

MODUL 04

DIGITÁLNY STORYTELLING PRE MIESTNE DEDIČSTVO

DIGITAL RURAL EUROPEAN ART
AND MEMORY

Partneri projektu



Spolufinancovaný
Európskou úniou

Informácie o projekte:

DREAM - Digital Rural European Art and Memory
2025-1-SK01-KA210-ADU-000360122

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora alebo autorov a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie ani SAAIC. Európska únia ani orgán poskytujúci grant za ne nenesú zodpovednosť.

INFORMÁCIE O MODULE

 Číslo modulu 04	 Úroveň Začiatočník
 Téma Digitálne rozprávanie príbehov prostredníctvom miestneho dedičstva	 Forma Hybridné vzdelávanie
 Trvanie 3 hodiny	 Hlavný výstup Digitálny príbeh dedičstva

O tomto module

Každá komunita uchováva príbehy, ktoré si zaslúžia byť zapamätané. Môžu sa ukrývať v rodinnej fotografii, miestnom výraze, pracovnom postupe, piesni, recepte, krajine alebo v spomienke človeka, ktorý bol svedkom zmien. Tieto príbehy sa možno nikdy neobjavia v oficiálnom archíve, napriek tomu však pomáhajú ľuďom pochopiť, kým sú, odkiaľ pochádzajú a aké vedomosti chcú odovzdať ďalej.

Digitálne rozprávanie príbehov môže pomôcť zviditeľniť tieto miestne významy a dať im hlas. Zaznamenávanie príbehu však zároveň prináša zodpovednosť. Rozprávač musí zohľadniť súhlas, súkromie, presnosť, reprezentáciu, prístupnosť, vlastníctvo a možné dôsledky verejného zdieľania. Cieľom tohto modulu je preto spojiť tvorivú sebadôveru s rešpektujúcim prístupom ku komunite.

Táto e-kniha podporuje modul DREAM zameraný na digitálne rozprávanie príbehov o miestnom kultúrnom dedičstve. Je určená pre začiatočníkov a dospelých účastníkov vzdelávania, ktorí chcú pomocou smartfónu alebo iného dostupného digitálneho zariadenia rešpektujúcim spôsobom zdokumentovať jeden miestny príbeh. Dôraz sa nekladie na pokročilú filmovú tvorbu. Zameriava sa na rozpoznávanie významného kultúrneho dedičstva, pozorné počúvanie, prijímanie etických rozhodnutí a vytvorenie jasného príbehu v dĺžke 60-90 sekúnd, ktorý možno uložiť, zdieľať alebo ďalej rozvíjať.



Ako používať túto e-knihu

Tento materiál si môžete prečítať pred vzdelávacím stretnutím, počas neho alebo po jeho skončení. Prvá časť predstavuje kultúrne dedičstvo, zapojenie komunity a princípy digitálneho rozprávania príbehov. V Záverečnej aktivite si môžete vybrať jednu z dvoch praktických ciest: Príbeh nositeľa vedomostí alebo Príbeh objektu a miesta.

Každá časť obsahuje krátku praktickú aktivitu. Tieto aktivity vám pomôžu prepojiť teóriu s miestnym príkladom a postupne pripraviť záverečný výstup. Nepotrebuje profesionálne vybavenie. Na vytvorenie prvého príbehu postačí smartfón, tichý priestor, základné funkcie úprav a dôkladné plánovanie.

Záverečný príbeh je zámerne krátky. Formát v dĺžke 60-90 sekúnd vás podnecuje k tomu, aby ste si zvolili jedno ústredné posolstvo, používali médiá účelne a nezahltli publikum. Jasný plán príbehu je tiež platným výstupom v prípade, že nahrávanie alebo úpravy nie je možné dokončiť počas nášho stretnutia.





Ciele vzdelávania

- Rozpoznať hmotné, nehmotné a živé kultúrne dedičstvo v miestnej komunite.
- Vysvetliť, prečo kultúrne dedičstvo súvisí s pamäťou, identitou, pocitom spolupatričnosti a kultúrnou participáciou.
- Pochopiť, prečo by ľudia spojení s kultúrnym dedičstvom mali participovať na rozhodnutiach o jeho dokumentovaní a reprezentácii.
- Opísať digitálne rozprávanie príbehov ako zámernú kombináciu naratívu a digitálnych médií.
- Klásť otvorené a rešpektujúce otázky a aktívne počúvať.
- Uplatňovať zásady informovaného súhlasu, ochrany súkromia a etického rozprávania príbehov.
- Zdokumentovať predmet alebo miesto s použitím spoľahlivých informácií a jasného prepojenia s ľuďmi.
- Naplánovať, nahrať a upraviť 60–90-sekundový digitálny príbeh o kultúrnom dedičstve alebo kompletný plán príbehu.
- Pred zdieľaním skontrolovať prístupnosť, technickú kvalitu, uvedenie autorstva a povolenia.

Obsah

0. Predtým, ako začnete: Môj východiskový bod	3
1. Rozbor kultúrneho dedičstva: Kľúčové perspektívy a rámce	4
2. Rozpoznanie rôznych foriem kultúrneho dedičstva: hmotné, nehmotné a živé	6
3. Dedičstvo a identita	9
4. Ako môže kultúrne dedičstvo ticho zmiznúť	9
5. Kto má v oblasti kultúrneho dedičstva slovo?	11
6. Etické a zodpovedné rozprávanie príbehov o kultúrnom dedičstve	12
7. Čo je digitálne rozprávanie príbehov?	13
8. Publikum, uhol pohľadu a hlavné posolstvo	15
9. Sedem prvkov digitálneho rozprávania príbehov	18
10. Cieľavedomé využívanie médií	19
11. Výskum kontextu a hľadanie ľudského prepojenia	20
12. Nahrávanie jasného a užitočného materiálu	21
13. Strih	22
14. Záverečná aktivita: Príbeh o digitálnom dedičstve	24
Cesta 1: Príbeh nositeľa vedomostí	26
Cesta 2: Príbeh o predmete alebo mieste	30
15. Zostavenie vášho príbehu	33
16. Zdieľanie a vzájomné hodnotenie	35
17. Tip pre digitálnu pohodu	36
18. Základný slovník	37
19. Záver modulu	38
Bibliografia	39

0. Predtým, ako začnete: Môj východiskový bod

Pred začatím modulu ohodnoťte každé tvrdenie na stupnici od 1 do 5. Hodnotenie 1 použite vtedy, ak danú úlohu zatiaľ neviete vykonať, a hodnotenie 5, ak ju dokážete zvládnuť samostatne. Nejde o test. Cieľom je uvedomiť si svoju východiskovú úroveň a neskôr rozpoznať vlastný pokrok.

- Viem rozpoznať miestne dedičstvo v každodenných predmetoch, spomienkach, zručnostiach a tradíciách.
- Viem vysvetliť, prečo by ľudia, ktorých sa príbeh týka, mali mať slovo pri rozhodovaní o tom, ako sa zaznamená a ako sa o ňom bude informovať.
- Viem klásť otvorené a ohľaduplné otázky počas rozhovoru a počúvať bez toho, aby som prevzal kontrolu nad príbehom.
- Viem si overiť, či mám povolenie na nahrávanie a zverejnenie osoby, predmetu, fotografie alebo miesta.
- Viem usporiadať obrázky, hlas, zvuk a text do krátkeho digitálneho príbehu s jasným posolstvom.

Svoje hodnotenia si uchovajte. K týmto tvrdeniam sa vrátite na konci modulu.

1. Rozbor kultúrneho dedičstva: Kľúčové perspektívy a rámce

Kultúrne dedičstvo možno vnímať z viacerých vzájomne sa dopĺňajúcich hľadísk. Je to dôležité, pretože dedičstvo zahŕňa širokú škálu miest, zvyklostí, vedomostí, tradícií a kultúrnych prejavov. Dedičstvom môže byť historická budova, predmet každodenného života, tradičné remeslo, pieseň, miestna slávnosť, spomienka alebo miesto, ktoré má pre komunitu osobitný význam. Rôzne medzinárodné rámce nám preto pomáhajú vnímať rôzne rozmery dedičstva a pochopiť, prečo môžu vyžadovať odlišné formy ochrany, dokumentácie a zapojenia.

