

Digital storytelling - dlaczego warto tworzyć cyfrowe opowieści ze zbiorów archiwalnych

Narzędzia – technologie – inspiracje

SYLWIA ŻÓŁKIEWSKA, MAŁGORZATA PANKOWSKA

Cyfrowe opowieści (digital storytelling)

Digital storytelling to kreowanie opowieści z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i multimediów takich jak: zdjęcia, grafiki, pliki audio, wideo. Cyfrowa opowieść może przybrać formę:

- strony www, bloga, fanpage'a,
- publikacji cyfrowej,
- interaktywnej, nielinarnej prezentacji,
- filmu wideo (również interaktywnego),
- fotokastu,
- wirtualnej (cyfrowej) wystawy np. z rozszerzoną rzeczywistością,
- wycieczki w wirtualnej rzeczywistości (VR 360),
- aplikacji, gry mobilnej lub webowej.

Dlaczego warto tworzyć cyfrowe opowieści ze zbiorów archiwalnych?

Zdigitalizowane archiwa, choć mają większy zasięg niż te analogowe, wciąż docierają do niewielkiej grupy odbiorców, głównie pasjonatów i archiwistów.

Poprzez stworzenie cyfrowej opowieści na podstawie wybranych obiektów archiwalnych mamy możliwość dotarcia do zupełnie nowych odbiorców i zainteresowania ich prezentowanym tematem, historią i archiwami. Dzięki tworzeniu cyfrowych opowieści archiwum żyje, wpływa na współczesność, inspiruje. Tworzenie cyfrowych opowieści pozwala w ciekawy i angażujący sposób połączyć różne media, tak by tworzyły one zupełnie nową całość, wpływającą na różne zmysły. Dzięki zastosowaniu interakcji w cyfrowej opowieści możemy budować zaangażowanie odbiorcy, bardziej go zaciekawić, zachęcić do samodzielnego odkrywania i działania. Dobrze przemyślana cyfrowa opowieść sprowokuje odbiorcę do dalszych poszukiwań, dzięki linkom i materiałom dodatkowym. Tworzenie cyfrowych opowieści rozwija kompetencje medialne i cyfrowe, może też być pretekstem do pracy w grupie np. międzypokoleniowej.

Cyfrowa opowieść jest przede wszystkim ciekawym sposobem na promocję zbiorów. Taka cyfrowa opowieść może przybrać formę wirtualnej wystawy, której celem będzie przybliżenie części zbiorów i zachęcenie do ich głębszego odkrywania.

Jakich mediów można użyć w digital storytelling?

Zastosowanie cyfrowej formy wypowiedzi pozwala w łatwiejszy i bardziej przystępny sposób prezentować zbiory multimedialne, audio i wideo, które połączone z tekstem i włączone w narrację zyskują kontekst i tło. W tworzeniu cyfrowych opowieści na podstawie materiałów archiwalnych użyć można mediów w formie cyfrowej, które należą do zbiorów archiwum lub takich, które znajdują się na wolnych licencjach, pozwalających na ich przekształcanie, albo w domenie publicznej (CC 0)¹.

Media te to:

- nagrania wideo (fragmenty filmów fabularnych i animowanych, nagrania dokumentalne, nagrania wideo przedstawiające archiwalia i pamiątki);
- nagrania audio (wywiady, utwory muzyczne, efekty dźwiękowe);
- skany zdjęć, grafik, obrazów, dokumentów, zdjęcia pamiątek i przedmiotów;
- teksty.

Jak tworzyć cyfrowe opowieści z wykorzystaniem archiwaliów?

Cyfrowa opowieść oparta na materiałach archiwalnych powinna opierać się na spójnym wyborze elementów, które ilustrują temat przewodni oraz narracji łączącej wybrane obiekty. Jak każda opowieść powinna posiadać wstęp,

¹ Informacje o wolnych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>, informacje o domenie publicznej: <http://prawokultury.pl/publikacje/domena-publiczna/> [dostęp z dn. 10.12.2017]

rozwińnięcie, zakończenie, akcenty. Sposób przedstawienia cyfrowej historii powinien być odpowiednio dobrany do tematu, wybranych materiałów archiwalnych i ich rodzaju. Oprawa graficzna i tło muzyczne powinny podkreślać charakter całości.

