

SEE THE SIGNS

See the Signs

An ERASMUS+ funded project on threats to
democracy

2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211

Project Partner

anthro polis

jugendagentur
Jugendagentur gGmbH



Co-funded by
the European Union

SEE THE SIGNS

Das Projekt *See the Signs* (2021-2-DE04-KA220-YOU-000049211), das vom Erasmus+ Programm gefördert wird, hat u.a. zum Ziel, Fachkräften der Jugendarbeit die Methode des „Digital Storytelling“ (Digital Storytelling) zu vermitteln. Die Methode ist eine Möglichkeit, Jugendliche zu motivieren, kritisches Lesen und Denken zu entwickeln und ein Werkzeug für sie, sich selbst – gerade zum Thema „bedrohte Demokratien“ – auszudrücken. In diesem Handbuch wird die Methode des „Digital Storytelling“ als potenzielles Instrument zur Stärkung junger Menschen auf dem Weg zu starken Demokratien beschrieben.

HANDBUCH FÜR DIGITALES STORYTELLING

Herausgegeben von **Anthropolis Association, 2023**

Einführung	2
1. Die Ursprünge des Digital Storytelling	4
2. Digital Storytelling in der Praxis	5
2.1 Die Rolle des Workshopleiters	6
2.2 Teilnehmende	7
2.3 Die Struktur des Trainings zum Digital Storytelling	8
2.4 Der Workshop zum Digital Storytelling - Schritt für Schritt	9
3. Digitales Storytelling und seine Auswirkungen	26
4. Besondere Fälle	28
ANHANG 1 - Drehbuch und Storyboard (BEISPIEL)	32
ANHANG 2 - Arbeitsplan für den DS-Workshop 24 Stunden	35
ANHANG 4 - Zustimmungsfomular	38

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Einführung

In Europa und auch weltweit sind die Demokratien in Gefahr. Einerseits nehmen Autokratien zu, aber auch Länder, in denen starke Institutionen und das Bewusstsein der Menschen die Demokratie am Leben erhalten, befinden sich eher in einer regressiven Phase. Laut dem Liberal Democracy Index des V-Dem-Instituts (2021) lebt ein größerer Prozentsatz der Welt unter einer autokratischen Regierung als beim Fall der Berliner Mauer im Jahr 1989. Experten haben verschiedene Erklärungen dafür, warum sich diese Tendenz in den letzten zwei Jahrzehnten fortgesetzt hat. Einige führen die Ursachen auf den technologischen Wandel zurück, andere auf die soziale Zersplitterung oder den wirtschaftlichen Wandel. Noch wichtiger ist jedoch, dass eine der Auswirkungen dieser Ursachen die beschädigten Bindeglieder der Gesellschaft sind, was bedeutet, dass traditionelle Gemeinschaften und Institutionen im physischen Raum weniger verbunden sind als früher.

Das Engagement für die Demokratie und die Beteiligung der Zivilgesellschaft scheint ein Schlüsselement zu sein, das es den Menschen ermöglicht, sich auf sinnvolle Weise wieder zu verbinden. Durch die Online-Räume werden die Verbindungen zwischen Ländern und Menschen vervielfacht, obwohl dies den Einzelnen nicht vor Isolation und Einsamkeit bewahrt. Online-Plattformen können die traditionellen sozialen Verbindungen und die Art und Weise, wie wir uns für ein gemeinsames Ziel im physischen Raum engagieren und handeln, ergänzen, aber nicht ersetzen.

Polarisierung und Spaltung nehmen zu, was zum Teil auf die Funktionsweise der sozialen Medien zurückzuführen ist: Die Algorithmen sorgen dafür, dass die Nutzer in der Regel Inhalte sehen, mit denen sie sympathisieren, denen sie zustimmen, und die Politik nutzt dies aus, um die Spannungen gegenüber der Meinung anderer zu schüren und die Spaltung zwischen den verschiedenen Gruppen und Standpunkten zu vertiefen, um die Loyalität der Anhänger und potenziellen Wähler zu festigen.¹

Im Projekt „See the Signs“ erkannten die Partner sowohl die zunehmende Gefahr für die Demokratie als auch die Notwendigkeit, einen physischen Raum zu schaffen, in dem sich die Menschen sinnvoll engagieren können. Die Partner haben eine Gemeinschaft von jungen Menschen aus vier Ländern aufgebaut, sich online und offline getroffen und sie dabei unterstützt, Ideen darüber auszutauschen, was sie als Gefahren sehen und wie sie die Demokratie verteidigen können. Am Ende des Projekts werden die jungen Menschen den Inhalt einer Ausstellung gestalten, und ein Teil der Ausstellung wird Kurzfilme zeigen, die von jungen Menschen mit der Methode des Digital Storytellings erstellt wurden.

Digital Storytelling ist eine Methode, bei der eine persönliche Erzählung von etwa zwei Minuten Länge entsteht, möglichst unter Verwendung einer Sammlung von eigenen Fotos

¹ Jennifer Dresden, Ian Bassin: Warum taumeln die Demokratien? 1. November 2022, <https://protectdemocracy.org/work/why-are-democracies-reeling/>

des Erzählers. Die Methode kombiniert traditionelles Geschichtenerzählen mit IKT-Tools. Der/die ErzählerIn schreibt seine/ihre eigene Geschichte in der ersten Person, erzählt sie mit seiner/ihrer eigenen Stimme, illustriert sie mit seinen/ihren eigenen Bildern und bearbeitet sie mit einer Bearbeitungssoftware. Das Ergebnis des Prozesses ist ein Kurzfilm, der mit Hilfe digitaler Technologie verbreitet werden kann.

Die komplexe Welt um uns herum lässt sich durch Geschichten leichter begreifen. Dank der Informations- und Kommunikationstechnologie werden wir ständig und überall mit vorgefertigten Geschichten übersättigt, die uns helfen sollen, die Welt zu verstehen und zu interpretieren. Aus dieser Flut von Informationen müssen die Empfänger auswählen, was sie für wahr und authentisch halten. Diese Aufgabe stellt eine Herausforderung für die Fähigkeit aller Menschen dar, Texte zu interpretieren und zu verarbeiten, unabhängig von ihrem Alter. Daher ist es äußerst wichtig, die Kompetenz des kritischen Lesens zu entwickeln und einen kritischen Blick zu entwickeln, mit dem wir die Welt, in der wir leben, klarer sehen können. Nur so können wir den Fallen der Manipulation - sei sie nun kalkuliert oder zufällig - durch die Massenmedien und die sozialen Medien entgehen.

Die einzigartige Erfahrung, die das digitale Geschichtenerzählen bietet, ist insofern ermutigend, als es einen sicheren Raum für Einzelpersonen schafft, über die Vergangenheit und die Gegenwart nachzudenken, indem sie ihr Leben und ihre Interaktionen mit anderen Menschen mit einem kritischen Blick betrachten. Die Erstellung digitaler Geschichten kann jungen Menschen ein klareres Verständnis dafür vermitteln, wie Lebensereignisse sie prägen, und die Endprodukte können für die Autoren selbst zum Lernwerkzeug werden. Mit anderen Worten: Digitale Geschichten fordern die Menschen dazu auf, über ihr eigenes Leben nachzudenken und es in ein größeres soziales und historisches Bild einzuordnen. Dies wiederum ermöglicht es dem Geschichtenerzähler, seine eigene Identität zu verstehen und sich ihrer sicherer zu fühlen. In dieser Hinsicht ist Digital Storytelling besonders wichtig für junge Menschen, die sich in der Übergangsphase von der Kindheit zum Erwachsensein befinden und ihre Identität sowohl im Rahmen ihrer Gemeinschaft als auch in einem zutiefst persönlichen Kontext erkennen. Darüber hinaus besteht der letzte Schritt der Digital Storytelling-Methode darin, sich auszutauschen, zu reflektieren und Feedback zu erhalten. Durch das Anhören der Geschichte einer anderen Person sind die Menschen in der Lage, sich miteinander zu verbinden. Der Einzelne spürt die Wirkung seiner Geschichte auf andere und gleichzeitig auf sich selbst, da er tiefer darüber nachdenkt, wer er ist und was er werden möchte. Der Prozess ist genauso wichtig wie das Produkt, und die Phasen, die der Teilnehmer durchläuft, um seine Geschichte zu erschaffen, sind sowohl in Bezug auf die Selbstentwicklung als auch auf den Selbstaussdruck lohnend. Die Methode des Digital Storytellings fördert nicht nur Fantasie und Kreativität, sondern kann auch das Selbstvertrauen stärken, indem sie bestimmte praktische Fähigkeiten wie Kommunikation, Schreiben, Teamarbeit und technische Fertigkeiten verbessert. Auch wenn dies nicht der Hauptschwerpunkt des Prozesses ist, kann der Erwerb und die Anwendung dieser

Fähigkeiten in einem nicht-formalen Rahmen eine zusätzliche Form der Befähigung darstellen.

Die Partner des Projekts "See the Signs" sind davon überzeugt, dass der Erwerb all dieser Fähigkeiten die beteiligten jungen Menschen in die Lage versetzen wird, kritisch zu denken, zwischen wahren und falschen Erzählungen zu unterscheiden und zu demokratischen Werten beizutragen.

1. Die Ursprünge des Digital Storytelling

In den 1950er und 60er Jahren begann die Geschichtsschreibung, sich den zuvor vernachlässigten nicht-schriftlichen Quellen zuzuwenden. Als Vorreiter gilt die französische Annales-Schule der Geschichtsschreibung, die in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts gegründet und entwickelt wurde und nach dem Zweiten Weltkrieg ihre Blütezeit erlebte. Neben den "traditionellen" Quellen war die Annales-Schule bereit, sich mit Dokumenten des "alltäglichen" Lebens zu befassen - Rechnungen, Zeitschriften, Briefe usw. - um langfristige soziale, wirtschaftliche und politische Fragen zu untersuchen. In Anlehnung an die Methoden der ethnografischen Forschung wurde in Großbritannien Anfang der 1970er Jahre die so genannte "Oral History" entwickelt, die Erzählungen von Alltagsmenschen und Familien aufzeichnete und sich zunächst auf die Hintergründe großer historischer Ereignisse, später auf Ereignisse des Alltagslebens konzentrierte.

Gleichzeitig hat sich das traditionelle Geschichtenerzählen als Mittel zur Weitergabe von Wissen, Erfahrungen, Gemeinschaftsgeschichte oder persönlichen und familiären Erinnerungen bis heute erhalten. Das liegt daran, dass das Geschichtenerzählen keine egozentrische Tätigkeit ist, sondern ein Austausch von Wissen und Erinnerungen, der für den Empfänger der Geschichte ebenso wichtig ist wie für den Geschichtenerzähler. Menschliche Geschichten sind in der Regel universell, weshalb sie leicht als Brücke zwischen verschiedenen Gruppen, Kulturen oder Generationen dienen können. Während in bestimmten Kulturen - meist in der englischsprachigen Welt oder in Stammesgesellschaften - das mündliche Erzählen von Geschichten vor einer Gruppe von Menschen bis heute eine lebendige Tradition ist, scheint diese Tradition in anderen Gesellschaften an Boden zu verlieren. Aber auch wenn in jüngster Zeit verschiedene neue Techniken und Ausdrucksformen zur Verfügung stehen, braucht die gesamte Menschheit auch heute noch diese Ausdrucksform und diese Art des Hinterlassens von Spuren.

Die Tradition des Geschichtenerzählens ist in den englischsprachigen Ländern lebendig geblieben und hat die Phantasie zahlreicher kreativer, experimentierfreudiger Künstler in Gang gesetzt. Darstellende und bildende Künstler begannen, mit verschiedenen Ausdrucksformen zu experimentieren, die auf dem Geschichtenerzählen basieren. In den 1970er und 80er Jahren wurden sowohl in Großbritannien als auch in den Vereinigten

Staaten mehrere Projekte und Initiativen ins Leben gerufen, die als Prototypen des Digital Storytellings betrachtet werden können. Dazu gehörten z. B. die Wanderaufführungen, bei denen die von Erzählern auf der Ad-hoc-Bühne vorgetragenen Geschichten von vor Ort geschaffenen visuellen Effekten, z. B. Diaprojektionen, begleitet wurden.

Etwa zur gleichen Zeit begannen praktizierende Künstler in Zusammenarbeit mit Schullehrern, Kunstprogramme mit Bildung zu verbinden, das Heiligtum der Kunst hinter sich zu lassen und zu versuchen, so viele Menschen wie möglich in die Interpretation und Praxis des künstlerischen Ansatzes einzubeziehen. Eines der Mittel war die Verbindung des Geschichtenerzählens mit der bildenden Kunst, die neben der Selbstverwirklichung auch darauf abzielte, soziale Probleme und Konflikte zu erkennen und eine Lösung dafür zu finden. Die weit gefasste Definition der Methode des Digital Storytellings wurde von vielen Künstlern und Produzenten verwendet, um ihre Arbeit mit den Traditionen des mündlichen Geschichtenerzählens zu verknüpfen und sich oft durch die Konzentration auf Autorenschaft und humanistische oder emotional provokative Inhalte von glatten oder kommerziellen Projekten zu unterscheiden.

Dies war auch eine Zeit, in der sich die Medien und der visuelle Konsum gewaltig veränderten. Das Fernsehen wurde in einem bis dahin nicht gekannten Ausmaß Teil des Alltags, und der Fernseher zog in das Wohnzimmer der Familie ein. Auch wenn Fernsehproduktionen unter Berücksichtigung von Einschaltquoten und Testprojektionen gestaltet und verändert wurden, hatte die Geschichte selbst nichts mit den Zuschauern zu tun. Das Aufkommen von Heimvideogeräten und -kameras war ein Meilenstein im Demokratisierungsprozess der Medien, der mit der Verbreitung von Computern, digitaler Technologie, Internet und sozialen Medien voll zum Tragen kam.

Die ersten digitalen Geschichtenerzähler waren Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert und Daniel Meadows. Bei der Entwicklung der Methode des Digital Storytellings spielte die in den USA geborene interdisziplinäre Künstlerin und Medienproduzentin Dana Atchley zweifellos eine Vorreiterrolle, die persönliche Geschichten erzählte, manchmal vor einem Live-Publikum.

