG?

BENODIGDHEDEN

- ☐ Post-its, pen en papier
- ☐ Foto's en/of afbeeldingen
- ☐ Een computer
- ☐ Eventueel een printer en een scanner
- ☐ Een montageprogramma
- ☐ Een microfoon of headset
- ☐ Een internetverbinding
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

NOTITIES



VAN BRAINSTORM NAAR VERHAAL

1. BRAINSTORM

Wat wil je vertellen en waarom?

2. KERNZIN

Vat in één zin samen wat je precies wilt vertellen.

3. OPBOUW

Bouw je verhaal logisch op: begin-midden-einde.

4. SCHRIJF HET VERHAAL UIT

1. BRAINSTORM

Het uitgangspunt van een brainstorm is openstaan voor onlogische gedachtesprongen en voor ideeën die spontaan in je opkomen.

De **brainstormbegeleider** is de neutrale partij die de deelnemers stimuleert om zoveel mogelijk ideeën te verzamelen. Een brainstorm verloopt vaak chaotisch en ongestructureerd. Het is de taak van de begeleider om het overzicht te bewaren.

SPELREGELS

- ① Vertrek vanuit een concreet thema of onderwerp.
- ② Elke deelnemer en elke opmerking heeft evenveel waarde.
- ③ Alle opmerkingen zijn goed.
- ④ De hoeveelheid telt, niet de kwaliteit.
- ⑤ Associeer door voort te bouwen op de inbreng van iemand anders.
- ⑥ Schrijf enkel de essentie op.

Brainstormen kan zowel individueel of in een groep van twee tot vijftien personen.

BRAINSTORMTECHNIKEN

Brainwriting

Brainwriting is een creatieve methode **om bedenkingen en gedachten te verzamelen door ze op te schrijven**. Het voordeel hiervan is dat de deelnemers elkaar niet kunnen beïnvloeden.

TO DO:

- ☐ De brainstormbegeleider licht het doel van de brainstorm-sessie toe.
- ☐ De begeleider stelt de groep een **concrete vraag**.
Bijvoorbeeld: wat zijn de plus- en minpunten van de wijk?
- ☐ In vijf minuten tijd schrijven de deelnemers individueel **zoveel mogelijk bedenkingen en gedachten op**.
- ☐ Elke deelnemer vertelt om de beurt wat hij heeft opgeschreven.
- ☐ De begeleider schrijft de essentie op een flap en vraagt of iemand iets heeft wat hierbij aansluit.
- ☐ De begeleider overloopt alle bijdragen.
- ☐ Aan de hand van een groepsgesprek kunnen bepaalde elementen nog verder uitgediept of aangevuld worden.
- ☐ Welke thema's komen naar boven? En wat heeft voor de groep prioriteit om verder uit te werken?

WAAROM HIER KOMEN WONEN?

- * GROOT DORP ↗ Alles dichtbij open & gezellig
 - ↳ iedereen kent elkaar
 - ↳ informele burenhulp (SoeΔ)
 - ↳ ≠ Talenten
- * DIVERSITEIT
 - ↳ Ouderen - jonge gezinnen
 - ↳ ≠ Nationaliteiten & wisselwerking
- * GOED CONTACT MET WOONHAVEN
 - ↳ Veel vrijheid om dingen te organiseren.
- * PARTNERS - NETWERK
 - ↳ opsinjoren-districts-pleinontwik-
Moskee-zorgkas-schepen-politie...
- * KORTE ENGAGEMENTEN VAN DE BUURTBEWONERS
- * VEEL GROEN + RUSTIG!

WAAROM HIER TERUG VERHUIZEN?

- * TEGENWERKING VAN SOMMIGE BUURTBEWONERS
 - * SLUIKSTORT + ZWERFVUIL
 - Vuil in kelders ! te weinig vuilnis-
bakken op straat
 - * HONDENPOEP!
 - * ACTIVITEITEN VD MOSKEE BETER KENBAAR MAKEN IN DE BUURT
 - * HANGJONGEREN VAN BUITEN DE WIJK
 - * LEGE GEBOUWEN → renovatie dat
zich al 10 jaar op zich laat wachten
 - * MEER SPEEL RUIMTE VD KIDS NODIG
- MEER SAMENWERKING IVM MASTERPLAN

Beste Buur, Beste Burgemeester

TIPS + TRICKS



Hoe concreter de vraag, hoe doeltreffender de brainstorm zal zijn. Is de situatie hiervoor te complex, stel dan verschillende concrete vragen.