Pracę nad tworzenie cyfrowej opowieści można ująć w 5 krokach:

1. KONCEPCJA

Na początku pomyślmy nad tematem przewodnim cyfrowej opowieści. Dobrze, gdy temat jest osobisty, wywołuje emocje, by odbiorca łatwo mógł się z nim utożsamić. Następnie warto zastanowić się, jaki cel ma nasza opowieść (czy ma promować nasze zbiory, edukować, wywoływać emocje, zadawać pytania) oraz jasno określić grupę odbiorców. Pracując z archiwaliami już na tym etapie warto zastanowić się, czy posiadamy dostęp do materiałów, które pozwolą nam opracować cyfrową historię: archiwalnych zdjęć, nagrań audio i wideo, dokumentów itd. Powinniśmy zastanowić się, czy możemy wykorzystać je w cyfrowej opowieści bez naruszania praw autorskich i czy posiadamy zgodę autorów i/lub ofiarodawców na wykorzystanie ich w takiej formie.

2. ANALIZA KONCEPCJI

Następnie warto przeanalizować temat pod kątem posiadanych zbiorów. Rodzaj archiwaliów, jakimi dysponujemy, może wpłynąć nie tylko na temat przewodni, a co za tym idzie na koncepcję i scenariusz cyfrowej opowieści, ale także na wybór technologii, w jakiej stworzymy opowieść.

3. OPRACOWANIE SCENARIUSZA I PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW

Na tym etapie należy stworzyć szczegółowy scenariusz cyfrowej historii, zadbać o to, aby opowieść miała wstęp, rozwinięcie i zakończenie.

Następnie zajmujemy się ostatecznym doбором materiałów, które pozwolą nam opowiedzieć historię. Elementy cyfrowej opowieści należy przygotować zgodnie z dokonanym wyborem technologii i narzędzi. Jeśli np. tworzymy prezentację multimedialną, na tym etapie powinniśmy wykonać skany archiwaliów, zadbać o ich odpowiednią jakość oraz przygotować teksty.

4. REALIZACJA CYFROWEJ OPOWIEŚCI

Cyfrową opowieść realizujemy na podstawie wybranych materiałów archiwalnych. Warto tak dobrać narzędzia do tworzenia cyfrowej opowieści, aby jak najlepiej oddać charakter materiałów i przygotowany scenariusz.

5. PROMOCJA

Gotową cyfrową opowieść warto promować poprzez swoje media społecznościowe, blogi, portale historyczne itd., tak, aby mogła ją poznać jak największa grupa osób.

Rodzaje prezentacji i narzędzia

Media społecznościowe – cyfrowa opowieść w odcinkach

Do tworzenia angażujących cyfrowych opowieści może wystarczyć Facebook, Instagram, Twitter czy Youtube. Z ich pomocą możemy prezentować przygotowaną narrację w odcinkach, w określonym przez nas czasie, animując społeczność internautów wokół tematu opowieści.

Na **Facebooku** możemy zamieszczać na przemian różnego rodzaju media, aby stworzyć cyfrową opowieść: teksty, grafiki, filmy wideo, podcasty, nagrania archiwalne. Możemy stworzyć fanpage postaci historycznej, przedmiotu, miejsca lub epoki historycznej. Opowieść może też być kreowana poprzez zamieszczanie albumów ze zdjęciami archiwalnymi zgodnie z opracowanym scenariuszem.

Także **Instagram** umożliwia stworzenie cyfrowej narracji opartej o archiwalne zdjęcia. Możemy publikować je w określonej kolejności, zaopatrywać w hasztagi (czyli tagi, słowa kluczowe) oraz krótkie opisy stanowiące dodatkową informację dla odbiorców i ułatwiające wyszukiwanie.

Również serwis **Pinterest** pozwala na wykreowanie multimedialnej historii - możemy podlinkować zdjęcia, grafiki, filmy i opatrzyć je krótkimi komentarzami. Innym popularnym serwisem do gromadzenia i udostępniania zdjęć, jaki możemy wykorzystać przy tworzeniu cyfrowej opowieści, jest **Flickr**.

Twitter już od początków swego istnienia wykorzystywany jest do cyfrowego opowiadania. Ograniczenie posta do 150 znaków i możliwość zamieszczania hasztagów, które porządkują narrację, pozwala na tworzenie angażujących opowieści.

Strona www, blog – opowieść lub wirtualna wystawa

Dziś w prosty sposób można stworzyć stronę internetową lub założyć bloga, który stanie się medium do przekazywania cyfrowych opowieści albo tworzenia wirtualnych wystaw. Stronę www można utworzyć wykupując domenę (nazwę strony) oraz miejsce na serwerze, na którym będzie ona przechowywana, zainstalować bezpłatny system zarządzania treścią² oraz znaleźć szablon, który najlepiej pasowałby do narracji.

