



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Raise your voice.
Digital Storytelling als politische Sprache“

Verfasserin

Aila Noeren

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von: Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Für Dich, Jan

Danksagung

Ich danke herzlich Herrn Univ.-Prof. Dr. phil. habil. Ramón Reichert
für die Betreuung meiner Diplomarbeit.

Meinen beiden Eltern und meinem allerbesten Bruder danke ich besonders. Durch ihre
Geduld, ihren mentalen und emotionalen Beistand, ihre konstruktive Kritik und vor allem
durch ihr Vertrauen in mich, haben sie mich sehr unterstützt.

Mein großer Dank gilt auch Julian Stowasser, für die richtigen Worte in schwierigen
Momenten, Andreas Kiener für seine wertvollen Anregungen, Sarah Hollender für das
gemeinsame Durchleben dieser Zeit, Anne Piest und Patrizia Matten für ihre
wertvolle Freundschaft.

Besonders dankbar bin ich auch der Naturfreundejugend Deutschlands e.V., Lukas
Nicolaisen und Marcus Zilz, die mir erkenntnisreiche Einblicke in Digital
Storytelling ermöglicht haben.

Inhalt

Philosophischer Vorgedanke	1
Einleitung	2
Forschungsstand	5
1. IM SPANNUNGSFELD VON POLITISCHEM, SPRACHE UND DIGITAL STORYTELLING	8
1.1 Der Stellenwert der Sprache für das Politische	8
1.2 Digital Storytelling als Sprache	12
1.3 Die Sprachspezifik des Digital Storytelling	14
1.3.1 Das Erzählte	15
1.3.2 Die Ästhetik	16
1.4 Die Entstehung und Verbreitung des Digital Storytelling	17
2. EXKURS – Filmhistorische Parallelen	18
2.1 Stimmverteilungen im Dokumentarfilm	18
2.2 Ästhetische Analogien	24
3. DAS POLITISCHE UND DIE SPRACHSPEZIFIK DIGITAL STORYTELLINGS	28
3.1 Das Wesen des Politischen – Das Gegenstück von Politiken	29
3.2 Diskurse und Subjektivierungen	31
3.2.1 Themen Digitaler Stories – Artikulation des Ungehörten – Tabuisiertes artikuliert	31
3.2.2 Hegemoniale Sprachpraxis vs. diskursive Intervention	33
3.2.3 „Auto bio graphein“ – Lebensgeschichten um-schreiben mittels Digital Storytelling	36
3.2.4 Identifizierung vs. Subjektivierung	39
3.3 Aufteilung des Sinnlichen oder ästhetische Regime brechen	44
3.3.1 Selbstbild – Fremdbild – Gebrochene Visualität?	47
3.3.2 Raise your voice – Ein Aufbegehren gegen hegemoniales Sprechen	52
3.3.3 Montage	56
4. ANALYSE	59
4.1 Ein Blick in die Weite – Übersicht über Digital Storytelling Projekten im Netz	60
4.2 Tiefenansicht – Präzise Untersuchung weniger Digital Stories	66
4.2.1 Zur Methodik	67
4.3 in medias res	70
4.3.1 Somos Diversidad	70
4.3.2 Love Letter to Dad	78
4.3.3 WHAT!!!	79
4.3.4 My happy life	87
4.3.5 Er hat mich gefragt	89
4.3.6 Fredniesha’s Story	94
4.4 Zusammenfassung	96

5. RAHMENBEDINGUNGEN POLITISCH?	97
5.1 Direkte kulturelle Partizipation oder Direktive kultureller Partizipation	97
5.2 Freies Erzählen – die Last der narrativen Konventionen	99
5.3 Demokratie für alle – und wer lebt auf der anderen Seite des Grabens?	100
5.4 Collective coin circulating? – Rezeption Digitaler Stories?	101
6. Resümee und Kritik	102
7. Philosophische Reflexion	107
8. Bibliografie - Filmografie	108
9. Anhang	I
9.1 Tabelle 1	II
9.2 Tabelle 2	III
9.3 Filmprotokolle	V
9.4 Transkripte	XIII
10. Abstract deutsch	XVI
11. Abstract englisch	XVII
12. Lebenslauf	XVIII

„Die höchst politische Bestimmung des Menschen bezeugt sich durch ein *Indiz*: den Besitz des *Logos*, das heißt der Sprache, die *offen legt*, während die Stimme einfach *anzeigt*.“¹

Diesen Worten Jacques Rancières zufolge, ist die Sprache ein Fingerzeig für das Politische im Menschen. Die Auffassung knüpft an zwei Philosophen der Antike an, deren Werke *Polikos* und *Politik* als Säulen der politischen Philosophie gelten: Platon und Aristoteles. Schon Platon definiert den Menschen als „zoon politikon“, als politisches und soziales Wesen.² Aristoteles grenzt ihn als Inhaber der Sprache vom Tier ab, dem allein die Stimme, nicht aber die Artikulation zur Verfügung steht.³ Jacques Rancière schlägt nun den Bogen zwischen den beiden Urvätern der Philosophie, indem er das politische Wesen, das Platon dem Menschen zuspricht, mit dem von Aristoteles angeführten, dem Menschen vorbehaltenen Verständigungsvehikel, der Sprache addiert. Daraus erschließt sich seine Gleichung, die die Sprache als Indiz der Befähigung und Ausrichtung zum Politischen im Menschen darstellt. Denn wenn einerseits allein der Mensch per definitionem politisch ist, sich andererseits gleichermaßen durch sein Alleinstellungsmerkmal Sprache behauptet, liegt es nahe, eine Interpendenz zwischen Sprache und dem Politischen anzunehmen, wie hier Rancière durch obiges Zitat. In Abgrenzung zur ‚einfach anzeigenden‘ Stimme, zeichnet sich die Sprache, das Merkmal des Menschen politischen Charakters, durch ihre Fähigkeit ‚offen zu legen‘ aus, das heißt zu benennen, anzuklagen, zu artikulieren. In dieser Qualität sieht Rancière den kardinalen Unterschied zwischen Stimme und Sprache. Liegt in dieser Eigenschaft, dem artikulierenden Moment, somit der Schlüssel zum Politischen? Ist Sprache nicht nur anzeigend für die politische Bestimmung des Menschen, sondern konstitutiv für das Politische? Ist Sprache apriori politisch, oder wodurch wird sie es? Und welche Rolle spielt die einfach anzeigende Stimme dabei?

Diese abstrakten Fragen aufgreifend, wird in dieser Arbeit der Weg einer konkreten Untersuchung gegangen. Als ihr Gegenstand wird das Digital Storytelling herangezogen, das in dieser Arbeit als Sprache aufgefasst und auf sein Politisches hin untersucht wird.

¹ Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt: Suhrkamp 2002, S. 14.

² Vgl. Otfried Höffe, „Einleitung in Platons Politeia“, *Platon, Politeia*, Otfried Höffe (Hrsg.), Berlin: Akademie Verlag, 2005, VII 385S.

³ Vgl. Otfried Höffe, „Aristoteles’ Politische Anthropologie“, *Politik*, Aristoteles/Otfried Höffe (Hrsg.), Berlin: Akademie 2001, S. 21-37, S. 27.

Einleitung

Digital Storytelling bezeichnet eine audiovisuelle Methode, auf die Laien zurückgreifen können, um mittels Fotografien und eigenem Voice-Over autobiografische Anekdoten in einen Kurzfilm zu verwandeln. Sie wird überwiegend workshopbasiert vermittelt. Aus einem Gedanken entstanden, den Dominanzen in den Medien zu widersprechen, wird Digital Storytelling heute oft als politischen Wandel induzierend deklariert. In ihrem Artikel „Coaxing an intimate public. Life narrative in Digital Storytelling“, bezeichnet Anna Poletti Digital Storytelling „...as a movement aimed at effecting change in social and political spheres through the inclusion of marginalized voices.“⁴ Dieser Satz fasst die Zuschreibungen und Überzeugungen einiger Theoretiker zusammen, die postulieren, die mediale Form und Praxis fördere soziale Inklusion und Partizipation, was sich inzwischen als fast unbestritten in den Diskurs um Digital Storytelling eingeschrieben hat.⁵ Es hebe die einfachen und marginalisierten Stimmen an⁶ und könne als change agent⁷ gesehen werden, so der Grundtenor der wissenschaftlichen Auseinandersetzung. Der Fokus der hier zitierten Quellen bezieht sich dabei aber hauptsächlich auf den performativen Akt des Erzählens, der von Gérard Genette als Narration bezeichnet⁸ und mit der Erhöhung von Medienkompetenz, mit der Stärkung des Sprechens der Einzelnen, sonst Unhörbarer, in Verbindung gebracht wird. Selten nur ist er auf ihre Produkte gerichtet, bestehend aus Inhalt und spezifischer Ästhetik, die Genette unter dem Begriff der Erzählung subsumiert.⁹ Die vorliegende Arbeit fokussiert genau diese Leerstelle und untersucht das Potenzial des Politischen in den audiovisuellen Produkten, den Digital Stories. Forschungsleitend ist dabei die Frage, ob und inwieweit Digital Storytelling in seiner Spezifik als politische Sprache betrachtet werden kann.

Die, dem Digital Storytelling zugeschriebene Funktion als Initiator für politischen und sozialen Wandel, legt nahe, dass das Politische nicht nur im Produktionsprozess zu finden

⁴ Anna Poletti, „Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling“, *Continuum*, 25, 2011, S. 73-83, S. 74.

⁵ Vgl. Donna Hancox, „The Process Of Remembering With the Forgotten Australians: Digital Storytelling And Marginalized Groups“, *Human Technology*, 8, 5/2012, S. 65-76, S. 67.

⁶ Vgl. Burcu Şimşek, „Enhancing Women's Participation in Turkey through Digital Storytelling“, *Journal for Cultural Science*, 5, 2/2012, S. 28-46, S. 33.

⁷ Vgl. Burcu Şimşek, *Using Digital Storytelling as a Change Agent for Women's Participation in the Turkish Public Sphere*, Diss., Creative Industries Faculty, QUT, Brisbane: 2012, S. 298.

⁸ Vgl. Gérard Genette, *Die Erzählung*, übers. Andreas Knop, Paderborn: Wilhelm Fink 2010, S. 12.

⁹ Vgl. ebd.

ist, sondern sich auch in das audiovisuelle Produkt einschreibt. Der Arbeit liegt die Vermutung zugrunde, dass das Moment des Politischen der Ästhetik und den thematischen Inhalten von Digital Stories erwächst. Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit liegt also in dem der Erzählung des Digital Storytellings inhärenten Politischen. Ihr Ziel ist es, dem Politischen in Gestaltungsweisen und Inhalten der Kurzfilme aufzuspüren, darüber Zugang zu den politischen Wirkpotenzialen auf individueller und gesellschaftlicher Ebene zu bekommen und sich auf diese Weise der Antwort auf die Forschungsfrage anzunähern. Zurückkommend auf die im vorigen Kapitel aufgeworfenen Fragen, steht außerdem im Fokus, ob Digital Storytelling nicht nur als Ausdrucksplattform des Politischen fungiert, sondern auch als konstitutiver Teil des Politischen zu sehen ist.

Die Arbeit ist insgesamt in vier Teile untergliedert. Die ersten zwei Teile sind der theoretischen Grundlegung gewidmet, die letzten beiden der Analyse und Auswertung. Der erste Themenblock beschäftigt sich mit der medien- und filmhistorischen Verortung Digital Storytellings; der zweite betrachtet Digital Storytelling und seine Sprachspezifik vor dem Hintergrund diverser Ideen der politischen Philosophie und verbindet diese Konzepte mit inhaltlichen und ästhetischen Besonderheiten von Digital Stories; der dritte schafft zunächst einen breiten Überblick über Digital Storytelling Projekte, ihre Ziele, Initiatoren und den Umfang, um sich anschließend der Analyse des Inhalts und der Ästhetik sechs einzelner Digital Stories hinsichtlich des ihnen inhärenten Politischen und ihrer Projekthintergründe zu widmen, die als stellvertretend für eine Bandbreite an Digital Stories gelten können; der vierte Block fasst die Erkenntnisse der Analyse in einigen Punkten zusammen und beleuchtet sie kritisch, um in einem letzten Schritt die Befunde auszuwerten und einen Ausblick zu geben.

Die in den ersten Kapiteln unternommene Betrachtung der Relevanz von Sprache für Konstellationen von Macht und Widerstand im Generellen und die unterschiedlichen Wirkungsfelder diverser Sprachen im Speziellen, legen, zusammen mit der medienhistorischen und sprachgeschichtlichen Verortung Digital Storytellings, einen Grundstein für die Untersuchung eines politischen Potenzials in der Methode. Um eine konkrete Idee des Forschungsgegenstands zu bekommen, wird im ersten Teil Digital Storytelling definiert und seine Alleinstellungsmerkmale als Spezifika dieser audiovisuellen Sprache hervorgehoben. Obwohl Digital Stories in ihrer Gesamtheit auf ihr Politisches hin untersucht werden sollen, behält diese Arbeit der Übersichtlichkeit halber

beim Erforschen der Erzählung vorerst die dichotome Aufteilung in Inhaltliches und Formales bei. Einzelne werden sie im Folgekapitel mit dem Politischen in Relation gesetzt. Bevor dies geschieht, wird den Ursprüngen Digital Storytellings auf den Grund gegangen und die dahinterstehenden Gedanken betrachtet, was dazu überleitet Digital Storytelling im Kontext der Dokumentarfilmgeschichte zu sehen, die immer schon eine Geschichte der Verteilung von Stimmen und Darstellungsobrigkeit von Individuen war. Schon aufgrund dieser Tatsache, stehen verschiedene Strömungen des Dokumentarfilms und ihre Bestrebungen in engem Verhältnis zu Digital Storytelling. Zudem lassen sich ästhetische Parallelen in der Tradition des Essayfilms und Fotofilms feststellen, die sich gegen herkömmliche Filmästhetiken behaupten.

Der zweite Block beginnt mit der Begriffsdefinition von Politischem in Anlehnung an Jacques Rancière und Chantal Mouffe. Vor dem Hintergrund dieser Begriffsbestimmung werden im Weiteren einige, im ersten Kapitel als zentral herausgearbeitete, inhaltliche und ästhetische Sprachspezifika des Digital Storytellings untersucht. Der Inhalt der audiovisuellen Produkte, der sich in die Aspekte ‚Thema‘ und ‚Selbstbezug‘ aufspalten, wird in einem ersten Schritt fokussiert, um das Politische in beiden Aspekten aufzuspüren. Hier wird gefragt, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um herrschende Diskurse und Konventionen der Selbsterzählungen zu suspendieren. In einem zweiten Schritt wird die Ästhetik ins Zentrum gerückt. Ihre Untersuchung stützt sich vor allem auf das Voice-Over, die Bildästhetik und ihr Zusammenspiel.

Die Frage, welche Bilder in Digital Stories verwendet werden, ob sie Ausstellungen bildlicher Konventionen sind, als Fremd- oder Selbstbilder gesehen werden müssen und wie sie sich zu Darstellungsregimen positionieren, wird in den Kapiteln gestellt, die sich der theoretischen Erschließung des Politischen in der Ästhetik von Digital Stories widmen. Auch bezogen auf das Voice-Over der eigenen Stimme wird gefragt, welche Prämissen erfüllt sein müssen, um die Stimme in Digital Stories einem Politischen zuzuteilen.

Eine breite Bestandsaufnahme existierender Digital Stories und mit ihnen in Verbindung stehender Projekte, soll einen groben Überblick über Verbreitung, Zielsetzungen, Orientierung und Umfang von Projekten geben und Tendenzen bezüglich besonders häufig

thematisierter Inhalte geben. Aus dem entstehenden thematischen Schnittfeld werden sechs Filme ausgewählt. Sie werden mit filmanalytischen Methoden analysiert und mit den zuvor erarbeiteten theoretischen Grundlagen abgeglichen, interpretiert und bewertet. Daraus zeichnet sich ein erstes Bild über das Politische in Digital Stories ab. Ergänzend sollen auch die Rahmenbedingungen am Beispiel der Projekte der analysierten Stories betrachtet und diskutiert werden. Es soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit Eigenständigkeit der Erzählenden gewahrt bleibt, oder ob Direktive in der Zielsetzung, in Erzählmustern und in der Zugänglichkeit zu Produktionsmitteln regulierend sind und dem Politischen entgegenwirken. Abschließend werden in einem Resümee die Forschungsergebnisse zusammengetragen. Auf der Grundlage dieser theoretischen Erkenntnisse und Ergebnisse der Analyse sollen Schlüsse gezogen werden, inwiefern Digital Storytelling als politische Sprache gelten kann. Im Rückbezug auf die zu Anfang aufgeworfenen Fragen werden Antworten evaluiert, resümiert, wo die Forschungen über die Fragestellungen hinaus Aufdeckungsarbeit leisten konnte und woran sie scheiterte. Abschließend zeigt ein Ausblick weitere Perspektiven für die Erforschung von Digital Storytelling auf.

Forschungsstand

Hinsichtlich der kurzen Zeit, die Digital Storytelling existiert und Einzug in die Bereiche der Pädagogik, der sozialen, politischen und kuratorischen Arbeit erhält, ist die Theoriebildung relativ fortgeschritten. Die bestehende Literatur betrachtet Digital Storytelling sowohl im Erziehungsbereich; im Museumskontext; in Verbindung mit Empowerment¹⁰, insbesondere von Frauen und dem Hintergrund feministischer Theorien^{11,12}; als auch im Kontext der Ermächtigung wie bspw. ethnischer Minderheiten¹³, LGBTI*-Menschen^{15,16} und Jugendlichen¹⁷. Sie reicht von How-To-Guides¹⁸, über

¹⁰ Vgl. Botturi, Luca (u.a.), „Finding Your Voice Through Digital Storytelling“, *TechTrends*, 56, 3/2012, S. 10-11.

¹¹ Vgl. Burcu Şimşek, *Using Digital Storytelling as a Change Agent for Women's Participation in the Turkish Public Sphere*, Diss., Creative Industries Faculty, QUT, Brisbane: 2012.

¹² Vgl. Sigrid Kannengießer, *Translokale Ermächtigungskommunikation. Medien, Globalisierung, Frauenorganisationen*, Wiesbaden: Springer 2014.

¹³ Vgl. Donna Hancox, „The Process Of Remembering With the Forgotten Australians: Digital Storytelling And Marginalized Groups“, *Human Technology*, 8, 5/2012, S. 65-76.

¹⁴ steht für: Lesbian, Gay, Bisexual, Transsexual, Transgender, Intersexual, und soll darüberhinaus in der Arbeit zur Ansprache aller Menschen, die sich als queer bezeichnen und keinen heteronormativen Geschlechtskategorien zuordnen lassen (wollen), verwendet werden.

wissenschaftliche Auswertungen von Digital Storytelling Projekten^{19,20,21} bis hin zu Sammelbänden mit globalerer Ausrichtung²².

Wie schon erwähnt, fällt auf, dass sich die Literatur vorrangig auf das Digitale Storytelling als Praxis, auf ‚das Erzählen‘ bezieht, das ästhetische Produkt, ‚die Erzählung‘, jedoch seltener in den Fokus gerückt wird. Obwohl einige der Beiträge ebenfalls Analysen einzelner Digital Stories beinhalten^{23,24,25}, beschränken sie sich auf einzelne Projekte und dienen als deren Evaluation oder zweckgebundene Besprechung. Viele von ihnen schlagen einen Bogen von der projektspezifischen Praxis zum Produkt als Projekt-Outcome. Unbehandelt blieb bis jetzt eine Betrachtung der globalen Tendenzen von Themen und die Analyse einer Anzahl heterogen zusammengestellter Digital Stories aus verschiedenen Projekten, was eine Workshop-unabhängigere Untersuchung von Digital Storytelling erlaubt. Dieser Leerstelle nimmt sich die vorliegende Arbeit an.

