6 Planiranje strukture ture

Težina

Početnik

Trajanje

45–60 minuta može i duže, zavisno od razrađenosti ideje

Alati/Materijal

- telefon ili laptop
- pristup internetu
- Google Maps ili sličan alat
- beleške/sveska
- početna ideja za turu / moguće stanice

Ciljevi / Rezultati

- Koji koraci vode od ideje do pune strukture ture
- Kako da gradiš priču ture sa stanicama kao gradivnim blokovima
- Kako da strukturiraš sadržaj svake stanice
- Kako da mapiraš rutu

1) Kreni od jasne vodeće ideje

U principu, tvoja tura treba da ima
- jasnu vodeću ideju,
- logičan redosled stanica,
- i luk priče.

Prvi korak je da razumeš razliku između teme i vodeće ideje. Tema je opšti predmet ture. Tema može biti široka: muzička scena, industrijska zona, lokalna istorija migracija, javna umetnost ili arhitektura. Sama po sebi, tema ti ipak još ne govori koju priču želiš da ispričaš. A vodeća ideja je vodeće pitanje ili glavna misao koja uokviruje priču ture. Pomaže ti da odlučiš koja mesta pripadaju ruti i šta svaka stanica treba da doprinese. Dobra vodeća ideja je dovoljno konkretna da te usmeri koje stanice da uključiš. Da bolje razumeš razliku između teme i vodeće ideje, pogledaj video “From idea to structure”. Zapiši svoju vodeću ideju u jednoj rečenici pre nego što odlučiš o konačnoj ruti. Vrati se ovoj rečenici kad god nisi siguran da li neka stanica zaista pripada turi.

2) Iz vodeće ideje razvij luk priče

Vodeća ideja često već nagoveštava luk priče, jer lukovi priče obično prikazuju transformaciju ili promenu kroz vreme.

Sufinansira Evropska unija

Dovoljna je jednostavna struktura:

- Početak: predstavi polaznu situaciju ili status quo.
- Sredina: pokaži šta se menja, ko je uključen i kako se promena razvija.
- Kraj: pokaži novu situaciju ili nerazrešenu napetost, a time i novi status quo

Učesnici treba da razumeju zašto počinju na jednom mestu, zašto prelaze na sledeće i zašto je poslednja stanica baš poslednja. Snažan kraj može da stvori osećaj zaokruženosti, ali ne mora da ponudi rešenje. Može i da pokaže da je pitanje i dalje sporno ili nedovršeno.

3) Izaberi stanice kao gradivne blokove priče

Kada imaš vodeću ideju i okvirni luk priče, izaberi stanice koje su ti potrebne da ispričaš tu priču. Zamisli svaku stanicu kao gradivni blok. Svaka stanica treba da ima jasnu ulogu.
Za svaku moguću stanicu zapitaj se: Koja je uloga ovog mesta u mojoj priči? Pokušaj da odgovoriš u jednoj rečenici. Nemoj da biraš više stanica koje rade istu stvar, osim ako ne postoji jasan razlog za poređenje.
U ovoj fazi je korisno da zadržiš više mogućih stanica nego što ćeš ih na kraju iskoristiti. Možeš da ih izbaciš ili spojiš kada počneš da mapiraš rutu.
SAVET: Naš Heritage Tour Planning Template te vodi korak po korak kroz pravljenje ture.

4) Isplaniraj sadržaj svake stanice

Kada je uloga stanice jasna, napravi osnovni sadržaj za nju. Jednostavan redosled pomaže učesnicima da prate priču, a da se ne izgube u pozadinskim informacijama.

- Počni od onoga što ljudi sada mogu da vide.
- Objasni šta je tu nekada bilo, ili šta se tu dešavalo u prošlosti.
- Poveži tu promenu ili istoriju sa vodećom idejom ture.
- Završi rečenicom koja prirodno vodi ka sledećoj stanici.

Sam početak od onoga što je vidljivo čini turu vezanom za konkretno mesto. Učesnicima daje nešto opipljivo što mogu da pogledaju pre nego što objasniš širu istoriju. Prelaz na kraju je podjednako važan: sledeća stanica treba da deluje kao sledeći korak u priči, a ne samo kao sledeća adresa. Možda ova struktura neće savršeno odgovarati baš tvom sadržaju. Ali ono što važi u svakom slučaju: nemoj samo da napišeš neki tekst, već mu daj mali sopstveni tok priče.

SAVET: Korak 4 „Isplaniraj sadržaj svake stanice“ i korak 5 „Mapiraj rutu“ nisu strogo odvojeni — mogu (i verovatno hoće) da se odvijaju paralelno.

Sufinansira Evropska unija

5) Mapiraj rutu

Možeš da koristiš Google Maps, My Maps ili neki sličan alat. Prvo dodaj sve moguće stanice, a zatim pogledaj rutu u celini.
Mapiranje je važno zato što priča može odlično da funkcioniše na papiru, a postane komplikovana kada vidiš stvarne razdaljine i raspored ulica. Proveri da li su stanice previše udaljene jedna od druge, da li redosled stvara nepotrebno vraćanje istim putem i da li bi ruta nekima bila previše naporna za hodanje. Takođe, proveri da li je ruta pristupačna osobama sa otežanim kretanjem. Možda ćeš morati da promeniš taj redosled, izbaciš neku stanicu ili dodaš drugo mesto. Ponekad moraš da nađeš kompromis između logike priče i geografije.
Pročitaj rutu od početka do kraja. Zapitaj se:

- Da li uvod predstavlja vodeću ideju?
- Da li svaka stanica dodaje nešto novo?
- Da li kraj zaokružuje priču?

Ako nije tako, izmeni taj redosled ili ulogu pojedinačnih stanica.

6) Završna provera

Pre nego što pređeš na detaljno istraživanje i konačno pisanje, proveri da li struktura radi svoj posao.

- Da li je vodeća ideja celovita i dovoljno jasna da usmerava tvoje izbore?
- Da li ruta ima početak, sredinu i kraj?
- Da li svaka stanica ima jasnu ulogu?
- Da li svaka stanica dodaje nešto novo priči?
- Da li učesnici uviđaju zašto se sa jedne stanice prelazi na sledeću?
- Da li ruta funkcioniše i geografski i narativno?

Onda kada su sve ove tačke na mestu, imaš kičmu smislene ture. Sledeći korak je da razviješ konačan sadržaj i testiraš rutu na terenu.

Pogledaj video-tutorijal

From Idea to Structure

https://explorestories.eu/video-tutorial-from-idea-to-structure/

Sufinansira Evropska unija

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.