Narrację można stworzyć także na jednej z platform do blogowania takiej jak **Blogger** lub **Tumblr** (mikroblog).

Przykład wirtualnej wystawy stworzonej na stronie www:

<http://wystawy.sprawiedliwi.org.pl/wystawa-pl/zydzi-ukrywani-w-zoo/#!/main>

² Porównanie trzech najpopularniejszych darmowych platform internetowych można znaleźć tutaj: <http://wiadomosci.ngo.pl/x/860739>

Cyfrowa prezentacja i opowieść w postaci książki

Cyfrowe opowieści można publikować w formacie pdf. Do stworzenia takiej narracji można wykorzystać np. serwis **Canva**. Przykład cyfrowej opowieści stworzonej w Canvie: http://archiwa.org/as/as_img/uploaded/mbp-hrubieszow.pdf

Cyfrową opowieść możemy także udostępnić w formie wirtualnej książki, której strony „przewracamy” w internecie. Do tego celu możemy użyć przygotowanej wcześniej publikacji w pdf, którą przekształcimy w **Issuu**, np. <https://issuu.com/osrodek-karta/docs/imperatyw>

Audacity i Movie Maker – fotokast, film, animacja

Jedną z ciekawszych i bardziej angażujących form cyfrowej opowieści jest fotokast, czyli połączenie materiału dźwiękowego i zdjęć w film. Do stworzenia fotokastu można użyć różnych rodzajów nagrań: nagrań archiwalnych, relacji świadków historii, zarejestrowanych wcześniej lub specjalnie na potrzeby cyfrowej opowieści nagrań współczesnych, które opowiadają o wybranym temacie. Do wykonania takiego montażu przydadzą się narzędzia takie jak bezpłatny program **Audacity** (służący do obróbki dźwięku, np. odszumiania) oraz program do montażu typu **Movie Maker**, **Magisto**, **Animoto** lub płatny **Adobe Premiere**. W programach tych można zmontować film na bazie materiałów archiwalnych lub stworzyć animację poklatkową.

Przykładowe fotokasty: <https://www.youtube.com/watch?v=Nanx09WUw4o>,
<https://www.youtube.com/watch?v=c7Nb7DlBIAM&t=10s>

Przykład animacji poklatkowej z wykorzystaniem materiałów archiwalnych: <https://vine.co/u/1116410125662781440?mode=list>

ThingLink – interaktywna prezentacja lub wystawa

Żyjemy w świecie hipertekstu, a więc historie linearne coraz częściej zastępowane są historiami, które możemy poznawać w dowolnej kolejności. Jednym z ciekawszych i prostszych narzędzi jest aplikacja webowa i mobilna **ThingLink**, która pozwala w szybki sposób stworzyć multimedialną i interaktywną prezentację. W formie takiej prezentacji możemy również opowiedzieć historię na podstawie materiałów archiwalnych. Wystarczy nieco wyobraźni, a obszar tła prezentacji stanie się mapą lub zdjęciem, na których potoczy się nasza opowieść.

Interaktywne punkty możemy układać w formie ścieżki, osi czasu, co zasugeruje odbiorcy kolejność, jednak pozostawi mu dowolność odkrywania historii³.

Przykłady interaktywnej prezentacji z użyciem materiałów archiwalnych: <https://www.thinglink.com/scene/996863461931614210>,
<https://www.thinglink.com/scene/997954867983024130>

³ Więcej o aplikacji można przeczytać w instruktażu: <https://polskapress.atavist.com/interaktywne-zdjecia#chapter-1704302>

Wirtualna wystawa na portalu Google Arts & Culture

Cyfrową opowieść w formie wirtualnej wystawy można stworzyć bezpłatnie na portalu **Google Arts & Culture**. Zdjęcia, filmy, linki i krótkie teksty możemy ułożyć w angażującą cyfrową opowieść. Do wirtualnej wystawy możemy dodawać również popularne obecnie spacery 360°, które w łatwy i bezpłatny sposób stworzymy z pomocą aplikacji mobilnej **Aparat Cardboard**.