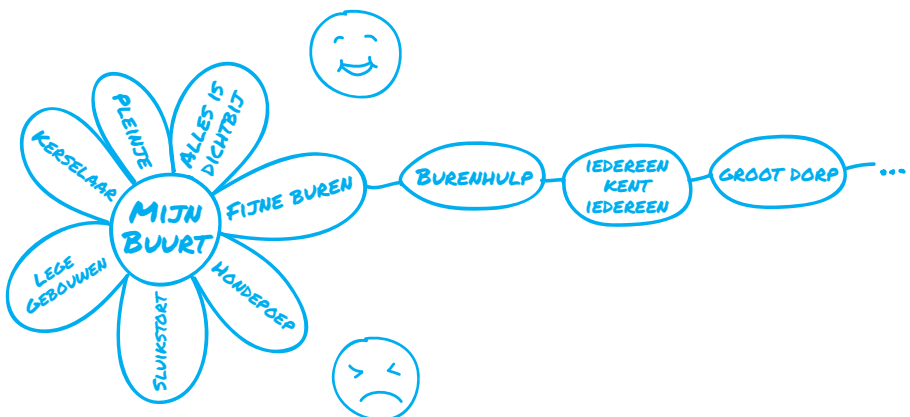
Je kan ook **post-its** gebruiken. Dan kunnen de deelnemers deze zelf op een wand plakken en nadien per thema schikken.

Associëren

Een andere methode om zoveel mogelijk gedachten te verzamelen is associatie. Bij associëren laat je jezelf meevoeren met je gedachtestroom: **iets doet je denken aan iets anders**. Hierdoor krijg je vaak verrassende inzichten. Deze methode kan je ook toepassen om gedachten uit een brainwritingsessie verder uit te diepen.

- Bij een bloemassociatie vertrek je vanuit één woord. Dit woord vormt het hart van de bloem. In de bloemblaadjes noteer je waaraan dit woord je doet denken.
- Bij een lijnassociatie lopen je gedachten mee met de associaties. Je associeert op het eerste woord, vervolgens op die associatie en daarna weer op dat woord. Zo werk je één gedachte uit.

Als je in groep associeert is het belangrijk dat de groepsleden **onbevooroordeeld** elkaars associaties aanvullen en niet enkel hun eigen spoor uitwerken. Door het tempo op te voeren en telkens het eerste woord te zeggen dat in je opkomt, krijgen de deelnemers geen **tijd om na te denken**. Want hoe meer je bewust gaat nadenken, hoe minder er komt.



TO DO:

- ☐ De brainstormbegeleider licht het doel van de brainstorm-sessie toe
- ☐ De begeleider vat het hoofdthema samen in één woord en stelt een korte vraag: *waar denk je aan bij ...?*
- ☐ De begeleider schrijft alle invallen op een flap in de vorm van een lijn of bloemblad. Als het om een individuele brainstorm gaat, tekent elke deelnemer zijn eigen gedachten uit.
- ☐ De begeleider overloopt wat er genoteerd werd. Welke extra thema's of beelden komen naar boven?

TIPS + TRICKS



Hoe abstracter en korter het begrip, hoe veelzijdiger de brainstorm zal zijn. 'Energiebesparing' roept minder ideeën op dan 'warmte' of 'energie'.



Daag de deelnemers ook uit om **zintuiglijke associaties** te spuien: wat zie je, hoor je, ruik je, proef je, voel je?



Je kan je associatie ook uitwerken met de **computer**, bijvoorbeeld met het gratis programma E-MindMaps.

2. KERNZIN

Tijdens het brainstormen kwamen er een heleboel ideeën naar boven. Nu is het tijd om deze ideeën te ordenen en er een kern in te ontdekken. **Een kernzin vat in één zin samen waar het verhaal over zal gaan.**

TO DO:

- ☐ Schrijf de ideeën uit de brainstormsessie op kaartjes.
- ☐ Leg de kaartjes naast elkaar.
- ☐ Of boven elkaar wanneer de ideeën in hetzelfde thema passen.
- ☐ Welke kernzinnen of statements zie je? Vat deze samen in één zin.
- ☐ Verander de kaartjes eens van volgorde. Misschien zie je een andere kerngedachte.
- ☐ Ga zo verder tot je geen kernzinnen meer kan ontdekken.
- ☐ Kies één kernzin.

TIPS + TRICKS



Vind je het moeilijk om richtingen te vinden? Ga dan op zoek naar een **spreekwoord of gezegde**.

IEDEREEN
KENT
IEDEREEN

VEEL GROEN
+
RUSTIG

DIVERSITEIT
nationaliteiten
wisselwerkingen

GROOT DORP
open + gezellig

GOED CONTACT
STADSDIENSTEN

SLUIKSTORT
+
ZWERFVUIL

ACTIVITEITEN
MOSKEE
meer samenwerking!

BURENHULP
SOC Δ

GOED CONTACT
MET
WOONHAVEN
VRIJHEID.

HANDENPOEP

HANGJONGEREN
BUITEN WIJK

ALLES
DICHTBIJ

SAMENWERKEN
MET ANDERE
CULTUREN IS
VERRIJKEND



WIJ ZIJN FIER
OM HIER
TE WONEN!