Joe Lambert und Dana Atchley organisierten später regelmäßig Schulungen und stellten fest, dass Geschichtenerzähler in der Lage waren, starke persönliche Kurzfilme zu drehen, selbst wenn ihnen die rudimentärsten Medienkenntnisse fehlten. Die ersten derartigen Schulungen, die darauf abzielten, Kurzfilme auf der Grundlage persönlicher Geschichten zu drehen, konnten mit aktiver Unterstützung des American Film Institute durchgeführt werden. Im Jahr 1994 gründeten Atchley und Lambert zusammen mit Nina Mullen das San Francisco Digital Media Center. In den folgenden Jahren entwickelte die Gruppe einen Lehrplan, der die Grundlage für einen Community-Workshop mit dem Titel "Digital Storytelling" bildete. Das Zentrum wurde zu einem Ort der professionellen Ausbildung, und seine 10 Ausbilder sind in der Lage, Schulungen zum Digital Storytelling und thematische Workshops für jeden Bereich durchzuführen, meist für staatliche, lokale Behörden oder

See the Signs

- Handbuch für digitales Storytelling

Unternehmen in den gesamten USA. Das Centre for Digital Storytelling (www.storycenter.org), das seit 2015 einfach unter dem Namen StoryCenter weiterarbeitet, hat mit fast tausend Organisationen auf der ganzen Welt zusammengearbeitet und mehr als fünfzehntausend Menschen in Hunderten von Workshops darin geschult, Geschichten aus ihrem Leben zu erzählen.

Eines der Ziele des StoryCenters in Berkley, Kalifornien, ist es, dieses Genre in der Welt zu verbreiten und einem möglichst großen Publikum zugänglich zu machen.

2. Digital Storytelling in der Praxis

Auf den folgenden Seiten stellen wir detailliert vor, wie ein digitaler Storytelling-Workshop aufgebaut ist und wie er den Teilnehmenden helfen kann, ihre Geschichten zu finden, zu schreiben und filmisch umzusetzen. Dabei konzentrieren wir uns auf den Rahmen der Workshops, die erforderlichen Fähigkeiten der Trainer sowie die notwendigen technischen und organisatorischen Vorbereitungen. Obwohl der Leser in diesem Kapitel eine Schritt-für-Schritt-Beschreibung des Ansatzes findet, erfordert der Prozess selbst eine genaue Einschätzung der Situation, Improvisation, Flexibilität und ein frühzeitiges Erkennen, wenn die hier vorgestellte Methode für die betreffenden Gruppen oder Einzelpersonen nicht anwendbar ist. In Kapitel 4 werden einige Möglichkeiten für solche Fälle skizziert.

2.1 Die Rolle des Ausbilders

Jeder kann ein digitaler Geschichtenerzähler werden, aber um die richtige Geschichte zu finden, zu schreiben und zu produzieren, ist ein externer Helfer mehr als nötig. Es ist die Aufgabe des Trainers, den Teilnehmenden zu helfen, die Geschichte zu finden, die für sie wichtig ist und auch für andere wertvoll oder lehrreich sein könnte - die aber vielleicht tief in ihnen verborgen ist -, und sie dann als vollständige Geschichte mit ihren eigenen Worten zu erzählen, damit daraus ein aufrichtiger und persönlicher Kurzfilm entstehen kann. Die Aufgabe der Ausbilder ist komplex. Im Laufe der Entwicklung und Dramatisierung der Geschichten müssen sie oft heikle, schwierige oder psychisch belastende Situationen bewältigen, gleichzeitig den Gruppenzusammenhalt aufrechterhalten und gruppendynamische Prozesse koordinieren. Natürlich ist bei diesen Trainings auch technische Hilfe notwendig, die aber in den meisten Fällen von einem separaten Trainer geleistet wird. Die Methode ermöglicht es den Erzählern, die technische Arbeit nicht selbst zu erledigen, sondern den Film mit Hilfe eines Trainers fertig zu stellen.

Die Komplexität des Prozesses macht deutlich, dass mindestens ein Trainer benötigt wird, der die Arbeit der Gruppe (von nicht mehr als 7-10 Personen) während des gesamten Prozesses begleitet und von dem die Teilnehmenden ständige Hilfe und Anweisungen

erhalten können. Der Trainer erleichtert auch die Entstehung des Films vom ersten Treffen bis zur gemeinsamen Vorführung und der anschließenden Bewertung.

Der persönliche Charakter und die Aufrichtigkeit sind die beiden wichtigsten Elemente des Digital Storytellings; daher ist es absolut notwendig, eine vertrauensvolle Atmosphäre innerhalb der Gruppe zu schaffen, die es erlaubt, auch die persönlichsten Inhalte zum Vorschein zu bringen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmenden über den Rahmen des Trainings informiert werden, beginnend mit dem wichtigsten Aspekt: Vertrauen. Das bedeutet, dass alle Informationen, die während des Trainings ausgetauscht werden, innerhalb der Gruppe bleiben und nicht an Dritte weitergegeben werden, es sei denn, der Geschichtenerzähler wünscht es ausdrücklich anders.

Obwohl Digital Storytelling an sich keine therapeutische Methode ist, kann es in einigen Fällen therapeutische Wirkungen haben. Daher muss der Trainer - auch wenn er kein ausgebildeter Psychologe ist - über eine angemessene emotionale Einstellung, Empathie und Menschenkenntnis verfügen, um mit unerwarteten Situationen umgehen zu können. Er oder sie muss auf auftretende Probleme reagieren, muss die Gruppendynamik kanalisieren und mit eventuellen Spannungen und Konflikten umgehen. (Diese Themen werden in Kapitel 3 ausführlich behandelt.)

Der Trainer muss nicht nur einfühlsam sein, sondern auch über gute Kommunikations- und Schreibfähigkeiten verfügen, um den Teilnehmenden beim Schreiben und der Dramaturgie ihrer Geschichten effektiv helfen zu können. Dies sollte jedoch so geschehen, dass sich die Teilnehmenden noch mit ihren Geschichten identifizieren können und nicht das Gefühl haben, dass der Trainer sie übervorteilt oder ihnen seine Meinung aufzwingt. Der Trainer muss beim Schreiben und Verfeinern der Geschichten mit subtilen Methoden helfen und wertvolle Ratschläge geben, was in der Erzählung hervorgehoben oder sogar weggelassen werden könnte (oft nach dem Prinzip "weniger ist mehr"), während der Gedankengang und der Stil intakt bleiben. Es ist auch eine Herausforderung, die Teilnehmenden davon zu überzeugen, dass die relativ strengen Grenzen ihren Film stärker machen werden.

Die technische Umsetzung der Filme wird in der Regel von einem weiteren Trainer unterstützt, der eng mit dem Leiter der Schulung und natürlich mit den Teilnehmenden zusammenarbeitet. Seine Aufgabe ist es, bei der technischen Umsetzung der Kurzfilmkonzepte zu helfen: Aufnahme der Voiceovers, Digitalisierung der Fotos und Schnitt der Kurzfilme. Es ist wichtig, dass der technische Trainer die digitalen Schnittprogramme und die Fehlerbehebung gut beherrscht und gleichzeitig in der Lage ist, den Teilnehmenden bei der Dramatisierung ihrer Filme mit den richtigen filmischen Mitteln zu helfen. Während der Schulungen kann die technische Unterstützung auf zwei Arten erfolgen: Einerseits können die Teilnehmenden eine technische Grundausbildung erhalten und so ihre eigenen Filme mit etwas Unterstützung des Trainers drehen; andererseits kann es der Trainer sein, der den Film auf der Grundlage des Storyboards und unter aktiver Beteiligung der Teilnehmer dreht. Die Rolle des technischen Trainers - wie die des Leiters der Schulung - besteht darin,

Ratschläge zu geben. Wir sollten die Teilnehmenden erleben lassen, dass der Film auf der Grundlage ihrer eigenen Ideen entstanden ist und ihnen bei der Umsetzung helfen, und wir sollten ihnen keinesfalls unsere eigenen filmischen Konzepte und Lösungen aufzwingen.

Obwohl das vorliegende Handbuch eine Schritt-für-Schritt-Beschreibung einer bewährten Methode des Digital Storytellings enthält, die bereits von vielen verwendet wurde, kann das Leben viele Situationen hervorbringen, in denen die Ausbilder anders als in der schriftlichen Form handeln müssen. In diesem Fall muss der Ablauf des Trainings angepasst werden. Auf solche Fälle wird in Kapitel 4 eingegangen.

2.2 Teilnehmer

Digital Storytelling-Trainings können auch für relativ junge Kinder organisiert werden, aber die Erfahrung zeigt, dass eine wirklich intensive individuelle Arbeit mit Teilnehmenden im Alter von 14-16 Jahren möglich ist. Die DST-Methode kann auch mit Grundschulkindern angewandt werden, aber in diesem Fall muss die Struktur des in diesem Handbuch beschriebenen Trainings etwas modifiziert werden (solche Beispiele werden in Kapitel 4 gegeben). Bei Workshops für Erwachsene liegt die ideale Gruppengröße bei 5-8 Personen. Wenn es mehr sind, müssen wir die Gruppe teilen und mehr als einen Trainer einsetzen, um jedem Teilnehmer ausreichend Zeit und Aufmerksamkeit zu schenken.

Obwohl die Erfahrung zeigt, dass die Teilnehmenden am Ende der Schulungen in der Regel das Gefühl haben, eine wichtige Erfahrung gemacht oder sogar Hilfe bei der Lösung eines Problems in einer bestimmten Lebenssituation erhalten zu haben, kann es dennoch schwierig sein, Teilnehmer für eine Schulung im Voraus zu gewinnen. Die Gründe dafür sind zum einen der Zeitaufwand für die Durchführung des Trainings und zum anderen die Tatsache, dass die Methode relativ unbekannt ist. Die Organisatoren des DST-Trainings müssen Zeit und Energie in die Rekrutierung von Teilnehmenden investieren.

Unsere Arbeit wird einfacher, wenn es uns gelingt, eine bereits bestehende Gruppe von Menschen - z. B. einen Verein oder eine Hobbygruppe - zu überzeugen, gemeinsam an der Schulung teilzunehmen und ihre Filme zu einem gemeinsamen Thema zu drehen. (Solche Gruppen können ein Lehrerkollegium, eine Gruppe von Multiplikatoren, eine Fachgruppe, ein Verein, ein Studienkreis, Menschen, die sich für die lokale Geschichte oder das lokale Gedächtnis interessieren, oder die das gleiche Problem haben - z.B. weil sie Migranten sind, usw.).

Die Überzeugungsarbeit kann durch eine kurze, aufmerksamkeitsstarke Präsentation unterstützt werden, in der wir das Ziel, die Ergebnisse und die Anwendbarkeit des Trainings kurz erläutern und einige kurze Filme mit unterschiedlichen Themen und Tonlagen zeigen. Es lohnt sich, die Filme sorgfältig auszuwählen und nicht ausschließlich dramatische oder

ausschließlich lustige Filme zu zeigen. Wir sollten korrekte Vorinformationen geben und keine Erwartungen wecken, die wir nicht erfüllen können.

2.3 Die Struktur des Trainings zum Digital Storytelling

Zu Beginn des Workshops müssen die Struktur und der Rahmen der Schulung vorgestellt werden. Die Teilnehmenden sollten im Voraus über den Zeitplan und die grundlegenden Vorbereitungen informiert werden. Im einleitenden Teil (Schritt 1) sollten wir alle relevanten Informationen über das Training geben und uns während des gesamten Prozesses daran halten. Wir sollten auch Grundregeln festlegen, die die Teilnehmenden schützen und ihnen helfen.

Zeitlicher Rahmen

Wir haben bereits auf die Bedeutung des Zeitfaktors hingewiesen. Der Workshop zum Digital Storytelling ist ein zeitaufwändiger Prozess, und um wirklich aufrichtige und persönliche Geschichten produzieren zu können, ist es wichtig, die erforderliche Zeit zu gewährleisten. Das gesamte Training benötigt insgesamt 22-24 Stunden, die - je nach Bedarf - am Stück (z.B. während eines langen Wochenendes) oder in kleineren Einheiten, z.B. wöchentlichen Treffen, abgehalten werden können. Falls wir während des Workshops kein technisches Training anbieten, d.h. die Herstellung der Filme wird vom technischen Trainer durchgeführt, ist der Zeitaufwand geringer: das Basistraining erfordert 12-13 Stunden, danach arbeitet der Filmemacher individuell mit dem erfahrenen Trainer 2-4 Stunden, je nach Vorkenntnissen, an der Herstellung des Films.

Der Veranstaltungsort

Bei der Wahl des Ortes, an dem der Workshop stattfindet, muss vor allem die Möglichkeit bestehen, ungestört und ohne unerwartete oder ablenkende äußere Reize zu arbeiten. Die vertrauliche und aufrichtige Atmosphäre des Erzählkreises sollte nicht durch das Kommen und Gehen im Raum gestört werden. Für diese Gruppensitzung ist ein Tisch erforderlich, damit die Teilnehmenden um ihn herum sitzen und sich gegenseitig sehen können. Manche Menschen brauchen jedoch die einsame Atmosphäre der Schöpfung, um eine persönliche Geschichte schreiben zu können; deshalb sollten wir eine Möglichkeit der Abgrenzung schaffen (z. B. einen von den anderen abgewandten Tisch). Für die Tonaufnahme ist ein möglichst schalldichter, aber hallfreier Raum mit ruhiger Atmosphäre ideal (weitere Einzelheiten siehe Abschnitt 5.4). Die Projektion der Filme, die in der Einleitung und am Ende des Prozesses gezeigt werden, erfordert eine angemessene Verdunkelung. Vor der Sitzung muss die Akustik des Raums und die Sichtbarkeit der Leinwand überprüft werden. Der Raum sollte auch nicht zu sonnig oder zu laut sein.

Wir sollten niemals einen Workshop an einem unbekanntem, ungeprüften Ort organisieren. Er sollte rechtzeitig vor der Veranstaltung überprüft werden, damit wir gegebenenfalls

bestimmte Dinge ändern können. Sobald der Workshop begonnen hat, sollte der Veranstaltungsort nicht mehr geändert werden.