Dohovor UNESCO z roku 1972 definuje kultúrne dedičstvo na účely ochrany svetového dedičstva prostredníctvom pamiatok, skupín budov a lokalít, ktoré môžu mať výnimočnú univerzálnu hodnotu. Tento pohľad je dôležitý pre formálne uznané hmotné dedičstvo a systémy vytvorené na jeho ochranu (UNESCO, 1972).

Dohovor UNESCO z roku 2003 rozširuje pozornosť na nehmotné kultúrne dedičstvo: praktiky, reprezentácie, prejavy, vedomosti a zručnosti, ktoré komunity, skupiny a jednotlivci uznávajú ako súčasť svojho dedičstva. Takéto dedičstvo sa odovzdáva z generácie na generáciu, obnovuje sa v závislosti od meniacich sa okolností a je spojené s pocitom identity a kontinuity (UNESCO, 2003).

Dohovor z Fara z roku 2005 zaujíma široký sociálny a demokratický prístup. Kultúrne dedičstvo definuje prostredníctvom zdrojov zdedených z minulosti, ktoré ľudia vnímajú ako prejavy vyvíjajúcich sa hodnôt, presvedčení, vedomostí a tradícií. Kladie preto silný dôraz na význam, účasť a spoločnú zodpovednosť (Rada Európy, 2005).

Pohľady na kultúrne dedičstvo

Perspektíva	Hlavné zameranie	Čo nám pomáha vnímať
UNESCO 1972	Pamiatky, skupiny budov a lokality s výnimočnou univerzálnou hodnotou	Formálna ochrana hmotného kultúrneho dedičstva a miest
UNESCO 2003	Živé praktiky, prejavy, vedomosti a zručnosti uznávané komunitami	Odovzdávanie, kontinuita, prispôsobovanie a participácia komunity
Farský dohovor 2005	Významy, hodnoty a spôsoby využívania, ktoré ľudia pripisujú zdrojom kultúrneho dedičstva	Kultúrne dedičstvo ako otázka ľudských práv, participácie a komunity



Praktická úloha

Vyberte si jeden príklad kultúrneho dedičstva z vašej komunity. Opíšte, ako ho možno chápať z každej z troch perspektív.

Príklad: historický mlyn môže byť hmotnou stavbou, miestom spojeným s pracovnými vedomosťami a spomienkami a komunitným zdrojom, ktorého význam závisí od ľudí, ktorí sú s ním spojení.

2. Rozpoznanie rôznych foriem kultúrneho dedičstva: hmotné, nehmotné a živé

Hmotné dedičstvo pozostáva z fyzických zdrojov, ktoré je možné vidieť a dotknúť sa ich. Zahŕňa budovy, pamiatky, archeologické náleziská, nástroje, predmety dennej potreby, odevy, fotografie, dokumenty, umelecké diela, kultúrne krajiny a historické miesta. Fyzický predmet nadobúda osobitný význam, ak sa chápe aj jeho história, využitie a vzťah k ľuďom (UNESCO, 1972).

Obrázok 1

Príklad hmotného kultúrneho dedičstva



Poznámka. Fotografia rímskeho akvaduktu v Segovii. Z AcueductoSegovia [Fotografia], autor Mario modesto, 2008, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AcueductoSegovia.jpg>). CC BY-SA 3.0.

Obrázok 2

Príklad hmotného kultúrneho dedičstva



Poznámka. Pohľad na ruiny Spišského hradu na Slovensku. Z diela Spis Castle - Slovakia [Fotografia], autor P. Kratochvil, 2007, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spis_Castle_-_Slovakia.jpg). Vo verejnej doméne.

Nehmotné kultúrne dedičstvo sa týka živých vedomostí a praktík. Príkladmi sú príbehy, piesne, tance, recepty, nárečia, slávnosti, remeslá, pracovné metódy a poznatky o prírode. UNESCO (2003) zdôrazňuje, že toto dedičstvo uznávajú komunity, skupiny alebo jednotlivci, ktorí ho vytvárajú, udržiavajú a odovzdávajú.

Obrázok 3

Príklad nehmotného kultúrneho dedičstva



Poznámka. Vystúpenie z tradičného slovenského folklórneho súboru *Lučnica*. Z *Lucnica 0834* [Fotografia], autor P. Cepcek, 2017, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucnica_0834.jpg). CC BY-SA 4.0.

Obrázok 4

Príklad nehmotného kultúrneho dedičstva



Poznámka. Tradičné hudobné a tanečné vystúpenie flamenca v Seville v Španielsku. Z *Flamenco in Sevilla 01* [Fotografia], autor Schnobby, 2014, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flamenco_in_Sevilla_01.jpg). CC BY-SA 4.0.

Pojem „**živé dedičstvo**“ sa vzťahuje na vedomosti, zručnosti, praktiky a tradície, ktoré sa v komunitách dodnes aktívne uplatňujú, zdieľajú a odovzdávajú (UNESCO, 2003). Je úzko prepojené s nehmotným kultúrnym dedičstvom a zdôrazňuje, že dedičstvo nie je len zachované z minulosti, ale naďalej sa využíva, prispôsobuje a obnovuje v súlade so zmenami v komunitách a prostredí.

Obrázok 5

Príklad živého kultúrneho dedičstva



Poznámka. Tradičná súprava vybavenia na paličkovanie čipiek zo Slovenska. Z Zestaw do wyrobu koronki klockowej Słowacja [Fotografia], autor Krzysiu, 2017, Wikimedia Commons ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zestaw do wyrobu koronki klockowej S%C5%82owacja.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zestaw_do_wyrobu_koronki_klockowej_S%C5%82owacja.jpg)). CC BY 4.0.

3. Dedičstvo a identita

Kultúrne dedičstvo spája minulé skúsenosti so súčasnou identitou. Môže podporovať pocit príslušnosti k rodine, miestu, jazykovej skupine alebo komunite, vytvárať kontinuitu medzi generáciami a uznávať miestne vedomosti. Môže tiež poskytovať priestor na diskusiu o zmenách, stratách, migrácii, prispôbovaní sa a vzťahoch medzi rôznymi skupinami.

Prehľad *Dohovoru z Faro* vysvetľuje, že predmety a miesta sú dôležité kvôli významom, spôsobom využitia a hodnotám, ktoré im ľudia pripisujú. V tomto zmysle **„predmety a miesta samy osebe nie sú tým, čo je na kultúrnom dedičstve dôležité“** (Rada Európy, n.d., ods. 1). Tá istá fotografia alebo budova môže preto mať pre rôznych ľudí rôzne významy.

Pamäť nie je jednotná ani neutrálna. Ľudia a skupiny si môžu to isté miesto alebo udalosť pamätať a interpretovať rôznymi, a niekedy aj protichodnými spôsobmi. Výskum kultúrneho dedičstva preto varuje pred tým, aby sa komunity považovali za homogénne alebo aby sa predpokladalo, že jedna interpretácia reprezentuje všetkých, ktorí sú spojení s daným miestom alebo tradíciou (Waterton & Smith, 2010). Zodpovedné rozprávanie príbehov identifikuje, čiá perspektíva sa prezentuje, a ponecháva priestor pre iné spomienky a skúsenosti.



Reflexia

Spomeňte si na miesto, tradíciu alebo miestny príbeh, ktorý poznáte. Napíšte jednu vetu o tom, čo pre vás znamená alebo čo o ňom viete.

Potom určte jednu ďalšiu osobu alebo skupinu, ktorá ho môže vnímať alebo si ho pamätať inak, napríklad staršia alebo mladšia generácia, človek, ktorý sa do komunity prisťahoval, menšinová skupina alebo niekto, kto bol do života komunity zapojený menej.

Akú otázku by ste im mohli položiť, aby ste pochopili ich perspektívu?