SAMENLEVEN
IS EEN
WERKWOORD



ALWAYS
LOOK ON THE
BRIGHT SIDE



ELK NADEEL
HEEFT EEN
VOORDEEL



SAMENLEVEN
IS EEN
WERKWOORD

Beste Buur, Beste Burgemeester

Soms zijn ideeën uit een brainstorm nog niet rijp genoeg om er een kern in te ontdekken. Door ze via associatie uit te diepen ontstaan er nieuwe invalshoeken en denksporen. Deze kunnen dan tot nieuwe vragen leiden. Het antwoord daarop kan het verhaal zijn.

To do:

- ☐ Inventariseer en groepeer de ideeën uit de brainstorm.
- ☐ De deelnemers kiezen individueel of per twee een idee dat ze willen illustreren met een verhaal.
- ☐ De deelnemers vertellen elkaar hun verhaal en stellen extra vragen (details, zintuiglijke indrukken, oorzaak-gevolg, wie-wat-wanneer-waar, emoties...).
- ☐ De verhalen worden met de groep gedeeld waarbij **de deelnemers elkaars klankbord zijn**.
- ☐ De groepsleden distilleren kernzinnen uit elkaars verhalen.
- ☐ Als de kernzin van het verhaal helder is, kan je wat overbodig is uit het verhaal schrappen.

3. OPBOUW

Een verhaal heeft een **logische opbouw**. Zorg dat in het begin duidelijk wordt waar het verhaal over gaat. Hou de inleiding kort. Belangrijk is dat je je kijkers vanaf het begin voor je wint. Anders raken ze hun interesse kwijt. **Probeer aan het einde van je verhaal te verwijzen naar de beginsituatie**. Zo is je verhaal mooi afgerond.

Begin

- Waar en wanneer speelt het verhaal zich af?

Midden

- Er gebeurt iets! (frustratie, obstakels, misverstand, ...)

Einde

- Wat is de conclusie of boodschap?

Een verhaal kan ook opgebouwd zijn rond een **probleem/verlangen** dat door een bepaalde actie wordt opgelost/ingelost. Hindernissen en een verworven inzicht kunnen het verhaal extra interessant maken.

TIPS + TRICKS



Kies voor een **bestaande structuur** om je verhaal aan op te hangen: een liedje, sprookje, wandeling, recept, ochtend-middag-avond,...



Je kan deze structuur extra in de verf zetten door ze als **rode draad** doorheen je verhaal te laten lopen.

opbouw: ochtend - middag - avond

BEGIN

Een dag in
onze wijk...

MIDDEN

Samenleving
is een
werkwoord

EINDE

Wij zijn fier
om hier
te wonen!

Beste Buur, Beste Burgemeester

4. SCHRIJVEN MAAR!

Bij een digitaal verhaal is het gebruikelijk dat de tekst wordt ingesproken. Bij het uitschrijven van het verhaal hou je hier best rekening mee. **Spreektaal klinkt anders dan schrijftaal.**

- Gebruik korte zinnen
- Vermijd tussenzinnen
- Gebruik zoveel mogelijk werkwoorden
- Vermijd vreemde woorden.

Een digitaal verhaal duurt gemiddeld twee à vier minuten, wat overeenkomt met **een half A4-blad**.

TIPS + TRICKS



Schrijf eerst een ruwe versie en schrap de delen die je ook met beelden kan vertellen. **Een beeld vertelt immers meer dan duizend woorden.**



Duid **pauzes** aan in de tekst. Dat maakt het inlezen makkelijker.



Lees het verhaal een keer hardop met een **stopwatch** en zorg dat het niet langer duurt dan twee minuten.

Mensen terug samenbrengen, samen praten, denken, overleggen, een halt toeroepen aan de bestaande verzuring door allen samen te willen werken aan onze samenleving en diversiteit...

Ook onze bewoners van vreemde herkomst, met andere culturen, nauwer laten kennismaken met hun woonbuurt en buren, ~~doen toelichten hen mede te betrekken~~ samen activiteiten te organiseren. Want als je mekaar leert kennen, ga je meer van elkaar iets bieden. Het biedt een open visie voor iedereen, op de tot heden onbekende mogelijkheden, verborgen talenten en capaciteiten.

(We willen dan ook bij deze iedereen uitnodigen, doe eens moeite, kom eens kijken, praat eens met elkaar, het kan heel verhelderen en leerzaam zijn.)

Vindt U ook niet dat we aardiger voor elkaar zouden moeten zijn? Laten we elkaar helpen het als we mensen aanmoedigen in plaats van te ontmoedigen. Maar dat lijken we soms wel eens verleerd te zijn. Wanneer een nog onbekende buur vriendelijk doet, weten we er niet goed raad mee. We reageren in te vele gevallen achterdochtig en, dit is dan weer niet echt aardig.

Spreek de mensen op straat of gelijk waar op een vriendelijke wijze aan. Begroeters hebben doorgaans geen kwade bedoelingen. Geef de aangesprokene dan ook de kans om terug te groeten.