Der technische Aspekt

Während zum Zeitpunkt des Erzählkreises keine technische Ausrüstung verwendet werden sollte, erfordert die Herstellung des Films selbst natürlich eine entsprechende Ausrüstung. Um die Geschichte zu schreiben, brauchen wir einen Desktop oder einen Laptop mit Textverarbeitungssoftware und einen Drucker. Zum Digitalisieren der Fotos benötigen wir einen hochauflösenden Flachbettscanner, aber auch eine Kamera sollten wir dabei haben. Für die Einleitung und die abschließende Projektion benötigen wir einen Projektor und eine Tonanlage. Für die eigentliche Filmerstellung und -bearbeitung können wir aus einer breiten Palette an Software wählen. Wichtig ist dabei, dass der Trainer das Programm auswählt, mit dem er am besten vertraut ist und dass er den Teilnehmenden beibringen und ihnen helfen kann, es sicher zu benutzen. Wenn die Teilnehmenden ihre eigenen Computer verwenden, sollten die Trainer deren Kapazität und technische Parameter überprüfen und prüfen, ob die ausgewählte Bearbeitungssoftware (entweder online verfügbar oder auf den Computern installiert) angemessen funktioniert. Für die Bearbeitung sollten wir Kopfhörer guter Qualität und eine externe Maus verwenden.

Regeln

Die wichtigste Aufgabe des Trainers ist es, eine Atmosphäre des Vertrauens zu schaffen. Zu diesem Zweck einigen sich die Teilnehmenden auf die Regeln der Geheimhaltung: Keine Information, die im Kreis weitergegeben wird, darf den Kreis verlassen. Während des Erzählkreises sollten keine Ton- oder Bildaufnahmen gemacht werden und Mobiltelefone sollten ausgeschaltet sein. Der Trainer sollte darauf achten, dass jeder gleichberechtigt zu Wort kommt. Wir sollten nie etwas bewerten oder qualifizieren, was während des Erzählkreises oder des gesamten Prozesses gesagt oder gemacht wurde, einschließlich der produzierten Filme, noch sollten wir jemanden oder etwas, was gesagt wurde, beurteilen. Kein anderes Gruppenmitglied sollte wegen seiner Persönlichkeit, seines Charakters, seiner Fähigkeiten oder seiner Taten kritisiert werden. Es liegt in der Verantwortung des Trainers, ein Umfeld zu schaffen, das auf gegenseitigem Vertrauen und gegenseitiger Akzeptanz beruht.

2.4 Der Workshop zum Digital Storytelling - Schritt für Schritt

Das digitale Geschichtenerzählen hat eine große Bandbreite an Merkmalen, Einsatzmöglichkeiten, Anwendungen und Quellen weltweit. Die verschiedenen bekannten und weit verbreiteten Methoden können manchmal sogar im Widerspruch zueinander stehen. Das vorliegende Handbuch basiert auf dem Buch von Daniel Meadows und dem Team von Capture Wales für die BBC. Das Endergebnis ihrer Methode, die in dieser

See the Signs

- Handbuch für digitales Storytelling

Publikation beschrieben wird, ist ein etwa zweiminütiger Kurzfilm, der auf einer persönlichen Erzählung basiert, in der der Schöpfer des Films seine Geschichte mit seiner eigenen Stimme erzählt und sie mit persönlichen Fotos illustriert. Bewegte Bilder sind in der Regel zu vermeiden, es sei denn, die Geschichte braucht sie ausdrücklich; dasselbe gilt für Musik, die oft ablenkend wirken kann. Ausnahmen können Musikstücke sein, die aus Sicht der Geschichte oder des Erzählers bedeutsam sind. Abgesehen von einer ausführlichen Beschreibung der Methodik versucht das vorliegende Handbuch aufgrund der sich schnell verändernden IT-Umgebung und Softwareprogramme nicht, eine technische Ausbildung zu vermitteln; es gibt vielmehr Leitlinien und listet nützliche Quellen für die Erstellung des Films auf.

Schritt 1 - Einführung

In der Einführungsphase werden die angehenden Geschichtenerzähler mit dem Konzept und der Methodik des Digital Storytellings, dem Rahmen der Geschichten und dem Prozess der digitalen Produktion vertraut gemacht und sehen sich einige Beispielfilme an. Die Einführung ist auch eine Gelegenheit für die Geschichtenerzähler, sich gegenseitig und den Trainer in einer informellen Umgebung kennen zu lernen. Dies setzt eine geeignete Atmosphäre voraus. Während der Einführung müssen eventuelle Ängste und Befürchtungen, die bei den Geschichtenerzählern bezüglich des Prozesses aufkommen, abgebaut werden. Den Teilnehmenden sollte ausreichend Gelegenheit gegeben werden, Antworten auf alle ihre Fragen zu erhalten. Es ist wichtig, alle negativen Gefühle (z. B. mangelndes Selbstvertrauen, Furcht, Ängste usw.) im Zusammenhang mit dem Geschichtenerzählen oder dem Filmemachen zu zerstreuen.

Die Ziele der Einführung sind die folgenden:

- die Elemente des Digital Storytellings zu präsentieren
- den Prozess und den Zeitplan in klaren Worten zu beschreiben
- Klarheit über die nächsten Schritte des Prozesses zu schaffen, z. B. über die Aufgaben, die für die nächste Sitzung zu erledigen sind (z. B. wann die Fotos ausgewählt werden sollen, wann die Erzählung geschrieben werden soll)
- grundlegende rechtliche und urheberrechtliche Fragen zu erläutern
- das Ende des Prozesses und das Nachleben der Filme zu skizzieren (Speicherung, Veröffentlichung, Verfügungsrecht der Urheber)

Es ist sehr nützlich, wenn wir entweder vor oder nach der Einführung - je nach Zeitplan des digitalen Erzählworkshops -, aber auf jeden Fall vor dem Erzählkreis, eine Art Eisbrecherspiel mit den Teilnehmenden spielen, um Hemmungen und Spannungen abzubauen und die Atmosphäre aufzulockern. (Dabei spielt es keine Rolle, ob sie sich bereits kennen oder nicht.)

Schritt 2 - Der Kreis der Geschichtenerzähler

Der Prozess des Schreibens beginnt mit dem Erzählkreis. Diese Phase ist besonders wichtig, damit die Teilnehmenden einen sich gegenseitig unterstützenden und vertrauensvollen Kreis bilden können, in dem sich die intime Welt des Geschichtenerzählens manifestieren kann. Der Erzählkreis muss an die Bedürfnisse und Einstellungen der Teilnehmer angepasst werden. Er dauert in der Regel 1,5-2,5 Stunden. Ziel des Erzählkreises ist es, dass die Teilnehmenden den Entwurf ihrer Geschichte erarbeiten, aus dem sie später das Drehbuch, d. h. die Erzählung des Films, erstellen können.

Der Ort des Erzählkreises sollte ein relativ abgetrennter, gemütlicher Raum sein, in dem es keine Störungen von außen gibt. Die Teilnehmenden sollten es sich bequem machen können, sich gegenseitig gut sehen können und genügend Platz am Tisch haben. Die Sitzplätze müssen nicht unbedingt im Kreis angeordnet sein, sondern können auch in einem Dreieck oder Quadrat angeordnet sein. Es sollte keine störende externe Lärmquelle (lauter Flur, Straße) in der Nähe sein und keine ablenkenden externen visuellen Effekte.

Die Grundprinzipien des Erzählkreises sind die folgenden:

- jeder einzelne Teilnehmer sollte aktiv daran teilnehmen, einschließlich des Trainers und der Mitglieder des technischen Supports (falls es welche gibt)
- niemand sollte sich entschuldigen oder bedauern, wenn er etwas nicht versteht, es seine Fähigkeiten übersteigt oder vertraulich ist
- das Wesen des Erzählkreises ist Vertrauen: was dort gesagt wird, kann den Raum nicht verlassen
- Die Teilnehmenden beurteilen weder sich noch die Arbeit der anderen.

Der Erzählkreis ist die Grundlage für den gesamten Prozess; hier lernen sich die Teilnehmenden kennen, erzählen sich ihre Geheimnisse und finden die Geschichte des Kurzfilms, der während des Workshops produziert wird. Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden ihre Geschichten gerne mit anderen teilen. Der Erzählkreis löst die Spannung zwischen den Teilnehmenden, die sich nicht kennen, auf spielerische Weise auf und hilft beim Kennenlernen. Es kann sein, dass Teilnehmer des Erzählkreises absolut keine Idee für eine Geschichte haben, die sie mit anderen teilen könnten, oder dass sie denken, sie hätten nichts Interessantes zu erzählen. Deshalb geht es beim Erzählkreis nicht nur um Spiel und Spaß, bevor die Arbeit beginnt. Er spielt eine entscheidende Rolle bei der Schaffung von Vertrauen, damit die Teilnehmenden sich öffnen und ihre Geschichte finden können, der sie vertrauen und die sie gegenseitig inspiriert. Diejenigen, die ihre Geschichte bereits fertig haben, wenn sie zum Erzählkreis kommen, werden sie nicht einfach mit den anderen teilen, sondern können von ihnen Ideen erhalten, wie sie sie auf neue Weise interpretieren oder die Erzählung verbessern können. Obwohl die Atmosphäre in den Erzählkreisen informell ist, sollte der Leiter die verfügbare Zeit und die zu erledigenden Aufgaben im Auge behalten. Am

Ende des Kreises sollten idealerweise alle Teilnehmer die Geschichten gefunden haben, die sie erzählen wollen, und die ersten Entwürfe der Storyboards fertig haben, auf deren Grundlage die Geschichten schriftlich ausgearbeitet und die Voiceovers aufgenommen werden können.

Die Anordnung der Szene

Es ist wichtig, dass der gewählte Ort ruhig und gut abgegrenzt ist, so dass die Teilnehmenden sicher sein können, dass sie nicht gestört werden. Der Trainer sollte die Sitzplätze - in einem Kreis, Dreieck oder Quadrat - so anordnen, dass jeder die gleiche Chance hat, sich zu beteiligen. Einerseits moderiert der Trainer die verschiedenen Übungen, andererseits beteiligt er sich aktiv an den verschiedenen Kennenlern- und Erzählspielen. Der Trainer stärkt das Selbstvertrauen der Teilnehmer und wertet am Ende das Ergebnis der gemeinsamen Arbeit aus. Es ist wichtig, eine lockere und spielerische Atmosphäre zu schaffen, die keinen Druck ausübt. In dieser Phase sollten keine technischen Geräte - Laptops, Digital-, Bild- oder Tonaufnahmegeräte etc. - auf den Tischen stehen und Mobiltelefone sollten ausgeschaltet sein.

Vorbereitungen für den Erzählkreis

Der Trainer muss die folgenden Requisiten vorbereiten (abhängig von den ausgewählten Spielen):

- Stifte/Bleistifte und Papier
- eine Tafel
- Alltagsgegenstände in einer Tüte (Spiel 5)
- eine Schachtel mit langen Streichhölzern (für Gasherde) und ein Glas Wasser (Spiel 10)
- Geschichtsstreifen (Spiel 13)

Die Geschichtenerzähler sollten die folgenden Requisiten mitbringen:

- 3 Gegenstände, die für sie wichtig sind (dies kann auch ein Foto oder Fotos sein, die für die Erzählung verwendet werden) und die eine persönliche Geschichte haben
- falls sie die Geschichte bereits geschrieben haben, einen Ausdruck des Entwurfs ihrer Geschichte

Die Spiele

Das Wort "Spiel" sollte bei der Einführung des Erzählkreises mit Vorsicht verwendet werden, da es für manche beängstigend, einschüchternd oder sogar befremdlich sein kann. Wenn zwischen den Teilnehmenden bereits eine vertrauensvolle Atmosphäre entstanden ist, können wir freier über Spiele sprechen. Die ersten vier Spiele, die im Folgenden beschrieben werden, sind Eisbrecher, die dabei helfen können, die richtige Atmosphäre zu schaffen und sich gegenseitig besser kennenzulernen. Sie können genutzt werden, um Hemmungen zu

überwinden und den Teilnehmenden zu helfen, sich für das Erzählen von Geschichten zu öffnen. Bei allen Spielen geht es darum, entspannt zu sein und Spaß zu haben, nicht um Wettbewerb. Die folgende Liste von Spielen bietet mehr Möglichkeiten, als für einen durchschnittlichen Erzählkreis benötigt werden. Der/die Trainer/in kann die Spiele auswählen, die ihm/ihr gefallen, und dabei die verfügbare Zeit berücksichtigen.

Spiel 1: Wer sitzt neben Ihnen? (Eisbrecher)

Es ist eine einfache und offensichtliche Möglichkeit, sich gegenseitig kennen zu lernen. Der Trainer bittet die Teilnehmenden, sich mit der Person, die neben ihnen sitzt, zu unterhalten und sie auf diese Weise auf eine informellere Art und Weise kennenzulernen, ohne sich selbstbewusst zu fühlen, anders als wenn sie sich vor der ganzen Gruppe vorstellen würden. Diese zwanglosen Gespräche tragen dazu bei, dass sich die Teilnehmenden für das folgende Storytelling entspannen. Nach ein paar Minuten des Plauderns stellt jeder die Person, die neben ihm sitzt, der Gruppe vor.

Spiel 2: Sagen Sie mir Ihren Namen (Eisbrecher)

Die Mitglieder der Gruppe bilden Paare, vorzugsweise mit Personen, die sie nicht kennen. Jeder erzählt seinem Partner eine Geschichte über seinen eigenen Namen (z. B. über den Ursprung oder die Bedeutung seines Vornamens oder Familiennamens, oder warum er diesen Vornamen bekommen hat, oder über eine Situation, die ihm im Zusammenhang mit seinem Namen passiert ist). Wir sollten den Teilnehmenden ein paar Minuten Zeit lassen, um ihren Partnern ihre Geschichten zu erzählen, dann bildet die Gruppe wieder einen Kreis. Die Partner stellen sich der Gruppe auf der Grundlage der gehörten Geschichten gegenseitig vor.

Spiel 3: Namens-Memory-Spiel (Eisbrecher)

Dieses Spiel funktioniert in der Regel gut mit jüngeren Teilnehmenden. Ein Mitglied des Kreises stellt sich vor und fügt eine Information zu seinem Namen hinzu, die er/sie bereit ist zu teilen oder von der er/sie denkt, dass sie besonders charakteristisch für ihn/sie ist. (Es kann ein Adjektiv sein, das dem Namen vorangestellt wird). Der/die Sitznachbar/in wiederholt den Namen und die Information und macht dann dasselbe. Der/die nächste Teilnehmer/in muss die ersten beiden Namen und Merkmale wiederholen, dann seinen/ihren eigenen Namen und die charakteristischen Informationen hinzufügen, und so weiter, bis das letzte Mitglied alle Namen und die damit verbundenen Informationen wiederholen muss.