4. Ako môže kultúrne dedičstvo ticho zmiznúť

Dedičstvo nezmizne len vtedy, keď sa zbúra budova alebo sa stratí nejaký predmet. Môže ticho zmiznúť, keď sa už tradícia nepraktizuje, keď sa už nepoužíva jazyk alebo výraz, keď sa nepreberá nejaká zručnosť, keď fotografia stratí mená a kontext alebo keď posledná osoba, ktorá si udalosť pamätá, už nie je schopná o nej rozprávať.

UNESCO (2003) opisuje nehmotné dedičstvo ako krehké, pretože jeho ďalšia existencia závisí od ľudí, ktorí odovzdávajú vedomosti a zručnosti. Ochrana nie je to isté ako zmrazenie tradície v údajne čistej podobe. Znamená to podporovať prenos vedomostí, praktík a významov a zároveň si uvedomovať, že živé dedičstvo sa neustále vyvíja.

Digitálne rozprávanie príbehov môže pomôcť zachovať stopy zážitkov, ktoré by inak mohli chýbať vo verejnej pamäti. Krátka nahrávka síce nezachytí všetko, ale môže zachovať hlas, vysvetliť význam predmetu, predviesť časť zručnosti alebo vytvoriť východiskový bod pre budúcu dokumentáciu.



Praktická úloha

Doplňte vetu: „Miestny príbeh, zručnosť, slovo, miesto alebo spomienka, ktoré by sa mohli stratiť, sú _____, pretože _____.“

Potom určte jednu osobu, skupinu alebo zdroj, ktoré by mohli pomôcť zodpovedne ich zdokumentovať.

5. Kto má v oblasti kultúrneho dedičstva slovo?

Účasť na kultúrnom živote je **ľudským právom**. Článok 27 *Všeobecnej deklarácie ľudských práv* stanovuje, že každý má právo slobodne sa podieľať na kultúrnom živote spoločenstva (Organizácia Spojených národov, 1948). To znamená, že ľudia by nemali byť vnímaní iba ako publikum pre kultúru vytvorenú inde. Mali by mať tiež príležitosti rozpoznávať, interpretovať, praktizovať a zdieľať dedičstvo, ktoré je pre nich dôležité.

Farský dohovor opisuje **komunitu dedičstva** ako ľudí, ktorí si cenia konkrétne aspekty kultúrneho dedičstva a chcú ich zachovať a odovzdať budúcim generáciám. Komunitou dedičstva môže byť dedina, rodina, skupina hovoriaca menšinovým jazykom, remeselníci, umelci, ľudia spojení s určitým miestom alebo tradíciou, miestne združenie alebo neformálna sieť (Rada Európy, 2005).

Toto chápanie posúva kultúrne dedičstvo preč od činnosti vyhradenej výlučne odborníkom. Odborníci a inštitúcie zostávajú dôležití, ale miestni ľudia by tiež mali mať možnosť rozhodovať, ktoré príbehy sú dôležité, či hlas by mal byť vypočutý, ako sú tradície prezentované, čo by malo zostať súkromné a aký obraz komunity sa zdieľa online. UNESCO podobne vyžaduje čo najširšiu účasť komunit, skupín a jednotlivcov, ktorí vytvárajú, udržiavajú a odovzdávajú nehmotné kultúrne dedičstvo (UNESCO, 2003).



Praktická úloha

Pre jeden možný príbeh určte relevantnú komunitu spojenú s kultúrnym dedičstvom.

Kto si tento príbeh cení?

Kto uchováva tieto vedomosti?

Koho by mohlo ovplyvniť jeho zaznamenanie alebo zdieľanie?

Kto by mal byť prizvaný k rozhodovaniu?

6. Etické a zodpovedné rozprávanie príbehov o kultúrnom dedičstve

Schopnosť niečo zaznamenať automaticky nezakladá právo na jeho zverejnenie. Príbehy o kultúrnom dedičstve môžu obsahovať osobné údaje, rodinné spomienky, smútok, konflikty, posvätné vedomosti, materiály v menšinových jazykoch, súkromné fotografie alebo miesta, ktoré sú náchylné na poškodenie. Etické rozprávanie príbehov začína ešte pred zapnutím kamery a pokračuje aj po exportovaní súboru.

Etické zásady UNESCO stanovujú, že komunity, skupiny a jednotlivci by mali zohrávať primárnu úlohu pri ochrane svojho nehmotného kultúrneho dedičstva. Interakcie by mali byť založené na transparentnej spolupráci, dialógu a slobodnom, predchádzajúcom, trvalom a informovanom súhlase. Komunity by mali tiež pomáhať identifikovať riziká, ako sú vytrhnutie z kontextu, komodifikácia a skresľovanie (UNESCO, 2015).

V prípade rozhovorov Oral History Association (2025) odporúča vysvetliť projekt a jeho možné využitie, získať a zdokumentovať informovaný súhlas, dohodnúť sa na uchovávaní a prístupe a, ak je to možné, ponúknuť rozprávačovi možnosť schváliť nahrávku pred jej zverejnením. Súhlas je teda procesom porozumenia a voľby, nie len podpisom.

Pred nahrávaním alebo zdieľaním si položte nasledujúce otázky:

- Kto toto dedičstvo vytvára, udržiava, vlastní alebo si ho pamätá?
- Kto by sa mal podieľať na rozhodnutí o jeho nahrávaní alebo zverejnení?
- Rozumie každá identifikovateľná osoba účelu, cieľovej skupine a možnému budúcemu využitiu?
- Mohol by príbeh odhaliť súkromné, posvätné, citlivé alebo škodlivé informácie?
- Sú fotografie, nahrávky, hudba a archívne materiály povolené na toto použitie?
- Budú prispievatelia menovaní, uvedení v titulkoch alebo zostanú anonymní podľa svojho výberu?
- Mohla by úprava zjednodušiť, stereotypizovať alebo zmeniť význam toho, čo daná osoba povedala?
- Má daná osoba reálnu možnosť stiahnuť alebo zmeniť súhlas pred zverejnením?

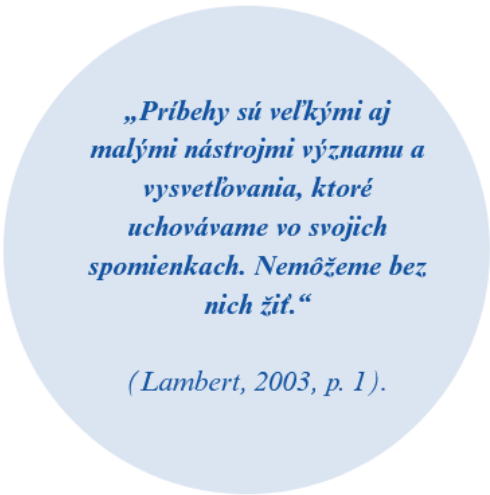
Pamätajte: Ak nie je jasné povolenie, vlastníctvo alebo možná ujma, pozastavte projekt. Pred zdieľaním sa opýtajte dotknutej osoby, facilitátora alebo zodpovednej inštitúcie.

7. Čo je digitálne rozprávanie príbehov?

Než sa zamyslíme nad digitálnym rozprávaním príbehov, je užitočné si uvedomiť, že samotné rozprávanie príbehov je oveľa staršie ako akýkoľvek digitálny nástroj. Ľudia vždy používali príbehy na zdieľanie skúseností, odovzdávanie vedomostí, vysvetľovanie sveta okolo seba a prepojenie jednej generácie s druhou.

Príbehy dodávajú faktom a udalostiam zmysel tým, že ukazujú, ako ich ľudia prežívali. Dátum, budova, predmet alebo tradícia nám môžu niečo povedať o minulosti, ale príbeh nám môže pomôcť pochopiť, čo znamenalo prežiť to, používať to, pamätať si to alebo to odovzdať ďalej. Spôsoby, akými rozprávame príbehy, sa v priebehu času menili. Príbehy sa šírili prostredníctvom rozhovorov, piesní, obrázkov, písomných textov, fotografií, rozhlasu, filmu a dnes prostredníctvom digitálnych médií. Nástroje sa môžu meniť, ale účel zostáva podobný: urobiť zážitok zrozumiteľným a zmysluplným pre niekoho iného.