Ebenfalls unzureichend behandelt bleibt, wie Tanja Dreher konstatiert, die Rezeptionspraxis, das Gehört-/Gesehenwerden der biografischen Kurzgeschichten²⁶, der eine entscheidende Rolle im Prozess der gesellschaftlichen Wirkung zukommt. Der Blick auf die filmischen Produkte, die als Kommunikate die Position der Außenwirkung für ein größeres Publikum belegen, wird also versäumt. Generell sind auch die kritischen Stimmen hinsichtlich Digitalen Storytellings dünn gesät. Donna Hancox äußert sich zu dieser

¹⁵ Vgl. Sonja Vivienne, „Mediating Identity Narratives: a case study in queer digital storytelling as everyday activism“, *AOIR Selected Papers of Internet Research (IR 12.0). Performance and Participation*, Suely Frago (Hrsg.), Seattle 2011, S. 1-19.

¹⁶ Vgl. Sonja Vivienne, „Trans digital storytelling : everyday activism, mutable identity and the problem of visibility“, *Gay and Lesbian Issues and Psychology Review*, 7, 1/2011, S. 43-54.

¹⁷ Vgl. Glynda A. Hull/M.-L. Katz, „Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling“, *Research in the Teaching of English*, 41, 1/2006, S. 43-81.

¹⁸ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press 2010.

¹⁹ Vgl. Glynda A. Hull/M.-L. Katz, „Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling“, *Research in the Teaching of English*, 41, 1/2006, S. 43-81.

²⁰ Vgl. Burcu Şimşek, *Using Digital Storytelling as a Change Agent for Women's Participation in the Turkish Public Sphere*, Diss., Creative Industries Faculty, QUT, Brisbane: 2012.

²¹ Vgl. J. Tacchi/ M. S. Kiran, *Finding a Voice. Themes and Discussions*, New Delhi: UNESCO 2008.

²² Vgl. John Hartley /Kerry McWilliam, *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*, Chichester: Blackwell 2009.

²³ Vgl. Sigrid Kannengießer, *Translokale Ermächtigungskommunikation. Medien, Globalisierung, Frauenorganisationen*, Wiesbaden: Springer 2014.

²⁴ Vgl. Burcu Şimşek, *Using Digital Storytelling as a Change Agent for Women's Participation in the Turkish Public Sphere*, Diss., Creative Industries Faculty, QUT, Brisbane: 2012.

²⁵ Vgl. Glynda A. Hull/M.-L. Katz, „Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling“, *Research in the Teaching of English*, 41, 1/2006, S. 43-81.

²⁶ Vgl. Tanja, Dreher, „Listening Across difference: Media and Multiculturalism Beyond the Politics of Voice“, *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 23, 4/2009, S. 445–58, S. 445.

Problematik folgendermaßen: „Thus far, digital storytelling has been theorized and practiced within a specific set of boundaries, and the limits of those boundaries have not been critiqued in any significant way.“²⁷ Sie bezieht sich damit auf den, bei den Leser*innen vieler Texte entstehenden Eindruck scheinbarer Übermacht und Wunderfähigkeit Digital Storytelling hinsichtlich seiner Potenziale und das Versäumnis kritischer wissenschaftlicher Auseinandersetzung damit.

Primär der beiden letztgenannten Leerstellen soll sich die vorliegende Arbeit annehmen. Mit der Untersuchung der aufgeworfenen Fragen soll die Arbeit dazu beitragen, die Etablierung Digitalen Storytellings als Medienformat mit spezifischen narrativen und ästhetischen Merkmalen zu fördern, seinen Platz in den kritischen Medienwissenschaften auszuweiten und die kritische Auseinandersetzung mit dem als gemeinhin emanzipierend geltenden Format zu stärken und durch unterschiedliche wissenschaftliche Perspektiven theoretisch zu untermauern. Zur Annäherung an die Methode des Digital Storytelling zieht die Arbeit Untersuchungen von Jean Burgess, John Hartley und dem Mitbegründer des Digital Storytelling Joe Lambert heran. Für die Begriffsausarbeitung des Politischen wird vor allem auf die Werke *Das Unvernehmen* von Jacques Rancière und *Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion* von Chantal Mouffe zurückgegriffen. Außerdem rekurriert sie auf Texte von Judith Butler und Gayatri Chakravorty Spivak wenn es um die theoretische Auseinandersetzung mit dem Selbst und seine Handlungsfähigkeit geht. *Die Aufteilung des Sinnlichen*, ebenfalls von Rancière, legt den Grundstein für die Behandlung Politischen in der Ästhetik von Digital Stories. Ergänzend werden unter Anderem Texte von Barbara Filser in Bezug auf Dokumentarfilm und Bildforschung und von Jason Bruner im Zusammenhang mit Lebensnarrativen und Erzählforschung befragt. Durch ihre Theoriebildung, die aus den Gebieten der Soziologie, politischen Philosophie, Psychologie und der Erzählforschung schöpft, ist die Arbeit in einem transdisziplinären Forschungsfeld angesiedelt.

Nicht nur für die Theorie soll diese Arbeit Errungenschaften bereithalten, sondern sie macht auch auf die Potenziale in der Praxis aufmerksam, die Erzähl- und Gestaltungsweisen des Digital Storytelling für das Politische bieten.

²⁷ Donna Hancox, „The Process Of Remembering With the Forgotten Australians: Digital Storytelling And Marginalized Groups“, S. 66.

1. IM SPANNUNGSFELD VON POLITISCHEM, SPRACHE UND DIGITAL STORYTELLING

1.1 Der Stellenwert der Sprache für das Politische

„Politisches ist also die Benennung jener Tätigkeit, von der die Ordnung der [...] verteilten Körper durch das Einbringen einer Voraussetzung [...] aufgehoben wird: Der Voraussetzung von der Gleichheit eines jeden sprechenden Wesens mit einem jeden anderen sprechenden Wesen.“²⁸

In dieser Definition des Politischen nach Jacques Rancière stecken zwei Bedingungen für das Politische; erstens die Gleichheit unter sprechenden Wesen, die a priori gegeben scheint; zweitens das Einfordern dieser Gleichheit. Letzteres muss als aktive Handlung verstanden werden und kann im weitesten Sinn als Sprechakt gelten, als „Sich-Dazuzählen“ derjenigen, denen das Recht abgesprochen wird „als sprechende Wesen gezählt zu werden“²⁹. Obwohl das „Sich-Dazuzählen“ nicht auf verbale Sprache beschränkt ist, muss für eine Offenlegung einerseits und eine Verständigung andererseits wie bei verbalen Sprachen ein gemeinsamer Bedeutungsraum vorhanden sein. Schlussfolgernd ist die Beherrschung einer gemeinsamen Sprache, verstanden als Zeichensystem jeglicher Art, und ein gemeinsamer Bedeutungsraum nötig, um politisch handeln zu können und als politisch wahrgenommen zu werden. Denn das Politische unterscheidet zwischen denjenigen, die der Sprache mächtig sind und dadurch am „Raum der politischen Sichtbarkeit teilhaben“³⁰ und denjenigen, denen die Möglichkeit sich zu artikulieren vorenthalten ist.³¹

Ein erster wichtiger Faktor für politische Teilhabe im geteilten Raum ist also die Beherrschung eines Zeichensystems und die Fähigkeit, dieses anzuwenden. Im Hinblick darauf, dass Beherrschung der Sprache immer Aneignungs- und Lernprozesse voraussetzt, stellt sich nach der Beantwortung der Frage zur Fähigkeit, diese Prozesse erfolgreich zu durchlaufen, eine weitere: die Frage nach den äußeren Gegebenheiten sich Sprache anzueignen und somit überhaupt die Voraussetzung für die Nutzung eines gemeinsamen Bedeutungs- und Zeichenraums zu erfüllen. Während verbale Sprache in der Ontogenese

²⁸ Jacques Rancière, „Gibt es eine politische Philosophie?, *Politik der Wahrheit*, Rado Riha (Hrsg.), Wien: Turia+Kant 1997. S. 64-93, S. 67.

²⁹ Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, S. 38.

³⁰ Maria Muhle, „Einleitung“, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Jacques Rancière/Maria Muhle (Hrsg.), Berlin: B_books 2006, S. 7-21, S. 10.

³¹ Vgl. ebd.

verankert ist, zeugt schriftliche Ausdrucksfähigkeit beispielsweise von einem gewissen Stellenwert von Bildung innerhalb einer Kultur oder eines Sozialisationskontextes.

In Anbetracht der Sprachenvielfalt und der Verbreitung und Dominanz unterschiedlicher Sprachen ist das Maß von Teilhabe in sozialen Kontexten und politische Mitbestimmung nicht nur davon abhängig, dass Sprache vorhanden ist. Ein zweiter wichtiger Faktor ist die Trag- und Wirkkraft der jeweiligen Sprache. Sie hängt mit der Reichweite politischer Artikulationen und Handlungen zusammen. Sie wiederum bestimmen das Maß an gesellschaftlicher Partizipation. Entscheidend sind hier vor allem drei Punkte: ‚die Kongruenz der verwendeten Zeichensysteme‘ zwischen Sprechenden und vornehmlich Rezipierenden, die auf Lernprozesse und einen gleichen Sprachraum zurückzuführen ist; das Maß an ‚Aufmerksamkeit‘, das global der jeweiligen Sprache und spezifisch der Artikulation/Handlung entgegengebracht wird und neben zielgerichteter Konzentration auch mit wahrnehmungspsychologischen Präferenzen in Verbindung steht; und ‚die Relevanz des präferierten Mediums und Sprachraums‘ innerhalb der Gesellschaft, die vor allem von technischen Entwicklungen, ihren erweiterten Möglichkeiten und dem Neuheitswert beeinflusst ist.

Zunächst soll hier die Trag- und Wirkkraft der ‚audiovisuellen Sprache‘, zu der auch das Digital Storytelling zählt, knapp erörtert und ein Vergleich zu vorherigen Sprachformen gezogen werden, um die Relevanz herauszuarbeiten. Danach wird Digital Storytelling als spezielle Form der audiovisuellen Sprache den übrigen Kriterien Kongruenz, Maß an Aufmerksamkeit und präferiertes Medium und Sprachraum gegenübergestellt.

Mit den technischen Neuerungen der Digitalität erfuhr die im letzten Jahrhundert etablierte audiovisuelle Sprache einen Wachstumsschub, der ihre Zugänglichkeit für die Massen versprach. Damit reiht sie sich in eine Sprachgeschichte ein, die Peter Schlobinski durch vier vergangene kommunikationstechnologische Revolutionen nachzeichnet, welche weltweit die Kommunikationssysteme und -strukturen veränderten und zeitgleich Einfluss auf Gesellschaftsordnungen, Mächteverhältnisse und Lebensführungen nahmen: die skriptographische Revolution, die typographische Revolution, die phono- und die

kinomatographische Revolution.³² Diese Entwicklung schlägt einen Bogen von der Oralität über die Literalität zur Audiovisualität und lässt dabei zwei Muster erkennen, die in Zusammenhang mit dem Wirkungsradius von Sprache und Machtverhältnissen stehen. Einerseits die sich über die unterschiedlichen Medienwandel erstreckende Ablösung von den Dimensionen Ort, Zeit und das Verhältnis zum Körper, andererseits der mit jedem Medium wiederkehrende Prozess des gesellschaftlichen Umgangs mit der neuen Technologie und damit einhergehender Sprachenwandel.

Das erste Muster zeichnet sich durch „Entlokalisierung“³³ und „Enttemporalisierung“³⁴ von Kommunikation aus. Das heißt, dass sich Informationen einer Festschreibung in der Dimension Zeit entheben. Durch Möglichkeiten der Speicherung und der Verbreitung von Kommuniziertem, verflüchtigen sich Informationen nicht mehr zwangsläufig, wie im Zeitalter der Oralität und die physische Zusammenkunft der Kommunizierenden ist nicht mehr Voraussetzung für einen Austausch. Diese Entwicklung ist sowohl im Zusammenhang mit der skripto- und phonographischen, wie auch der audiovisuellen Revolution zu beobachten. Ein weiterer Aspekt des Musters ist die Vervielfältigung, die meist erst später relativ zur Aufzeichnung möglich wird, da sie auf technischen Weiterentwicklungen basiert (bspw. der Buchdruck). Während die Schrift mit starker Abstraktion und somit einer Entfernung vom Körper einhergeht, markieren Tonaufzeichnung und -übertragung und die Audiovisualität, wieder stärkere Hinwendung zum Körper. Und das, obwohl sie beide der Ära der „sekundären Oralität“³⁵ zugehörig sind, die sich auf gesprochene Sprache bezieht, die durch ein technisches Medium übertragen wird.³⁶ Als dem Körper nähere Sprachen werden solche gesehen, die weniger abstrakt sind und keine Lernprozesse voraussetzen, wie es beispielsweise die Schrift erfordert. Insbesondere die Audiovisualität hat einen zusätzlichen rezeptiven Vorteil. Sie spricht die zentralsten Sinne in wahrnehmungspsychologischer Hinsicht an: das Hören und das Sehen. Unbewusst wird dadurch hohe Aufmerksamkeit geweckt.

³² Vgl. Peter Schlobinski, „Bedeutung digitalisierter Kommunikation“, *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, Matthias Wermke/ Rudolf Hoberg/Karin M. Eichhoff-Cyrus (Hrsg.), Band 7, Mannheim: Dudenverlag 2006. S. 26-37. S. 28.

³³ Vgl. ebd., S. 29.

³⁴ Vgl. ebd., S. 29.

³⁵ Walter J. Ong, *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1987, S. 136.

³⁶ Vgl. Christa Dürscheid, *Einführung in die Schriftlinguistik*, Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 2012, S. 59f.

Diese gesammelten Faktoren machen die Audiovisualität zu einer prädestiniert machtvollen Sprache. Durch die Möglichkeit der Speicherung sind ihre Kommunikate überdauernd; durch ihre Verbreitungsfähigkeit können Menschen global und über Distanzen hinweg angesprochen werden, was den Wirkungsraum enorm erweitert. Die Option der Vervielfältigung, die durch die Digitalität erheblich erleichtert wurde, lässt zeitgleich mehrere Personen an ein und demselben Kommunikationsakt teilnehmen, während die Körperlichkeit effektivere Wirkung vor allem auf emotionaler Ebene erzielt.

Das zweite Muster ist auf gesellschaftlicher Ebene angesiedelt und von zwei Merkmalen gekennzeichnet. Die Streuung und Augmentierung von Rezeptionskompetenzen an erster Stelle, markiert massenhafte Aneignungsphänomene, wie sie durch Schulbildung hervorgerufen werden, z. B. der Erwerb von Lesekompetenz, das Schulen des Filmverstehens etc. Darauf aufbauend sorgen Aneignungspraktiken von Produktionswissen gewöhnlicher Leute, der breiten Masse, in einem zweiten Schritt dafür, die Vorrangstellung der üblicherweise Produzierenden (Gesetze/Staat, Bibel/Kirche, Film/Fernsehen, Produzent*innen) aufzuheben. Als Beispiele dieser Entwicklungsmarke, können das Schreibenlernen und der Aufbau der Fähigkeit selber Filme zu erstellen herangezogen werden.

Diese Nachzeichnung der technischen Übergänge medialer Kommunikation und das hier postulierte fünfgliedrige Schema, dem Kommunikate unterworfen sind, spiegeln auf der Ebene des Politischen die Entwicklung der Machtverteilungen und Hierarchisierungen innerhalb der Gesellschaft wider. Denn begleitet waren diese Technisierungsprozesse stets von Ermächtigungen derer, die die aufkommenden Ausdrucksformen beherrschten. Wie schon erwähnt, scheint die digitale Welt durch die Ermöglichung einer ‚many-to-many-Kommunikation‘ die Grundlage demokratisierter Informationsvermittlung zu schaffen und über das Internet die gesellschaftliche Partizipationsoptionen der breiten Masse zu erhöhen.

Bei der Betrachtung dieser Muster und kommunikationstechnischen Entwicklungen fällt auf, dass sie zunehmend die Kriterien erfüllen, die zuvor als ausschlaggebend für politische Wirkung definiert wurden. Vor allem die jüngste Sprache der Audiovisualität weist hohe Kongruenz aufgrund ihrer Bildlichkeit und der verbreiteten Rezeptionskompetenzen auf. Durch ihr unmittelbares Einwirken auf die Sinne, ihre

gleichzeitige Ansprache mehrerer von ihnen, ihre Multimodalität also, und die Möglichkeit ihrer Vervielfältigung und Verbreitung, erhebt sich die Audiovisualität zu einer Sprache, die große Aufmerksamkeit generiert. Summiert ergibt sich daraus eine hohe Relevanz des audiovisuellen Sprachraums.

Digital Storytelling vereint viele dieser mediengeschichtlichen Errungenschaften. Es ist enttemporalisiert, entlokalisiert und kann vervielfältigt werden. Es zählt als Aneignungspraxis von Medienproduktionskompetenzen durch die Vielen, hat starke körperliche Verbundenheit und macht sich die wahrnehmungspsychologischen Vorteile des Audiovisuellen zu Nutze. Durch seine Sprachspezifik, dadurch dass es auf die eigene Stimme und auf Amateurbilder zurückgreift wird die schon oben genannte Eindringlichkeit zusätzlich verstärkt und sein Wert auf dem Aufmerksamkeitsmarkt gesteigert.

Als Symbiose aus der Jahrtausende alten Kulturpraktik des Geschichtenerzählens und der technischen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte greift sie auf tief verankerte, teils universelle Muster der Narration zurück und auf die Vorteile der Digitalität. In dieser Kombination ist Digital Storytelling als Form zu sehen, die sich als relativ neu in die Entwicklungsgeschichte von Sprache einfügt und den Kreis zwischen dem ältesten (Oralität, persönliche Erfahrung – Lagerfeuer) und dem Neuesten (Digitalität – Abstraktion bis ins Kleinste) verbindet. Sie lässt sich als Ausgangspunkt (hier verstanden als gleichzeitiger Endpunkt und Basis weiterer zukünftiger Entwicklungen) eines Prozesses verstehen, der Humanisierung und Rückbezug zu dem Ursprünglichen mit der technisierten Kommunikation und der neuen gesellschaftlichen und politischen Aufteilung der Welt in Verbindung setzt.

Um aber überhaupt ein Bild davon zu bekommen, was Digital Storytelling ist, widmet sich das nächste Kapitel den Spezifika dieser Sprache, die definitorisch für sie sind.

1.2 Digital Storytelling als Sprache

Digital Storytelling im weitesten Sinne kann als die Praxis verstanden werden, Geschichten mittels digitaler Medien zu erzählen. Landläufig wird der Begriff zur Beschreibung von Narrativen in Computerspielen, in der Werbung und im Eventbereich

genutzt.³⁷ Das hier behandelte Digitale Storytelling beschreibt jedoch eine basisorientierte Erzählpraktik zur Gestaltung selbstreflexiver Narrative. Um die Unterscheidung deutlich zu machen, kennzeichnen Joe Lambert, Begründer dieser Methode, wie auch Jean Burgess Digital Storytelling orthografisch durch Versalien zu Beginn beider Wörter.^{38,39}

John Hartley, sowohl Wissenschaftler als auch Facilitator⁴⁰ auf dem Gebiet des Digital Storytelling, sieht drei Punkte als essenziell für die Methode: Sie ist auf Menschen aller Lebensbereiche und -alter ausgerichtet, es handelt sich um das Erzählen mittels audiovisueller Medien und es geht um Geschichten des eigenen Lebens.⁴¹ Eher technisch definiert Knut Lundby Digital Storytelling. Auch er führt die persönlichen Inhalte an, die mittels „small scale“, (d. h. alltäglichen Zwecken genügende Technik, wie Kompaktkameras und einfache Schnittprogramme) und „off the shelf equipment“ (erschwingliche und leicht zu besorgende Hilfsmittel) zu zwei- bis dreiminütigen Erzählungen verarbeitet werden.⁴² All diese Versuche, Digital Storytelling greifbar zu machen, beziehen sich vor allem auf die Erzählweise als Actio und Ars, als kulturelle Praxis und mediale Form.