(Een vriendelijke groet, complimentje of glimlach kost geen moeite. Iedereen wordt toch graag gewaardeerd zeker?) Het is niet voor iedereen even gemakkelijk om hiermee te leren omgaan. In vele gevallen dienen we onze denk- en handelswijze bij te schaven. Er worden nog te veel goed gemeende complimenten geheel ten onrechte weggewuifd. Een welgemeend complimentje, je kunt er zo van genieten en, dit geldt zowel voor jezelf als voor diegene die jou een compliment maakt.



Mensen samenbrengen, samen praten, denken, overleggen
een halt toeroepen aan de bestaande verzuring

— (Pauze)

Samenleven is een werkwoord. Laten we de mensen
aanmoedigen in plaats van te ontmoedigen

— (Pauze)

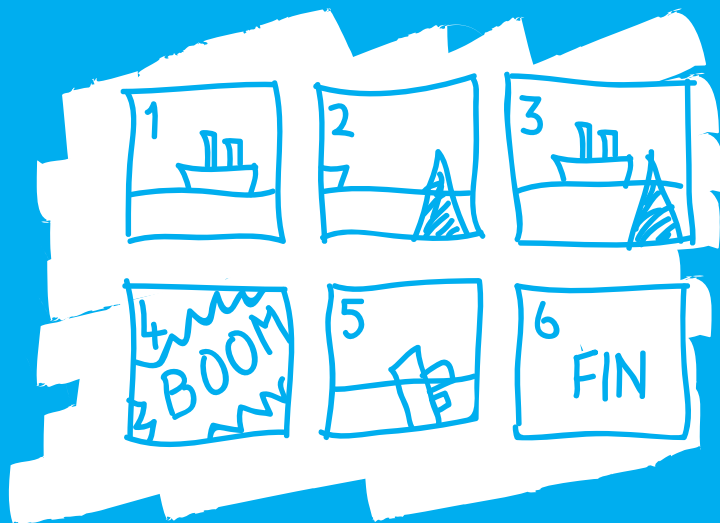
Een vriendelijke groet, complimentje kost geen moeite.
Vindt u ook niet dat we aardiger voor elkaar zouden
moeten zijn?

— (Pauze)

elkaar kunnen verdragen.

Beste Buur, Beste Burgemeester

NOTITIES



VAN VERHAAL NAAR BEELD

Breng je verhaal tot leven!

1. STORYBOARD

- Wat toon je eerst, wat erna en wat als laatst?
- Hoe verhoudt de gesproken tekst zich tot de beelden?
- Waar zet je muziek, geluiden, effecten en overgangen?

2. OP ZOEK NAAR DE JUISTE BEELDEN

- Beelden van het internet, uit eigen archief of inscannen?
- Let op de beeldkwaliteit en respecteer de auteursrechten.
- Print de foto's uit en leg ze op het storyboard.

1. STORYBOARD

Een storyboard dwingt je om na te denken over hoe je jouw verhaal kan omzetten naar een visuele vertelvorm. Het is in feite **een blauwdruk** van het Digitaal Verhaal.

- Wat toon ik eerst, wat daarna en wat als laatst?
- Hoe verhoudt de gesproken tekst zich tot de beelden?
- Hoe vertel ik iets zonder tekst? (muziek, geluiden, specifieke beelden, ...)
- Welke effecten ondersteunen de beelden?

Er zijn verschillende mogelijkheden om een storyboard vorm te geven: tekeningen, foto's, post-its, ... Het maakt in principe niet uit welke techniek je gebruikt, zolang je maar een idee krijgt van hoe je verhaal er *letterlijk* uit zal zien.

STORYBOARD MET POST-ITS

Elk beeld, effect, geluid of muziekfragment van je verhaal wordt op een aparte post-it geschreven. Deze post-its zet je in de volgens jou juiste volgorde...

TO DO:

- ☐ Neem een stapeltje post-its
- ☐ Schrijf op de post-its het begin, midden en einde van je verhaal.
- ☐ Splits de tekst op in stukjes en schrijf deze op aparte post-its. Lees ze eens hardop zodat je weet hoe lang je tekst duurt.
- ☐ Leg de post-its naast elkaar in de volgorde van je verhaal.
- ☐ Welke beelden horen hierbij? Schrijf ze op de post-its.
- ☐ Ook effecten en muziek kan je opschrijven en in het storyboard plaatsen.

TIPS + TRICKS



Verwissel een paar post-its van plaats. Het resultaat kan verrassend zijn!



Gebruik de associatietechniek om beelden te vinden die meer doen dan illustreren.



Probeer om niet letterlijk te zijn. Je kan ook veel vertellen door tegenstellingen in beeld en tekst, beeld en geluid, effect en muziek...

OPBOUW: OCHTEND - MIDDAG - AVOND

BEIJEN

Een slag in
omte wijf...

Gegeven Text

LEZEN

"Wilde slag in de veldcamp 3"

"Een slag in de veldcamp 3"

(6 SK)



TILMAG

HET VOLK KOMT
AAR!

MIDDEL

Samenleving
in
een wereld

Gegeven Text

1.