Silný príbeh je preto viac než len sled udalostí so začiatkom, stredom a koncom. Zahrňuje premyslené rozhodnutia o tom, či pohľad bude prezentovaný, ktoré detaily sú dôležité a čo by si publikum malo z tejto skúsenosti odniesť. Pri rozprávaní príbehov o kultúrnom dedičstve sú tieto rozhodnutia obzvlášť dôležité, pretože príbehy pomáhajú formovať to, ako si ľudia pamätajú ľudí, miesta a tradície.



„Príbehy sú veľkými aj malými nástrojmi významu a vysvetľovania, ktoré uchovávame vo svojich spomienkach. Nemôžeme bez nich žiť.“

(Lambert, 2003, p. 1).

Digitálne rozprávanie príbehov nadväzuje na túto dlhú ľudskú tradíciu. Jednoducho pridáva nové spôsoby kombinovania hlasu, obrázkov, zvuku, videa a textu, aby bolo možné zdokumentovať miestne zážitky a vedomosti a zdieľať ich s ostatnými.

Digitálne rozprávanie príbehov spája naratívu s digitálnymi médiami. Tvorca si vyberie tému, zhromaždí informácie, vytvorí príbeh a skombinuje ho s prvkami, ako sú fotografie, nahratý hlas, text, video, zvuk a hudba. Robin (2008) opisuje tento proces ako tradičnú prácu spočívajúcu vo výbere témy, výskume, písaní a rozvíjaní príbehu, po ktorej nasleduje cielené

využitie multimédií. Technológia je len jednou súčasťou tohto procesu. Zoznam klipov ešte automaticky neznamena príbeh. Príbeh má určitú perspektívu, ústredný význam a vzťah k publiku. Rozhoduje o tom, čo zahrnúť, čo vynechať a ako by mali byť jednotlivé časti usporiadané.

Digitálne rozprávanie príbehov môže byť aj participatívne. Poskytuje ľuďom zručnosti na to, aby mohli komunikovať osobné alebo komunitné príbehy vlastnými slovami a obrazmi. V tomto zmysle môže táto metóda vytvoriť príležitosti na to, aby boli vypočuté hlasy, ktoré vo verejných prezentáciách vidieckych komunít často chýbajú.

8. Publikum, uhol pohľadu a hlavné posolstvo

Pred vytvorením digitálneho príbehu sa rozhodnite o troch veciach: **(1) pre koho je príbeh určený, (2) či pohľad predstavuje a (3) čo si chcete, aby si publikum zapamätalo.** Tieto rozhodnutia ovplyvňujú všetko, čo nasleduje, vrátane informácií, ktoré zahrniete, otázok, ktoré položíte, a médií, ktoré použijete.



Hlavné pojmy

Publikum

Publikum je osoba alebo skupina, pre ktorú je príbeh vytvorený. Rôzne publiká môžu potrebovať rôzne informácie.

Súkromný rodinný príbeh môže obsahovať osobné údaje, ktoré by nebolo vhodné zverejniť na verejnej webovej stránke. Príbeh určený miestnym obyvateľom môže predpokladať, že ľudia dané miesto už poznajú, zatiaľ čo príbeh pre návštevníkov môže vyžadovať viac vysvetlení, preklad alebo kontext.

Medzi možné publiká môžu patriť členovia rodiny, miestni obyvatelia, školy, múzeá, turisti, kultúrne organizácie alebo širšia online verejnosť.

Pred nahrávaním si položte otázku:

Kto tento príbeh uvidí alebo vypočuje?

Čo už o tejto téme vedia?

Čo by im mohlo byť potrebné vysvetliť?

Je celý plánovaný obsah vhodný pre túto cieľovú skupinu?



Hlavné pojmy

Uhol pohľadu

Uhol pohľadu znamená, čiá perspektíva usmerňuje príbeh.

Príbeh môže byť rozprávaný z perspektívy člena rodiny, komunitnej skupiny alebo tvorcu. V niektorých príbehoch môže byť zahrnutá viac než jedna perspektíva.

Jasný uhol pohľadu pomáha publiku pochopiť, kto hovorí a z akej perspektívy pochádza interpretácia. Je dôležité neprezentovať skúsenosť jednej osoby tak, akoby reprezentovala celú komunitu.

Pred nahrávaním si položte otázku:

Čí hlas je v centre príbehu?

Aký je jeho vzťah k kultúrnemu dedičstvu?

Existujú aj iné pohľady, ktoré by mali byť zohľadnené?



Hlavné pojmy

Hlavné posolstvo

Hlavné posolstvo je hlavná myšlienka, ktorú má publikum po skončení príbehu pochopiť alebo si zapamätať.

Téma a hlavné posolstvo často nie sú to isté.

Napríklad:

Téma: Starý dedinský mlyn.

Hlavné posolstvo: Mlyn ukazuje, ako tradičné pracovné vedomosti formovali každodenný život v komunite a prečo je dôležité si tieto vedomosti pripomínať aj dnes.

Vzor hlavného posolstva:

Toto je príbeh o _____, rozprávaný z pohľadu _____, aby _____ mohol pochopiť, prečo je _____ dôležité aj dnes.

9. Sedem prvkov digitálneho rozprávania príbehov

Digitálny príbeh nadobúda zmysel prostredníctvom rozhodnutí o tom, či príbeh sa rozpráva, čo udrží záujem publika, ako sa sprostredkúva význam a emócie a čo sa vynechá. Centrum pre digitálne rozprávanie príbehov identifikovalo sedem prvkov, ktoré môžu tvorcom pomôcť pri uvažlivejšom rozhodovaní.

Prvok	Význam pre príbeh o kultúrnom dedičstve
1. Uhol pohľadu	Jasne určite, či perspektíva a interpretácia usmerňujú príbeh.
2. Vodiaca otázka	Použite jednu otázku alebo napätie, ktoré povzbudí publikum, aby pokračovalo v počúvaní.
3. Emocionálny obsah	Ukážte, prečo je téma dôležitá pre skutočnú osobu alebo komunitu, bez umelého vyvolávania emócií.
4. Dar hlasu	Použite rozprávanie alebo svedectvo na sprostredkovanie osobnosti, jazyka a kontextu.
5. Zvuková stopa	Použite hudbu alebo zvuk iba vtedy, keď podporujú príbeh a ich použitie je povolené.
6. Úspornosť	Použite iba obrázky, slová a zvuky potrebné na sprostredkovanie hlavného posolstva.
7. Tempo	Vytvorte rytmus, ktorý poskytne dôležitým momentom dostatok času bez toho, aby bol príbeh pomalý alebo mätúci.

10. Cieľavedomé využívanie médií

Silný digitálny príbeh využíva každé médium z určitého dôvodu. Obraz môže ukázať detaily, ktoré sa ťažko vysvetľujú. Hlas môže vyjadriť osobnosť, jazyk a emócie. Prirodzený zvuk vytvára pocit miesta. Text môže poskytnúť mená, dátumy, preklad a titulky. Hudba môže vytvárať náladu, nemala by však prehlušovať rozprávača ani zbytočne manipulovať s príbehom.

Médiá by mali pridávať **význam**, a nie len presne opakovať tie isté informácie. Napríklad, ak rozprávač povie, že v dielni bolo hlučno, publikum môže lepšie pochopiť atmosféru miesta, ak krátko počuje zvuk náradia, než keby na obrazovke čítalo slovo „hlučno“. Podobne, detailný záber na opotrebované ruky môže vyjadriť dlhoročné skúsenosti bez ďalšej vysvetľujúcej vety.