Auf übergeordneter Ebene können diesen zwei Kategorien der Form und Praxis zwei weitere zur Seite gestellt werden: Digitales Storytelling als Bewegung und Digital Storytelling als Textsystem. Gemeinsam ergeben sie die vier Modi, die den Begriff des „Digital Storytelling“ ausmachen, wie John Hartley ihn definiert⁴³. Als Bewegung verstanden, repräsentiert es eine der ersten Amalgamationen der amateurkulturell und expertengeprägten Kreativität. Als elaboriertes Textsystem, das auf die moderne Medienökologie abzielt, löst es die traditionellen Grenzen zwischen Amateurkultur und Professionalismus ab und handelt das Verhältnis von Produzent*in und Konsument*in neu

³⁷ Vgl. Jean Burgess, „Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling“, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20, 2/2006, S. 201-214, S. 206.

³⁸ Vgl. ebd.

³⁹ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press 2010, S.37.

⁴⁰ bewusst wurde der in der englischen Literatur verwendete Ausdruck für die Workshopleiter*innen genutzt, da es in seiner Konnotation die Funktion der Workshoplanleitenden am besten wiedergibt, die sich zwischen Begleitung im Geschichtsfindungsprozess, technischer Unterstützung und den Strukturierung des Workshopablaufs ansiedelt.

⁴¹ Vgl. Jean Burgess, „Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling“, S. 206f.

⁴² Vgl. John Hartley, „Computational Power Meets Human Contact“, *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*, John Hartley /Kerry McWilliam, Chichester: Blackwell 2009, S. 3-16, S. 5.

⁴³ Vgl. Knut Lundby, „Introduction. Digital Storytelling, mediatized stories“, *Digital Storytelling, Mediatized Stories*, Knut Lundby (Hrsg.), New York: Peter Lang 2008, S. 1-20, S. 2.

⁴³ Vgl. John Hartley, „Computational Power Meets Human Contact“, S. 5.

aus, indem es Partizipation und Digitalkompetenz fördert.^{44,45} Diese beiden letzten Aspekte waren von vornherein richtungsweisend für die Methode Digital Storytellings. Sie führt Joe Lambert, Mitbegründer des Digital Storytelling, auch als Ziele dieser Methode an, worauf diese Arbeit später noch zurückkommt. Zunächst soll aber auf den strukturellen Aufbau von Digital Storytelling und darüber auch auf die Sprache der Digital Stories eingegangen werden.

1.3 Die Sprachspezifik des Digital Storytelling

Das primäre Merkmal des Inhaltlichen von Digital Stories ist das Autobiografische oder der Bezug zum Leben der Erzählenden. Die Selbsterzählung als definitorisches Kriterium von Digital Stories ist die am stärksten hervorzuhebende Besonderheit. Durch sie setzen sich die kurzen Filme von anderen Kurzfilmformaten und Foto-Ton-Erzählungen ab. Oft werden Themen, die mit persönlichen Erfolgen, Krisen, Selbstüberwindung oder Selbsterkenntnis in Verbindung gebracht werden sowie einschneidende Erlebnisse oder besonders wichtige Momente, Orte oder Personen Inhalt der autobiografischen Erzählungen. Dem Narrativ, dem Pol des Inhalts, steht die Ästhetik, die Formsprache gegenüber.

Auf auditiver Ebene bedient sich die Erzählform des Voice-Overs der Erzählenden, in manchen Fällen einiger Hintergrundgeräusche und Musik. Auf visueller Ebene greift sie auf Persönliches, Selbsterstelltes oder assoziativ mit der Geschichte in Verbindung stehendes Foto- oder Bildmaterial zurück. Neben den definitorischen Kriterien der "I-Voice"⁴⁶ und der speziellen Bildsprache ist in Bezug auf die Ästhetik auch die Kürze Digitaler Stories bezeichnend. Mit drei bis fünf Minuten Länge macht sie das Einhalten eines Spannungsbogens und den Erhalt der Aufmerksamkeit wahrscheinlicher. Gleichzeitig ermöglicht sie Zusehenden viele Stories hintereinander zu rezipieren, sodass eine Gleichstellung in der Wahrnehmung möglich ist und von einer Demokratisierung der Rezeption gesprochen werden kann.

⁴⁴Vgl. ebd., S. 5.

⁴⁵ Vgl. H. Klæbe/J. Burgess, *Oral History and Digital Storytelling. A report prepared for the State Library of Queensland*. Brisbane: QUT 2007, S. 31.

⁴⁶ Michel Chion, *The Voice in Cinema*, New York: Columbia University Press 1999, S. 49.

Aufschluss über die Eigenart der Sprache Digitalen Storytellings kann der spezifische Produktionsprozess geben, auf den vor allem in Digital Storytelling Workshops häufig zurückgegriffen wird. Diesen beschreibt Joe Lambert in seinem *Digital Storytelling Cookbook*, dessen erste Version als Workshop anleitendes How-To-Handbuch 1996 zum ersten Mal publiziert wurde und in dem 2002 erschienenen *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Communities*. Lambert gliedert den Produktionsprozess in sieben Schritte, die strukturell aufeinander aufbauen. Hier sollen sie erwähnt werden, um erstens den kreativen Entwicklungsgang nachvollziehen zu können; zweitens geben die Entwicklungsschritte eine gute Struktur für die spätere Analyse des Digital Storytellings als politische Sprache, indem auch sie als Erstes das Inhaltliche und an zweiter Stelle das Ästhetische fokussieren. Die ersten drei Schritte „Owing your insights“, „Owing your emotions“ und „Finding the moment“ beziehen sich auf den Inhalt⁴⁷, während die folgenden drei Schritte, „Seeing your story“, „Hearing your story“ und „Assembling the story“ die Ästhetik, also Bild, Ton und ihr Zusammenwirken in den Fokus rücken.⁴⁸ Als letzten Schritt „Sharing the story“⁴⁹ wird die Distribution der Stories angeführt, bei der dann sowohl Inhaltliches, wie auch Ästhetisches vereint wahrgenommen werden.

1.3.1 Das Erzählte

Beim ersten Schritt geht es um das Teilen der kleinen Augenblicke, die nur jeder und jedem einzeln zugänglich sind und darum, die vielen offensichtlichen Eindrücke zu bündeln, um daraus das nicht-offensichtlich Erlebte zu kondensieren. Der erste Schritt ist somit dem intrapersonellen Einblick, der Selbstreflexion geschuldet. Der zweite Schritt, des „Owing your emotions“ ist den mit dem intrapersonellen Einblick verbundenen Gefühlen gewidmet. So gesehen können Digital Stories, insbesondere aufgrund dieser zweiten Stufe des Produktionsprozesses, als Schritt in Richtung Humanisierung gesellschaftlich relevanter Themen gelten. Beim dritten Schritt den Joe Lambert als „Finding the moment“ bezeichnet, soll der Moment der Erkenntnis oder der Augenblick, der den Lauf des Lebens in eine entscheidende Richtung getrieben hat in die Klimax der Erzählstruktur übersetzt werden. Dabei ist nicht entscheidend ein life event, das Veränderung bewirkt hat zu benennen, sondern den Moment aufzuspüren, der das

⁴⁷ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*, S. 9ff.

⁴⁸ Vgl. ebd., S. 15ff.

⁴⁹ Vgl. ebd., S. 22.

Realisieren dieses einschneidenden Ereignisses und die Auswirkung für das eigene Leben ausgemacht hat.⁵⁰

1.3.2 Die Ästhetik

„Seing your story“ benennt den Punkt im Erzählprozess, an dem die Erzählenden sich ihre Geschichte bildlich vorstellen sollen. Idealerweise passiert dies durch spontane Assoziationen mit den Gefühlen, die sie mit der Geschichte verbinden. Vorerst ist es irrelevant, ob sie als Fotografien existieren oder nur Imagination sind.⁵¹ Wichtig ist eher, die Bedeutung der mentalen Bilder aufzudecken und diese z. B. über nachgestellte Fotos, Zeichnungen, Collagen oder found footage in die Digital Story mit einfließen zu lassen.

Die Stimme ist das zentrale Element des Auditiven und somit auch des nächsten Schrittes des „Hearing your story“. Sie soll der Geschichte Glaubwürdigkeit und Emotionalität verleihen, denn sie beinhaltet auch das Wesen der Erzählenden und ihre Verbindung zu dem Erlebten.⁵² Im letzten Produktionsschritt, des „Assembling the story“ geht es darum Text und Bildern eine Struktur zu geben und sie miteinander in Einklang zu bringen, sodass eine neue eigenständige Einheit, die Digital Story, entsteht. Zu guter Letzt können Titel oder Inserts eingefügt werden, die den Zusehenden Kontextinformationen vermitteln. vorweg einen Rahmen erschaffen, ein Fazit hinterherschicken, oder der zuvor gesehenen Story abermals eine Wendung geben. Das im Anschluss angedachte „Sharing the Story“ ist der delikateste Schritt. Denn die Themen von Digital Stories sind häufig sehr persönlich und bringen Intimes zum Ausdruck. Deshalb kann nicht selbstverständlich davon ausgegangen werden, dass alle Erzählenden ihre Digital Story zeigen möchten. Teilweise soll sie nur den kleinen Kreis der Familie erreichen oder gerade diesen nicht, gegebenenfalls wird sie nur in der Workshopgruppe gezeigt oder in seltenen Fällen wieder gelöscht. Andere wiederum sehen gerade im Teilen, im Sich-Mitteilen den Grund dafür, ihre Geschichte zu erzählen und erachten das Medium Internet als ideale Distributionsmöglichkeit, um ein großes Publikum anzusprechen. Neben dem Internet und der Vor-Ort-Präsentation in kleinen Gruppen werden Digital Stories teilweise bei Kurzfilm-Festivals eingereicht oder auf der International Digital Storytelling Conference

⁵⁰ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*, New York: Routledge 2013, S. 60.

⁵¹ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*, S. 15.

⁵² Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*, S. 63.

gezeigt, die seit 2003 regelmäßig in einem anderen Land stattfindet und von dortigen Universitäten veranstaltet wird.⁵³

Die hier geschilderten Seven Steps sind die Grundlage des von Joe Lambert initiierten Digital Storytelling, wie sie seit Beginn der Workshops in den 90er-Jahren vermittelt und dabei immer weiterentwickelt wird. Wie es überhaupt zu diesen Workshops und dieser digitalen Form des Geschichtenerzählens kam, soll das nächste Kapitel klären.

1.4 Die Entstehung und Verbreitung des Digital Storytelling

Die Wurzeln des Digital Storytelling liegen im community theatre movement der 1980er- und 90er-Jahre in Kalifornien.⁵⁴ Aus der Performance-Autobiographie des Künstlers Dana Atchley, die er multimedial erzählte und „Next Exit“ nannte, entsprang die Idee zum Digital Storytelling als ausdrucks- und workshopbasierte Produktionsform persönlicher Narrative. Die Performance war Atchleys Antwort auf die Exklusion der Lebensgeschichten gewöhnlicher Leute durch die Mainstreammedien⁵⁵, die sich damals, als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, auf Fernsehen, Kino, Printmedien und Hörfunk bezogen. Inspiriert von dieser Darbietung initiierte Joe Lambert, zu dieser Zeit Theaterproduzent, Schauspieler und dramaturgischer Berater, eine Kollaboration, die 1994 in der Gründung des Center of Digital Storytelling gipfelte.⁵⁶ Dort wurde in Kursen die Methode Interessierten vermittelt. Zunehmend wurden Empowerment- und Communityprojekte ins Leben gerufen, oft mit dem Ziel, Menschen eine Stimme zu geben⁵⁷ oder aus schwierigen Kontexten und marginalisierten Gruppen Stammenden eine Hilfestellung zur Ergründung, Festigung und zum Ausdruck der eigenen Identität zu geben.

⁵³ 1.: „International Digital Storytelling Conference“ Cardiff, Wales 2003; 2.: „First Person“ in Melbourne, Australien 2006; 3.: MULTISTORIAS in Óbidos, Portugal 2009; 4.: „Create, Share, Listen“ in Lillehammer, Norwegen 2011, <http://lillehammer2011.wordpress.com/>; 5.: „Create, Act, Change“ in Ankara, Türkei 2013 <http://www.digitalstorytelling2013.hacettepe.edu.tr/>; 6.: „Digital Storytelling in times of Crisis“, in Athen, Griechenland 2014, <http://dst.ntlab.gr/>.

⁵⁴ Vgl. Genevieve Tucker, „First Person Singular. The Power of Digital Storytelling“, *Screen Education*, 26, 2006, S. 54-57, S. 54.

⁵⁵ Vgl. H. Klaebe/J. Burgess, *Oral History and Digital Storytelling. A report prepared for the State Library of Queensland. Brisbane*, S. 30.

⁵⁶ Vgl. ebd.

⁵⁷ Vgl. Genevieve Tucker, „First Person Singular. The Power of Digital Storytelling“, S. 54.

Von San Francisco aus verbreitete sich die Methode Digitalen Storytellings erst in den USA, bevor sie über Großbritannien und Australien auch in nicht englischsprachigen Industrienationen wie Norwegen, Portugal, Türkei und schließlich international expandierte. Heute gibt es weltweit Digitale Storytelling Projekte, und global werden Digital Stories ins Internet hochgeladen.⁵⁸

Zu einer Zeit, in der die digitalen Medien am Anfang ihres revolutionären Aufstiegs standen, war die Methode eine Pionierbewegung. Sie nutzte Technologien und Expressionsformen, die bis zu diesem Zeitpunkt der breiten Masse vorenthalten waren. Nach und nach etablierte sich die Methode als audiovisuelle Form der Artikulation Einzelner, die sich kurze Zeit später den Herausforderungen des aufkommenden Zeitalters der Neuen Medien stellen konnte. Als Mittel des Selbstausdrucks, das entwickelt wurde, bevor das Internet Verbreitung fand, erlebte Digital Storytelling den großen Aufschwung gerade aufgrund der Vernetzung durch das WWW und schlug mit seiner Methodik in die Kerbe des audiovisuellen, medialen Kommunizierens, deren Urheber die technischen Errungenschaften, ihre Verbreitung und ihre massenhafte Anwendung waren und neuen Arten der Kommunikation den Weg ebnete.

2. EXKURS – Filmhistorische Parallelen

2.1 Stimmverteilungen im Dokumentarfilm

Schon vor den heutigen Partizipationsmöglichkeiten des Web 2.0. und bevor es Digital Storytelling gab, galten für einige Film- und Medienschaffende Bestrebungen, wie die Joe Lamberts. Viele Dokumentarist*innen versuchten gegen die Sprachhierarchien anzukämpfen und Lebensrealitäten unverstellt und möglichst objektiv nachzuzeichnen. Die Bewegungen des Direct Cinema, des Cinema Verité, des ethnographischen und teils des politischen Dokumentarfilms, des Observational Cinema und in gewisser Hinsicht auch des Essay Films hatten zum Ziel, die Stimmen der ‚Stimmlosen‘ in Sprache umzusetzen bzw. ihnen adäquate Zeugnisse zu schaffen. In ihren Herangehensweisen unterschieden sie sich dabei fundamental. Ihre Methoden erstrecken sich von kommentarlosen Beobachtungen mit der Kamera bis hin zu inszenierten Bildausschnitten mit Off-

⁵⁸ eine eingeschränkte Übersicht darüber gibt die breite Erfassung von Digital Stories in Kapitel 4.1., die auch Projektziel und Initiatoren berücksichtigt, um so Machtgefällen in der Verbreitung und Anwendung aufzuspüren, worauf das Kapitel 5.3. eingeht.

Kommentaren. Als audiovisuelle Ausdrucksform, die auf der Partizipation von Amateuren aufbaut, kann Digital Storytelling in diese filmgeschichtliche Entwicklung eingereiht und als Folgeformat betrachtet werden. Damit beschäftigt sich dieses Kapitel.

Die Programmatik des Dokumentarfilm-Urvaters John Grierson ablösend, der ästhetisches Eingreifen in Dokumentiertes als Notwendigkeit für eine wirklichkeitsnahe Auseinandersetzung mit der Welt sah⁵⁹, wies Dziga Vertov jegliches Intervenieren in den Prozess des Filmens zurück. Er verweigerte sich dem pädagogischen Impetus, der dem Dokumentarfilm der englischen Schule, mit seinen didaktischen Kommentaren, der sogenannten Voice-of-God anhaftete, und verschrieb sich der objektiven und wirklichkeitsgetreuen Repräsentation. Film als Medium der Erkenntnis stand für ihn über der Wahrnehmungsfähigkeit des bloßen Auges.⁶⁰ Aus diesem Grund gab sich die Gruppe junger Filmemacher*innen um ihn herum den Namen Kino-Glas (= Kino-Auge) und konzipierte eine Sendung, die sie Kino-Pravda (= Kino-Wahrheit) nannte. Zwar kamen ihre filmischen Aufnahmen ohne Inszenierung aus und waren somit weitgehend unabhängig von der Subjektivität der Filmemacher*innen, der Montageprozess hingegen war umso mehr dem individuellen künstlerischen Anspruch der Gruppe anheimgestellt. Nach dem Zweiten Weltkrieg führen Dokumentarist*innen wie Robert Drew, D. A. Pennebaker, Albert Maysles und Richard Leacock das Credo des Nicht-Intervenierens und der reinen Beobachtung weiter. Obwohl die Vertreter*innen der ‚Direct Cinema‘ Bewegung, die sich in den 60er-Jahren der USA formierte, versuchten auf die vorfilmische Realität keinen Einfluss zu nehmen, ausschließlich diegetischen Ton zu verwenden und Aufnahmen im Schnitt chronologisch zu ordnen, kann man auch dort die Subjektivität nicht verleugnen. Im Gegenteil, die Verstöße gegen die Enthierarchisierung und Reduktion von Machtgefälle zwischen Dokumentierten und Dokumentierenden können aufgrund der Verdecktheit seiner Mittel als umso schwerwiegender betrachtet werden.

Sowohl das ‚Kino-Glas‘, wie auch das ‚Direct Cinema‘, bergen nicht nur die Gefahr der Intransparenz und der Sprechmacht auf der Seite der Filmenden, sondern, so Trinh T. Minh-Ha, „[d]er Wunsch sich für die Bedürfnisse derjenigen einzusetzen, die nicht zu

⁵⁹ Vgl. Wilma Kiener, *Die Kunst des Erzählens. Narrativität in dokumentarischen und ethnographischen Filmen*. Stuttgart: UVK Medien 1999, S. 51.

⁶⁰ Vgl. Annette Michelson, *Kino-Eye. The Writings of Dziga Vertov*. übers. v. Kevin O’Brian, Berkley: University of California Press 1984, S. XVIII.

Wort kommen, paart sich nicht selten mit der starken Neigung, sie und ihre Bedürfnisse zu definieren”⁶¹.