Beispiel:

John sagt: "Du heißt Mary und gehst gerne wandern, du bist Peter und spielst Tennis, Katie, du ziehst dir gerne komische Sachen an, und ich bin John und hasse Spinnen."

Bei einer Variante des Spiels fügen die Spieler vor ihrem Namen ein Adjektiv hinzu, das mit demselben Buchstaben beginnt wie ihr Name. Die nächste Person, die an der Reihe ist, muss alle Namen zusammen mit ihren Adjektiven in der richtigen Reihenfolge wiederholen und die Liste mit ihrem eigenen Namen und dem davor stehenden Adjektiv fortsetzen.

Spiel 4: Das Spiel der nicht zusammenhängenden Wörter

Bei diesem Spiel müssen die Teilnehmenden eine Geschichte aus nicht zusammenhängenden Wörtern erfinden. Jeder Teilnehmer schreibt, zeichnet oder sagt laut ein Wort, das ihm in den Sinn kommt. Der Trainer sammelt die Wörter ein und klebt oder schreibt sie an die Tafel, so dass alle Teilnehmer alle Wörter sehen können. Dann schreibt jeder Teilnehmer eine zusammenhängende Geschichte, in der alle Wörter an der Tafel vorkommen. In der Regel werden die Geschichten völlig unterschiedlich sein. Die Qualität der Geschichten ist unwichtig; je surrealer oder abwegiger eine Geschichte ist, desto interessanter ist sie. Diese Übung trägt sehr dazu bei, die Teilnehmenden zu entspannen, und demonstriert gleichzeitig die verschiedenen Merkmale einer Kurzgeschichte dieses Genres (Länge, Struktur, Einfachheit).

Beispiel:

Wörter: Apfel, Brille, Uhr, lang, Auto, rosa, Holz, Schuh

Frau Wood schaute auf die Uhr und stellte erleichtert fest, dass sie nur noch zehn Minuten Zeit hatte, bevor die Schulglocke läutete. Sie wollte unbedingt den rosafarbenen Damenapfel essen, den sie auf dem Rücksitz ihres Autos gefunden hatte, zusammen mit dem Schuh, den sie Anfang der Woche verloren hatte, und ihrer Geldbörse, in der leider kein Geld war. Sie betrachtete den Apfel und fragte sich, wie lange er schon dort gelegen hatte. Sie war am Verhungern, und da sie kein Geld hatte, blieb ihr nichts anderes übrig, als ihn zu essen. "*Vielleicht ist es an der Zeit, zum Optiker zu gehen*", sagte sie zu sich selbst, "*vielleicht brauche ich eine Brille*".

Spiel 5: Mysteriöse Objekte

Wir bitten alle Gruppenmitglieder, nach dem Zufallsprinzip einen Gegenstand aus der Tasche zu wählen, die Alltagsgegenstände enthält und die der Trainer zuvor vorbereitet hat. Dann erzählt jeder eine Erinnerung, ein Gefühl oder eine Geschichte, die dieser bestimmte Gegenstand hervorgerufen hat. Wenn jemand einen Gegenstand gewählt hat und ihm nichts dazu einfällt, ist es besser, einen anderen Gegenstand zu wählen, der etwas Persönliches auslöst, das er erzählen kann. In der Zwischenzeit hilft und ermutigt der Trainer die Teilnehmenden, ihre Verbindung zu dem jeweiligen Objekt zu finden.

Bei den Gegenständen in der Tasche sollte es sich um Gegenstände handeln, die mit alltäglichen Situationen verbunden sind und bei denen die Gefahr besteht, dass sie eine

Erinnerung hervorrufen. Zum Beispiel ein Spielzeugauto, eine Fernbedienung, eine Gießkanne, eine Tütensuppe, ein Zugticket, usw. Der Trainer sollte die stärkeren Teile der Geschichten hervorheben und mit seinen Fragen helfen, schwächere Punkte zu finden und die Geschichte zu entfalten.

Beispiel:

Der Geschichtenerzähler nimmt ein Ticket aus der Tasche.

"Das erinnert mich an eine Reise nach Edinburgh, als ich noch klein war. Ich war sehr aufgeregt, weil ich noch nie zuvor in Schottland war. Wir verbrachten einen schönen Tag damit, das Schloss zu besichtigen und bei der Herstellung von Schottenstoff zuzusehen. Mein Vater bestellte mittags Haggis, weil es eine schottische Delikatesse war, aber er mochte es nicht.

Der Trainer stellt Fragen über den Besuch und wie sie nach Hause gekommen sind.

Der Geschichtenerzähler kann hinzufügen:

"Wir kamen mit dem Zug nach Hause, aber mit großer Verspätung, weil der Mann auf dem Sitz gegenüber krank wurde und ins Krankenhaus gebracht werden musste. Mein Vater und ich blieben während der Fahrt bei ihm, weil er allein reiste. Unsere Reise nach Schottland dauerte länger, als wir dachten".

Wir sehen, dass durch geschickt gestellte Fragen noch mehr interessante Details der Geschichte aufgedeckt werden.

Spiel 6: Spielzeug aus der Kindheit

Der Trainer bittet die Teilnehmenden, an ein sehr geliebtes, begehrtes oder auch sehr gehasstes Spielzeug aus ihrer Kindheit zu denken. Wenn alle das betreffende Objekt in ihren Erinnerungen gefunden haben, bitten wir sie, eine Geschichte zu erzählen, die mit diesem Objekt verbunden ist.

Diese Übung kann viele Geschichten von Geschichtenerzählern hervorrufen. Wenn wir die Geschichte in die Kindheit verlegen, öffnen sich die Erzähler oft leichter und lassen andere an den Details ihres Lebens teilhaben. Diese Übung kann eine Persönlichkeit zum Vorschein bringen, die früher ein Rebell, ein Passiver, ein Erforscher oder eine führende Persönlichkeit war. Sie kann auch zeigen, dass ältere Generationen viel weniger Spielzeug hatten und es deshalb mehr schätzten.

Beispiel:

"Mein wertvollster Besitz als Kind war mein Fahrrad. Es war mein Transportmittel, meine Möglichkeit zu fliehen und zu erkunden, und es bedeutete für mich Freiheit. Es war nicht neu,

See the Signs

- Handbuch für digitales Storytelling

als ich es zum ersten Mal bekam, meine Mutter und mein Vater hatten es bei einer Auktion gekauft, und es war gut benutzt worden. Es hatte keine Schaltung und die Kette war etwas locker, aber das machte nichts, ich liebte es, denn es gehörte mir. Ich verbrachte Stunden damit, die Bremsen einzustellen und die Reifen aufzupumpen, und es wurde regelmäßig gereinigt. Ich erinnere mich, dass ich einen ganzen Tag damit verbracht habe, es dunkelblau zu lackieren, und es sah fantastisch aus.

Ich war erst acht Jahre alt, als ich dieses Fahrrad bekam, aber wir erlebten einige tolle Abenteuer zusammen. Mit einer Flasche Wasser und einer Tüte Chips fuhren meine Freundin Clare und ich regelmäßig zwanzig Meilen in die Stadt. Wenn meine Mutter das gewusst hätte, hätte sie einen Anfall bekommen. Aber wie Clare war auch mein Fahrrad ein guter Freund, der nie meine Geheimnisse verraten hat".

Spiel 7: Persönliche Fotos

Fotos sind persönliche Gegenstände, und die Menschen interpretieren sie auf eine sehr persönliche Weise. Es kann sehr lehrreich sein, wenn die Geschichtenerzähler ein besonders wichtiges Foto zum Workshop mitbringen und dann die Fotos mit einem anderen Mitglied tauschen, so dass sie am Ende ein neues und unbekanntes Foto in Händen halten. Jeder Teilnehmer muss sich eine Geschichte ausdenken, die seiner Meinung nach mit dem unbekanntem Foto zusammenhängt. Nachdem alle das Foto beschrieben und die Geschichte erzählt haben, die sie sich ausgedacht haben, gehen die Fotos zurück an ihre Besitzer, die dann die wahre Geschichte des Fotos erzählen. Dies ist eine interessante Übung, um zu veranschaulichen, wie ein und dasselbe Objekt - in diesem Fall der Inhalt eines Fotos - auf unterschiedliche Weise betrachtet werden kann. Sie gibt den Geschichtenerzählern auch die Möglichkeit, ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen, um ein unbekanntes Foto zum Leben zu erwecken.

Spiel 8: Unsere Entscheidungen

Die Teilnehmenden werden gebeten, eine Geschichte über eine besonders wichtige Entscheidung in ihrem Leben zu schreiben. Sie können ihre Geschichte erzählen, wie sie wollen, aber sie darf nicht länger als 50 Wörter sein. Mit dieser Übung werden zwei Ziele verfolgt. Zum einen hebt sie die Bedeutung früherer Entscheidungen hervor; die Teilnehmenden können darüber nachdenken, wie eine frühere Entscheidung ihr heutiges Leben beeinflusst. Zum anderen hilft sie, unsere Gedanken kurz und zielgerichtet zu formulieren. Nachdem die Teilnehmenden ihre Geschichten zu Papier gebracht haben, lesen sie sie sich gegenseitig vor.

Spiel 9: Das allererste Mal

Die Erzähler haben 10 Minuten Zeit, um sich an etwas zu erinnern, das ihnen zum ersten Mal in ihrem Leben widerfahren ist (erster Kuss, erster Flug, erster Drink usw.). Sie zeichnen und

schreiben dann für sich selbst die Geschichte dieses ersten Ereignisses auf und wie es ihr zukünftiges Leben oder das Leben anderer beeinflusst hat. Anschließend lesen die Teilnehmenden die Geschichten den anderen laut vor.

Spiel 10: Matchspiel

Die Essenz des Spiels ist eine konzentrierte, reine Erzählung, eine komponierte Botschaft, die in kurzer Zeit entsteht. Die Teilnehmenden haben 10 Minuten Zeit, um ihre Geschichten vorzubereiten und dann von ihren Leidenschaften zu erzählen. Das kann eine Person, eine Sache, ein Gefühl oder irgendetwas oder irgendjemand sein, für den oder die der Erzähler starke Gefühle hat. Dann können die Teilnehmenden ihre Geschichte mit einem brennenden Streichholz in der Hand erzählen: Sie müssen die Geschichte beenden, bevor das Streichholz verbrennt. Das Ziel ist es, eine Geschichte konzentriert und prägnant zu erzählen und dabei die Flamme des Streichholzes im Auge zu behalten. Wenn das Streichholz ausbrennt oder gelöscht wird, bevor die Geschichte zu Ende ist, muss der Erzähler die Erzählung abbrechen. Das brennende Streichholz hilft, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und die Geschichte ohne Umschweife zu erzählen.

Achtung - wir empfehlen, dieses Spiel nicht mit Jugendlichen unter 18 Jahren zu spielen:

Der Trainer muss auf die Brandsicherheit achten und sicherstellen, dass der Rauch des Streichholzes keine Feueralarmanlage im Raum auslöst. Die Geschichtenerzähler sollten ein Glas Wasser vor sich stehen haben, damit sie das Streichholz hineinwerfen können, bevor es ihre Finger verbrennt. Verwenden Sie am besten längere Streichhölzer, die für Gasöfen geeignet sind.

Spiel 11: Liebe/Hass

Die Teilnehmenden erstellen eine Liste mit den zehn Dingen, die sie am meisten lieben, und eine weitere mit den zehn Dingen, die sie am meisten hassen, die sie dann den anderen Gruppenmitgliedern vorlesen. Die Teilnehmenden müssen auch ihre Stimme benutzen, um die Gefühle auszudrücken, die sie für die fraglichen Gegenstände empfinden. Die Listen können die unterschiedlichsten Dinge enthalten (ein bestimmtes Gefühl, eine Eigenschaft, ein Ereignis, usw.). Mit Hilfe dieser Übung kann eine Liste erstellt werden, deren Elemente sogar Ideen für mögliche Geschichten liefern können, und der Trainer kann bei der Ausarbeitung der Details helfen.

Die Übung fördert den Gruppenzusammenhalt und ist gleichzeitig eine effektive Vorbereitung auf die Aufzeichnung des Geschichtenerzählens, bei der die Teilnehmenden auch Gefühle und emotionale Spannungen mit ihrer Stimme ausdrücken müssen.

Spiel 12: Drei Objekte

Etwa eine Woche vor dem Training (bei der Einführung) bittet der Trainer die Teilnehmenden, zu Hause drei Gegenstände auszuwählen, zu denen sie eine persönliche Geschichte haben (die Gegenstände können auch Fotos sein).

Im Geschichtenkreis bittet der/die Trainer/in einen Teilnehmer/in, einen Gegenstand aus den drei mitgebrachten Gegenständen auszuwählen und ihn, ohne die dazugehörige Geschichte zu erzählen, an die Person weiterzugeben, die neben ihm/ihr sitzt (wie in Spiel 7). Auf diese Weise rücken die Gegenstände einen Platz weiter und jeder Teilnehmer muss die Geschichte zu dem unbekanntem Gegenstand, den er/sie erhalten hat, aufschreiben.

Nachdem die fiktiven Geschichten erzählt wurden, erzählen die Besitzer der Objekte die realen Geschichten zu den Objekten. (Es ist praktisch, wenn dieselbe Geschichte die Grundlage für den zukünftigen DST-Film sein wird.)

Achtung! Das Spiel erfordert eine Vorbereitung seitens der Teilnehmer.

Spiel 13: Story-Würfel

Dieses Spiel basiert auf einem kommerziellen Spiel. Rorys Geschichtenwürfel sind Würfel, die verschiedene Bilder oder Symbole auf ihren Seiten haben. (Es gibt ein Basisset von Würfeln und verschiedene thematische Serien.) Eine Schachtel enthält neun verschiedene Würfel.

Die Teilnehmenden würfeln nacheinander mit allen Würfeln, um 9 zufällige Bilder zu erzeugen, und erfinden dann mit diesen eine Geschichte, wobei sie alle 9 Elemente in beliebiger Reihenfolge verwenden. (Die Geschichte kann fiktiv, fabelhaft oder sogar eine reale Geschichte aus dem Leben sein).

