

Digitales Geschichten-Erzählen

Autor*innen: Danijela Birt, Jadranka Brkić-Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš,

Digitales Geschichten-Erzählen ist eine Kombination von Geschichtenerzählen mit einer Vielzahl digitaler Multimediainstrumente, wie Bilder, Audio und Video. Digitale Geschichten vereinen eine Mischung aus digitalen Grafiken, Texten, aufgezeichneten Audiokommentaren, Video und Musik, um Informationen zu einem bestimmten Thema zu präsentieren. Wie beim traditionellen Geschichtenerzählen drehen sich auch digitale Geschichten um ein ausgewähltes Thema und enthalten oft einen bestimmten Standpunkt (Robin, 2011). Gubrium (2009) definiert digitales Geschichtenerzählen als eine innovative, gemeinschaftsbasierte und partizipative Forschungsmethode, die es den Mitgliedern einer Gemeinschaft ermöglicht, sich aktiver an Studien zu lokalen Themen zu beteiligen (Gubrium, 2009, S. 5). Es handelt sich um einen Bottom-up-Ansatz, bei dem diejenigen, die Teil der Gemeinschaft sind, die Möglichkeit haben, ihre eigenen Erfahrungen zu konstruieren und darzustellen (Gubrium, 2009, S. 8).

Joe Lambert, Mitbegründer des Centre for Digital Storytelling (CDS), einer gemeinnützigen Kunstorganisation in Berkeley (Kalifornien) bietet in seinen Schulungen Unterstützung für Menschen an, die ihre persönlichen Erzählungen erstellen und teilen möchten.

Das CDS entwickelte außerdem die Sieben Elemente des digitalen Geschichtenerzählens und arbeitet damit: (1) Point of View - was ist die Perspektive des*r Autor*in? (2) Eine dramatische Frage - eine Frage, die am Ende der Geschichte beantwortet wird, (3) Emotionaler Inhalt - ernste Themen, die uns auf persönliche und kraftvolle Weise ansprechen, (4) Die Gabe der Stimme - eine Möglichkeit, die Geschichte zu personalisieren, um dem Publikum zu helfen, den Kontext zu verstehen, (5) The Power of the Soundtrack - Musik oder andere Geräusche, die die Handlung unterstützen, (6) Economy - gerade genug Inhalt verwenden, um die Geschichte zu erzählen, ohne die Zuschauer*innen mit zu vielen Informationen zu überladen, (7) Pacing - hängt mit Economy zusammen, beschäftigt sich damit, wie langsam oder schnell die Geschichte voranschreitet (Robin, 2011, S. 2).

In seinem Aufsatz mit dem Titel "The Educational Uses of Digital Storytelling" stellt Robin eine Kategorisierung digitaler Geschichten vor und teilt sie dementsprechend in drei Hauptgruppen ein: (1) persönliche Erzählungen, die Geschichten mit Berichten über wichtige Ereignisse im Leben eines Menschen umfassen, (2) historische Dokumentationen, die Geschichten umfassen, die dramatische Ereignisse untersuchen, die uns helfen, die

Vergangenheit zu verstehen, und (3) Geschichten, die den Zuschauer*innen über ein bestimmtes Konzept oder eine bestimmte Praxis informieren oder anleiten sollen (Robin, 2011, S. 2).

Nicht nur im Bildungsbereich kann digitales Geschichtenerzählen eingesetzt werden, um Diskussionen über schwierige, aber aktuelle Themen wie Rassismus, Multikulturalität, Pandemien und Globalisierung zu fördern. Eines der vorgeschlagenen Beispiele zur Umsetzung trägt den Titel "Almost Paradise", das sich unter folgendem Link finden lässt:

http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=244&otherid=featured&d_title=Featured%20Digital%20Stories

Robin zufolge ermöglichen Geschichten, die in der digitalen Welt durch digitales Geschichtenerzählen entstehen, den Nutzer*innen, ihre Arbeit mit anderen Akteur*innen, die mit dem jeweiligen Projekt verbunden sind oder sich für das Thema interessieren, zu teilen und darüber zu kommunizieren. Die Art und Weise, wie eine Geschichte durch digitales Geschichtenerzählen erstellt wird, ermöglicht die Teilnahme von Schüler*innen mit unterschiedlichen Lernstilen. Da der Schwerpunkt auf Gruppenarbeit liegt, ist dies eine Gelegenheit, verschiedene Arten von Kompetenz zu stärken und zu entwickeln wie zum Beispiel digitale Kompetenz, visuelle Kompetenz, Informationskompetenz usw. (Robin, 2011).

Literatur:

Gubrium, A. (2009). Digital Storytelling as Method for Engaged Scholarship in Anthropology." *Practicing Anthropology*. 31(4), S. 5-9.

Robin, B. (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. S. 1-8.