Der französische Ethnograph Jean Rouch begegnet diesem Dilemma mit genereller Zurückweisung von Objektivität und maximaler Offenlegung von Subjektivität. Anfang der 1960er-Jahre entwickelte er einen ganz eigenen Stil des Dokumentierens, den der Soziologe Edgar Morin in Anlehnung an Vertovs Kino-Pravda, „Cinema verité“ nennt.⁶² Er setzt auf die Offenlegung des Produktionsprozesses, indem er ihn mitdokumentiert. Die Kamera und sich selbst sieht Jean Rouch als Katalysator dafür, Situationen zu erzeugen, die die dokumentierten Subjekte vor Herausforderungen oder Konflikte stellen und authentische Emotionen und Reaktionen evozieren. Der Bedeutungsschwere, die seine Lehrer Marcel Mauss und Marcel Griaule ihren audiovisuellen Dokumenten beimessen, verweigert sich Jean Rouch, indem er seine Aufnahmen nur als visuelle Notiz ansieht. Entgegen der ethnographischen Festschreibungen innerhalb der Anthropologie, die er laut Barbara Filser selbst einmal als „eldest daughter of colonialism”⁶³ beschreibt, versteht Rouch das Cinema Verité eher als offenlegenden Forschungsprozess.⁶⁴ Diese Offenlegung des technischen, wie auch kreativen Aspektes, das Explizieren der Anwesenheit der Kamera und der Filmenden tragen dazu bei, dass sich das Publikum der Subjektivität der Betrachtung und der Aufzeichnung bewusst wird. Gleichzeitig wird die Objektivität ins Abseits dokumentarischer Qualitätsansprüche gerückt und durch Reflexivität ersetzt.

„Objektivität ist kein Kriterium mehr im Verhältnis des Beobachtenden zum Beobachteten, sondern wird eines im Verhältnis des Beobachtenden zu sich selbst, zur eigenen Subjektivität.”⁶⁵

Worauf Barbara Filser hier abzielt, ist die Selbstreflexivität, die im Weiteren noch zur Sprache kommen soll. Trotz des Hinterfragens der eigenen Perspektive im Cinema Verité, das schon ein erster Schritt in die Richtung Auflösung von Sprachhierarchien bedeutet, bleibt der Ansatz in den Machtstrukturen des Ein- und Ausschlusses verhaftet, indem die Filme ein Sprechen eines ‚Außen‘ über ein ‚Innen‘ sind. Der bewusste Umgang mit der

⁶¹ Trinh T. Minh-ha “Die verabsolutierende Suche nach Bedeutung”, *Bilder des Wirklichen. Text zur Theorie des Dokumentarfilms*, Eva Hohenberger (Hrsg.), Berlin: Vorwerk 1998, S. 276-294, S. 282.

⁶² Vgl. Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, München: Wilhelm Fink 2010, S. 63.

⁶³ Vgl. ebd., S. 65.

⁶⁴ Vgl. ebd., S. 62.

⁶⁵ Ebd., S. 66.

eigenen Position im Verhältnis zu anderen ist nichtdestotrotz Voraussetzung dafür, herrschende Kräfteverhältnisse auszumachen, zu verschieben oder zu nivellieren.

Dies sind die Bestrebungen Trinh T. Minh-ha, deren Filme hier als Beispiel für die Schaffung des Politischen im Dokumentarfilm herangezogen werden. An der Schnittstelle von Selbstreflexion und Poesie situiert, entsteht in ihren Filmen das Höchstmaß an Politischem, das im ‚herkömmlichen‘ Dokumentarfilm (im Sinne eines Films von anderen) möglich ist. Unter der Bezeichnung „selbstreflexiver Dokumentarfilm“ subsumiert F.T. Meyer ihre Filme und die von Dziga Vertov, Chris Marker und Alexander Kluge.⁶⁶ Hier wird nicht versucht, gegen die Unauflöslichkeit von Subjektivität anzugehen, vielmehr wird sie als Moment der Befreiung durch ästhetische Poetisierung genutzt. Sie postuliert Wandelbarkeit, Interpretationsfreiheit und verschließt sich Wahrheits- und Wirklichkeitsansprüchen.

Für ihre Filme entwickelt Trinh T. Minh-ha eine Perspektivierung, die auf Annäherung basiert. „Speaking Nearby“ nennt sie diese Form des Beobachtens und Interagierens.⁶⁷ Ihr Dokumentieren ist ein Erzählen neben/mit ihren Protagonist*innen. Durch das Verschieben feststehender Kategorien, durch das Auflösen der Grenzen zwischen Dokumentierenden und Dokumentierten, durch Brüche mit Darstellungs- und Wahrnehmungskonventionen versucht sie Hierarchien zu unterwandern. Dabei hegt sie nicht den Anspruch alle Machtverhältnisse oder Kategorien nachhaltig einzuebnen.⁶⁸ Vielmehr geht es ihr um eine Dynamik, um Neuerschaffung um Reflexivität um Freiheit von Gedanken und Ideen. Indem sie sich in ihren Filmen eingefangener Geräusche, assoziativer Gedanken, die zu Texten verarbeitet sind und Bewegungsbildern, die sie collageartig zusammengefügt, bedient, hebt sie Unterdrückungen durch Verschiebungen auf, denn „die Verschiebende bewegt sich fort, indem sie immerzu Differenzen in die Wiederholung einführt.“⁶⁹ Damit entgeht sie einer Sinnfestschreibung, entzieht sich klarer Aussagelogiken und fordert ästhetische Konventionen heraus. Ihre Filme verweigern sich

⁶⁶ Vgl. F.T Meyer, *Filme über sich selbst. Strategien der Selbstreflexion im dokumentarischen Film*, Bielefeld: transcript 2005, S. 61.

⁶⁷ Vgl. Nancy N. Chen, „‘Speaking Nearby:’ A Conversation with Trinh t. Minh-ha“, *Visual Anthropology Review*, 8, 1/1992, S. 82-91, S. 88.

⁶⁸ Vgl. Trinh T. Minh-ha, „Cotton and Iron“, *Texte, Filme, Gespräche*, Trinh T. Minh-ha/Hedwig Saxenhuber (Hrsg), München: Kunstverein u. A. 1995, S. 5-18. S. 12.

⁶⁹ Ebd, S. 12.

jeglichem Wahrheitsanspruch. Im Gegenteil, sie sind ein Versuch, politisch Filme zu machen. Ihre Filme sind irgendwo zwischen Poesie und Politik zu suchen, sind politische Poesie oder poetische Politik.

Die Dekolonialisierung des Blicks und der Sprache, die Min-ha durch Verschiebungen von Darstellungskonventionen und Auflösung von Regimen des Ausstellens und Sprechens zu erreichen versucht, ist auch Triebfeder der „Autoethnography“-Bewegung, deren Benennung 1992 von Mary Louise Pratt geprägt wurde.

„I use these terms to refer to instances in which colonized subjects undertake to represent themselves in ways that engage with the colonizer's own terms. If ethnographic texts are a means by which Europeans represent to themselves their (usually subjugated) others, autoethnographic texts are those the others construct in response to or in dialogue with the metropolitan representations.“⁷⁰

Pratt wendet den Terminus der „autoethnography“ und „autoethnographic expression“ bis dato nur auf literarische Ausdrucksformen an. Alle Kriterien eines audiovisuellen Äquivalents erfüllt das Digital Storytelling, das somit auch das Potenzial hat zu widersprechen, oder „to talk back“⁷¹, wie Tanja Dreher konstatiert und damit in der Lage ist, Machtgefälle zu suspendieren. Entgegen der Entstehung der Autoethnography-Bewegung oder des Cinema Verité, ist Digital Storytelling aber nicht aus der Suche nach adäquaten wissenschaftlichen Methoden hervorgegangen, sondern aus künstlerischem Trieb entstanden. Heute wird es allerdings oft zu wissenschaftlichen Zwecken genutzt, z.B. in der Soziologie und in der Biografieforschung. Damit reiht es sich ein in kulturelle und künstlerische Praktiken, die auf der einen Seite auf die Partizipation von Stimmlosen abzielen, auf der anderen Seite aber als Methode zur Erfassung von Lebensrealitäten und Stimmen genutzt werden.

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts und verstärkt in den letzten Jahrzehnten kristallisierten sich mehrere partizipative visuelle und performative Methoden heraus, wie das Theatre for Development, die Photovoice, die Fotografie und ‚grassroot engagement‘

⁷⁰ Pratt, Marie Louise, *Imperial Eyes. Travel Writing and Transculturation*, London: Routledge 1992, S.7.

⁷¹ Tanja Dreher, „A partial promise of voice. Digital storytelling and the limits of listening“, *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy*. 142, 2/2012, S. 157-166, S. 161.

verbindet⁷² und von Caroline C. Wang an der University of Michigan und Mary Ann Burris entwickelt wurde; die Methoden des Participatory Video, Participatory archiving und des Cellphilms. Das Spektrum für künstlerischen Selbstausdruck als Partizipationsinstrument und damit verbundene Biografiearbeit reicht vom musikalischen Bereich über Theater, Film, Foto bis hin zum Comic, wie das Projekt *Create a Comic* von John Baird zeigt, bei dem Comic als Stimmermächtigungs-Strategie für Jugendliche genutzt wird.⁷³ Vermehrt werden Forschungsplattformen und Institute gegründet, die sich mit kulturell-partizipativen Strukturen als Katalysatoren von sozialem Wandel und informeller Bildung beschäftigen. So zum Beispiel *Participate*, ein Forschungsnetzwerk, das zum Ziel hat, Perspektiven von Menschen in Armut in politische Entscheidungsprozesse zu integrieren, partizipatorische Forschungspraxis als Grundlage für globale Politik zu etablieren und Verständnis und Wissen in ein globales öffentliches Gut zu verwandeln⁷⁴, oder das Participatory Culture Lab der McGill University in Montréal, das seinen Fokus auf Themen sozialer Gerechtigkeit legt.⁷⁵ Eine weitere Parallele lässt sich zum Theater der Unterdrückten ziehen, das Augusto Boal 1956 in Sao Paulo gründete mit dem Ziel durch Partizipation gewöhnlicher bzw. strukturell benachteiligter Menschen gesellschaftlichen, politischen und persönlichen Wandel zu induzieren und den Zuschauenden ihre Handlungsfähigkeit zurückzugeben.⁷⁶ Mit dem idealistischen Ziel, unhörbare Stimmen hörbar zu machen, unterrepräsentierten Menschen eine Ausdrucksplattform zu geben und ihre Lebensrealitäten und -geschichten als Teile der gesamten Gesellschaft und der Geschichtsschreibung zu sehen, steht Digital Storytelling in einem großen Zusammenhang künstlerischer Expressionsformen, die hier nur kurz erwähnt werden konnten. Historisch schließt es damit aber auch an die Bestrebungen einer ganzen Generationenfolge von Dokumentarfilmer*innen an.

Vor diesem fast ein Jahrhundert währenden dokumentarfilmhistorischen Hintergrund großer Objektivitäts- und Authentizitätsbestrebungen, scheint eine Methode audiovisuellen Selbstzeugnisses vielversprechend. Unmittelbar können sich alle selbst dokumentieren, frei entscheiden, was ihre Geschichte ausdrücken und wie sie komponiert sein soll. Die Frage

⁷² Vgl. C.C. Wang/M. Burris, „Photovoice. Concept, methodology, and use for participatory needs assessment“, *Health Education and Behavior*, 24 3/1997, S. 369-387, S 371f.

⁷³ Vgl. <http://ccproject.comicgenesis.com/> (15.10.2014).

⁷⁴ Vgl. <http://www.participate2015.org/about/> (15.10.2014).

⁷⁵ Vgl. <http://participatorycultureslab.com/> (15.10.2014).

⁷⁶ Vgl. Augusto Boal, *Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1989, S. 17.

der Authentizität scheint aufgehoben, da sie der Form des Selbsterzählens inhärent ist. Aus dieser Perspektive erscheint Digital Storytelling als ideale ästhetische Form, die Hierarchie zwischen Dokumentierenden und Dokumentierten abzuschaffen.

2.2 Ästhetische Analogien

Aber nicht nur hinsichtlich idealistischer Bestrebungen lassen sich Ähnlichkeiten in der Filmgeschichte finden. Auch bezüglich der Art des Sprechens, der Art der Subjektivität, der Art ästhetischer Gestaltung und das Herausfordern von Wahrnehmungskonventionen, finden sich Vorreiter in der Filmgeschichte des 20. Jahrhunderts. Die Verwendung von Fotografien zur Erzeugung einer fortlaufenden filmischen Erzählung, das Nutzen eines ‚I-Voice-Overs‘, der reflexive Charakter, der subjektive Blick und das Poetische in audiovisuellen Texten von Digital Stories, lassen stark an das Essay-Genre, den Fotofilm denken: poetisch, selbstreflexiv. Diese Ästhetik ruft Fotofilme wie *La jetée* (1963) oder *Si, j'avais quatre dromedaires* (1966) von Chris Marker und die Werke von Filmemacher*innen wie Jean Rouch, Elfi Milesch, Agnès Varda, Leonore Mau und Hubert Fichte sowie die Essayfilme von Alain Resnais, Trinh T. Minh-ha und Prathibha Parmar ins Gedächtnis.

Ihnen ist die Gestaltung des Zusammenhangs zwischen Ton und Bild gemein: Der Kommentar aus dem Off, der logisch entkoppelt von den Bildern, Macht über sie ausübt und neue Sinnzusammenhänge schafft, die fragmentarisch zusammengesetzten Fotografien oder Bildsequenzen, die in ihrer Mitte neue Bedeutungen erzeugen, die Offenheit in dem Erzählten, das teilweise jeglicher Kausalität entflieht. Ihre Komposition strebt weder zwangsläufig nach Kohärenz, noch orientiert sie sich an chronologischen Abläufen. Die Filme, auf die hier Bezug genommen wird, sind vielmehr eine assoziative Collage aus Bildern, Filmsequenzen, einem Voice-Over und Hintergrundmusik, wie sie teilweise auch in Digital Stories zu finden sind. Damit setzen sie sich sowohl dramaturgisch als auch visuell von den durch Fernsehen und Kino geprägten Filmkonventionen ab.

„Das verdeckt operierende, synthetisch manipulierte Bild im Kino des Mainstreams findet sein kritisches Gegenstück in dem seine Konstruktion kenntlich machenden Fotofilm.“⁷⁷

⁷⁷ Thomas Tode, „Kurze Geschichte des Stillbildes im Film“, *Viva Fotofilm. bewegt/unbewegt*, Gusztáv Hámos/Katja Pratschke/Thomas Tode, Marburg: Schüren 2010, S. 17-21, S. 19.

Thomas Tode stützt hier den Gedanken, dass die Fotografie, das stehende Bild, als Originäres des Films als solches nicht mehr im konventionellen Film sichtbar ist, sondern durch Bild-Serialisierung hinter der Bewegungsillusion verleugnet wird. Die Bewegtheit ist als Rezeptionserwartung im Film etabliert. Dagegen lehnt sich der Fotofilm auf. Er ist eine bewusste Entscheidung zur „Verweigerung des klassischen Bewegungsfilms“⁷⁸, so gibt Thomas Tode Elfi Mikeschs Gedanken in einer Diskussion wieder. Durch die Sichtbarmachung des medialen Gefälles zwischen Bewegtbild und Unbewegtbild ist der Fotofilm imstande, Machtverhältnisse in der Gesellschaft nicht nur inhaltlich zu thematisieren, sondern durch die eigene dem Mainstreamfilm untergeordnete Position auch formal auszustellen.⁷⁹ Das trifft auch auf Digital Storytelling zu. Die gewohnte Bewegung des Blickes durch Bilder wird zur Bewegung des Blickes auf dem stehenden Bild. Es macht ein präzises Abtasten mit den Augen möglich bzw. erforderlich und erlegt den Rezipient*innen die Auseinandersetzung mit einem Fragment auf. Diese Forderung der aktiven Teilnahme der Zusehenden ist auch dem Essayfilm inhärent, der laut Barbara Filser die Betrachter*innen zum Nach- und Weiterdenken einlädt⁸⁰ und den sie als einen von Assoziationen gelenkten „Spaziergang“⁸¹ bezeichnet, dessen „Modus die Möglichkeitsaussage [ist][...] die aus einer Einsicht in die Vielfalt der Lebenswirklichkeiten erwächst ...“⁸². Hoch subjektiv, kreativ und expressiv, dient das filmische Essay primär dem Ausdruck eigener Visionen, Empfindungen und Gedanken. Es schöpft aus Selbstreflexivität. Aus der Quelle eines eigensinnigen Selbst gespeist, lässt es sich als audiovisuelles Substitut des Tagebuchs betrachten. Es ist ein Erinnern, ein ‚Schreiben mit Film‘, wie es schon Alexandre Astrucs Idee des ‚caméra-stylo‘ 1948 zum Ausdruck brachte.⁸³ Auch Digital Stories erinnern in ihrer Intimität und Rückbezüglichkeit an Tagebucheinträge. Dies stellt die Erzählungen von sich selbst über sich selbst, die die überwiegenden Inhalte von Digital Stories ausmachen, in direkten Bezug zu Essayfilmen. In beiden Formaten ist das audiovisuelle Artefakt ein Vermittler oder Verbindungsstück, zwischen einem Innen und einem Außen, zwischen immateriellen, vielleicht formlosen Ideen, Gedanken und Empfindungen und einem materialisierten audiovisuellen Produkt,

⁷⁸ ebd., S. 18.

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 19.

⁸⁰ Vgl. Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, München: Wilhelm Fink 2010, S. 83.

⁸¹ Ebd., S. 82f.

⁸² Ebd., S. 83.

⁸³ Vgl. ebd., S. 87.

zwischen einem Einzelnen und Vielen, zwischen Retrospektionen, Wünschen, Utopien und Fantasien einer anderen Zeit und der Realität der Gegenwart.

Der Fotofilm positioniert sich in vielerlei Hinsicht in einem Dazwischen. Eine seiner Charakteristika ist Ambivalenz. Die erste Ambivalenz siedelt sich auf der Zeitachse an und bezieht sich auf seine Entstehung: Die essenzielle Grundlage des Fotofilms ist die Fotografie, aus der sich Anfang des 20. Jahrhunderts der Film entwickelte. Der erste durchgängige Film, der nur aus Standbildern besteht, wird hingegen erst 1948 produziert.⁸⁴ Seine Ästhetik ist eine Rückbesinnung auf seinen Ursprung und gleichzeitig ein neues Genre, das Rezeptionskonventionen herausfordert. Er nutzt ein Medium der Bewegungsnachzeichnung, um Bilder in Stille zu versetzen.

Seine zweite Ambivalenz bezieht sich auf das Zeitliche innerhalb der Bilder. Jedes Bild steht gleichzeitig für Vergangenes, indem es sich als Dokument auf einen früheren Moment bezieht, für Gegenwärtiges in seiner filmischen Präsentation, durch die es in einen neuen Sinnzusammenhang gesetzt wird, und für Zukünftiges, das in der Offenheit verborgen liegt. Zwischen Gestern und Heute, zwischen Heute und Morgen entsteht ein Spalt, eine „Öffnung eines Spielraums und die Gestaltbarkeit von Leben“,⁸⁵ wie Siegfried Zielinski ausführt. Dieses Changieren zwischen vormalis Erlebtem, der Erinnerung daran im Hier und Jetzt und die Aussicht auf eine andere Zukunft ist auch im Digital Storytelling und seinen Bildkompositionen zentral. Wird Zielinskis Postulat darauf übertragen, zeichnen sich an der Schnittstelle zwischen Erinnerungen und ihrer künstlerischen Verarbeitung neue Umgangsformen mit den reflektierten Ereignissen ab. Der Fotofilm oder die Digital Story nimmt den „Modus der Möglichkeitsaussage“⁸⁶ an, indem sowohl zwischen den einzelnen Bildern wie auch zwischen Bild und Ton eine Lücke bleibt, ein Unzusammenhängendes, das sie der Interpretation anheimstellt. „[Die Bilder] werden ungewiss, bevor sie wieder in neue Kontexte eingehen.“⁸⁷ Diese Ungewissheit findet nicht nur am Scheidepunkt von Vergangenheit und Gegenwart statt, sondern auch am Schnitt,

⁸⁴ Vgl. ebd., S.17.