Achtung! Verschiedene Versionen dieses Spiels können z.B. unter <https://www.storycubes.com/> erworben werden.

Schritt 3 - Das Schreiben

Am Ende des Erzählkreises müssen alle Teilnehmer an dem Punkt angelangt sein, an dem sie die Geschichte gefunden haben, die sie erzählen wollen, und im Idealfall auch einen ersten schriftlichen Entwurf davon erstellen. Nach den notwendigen Änderungen und - falls nötig - nach Rücksprache mit dem Trainer ist die endgültige, maschinengeschriebene Geschichte bereit, vorgelesen zu werden. Für die Geschichtenerzähler, die Probleme mit dem Lesen haben, gibt es alternative Lösungen. Zum Beispiel, indem sie ihre Geschichte in einer Interviewsituation erzählen (siehe Kapitel 4). In solchen Fällen muss den Teilnehmenden am Ende des Erzählkreises klar gemacht werden, dass sie die Möglichkeit haben, ihre Geschichte im Rahmen eines Interviews zu erzählen, damit sie sich darauf vorbereiten können.

Das Drehbuch

Am Ende dieser Arbeitsphase muss ein einfaches, aber klares Skript fertig sein, das eigentlich die eigentliche Geschichte oder Erzählung des Films darstellt, die der Erzähler bei der Aufzeichnung selbst vorlesen wird. Im Skript ist es am besten, in einfachen, kurzen Sätzen zu denken und darauf zu achten, dass Ausdrücke und Redewendungen verwendet werden, die für den Erzähler charakteristisch sind, und dass Phrasen vermieden werden, die seiner Persönlichkeit fremd sind. Es ist wichtig, dass der/die Erzähler/in das Gefühl hat, dass die Geschichte am Ende seine/ihre eigene ist, unabhängig davon, wie viel Hilfe und Rat er/sie während des Prozesses bekommen hat. Es lohnt sich, den Text laut vorzulesen, bevor er fertiggestellt wird. Der Text sollte zwischen 180 und 320 Wörtern lang sein.

Im Grunde sollte jeder die nötige Zeit haben, um seine Geschichte zu entwickeln. Wenn möglich, sollten wir den Workshop so ansetzen, dass die Erzählerinnen und Erzähler die Zeit haben - im wahrsten Sinne des Wortes -, über ihrer Geschichte zu schlafen, bevor sie sie fertigstellen. Die vielen Gefühle und Erfahrungen, die während des Erzählkreises zur Sprache kommen, inspirieren die Erzähler oft dazu, ihre Geschichten aufzuschreiben, aber es sollte noch genügend Zeit für die Entwicklung, Änderung und Fertigstellung des Textes bleiben.

Falls nötig, sollte der Trainer helfen, die richtigen Fragen zu stellen, um zu klären, worauf sich die Geschichte konzentrieren sollte, welche überflüssigen Handlungsstränge weggelassen werden sollten (oft sind das genaue Datum, der Ort oder viele andere Randbedingungen unwichtig, die der Erzähler jedoch für wesentlich hält), damit die Geschichte klar, linear und leicht zu verfolgen und zu veranschaulichen ist.

Wir sollten nicht nur den Geschichtenerzählern helfen, die mit ihren Geschichten nicht weiterkommen, sondern auch diejenigen, die zu selbstsicher sind. Es gibt Menschen, die sich ihrer Arbeit, ihrer Geschichten auf dem Papier, sicher sind, aber diese Schriften sind oft nicht gut durchdacht oder aufrichtig genug. In solchen Fällen, genau wie bei festgefahrenen Geschichtenerzählern, besteht die beste Hilfe darin, gezielte und relevante Fragen zu stellen, um die Geschichten so zu verfeinern, dass wir nicht direkt in das Geschriebene eingreifen.

Nützliche Tipps für das Schreiben von Geschichten²

"Die Geschichte zu Papier bringen" - wie man anfängt

- Sitzen Sie nicht auf einem leeren Blatt herum. Setzen Sie sich ein Zeitlimit und schreiben Sie einfach. Urteilen Sie nicht gleich am Anfang.

² Empfehlungen von Gilly Adams, der Leiterin der BBC-Abteilung für Autorenentwicklung bei BBC Wales, die die Geschichte zu Papier gebracht hat.

- Denken Sie daran, dass das gesprochene Wort nur einmal gehört wird, im Gegensatz zum geschriebenen Wort, das immer wieder überprüft werden kann. Klarheit ist wichtig. Vermeiden Sie Wiederholungen, es sei denn, sie sind gewollt. Finden Sie andere Worte. Verwenden Sie keine wörtlichen Ausdrücke oder Verbindungssätze wie "wie ich schon sagte". Sie stören das Gehör.
- Finden Sie Ihre eigene Stimme. Imitieren Sie nicht. Seien Sie sich bewusst, wie Sie Wörter verwenden möchten, und trauen Sie sich, Ihre eigene Ausdrucksweise zu verwenden.
- Stellen Sie sich das, worüber Sie schreiben, so detailliert wie möglich vor - Gefühle, Farben, Texturen, Gerüche. Dies wird Ihren Schreibstil beeinflussen.
- Sie haben nicht viele Worte, also stürzen Sie sich hinein. Es ist nicht nötig, die Geschichte linear zu erzählen, auch wenn sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben muss. Finden Sie heraus, was Sie am meisten fesselt, und beginnen Sie dort. Das kann an jedem beliebigen Punkt Ihrer Erzählung sein.
- Halten Sie sich nicht zu sehr an die genauen Fakten. Lassen Sie nicht zu, dass sie der Wahrheit in die Quere kommen.

Verfeinerung und Vervollständigung der Geschichte

- Probieren Sie Ihre Geschichte bei anderen aus und holen Sie Feedback ein. Was funktioniert und was nicht? Sind Sie klar und deutlich? Haben Sie etwas Wichtiges ausgelassen, das ursprünglich da war?
- Weniger ist mehr. Rechnen Sie damit, dass Sie immer wieder umschreiben müssen. Bearbeiten Sie rigoros. Was ist das Wesentliche an Ihrer Geschichte? Versuchen Sie, dies in einem Satz auszudrücken. Vergewissern Sie sich, dass Sie nichts Überflüssiges haben. Trägt alles zum Fortgang der Geschichte bei?
- Vermeiden Sie Klischees und banale Empfindungen. Phrasen wie "er ist immer für mich da" sind ausgereizt. Suchen Sie nach einer neuen Form von Worten.
- Allgemeingültige Aussagen sind träge und verkürzen die Dinge. Das spezifische, gut beobachtete Detail ist das, was ankommen wird.
- Denken Sie daran. Während eine Anekdote mäandern kann, braucht eine Geschichte Struktur. Das Ende muss eine gewisse Verbindung zum Anfang haben, um zufriedenstellend zu sein. Denken Sie an Trittsteine. Wenn Sie das andere Ufer des Flusses erreichen, sollten Sie immer noch das Ufer sehen können, an dem Sie Ihre Reise begonnen haben.
- Und die Trittsteine sind wichtig. Sie sind die Schritte, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt. Vergewissern Sie sich, dass Sie keinen wichtigen Schritt ausgelassen haben.
- Behandeln Sie Ihre Geschichte mit Respekt, als ob sie die beste Geschichte der Welt wäre".

Das Storyboard

Da dies sehr hilfreich sein kann, empfiehlt es sich, auf der Grundlage unseres Drehbuchs und der Fotos ein so genanntes *Storyboard* zu erstellen. Dabei handelt es sich um eine einfache zweispaltige Tabelle, bei der in der einen Spalte der Text nach einem bestimmten Rhythmus - meist Satz für Satz - gegliedert ist und in der anderen Spalte die passenden Fotos zu sehen sind. Das Storyboard macht das Verhältnis von Bildern und Text in der Geschichte sichtbar. Beim Ausmalen und Entwerfen ihrer Geschichte verschätzen sich die Erzähler oft mit der Anzahl der notwendigen und verfügbaren Bilder, aber nach der Fertigstellung des Storyboards wird klar, ob die Fotos für die gesamte Länge des Films ausreichen und ob sie entsprechend ihrem dramaturgischen Gewicht proportional verteilt sind. In der Regel sind ein paar Sätze die richtige Textmenge für ein Foto, so dass ein gleichmäßiger, gut nachvollziehbarer Film entstehen kann. Von dieser Vorgabe kann natürlich abgewichen werden, wenn der emotionale Rhythmus und die Dramaturgie des Films dies erforderlich machen.

Neben der Erzählung kann das Storyboard auch andere Tonelemente oder Geräusche enthalten.

Ein Beispiel für ein Storyboard finden Sie im Anhang.

Schritt 4 - Die Aufnahme

Die Sprachaufnahme

Der technische Teil des Digital Storytellings beginnt mit der Sprachaufnahme. Sowohl die technische Qualität als auch das "subjektive Gefühl" der aufgenommenen Stimme sind entscheidend für den Erfolg des Digital Storytellings. Der Trainer sollte darauf achten, einen geeigneten Ort für das Vorlesen und Aufnehmen der Geschichten zu finden.

Um den richtigen Ort für die Sprachaufnahme zu finden, lohnt es sich, ein paar praktische Tricks zu kennen. Wir sollten versuchen, einen Raum zu finden, in dem die Möbel aus weichen, gepolsterten Sesseln und Stühlen bestehen, in dem es einen Teppichboden und viele Vorhänge gibt, wenn möglich. Diese können viel dazu beitragen, das Echo zu dämpfen. Wir können den Raum testen, indem wir klatschen und hören, wie das Echo absorbiert wird. Wenn unser Klatschen überhaupt nicht widerhallt, ist das Ergebnis perfekt.

Wir sollten Außengeräusche so weit wie möglich ausschließen und sicherstellen, dass sich in der Nähe keine laute Straße, kein belebter Fußweg, kein Korridor, keine elektrischen Geräte im Stand-by-Modus oder ein Aufzug nebenan befinden. Alles, was für das menschliche Ohr hörbar ist, wird auch auf der Tonaufnahme hörbar sein und die Hörbarkeit der Erzählung mindern. Wenn der Text nicht unter den richtigen Umständen aufgenommen wird, kann er den ganzen Film ruinieren. Wenn wir keine andere Möglichkeit haben, können wir sogar in einem Auto eine ziemlich gute Aufnahme machen, wenn wir es an einem ruhigen Ort parken

und alle Türen und Fenster schließen. In jedem Fall sollten wir vor der eigentlichen Aufnahme des Voiceovers eine Testaufnahme machen, um die Klarheit und Qualität zu überprüfen.

Während der Aufnahmezeit sollten Mobiltelefone vollständig ausgeschaltet sein (stummschalten reicht nicht aus, da die von den Telefonen erzeugten Funkwellen unsere Aufnahme stören können) und möglichst weit vom Diktiergerät entfernt sein. Oder noch besser, wir sollten sie nach Möglichkeit gar nicht in den Raum bringen. Das Diktiergerät sollte so weit wie möglich von allen Arten von elektromagnetischen Geräten (eingeschalteter Computer, Telefon, Radio, Modem usw.) entfernt sein, da diese - genau wie Handys - Geräusche verursachen können, die für das menschliche Ohr nicht hörbar sind, aber in der Aufnahme sehr wohl hörbar sind.

Wir sollten nie allein aufnehmen. Es sollte immer jemand - möglichst ein technischer Ausbilder - dabei sein, der über Kopfhörer zuhört, ob es irgendwelche Außengeräusche oder für das Ohr unhörbare elektrische Störungen gibt. Wir sollten auch unserem Partner eine Kopie des Ausdrucks des Textes geben, damit er/sie den Text verfolgen kann, während wir ihn lesen, und uns sagen kann, wenn wir einen Fehler gemacht haben, der nur für jemand anderen erkennbar ist.

Der assistierende Trainer achtet darauf, dem Text zu folgen und macht den Erzähler auf eventuelle Fehler aufmerksam. Es ist kein Problem, wenn der Erzähler den Text nicht in einer Sitzung fehlerfrei lesen kann. Darum geht es nicht, denn Fehler können bei der Bearbeitung gut korrigiert werden. Um Fehler zu korrigieren, sollten wir den falschen Satz oder Absatz wiederholen, sonst kann es beim Audioschnitt zu einem Sprung im Text kommen. Es ist immer am besten, die fehlerhaften Stellen auch auf dem Papier zu markieren, damit wir uns beim Schneiden der Aufnahme sicher erinnern, wo wir korrigieren müssen. Der Trainer verfolgt den Text auch als "externes Ohr" und kann helfen, den Text optimal an die Persönlichkeit des Erzählers und die Stimmung der Geschichte anzupassen.

Für Menschen im Alltag kann es eine Herausforderung sein, einen Text vorzulesen und ihn aufzunehmen. Im Allgemeinen hört man seine eigene Stimme nicht gerne wieder, die von außen betrachtet seltsam klingen kann. Wenn wir mit unserer Aufnahme nicht zufrieden sind, dürfen wir nicht zögern, mehrere Versionen anzufertigen, bis wir unsere eigene Stimme gefunden haben. Eine Grundregel bei der Aufnahme ist, mindestens zwei Aufnahmen des gesamten Textes zu machen. Auch bei der Audioaufnahme ist die aktive Hilfe des Trainers gefragt. Der Trainer muss den Erzähler auch darauf aufmerksam machen, wenn die Lesung zu schnell, zu langsam, monoton, langweilig, übertrieben oder der Persönlichkeit des Erzählers fremd ist. Zu den wichtigsten Merkmalen des Digital Storytellings gehören Klarheit, Authentizität und die Bereitschaft zum Erleben. Diese Eigenschaften werden während der Aufnahmephase deutlich (oder auch nicht). Wenn das Voiceover eines DST-Films unhörbar ist oder der Erzähler nicht aufrichtig klingt, verliert die Geschichte im Grunde ihren Sinn.