Maak een beschrijving, noem
problemen, problemen, problemen, problemen
in plaats van de veldcamp 3
+ vertaling in T. Middel

(6 SK)

2.

Samenleving is de veldcamp
in plaats van de veldcamp 3
+ vertaling in T. Middel

(5 SK)

3.

Een veldcamp, geen, in veldcamp
in plaats van de veldcamp 3
+ vertaling in T. Middel

(5 SK)

TOD'S VANT:

Koning, veldcamp
geschiedenis

TOD'S VANT:

Nu de veldcamp
vrijheid

TOD'S VANT:

Tien veldcamp
in de veldcamp

TOD'S VANT:

De veldcamp

TOD'S VANT:

De veldcamp

TOD'S VANT:

Gedrag, veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

TOD'S VANT:

Op veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

TOD'S VANT:

Op veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

TOD'S VANT:

Op veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

TOD'S VANT:

Op veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

TOD'S VANT:

Op veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid

LEZEN

Wij zijn voor
om veldcamp
vrijheid

Gegeven Text

LEZEN

"Wij zijn voor om veldcamp
vrijheid
vrijheid
vrijheid"

(6 SK)



2. OP ZOEK NAAR DE JUISTE BEELDEN

Dankzij het storyboard, heb je nu een idee welke beelden je nodig hebt om je verhaal te vertellen. Je kan foto's van het internet downloaden, eigen foto's gebruiken, bestaande foto's inscannen of op basis van het verhaal beelden fotograferen.

Enkele fotowebsites:

- www.flickr.com
- www.pixabay.com
- www.fotopedia.com
- www.shutterstock.com

Beeldkwaliteit

Belangrijk is dat je foto's kiest met een goede beeldkwaliteit. Een foto met een lage beeldkwaliteit ziet eruit als een ouderwetse krantenkop: grof en onscherp. In een Digitaal Verhaal worden de foto's enkel op een computerscherm getoond. **Vult je foto het computerscherm en zijn er geen blokjes? Dan is de kwaliteit goed!**

Auteursrechten

Wanneer je foto's van het internet gebruikt, moet je rekening houden met de **auteursrechten**. Strikt genomen betekent dit dat je voor elke foto die je gebruikt, toestemming moet krijgen van de maker.

In de praktijk kan je op zoek gaan naar beelden met een Creative Commons Licentie. Via symbolen laten de makers weten onder welke voorwaarden je hun werk mag gebruiken.



Naamsvermelding Je mag het werk kopiëren, verspreiden, vertonen en bewerken, maar uitsluitend als je de naam van de maker vermeld.



Niet-commercieel Je mag het werk kopiëren, verspreiden, vertonen en bewerken, maar enkel als je er geen geld aan verdient.



Geen Afgeleide Werken Je mag het werk kopiëren, verspreiden en vertonen, maar je mag het niet bewerken.



Gelijk Delen Je mag het werk bewerken, op voorwaarde dat je het vrijgeeft onder dezelfde licentie als het originele werk.

Meer informatie op www.creativecommons.be

TIPS + TRICKS



Wanneer je een foto met naamsvermelding gebruikt, kan je de naam van de maker op de **aftiteling** vermelden.



Wanneer jouw Digitaal Verhaal klaar is, kan je het ook onder een Creative Commons Licentie uitgeven!

Wanneer je al de foto's verzameld hebt, kan je ze in miniatuurformaat uitprinten. Deze foto's leg je dan **op de juiste volgorde in het storyboard.**

TO DO:

- ☐ Schrijf bij elke foto hoe lang deze in beeld blijft. Een ideale tijdsduur voor een stilstaande foto is drie à vier seconden.
- ☐ Nummer elke foto en geef hetzelfde nummer aan het exemplaar dat op de computer staat.
- ☐ Duid ook aan waar je effecten, geluiden of muziekfragmenten gaat gebruiken.

TIPS + TRICKS



Hoewel het vaak verleidelijk is, gebruik je best **zo weinig mogelijk effecten**. Dit leidt de kijker alleen maar af. Gebruik deze enkel wanneer ze bijdragen tot de kern van het verhaal.



Vertel nooit meer dan nodig en **probeer herhalingen te vermijden**. Ga na of wat je woordelijk zegt, ook al niet uitgedrukt wordt door de beelden die je gebruikt.

NOTITIES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



MAAK JE VERHAAL DIGITAAL

1. MONTAGE

- Kies een montageprogramma.
- Importeer al de elementen in het programma.
- Sleep de elementen in de juiste volgorde naar tijdlijn.
- Lees de tekst in en plaats ze onder de juiste foto's.
- Zet de muziekfragmenten op de juiste plaats.
- Voeg effecten en titels toe.
- Sla alles op in de computer.

1. MONTAGE

Met een montageprogramma worden al de verhaalelementen uit het storyboard **geordend en met elkaar verbonden**. Zo link je een tekst aan een beeld of een geluid aan een effect. Dé uitdaging hierbij is dat dit '**onzichtbaar**' wordt voor de kijker. Beeld- en geluidsovergangen gebeuren best zo natuurlijk mogelijk.