⁸⁵ Gusztáv Hámos/Katja Pratschke/Thomas Tode, „Das Reine war mir immer Subjekt. Ein Gespräch mit Siegfried Zielinski“, *Viva Fotofilm. bewegt/unbewegt*, Hámos, Gusztáv/Katja Pratschke/Thomas Tode, Marburg: Schüren 2010, S. 55-71, S. 68.

⁸⁶ Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, S. 83.

⁸⁷ Ebd., S. 101.

der die Bilder voneinander trennt und einen „dritten Sinn“⁸⁸, wie Roland Barthes ihn nennt, öffnet, in dem sich das Filmische konstituiert. Auch Alexander Kluge sieht das „Zwischen“ der Bilder als Essenzielles des Films. An diesem Interpunkt entsteht das dritte Bild, die „Epiphanie“⁸⁹. Sie ist der Ort der Veränderung. Sie ist der Raum an dem Suspendierung von Festgeschriebenem passiert, wo Redewendungen im Certeau’schen Sinne möglich sind. Fotofilm und Digital Story oszillieren zwischen alter und neuer Form, zwischen Aktivität und Passivität der Zusehenden, zwischen Statik und Bewegung.

Der hiermit beendete Exkurs hat Digital Storytelling in den Kontext der Filmgeschichte gesetzt und nicht nur auf ideologische Parallelen verwiesen, sondern vor allem die Ähnlichkeiten zum essayistischen Genre, zum Fotofilm und Ansätzen von Alexander Kluge und Chris Marker aufgedeckt, die als ästhetische Mittel der politischen Stimmermächtigung, des Umstoßes von Wahrnehmungskonventionen und der Erzeugung von Selbstreflexivität und Eröffnung von Spielräumen der Veränderung gelten. In diese Tradition eintretend, haften auch dem Digital Storytelling politische Tendenzen an. Was aber genau ist dieses Politische von dem hier die Rede ist? Im Folgenden soll diese Frage geklärt werden. Zuvor jedoch ein kurzes Resümee.

Was die letzten Kapitel verdeutlichen ist, wie eng Sprache mit gesellschaftlichem Einfluss zusammenhängt und wie sich das in Ansätzen sprachphilosophisch, historisch und medientheoretisch begründen lässt. Heraus kristallisiert hat sich, dass die Audiovisualität aufgrund ihrer Nähe zu den ausschlaggebenden Kriterien von politischer Reichweite einer Sprache, eine große Bedeutung im gesellschaftlichen Raum der Sprachen hat. Als eine Form der audiovisuellen Sprache aufgefasst, wurde das Digital Storytelling durch seine ‚inhaltlichen Besonderheiten‘ der Themen und des Selbstbezugs und seine ‚ästhetischen‘ Spezifika von anderen Formaten abgegrenzt. Gleichzeitig begründen sich in diesen Charakteristika die aufmerksamkeitsgenerierenden, rezeptionsbezüglichen Vorteile, die entscheidend für ein Politisches sind. Es wurde angedeutet, dass es bei Politischem um Stimmermächtigung, Sprachbeherrschung und Aneignung von Artikulation geht, was sich

⁸⁸ Vgl. Roland Barthes, „Der dritte Sinn“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1990, S. 48-66, S. 65.

⁸⁹ Vgl. Rötzer, Florian, „Kino und Grabkammer. Gespräch mit Alexander Kluge“, *Die Schrift an der Wand. Alexander Kluge: Rohstoffe und Materialien*, Christian Schulte (Hrsg.), Osnabrück: Rasch 2000, S. 35-53, S. 40.

im Spannungsfeld zwischen Vielen und Einzelnen abspielt. Die medientheoretische und historische Begründung bestimmter Kriterien für die Relevanz von Sprache hinsichtlich politischen Einflusses soll nun durch politische Philosophie untermauert und von dort beleuchtet werden. Das Augenmerk bezüglich des Inhalts von Digital Stories liegt dabei auf gouvernementalen Machtstrukturen, die sich aus Diskursen und Subjektivierungen speisen. Das Politische der Ästhetik wird mit Rancières Ästhetischer Theorie untermauert.

3. DAS POLITISCHE UND DIE SPRACHSPEZIFIK DIGITAL STORYTELLINGS

Um die Untersuchung des Politischen auf ein theoretisches Fundament zu stellen, widmet sich dieses Kapitel der Begriffserarbeitung des Politischen und seiner In-Bezug-Setzung mit drei Komponenten, die wesentliche Bestandteile des Digital Storytellings sind. Erstens die angesprochenen Themen in Digital Stories und ihrem Verhältnis zu herrschenden Diskursen, zweitens dem Selbstbezug der Erzählungen und drittens der Ebene der Bild- und Sprachgestaltung in Digital Stories und ihrer Positionierung innerhalb audiovisueller Normen. Die daraus resultierenden Erkenntnisse dienen später als Grundlage für die Analyse. Eingangs schon als gemeinhin demokratisierend und Motor für gesellschaftliche Veränderung vorgestellt, wird Digital Storytelling, insbesondere seine Themen und Ästhetik, hier auch vor dem Hintergrund der politischen Philosophie, auf sein Potenzial untersucht, sozialen, politischen und ästhetischen Wandel zu initiieren oder voranzutreiben. Rancières folgendes Zitat zum Verhältnis von Politik und Ästhetik fasst akkurat zusammen, worauf sich dieser Teil der Arbeit und ihre Untersuchung bezieht:

„Es gibt eine Ästhetik [...] [des Politischen] in dem Sinn, als Akte politischer Subjektivierung das neu bestimmen, was sichtbar ist, was man sagen kann und welche Subjekte dazu fähig sind. Es gibt ein [...] [Politisches] der Ästhetik, in dem Sinn, dass neue Formen der Zirkulation von Wörtern, der Ausstellung des Sichtbaren und der Erzeugung von Affekten neue Fähigkeiten bestimmen, die mit der alten Konfiguration des Möglichen brechen.“⁹⁰

Er beleuchtet sowohl das Widerständige in sinnlich wahrnehmbaren Strukturen, welches er als ‚Politisches der Ästhetik‘ bezeichnet, wie auch umgekehrt das ‚Ästhetische des Politischen‘, worunter er die Revolutionierung des „Sichtbaren und Sagbaren“⁹¹ durch subjektive Aneignungsprozesse versteht. Auch die Untersuchung in dieser Arbeit nimmt

⁹⁰ Jacques Rancière, *Der emanzipierte Zuschauer*, Engelmann, Peter (Hg.), Wien: Passagen 2009, S. 78.

⁹¹ Vgl. Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Jacques Rancière/Maria Muhle (Hrsg.), Berlin: B_books 2006, S. 29.

sich beider Perspektiven an. Einerseits wird im Folgenden gefragt, ob, inwiefern und wodurch Digital Storytelling als ‚Akt politischer Subjektivierung‘ zu verstehen ist (Kapitel 3.2.4.: Identifizierung vs. Subjektivierung). Andererseits wird Digital Storytelling als ästhetische Form auf ihren Neuheitswert „der Zirkulation von Wörtern, Ausstellung des Sichtbaren“⁹² analysiert (Kapitel: 3.2.2.: Hegemoniale Sprachpraxis vs. diskursive Intervention & 3.3. Aufteilung des Sinnlichen oder ästhetische Regime brechen). Präziser formuliert stellen sich also folgende Fragen: Können Digital Stories als audiovisueller Selbstaussdruck zur Ermächtigung ungehörter Stimmen dienen, sind sie in der Lage, die Handlungsfähigkeit, Selbstwirksamkeit und gesellschaftspolitische Teilhabe Einzelner zu stärken? Und wenn ja, wodurch? Was wird in Digital Stories behandelt, kommen Perspektiven zur Sprache, die sonst tabuisiert werden und verändern sie den Umgang mit bestimmten Themen? Welche Bilder, Wörter, Töne werden verwendet, wie interagieren sie miteinander und inwiefern brechen sie mit Darstellungsnormen und Wahrnehmungskonventionen? Haben sie die Macht, typische Repräsentationen in Frage zu stellen und einer Verschiebung im Sinne Trinh T. Minh-ha zuzuführen?

Die hiesige Betrachtung und Analyse von Digital Stories greift vor allem auf die sich entgegengesetzten Begriffe der Politik und des Politischen in Anlehnung an Jacques Rancière und Chantal Mouffe zurück, deren sich in einem ersten Schritt angenommen wird. Mouffe und Rancière schaffen die Grundlage für die Definition des Politischen in dieser Arbeit. Die Betrachtung des Politischen in den Themen von Digital Stories, wird auf diskurstheoretische Konzepte Foucaults, Mouffes und de Certeaus gestützt, während die Untersuchung des Selbstbezugs von Digital Stories, auf Theorien zur Subjektivierung, Ent-Identifizierung und Suspension von Rancière, Foucault, Spivak und Butler aufbaut. Den theoretischen Hintergrund für die Ästhetik stellen hauptsächlich Rancières Begriffe aus den Werken *Die Aufteilung des Sinnlichen* und *das Unbehagen in der Ästhetik*.

3.1 Das Wesen des Politischen – Das Gegenstück von Politiken

Obwohl sich die Ansätze Mouffes und Rancières in der Grundvoraussetzung für das, was hier als das Politische bezeichnet wird unterscheiden, lassen sich einige Parallelen feststellen. So nähern sich beide dem Politischen durch seine Abgrenzung zu dem, was

⁹² Jacques Rancière, *Der emanzipierte Zuschauer*, Engelmann, Peter (Hrsg.), Wien: Passagen 2009, S. 78.

diese Arbeit unter dem Begriff der Politiken zusammenfasst. Während die Politiken symbiotisch mit Hegemonien verschmolzen sind, ist das Verhältnis des Politischen zu ihnen von Auflehnung und Umstößigkeit durchzogen. Mehr noch: Durch sein artikulatorisches, intervenierendes Moment und seine stete Forderung der Auflösung jeglicher Herrschaftsdispositive konstituiert sich das Politische.

Alle strukturierenden Mächte fasst Rancière unter dem Begriff „Polizei“ zusammen, denen die Gesamtheit der Körper unterstellt ist.⁹³ Die ordnenden Kräfte weisen den Körpern Plätze zu, bestimmen ihre Funktionen, sind in jede Interaktion innerhalb dieser Gesamtheit eingeschrieben. Sie organisieren, was gezeigt und geäußert, was gehört und gesehen wird. Den Gegenpol zu dieser ordnenden Instanz nennt Rancière nun „Politik“⁹⁴. Sie etabliert sich, wo Körper ihrer zugewiesenen Orte entrückt werden, wo umfunktioniert wird, wo das zur Erscheinung gebracht wird, was im Verborgenen liegt. Sie gibt es wo die „...Distribution in Frage gestellt [...] wird.“⁹⁵ Jedem Politischen unterliegt das Einfordern der Gleichheit durch diejenigen, denen sie abgesprochen wird, die keine Berechtigung der Teilhabe am gemeinsamen Raum haben. Die Gleichheit ist also die Grundvoraussetzung jeder Ungleichheit und a priori allen Hierarchien übergeordnet. Sie ist für Rancière die Basis, ohne die kein Politisches existiert. Denn das Politische konstituiert sich an Ungleichgewichten, die es bestrebt ist zu nivellieren oder umzukehren. In der Voraussetzung der Gleichheit lässt sich schon die erste Parallele zur Methode des Digital Storytellings ziehen. Auch diese Form des audiovisuellen Selbstaustauschs legt die Gleichheit und damit das Recht aller zu sprechen zugrunde und setzt sich dies gleichzeitig zum Ziel.

Entsprechend Rancières Begriffen der „Polizei“ und „Politik“ beschreibt auch Chantal Mouffe die beiden Kräfte und ihr Verhältnis zueinander. Sie betitelt die Widersacher jedoch als „Politik“ (strukturierende Macht) und „Politisches“ (auflösendes Moment). Fast analog zu Rancière beschreibt Mouffe mit ersterem „die Gesamtheit der Verfahrensweisen und Institutionen [...], durch die eine Ordnung geschaffen wird, die das Miteinander der Menschen im Kontext seiner ihm vom Politischen auferlegten Konflikthaftigkeit

⁹³ Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, S. 41.

⁹⁴ seltener auch „Politisches“, je nach Übersetzung aus dem Französischen.

⁹⁵ Jacques Rancière, „Gibt es eine politische Philosophie?“, *Politik der Wahrheit*, Rado Riha (Hrsg.), S. 64-93, S. 68.

organisiert”⁹⁶. Neben der Zuschreibung eines ordnenden Charakters zu dem Begriff der „Politik” bringt sie gleichzeitig ihre Grundauffassung zum Ausdruck, dass jedem „Miteinander der Menschen” eine Disputhaftigkeit anhaftet, dem das „Politische” zugrunde liegt. Letzteres beschreibt Mouffe auch als „die Dimension des Antagonismus”⁹⁷, welche die Grundlage zur Hervorbringung der menschlichen Gesellschaften ist. Der Gleichheitsvoraussetzung von Rancière ist Mouffes radikale Auffassung von Widerständigkeit gegenübergestellt, die sie als irreduzibles Apriori sieht.

Trotz Rancières und Mouffes divergierender Auffassung der Grundvoraussetzungen für das Politische und Verwendung unterschiedlicher Termini, zielen sie hinsichtlich der entgegengesetzten Kräfte von Widerständigem und Festschreibendem auf Gleiches ab: die diametral entgegengesetzte Positionierung von Widerständigem und Festschreibendem und ihre gegenseitige Bedingtheit. Der Einheitlichkeit und Unmissverständlichkeit halber, ist es für diese Arbeit notwendig sich auf zwei Benennungen zu beschränken. Sie macht sich einerseits Mouffes Begriff des „Politischen” zu eigen, wenn es darum geht, Worte für das Widerständige zu finden und spricht von „Politiken”, was sich auf die Beschreibung rigider, ordnender Strukturen bezieht. Dieses Konzept der aus gegenüberliegenden Polen bestehenden Kraftordnung wird im Folgenden auf den Inhalt von Digital Stories und ihre Ästhetik angewandt. Begonnen wird mit dem Inhalt. Im Folgekapitel soll dem Verhältnis von Politiken und Politischem in Themen Digitaler Stories nachgespürt werden und untersucht, wie sie in Bezug zu Diskursmächten stehen. Danach wird auf den definitorischen Aspekt des Selbstbezugs in Digital Stories eingegangen und mithilfe von Konzepten der Subjektivierung, Ent-Identifizierung etc. auf sein Politisches hin untersucht.

3.2 Diskurse und Subjektivierungen

3.2.1 Themen Digitaler Stories – Artikulation des Ungehörten – Tabuisiertes artikuliert

Generell lässt sich über die Themen von Digital Stories sagen, dass sie häufig auf Tabuisiertes anspielen und sich auf Erfahrungen beziehen, über die selbst unter engen Vertrauten kaum gesprochen wird. Häufig sind sie mit Scham, Angst oder negativen Erinnerungen belegt. Oft behandeln sie aber auch den Umgang damit. Die meisten Themen

⁹⁶ Chantal Mouffe, *Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2007, S. 16.

⁹⁷ Ebd.

sind privat und findet Austausch darüber statt, so geschieht dies überwiegend in einem Rahmen, den man als Diskurs des Verdeckten, oder als verdeckten Diskurs bezeichnen könnte. Dies widerspricht einem öffentlichen Darübersprechen. Viele Themen von Digital Stories schöpfen aus diesem Verdeckten. Eine Brücke der verschwiegenen Themen zur gesellschaftlichen Wahrnehmung bieten im öffentlichen Diskurs häufig nur Platzhalter, wie abstrakte Zahlen oder Metaphern. Häusliche Gewalt beispielsweise ist zwar ein Thema im gesellschaftlichen Diskurs, Statistiken verdeutlichen Vorkommenshäufigkeit, in Spielfilmen wird das Thema aufgearbeitet und Reportagen dokumentieren Einzelschicksale, selten jedoch liegt es in der Ausdrucks- und Gestaltungsmacht der Betroffenen, medial darüber zu sprechen oder sprechen zu dürfen, vor allem in den konventionellen Printmedien, im Hörfunk und Fernsehen. Digital Storytelling zielt auf diese Leerstelle. Es schafft die Möglichkeit, Themen aus der Perspektive direkt involvierter Personen wahrzunehmen und rückt somit das Private, das spätestens seit der zweiten Frauenrechtsbewegung als politisch verstanden wird, in die offensichtlich politische Sphäre, den öffentlichen Diskurs.

Die Einbringung der überwiegenden Themen von Digital Stories kann als Übersetzungsprozess aufgefasst werden, bei welchem dieses Privatisierte in eine gemeinsame Sprache überführt wird. Boris Buden verweist in Bezug auf diesen Übersetzungsprozess auf Habermas' Konzept des öffentlichen Raums und des damit in Verbindung gebrachten Ungesagten, das dieser am Beispiel der Psychoanalyse erklärt.⁹⁸ Er sieht die Psychoanalyse als emanzipativ artikulatorische Praxis, deren therapeutisches Ziel eine „Reintegration des Ausgeschlossenen“⁹⁹ in zweierlei Hinsicht ist. Sie bedeutet die Rückführung des „Exkommunizierten“¹⁰⁰, d. h. der entgrenzten Themen in eine öffentliche Kommunikation wie auch das Einbeziehen des verdrängten Individuums in gemeinschaftliche Erzählungen, seine Einladung in den gemeinsamen Raum.¹⁰¹

Die autobiografische Methode erzielt diese Rückführung des vernachlässigten Einzelnen, indem gewöhnliche Menschen ihre eigene Lebensgeschichten bzw. Erfahrungen erzählen und audiovisuell aufarbeiten. So werden die vielen einzelnen Leben, die alle faktisch Teil

⁹⁸ Vgl. Boris Buden, „Öffentlicher Raum als Übersetzungsprozess“, *Bilddräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*, Gerald Raunig (Hrsg), Wien: Turia+Kant 2004, S. 45-65, S. 48.

⁹⁹ Ebd., S. 48.

¹⁰⁰ Ebd., S. 48.

¹⁰¹ Vgl. ebd., S.48.

der Geschichte sind, durch Artikulation als Artefakte in die Geschichtsschreibung mit aufgenommen, als Fragment der Historie anerkannt und als solches ausgestellt. Dies bezieht sich jedoch nicht nur auf die Dokumentation des Vergangenen zum Zweck der Konservierung, sondern auch auf das Hier und Jetzt. Die kleinen Geschichten gewöhnlicher Leute sind Spiegelbild der Gesamtsituation.

Um ein adäquates Bild von gesellschaftlichen und politischen Verhältnissen, von Macht- und Wissenskonstellationen zu bekommen, sind Geschichten von Lebensrealitäten aus der Mitte der Gesellschaft, essenzielle Zeugnisse. Diese Funktion erfüllen sie aber nicht nur aufgrund der Randomität des Fokus', d. h. der Vielfalt und Heterogenität der dokumentierten Erfahrungen und Lebensrealitäten. Essenziell ist auch ihre Pluralität, die Vielzahl von Geschichten. Denn nur durch sie kann sich an eine Gesamtheit angenähert werden. Die Wertschätzung subjektiver Erzählungen, und darüber hinaus der Subjekte selbst, fordert herkömmliche hierarchische Machtstrukturen, sowohl in der Erzählwelt als auch in realen sozialen Kontexten heraus und bricht mit ihnen. Es sind nicht die Biografien bekannter Persönlichkeiten, die in Digital Stories filmisch zum Ausdruck kommen, es sind nicht mehr nur besonders hervortretende Schicksale, denen Gehör geschenkt wird. Die Methode des Digital Storytelling forciert, dass den prägenden Erlebnissen jeder und jedes Einzelnen die gleiche Berechtigung erzählt zu werden zukommt.