Bildaufnahme (Digitalisieren, Fotografieren)

Die Aufzeichnungsphase umfasst die Digitalisierung von Fotos, wenn dies erforderlich ist (Zeichnungen, Figuren usw.), und die Aufnahme neuer Fotos, wenn dies notwendig ist. Ein Teil der Bilder, die für den digitalen Erzählprozess verwendet werden, können Papierabzüge sein; diese müssen für die digitale/computergestützte Verwendung eingescannt werden. Daneben können auch Fotos, die mit einer Digitalkamera aufgenommen oder aus dem Internet oder von Social-Media-Seiten heruntergeladen wurden, für das Storytelling verwendet werden. Bei der Verwendung dieser Fotos sind zwei wichtige Aspekte zu beachten: die Größe und Auflösung des Bildes und die Frage des Urheberrechts. Wir sollten es möglichst vermeiden, Bilder zu verwenden, die von Dritten aufgenommen wurden - nicht von uns selbst oder jemandem, den wir kennen. Wenn unsere Geschichte erfordert, dass wir unseren Kurzfilm mit Fotos ergänzen, die wir aus dem Internet heruntergeladen haben, müssen wir sicherstellen, dass sie frei verwendbar sind (cc- creative commons, copyright free) und keine erkennbaren Personen darauf zu sehen sind. Wenn wir Fotos aus sozialen Medien verwenden wollen, sollten wir nur solche verwenden, die mit uns oder mit Personen, die wir kennen, in Verbindung stehen, aber bevor wir sie öffentlich teilen, sollten wir die betreffenden Personen um Erlaubnis bitten. Bei Fotos, die wir aus dem Internet herunterladen oder die wir selbst aufgenommen oder eingescannt haben, müssen wir sicherstellen, dass sie eine hohe Auflösung haben (mindestens 1280x720 Pixel, 300 dpi; JPEG- oder TIFF-Format). Für die Illustration eines zweiminütigen Kurzfilms werden 15-25 Fotos empfohlen - wenn wir weniger verwenden, wird das Tempo unserer Geschichte zu langsam, wenn wir mehr verwenden, wird sie zu schnell und überstürzt sein. Es ist daher wichtig, die richtige Anzahl von Fotos zu wählen.

Videoclips, Musik

Es gibt digitale Storytelling-Trainings oder digitale Storytelling-Filme, bei denen Videoclips, Musik und andere Effekte verwendet werden können, um den Film zu produzieren. Das vorliegende Handbuch empfiehlt keines dieser Elemente (natürlich schließt es sie auch nicht aus). Ihr Einsatz ist nur dann gerechtfertigt, wenn das betreffende Element eng mit der Geschichte verbunden ist und deren Botschaft oder Verständnis verbessert. Bei der Bearbeitung müssen wir mit allen drei Elementen sorgfältig umgehen, damit sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer nicht von der Geschichte ablenken. Die Lautstärke der Musik und der Effekte sollte die Stimme des Erzählers nicht übertönen und die Verständlichkeit und die allgemeine Wirkung des Films nicht beeinträchtigen. Ein schlecht gewählter oder nicht richtig gesetzter (vertonter) Effekt oder Film schwächt die Stärke des Films, kann dramaturgische Höhepunkte zunichtemachen und in extremen Fällen sogar die Botschaft diskreditieren.

Bei der Verwendung von Fremdmaterial - Videoclips, Musik, Spezialeffekte - sollten wir auch das Urheberrecht berücksichtigen. Jede Musik, jeder Effekt und jeder Videoclip, der nicht von uns stammt, nicht gemeinfrei ist und nicht unter Creative Commons (urheberrechtsfrei) steht, ist urheberrechts- und/oder genehmigungspflichtig. Es obliegt dem Filmemacher, dies zu klären und die notwendigen Genehmigungen einzuholen oder eventuelle Urheberrechtsgebühren zu zahlen. Wenn man Fotos verwenden möchte, die nicht von einem selbst gemacht wurden, empfehlen wir frei herunterladbare, urheberrechtsfreie Quellen.

Wir empfehlen die Verwendung von Musik in einem DST-Film nur in Ausnahmefällen, wenn sie ein integraler Bestandteil der Geschichte ist (z. B. wenn der Erzähler von einem Lied oder Musikstück spricht, das er selbst oder ein Familienmitglied gesungen oder gespielt hat). Andererseits sollten wir nur Musik verwenden, die von uns selbst oder von Personen gespielt wird, die uns die Erlaubnis zur Verwendung gegeben haben.

Schritt 5 - Bearbeitung

Um digitale Geschichten zu erstellen, sind mehrere Bearbeitungsschritte erforderlich:

- der aufgenommene Ton muss überblendet und Fehler und Unterbrechungen entfernt werden, danach wird das Voiceover vervollständigt, das das Rückgrat der Geschichte bildet
- die Bilder müssen gegebenenfalls bearbeitet werden (z. B. Zuschneiden, Einstellen des Kontrastverhältnisses usw.)
- Der bearbeitete und bereinigte Voiceover, die darauf abgestimmten Fotos und der Eröffnungstitel bilden zusammen die bearbeitete digitale Geschichte.

Der Film kann vom Trainer auf der Grundlage des Storyboards und in Zusammenarbeit mit dem Geschichtenerzähler erstellt werden, aber nach dem Erlernen der grundlegenden Fertigkeiten des Bearbeitungsprozesses ist jeder Teilnehmer in der Lage, seine eigenen digitalen Geschichten zu erstellen.

Da es eine ganze Reihe von Bearbeitungsprogrammen auf dem Markt gibt und deren Versionen häufig aktualisiert oder geändert werden, und auch weil für PC und MAC-Computer unterschiedliche Programme verwendet werden müssen, will das vorliegende Handbuch keine spezifische technische Hilfe bieten. Es gibt leicht zugängliche kostenlose Audio- und Videobearbeitungsprogramme, die jedoch nicht immer miteinander kompatibel sind, oder die Bearbeitung des Voiceover und das Gapping der Bilder erfordern getrennte Prozesse. Es gibt auch online zugängliche Schnittsysteme, die jedoch während des gesamten Arbeitsprozesses einen Breitband-Internetzugang erfordern. Es können auch komplexe, auf dem Computer installierte Schnittsoftwareprogramme verwendet werden, die - obwohl sie

recht kompliziert sind - in der Regel eine praktische Lösung für die Herstellung von Kurzfilmen bieten. Die Verwendung von Software hängt vom technischen Hintergrund der Teilnehmer oder vom Schulungsort ab. (Wenn genügend Computer vorhanden sind, kann der Schulungsort die erforderlichen technischen Kapazitäten bereitstellen). Folglich hängen die technischen Mittel und Vorgehensweisen bei der Bearbeitung und Produktion der Filme von der verwendeten Software sowie vom Trainer und dem Geschichtenerzähler ab. Wir werden hier nur einige allgemeine Ratschläge und Richtlinien geben. Bei der Auswahl der richtigen Software können die Parameter und Links im Anhang hilfreich sein.

- Der Ausbilder muss mit der jeweiligen Software vertraut sein.
- Zu Beginn des Workshops muss der technische Status aller Computer, die für die Bearbeitung verwendet werden, überprüft und die Software auf ihnen getestet werden. Die technischen Vorbereitungen sollten nicht die Zeit für die Bearbeitung in Anspruch nehmen.
- Zu Beginn der technischen Schulung wird den Teilnehmenden der gesamte Bearbeitungsprozess vorgestellt, und es wird ihnen Schritt für Schritt erklärt, wie sie mit der vorgegebenen Software ihre eigenen Kurzfilme produzieren können.
- Während der Demonstration müssen die Teilnehmenden nur auf den Trainer achten; zu diesem Zeitpunkt sollten sie noch nicht damit beginnen, das Gehörte an ihren eigenen Computern auszuprobieren.
- Wir müssen den Teilnehmenden genügend Zeit geben, um die Software zu entdecken und ihren Film in ihrem eigenen Tempo zu drehen.
- Wenn es nötig ist, sollten wir die Teilnehmenden unterstützen. Wir können ihnen kinematografische Ratschläge geben oder ihnen bei der technischen Feinabstimmung helfen. Wir sollten sie auf eventuelle technische Unzulänglichkeiten aufmerksam machen und ihnen helfen, diese zu beseitigen.
- Der Film muss einen Titel haben, der am Anfang des Films erscheint. Ob der Name des Urhebers im Eröffnungstitel erscheint, ist fakultativ.
- Es ist wichtig, dass die Bilder die richtige Auflösung haben. Bilder von schlechter Qualität und geringer Auflösung zerstören die allgemeine Wirkung.
- Wir sollten es vermeiden, zu viele visuelle Effekte zu verwenden. Digitale Effekte (das leichte Bewegen von Standbildern, Übergänge zwischen Fotos, das Hervorheben bestimmter Details usw.) können dazu beitragen, die Geschichte filmähnlicher zu machen, aber wir sollten sie nur verwenden, wenn die Dramaturgie es rechtfertigt. Der Trainer kann Ratschläge zum Einsatz digitaler Effekte geben, aber das ist im Grunde eine Frage des Geschmacks.
- Wenn wir nicht weiterkommen, oder auf jeden Fall bevor wir den Film fertigstellen, sollten wir ihn jemand anderem zeigen, vorzugsweise den Ausbildern.
- Wenn der Film fertig ist, lohnt es sich, ihn in ausreichender Qualität zu speichern und darauf zu achten, dass die Datei nicht zu groß ist (folgende Formate werden empfohlen: mov, mp4, mpeg, avi), damit er später verwendet und auch ins Internet gestellt werden kann.

Der Zeitaufwand für die Bearbeitung wird leicht unterschätzt. Obwohl es sich im Grunde um einen einzigen technischen Prozess handelt, spielt die Kreativität eine wichtige Rolle für das Endergebnis, d. h. eine qualitativ gute digitale Geschichte. Der Schnitt ist jedoch ein lohnender und angenehmer Prozess, wenn unser Kurzfilm beginnt, aus verschiedenen Elementen Gestalt anzunehmen, oder wenn er dank einer winzigen Änderung neuen Schwung und eine neue Bedeutung erhält. Eine kleine Anpassung im Schnitt kann eine große Wirkung auf das Ergebnis haben. Wenn der Schnittprozess abgeschlossen und unser Film fertig ist, fügt die Schnittsoftware die Elemente entsprechend den vorgegebenen Parametern zusammen und erzeugt so eine Videodatei (mov, mp4, mpeg, avi usw.), die jederzeit der Öffentlichkeit präsentiert oder mit ihr geteilt werden kann.

Schritt 6 - Austausch (Screening)

Digitale Geschichten werden gemacht, um mit anderen geteilt zu werden, aber manchmal kann ein Film produziert werden, dessen Schöpfer ihn am Ende nicht mit der breiten Öffentlichkeit teilen möchte, sondern nur mit den anderen Teilnehmenden des Workshops. Aber mit ihnen, auf jeden Fall.

Als Abschluss des Prozesses zeigen sich die Teilnehmenden des Workshops gegenseitig die fertigen Filme. Die Vorführung ist die Krönung des 20-22 Stunden dauernden Arbeitsprozesses. Es ist ein feierlicher Anlass, wenn der Geschichtenerzähler aus der geschlossenen Welt der Schöpfung heraustritt und vor den anderen steht. Dies kann von Lampenfieber und Angst begleitet sein.

Der Trainer muss sich bemühen, die Vorführung zu einem Ereignis zu machen, das ihrer Bedeutung gerecht wird. Der Raum sollte so eingerichtet sein, dass die Leinwand von allen gesehen und gegebenenfalls verdunkelt werden kann. Es sollten hochwertige Video- und Audiogeräte verwendet werden. Der Trainer sollte jeden Film mit ein paar persönlichen Worten einleiten, um das Unbehagen des Erzählers zu zerstreuen und sicherzustellen, dass das Werk die richtige Aufmerksamkeit erhält. In dieser Phase sollte sich der Trainer jeglicher kritischer Anmerkungen enthalten (und auch den Teilnehmenden keine Gelegenheit dazu geben).

Alle Teilnehmer sollten bei der Vorführung anwesend sein. Andere Personen (Familie, Freunde usw.) können nur dann zur Vorführung eingeladen werden, wenn alle Teilnehmer dem zugestimmt haben.

Schritt 7 - Nachbesprechung

Den Abschluss des Workshops zum Digital Storytelling bildet eine kurze Gruppendiskussion, in der jeder Teilnehmer der Gruppe und den Trainern ein Feedback zum gesamten Prozess gibt. Dies ist die Zeit, um persönliche Erfahrungen auszutauschen, nicht so sehr, um über die fertigen Filme zu sprechen; und Kritik an ihnen ist absolut nicht angebracht.

Im Abschlusskreis sollte jeder Teilnehmer etwas sagen, auch die Ausbilder und Ausbilderassistenten. Um die Teilnehmenden zu ermutigen, sich zu äußern, können sie gebeten werden, von einer positiven und einer negativen Erfahrung zu berichten, die sie im Laufe der Schulung gemacht haben.

Während der Nachbesprechung sollte die Zukunft der Filme klargestellt werden. Der fertige Film ist das geistige Eigentum seines Machers und kann in Zukunft nur mit seiner - vorzugsweise schriftlichen - Erlaubnis verwendet werden. Es ist der Filmemacher, der darüber entscheidet, welchem Publikum der Film zugänglich gemacht wird. Dies kann von einem vollständigen Verbot über eine Teilgenehmigung (wenn der Film einem begrenzten Publikum, z. B. zu Bildungszwecken, zur Verfügung gestellt wird) bis hin zu einer Genehmigung für ein möglichst breites Publikum (vollständige Verfügbarkeit für jedermann über das Internet) reichen. Wir sollten den Filmemachern zusichern, dass sie ihre schriftliche Genehmigung jederzeit ändern oder widerrufen können. Das bedeutet, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt die Erlaubnis erteilen können, ihren Film im Internet zu veröffentlichen, oder die Entfernung des Films aus dem weltweiten öffentlichen Bereich (z. B. von einer von uns verwalteten Website) verlangen können.

3. Digitales Storytelling und seine Auswirkungen

Die Auswirkungen des Digital Storytellings auf die Teilnehmenden des Prozesses sind nicht unabhängig von der Zusammensetzung der Zielgruppe, mit der wir arbeiten, und dem Ziel und Rahmen des Workshops. In diesem Kapitel fassen wir in erster Linie Effekte zusammen, die Teilnehmenden in "traditionellen", der Grundform ähnlichen Workshops betreffen, die ihre individuellen Kurzfilme auf der Grundlage persönlicher Geschichten erstellen.