Ook het **ritme** is heel belangrijk bij de montage. Hiermee kan je bepaalde **emoties bij de kijker opwekken**. Dit kan door de beelden steeds vlugger op elkaar te laten volgen of net door ze langzaam in elkaar te laten overvloeien.

Monteren wordt ook wel eens **de kunst van het weglaten** genoemd. Als een beeld, geluid of tekstfragment - hoe mooi ook - niet bijdraagt tot de kern van je verhaal, gooi je het eruit!

MONTAGEPROGRAMMA

Om een Digitaal Verhaal te maken, hoef je **geen duur programma** te kopen. Vaak zit de software al in je computer. Zoniet, kan je gratis programma's downloaden.

- **Windows Movie Maker of Windows Live Movie Maker:**
één van deze programma's staat standaard op Windows computers. Je kan ze vinden via **START > PROGRAMMA'S**
- **iMovie:** dit montageprogramma staat standaard op een Mac computer. Je kan het vinden op de **DOCK** (balk onderaan het scherm)
- **Photostory:** dit is een heel eenvoudig programma. Let wel, er zijn minder mogelijkheden voor geluid en effecten! Dit programma kan je gratis downloaden.

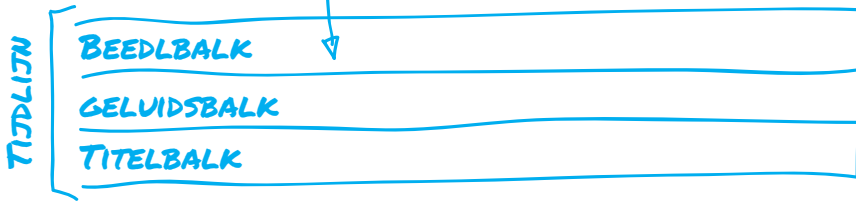
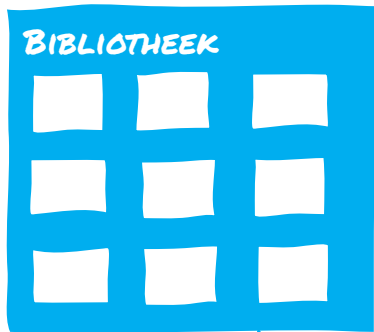
Softwareprogramma's worden regelmatig vernieuwd en zijn dan iets anders dan de vorige versies. De handleidingen en downloadlinks kan je vinden op onze website www.via-dia.be

MONTEREN

Een montageprogramma ziet er op het eerste gezicht moeilijk uit en dat kan even schrikken zijn. Eens je aan de slag gaat zal je snel merken dat dit wel meevalt.

Elk montageprogramma ziet er anders uit, maar er zijn enkele basisprincipes die voor elk programma gelden.

- In het **bibliotheekvenster** staan al de afbeeldingen, muziek- en geluidsfragmenten die je wilt gebruiken. Je moet ze wel eerst in het programma 'importeren'.
- Een **tijdslijn** bestaat standaard uit drie balken: een beeld-, geluids- en titelbalk. In sommige programma's kan je zelf bepalen hoeveel balken je wilt gebruiken.
- Monteren doe je simpelweg door beeld- en geluidselementen vanuit het bibliotheekvenster naar de tijdslijn te slepen.
- In het **afspeelscherm** kan je het resultaat bekijken.



TO DO:

- ☐ Maak een nieuwe map aan op je computer waarin je alle elementen (foto's, muziek, ...) van je Digitaal Verhaal verzamelt.
- ☐ Open het montageprogramma en importeer alle elementen die in de map staan.
- ☐ Sleep de foto's naar de tijdslijn. Gebruik je storyboard voor de juiste volgorde.
- ☐ **Spreek je verhaal in.** Gebruik hiervoor de ingebouwde microfoon van je computer of sluit een headset aan op de computer.

TIPS + TRICKS



Splits de tekst op in **verschillende blokjes** en spreek elk blokje apart in. Zo is het makkelijker om de juiste tekst onder de gepaste foto's te plaatsen.



Neem de tekst op in **een rustige ruimte**. Zo neem je geen storende geluiden op.



Spreek alle woorden **luid en duidelijk** uit.

TO DO:

- ☐ De beelden die je naar de tijdlijn hebt gesleept, hebben automatisch een bepaalde tijdsduur gekregen. Pas indien nodig de lengte aan zodat ze beter aansluiten op de ingesproken tekst.
- ☐ Verwissel eventueel beelden van plaats .
- ☐ Zet de **muziek** of geluidsfragmenten op de juiste plaats.
- ☐ Pas indien nodig het volume van de muziek en de ingesproken tekst aan zodat ze elkaar niet overstemmen.

TIPS + TRICKS



Gebruik **geen muziek met gezongen tekst**. Behalve als die tekst precies de beelden volgt.