3.2.2 Hegemoniale Sprachpraxis vs. diskursive Intervention

Damit setzt Digital Storytelling die vorherrschende Erzähltradition aus, die das Wort gesellschaftlich einflussreichen Personen überlässt. Durch das Innehaben des Wortes kommt Menschen mit Macht in ökonomischer und politischer Hinsicht, sich auf viele Mitglieder stützende Institutionen, Personen mit hoher medialer Präsenz und den Mainstream-Medien an sich damit auch die stärkste gesellschaftliche Gestaltungsmacht zu. Denn das Beherrschen der Sprache ist maßgeblich dafür verantwortlich, welche Diskurse hegemonial werden. Entscheidend für den Wirkungsgrad von Diskursen, ihren Einfluss und ihre Ausbreitung ist, wer ihre Fürsprecher sind und damit verbunden, das ihnen entgegengebrachte Maß an Aufmerksamkeit. Durch die Aufteilung von Erzählungen gemäß des schon vorhandenen Einflusses, entsteht nicht nur ein Ungleichgewicht in der Repräsentation von Lebensrealitäten, sondern auch das Gefälle von gesellschaftlichem Einfluss wird zunehmend größer. Weitergedacht bedeutet das im Umkehrschluss aber

auch, dass durch das Sprechen und durch Aneignen von Sprache diese Dynamik unterbrochen und die Hierarchien ins Gegenteilige verkehrt werden können.

Die aufgezeigten ordnenden Eigenschaften, die Rancières Kriterien für Politiken entsprechen, qualifizieren Diskurse demnach dazu als Politiken betrachtet zu werden. Als Politiken verwalten Diskurse, was als „Sichtbares und Sagbares“¹⁰² Eingang in eine kollektive Wahrnehmung findet und gesellschaftlich konstitutive Wirkung erhält. Sie setzen „Aussagen, Konzepte und Begriffe, SprecherInnenpositionen und Perspektiven zueinander in Beziehung“¹⁰³ und organisieren ihre Verteilung. Größtenteils unhinterfragt schreiben sie sich ins Universalverständnis ein. Auf diese Weise etablieren sie weitere Hierarchien unter Sprechenden und Separation gegenüber Ungehörten und formen gesellschaftliche Strukturen. Die Gesamtheit von Politiken bildet die Basis der Gesellschaft, die durch artikulatorische Verfahrensweisen umgesetzt wird und durch ihre Sedimentation zu hegemonialen Verfahrensweisen transformieren.¹⁰⁴ Es sind Diskurse, die soziale Realitäten schaffen und Subjekte hervorbringen. So haben sie nicht nur Einfluss auf die Wirklichkeit, sondern realisieren Gesellschaft.¹⁰⁵ Folglich liegt aber auch in ihnen das Moment der gesellschaftlichen und politischen Veränderung. Es besteht darin, marginalisierte Themen in einen herrschenden Diskurs zu überführen.

Legt man aber die Annahme zugrunde, dass Gesellschaft diskursiv erzeugt ist, so stellt sich neben der Frage, wie eine solche Überführung passieren könnte, auch eine andere: ob und worin die Handlungsmacht innerhalb einer Gesellschaft überhaupt existiert und ob sie auf Einzelne zurückzuführen ist oder stets kollektiver Hervorbringung unterliegt? Die Macht der Diskurse kann also nicht nur auf Fragen, die die Gemeinschaft betreffen beschränkt bleiben. Ihre Untersuchung muss sich auch das Subjekt als konstitutiven Teil der diskursiv hervorgebrachten Gesellschaft in Betracht ziehen, das jedoch selbst, wie zuvor angedeutet, den Diskursen unterliegt. Wer also sind die Erzählenden? Wer sind die Urheber*innen der Themen von Digital Stories, wessen Selbsterzählungen sind es? Gründen die

¹⁰² Vgl. Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Muhle, Maria (Hg.), Berlin: B_books 2006, S. 29.

¹⁰³ Elisabeth Tuidier, „Diskursanalyse und Biographieforschung. Zum Wie und Warum von Subjektpositionierung“, *FQS. Forum: Qualitative Sozialforschung*, 8, 2/2007, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/249/549> (20.03.2014).

¹⁰⁴ Vgl. Chantal Mouffe, *Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion*, S. 26.

¹⁰⁵ Vgl. Hannelore Bublitz, *Das Wuchern der Diskurse*, Hannelore Bublitz/D. Bührmann/Christine Hanke/Andrea Seier (Hrsg.), Frankfurt: Campus 1999, S. 10f.

offenbarenden Anekdoten auf Eigensinn oder sind sie durch gesellschaftliche Konventionen geformte Diskursprodukte? Auf diese Fragen wird im nächsten Kapitel eingegangen.

Im Zeitalter der obligatorischen Individualisierung, in der nicht mehr von der Menschheit als homogene Entität ausgegangen wird, sondern vom ‚in-dividuum‘, als kleinster unteilbarer Einheit einer Vielheit, als Atom seiner Spezies, ist die Universalität der großen, einer Metanarration, die für alle Menschen gilt, hinfällig. An ihre Stelle ist die Alltagserzählung gewöhnlicher Menschen getreten, die Heldengeschichten und übergreifend bedeutsame Mythen suspendiert und den Singular negiert. „*Der Mensch und die Geschichte* [...] finden sich in der Pluralität der Diskurse relativiert und perspektiviert.“¹⁰⁶ Die Vielfalt des Erzählten und des Gesagten tritt zur Rettung der Differenzen an. „Nicht mehr das außergewöhnliche Erzählgut steht im Vordergrund sondern das alltägliche; nicht mehr um die herausragende Erzählergestalt und ihre Geschichte geht es, sondern um den Durchschnittserzähler“¹⁰⁷ Von einer „Kränkung der Menschheit“ spricht hingegen Harm-Peer Zimmermann, wenn es um die Pluralisierung von Erzählungen geht, was er mit der Verunsicherung feststehender Wissensdispositive und Dezentralisierung von gemeinschaftlichen Narrativen begründet.¹⁰⁸

De Certeau gibt einen Hinweis für das politische Moment in diesem diskursiven Zusammenhang. Er sieht es in Wendungen, in Abweichungen von dem eigentlich Sagbaren, innerhalb diskursiver Hervorbringungen begründet, die er als „Redewendungen“¹⁰⁹ bezeichnet. Mouffe nennt sie „Transition[en] im Sinne einer hegemonialen Intervention“¹¹⁰, die durch den „Prozess diskursiver Umformulierung von bestehenden

¹⁰⁶ Harm-Peer Zimmermann, „Über die Würde narrativer Kulturen. Mythen und Lebensgeschichten im Spiegel postmodernen Wissens“, *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Thomas Hengartner/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer 2005, S. 119-145, S. 121.

¹⁰⁷ Albrecht Lehmann, *Erzählstruktur und Lebenslauf. Autobiographische Untersuchungen*, Frankfurt a. M.: 1983, S. 33f.

¹⁰⁸ Vgl. Harm-Peer Zimmermann, „Über die Würde narrativer Kulturen. Mythen und Lebensgeschichten im Spiegel postmodernen Wissens“, S. 121.

¹⁰⁹ Vgl. Michel de Certeau, „Gehen in der Stadt“, *Kunst des Handelns*, Michel de Certeau, Berlin: 1980, S. 179-208, S. 192.

¹¹⁰ Chantal Mouffe, „Kritik als hegemoniale Intervention“, übers. v. Birgit Mennel/Tom Waibel, *transversal. Eipcp multilingual webjournal*, 4/2008. <http://eipcp.net/transversal/0808/mouffe/de> (31.10.2014).

Diskursen und Praxen ...”¹¹¹ vollzogen wird. Das hier angesprochene Politische ist also untrennbar mit den strukturierenden Einheiten von Diskursen verbunden. Das widerständige Moment ist Diskursen inhärent. Die Diskurse zeigen sich gleichermaßen als „Ordnungshüter’ und ‚Rebellen’”¹¹² „gegen oder für einen bestehenden Macht-Wissens-Komplex”¹¹³. Die Themen von Digital Stories können sich folglich nur aufgrund der Existenz von beherrschenden Themen und dem Unsagbaren als widerständig und enttabuisierend erweisen. Das Politische in den Themen Digitaler Stories liegt also in ihrem Bruch mit dem üblicherweise Preisgegebenen. Es muss sich gegen die Regelstrukturen inhaltlicher Thematiken und Selbsterzählungen auflehnen, sie unterminieren und verkehren, um politisch zu sein. Zu klären bleibt aber, wann sich widerständige Diskurse in hegemoniale Sprachpraktiken verkehren.

Ähnlich wie der von Buden beschriebene Übersetzungsprozess von Exkommuniziertem in die öffentliche Kommunikation und vom Individuum in einen gemeinsamen Raum sieht Habermas die Selbstreflexion. „Diese Selbstreflexion identifiziert er explizit mit Übersetzung: ‚Übersetzung des Unbewussten ins Bewusstsein.’”¹¹⁴ Habermas spricht eine Translation innerhalb eines einzelnen Subjekts an. Neben Boris Budens Übersetzungsprozess, der zwischen Individuum und Masse stattfindet und somit gesellschaftlich terminiert ist, kommt hier die Ebene der Subjektivität ins Spiel. Auf ihr siedeln sich die Aspekte der Selbstwahrnehmung, Selbstreflexion und Selbst(er)zeugnisse von Digital Stories an.

3.2.3 „Auto bio graphein“ – Lebensgeschichten um-schreiben mittels Digital Storytelling

Da Digital Stories überwiegend Rückblicke auf persönlich Erlebtes sind, können sie nicht nur als selbstreflexiv, sondern als Selbstzeugnisse aufgefasst werden. Sie gesellen sich neben Autobiografien, confessional clips, Tagebucheinträge, Videotagebücher und Selbstporträts, d. h. neben andere Formen von Dokumenten des Selbst. Allerdings ist damit nicht abschließend geklärt, wer spricht. Filser schlägt als „Inhalt bestimmende und

¹¹¹ Chantal Mouffe, „Kritik als hegemoniale Intervention”, <http://eipcp.net/transversal/0808/mouffe/de> (31.10.2014).

¹¹² Hannelore Bublitz/ Andrea D. Bührmann/Christine Hanke/Andrea Seier „Diskursanalyse – (k)eine Methode?“, *Das Wuchern der Diskurse*, Hannelore Bublitz u. A. (Hrsg.), S. 12.

¹¹³ Ebd., S. 12.

¹¹⁴ Boris Buden, „Öffentlicher Raum als Übersetzungsprozess”, *Bildräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*, Gerald Raunig (Hrsg.), S. 45-65, S. 48.

formgebende Instanz“¹¹⁵ ein „Autor-Subjekt“ vor, das sie, in Anlehnung an Foucaults „Autor-Funktion“, als einzig für den Diskurs Hervorgebrachtes, mit Subjektivität beladenes Konzept versteht, das als abgekoppelt von der realen Person der Erzählenden gesehen werden muss.¹¹⁶ Sie begründet dies mit Foucault darin, dass jeder Diskurs mit Autor-Funktion auch eine „Pluralität des Ego“¹¹⁷ aufweist, nämlich aufgrund der Vervielfältigung einer Person in viele Funktionen und somit Persönlichkeiten.¹¹⁸ Als Erzählende stehen die Schöpfer*innen der Digital Stories im Zentrum ihrer eigenen Erzählungen. Erstens sind sie zeitgleich diejenigen die die realen Erfahrungen gemacht haben und somit untrennbar mit der Tiefenstruktur vereint; Zweitens sind sie diejenigen, die als außenstehend darüber berichten. Sie sind die Drehbuchautor*innen und Regisseur*innen; Drittens sind sie selbst die Protagonist*innen ihres Kurzfilms. Die gedoppelte Subjektivität, wie sie aus Zeugenberichten des Dokumentarfilmgenres bekannt ist, nämlich, dass ein und dieselbe Person der Hauptbezug im Vorfilmischen und im Diegetischen ist, wird um eine dritte Subjektivitätsebene ergänzt: Die Ebene des kreativ regierenden, eigensinnigen Subjekts und Urhebenden der Erzählung. Die synchrone Wirkung auf diesen drei Ebenen bedeutet die Maximierung filmischen Selbstaudrucks und kann als „Technologie des Selbst“¹¹⁹, als maßgebliche Instanz der Spiegelung des Selbst, also der Selbstreflexion und Subjektivierung gesehen werden.

Selbstzeugnisse scheinen vor allem in Zeiten von Krisen (ob persönlich oder politisch) wichtige Ausdrucksmittel zu sein. Claudia Ulbrich macht dies an ihrer Beobachtung fest, dass vor allem in Phasen des Krieges vermehrt Selbstzeugnisse auftauchen, wie in den Napoleonischen Kriegen, im 1. und 2. Weltkrieg und während der Kubanischen Revolution.¹²⁰ Als Erklärung für dieses Phänomen führt sie das menschliche Bedürfnis nach Beständigkeit und Kontinuität an, welches gerade in politisch brisanten Zeitabschnitten bedroht ist.¹²¹ Durch literarisches, filmisches oder fotografisches Festhalten schreiben sich Individuen in das kollektive Gedächtnis – das heute fast synonym zum Internet gedacht werden kann– ein und versuchen so dem Vergessen und der

¹¹⁵ Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, S. 97.

¹¹⁶ Vgl. ebd., S. 97.

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 99.

¹¹⁸ Vgl. ebd., S. 99.

¹¹⁹ Vgl. Michel Foucault, *Technologien des Selbst*, Frankfurt a. M.: Fischer 1993, S. 35.

¹²⁰ Vgl. Claudia Ulbrich, *Selbstzeugnis und Person*, transkulturelle Perspektiven, Köln u. a.: Böhlau 2012, S.7.

¹²¹ Vgl. ebd., S.7.

Vergänglichkeit vorzubeugen und als Teil der Metanarration wahrgenommen zu werden. Aber noch ein weiterer Aspekt ist zentral. Selbsterzählungen geben den Erzählenden ein Gefühl von Kontrolle und Berechenbarkeit, was gerade in Krisen essenziell ist. Indem Dinge kohärent und faktisch zueinander in Beziehung gesetzt und gleichzeitig mit Gefühlen und Gedanken komplementiert werden, wirken Selbsterzählungen sinnstiftend und ordnend.¹²² Die Selbstwahrnehmung wird gestärkt und die Positionierung im eigenen Wertesystem und in der Welt in den Fokus gerückt. Vor allem Erzählungen über Situationen oder Themen, die Unsicherheit, Versagen, Unverständnis hervorrufen, können dabei helfen, sowohl strukturierende, sinnerfüllende Argumente zu sammeln, als auch damit verbundene Emotionen zu ordnen und sich dadurch des eigenen Standpunktes bewusst zu werden. „Narrative [...] is a way to domesticate human error and surprise“¹²³, schreibt Jason Bruner. Durch dieses Einordnen können Erzählungen helfen, Sicherheit zu entwickeln, geschehene Niederlagen und vergangenes Scheitern zu vergessen oder zu verarbeiten¹²⁴, Sinn zu stiften¹²⁵, Ereignisse zu kontextualisieren und in einen bedeutsamen Zusammenhang zu setzen. Diese Beobachtung bekräftigt die viel zitierten Empowerment-Qualitäten des Digital Storytelling und sein Versprechen Selbstwert zu stiften. Durch Erzählungen über die eigene Person erzählen Menschen sich selbst ihr Selbst, gleichen das Innere mit dem Äußeren ab, erzeugen sich stetig selbst, reflektieren sich sozusagen selbst.

„...there is no such thing as an intuitively obvious an essential self to know...we constantly construct and reconstruct our selves to meet the needs of the situations we encounter, and we do so with the guidance of our memories of the past and our hopes and fears for the future.“¹²⁶

Wie Jason Bruner hier anmerkt, beziehen sich Selbsterzählungen nicht nur auf Vergangenes, sondern auch auf Wünsche, die die Zukunft betreffen und finden auch im Digital Storytelling häufig Äußerung. Die Erzählungen werden selbst zum Teil der Persönlichkeit. Selbstwahrnehmung hängt also direkt mit Selbsterzählung zusammen, was Jason Bruner durch Studien an Patienten mit Dysnarrativia bestätigt sieht.¹²⁷ Dieses neurologische Krankheitsbild, das das Defizit Geschichten zu erzählen und zu verstehen

¹²² Vgl. J. Pennebaker/J. Seagal, „Forming a story: The health benefits of narrative“, *Journal of Clinical Psychology*, Hoboken: John Wiley & Sons, 55, 10/1999, 1243–1254, S. 1243.

¹²³ Ebd., S. 1243.

¹²⁴ Vgl. ebd. S. 1251.

¹²⁵ Vgl. J.S. Bruner, *Making stories : law, literature, life*. Cambridge (Mass): Harvard University Press 2003, S. 28.

¹²⁶ Ebd., S. 64

¹²⁷ Vgl. Bruner, J. S, *Making stories. Law, literature, life*, S. 86.

beschreibt, konnte in Studien mit dem fortschreitenden Verlust von Selbstempfinden und Wahrnehmung der eigenen Persönlichkeit in Verbindung gebracht werden. Die Erinnerung an Erlebtes ist zentral für die Konstruktion des Selbst. Nicht nur für die Erzeugung ist dies essenziell, sondern auch für den gesunden Selbsterhalt.¹²⁸ Dabei ist es weniger von Bedeutung Rollenkonventionen zu genügen, als Kohärenz in der eigenen Selbsterzählung zu schaffen, wozu Digital Storytelling als Methode genutzt werden kann.

3.2.4 Identifizierung vs. Subjektivierung

Die im vorletzten Kapitel aufgeworfenen Fragen danach, wer in Digital Stories eigentlich spricht, ob es sich um ein eigensinniges Subjekt handelt, oder ob die autobiografischen Anekdoten diskursiv hervorgebrachter Erzählender selbst als Ergebnisse von Diskursen betrachtet werden müssen, wird hier aufgegriffen. Radikale Positionen proklamieren das Subjekt per se als „Effekt“ von Diskursen und sprechen ihm damit Reaktivität und Passivität zu¹²⁹. Auch Hannelore Bublitz et al. beschreiben Diskurse als „Kräftediagramm, [als] gesellschaftliche Sinn-Ordnungen und -Unordnungen, deren Effekt – nicht Ausgangspunkt – ein sinnhaft handelndes Subjekt ist.“¹³⁰ Diese Aussage negiert also die Erzeugung der Diskurse durch Einzelne. Jegliche Handlungsmacht verfällt damit den von außen bestimmten artikulatorischen Verfahrensweisen. Womit sich das Selbst gleichsetzt, und was als Bild nach außen getragen und gegen das Innere verteidigt wird, ist also das Resultat von Diskursen.

Differenzierter formuliert Foucault die subjektformierenden Kräfte. Sein Konzept der Subjektivierung sieht die Entstehung von Subjekten in der Iteration und Performativität, wie Harm-Peter Zimmermann anführt, womit er nicht nur auf Foucault verweist, sondern auch auf Butler und Derrida.¹³¹ Subjekte werden also durch Handlungspraktiken und ihre Wiederholung erzeugt, welche in „Ordnungen des Wissens, in Kräftespiele und

¹²⁸ Vgl. J. Pennebaker/J. Seagal, „*Forming a story: The health benefits of narrative*“, *Journal of Clinical Psychology*, 1243–1254, S. 1243f.

¹²⁹ Vgl. Stefanie Graefe, „Effekt, Stützpunkt, Überzähliges. Subjektivität zwischen hegemonialer Rationalität und Eigensinn“, in: *Diskursanalyse meets Gouvernementalitätsforschung. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen*, Angermüller, Johannes, Frankfurt am Main: Campus 2010, S. 289-312. S. 293.

¹³⁰ Hannelore Bublitz/ Andrea D. Bührmann/Christine Hanke/Andrea Seier „Diskursanalyse – (k)eine Methode?“, *Das Wuchern der Diskurse*, Hannelore Bublitz u. A. (Hrsg.), S. 13.