Es liegt in der Natur der Technik, dass die Erstellung digitaler Geschichten einen besonderen Zeitrahmen erfordert. Natürlich können wir relativ viel Zeit und Energie aufwenden, um eine gut durchdachte und sorgfältig organisierte Geschichte zu erstellen, auch wenn sie mündlich präsentiert oder schriftlich veröffentlicht wird. Aber um eine digitale Geschichte zu erzählen, braucht man persönliche Fotos, was mehr Vorbereitung und ein gewisses Maß an Recherche erfordert. Das kann man sich nicht sparen, und das sollte man auch besser nicht. So beginnen die Teilnehmenden schon vor Beginn des Workshops, während sie die erzählenswerte Geschichte recherchieren und alte Fotos betrachten, jene emotionalen Prozesse zu erleben, die während und nach dem Workshop reifen werden.

Gemeinschaftliches Gebäude

Selbstdarstellung und Gemeinschaftsbildung sind bei der Methode des Digital Storytellings untrennbar miteinander verbunden - darauf weist sogar der Titel eines Buches von Joe Lambert hin, einem der Begründer des Genres (*Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*)³. Das ursprüngliche Publikum dieser Filme, die auf autobiografischen Erzählungen basieren, besteht aus der Gemeinschaft ihrer Schöpfer. Diese Filme sind in der Regel für die öffentliche (Offline-)Betrachtung/Vorführung und Diskussion bestimmt (Gács).⁴ Die Geschichtenerzähler nehmen an einem gemeinsamen, auf Vertrauen basierenden Prozess teil, der von Emotionen, (anfänglichen) Ängsten, zu überwindenden Hindernissen und einem Erfolgserlebnis, wenn diese überwunden sind, geprägt ist. Manchmal ist es frustrierend, manchmal zwanglos, lustig oder unterhaltsam, aber fast immer erfolgreich: Am Ende ist ein persönlicher Kurzfilm entstanden, der vorführbereit ist. Die gemeinsam erlebten Emotionen und das gegenseitige Vertrauen ergeben ein kollektives Erlebnis, das eine besondere Kraft des Gruppenzusammenhalts hat. Workshops für bereits bestehende Gruppen (Arbeitsteams, Schulklassen, lokale Gemeinschaften usw.) können vor allem im Hinblick auf die gemeinschaftsbildende Wirkung der Methode organisiert werden.

³ Joe Lambert: *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*, Berkeley, Kalifornien, Digital Diner Press, 2002.

⁴ Gács Anna: Digitális konfesszió. In: Orbán Katalin - Gács Anna (eds), *Emlékkerti kőoroszlán. Írások György Péter 60. születésnapjára*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Budapest, 2014, 503-512.

Verbesserung des Selbstbildes

Jede wahre Geschichte, die in der ersten Person Singular erzählt wird, ist gleichzeitig ein Ausdruck eines Aspekts der Identität. DST-Kurzfilme sind autobiografische Geschichten, die mittels digitaler Technologie erzählt und mit anderen geteilt werden. Durch den Kurzfilm treten wir vor eine engere oder weitere Gemeinschaft mit einer Geschichte, von der wir zumindest sagen können, dass dies die einzige Geschichte ist, die wir unter unseren unzähligen persönlichen Geschichten für erzählenswert halten. Wie "tief" diese Geschichte ist oder inwieweit sie unsere innere, persönliche Welt offenbart, ist eine andere Frage, und die Antworten können von Mensch zu Mensch unterschiedlich ausfallen. Aber sie wird immer einen Aspekt unserer Identität oder zumindest unserer Beziehung zu ihr (zum jeweiligen Zeitpunkt) widerspiegeln.

Unsere digitalen Kurzfilme sind also Identitätsgeschichten. Wenn wir die Geschichte auswählen, die wir erzählen wollen, sind wir gezwungen, unser Leben zu überdenken und die interessantesten, wichtigsten oder sogar entscheidenden Ereignisse darin zu identifizieren, die wir im Entstehungsprozess der Geschichte als ein geschlossenes, kohärentes Ganzes in unser Selbstbild einfügen und zu denen wir am Ende durch Teilen vor der Gemeinschaft stehen. Digitales Storytelling ist daher eine hervorragende Möglichkeit, sich selbst bewusst zu reflektieren und das Ergebnis des Prozesses auch durch die Gemeinschaft zu "authentifizieren".

Überwindung eines traumatischen Erlebnisses, Trauerarbeit (Trauerarbeit)

Es sollte betont werden, dass die Methode des Digital Storytellings keine therapeutische Technik ist, aber in manchen Fällen kann sie therapeutische Wirkung haben. Ein solcher Fall kann eintreten, wenn eine persönliche Erfahrung traumatisierend wirkt.

Das grundlegende Ziel bei der Bewältigung einer traumatischen Erfahrung besteht darin, die Kontrolle über traumatische Erinnerungen zu erlangen. Die therapeutische Wirkung des Digital Storytellings liegt in der Tatsache, dass es den Teilnehmenden helfen kann, eine traumatische Erfahrung zu verarbeiten und sich von ihr zu erholen, die bisher verborgen, nicht erzählt oder in einer "Traumablase" gespeichert war. Wie wir gesehen haben, beginnt die Entstehung des Films aus emotionaler Sicht bereits vor dem eigentlichen Beginn des Workshops, in der Vorbereitungsphase. Bei der Erstellung seines Films identifiziert und artikuliert der Erzähler die schmerzhaften Erinnerungen, die Angst auslösen, nach den strengen Regeln des Digital Storytellings und spricht sie vor der Gruppe aus. Indem der Geschichtenerzähler aus dem traumatischen Lebensereignis eine Geschichte konstruiert, macht er es auch leichter zu verarbeiten und findet einen Platz in seinem eigenen Leben. Indem er es laut ausspricht, übernimmt er oder sie die Verantwortung für die an die

Oberfläche gekommene Erinnerung und macht sie zu einem Teil seiner/ihrer Identität. Wenn der Inhalt, der zuvor vor anderen verborgen oder geheim gehalten wurde oder der Ängste auslöste, zu einem festen Bestandteil der Persönlichkeit wird, verliert er seine traumatisierende Wirkung.

Aus dem Genre des Digital Storytellings ergibt sich, dass bei manchen Teilnehmenden während des Workshops ein Trauma auftauchen kann, das nur mit Hilfe eines ausgebildeten Therapeuten verarbeitet werden kann. Der Trainer muss erkennen, ob dies der Fall ist, und dem Teilnehmer insgeheim vorschlagen, sich Hilfe von außen zu holen. Der Trainer kann keine Therapie durchführen, aber der Prozess des Digital Storytellings kann eine therapeutische Wirkung auf die Teilnehmenden haben, die der Trainer mit der nötigen Empathie und Aufmerksamkeit fördern kann.

4. Besondere Fälle

Das vorliegende Handbuch bietet einen besonderen Ansatz für die flexible und vielseitige Methode des Digital Storytellings. Das in Kapitel 2 vorgestellte Modell des Digital Storytelling-Workshops muss unter Umständen an die jeweiligen Umstände angepasst werden. Solche Einflussfaktoren können unter anderem die zur Verfügung stehende Zeit, die Zielgruppe und das Thema der Filme sein.

Der Trainer und der Organisator des Workshops müssen bereits in der Organisationsphase feststellen, ob die Form und der Rahmen, die in diesem Handbuch vorgestellt werden, für die gegebenen Umstände geeignet sind, oder ob Änderungen im Verlauf und in der Art des Trainings vorgenommen werden müssen. Aber auch während des Trainings können unvorhergesehene Situationen auftreten, daher müssen die Trainer flexibel sein und bei Bedarf während des Prozesses jederzeit improvisieren.

In diesem Kapitel werden wir uns mit einigen dieser außergewöhnlichen oder unerwarteten Situationen und Umstände befassen.

Befähigung

Zu den ursprünglichen Zielen des Genres gehört die Befähigung von Menschen am Rande der Gesellschaft durch die Demokratisierung der Nutzung digitaler Technologien. Die Methode zielt darauf ab, denjenigen ein Werkzeug anzubieten, die keines haben, damit sie über ihr Leben, über sich selbst, über ihre Identität sprechen können. Die Pioniere der Methode hatten von Anfang an den Ehrgeiz, Randgruppen technische Hilfe zu leisten, damit

sie sich selbst ausdrücken können, und ihnen ein Werkzeug in die Hand zu geben, das ihnen schließlich bei der Wiedereingliederung in die Gesellschaft helfen könnte.

In seiner Studie über den möglichen therapeutischen Nutzen des Digital Storytellings stellt Dénes Szemán⁵ die Methode des Digital Storytellings in den Schnittpunkt von Kunsttherapien und technologiebasierten Empowerment-Methoden bei der Arbeit mit Opfern von Serienmissbrauch und Aggression. Der Autor ist der Meinung, dass Digital Storytelling Menschen dabei helfen kann, aus ihren Erzählungen Geschichten zu machen und sie mit anderen zu teilen, und dabei die Erfahrung von wachsendem (Selbst-)Mitgefühl, die Verbesserung der Selbstreflexion, das Gefühl, durch das Teilen akzeptiert zu werden, und die Erfahrung von technischem Lernen als Empowerment fördert. Szemán argumentiert, dass digitales Storytelling die Heilung von Traumaopfern in der dritten Phase der Traumabewältigung unterstützen kann, nämlich bei der Wiedereingliederung in die Gesellschaft und bei der Einordnung ihrer Geschichten in eine größere Perspektive. Er glaubt, dass die Methode nach einer Anpassung der ursprünglichen Methodik im Rahmen eines langfristigen Prozesses erfolgreich in der Psychotherapie eingesetzt werden kann.

Probleme mit der Kommunikation und/oder dem Selbstaussdruck

In bestimmten Fällen können wir von den Erzählern nicht erwarten, dass sie schreiben oder das, was sie sagen wollen, in eine prägnante Form bringen. Das kann an sprachlichen Schwierigkeiten liegen, aber auch an kommunikativen oder schriftlichen Störungen. In diesem Fall können wir mit dem Erzähler oder der Erzählerin unter Umgehung des Erzählkreises individuell arbeiten, indem wir die Technik des geführten Interviews anwenden. Wir können ein freies Gespräch über einen persönlichen Gegenstand oder ein Foto beginnen. Das Betrachten eines persönlichen Fotos ist ein einfacher Weg, um mit dem Erzählen zu beginnen. Während des Gesprächs kann ein besonderer Moment aus dem Leben des Erzählers auftauchen, der es wert ist, weiter verfolgt zu werden. Das gesamte Gespräch sollte - natürlich mit dem Einverständnis des Erzählers - mit einem hochwertigen Tonaufzeichnungsgerät aufgezeichnet werden, wenn es sich anbietet. Aus dem aufgezeichneten Material schneidet der Trainer nach dem Gespräch die Geschichte, die in sich vollständig ist und die Persönlichkeit des Erzählers widerspiegelt. Die fertige Geschichte wird dann dem Erzähler gezeigt, dessen persönliche Fotos der Trainer zur Vervollständigung und Illustration der digitalen Geschichte verwendet.

Nach dem ersten Gespräch kann es sinnvoll sein, zu versuchen, sich nur auf die gewählte Geschichte zu konzentrieren und im weiteren Gespräch gezielt nach ihr zu fragen. Dies sollte

⁵ Dénes Szemán: A digitális történetmesélés (DST) alkalmazási lehetőségei a modernkori rabszolgaság következtében traumatizált emberekkel folytatott segítői munka keretein belül. [Anwendungsgebiete des Digital Storytellings (DST) in der Hilfe für traumatisierte Menschen aufgrund der zeitgenössischen Sklaverei.] Manuscript. Anthropolis Association, Budapest, 2015.

natürlich auch aufgezeichnet werden. (Es ist möglich, dass der Erzähler beim zweiten Mal weniger begeistert von seiner Geschichte ist; in diesem Fall können wir immer noch das aufgezeichnete Material des ersten Interviews verwenden).

Digital Storytelling in einer Gruppe

Es gibt bestimmte Situationen (z. B. weil die Teilnehmenden zu jung sind), in denen die Geschichten nicht - oder nur sehr schwer - in Einzelarbeit erarbeitet werden können. Wir können einen Workshop organisieren, bei dem der Gruppenzusammenhalt mehr im Vordergrund steht als die Artikulation von individuellen, persönlichen Geschichten. Wir können Gruppenarbeit mit Arbeitsteams zum Zweck der Teambildung durchführen, wo das Ziel die gemeinsame Problemlösung ist, oder in Trainings, die sich an größere Gruppen von Kindern oder Klassen richten.

Wenn wir planen, während der Ausbildung mit Kindern zu arbeiten, müssen wir den Grad an Tiefe, Konzentration und individueller Arbeit berücksichtigen, den die jeweilige Altersgruppe zulässt. Bei jüngeren Kindern (6-12 Jahre) lohnt es sich, an Gruppenarbeit, gemeinsame Entwicklung von Geschichten und Aufbau von Geschichten zu denken. Die Arbeit in einer Kindergruppe kann sowohl von einem Lehrer der Klasse als auch von einem externen Trainer beaufsichtigt werden. Wenn es sich um einen Trainer handelt, kann ein Lehrer erforderlich sein, um mit dem Trainer zusammenzuarbeiten und ihn zu unterstützen, das Vertrauen der Kinder zu stärken und eventuelle Schwierigkeiten zu bewältigen. Es ist jedoch anregend, einen Außenstehenden und einen neutralen Trainer zu haben, der mit der eng zusammengewachsenen Gruppe interagiert.