Zet de muziek wat zachter als er een gesproken tekst te horen is.
De gesproken tekst moet altijd verstaanbaar zijn.



In een Digitaal Verhaal gebruik je best maar **één muziekstijl** en vermijd je te bekende muzieknummers.

TO DO:

- ☐ Vervolgens kan je **video-effecten en -overgangen** toevoegen. Een overgang wordt toegepast tussen twee beelden, een effect wordt op het beeld geplaatst.
- ☐ Voeg tenslotte begin- en eindtitels toe.
- ☐ Wanneer je alles opslaat, wordt er in de meeste montage-programma's automatisch een filmpje gemaakt.

Veelgebruikte overgangen

- **Fade out/Fade in:** Het einde van het eerste beeld wordt langzaam zwart en het begin van het tweede beeld langzaam licht.
- **Cross over:** Dit betekent letterlijk 'overvloeier': het ene beeld vloeit gelijkmatig over in het andere.

Veelgebruikte effecten

- **Zoom/pan:** Met dit effect kan je wat beweging in foto's en afbeeldingen brengen.
- **Kleurfilters:** Hiermee geef je de beelden een andere kleur, zoals zwart-wit of sepia.

TIPS + TRICKS



Wees spaarzaam met het gebruik van effecten en overgangen!
Gebruik ze enkel als ze een meerwaarde vormen voor het verhaal.

NOTITIES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

STAP

5



VERSPREID JE VERHAAL

WIE WIL JE BEREIKEN
EN HOE GA JE DAT DOEN?

Je kan jouw Digitaal Verhaal projecteren op een groot scherm, het plaatsen op het internet of helemaal niet tonen aan anderen. Dit kies je volledig zelf!

SOCIALE MEDIA

Dankzij sociale media is het makkelijk om een Digitaal Verhaal op het internet te zetten. Het publiek kan na het bekijken een reactie plaatsen en het ook delen met anderen. Hierdoor kan er snel een groot aantal mensen bereikt worden. Het lijkt een beetje op mond-op-mond reclame, maar dan virtueel.

Youtube is een website waar je gratis filmpjes op het internet kan plaatsen (uploaden).

Nu kan je het delen met anderen. Dit kan via sociale netwerksites zoals Facebook of google+.

Je kan jouw Digitaal Verhaal ook via e-mail verzenden. Dit doe je door de link van het filmpje op youtube te kopiëren in de mail.

Als je met jouw Digitaal Verhaal een **zeer gerichte groep** wilt bereiken omdat je een specifiek thema aankaart, ga dan op zoek naar **fora of blogs** die over dat thema gaan.

Buurtcomité Tuinwijk Deurne Zuid maakte dit filmpje als antwoord op de videoboodschap van burgemeester Patrick Janssens

<http://youtu.be/L1zX4eN1F6M>



Buurtcomité Tuinwijk Deurne-Zuid antwoordt
youtu.be

Buurtcomité Tuinwijk Deurne-Zuid maakte dit filmpje in het kader van het project Beste Buur, Beste Burgemeester. Met dit

Vind ik leuk · Reageren · Delen

6 6

Jacky Verschueren, Walter Frans, Nicole Hemelincx en 3 anderen vinden dit leuk.



In a Buurt Hoe kunnen verschillende culturen samenwerken zonder verlies van eigenheid?

28 maart 2012 om 10:19 · Vind ik leuk · 3



Renilda Van Wouwe we hebben eeuwen grenzen gehad, dat los je zo met een paar jaren niet op.....

28 maart 2012 om 10:49 · Vind ik leuk · 1



Lisette Broeckx allen als respect van twee kanten komt wij hebben ons best gedaan maar krijgen de stempel racisten voor elk stom detail op onze neus vooral spijtig genoeg van vele jongeren die hier de baas willen spelen

28 maart 2012 om 10:53 · Vind ik leuk · 2



Patrick Janssens "Samenleven is een werkwoord" hoor ik in het filmpje, en daar werken jullie in de Jos Van Geellaan duidelijk met veel plezier aan. Het resultaat van dat samen werken aan samen leven maakt van de Tuinwijk een buurt waarop jullie (en ook ik ;-)) terecht fier kunnen zijn.

28 maart 2012 om 13:45 · Vind ik leuk · 3



Beste Buur, Beste Burgemeester

TIPS + TRICKS



Inhoud verdwijnt nooit helemaal van het internet. Zelfs als je jouw Digitaal Verhaal hebt weggehaald, zijn er steeds digitale sporen van terug te vinden.



Wanneer je iets op het internet plaatst, kunnen anderen het gebruiken of misbruiken. Daar heb je **geen controle over!**



Arlette Lodewijckx (links) en Marita Wuyts hopen dat de burgemeester oog heeft voor hun filmpje. 'We hopen dat er nog meer camera's komen.' © vla

BUURTVERENIGING LINKEROEVER VRAAGT REACTIE PATRICK JANSSENS OP YOUTUBE-FILMPJE OVER PROBLEMEN

‘Burgemeester kan ons niet blijven negeren’

De bewoners van het Europark op Linkeroever zijn ontgoocheld. Ze willen dat burgemeester Patrick Janssens (SPA) reageert op het filmpje dat op zijn vraag werd ingeblikt over hun wijk.