¹³¹ Vgl. Harm-Peter Zimmermann. „Über die Würde narrative Kulturen. Mythen und Lebensgeschichten im Spiegel postmodernen Wissens“ *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Hengartner, Thomas/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), S. 119-145, S. 138.

Herrschaftsverhältnisse”¹³² eingebettet sind. Sie durchdringen das Subjekt und leiten die Subjektivierung an. Was wir als ‚Selbst‘ bezeichnen ist demnach einem Netz äußerer Einflüsse unterlegen, ist transitorisch und konstituiert sich stets aufs Neue.

Während Foucaults Ansicht in seinem Werk „Ordnung des Diskurses“ noch die einer Disziplinarmacht war, welche “... die Verhältnisse der Macht zum Diskurs als negative Mechanismen von Verknappung dargestellt hat ...”¹³³, ändert sich seine Betrachtung von Macht. Ab ca. 1971 suspendiert sein neuer Begriff der Gouvernamentalität die Unidirektionalität von Herrschaftsverhältnissen und ersetzt sie durch ein Netz von Kräfteverhältnissen. Hinsichtlich der Erzeugung eines Selbst führt er die Begriffe der Selbst- und Fremdführung¹³⁴ ein. In diese Kerbe schlägt auch Chantal Mouffe mit ihrer Auffassung von Subjekterzeugung. Sie nennt diesen Vorgang Identifikationsprozess, ohne damit nur die passive Seite diskursiver Hervorbringung zu meinen, sondern auch um auf die aktive Selbstidentifizierung anzuspielen. Sie sieht es als ein Wechselspiel aus aktiven Aneignungs- und passiven Zuschreibungsprozessen, womit sie vor allem auch die aktive Selbst-Aneignung von Zuschreibungen meint, und spiegelt damit die gouvernementale Perspektive wider, die die Gesamtheit an Macht auf Fremdführung und Selbstführung aufteilt. Aufgrund dieser Teilung stellt sich nicht nur für Foucault die Frage nach Eigensinn, Handlungsmacht und Selbstbestimmung neu. Neben ihm ist auch unter anderen renommierten Theoretikern wie Derrida, Deleuze, Butler die Frage, die Foucault 1982 im Gespräch formulierte und an der sich die Geister noch heute scheiden, „ob das System von Zwängen, in dem eine Gesellschaft funktioniert, den Individuen die Freiheit belässt, das System zu verändern”¹³⁵.

Auch wenn Elisabeth Tüder selbst von einem diskursiv erschaffenen Subjekt ausgeht, gibt auch sie zu bedenken, dass “[i]n der diskursiven Konstitution von Subjektpositionen [...]

¹³² Ulrich Bröckling/Susanne Krasemann „Ni method, ni approche. Zur Forschungsperspektive der Gouvernamentalitätsstudien – mit einem Seitenblick auf Konvergenzen und Divergenzen zur Diskursforschung”, *Diskursanalyse meets Gouvernamentalitätsforschung*. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen, Johannes Angermüller/Silke van Dyk(Hrsg), Frankfurt am Main: Campus 2010, S. 23-43, S. 30.

¹³³ Michel Foucault, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Macht*, Köln: Merve 1978, S. 105.

¹³⁴ Vgl. Ulrich Bröckling/Susanne Krasemann „Ni method, ni approche. Zur Forschungsperspektive der Gouvernamentalitätsstudien – mit einem Seitenblick auf Konvergenzen und Divergenzen zur Diskursforschung”, S. 23-42, S. 23f.

¹³⁵ Wilhelm Schmid, „Auf der Suche nach einer neuen Lebenskunst. Die Frage nach dem Grund und die Neubegründung der Ethik bei Foucault“, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2000, S. 92.

aber auch stets ein unberechenbares Moment der Unordnung, des Bruchs und der Willkür beinhaltet [ist].”¹³⁶ Dies sei dadurch mitbestimmt, dass sich die Subjekterzeugung an Übergängen verschiedener Diskurse ereigne¹³⁷ und nicht von der Hervorbringung durch einen distinkten Diskurs determiniert würde. Dieses Postulat erinnert an Trinh T. Minh-ha „Grenzlinien mehrerer sich verschiebender Kategorien“¹³⁸ und de Certeaus ‚Redewendungen‘, die nichts anderes sind als Verschiebungen in sprachlich diskursiver Hinsicht, an denen sich das Auflehnen gegen Politiken ereignet.

Die Einschränkung der diskursiven Erzeugtheit, wie sie Tuider formuliert, liegt auch Judith Butlers und Gayatri Chakravorty Spivaks Betrachtung des Subjekts zugrunde. Zwar messen sie ihm keine gänzliche Selbstbestimmung bei, aber ihm wird Handlungsmacht zuteil: nämlich in Ko-Existenz bzw. Ko-Operation seinesgleichen. Spivak und Butler sehen das Subjekt als „Situation von Gemeinsamkeit”¹³⁹. Um Veränderung zu erzielen und politisch wirksam zu werden, muss alle Tätigkeit zum „pluralen Handeln”¹⁴⁰ werden, was nur auf Basis der Gleichheit stattfinden kann.¹⁴¹ Damit teilen Butler und Spivak Rancières die Gedanken zur Gleichheit als Voraussetzung des Politischen. In Bezug auf das Politische bedeutet die Voraussetzung des Gemeinsamen nicht, dass alles Widerständige gemeinsamen Ursprung haben muss, sondern dass es, um Handlungsmacht zu erlangen, der Vergemeinschaftung bedarf, so wie Jacques Rancière es für das Politische postuliert, das zur Voraussetzung hat, dass das Unrecht zum Gemeinsamen werden muss.¹⁴²

Die gegenhegemoniale Kraft kann somit auch im Einzelnen entstehen und sich gegen das ordnende Regelwerk der Politiken auflehnen. Es muss also eine gewisse Freiheit gegeben sein, ein „Mehr” der bloßen Effektivität von Diskursen die Subjekte hervorbringen. Im Rahmen des Zusammenwirkens der Vielen als Gesellschaft, in der Veränderungen stattfinden, muss somit eine teilige Handlungsmacht bestehen, die auf Subjekte

¹³⁶ Elisabeth Tuider, „Diskursanalyse und Biographieforschung. Zum Wie und Warum von Subjektpositionierung“, *FQS. Forum: Qualitative Sozialforschung*, 8, 2/2007, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/249/549> (20.03.2014).

¹³⁷ Vgl. ebd.

¹³⁸ Trinh T. Minh-ha, „From a Hidden Place”, Texte, Filme, Gespräche, Trinh T. Minh-ha/Hedwig Saxenhuber (Hrsg), München: Kunstverein u. A. 1995, S. 79-92, S. 79.

¹³⁹ Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, Zürich: Diaphenes 2007, S. 40.

¹⁴⁰ Ebd., S. 40.

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 40.

¹⁴² Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt: Suhrkamp 2002, S. 38.

rückzubeziehen ist. Was aber qualifiziert den Menschen dafür, als Unterbrechung in der Ordnung zu fungieren? Was macht ihn zu dem, was Foucault als „Riss in der Ordnung der Dinge bezeichnet“?¹⁴³ Eine Antwort darauf erschließt sich durch die Erläuterung des Subjektivierungsvorgangs, wie ihn Susanne Krasmann und Ulrich Bröckling schildern. Er wird durch die Aufrufung und Affirmation spezifischer Selbstbilder und die Ausgrenzung anderer durchgeführt. Dieser Prozess fordert so die stete Aktualisierung des ‚subjektivierten Eigenen‘ und die Verwerfung des ‚Anderen‘. “[E]s bedeutet in einer bestimmten Weise als Subjekt angesprochen zu werden, sich selbst als ein Subjekt zu begreifen und im Sinne dieses Selbst-Verständnisses an sich zu arbeiten“¹⁴⁴.

Dieses Selbst-Begreifen und Selbst-Verständnis setzen, wie die Ausdrücke schon implizieren, einerseits ein begreifendes Selbst, andererseits ein begriffenes Selbst voraus. Sowohl dem Begreifen muss ein aktiv rezipierendes Selbst vorgelagert sein, wie auch die Rückbezüglichkeit notwendigerweise ein wahrnehmbares Selbst voranstellt. So ergeben sich zwei aufeinander wirkende Komponenten des Subjekts, die passive und die aktive. In ihrem Zwischenraum, d. h. im Reflexionsprozess zeigt sich der ‚Riss der Ordnung‘, kann Verschiebung stattfinden und „Ent-Identifizierung“ geschehen, wie Rancière den emanzipatorischen Moment des Verlassens eines zugewiesenen Platzes im Gesellschaftsraum nennt.¹⁴⁵ Auf das Verhältnis von Politischem und Politik ist ihr Vorkommen wie folgt zu übersetzen: „Der Unterschied, den die politische Unordnung in die polizeiliche Ordnung einschreibt, kann sich also, in erster Analyse, als Unterschied einer Subjektivierung zu einer Identifizierung ausdrücken.“¹⁴⁶ Die Entsagung gegenüber den identifikatorischen Zuschreibungen nennt Rancière auch Suspension.

Das potenziell Politische im Zusammenhang mit Autobiografischem in Digital Stories, besteht also in der Suspension identifizierender Prozesse, die durch die dieser Methode inhärente Selbstreflexion initiiert wird. Autobiografisch heißt ja, sich mit seinem Leben zu konfrontieren. Digital Stories als Rahmengebendes für autobiografische Inhalte sind quasi Reflexionsorte oder Spiegelbilder des Selbst. Wie die reflektierende Wasseroberfläche auch äußeren Kräften wie Wind und Regen ausgesetzt ist, reagiert auch das Reflexionsbild

¹⁴³ Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp¹⁴ 1997, S. 26.

¹⁴⁴ Vgl. Ulrich Bröckling/ Susanne Krasmann „Ni method, ni approche. Zur Forschungsperspektive der Gouvernementalitätsstudien – mit einem Seitenblick auf Konvergenzen und Divergenzen zur Diskursforschung“, S. 23-43, S. 29.

¹⁴⁵ Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt: Suhrkamp 2002, S. 48.

¹⁴⁶ Ebd., S. 49.

des Selbst in Digital Stories mit Außeneinwirkungen. Es konstituiert sich an Stellen, an denen Kräfte zusammenprallen. Es entsteht meist dort, wo Erwartungen eines Lebensentwurfes und Lebensrealität aufeinandertreffen, dort, wo die Erzählenden betreffende Zuschreibungen mit ihrem Widerstand kollidieren, es entsteht im Zwischen sich gegenüberstehender Diskurse. An diesen Schnittstellen nämlich, an Punkten der Erschütterung und Kollision, findet sich ein retardierender Moment, der zum Innehalten veranlasst. Dort findet der Übersetzungsprozess vom Unbewussten ins Bewusste statt, dort wird Selbstreflexion begünstigt. Mehr ein Zusammenfallen als ein Zusammenprallen findet sich auch in der schon erwähnten gedoppelten Subjektivität, in der die Sprechenden als extradiegetische, auktoriale Erzählstimmen präsent sind, parallel zu ihrer häufig diegetischen Existenz als Protagonist*innen.

An all diesen Schnittstellen kann sich das Politische ereignen. Nach Spivak und Butler müssen Themen und Selbstreflexion aber zuerst bestrebt sein Gleichheit zu etablieren, um zu pluralem, also gemeinschaftlichem Handeln zu werden, dadurch Macht zu entfalten und politisch wirksam zu sein.¹⁴⁷ Es muss, gemäß Rancière, eine Vergemeinschaftung des Unrechts geben.¹⁴⁸ Sofern Digital Stories verbreitet werden, im Internet öffentlich zugänglich sind, auf Filmfestivals laufen oder in anderen Zusammenhängen Wahrnehmung finden, erfüllt das Format auch diesen Punkt. In Kapitel 5.4. „Collective coin circulating? – Rezeption Digitaler Stories?“ wird dieser Punkt aufgegriffen.

Obwohl das Subjekt bei Foucault durch seinen theoretischen Übertritt zur Gouvernementalität und der damit einhergehenden Diversifizierung und Verteilung der Regierungskräfte aus der Unterwürfigkeit befreit wurde, haftet ihm noch immer eine Immanenzbeziehung zur Macht an. „[J]edoch geht das Subjekt nicht in der Macht auf, wie die Macht nicht auf das Subjekt reduzierbar ist“,¹⁴⁹ wie Rodriguez und Pieper es formulieren. Sie sprechen für ein „produziertes und zugleich aktives, Macht ausübendes und zur Selbstführung fähiges Subjekt.“¹⁵⁰ Es bleibt also ein doppelsinniger Subjektbegriff, der sich in eben diesen Modi des Regiert-werdens und Selbst-regierens

¹⁴⁷ Vgl. Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, S. 40.

¹⁴⁸ Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt: Suhrkamp 2002, S. 38.

¹⁴⁹ Pieper, Marianne/Encarnación Gutiérrez Rodríguez (Hrsg.), „Einleitung“, *Gouvernementalität. Ein sozialwissenschaftliches Konzept in Anschluss an Foucault*, Frankfurt: Campus 2003, S. 7-22, S. 8.

¹⁵⁰ Ebd., S. 8.

niederschlägt. Foucault führt zwei Bedeutungen des Subjekts an: die erste, die sich in hegemonialer Abhängigkeit gründet, die zweite, erkenntnistheoretisch geprägte, die das Subjekt mit Bewusstsein und Selbstreflexion in Verbindung bringt.¹⁵¹ In der Selbstreflexion sehen sowohl er, als auch Judith Butler den Moment der Veränderung. Die Handlungsmacht scheint somit in einer ‚reflexive Distanz‘ begründet zu sein.¹⁵²

Den Erkenntnissen des letzten Kapitels zufolge haben Subjekte einerseits die Möglichkeit, eigenständig als Brüche in der Ordnung politisch zu sein und an gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen teilzunehmen, andererseits können sie sich durch Handlungen, Äußerungen und jegliche andere Form des Selbstausdrucks selbst hervorbringen. Vor allem Digital Storytelling als selbstreflexives Format ist eine ideale Art der Expression.

3.3 Aufteilung des Sinnlichen oder ästhetische Regime brechen

Politiken gehen für Rancière Hand in Hand mit dem, was er die „Aufteilung des Sinnlichen“ nennt, die Verteilung der Körper, ihrer Funktionszuweisung und Seinsbestimmung in Raum und Zeit.¹⁵³ Für ihn umfasst die Aufteilung die gesamte Ästhetik [aesthesis (griech.) – sinnliche Wahrnehmung]. Alles Wahrnehmbare und Wahrnehmende kann Gegenstand dieser Aufteilung werden, jedes Gesprochene, jedes Gezeigte und Gesehene, jedes Subjekt und jedes Objekt, jedes Handeln und Rezipieren. Rancière bezeichnet damit allerdings nicht die Möglichkeit der Aufteilung. Vielmehr sieht er die Separation als gesellschaftliche Realität an. Den „schon geteilten Raum der Möglichkeiten zu hören, zu sehen und zu sprechen“ nennt er die „erste Ästhetik“¹⁵⁴. In diesem Sinne ist seinem Begriff der ‚Ästhetik‘ die Teilhabe und Anteillosigkeit schon inhärent: das Verteilungsverhältnis zwischen den Körpern, die Gefälle zwischen Stimmen, die Bestimmungen des Sichtbaren und Sagbaren¹⁵⁵, das Gehörte und Gesehene. Er wird seiner herkömmlichen Semantik der individuellen Rezeptivität und Grenzlinie des

¹⁵¹ Michel Foucault, „Subjekt und Macht“, in ders. *Schriften in vier Bänden*, Band 4, Frankfurt: Suhrkamp 2001, S. 255-279, S. 275.

¹⁵² Vgl. Stefanie Graefe, „Effekt, Stützpunkt, Überzähliges. Subjektivität zwischen hegemonialer Rationalität und Eigensinn“, *Diskursanalyse meets Gouvernementalitätsforschung*. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt. Sprache, Macht und Wissen, Angermüller, Johannes, S. 289-312, S. 296.

¹⁵³ Hebekus, Uwe/Jan Völker, *Neue Philosophien des Politischen zur Einführung*, Hamburg: Junius 2012, S. 147.

¹⁵⁴ Vgl. ebd., S. 142.

¹⁵⁵ Vgl. Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Muhle, Maria (Hg.), Berlin: B_books 2006, S. 29.

Erkennens entrückt, um fortan Machtstrukturen mitzubedeuten.¹⁵⁶ Dabei sind Sichtbarkeit und Hörbarkeit Indikatoren des Grades zu dem Individuen politische Mitbestimmung für sich beanspruchen können und in Entscheidungen, Diskussionen und Verhandlungen eingebunden sind.¹⁵⁷ Obwohl die Ästhetik mit der Aufteilung und somit zwangsläufig mit der Etablierung des Unrechts in Verbindung steht, birgt ausschließlich sie die Möglichkeit “das Leben anders zu erfahren oder, wie manche sagen würden, ihm einen ‘anderen Sinn’ zu geben und dabei in Einklang mit seinen Strömungen und Umschwüngen zu bleiben.”¹⁵⁸ Denn so, wie die Ästhetik strukturierende Kräfte beinhaltet und Politiken hervorbringt, so ist sie es auch, die eben diese Wahrnehmungsregime außer Kraft setzen kann, indem sie das Widerständige in sich etabliert. Gilles Deleuze bezeichnet dieses Aufdecken des Widerspenstigen, der Unruhe und des Aufrührerischen in der Repräsentation als „orgisch“, im Gegensatz zur organisierten „organischen“ Repräsentation.¹⁵⁹ Letztere lässt keinen Raum für Differenzen, für Eigenart und Individualität. Im Gegenteil, sie unterminiert diese und drängt sie in Identitätsschemata, die erst durch Ent-Identifizierung wieder gelöst werden können.

Das Politische in der Ästhetik zu etablieren, bedarf des sinnlichen, wahrnehmungsbegründeten Widerspruchs gegen Normen der Repräsentation, wie er von Judith Butler angeführt wird. Wie Rancière, beschreibt sie beispielhaft eine Situation, in der Gesang auf der Straße inszeniert wird, obwohl dies verboten ist.¹⁶⁰ Diese Art performativen Widergesangs sieht sie nicht als bloßes Aufbegehren gegen eine Restriktion, eine institutionalisierte Unmündigkeit, sondern als Wiederaneignung der Straße als Ort der Freiheit und der freien Rede, als öffentlichen Raum ohne Grenzen. Gerade wo dieses Recht nicht besteht, wo Individuen das Recht auf freie Rede abgesprochen wird, ist es notwendig “genau aus dem Grund frei [zu] sprechen, um das Recht frei zu sprechen.”¹⁶¹ Diese Rückeroberung „biopolitischer Produktionsmittel [worunter nichtmaterielle Güter wie]

¹⁵⁶ Ebd., S. 11.

¹⁵⁷ Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, S. 10.

¹⁵⁸ Minh-ha, Trinh T., “Die verabsolutierende Suche”, *Bilder des Wirklichen. Texte und Theorien des Dokumentarfilms*, Hohenberger, Eva, S. 305-326, S. 315.

¹⁵⁹ Gilles Deleuze, *Differenz und Wiederholung*, München: Fink 2007, S. 66f.

¹⁶⁰ Vgl. Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, S. 44.

¹⁶¹ Ebd., S. 45.