Médium	Čo môže vyjadriť	Užitočné otázky
Obraz	Miesto, ľudia, predmety, akcia, kontrast a vizuálne detaily.	<i>Ukazuje niečo, čo publikum potrebuje?</i> <i>Mám povolenie na jeho použitie?</i>
Hlas	Jazyk, osobnosť, emócie, svedectvo a pohľad.	<i>Je rečník jasne počuteľný?</i> <i>Je hlas prezentovaný v kontexte?</i>
Prirodzený zvuk	Atmosféra, prostredie, pracovné procesy a zvuková kulisa.	<i>Pomáha to poslucháčom vcítiť sa do miesta bez toho, aby sa pre to zhoršila zrozumiteľnosť reči?</i>
Text	Mená, dátumy, kontext, preklad, titulky a zoznam tvorcov.	<i>Je text potrebný?</i> <i>Je čitateľný a presný?</i>
Hudba	Atmosféra, prechody a rytmus.	<i>Je povolená, vhodná a tichšia ako rozprávanie?</i>

11. Výskum kontextu a hľadanie ľudského prepojenia

Príbeh o kultúrnom dedičstve by mal byť pútavý, ale mal by byť aj dôveryhodný. Overte si mená, dátumy, miesta a tvrdenia pomocou spoľahlivých zdrojov. V závislosti od témy môžu medzi ne patriť rodinné záznamy, informácie od samosprávy, múzeum, archív, knižnica, inštitúcia zaoberajúca sa kultúrnym dedičstvom, publikovaná história alebo iná osoba s relevantnými skúsenosťami.

Jeden zdroj môže obsahovať chybu alebo prezentovať iba jeden pohľad. Ak je určitý fakt dôležitý, porovnajte ho s iným zdrojom. Jasne rozlišujte medzi overenými informáciami, osobnými spomienkami, miestnymi legendami a interpretáciami. Rozprávač môže presne opísať to, čo si pamätá, aj keď presný dátum zostáva neistý; príbeh by mal tento rozdiel úprimne vyjadriť.

Ľudské prepojenie zabraňuje tomu, aby sa príbeh stal len zoznamom faktov. Opýtajte sa, kto daný predmet alebo miesto vyrobil, používal, udržiaval, navštívil, stratil, opravil alebo si ho pamätá. Malý detail – meno napísané na zadnej strane fotografie, zvuk náradia, trasa, ktorou sa každý deň chodilo – môže pomôcť poslucháčom pochopiť, prečo je daný zdroj dôležitý.

12. Nahrávanie jasného a užitočného materiálu

Dobrá nahrávka začína skôr prípravou ako drahým vybavením. Vyčistite objektív kamery, skontrolujte batériu a voľné miesto na ukladanie, vypnite nepotrebné upozornenia a otestujte mikrofón. Nahrávajte v stabilnej polohe a vyhnite sa silnému svetlu priamo za osobou. Priblížte sa k zdroju zvuku namiesto toho, aby ste sa spoliehali na digitálny zoom.

Na rozhovor si vyberte najtichšie dostupné miesto, pričom rešpektujte prostredie. Nahrajte krátky test a ak je to možné, vypočujte si ho cez slúchadlá. Požiadajte osobu, aby sa pozerala na interviewera a nie na obrazovku, pokiaľ nie je súčasťou plánu priame oslovenie. Nahrajte niekoľko sekúnd ticha a prirodzeného zvuku pre účely strihu.

Zachyťte viac ako jeden typ záberu: širší pohľad na miesto, stredný pohľad na osobu alebo činnosť a detailné zábery významných detailov. Každý záber držte niekoľko sekúnd bez pohybu. Vyhnite sa nahrávaniu osobných dokumentov, adres, nesúvisiacich osôb alebo citlivých detailov, ktoré nie sú potrebné.

Kontrolný zoznam pre nahrávanie

- ✓ Bolo potvrdené povolenie pre danú osobu, objekt, fotografiu a miesto.
- ✓ Zariadenie má dostatočnú kapacitu batérie, úložného priestoru a dostupný čas na nahrávanie.
- ✓ Objektív je čistý a obraz je stabilný.
- ✓ Hlas je počuteľný aj cez hluk v pozadí.
- ✓ Skupina zaznamenáva široký záber, užitočné detaily, dej a prirodzený zvuk.
- ✓ Nie sú viditeľné žiadne zbytočné osobné alebo citlivé informácie.

13. Strih

Strih premení nahratý materiál na príbeh. Začnite importom klipov a nahrávok, potom odstráňte chyby a dlhé pauzy, ktoré neprispievajú k významu. Usporiadajte najsilnejší materiál do jasného poradia, upravte úroveň zvuku, pridajte len potrebné titulky a pred exportom vytvorte titulky.

Krok za krokom

1. **Import:** Skopírujte klipy, hlasové nahrávky, fotografie a poznámky do jednej prehľadnej projektovej zložky
2. **Výber:** Vyberte len materiál, ktorý podporuje hlavnú myšlienku a máte naň príslušné povolenie
3. **Usporiadanie:** Vytvorte úvod, strednú časť a záver; zachovajte zamýšľaný význam nositeľa vedomostí.
4. **Zmixujte zvuk:** Zabezpečte zreteľnosť reči; použite prirodzený zvuk a povolenú hudbu na nižšej úrovni.
5. **Pridajte text:** Pridajte názov, mená, dátumy, preklad, titulky a stručné vysvetlenia tam, kde je to potrebné.
6. **Pridajte zdroje:** Uveďte osoby, zdroje a médiá v súlade s dohodami a licenciami.
7. **Exportujte a uložte:** Exportujte súbor, ktorý je možné zdieľať, a bezpečne uchovajte upravenú kópiu projektu a pôvodné nahrávky.

V tejto fáze sa môžete rozhodnúť aj pre pridanie **titulkov**. Titulky a popisky by mali byť čitateľné, presné a načasované tak, aby im diváci mohli sledovať. Používajte jasný kontrast, vyhýbajte sa veľmi malému textu a neumiestňujte text cez dôležité tváre alebo detaily. Ak príbeh používa jazyk, ktorý je pre časť divákov neznámy, preložené titulky môžu zvýšiť prístupnosť a zároveň zachovať pôvodný hlas.

Záverečná technická kontrola

- ✓ Hlas a dôležité zvuky sú jasne počuteľné.
- ✓ Vizuálne prvky sú stabilné a relevantné pre príbeh.
- ✓ Príbeh má jasný začiatok, stred a koniec.
- ✓ Konečná dĺžka je približne 60–90 sekúnd.
- ✓ Titulky alebo popisky sú presné a čitateľné.
- ✓ Boli dodržané zásady súhlasu, ochrany súkromia, povolení a obmedzení.

- ✓ Mená, zdroje a médiá boli správne uvedené.
- ✓ Upraviteľný projekt a pôvodné súbory boli bezpečne uložené.

Ďalšie zdroje pre editáciu

VN Video Editor

CapCut

iMovie

OpenShot

Shotcut

14. Závěrečná aktivita: Příběh o digitálním dědictví

Hlavnou úlohou je vytvořit alebo kompletne naplánovať jeden 60–90-sekundový príbeh o digitálnom dedičstve. Pracujte v malej skupine a **vyberte si prístup, ktorý najlepšie vyhovuje ľudom, materiálu a vašim záujmom.**



Vysvetlenie postupu

Oba prístupy vedú k rovnakému výsledku, ale postup je mierne odlišný:

- **Cesta 1:** Príbeh nositeľa vedomostí začína osobou a jej životnými skúsenosťami. Rozhovor poskytuje hlavný materiál pre príbeh.
- **Cesta 2:** Príbeh o predmete alebo mieste začína predmetom, fotografiou, budovou, krajinou alebo iným prvkom kultúrneho dedičstva. Príbeh sa naplánuje prostredníctvom storyboardu ešte pred začatím nahrávania.

Nezabudnite: *Jasný a zodpovedný plán príbehu je zárukou úspešného výsledku aj v prípade, že nahrávanie alebo strih nie je možné dokončiť. Plán by mal aj naďalej obsahovať ústredné posolstvo, štruktúru, zoznam médií, povolenia, informácie o prístupnosti a titulky.*

Vyberte si jeden postup

1. Príbeh nositeľa vedomostí

**Východiskový bod:**

Osoba, ktorá uchováva miestne spomienky, vedomosti, zručnosti alebo tradície.