Przykłady wirtualnych wystaw stworzonych na portalu Google Arts & Culture:
<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner/the-museum-of-the-history-of-polish-jews-jewish-museum-warsaw>,
www.google.com/culturalinstitute/beta/exhibit/rwKylRks2DKmKA

HP Reveal – wystawa z rozszerzoną rzeczywistością – ożywianie archiwów

Technologia rozszerzonej rzeczywistości (ang. *augmented reality*, AR) pozwala łączyć świat rzeczywisty z wirtualnym, wykreowanym cyfrowo. Umożliwia odtworzenie filmu, animacji lub dźwięku po najechnaniu na znacznik, do którego dołączona jest multimedialna treść. Znacznikami mogą być archiwalne zdjęcia, plakaty, klatki z filmu, grafiki, pocztówki, również tablice z nazwami ulic. Rozszerzona rzeczywistość świetnie sprawdzi się przy tworzeniu wirtualnych wystaw, ponieważ znacznik nie musi być wydrukowany, może być również wirtualnym plikiem zamieszczonym na stronie www. Po najechnaniu okiem kamery tabletu lub smartfona wyświetli się kolejna warstwa cyfrowej opowieści: np. film lub fotokast.

Rozszerzoną rzeczywistość można stworzyć za pomocą aplikacji mobilnej i serwisu online **HP Reveal** (dawniej: Aurasma), który umożliwia ustawianie własnych znaczników i dodawanie do nich stworzonych przez siebie filmów i animacji, a następnie udostępnianie ich innym użytkownikom aplikacji.

Aplikacja, gra mobilna lub webowa

Cyfrową opowieść na podstawie materiałów archiwalnych można przedstawić także w formie aplikacji lub gry mobilnej. Aby to zrobić, nie trzeba mieć specjalistycznej wiedzy. Obecnie dostępne są bezpłatne i płatne serwisy do tworzenia aplikacji i gier mobilnych bez konieczności programowania⁴.

Wszystkie wyżej wymienione media i formy cyfrowej opowieści można ze sobą łączyć i przeplatać: np. na stronie www, będącej cyfrową opowieścią, możemy zamieścić elementy z materiałami archiwalnymi w rozszerzonej rzeczywistości. Zadaniem użytkowników będzie ich odnalezienie i zidentyfikowanie. Można również dodać wirtualny spacer, animację lub film.

⁴ Więcej o prostym tworzeniu aplikacji mobilnych można przeczytać w bezpłatnej publikacji pt. APPetyt na APPlikacje, wyd. Fundacja Orange 2016:
https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/publikacje/APPetyt_na_APPlikacje_praktyczny_przewodnik_2016.pdf

Na co zwrócić uwagę

Temat, dobór materiałów

Cyfrową opowieść na podstawie materiałów archiwalnych warto konstruować w ten sposób, aby zachować ich kontekst i charakter. Wybrane materiały archiwalne muszą pasować do tematu.

Wybór techniki

Warto zastanowić się dłużej nad rodzajem materiałów archiwalnych, których chcemy użyć w cyfrowej opowieści i wybrać odpowiednią dla nich formę, a co za tym idzie - narzędzie i technologię. W niektórych przypadkach lepszym pomysłem będzie fotokast, w innych: strona na Facebooku, film lub interaktywna prezentacja.

Pamiętajmy, że ograniczenia i wyzwania stawiane przez technologie mogą prowadzić do nietypowych rozwiązań czy to w warstwie narracyjnej, czy prezentacyjnej.

Wykorzystanie materiałów archiwalnych

Przygotowując cyfrową opowieść, wybierajmy do niej tylko te archiwalia, co do których mamy pewność, że mogą być w ten sposób użyte. W tym celu należy sprawdzić zapisy w umowach, protokołach przekazania zbiorów czy innych dokumentach dotyczących ich pozyskania. Jeśli takich dokumentów bądź zapisów nie ma, należy skontaktować się z autorami/ofiarodawcami archiwaliów. Nie dotyczy to oczywiście sytuacji, w której archiwum społeczne dysponuje pełnią praw do archiwaliów, które chcemy wykorzystać w prezentacji.

Możemy także wykorzystać archiwalia, czy inne obiekty, które znajdują się w domenie publicznej lub są dziełami osieroconymi⁵.

Jakość materiałów archiwalnych a udostępnianie online

Przygotowując prezentację multimedialną należy zadbać o odpowiednią jakość materiałów, które w niej wykorzystamy. Powinniśmy zwrócić uwagę np. na jakość skanów czy plików dźwiękowych. Z drugiej strony pliki te nie mogą być zbyt „ciężkie”, gdyż prezentacja będzie zbyt długo uruchamiała się w przeglądarce internetowej.