Wenn wir uns entscheiden, als Gruppe zu arbeiten, können wir die Rollen im Voraus verteilen, wobei die Fähigkeiten und Eigenschaften der Teilnehmer berücksichtigt werden. Eine Person kann der Drehbuchautor sein, eine andere der Geschichtenerzähler, eine dritte der Kameramann (die Person, die die Fotos macht), eine vierte der Regisseur des Films, der gedreht werden soll, usw. Die Geschichte kann fiktiv sein und von den Teilnehmenden erfunden werden - oft mischen sie ohnehin ihre realen Erfahrungen in die Geschichte ein. Wenn wir das Storytelling als Gruppe betreiben, kann die visuelle Welt der Kurzfilme nicht auf persönlichen Fotos aufgebaut werden, daher müssen sie - auch als Ergebnis eines kollektiven Prozesses - produziert werden. Ein Teil der kollektiven Arbeit besteht darin, ein kreatives Storyboard zu erstellen und auf dieser Grundlage Fotos zu machen. Dabei kann es sich um Fotos handeln, die vor Ort aufgenommen wurden - sie können sogar inszeniert sein - , um Zeichnungen, Collagen oder fotografierte Szenen, die mit vorbereiteten Materialien (Knete, Bauklötze, Lego, Duplo, Figuren, Stöcke usw.) hergestellt wurden, oder um eine beliebige Kombination dieser Materialien. In der Gruppenarbeit können aber nicht nur fiktive Geschichten entstehen. Die Gruppe kann sich darauf konzentrieren, ein kollektives Erlebnis zu erzählen (gemeinsames Zelten oder Reisen, die Verwirklichung eines gemeinsamen Projekts usw.) oder ein Problem zu formulieren. Neben den ursprünglichen Vorteilen des Digital Storytellings (Verbesserung der sprachlichen und kommunikativen

Kompetenz, der IT-Fähigkeiten, des Einfühlungsvermögens) kann die Erarbeitung einer gemeinsamen Geschichte dazu beitragen, die zwischenmenschlichen und kooperativen Fähigkeiten innerhalb der Gruppe zu entwickeln.

Digital Storytelling in Paaren oder in Gruppen

Wir können digitale Geschichten auch in Zweiergruppen erstellen; in diesem Fall werden wir in der Lage sein, intensiver zu arbeiten. Wir können die Methode der Paararbeit mit Schülern der Sekundarstufe (12-18 Jahre) anwenden, wenn der DST-Film zum Beispiel die Ergebnisse einer schulischen oder außerschulischen Forschung für Bildungszwecke zusammenfasst.

Diese Methode, bei der ein älteres Kind mit einem jüngeren oder sogar ein Großeltern teil mit einem Enkelkind arbeitet, kann für beide Seiten sehr effektiv und lehrreich sein. Das Erzählen und Aufrufen von Geschichten, die auf alten Fotos basieren, kann die Vergangenheit den jüngeren Generationen näher bringen, die dann mit ihren technischen Fähigkeiten dazu beitragen können, die Geschichte auf Film zu bannen und eine Spur zu hinterlassen. Auf der einen Seite kann es zwei Generationen einander näher bringen, auf der anderen Seite kann es eine familiäre oder lokale Geschichte leichter verständlich oder lebendiger und persönlicher machen.

Digital Storytelling als Individuum

Es kann vorkommen, dass wir aufgrund der Sensibilität bestimmter Themen oder aufgrund sprachlicher oder intellektueller Unzulänglichkeiten nicht in der Lage sind, einen Erzählkreis in der üblichen Weise abzuhalten. In solchen Fällen muss - ähnlich wie im Abschnitt *"Probleme mit der Kommunikation und/oder dem Selbsta Ausdruck"* beschrieben - die Geschichte individuell mit dem Teilnehmer erkundet werden. Es ist eine engere Zusammenarbeit erforderlich als der übliche Ansatz des Trainers, und der Teilnehmer muss dabei unterstützt werden, seine Geschichte aufzubauen und sie in Worte zu fassen. Es lohnt sich, mit der Person im Zusammenhang mit einem für sie wichtigen Gegenstand oder Foto zu sprechen und so die Geschichte und den Hintergrund des Erzählers aufzudecken und die Geschichte dann gemeinsam in Worte zu fassen.

Im Allgemeinen wird empfohlen, das Training zum Digital Storytelling in der Muttersprache der Teilnehmer durchzuführen, da die Menschen in ihrer eigenen Sprache am sichersten sind und sich in ihr am besten und farbenfrohesten ausdrücken können. Es gibt jedoch Situationen, in denen die Geschichte in einer anderen Sprache als der Muttersprache geschrieben und erzählt werden muss (z. B. bei Filmen, die von Flüchtlingen gemacht wurden). Auch hier ist individuelle Hilfe notwendig, um die Geschichte authentisch, aber dennoch einfach in Worte zu fassen. Wir sollten keine Ausdrücke verwenden, die den Erzählern unbekannt oder schwer auszusprechen sind, und wir sollten versuchen, die

Geschichte an ihren Wortschatz anzupassen. Filme, die auf diese Weise entstanden sind, müssen möglicherweise zur besseren Verständlichkeit Untertitelt werden.

Zeichnungen, Bilder

Zeichnungen können im kreativen Prozess nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Erwachsenen anstelle von persönlichen Fotos eingesetzt werden. Es gibt Situationen, in denen es die Dramaturgie der Geschichte erfordert, dass wir unsere Geschichte nicht ausschließlich mit lebenden Fotos illustrieren. In anderen Fällen können Zeichnungen den Ausdruck bestimmter sozialer Probleme, heikler Situationen oder Konflikte erleichtern, wobei die Anonymität des Erzählers gewahrt bleibt und dennoch ein aufrichtiger und authentischer Film entsteht. Diese Methode kann unter anderem bei Personen, die missbraucht wurden, oder bei Opfern von Verbrechen angewandt werden, aber auch um Vorfälle von Menschenrechtsverletzungen wahrheitsgetreu darzustellen.

Es kann auch vorkommen, dass wir nur eine Zeichnung, ein Bild oder ein Foto zur Verfügung haben, um unseren Film zu machen, oder - in sehr seltenen Fällen - wenn wir die Authentizität der Geschichte bewahren wollen, ist es nicht ratsam, mehr als ein illustratives Foto zu verwenden. Dann kann der/die TrainerIn sein/ihr kinematografisches und technisches Wissen einsetzen (z.B. bestimmte Details hervorheben, digitale Effekte anwenden usw.), um dieses eine Bild "lebendig" zu machen und die Botschaft des Films auf eine für die ZuschauerInnen angenehme Weise zu vermitteln.

ANHANG 1

Digital Storytelling - Drehbuch (SAMPLE)

Der beste Weihnachtsbaum aller Zeiten






Dieses Foto zeigt einen sehr bescheidenen Tannenzweig, aber das war mein bester Weihnachtsbaum überhaupt. Fünfundachtzig Jahre später erhielt mein Vater ein Stipendium, um für neun Monate nach Rom zu fahren. Er konnte mich für fünf Wochen mitnehmen, was in dieser Zeit etwas ganz Besonderes war. Ich war zehn Jahre alt und konnte das kommunistische Ungarn für eine so lange Zeit verlassen, und das war auch mein erster Besuch in einem westlichen Land.








Mein Vater war ein großartiger Fremdenführer, der mir ganz Rom zeigte, nach Florenz und Pisa trampte und unser schönstes Weihnachten organisierte. Am Vorabend bat er mich, mir in einem Spielzeugladen etwas auszusuchen, das ich gerne geschenkt bekommen würde, und so kaufte er mir ein Walkie-Talkie. Außerdem überraschte er mich mit einer riesigen Dose Ananas in Sirup, die ich so gerne mochte. Am Weihnachtsabend, als die Straßen etwas weniger überfüllt waren, fanden wir an der Ecke des Campo dei Fiori einen Tannenzweig, den wir als Baum mit nach Hause nahmen. Zur Dekoration hängten wir einige Busfahrkarten und Flaschenverschlüsse daran und ich stellte ein Foto meiner Stiefschwester, die mit ihrer Mutter in Budapest geblieben war, neben den Baum.


Meine Großeltern schickten mir per Post eine gebrauchte Kamera, ein tolles, aber ziemlich schweres sowjetisches Modell namens Zenith, und ich begann, meine ersten Fotos zu machen. Eines der ersten Testbilder wurde von unserem besten Weihnachtsbaum aller Zeiten aufgenommen.

© StoryCenter.hu, 2012

Digitale Geschichtenerzählung - Storyboard (MUSTER)

N°	Bild	Stimme
1	Titel: Der beste Weihnachtsbaum aller Zeiten von David Bán	
2		Geschichtenerzähler: Dieses Foto zeigt einen sehr bescheidenen Tannenzweig, aber dieser war mein bester Weihnachtsbaum überhaupt.
3		Geschichtenerzähler: Fünfundachtzig Jahre später erhielt mein Vater ein Stipendium für einen neunmonatigen Aufenthalt in Rom.
4		Geschichtenerzähler: Er hat es geschafft, mich für fünf Wochen mitzunehmen, was eine ganz besondere Zeit war.
5		Geschichtenerzähler: Ich war zehn und konnte das kommunistische Ungarn für so lange Zeit verlassen, und das war auch mein erster Besuch in einem westlichen Land.
6		Geschichtenerzähler: Mein Vater war ein großartiger Fremdenführer, der uns ganz Rom zeigte,
7		Geschichtenerzähler: Wir sind nach Florenz und Pisa getrampt und haben unser schönsten Weihnachten organisiert.

8		<p>Geschichtenerzähler: Für den Vorabend bat er mich, in einem Spielzeugladen eine Sache auszusuchen, die ich gerne geschenkt bekommen würde, und so kaufte er mir ein Walkie-Talkie.</p>
9		<p>Geschichtenerzähler: Er überraschte mich auch mit einer großen Dose Ananas in Sirup, die ich sehr gerne mag.</p>
10		<p>Geschichtenerzähler: Am Weihnachtsabend, als die Straße etwas weniger überfüllt war, fanden wir einen Tannenzweig Baum an der Ecke des Campo dei Fiori,</p>
11		<p>Geschichtenerzähler: und wir haben ihn als Baum mit nach Hause genommen. Zur Dekoration hängen wir einige Busfahrkarten und Flaschenverschlüsse daran,</p>
12		<p>Geschichtenerzähler: und ich habe ein Foto von meiner Stiefschwester, die mit ihrer Mutter in Budapest geblieben ist, neben den Baum gestellt.</p>
13		<p>Geschichtenerzähler: Meine Großeltern schickten mir eine gebrauchte Kamera per Post, ein tolles, aber sehr schweres sowjetisches Modell namens Zenith</p>
14		<p>Geschichtenerzähler: und ich begann, meine ersten Fotos zu machen...</p>

15		<p>Geschichtenerzähler:</p> <p>Eines der ersten Testbilder wurde von unserem besten Weihnachtsbaum aller Zeiten aufgenommen.</p>
----	---	--

Wörter: 179

Fotos: 15 (2 Wiederholungen)

Musik: keine

© StoryCenter.hu, 2013

ANHANG 2

Arbeitsplan für DS Workshop 24 Stunden

Sitzung	Zeit	Themen	Ergebnisse	Ressourcen	Anmerkungen
Unterrichtung	3 h	<p>Einführung und Hausordnung, Gesundheit und Sicherheit</p> <p>Zeigen Sie relevante Beispiele für DS</p> <p>Prozess von DS und Zeitplan</p> <p>Erwartungshaltung</p> <p>Rechtliche/urheberrechtliche Erwägungen</p> <p>Einführung des Abzeichnungsverfahrens</p> <p>Frühzeitige Warnung vor künftigem Bedarf</p>	Erste Freigabe für die Geschichte.	<p>Datenprojektor</p> <p>Computer/Laptop</p> <p>PA-Ton</p> <p>Geschichten auf USB-Stick/Festplatte</p> <p>Handouts</p>	
Erzählkreis	3 h	Story-Eisbrecher und Spiele	1 st Drehbuchentwurf	<p>Stifte und Papier</p> <p>Fotografien</p> <p>Optional Flipchart, Streichhölzer,</p> <p>Glas Wasser, Haushaltsgegenstände in einer Tasche</p>	
Fertigstellung	1-3	Workshop-Sitzung. Überarbeitung der Entwürfe und Feedback an die	Endgültige Fassung	Laptops mit	Der Zeitrahmen

der Skripte	h	Teilnehmenden. Storyboarding	des Drehbuchs Storyboard	WP-Software Drucker und Papier	hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab.
Sprachaufzeichnung	1-3 h		Wav- oder mp3- Datei. Bearbeitung in Vegas, Audacity oder Garage Band	Handout für Stimmtrainer Laptops mit Audiobearbeitungssoftware Tragbares digitales Tonaufnahmegerät Kopfhörer Skripte	Der Zeitraumen hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab.
Bearbeitung 1	3 h	Ordnerlayout und Medienverwaltung Größe der Bilder Importieren von Bildern und Ton	Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich Redaktion	Laptops mit Audio- und Videobearbeitungssoftware (und Photoshop) oder iLife Suite oder iMovie (Mac)	
Bearbeitung 2	3 h	Produktion des Rohschnitts Hinzufügen von Titeln und zusätzlichem Ton	Entwicklung von Schnitttechniken	Laptops mit Audio- und Videobearbeitungssoftware	

Endbearbeitung und Export	3 h	Die Herstellung des Feinschnitts . Exportieren in eine .mov oder .avi / .mp4 Datei	Fertiger Film bereit für das Mastering	Laptops mit Audio- und Videobearbeitungssoftware	
Screening	1 h		Austausch von Geschichten und Erfahrungen in der Gruppe	Datenprojektor Computer/Laptop Ton Geschichten auf USB-Stick/Festplatte	
Nachbesprechung	2 h	Abmeldung von den Geschichten. Diskussion: Was lief gut/weniger gut? Bewertung	Feedback zu Stärken/Schwächen. Nächste Schritte	Bewertungsbögen	

ANHANG 4

Zustimmungsformular

Name

Nachname

Kontakt per E-Mail oder Telefon

Ich verstehe, dass [Name des Projekts/der Einrichtung] die Absicht hat, die digitalen Geschichten als Bildungs- und Lernressource im Rahmen der internationalen Bemühungen zur Verbesserung der Qualität und Attraktivität der lebenslangen Weiterbildung für Erwachsene zur Verfügung zu stellen, dass das Projektteam jedoch keine Kontrolle über die letztendliche Verwendung der Geschichten hat und dafür nicht haftet.

Ich bin damit einverstanden, dass meine Geschichte im Rahmen des Projekts verwendet wird.

Ich erkläre mich mit dem oben genannten Schulungsprogramm einverstanden und willige ein, dass Bilder von meiner Teilnahme an dem Projekt/der Einrichtung fotografiert/gedreht und veröffentlicht werden. Ich habe alle erforderlichen Genehmigungen für die in diesem Bericht verwendeten Materialien eingeholt.

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass meine Geschichte im Internet veröffentlicht wird: [Webadresse].

UnterschriftDatum:



**Co-funded by
the European Union**

See the Signs
- Handbuch für digitales Storytelling