**Hlavný materiál:**

Úryvok z rozhovoru, zábery osoby, relevantné predmety alebo činnosti, miesto a prirodzený zvuk.

**Hlavná zodpovednosť:**

Zachovať hlas osoby a význam, ktorý chce sprostredkovať, v centre príbehu.

or

2. Príbeh predmetu alebo miesta

**Východiskový bod:**

Významný predmet, fotografia, budova, krajina alebo miesto.

**Hlavný materiál:**

Spôľahlivé kontextové informácie, prepojenie s ľuďmi, rozprávanie, vizuálne detaily, činnosť a prirodzený zvuk.

**Hlavná zodpovednosť:**

Vysvetliť, prečo je daný zdroj dôležitý pre ľudí, nielen čo predstavuje.

Cesta 1: Príbeh nositeľa vedomostí

V tomto prístupe **je rozhovor východiskovým bodom príbehu**. Rozhovor si starostlivo pripravte, počúvajte, čo z neho vyplynie, a následne vytvorte konečný príbeh na základe najvýznamnejších informácií.

Nositeľom vedomostí je osoba, ktorá v sebe nesie spomienky, zručnosti, skúsenosti, jazyk alebo tradície, ktoré sú pre komunitu významné. Môže to byť starší obyvateľ, remeselník, poľnohospodár, hudobník, kuchár, člen rodiny, miestny pracovník, organizátor alebo ktokoľvek, koho životné skúsenosti spájajú s vybraným dedičstvom. Nositeľ vedomostí nie je zdrojom, z ktorého sa informácie vyťazia a potom sa na neho zabudne. Vzťah by mal byť založený na rešpekte, jasných očakávaniach a porozumení tomu, ako sa záznam môže uchovávať a využívať.



Konečný príbeh môže kombinovať:

- krátky úryvok z rozhovoru
- zábery nositeľa vedomostí
- zábery zblízka na relevantné predmety alebo činnosti
- zábery okolia
- prirodzené zvuky
- voliteľná povolená hudba
- titulky
- titulky

Pamätajte: Hlas danej osoby by mal zostať v popredí, kedykoľvek je to vhodné. Tvorca môže pridať kontext, nemal by však ovplyvňovať význam toho, čo daná osoba hovorí.



Hlavné pojmy

Aktívne počúvanie znamená dopriať človeku čas, zbytočne ho neprerušovať, prispôbiť sa jeho spôsobu vyjadrovania a kláť objasňujúce otázky bez posudzovania.

Netlačte na rozprávajúcu osobu, aby hovorila o bolestivej alebo súkromnej téme. Môže si urobiť prestávku, odmietnuť odpovedať na otázku alebo zastaviť nahrávanie.

Krok 1: Príprava a vedenie rešpektujúcich rozhovorov

Príprava pomáha vytvoriť bezpečnú a sústredenú atmosféru počas rozhovoru. Tu je krátky zoznam krokov, ktoré môžete podniknúť v rámci prípravnej fázy:

1. **Vysvetlite projekt jednoduchým jazykom:** kto sa na ňom podieľa, čo sa bude nahrávať, približná dĺžka, cieľové publikum, kde sa výsledok môže uložiť alebo zverejniť, či si ho daná osoba môže skontrolovať a na koho sa má obrátiť v prípade otázok.
2. **Pred nahrávaním získajte informovaný súhlas.**
3. **Prípravte si zoznam otvorených otázok.** Je to lepšie ako scenár, ktorý núti k krátkym odpovediam. Asociácia ústnej histórie (2025) odporúča otvorené otázky a diskusiu pred rozhovorom, ktorá pomáha nadviazať vzťah a objasniť témy, ktoré sú pre rozprávača dôležité.

Rýchla rada: Fenomenologický prístup môže posilniť rozhovor tým, že sa zameriava na prežitú skúsenosť a jej význam. Namiesto toho, aby ste sa pýtali len na dátumy a fakty, zistíte, ako daná osoba udalosť prežila, čo pre ňu znamenala, ako sa cítila a prečo je táto spomienka naďalej dôležitá (Moustakas, 1994). To nenahrádza overovanie faktov, ale pomáha zachovať ľudský rozmer príbehu.

Príprava jednoduchého informovaného súhlasu: Informovaný súhlas nemusí byť dlhý ani zložitý dokument. Jeho účelom je zaistiť, aby nositeľ vedomostí jasne pochopil, o akú činnosť ide, a súhlasil s účasťou ešte pred začatím nahrávania.

Jednoduchý formulár súhlasu by mal vysvetľovať:

- **kto vedie rozhovor** a aký **je** účel tejto činnosti
- **čo sa bude zaznamenávať**, napríklad zvuk, video, fotografie alebo slová danej osoby
- **ako môže byť materiál použitý**, napríklad v digitálnom príbehu, vzdelávacej aktivite, na výstave, na webovej stránke alebo na sociálnych médiách
- **kde môže byť konečný príbeh zdieľaný alebo uverejnený**
- že **účasť je dobrovoľná** a daná osoba nemusí odpovedať na žiadnu otázku, na ktorú nechce odpovedať
- či môže daná osoba **požiadat' o zastavenie nahrávania alebo odvolať svoj súhlas**
- **na koho sa má obrátiť**, ak má otázky týkajúce sa nahrávania alebo jeho použitia

Rýchla rada: Pri zbere alebo zaznamenávaní osobných údajov postupujte v súlade so zásadami GDPR.

Okrem toho by formulár mal obsahovať jasné vyhlásenie, napríklad: „Rozumiem účelu tejto činnosti a tomu, ako môžu byť použité môj rozhovor, obraz a/alebo hlas. Mal/a som možnosť klásť otázky a dobrovoľne súhlasím s účasťou.“

Nechajte miesto na **dátum, meno** a **podpis osoby, ktorá disponuje informáciami**, ako aj na meno osoby, ktorá vedie rozhovor.

Nezabudnite: Súhlas by sa mal prebrať, nie len jednoducho získať formou podpisu. Pred nahrávaním vysvetlite činnosť zrozumiteľným jazykom, dajte osobe čas na kladenie otázok a uistite sa, že rozumie, kde sa jej príbeh môže objaviť.

Ďalšie zdroje o informovanom súhlase

Implementácia priebežného súhlasu v kvalitatívnom výskume (Klykken, 2022)

<https://doi.org/10.1177/14687941211014366>

Usmernenia: Ako získať a uchovávať informovaný súhlas (Ministerstvo školstva Spojeného kráľovstva, n.d.)

<https://user-research.education.gov.uk/guidance/informed-consent-26/6>

Cesta 2: Príbeh o predmete alebo mieste



Na rozdiel od cesty „Nositeľ vedomostí“ by sa tento príbeh mal **vizuálne naplánovať ešte pred začatím nahrávania**. Vychádza z významného fyzického zdroja: fotografie, nástroja, kusu odevu, dokumentu, umeleckého diela, budovy, cesty, krajiny, rieky, trhoviska alebo iného miestneho miesta. Príbeh by mal ísť nad rámec popisu a **odhaliť ľudské vzťahy** spojené s daným zdrojom.

Najprv identifikujte predmet alebo miesto a potvrdte povolenie na jeho nahrávanie. Potom zhromaždíte spoľahlivé informácie o pozadí, identifikujte ľudí, ktorí s ním súvisia, definujte jedno ústredné posolstvo a naplánujte krátke rozprávanie. Ak je to možné, ukážte činnosť, použitie, zmenu alebo kontrast. Prirodzený zvuk môže pomôcť poslucháčom zažiť dané prostredie.

Príbeh by mal odpovedať na päť základných otázok:

Čo to je?

Kto s tým súvisí?

Ako sa to používalo alebo ako sa to vnímalo?

Prečo je to dôležité dnes?

