

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

### AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE PARTICIPATIE FILM SPELEN

Uit: · Inzicht in Participatory Video een Handboek voor het gebied door Nick en Chris Lunch.

*"De directe weergave biedt directe antwoorden, dit versterkt het in de tijd terug kunnen kijken bij kinderen en volwassenen."*

De onder beschreven spelen maken gebruik van de videocamera om cameravaardigheden te ontwikkelen. En om te leren constructief te werken als een groep, hoe naar anderen te luisteren en hoe je eigen ervaring duidelijk te communiceren.

Vergeet niet: geniet van jezelf, wees niet bang voor het uithanden geven van de controle en wees flexibel en creatief! We maken allemaal fouten - dat is hoe we leren.

### 1. HET NAAM SPEL

#### *Onderdelen*

1. Iedereen zit in een cirkel; alle aanwezigen moeten deelnemen aan de oefening. De begeleiders nemen ook deel.
2. Geef de camera in de verpakking en laat de groep uitpakken. Begeleider mag de camera niet terug nemen totdat hij/zij aan de beurt is om te filmen.
3. Instrueer Medewerker A (Medewerker die naast je zit) hoe hij/zij: de camera vasthoudt; de camera aan / uit zet; waar de opname / pauze knop. Het is belangrijk dat ze dit zelf doen. Blijf kijken naar de groep om ervoor te zorgen dat iedereen attent is.
4. Leg aan de groep uit dat zowel geluid als beeld wordt vastgelegd. Vraag Medewerker B om de microfoon aan te sluiten. En laat zien hoe je hem ter hoogte van de maag houdt en wijst naar de mond.
5. Vraag Medewerker A om het scherm te openen aan de zijkant. Toon hoe je de camera met de linkerhand vasthoudt plat onder de camera behuizing en de linker elleboog verscholen in de borst voor stabiliteit (zie afbeelding 2.5 hieronder). Laat de eerste deelnemer dit tonen met de camera. Zelfs als de Werknemers verlegen zijn, zullen ze meedoen vanwege je enthousiasme en geloof in hen dat ze het kunnen doen.

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

6. Vertel de groep dat de meest delicate delen van een camera zijn de lens en het scherm – door te verklaren dat deze net zijn als het menselijk oog en kunnen worden beschadigd door de vingers en vuil. Zodat het scherm gesloten wordt als de camera niet in gebruik is.

Let op: deze instructie is de enige "niet" instructie die je moet geven. In dit vroege stadium dient de facilitator volledig vertrouwen in de groep te laten zien. Laat ze de camera bedienen zonder het nerveus om hen heen te lopen!

7. Vraag Medewerker A om te proberen in-en uit te zoomen - vraag hen om alleen het hoofd en de schouders van de medewerker die tegenover hen zit te filmen.

Dan, oogcontact maakt, moeten zij de medewerker tegenover hen vragen of ze klaar zijn. Let op dat het geven van instructies niet lang duurt – ga snel over naar filmen, de actie!

8. Medewerker A filmt de persoon tegenover hem/haar. Ze houden de microfoon vast, zeggen hun naam en een zin of twee over zichzelf, bv iets waarover ze gepassioneerd zijn, of iets humoristisch of banaal als wat ze aten voor het ontbijt ...

9. Na het filmen, overhandigd Medewerker A de camera aan de medewerker B naast hem of haar (bijvoorbeeld met de klok mee) en de medewerker die praatte overhandigt de microfoon ook aan de medewerker naast haar - het proces wordt herhaald totdat iedereen in de cirkel een kans heeft om zowel te filmen als te praten, met inbegrip van de facilitator.

10. Bij het overhandigen van de camera legt de deelnemer (in plaats van de begeleider) uit hoe het te gebruiken.

11. Wanneer iedereen heeft gefilmd (inclusief de begeleider(s)) vraag je Deelnemer C om draden aan te sluiten op de monitor en toon je beeldmateriaal onmiddellijk terug naar de groep. Nu begint het leren!



## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

### 1. A. Belangrijke punten om te onthouden

- Houd instructies eenvoudig en kort - niets te technisch. Maar meteen bij de actie.
- Beoordeel groepsdynamiek en laat die het tempo bepalen van de activiteit, zoals indien het nerveus begint gebruik je snel de camera om "het ijs te breken".
- Houd gefilmde berichten erg kort.
- Besteed voldoende tijd aan het bespreken van de beelden met de groep na de eerste bezichtiging. Het is belangrijk te erkennen dat mensen verschillend reageren, zeker die zichzelf voor de eerste keer zien op het scherm. Het kan vreemd, pijnlijk, grappig, zelfs geweldig zijn voor verschillende mensen.
- Als u kijkt naar de beelden maak een mentale notitie over wat technische geleerd kan worden uit de ervaring. Tijdens de discussie proberen vast te leggen en conclusies te trekken uit het leren van de deelnemers.

**DOELSTELLINGEN:** ijsbreker; introductie van apparatuur; ervaringsleren; overhandigen controle; equalizer; het overwinnen van de angst voor het gebruik van de camera.

Aantallen: 3+

Duur: 20-30 minuten

**MATERIAAL:** videocamera, microfoon, TV-monitor, luidsprekers, audio-visuele (AV) kabel om camera aan te sluiten op de TV.

### 1. B. Wat wordt geleerd?

- Hoe gebruik je een camera ; aan/ uit; opnemen / pauzeren; hoe vast te houden; hoe een beeld te vangen/ te kaderen; het opnemen van geluid; het vertrouwen met de camera.
- Medewerker met Camera houdt alle macht en verantwoordelijkheid! Hij of zij moet ervoor zorgen dat het rustig is en klaar voor het filmen, en zorg ervoor dat de medewerker die gaat spreken klaar is.
- Leren door ervaring: bijv. we voelen allemaal hoe het is om voor de camera te staan, zodat we allemaal gevoeliger worden.
- Het is een ijsbreker - we leren over elkaar als groep. We zijn allemaal gericht op een gedeelde taak en ervaren dezelfde emoties naarmate het spel vordert.
- Relatie tussen de begeleider en de groep is gelijkwaardiger; Ook groepsdynamiek is gelijkwaardig gemaakt in termen van macht.

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

- Alle belangrijke technische vaardigheden worden aangeleerd door de groepsleden zelf.
- Het is opmerkelijk hoe veel kan worden geleerd en bereikt met dit eenvoudige spel, in termen van zowel technische leren en in het bouwen van groepsdynamiek.

### 2. VERDWIJN SPEL

*Stadia*

1. De gehele groep van deelnemers staat in een groep alsof die poseert voor een foto.
2. Medewerker A filmt en moet de anderen vragen als standbeelden te staan en zwijgen. Probeer humoristisch te zijn (bijv staan in grappige poses).
3. Medewerker A drukt op de knop en telt tot drie (neemt op drie seconden). Als de camera of statief wordt verplaatst, zelfs iets, is de truc mislukt. Leer om de opnameknop zacht aan te raken en niet stevig in te drukken.
4. Medewerker A vraagt iemand om de groep te verlaten - denk er aan de anderen moeten niet bewegen.
5. Degenen die verwijderd zijn kunnen vervolgens opnemen. De medewerker die daarvoor filmde kan hen instrueren.
6. Wanneer de laatste medewerker is verwijderd, filmen we de lege ruimte voor vijf seconden.
7. Nu bekijken we onmiddellijk het resultaat. We spelen het fragment af, terugspelen, vooruit en achteruit (tijdens het afspelen) en maak de groep lachen. Het zal lijken alsof de mensen verschijnen en verdwijnen als bij toverslag.

**DOELSTELLINGEN:** have fun; groep opbouw; leren hoe op te nemen en te pauzeren.

NUMMERS: 3+

Duur: 10-20 min

MATERIAAL: videocamera, TV-monitor, statief, AV-lood.