VAN ONZE REDACTRICE
CHRISTINE DE HERDT

ANTWERPEN – Burgemeester Patrick Janssens (SPA), die in augustus de Antwerpse wijken op om te laten weten wat hun wensen, dromen en kritieken zijn via een filmpje. Helaas, dat staat voor Huurders Europark Linkeroever, reageerde meteen. Ze bostken een ludieke creatie in elkaar met

behalve de mooie ook de lelijke kanten van hun veelbesproken wijk. De opbloemen, die bloemenperkjes net houden, spelende kinderen, de schattige duiventil staan in schril contrast met het sluikafval rond plantsoentjes en in gebouwen. Gift, oosterse tapijten en blikken voedsel slingeren er in het rond. Fraai is het allemaal niet.

De reacties op Helaas's voorstelling zijn navenant. Positief én negatief. Alleen aan de kant van de burgemeester blijft het stil. 'Nochtans zouden antwoortfilmpjes, die worden getoond op www.inabuurst.be, kunnen een beetje antwoord', zegt Arlette Lodewijckx. 'W' zijn ontgoocheld dat dat niet gebeurt.'

Meer camera's

Stilletjes hebben de bewoners dat gebied rond de Chica-blokken op Linkeroever wordt ontgegrind en dat de buurt weer identiek wordt. De burgemeester kan ons niet blijven negeren. Burgemeester's zou een begin zijn. 'We merken dat er weinig antwoort zouden we al blij zijn met een teken van leven uit het stadsbestuur. Om hem aan te porren, sturen we hem deze week nog een brief', zegt Lodewijckx. 'Het zou

fijn zijn, als er echt iets zou veranderen.'

Bart Govaert, woordvoerder van burgemeester Patrick Janssens, zegt dat er zal worden gereageerd via Vormingplus, de initiatiefnemer van het project. 'Het is onmogelijk om als filmpje te antwoorden', klinkt het. Bij Vormingplus zitten ze vooral niet de zaak, het is immers nooit de bedoeling geweest dat de burgemeester de straat zou afvaren. Het initiatief is er gekomen om bewoners op een andere manier te laten communiceren met lokale overheden', zegt Griet Malgouyres. 'Vormingplus' de komende week zullen de klantenmanagers van de stad via de Facebookpagina's in de buurt de antwoort dienen.'

De proefperiode van het communicatieproject is voorbij en wordt verlengd tot september 2012.

Wij staan
in de Krant!

NOTITIES

MEER WETEN?

Digitale verhalen

Depré, I. (2011). *Digital Storytelling, inspiratiegids voor bibliotheken*. [Elektronische versie], Bibnet.

Haaster van, K.J.M. (2006). *Kleine verhalen. Narrativiteit met multimedia in sociale beroepen*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press.

Verhalen

De Tender, J.P. (2010). *Alles is een verhaal*. Tielt: Lannoo.

Groothuis, A. & Holmer, M. (1997). *Vertel dan!?: een basiscursus verhalen vertellen*. Utrecht: LOKV.

Prinsenbergh, G. (2005). *Biografisch leren en werken: het levensverhaal in kaart gebracht*. Amsterdam: SWP.

Creatieve werkvormen

Dirkse-Hulscher, S. & Talen, A. (2007). *Het Groot Werkvormenboek. Groot werkvormen boek*. Amersfoort: Wilco.

Dols, R. & Gouwens, J. (2011). *60 werkvormen voor creatieve sessies*. Culemborg: Van Duuren Media B.V.

Voor links naar inspirerende websites verwijzen we graag door naar www.via-dia.be

VORMINGPLUS REGIO ANTWERPEN

Vormingplus regio Antwerpen vzw is een sociaal-culturele organisatie en organiseert en begeleidt diverse projecten in het arrondissement Antwerpen met als doelstellingen:

- Het versterken van groepen mensen opdat ze beter zouden meekunnen in de samenleving.
- Het opzetten van activiteiten en projecten die bijdragen aan oplossingen voor de problemen van vandaag (opvoedingsondersteuning, inburgering, transitie, cultuur (mee)maken, burgerparticipatie en nieuwe media)
- Het aanbieden van cursussen aan lokale organisaties opdat het plaatselijk cursusaanbod versterkt wordt.

Vormingplus regio Antwerpen werkt nooit alleen, maar altijd binnen een samenwerkingsverband met overheden, organisaties en verenigingen.

Contacteer ons

Heb je zin gekregen om als vereniging, groep of organisatie aan de slag te gaan met Digitale Verhalen? Heb je nog vragen of zoek je ondersteuning?



Stuur een mailtje naar Via.Dia@vormingplusantwerpen.be



Of geef een seintje 03/230 03 33



Met steun van