Čo by sa mohlo stratiť, ak by sa zabudlo na jeho význam?

Krok 1: Vyhľadajte a definujte príbeh

Identifikujte predmet alebo miesto a zhromaždite dostatok spoľahlivých informácií, aby ste pochopili jeho kontext.

Odpovedzte na nasledujúce otázky:

- Čo to je?
- Kto s tým súvisí?
- Ako sa to používalo alebo ako sa to vnímalo?
- Prečo je to dôležité dnes?

- Čo by sa mohlo stratiť, ak by sa zabudlo na jeho význam?

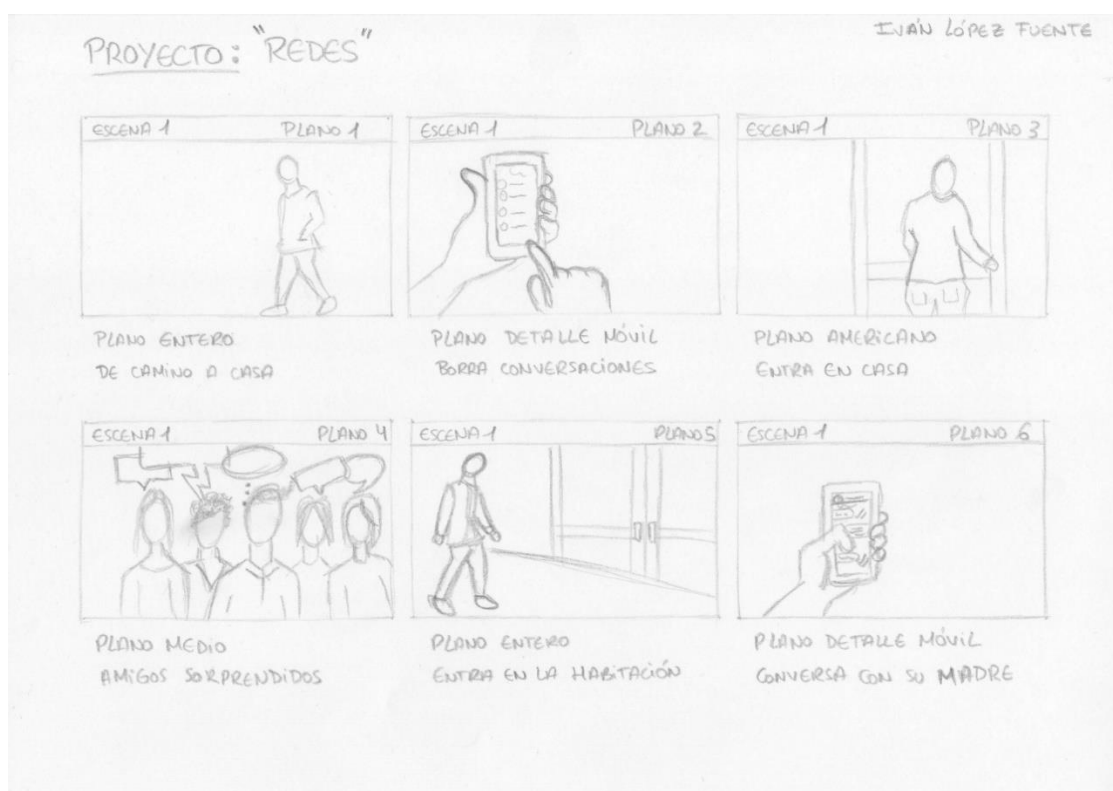
V tejto fáze je dôležité definovať a mať na pamäti **ústredné posolstvo príbehu**, ako ste sa naučili v predchádzajúcich kapitolách.

Krok 2: Vytvorte storyboard

Storyboard je vizuálny plán príbehu. Ukazuje, čo diváci uvidia a počujú, ešte predtým, ako začnete nahrávať. Pre príbeh s dĺžkou 60–90 sekúnd naplánujte približne 5–7 scén.

Obrázok 5

Príklad storyboard-u



Poznámka. Z Storyboard - Iván López Fuente [Drawing], by I. López Fuente, 2021, Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Storyboard_-_Iv%C3%A1n_L%C3%B3pez_Fuente.jpg). CC BY-SA 4.0.

Storyboard dokončíte pred nahrávaním. Storyboard môžete použiť ako vodítko pri zbieraní fotografií, videí a zvukových záznamov. Nemusíte sa ho striktne držať. Ak počas terénneho výskumu objavíte niečo dôležité, plán môžete prispôbiť.

Spôsob tvorby storyboardu: Storyboard môžete vytvoriť pomocou **jednoduchého tabuľkového** dokumentu v programe Word, prezentácie v programe PowerPoint alebo **ho nakresliť ručne**. Existuje však niekoľko bezplatných alebo voľne dostupných nástrojov na tvorbu storyboardov, ktoré môžete využiť.

Ďalšie zdroje týkajúce sa tvorby storyboardu

Canva Storyboard Creator

<https://www.canva.com/create/storyboards>

Storyboard That

<https://www.storyboardthat.com>

15. Zostavenie vášho príbehu

Táto fáza sa zameriava na finalizáciu 60–90-sekundového digitálneho príbehu o kultúrnom dedičstve s využitím buď prístupu „Nositel vedomostí“, alebo prístupu „Predmet“ či „Miesto“. Cieľom nie je technická dokonalosť. Cieľom je zmysluplný, etický a zrozumiteľný výstup, ktorý si môže pozrieť iná osoba alebo na ktorom môže ďalej pracovať.

Pamätajte: Úspešný krátky príbeh sa nesnaží pokryť celú históriu; namiesto toho sa zameriava na jednu zmysluplnú ústrednú myšlienku. Štruktúrovanie príbehu pred úpravou šetrí čas, zabraňuje zmätkom a zabezpečuje, že vaše ústredné posolstvo jasne osloví vaše publikum.

Krok za krokom

1. **Preverte si svoje hlavné posolstvo:** Majte pred sebou svoje hlavné posolstvo vyjadrené v jednej vete ako svoj vodítko.
2. **Rozdeľte vybraný materiál do troch samostatných fáz:**

Úvod

S kým alebo s čím sa stretávame?

Možný materiál: Silný obraz, hlas, meno, miesto, zvuk alebo jedna jasná veta.

Stred – hlavný príbeh

Čo sa stalo, ako to bolo použité alebo prečo je to dôležité?

Možný materiál: Úryvok z rozhovoru, akcia, detail, kontrast, spomienka alebo stručný kontext.

Záver

Prečo by si to ľudia mali dnes zapamätať?

Možný materiál: Reflexia, nádej, otázka, súčasný obraz alebo výzva dozvedieť sa viac.

Projektový list

Prvok projektu	Čo vytvoriť alebo mať na pamäti
Pracovný názov	Krátky názov, ktorý odráža príbeh, a nie len pomenovanie témy.
Zameranie na kultúrne dedičstvo	Osoba, spomienka, zručnosť, tradícia, predmet, fotografia, budova, krajina alebo miesto.
Komunita kultúrneho dedičstva	Majte na pamäti ľudí, ktorí tento príbeh oceňujú, udržiavajú, pamätajú si ho alebo ktorých sa môže týkať.
Publikum	Majte na pamäti, že váš príbeh a posolstvo bude prijímať určitá cieľová skupina.
Hlavné posolstvo	Jedna veta vysvetľujúca, čo by malo publikum pochopiť a prečo je to dnes dôležité.
Súhlas a etika	Súhlas, ochrana súkromia, obmedzenia, citlivé informácie a postupy pri kontrole.
Spoľahlivý kontext	Zdroje použité pri uvádzaní mien, dátumov, faktov a doplňujúcich informácií.
Úvod	Ako bude daná osoba, predmet alebo miesto predstavené.
Stred	Zážitok, zmena, udalosť alebo detail, ktorý dáva príbehu zmysel.
Záver	Prečo by si tento príbeh mali ľudia zapamätať práve teraz.
Prístupnosť	Titulky, čitateľný text, preklad alebo prepis, ak je to vhodné.
PodĎakovania	Ľudia, zdroje, inštitúcie, médiá a partneri projektu, ktorým treba poďakovať.
Uloženie	Pomenujte súbor a uložte ho.