Właściwy opis wykorzystanych materiałów archiwalnych

Wszystkie media wykorzystane w cyfrowej opowieści powinny być właściwie opisane. Np. w przypadku fotografii podajemy informacje takie jak: data, miejsce wykonania, wydarzenie, autor. Ponadto musimy zawrzeć informacje o źródle, z

⁵ Patrz przypis nr 1.

którego zaczerpnęliśmy dane dokumenty, fotografie, pliki dźwiękowe, w tym o wolnych licencjach (jeśli takie materiały wykorzystaliśmy w swojej opowieści)

Oprawa graficzna cyfrowych opowieści

Cyfrowa opowieść powinna posiadać oryginalną lecz minimalistyczną oprawę graficzną, łączącą i podkreślającą materiały archiwalne. W tym celu zwykle wystarczą 2-3 pasujące kolory (2 podstawowe i ewentualnie trzeci jako akcent), spokojne, jednokolorowe tło, świadomie wybrany font (czcionka) na wolnej licencji np. z <https://www.fontsquirrel.com/>. Grafikę możemy zaprojektować wykorzystując bezpłatne oprogramowanie, np. aplikacje **Pixlr** lub **Gimp**. Należy unikać niepotrzebnych elementów graficznych, które mogą odwracać uwagę odbiorcy od treści, którą chcemy przekazać w cyfrowej opowieści.

Zawartość tekstowa cyfrowych opowieści

Teksty powinny być krótkie i syntetyczne. Wirtualną prezentację możemy wzbogacać cytataми. Cyfrowa opowieść może także zawierać linki kierujące do dodatkowych treści.

Jeśli opowieść jest interaktywna, należy zwrócić uwagę na czytelny interfejs i łatwość w nawigacji, czyli odpowiednie i czytelne rozmieszczenie przycisków takich jak home, dalej, wcześniej, wyjście itd.

Udostępnienie online cyfrowej opowieści

Jeśli użyliśmy materiałów z domeny publicznej (licencja CC 0), wówczas możemy cyfrową opowieść udostępnić na dowolnie wybranej przez nas licencji, np. CC BY (uznanie autorstwa 4.0). Jeśli natomiast użyte przez nas materiały udostępnione zostały na licencji CC BY SA (uznanie autorskie - na tych samych warunkach 4.0), wówczas naszym obowiązkiem jest udostępnienie cyfrowej opowieści na tych samych warunkach⁶.

Cyfrowe opowieści w działaniach edukacyjnych i animacyjnych

Cyfrowe opowieści mogą być punktem wyjścia do działań edukacyjnych i animacyjnych. Po pierwsze sam proces tworzenia cyfrowych historii może być tematem warsztatów, lekcji, kursów, dzięki którym uczestnicy nie tylko rozwiną swoje kompetencje cyfrowe, ale także lepiej poznają zbiory, które będą wykorzystywali podczas swojej pracy. Cyfrowe opowieści mogą być też prezentowane podczas zajęć szkolnych, spotkań tematycznych w bibliotekach, domach kultury itp., jako element edukacyjny i popularyzujący dane zbiory archiwalne i tematykę, której dotyczą.

⁶ Więcej o udostępnianiu materiałów archiwalnych w internecie pisze Katarzyna Ziętał w publikacji Ośrodka KARTA pt. Archiwistyka społeczna: http://archiwa.org/as/as_img/uploaded/Udostepnianie%20materialow%20archiwalnych.pdf

Polecane lektury:

„Digital storytelling. Podręcznik dla animatorów”, oprac. A. Świątecka, Warszawa 2013. <https://www.slideshare.net/fundacjaadhoc/digital-storytelling-podrecznik-dla-edukatorw> [dostęp z dn. 10.12.2017]

„Archiwistyka społeczna, red. K. Ziętał, Warszawa 2012, http://archiwa.org/as/as_img/uploaded/Archiwa_spoeczne_podrecznik.pdf [dostęp z dn. 10.12.2017]

„APPetyt na APPlikacje. Praktyczny przewodnik”, koncepcja i treść S. Żółkiewska, Warszawa 2016
[https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/publikacje/APPetyt na APPlikacje_praktyczny_przewodnik_2016.pdf](https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/publikacje/APPetyt_na_APPlikacje_praktyczny_przewodnik_2016.pdf) [dostęp z dn. 10.12.2017]

Informacje o wolnych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>