#### 2. A. Belangrijke punten om te onthouden

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

"De gevaren zijn dat het al te lang duurt en mensen interesse verliezen; het statief mag niet bewegen; en als het een heel grote groep is verwijder dan een paar mensen per keer en selecteer een medewerker om op de opnameknop te drukken. "

### 2 B. Wat wordt geleerd?

"De voordelen van de verdwijnende spel: het is plezier maken, het leert opnemen en pauzeren, het zorgt er voor dat iedereen in staat is om deze fundamentele vaardigheid uit te voeren. Het toont de magie van video en zijn vermogen om tijd te manipuleren en spelen met de werkelijkheid. "

## 3. VERANDERING IN BEELD

### *Onderdelen*

1. Stel een televisie op en sluit deze aan op de camera (op een statief) met een AV-verbinding, zodat een live-beeld is te zien op de TV. Draai het volume naar beneden om luidruchtige elektrische feedback te voorkomen, en zet het scherm uit de buurt van de deelnemers.
2. Teken een cirkel op papier of op de grond en verdeel het in vieren. Elk kwartaal vertegenwoordigt een ander lichaamsdeel (gebruiken we voet, oor, hand, ogen). Gebruik een fles om op zijn kant te draaien in de cirkel tot deze wijst op een lichaamsdeel. Gebruik een dobbelsteen om te bepalen hoeveel van dat lichaamsdeel op het frame moet getoond. Herhaal dit drie keer voor elke deelnemer.
3. De begeleider wijst de camera in een bepaalde richting en vergrendelt de driepoot in die positie vast. Verander de hoek van de camera voor elke deelnemer.
4. Iedereen volgt elkaar op als regisseur. De regisseur staat bij de televisie en instrueert anderen te bewegen in verschillende posities (bijvoorbeeld "beweeg je hand een beetje, voet een beetje naar beneden, ik moet nog een ander oor ... nu stil houden").
5. Als overtuigd dat alle noodzakelijke lichaamsdelen zichtbaar zijn in het kader dan neemt de director een 5 minuten schot.
6. Herhaal dit voor alle deelnemers.
7. Bekijk gezamenlijk naar het resultaat dat wordt afgespeeld op de TV om samen te oordelen of het succesvol was.

**DOELSTELLINGEN:** geeft energie; fun; leren begrijpen wat framing is; praktijk oefening regisseren.

NUMMERS: 4+

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

Duur: 20-30 minuten

Materialen: een fles / iets te draaien, een dobbelsteen, camera, statief, TV, AV-verbinding.

### 3. A. Belangrijke punten om te onthouden

- Richt camera naar boven of naar beneden om er meer uitdaging aan te geven.
- Dit spel is minder geschikt voor bepaalde groepen omdat het gaat gepaard met veel fysiek contact tussen de deelnemers.

#### Wat wordt geleerd?

- Dit spel helpt bij de opbouw van vertrouwen en intimiteit in de groep.
- Deelnemers krijgen inzicht in framing en het zien door middel van het "oog" van de camera.
- Elke medewerker ervaart de uitdaging van het leiden van een groep mensen en hen in specifieke posities te laten staan.
- De invoering van ongebruikelijke hoeken om vanuit te filmen.
- Inzicht in hoe de TV en de camera zijn verbonden via de AV- kabel.

## 4. STORYBOARD TECHNIEK

### Onderdelen

1. Praat met deelnemers – vind uit welk verhaal ze willen vertellen. U kunt creatieve activiteiten gebruiken om ideeën te stimuleren, indien nodig / indien de tijd het toelaat (zie pagina 38). Vraag hen "Waar zou u graag een korte film over maken? ' Bouw aan hun zelfvertrouwen, stimuleer en prijs hun ideeën.
2. Teken 4-6 vlakken.
3. Vraag: "Hoe zou u uw verhaal introduceren?" Teken een schets in het eerste vak. Teken een eenvoudige afbeelding (statische figuren, snelle schets, geen detail nodig).
4. Ga verder vrij snel het verhaal schetsen; probeer om de deelnemers zelf in de vakken te laten tekenen. Zorg ervoor dat iedereen betrokken is (zie foto).
5. Aan het einde ga terug naar de vlakken en verzamel meer gegevens (per vlak):

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

"Wie spreekt er hier?"