16. Zdieľanie a vzájomné hodnotenie

Pred zverejnením zdieľajte návrh s inou skupinou. Recenzenti by si mali najskôr pozrieť alebo prečítať príbeh bez vysvetlenia od jeho tvorcov. Tak zistíte, či je posolstvo zrozumiteľné samo o sebe.

Otázky na vzájomné posúdenie

- Dokážeme identifikovať, či príbeh alebo pohľad je tu prezentovaný?
- Je osoba, predmet alebo miesto jasne predstavené?
- Vysvetľuje príbeh, prečo je toto dedičstvo dôležité dnes?
- Pridávajú obrázky, hlas, prirodzené zvuky a text užitočný význam?
- Je príbeh stručný, má dobré tempo a trvá približne 60–90 sekúnd?
- Sú fakty, osobné spomienky a interpretácie podané úprimne?
- Je hlas nositeľa vedomostí prezentovaný s úctou?
- Sú súhlasy, súkromie, povolenia a citlivé informácie spracované bezpečne?
- Sú titulky, podtitulky a zoznam tvorcov čitateľné a presné?
- Porozumelo by cieľové publikum príbehu bez dodatočného vysvetlenia?

Nezabudnite: *Spätná väzba by mala byť konkrétna a konštruktívna. Namiesto toho, aby ste povedali „vylepšite to“, identifikujte jednu silnú stránku, jeden nejasný bod a jedno realistické vylepšenie. Tvorcovia sa potom rozhodnú, či táto zmena podporuje príbeh a rešpektuje zúčastnené osoby.*

17. Tip pre digitálnu pohodu



Tip pre digitálnu pohodu

Chráňte si svoj čas na pokoj

Byť neustále dostupný online môže sťažovať plnohodnotný oddych. Správy a upozornenia môžu vytvárať pocit, že by ste mali odpovedať okamžite, aj keď nejde o nič naliehavé.

Vyskúšajte toto: Vyberte si každý deň krátky čas, počas ktorého nebudete kontrolovať správy, sociálne siete ani e-mail. Môžete stíšiť upozornenia počas jedla, pri oddychu alebo pred spaním. Dajte dôležitým kontaktom vedieť, ako vás môžu zastihnúť iným spôsobom, ak ide o skutočne naliehavú situáciu.

Otázka na zamyslenie: V ktorej časti dňa by vám krátky čas bez upozornení pomohol vypnúť a načerpať novú energiu?

18. Základný slovník

Publikum: Osoba alebo skupina, pre ktorú je príbeh vytvorený.

Titulky: Synchronizovaný text, ktorý reprezentuje reč a dôležité neverbálne zvukové prvky vo videu.

Hlavné posolstvo: Hlavná myšlienka, ktorú by si cieľová skupina mala zapamätať alebo pochopiť.

Súhlas: Informovaný a dobrovoľný súhlas osoby s účasťou na nahrávaní a špecifikovaných spôsoboch použitia.

Uvedenie zdroja: Uvedenie osoby, zdroja, inštitúcie alebo tvorca mediálneho obsahu.

Digitálne rozprávanie príbehov: Cieľavedomé spojenie naratívy a digitálnych médií.

Komunita zaoberajúca sa kultúrnym dedičstvom: Ľudia, ktorí si cenia aspekty kultúrneho dedičstva a chcú ich zachovať a odovzdať ďalej.

Nehmotné kultúrne dedičstvo: Živé praktiky, prejavy, vedomosti a zručnosti uznávané komunitami.

Nositeľ vedomostí: Osoba, ktorá je nositeľom relevantných spomienok, skúseností, zručností, jazyka alebo tradícií.

Živé kultúrne dedičstvo: Kultúrne dedičstvo, ktoré ľudia v priebehu času odovzdávajú, obnovujú a praktizujú.

Prirodzený zvuk: Zvuk nahratý na mieste, kde sa príbeh odohráva, napríklad zvuky náradia, vody, vtákov alebo krokov.

Uhol pohľadu: Perspektíva, z ktorej je príbeh rozprávaný.

Storyboard: Vizuálny alebo písomný plán znázorňujúci postupnosť obrazov, hlasu, zvuku a textu.

Titulky: Text, ktorý na obrazovke reprezentuje alebo prekladá hovorený jazyk.

Hmotné dedičstvo: Fyzické dedičstvo, ako sú budovy, predmety, fotografie, dokumenty a krajiny.

Prepis: Textová verzia reči, dôležitých zvukov a, ak je to potrebné na opis, relevantných vizuálnych informácií.

19. Záver modulu

Digitálne rozprávania príbehov môže pomôcť komunitám zachovať hlasy, zručnosti, spomienky, predmety a miesta, ktoré by inak mohli byť prehliadnuté alebo zabudnuté. Najcennejší príbeh nie je nutne ten s najviac efektmi alebo najnovšou technológiou. Je to príbeh, ktorý má jasný účel, rešpektuje ľudí s ním spojených a pomáha publiku pochopiť, prečo je dedičstvo dôležité.

Na konci tohto modulu by ste mali byť schopní rozpoznať viacero foriem miestneho dedičstva, identifikovať príslušnú komunitu, ktorá sa o dedičstvo stará, vybrať si publikum a hlavné posolstvo, získať povolenie, klásť ohľaduplné otázky, naplánovať a nahrávať užitočné mediálne materiály, vytvoriť stručnú štruktúru, zabezpečiť prístupnosť a uviesť zdroje a starostlivo sa rozhodnúť o zdieľaní.

Bibliografia

- Cepcek, P. (2017). Lucnica 0834 [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucnica_0834.jpg
- Council of Europe. (2005). Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (CETS No. 199). <https://rm.coe.int/1680083746>
- Council of Europe. (n.d.). Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention, 2005). Retrieved July 29, 2026, from <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>
- Klykken, F. H. (2022). Implementing continuous consent in qualitative research. *Qualitative Research*, 22(5), 795-810. <https://doi.org/10.1177/14687941211014366>
- Kratochvil, P. (2007). Spis Castle, Slovakia [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spis_Castle_-_Slovakia.jpg
- Krzysiu. (2017). Zestaw do wyrobu koronki klockowej Słowacja [Photograph]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zestaw_do_wyrobu_koronki_klockowej_S%C5%82owacja.jpg
- Lambert, J. (2003). Digital storytelling cookbook and travelling companion (Version 4.0). Digital Diner Press.
https://paws.wcu.edu/ncluke/digital_literacy/docs/Lambert_DScookbook_2003.pdf
- López Fuente, I. (2021). *Storyboard - Iván López Fuente* [Drawing]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Storyboard_-_Iv%C3%A1n_L%C3%B3pez_Fuente.jpg
- Mario modesto. (2008). AcueductoSegovia [Photograph]. Wikimedia Commons.
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AcueductoSegovia.jpg>
- Moustakas, C. (1994). Phenomenological research methods. SAGE Publications.
<https://doi.org/10.4135/9781412995658>

- Oral History Association. (2025). Principles and best practices for oral history. <https://oralhistory.org/wp-content/uploads/2025/10/2025-OHA-Principles-and-Best-Practices-Complete.pdf>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Schnobby. (2014). Flamenco in Sevilla 01 [Photograph]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flamenco_in_Sevilla_01.jpg
- United Nations. (1948). Universal Declaration of Human Rights. <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- UNESCO. (1972). Convention concerning the protection of the world cultural and natural heritage. <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/>
- UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO. (2015). Ethical principles for safeguarding intangible cultural heritage. <https://ich.unesco.org/en/ethics-and-ich-00866>
- Waterton, E., & Smith, L. (2010). The recognition and misrecognition of community heritage. *International journal of heritage studies*, 16(1-2), 4-15.
- World Wide Web Consortium. (2024). Making audio and video media accessible. <https://www.w3.org/WAI/media/av/>