"Wie filmt dit schot?"

"Waar ga je het filmen?"

6. Feliciteer hen.

7. De groep gaat nu de shots (vlakken) filmen in de volgorde van de vastgestelde storyboard. Leg uit dat elk schot telt, zodat de medewerker achter de camera pas begint met opnemen wanneer iedereen klaar is.

**DOELSTELLINGEN:** het ontwikkelen van vertrouwen en controle van de deelnemers over het proces; bouwen aan samenwerkingsvaardigheden; delen van verschillende rollen die leiden tot een verhaal; leren om een verhaal met beelden te vertellen.

NUMMERS: 3+

Duur: 1-3 uur

MATERIAAL: iets om op te tekenen, videocamera, statief, microfoon, TV, AV-verbinding.

### 4. Belangrijke punten om te onthouden: de planning van de storyboard

- Geef veel aanmoediging.
- Luister meer, minder praten.
- Benadruk dat iedereen een verhaal heeft te vertellen en het recht om te worden beluisterd.
- Maak afspraken over de belangrijkste thema / verhaal voordat het storyboard wordt getekend.
- De begeleider kan de storyboard zelf tekenen als deelnemers zelf onzeker zijn, maar zorg ervoor dat de deelnemers deze activiteit leiden.
- Wees inclusief en gevoelig, zodat iedereen de kans krijgt om mee te doen.
- Vermijd technisch jargon.
- Laat ze vasthouden aan het storyboard tijdens het filmen als een referentiepunt. Het is ook erg handig om daarnaar terug te gaan wanneer het proces wordt onderbroken. Oppassen dat ze niet het

## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

storyboard gebruiken als een script, waar ze voortdurend naar kijken gedurende het filmen. Moedig hen aan om flexibel te zijn!

- Verricht de opnames en de acties snel. Ze kunnen altijd enkele stukjes opnieuw doen na de eerste beoordeling.
- Houd de oefening eenvoudig.
- Laat de groep eigenaar zijn van het verhaal; niet instrueren of suggereren. Moedig de deelnemers aan om na te denken over wat ze precies willen communiceren in elke scène en moedig hen aan beknopt zijn.
- Het werkt goed om hen hun storyboard uit te laten leggen aan anderen en naar hun reacties te luisteren of hen mee te betrekken.



### 5. B. Belangrijke punten om te onthouden: Tijdens het filmen van de storyboard

- Herinner de groep er aan dat iedereen een shot moet gaan filmen en om de beurt een rol heeft te spelen.



## AAN DE SLAG: DE BELANGRIJKSTE 4 PARTICIPATIE FILM SPELEN

- De medewerker die met het filmen van de opname is belast is de **regisseur** van dat schot en wordt zo genoemd. Hij of zij is verantwoordelijk voor het vastleggen van de essentie of betekenis van het vak in het storyboard dat is toegewezen aan deze specifieke regisseur. Kijk uit voor over-enthousiaste heersers die misschien trachten om over het hele proces van het filmen van de gehele storyboard op zich te nemen (zie pagina XX).
- Het kan de moeite waard zijn dat de begeleider een grens stelt aan de lengte van elk shot of de totale lengte van de film (bijvoorbeeld max 1 minuut per vak van de storyboard)

### **4. c. Wat wordt geleerd?**

- Helpt om verschillende ideeën, standpunten, methodes, ervaringen samen te brengen in een verhaal rond een gemeenschappelijk thema. Kan helpen om consensus te bouwen.
- Helpt mensen ideeën te communiceren en gevoelens op een visueel interessante manier te 'verbeelden', met verschillende locaties en presentatoren.
- Helpt om te begrijpen hoe je een verhaal kunt vertellen als beeldend stuk (met een begin, midden en einde).
- Helpt u denken over het deelnemen van iedereen.