Information, Kommunikation, Organisation ...”¹⁶² subsumiert werden, bezeichnet Gerald Raunig in Anlehnung an Toni Negri als „konstituierende Praxis“.¹⁶³ Sie beschreibt Offensiven, wie die Wiederaneignung von Raum, die auf neuen Formen des Gemeinsamen gründet.¹⁶⁴

Mit dem Ziel der Wiederaneignung der Stimme und des medialen Ausdrucks ist Digital Storytelling versucht, sich unter die Praktiken dieser Rückeroberung “biopolitischer Produktionsmittel”¹⁶⁵ zu reihen. Doch nicht nur durch die Inszenierung marginalisierter biografischer Anekdoten und Themen können Digital Stories als Orte des Politischen in der Ästhetik gelten, sondern auch durch ihre Darstellungsformen, die Nutzung der eigenen Stimme und visueller privater Erinnerungsstücke. Digital Stories dürfen nicht nur als Expressionsformen gelten, sondern sollen hier auch als kleine Kunstwerke begriffen werden. Obwohl Digital Stories reale Erfahrungen wiedergeben und somit nahe liegt, sie als abbildhafte Dokumente zu betrachten, die unbearbeitet die Wirklichkeit spiegeln, sind sie eher im interpretativ bzw. assoziativ Poetischen zu verorten. Rancières Ausspruch, „Das Reale muss zur Dichtung werden, damit es gedacht werden kann”¹⁶⁶ folgend, kommt der Gedanke auf, dass die tiefe Auseinandersetzung mit der vergangenen Wirklichkeit oder der Gegenwart und ihr Begreifen eines künstlerisch-kreativen Prozesses bedarf, wie Digital Storytelling einer ist. Die autobiografischen Produkte haben die Macht eine einzigartige künstlerische Präsenz zu besitzen. Dazu müssen sie sich von den Bestrebungen jeglicher realitätsgetreuen Darstellung lösen und von pädagogischen, hinweisenden Bestimmung abrücken, um eine eigenständige Existenz als Kunstwerk zu erlangen. Damit lassen sich Digital Stories dem ästhetischen Regime Rancières zuordnen, das sich vom ethischen und repräsentativen Regime absetzt. Es betrachtet das Bild oder Kunstwerk als autonom und gründet ein spezifisches Sensorium, welches alle bekannten Formen der sensorischen Erfahrung suspendiert und sich nicht nur über dichotome Unterscheidungen wie die von Realität und Erscheinung hinwegsetzt.¹⁶⁷ Das ethische Regime hingegen koppelt das Bild

¹⁶² Gerald Raunig, „Öffentlichkeit und orgische Repräsentation. Eine Einleitung“, *Bildräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*, Gerald Raunig (Hrsg), Wien: Turia+Kant 2004, S. 7-23, S. 9.

¹⁶³ Ebd., S. 9.

¹⁶⁴ Vgl. ebd., S.10.

¹⁶⁵ Ebd., S.9.

¹⁶⁶ Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, S. 61.

¹⁶⁷ Vgl. Jacques Rancière, *Aesthetics and its discontents*, übers. v. Steven Corcoran, Cambridge: polity press 2009, S. 27f.

an die ihm zugrunde liegende platonische Idee und ist somit als ihr unvollkommener Eintritt in die Realität zu werten, während das repräsentative Regime sich auf die Realität selbst bezieht und seine Bilder als Identifikationen, als Mimesis erfasst.¹⁶⁸ Als einziges der Regime ist das ästhetische Regime dem Politischen nahestehend. Die in ihm stattfindende freie Erscheinung und das freie Spiel provozieren die Aufteilung des Sinnlichen bis zu ihrer Suspendierung, respektive ihrer Neuordnung, etablieren Freiheit und Gleichheit im sinnlichen Raum und legen damit den Grundstein für eine neue Form des gemeinsamen und des einzelnen Lebens.¹⁶⁹ Innerhalb ihrer definitorischen Kriterien und der üblichen Produktionsschritte bietet die Methode des Digital Storytelling Möglichkeiten der Kreativität, die vermögen Digital Stories als Kunstwerke in Rancières ästhetischem Regime zu betrachten. Dazu gilt es aber Abstand zu nehmen von zielgerichteten, didaktischen Bestrebungen und feststehenden Ideen im Sinne Platons und es gilt Versuche realitätsgetreuer Darstellungen im Sinne eines Abbildes zu vermeiden. Als durch Kriterien definierte Methode und Format, dessen Amateurästhetik inzwischen starke ästhetische Konventionen hervorgebracht hat, steht Digital Storytelling zwischen emanzipatorischem, kreativen Ausdruck und regulierter ästhetischer Umsetzung. Welche Aspekte des Digital Storytelling beschränkend wirken, wird im letzten Kapitelblock noch explizit erläutert. Zunächst soll auf den theretischen Hintergrund für das Politische in der Ästhetik der verwendeten Bilder und der Stimme in Digital Stories eingegangen werden.

3.3.1 Selbstbild – Fremdbild – Gebrochene Visualität?

John Hartley ist davon überzeugt, dass Bilder wesentlich stärkere sozialgegenwärtige Allgemeinplätze des Alltagslebens sind als herkömmliche Politik. Ihre öffentlichen und politischen Ansichten und Darstellungen sind real, und der Kontakt mit ihnen ist unmittelbar und persönlich, was sie zu direkteren partizipatorischen Instanzen macht als Politik im konventionellen Sinn es jemals sein könnte. So sieht Hartley sie als eine Form, in der Demokratie einerseits verteilt und zerstreut und andererseits diszipliniert wird.¹⁷⁰ Ihm zufolge ist es also der Omnipräsenz und der Unmittelbarkeit der Wahrnehmung von Bildern geschuldet, dass sie zu Plätzen der Inklusion, Teilhabe und Teilnahme werden, zu

¹⁶⁸ Vgl. ebd., S. 29.

¹⁶⁹ Vgl. ebd., S. 32.

¹⁷⁰ John Hartley, *The Politics of Pictures: The Creation of the Public in the Age of Popular Media*. London: Routledge 1992, S. 3.

Registern der Verteilung und gleichzeitig ihrer Auflösung. Trotz Hartleys Postulat, Bilder seien, allgemein gesprochen, politischer als Politik, können sie nicht als per se politisch verstanden werden. Dazu müssen sie sich qualifizieren, indem sie den Gegenpol zu Darstellungs- und/oder Wahrnehmungspolitiken bilden. Dies kann auf allen Ebenen des Bildes stattfinden und sich erstens auf die Frage beziehen, inwieweit ‚das Dargestellte‘ selbst zu einem Bruch mit dem Rigiden führt, zweitens darauf, ob die ‚Art der Darstellung‘ sich von ästhetischen Regimen emanzipiert und drittens, inwieweit das Bild als eigenwilliges Unikat ‚politisch‘ agiert. Die Qualifizierung zum Gegenpol wiederum hängt ebenfalls mit der einem Bild zugewiesenen Bedeutung zusammen. Sie entsteht im Verhältnis von Repräsentanten (Signifikanten), wie der Zeichentheoretiker Peirce die bezeichnenden Einheiten nennt, und den individuellen, unter Rezipierenden divergierenden Interpretanten (Signifikaten). Wie die Bezeichnung Interpretant schon nahelegt, eröffnen sich je nach Kontext, herrschenden Konventionen und individuellen Erfahrungen unterschiedliche Bedeutungen. Dadurch sind Bilder Plattformen, auf denen transitorisch Persönliches und Soziokulturelles intra- und interpersonell verhandelt wird. „[Pictures] are the place where collective social action, individual identity and symbolic imagination meet – the nexus between culture and politics”¹⁷¹, wie John Hartley zusammenfasst. Im Vergleich zu verbalen Aussagen, bieten Bilder größere Interpretationsräume, da sie zweidimensional sind und ihre Bedeutung sich flächig erstreckt.¹⁷² Wortkonstellationen hingegen folgen einer fortschreitenden oder referentiell-syntaktischen Logik.

Helge Gerndt führt drei Aspekte des Bild-Seins an, von dem vor allem der letzte von Relevanz für das Politische ist: Die „Materialität“, die sich auf das Trägermedium des Dargestellten bezieht und bildpragmatisch mit dem englischen picture gut beschrieben werden kann. In Digital Stories ist sie digitaler Natur und äußert sich im Zusammenspiel von Pixeln. Die „Visualität“, die die Bildhaftigkeit eines Bildes meint und sich in Digital Stories vom klaren Abbild bis hin zu verschwommenen Farbcollagen erstreckt und die „Visionalität“, die geistige Vorstellung, aus der ein Bild einerseits hervorgeht und die es

¹⁷¹ John Hartley, *The Politics of Pictures: The Creation of the Public in the Age of Popular Media*, S. 3.

¹⁷² Vgl. Helge Gerndt, „Können Bilder erzählen? Bemerkungen zur „Visualisierung des Narrativen“, *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Thomas Hengartner/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer 2005, S. 99-119, S.105.

andererseits hervorruft.¹⁷³ Letztere ist mit dem semantischen Aspekt des Wortsprachlichen zu vergleichen, wobei dieser auf alle Zeichen und somit auch auf das Bild angewendet werden kann.

Im Zusammenspiel von Visionalität auf visueller Ebene und Semantik auf wortsprachlicher Ebene sieht Gerndt „Einbildungskraft und Denkvermögen“¹⁷⁴ begründet. Diese beiden können als elementare Grundvoraussetzungen für durch Eigensinn induzierten sozialen Wandel gelten. Denn willentliche Veränderung setzt drei Dinge voraus: die Erkenntnis von Missständen (Ist-Zustand), die Vorstellungskraft zur Imagination des Intendierten (Soll-Zustand) und das Denkvermögen zur Erarbeitung einer Strategie dies zu erreichen. Die Visionalität in einem Bild ist somit ein wichtiger Faktor für die verändernde Kraft. Sie ist ein Motor für das Politische. Die Visualität ist das Mittel, dieser Kraft Ausdruck zu verleihen. Wie schon in den Seven Steps des Digital Storytelling Prozesses nach Joe Lambert deutlich wurde, kommt es bei Digital Stories primär auf die Vision hinter den Bildern an.¹⁷⁵ Von der Materialität hängen Möglichkeiten der Rezeption, der Verbreitung und der Aufbewahrung ab. Im Falle von Digital Stories bieten sie aufgrund ihrer Digitalität einige Vorteile. Sie können lange, sicher und platzarm gespeichert werden, weit und schnell verbreitet und massenhaft rezipiert und haben damit einen weitreichenden Wirkungsradius.

Generell folgen die Bilder in Digital Stories keinem festgeschriebenen Regelsystem. Zwar lassen sich einige Tendenzen in der Verwendung von Bildern entdecken, doch im Grundsatz bietet Digital Storytelling einen Freiraum der Entfaltung. Zum überwiegenden Teil kommen allerdings selbsterzeugte Fotografien zum Einsatz und/oder Selbstbilder. Das lässt sich darauf zurückführen, dass es sich bei Digital Storytelling um ein selbstreflexives Format handelt, in dem Erinnerungsbilder oder assoziative Bilder im Vordergrund stehen. Teilweise wird auch fremdes Bildmaterial genutzt. Übergreifend lassen sich die verwendeten Fotografien in fünf Kategorien untergliedern, die sich in den Faktoren Urheber*in und Zeit unterscheiden: Die erste umfasst selbst fotografierte Bilder von Dingen, die zum Zweck der Digital Story produziert werden; die zweite beinhaltet Fotos

¹⁷³ Vgl. Helge Gerndt, „Können Bilder erzählen? Bemerkungen zur „Visualisierung des Narrativen“, S. 99-119, S.102.

¹⁷⁴ Ebd. S. 115.

¹⁷⁵ vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*, 2010. S. 15.

der/s Erzählenden selbst, die erst während des Storytelling-Prozesses entstehen; die dritte schließt alle in der Vergangenheit selbst gemachten Bilder von Dingen ein; die vierte stützt sich auf frühere Selbstbildnisse; die fünfte umfasst frühere Bilder, die einen Bezug zu den Erzählenden haben, jedoch nicht sie selbst darstellen und in die sechste Kategorie fallen alle sonstigen fremderzeugten Bilder. Bei den meisten Bildern geht es nicht darum, ein Abbild zu erschaffen, um einen Sachverhalt formgetreu darzustellen. Dem widerspricht meist schon kompositorisch das Voice-Over, dessen Aussage meist nicht in direkter Verbindung zum gezeigten Foto steht, aber zwangsläufig Bedeutung auf das Bild abfärbt. Dieses Zusammenwirken lässt folglich kein bloßes Abbild zu. In den Produktionskontext des Digital Storytellings enthoben, schwindet ihr direkter Zusammenhang zu dem Vorfotografischen, ihrem realen Pendant, mehr und mehr. Verstärkt wird diese Ablösung in vielen Digital Stories zusätzlich durch Bearbeitung und zugefügte Bewegung (z. B. Zoom). Entsprechend verweigern sich die Bilder von Digital Stories dem repräsentativen Regime Rancières. Ob sie sich hingegen dem ästhetischen Regime zuordnen lassen, bleibt offen. Denn jede Digital Story schafft ihre eigenen Freiräume, setzt die Suspension von Darstellungs-Politiken wenn überhaupt, individuell um und entfaltet gegebenenfalls ihren Eigenwillen auf selbstbestimmte Art.

Die häufigste verwendete Form von Bildern in Digital Stories sind Fotos. Fotografien an sich haben schon etwas Politisches in dem Sinne, dass sie die „dialektische Opposition“ von „Kontrolle und Zufall“¹⁷⁶ in sich vereinen. In technischer Hinsicht widerstrebt die Fotografie dem Abbildautomatismus, da sie nicht getreu nachstellt, sondern Wahrnehmung und Realität neu sortiert. Dieses Neuordnen findet nicht nur im Hinblick auf die Dimension Zeit statt, sondern auch bezüglich der Akteure und Perspektiven. Eine Fotografie enthebt einerseits einen Moment der fortlaufenden Zeit, fügt ihn in einen neuen Zusammenhang ein und erschafft somit einen neuen Moment der Wirklichkeit. Sie bedeutet also ein Moment im Moment im Moment. Andererseits hält sie den Blick der*desjenigen hinter der Linse fest und ermöglicht Perspektivübernahme.

„Bilder sind Aufforderungen die Welt mit den Augen eines anderen zu sehen, machen aus dem alltäglichen Akt der subjektiven Wahrnehmung

¹⁷⁶ Henning Engelke, *Dokumentarfilm und Fotografie. Bildstrategien in der englischsprachigen Ethnologie 1936-1986*. Neue Frankfurter Forschungen zur Kunst, Band 4, Berlin: Gebr. Mann 2007, S. 141.

von Realität, indem sie ihn abbilden, einen Akt der Mitteilung, einen Sprechakt.“¹⁷⁷

Was Anke-Marie Lohmeier dem Bild hier zuspricht, ist eine entscheidende Fähigkeit und Funktion in Hinblick auf seine Rolle im Digital Storytelling. Als Möglichkeit, andere in die eigene Realität und Wahrnehmungswelt einzubeziehen, kommt Bildern eine essenzielle Rolle im Mitteilen und vor allem Mitempfinden zu. Diese beiden Aspekte sind unter anderem zentrale Ziele des Digital Storytelling. Bilder zeigen dabei nicht nur, was ein*e andere*r sieht und explizit erfährt, sondern sprechen vielmehr Implizites aus, wie die bestimmte Person etwas wahrnimmt und empfindet, durch das was sie ausstellen und welche Perspektive sie dabei einnehmen.

Die Freiheit in der Gestaltung, die bis hierher postuliert wurde, der den Bildern und den Erzeugenden zugesprochene Eigenwille und das potenziell Politische werden mit Pierre Bourdieus Milieu-Ansatz in ihre Schranken gewiesen. Bourdieus Begriff des Habitus spricht allem Handeln autonome Urheberschaft ab und sieht alles Verhalten, jede Tätigkeit und Aussage vom Sozialisationskontext determiniert. So auch das Fotografieren und die Erzeugnisse. Alle Normen sind habituell erzeugt und mit einem gruppenspezifischen „System impliziter Werte verknüpft“¹⁷⁸

„Obwohl diese Tätigkeit ohne Traditionen und ohne Ansprüche, gänzlich anarchisch, individuelle Improvisation zu sein scheint, sieht es zugleich so aus, als sei nichts stärker der Reglementierung und der Konvention unterworfen als die Amateurphotographie und deren Produkte.“¹⁷⁹

Diese Schlussfolgerung Bourdieus scheint für das Politische in Bildern des Digital Storytellings eine negative Voraussetzung zu bieten, baut das Visuelle doch größtenteils auf der Amateurfotografie auf. Hinzu kommt, dass gemäß Bourdieus Konzept von Habitus auch der Rezeptionsprozess den Umgebungseinflüssen anheimfällt. Keine Autonomie verbleibt bei den Rezipierenden, sodass auch dort kein Platz für die Kraft zu sein scheint, die sich gegen Konventionen und hegemoniale Muster auflehnt. Doch erwächst nicht gerade aus diesem Aufeinandertreffen von dem im Bild gebannten Produktionshabitus und der sozialdeterminierten Wahrnehmung ein Spannungsfeld, das weder durch den

¹⁷⁷ Kiener, Wilma, *Die Kunst des Erzählens. Narrativität in dokumentarischen und ethnographischen Filmen*, Stuttgart: UVK Medien 1999, S. 167.

¹⁷⁸ Pierre Bourdieu, *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1983, S. 18.

¹⁷⁹ Ebd., S. 18.

Entstehungs- noch durch den Rezeptionskontext bestimmt ist? Eröffnet sich nicht in ihrer Mitte ein Spalt, ein Bruch, ein Raum des Politischen? Doch einmal mehr wird hier die Dringlichkeit des Wahrgenommen-werdens für das Politische deutlich.

Für Bourdieu ist die Reflexion eine Lösung dieses Abhängigkeitsdilemmas. Das Bewusstsein über den Habitus und die Auseinandersetzung damit schildert er als Voraussetzung aus dem Regelkreis der Determiniertheit auszubrechen. In seinen *Regeln der Kunst* schreibt er:

„Aus dem Teufelskreis, der [...] ineinander sich spiegelnde[n] Spiegelungen, einander wechselseitig relativierenden Relativierungen kann [...] nur auszubrechen hoffen, wer die Maxime der Reflexivität in die Tat umsetzt[...]"¹⁸⁰

Digital Storytelling ist ein Instrument, das diesen Akt der Rückbezüglichkeit eines Subjekts auf sich selbst fördert und dazu vor allem auf die Amateurfotografie aufbaut. Ob und unter welchen Gegebenheiten die Reflexion die Strahlkraft hat, in Rancièrschem Sinn politisch zu sein, wird die Analyse offenlegen.

3.3.2 Raise your voice – Ein Aufbegehren gegen hegemoniales Sprechen

Im Auditiven des Digital Storytelling steht das von den Erzählenden selbst gesprochene Voice-Over im Vordergrund. Es greift auf die gesprochene Sprache als Trägermedium der Information zurück. Neben der relativ präzisen Semiose der gesprochenen Sprache, die den Spielraum der Deutung beschränkt und im Gegensatz zu anderen Kommunikationsformen große Klarheit evoziert, haftet ihr außerdem die Stimmlichkeit an. Sie spielt eine besondere Rolle in der Erzeugung des Wirklichkeitseindrucks im Audiovisuellen und in der Emotionalisierung. Vor allem die emotionale Komponente kann auf ihre Ursprünglichkeit zurückgeführt werden. Als Reiz, der schon im Mutterleib ganz früh wahrgenommen wird, – während der Sehsinn noch im Dunkeln harrt– spricht Michael Chion der Stimme Privilegiertheit zu.¹⁸¹ In dieser Phase sei die Mutter eher ein olfaktorisches und vokales Kontinuum, als ein visuelles.¹⁸² Somit schafft die Stimme eine Intimität, der niemand entkommen kann und die sie vermag auf die Bilder zu übertragen.

¹⁸⁰ Ebd., S. 309.

¹⁸¹ Vgl. Michel Chion, *The Voice in Cinema*, New York: Columbia University Press 1999, S. 61.

¹⁸² Vgl. ebd., S. 61.

Sie kann Bildern Glaubwürdigkeit verleihen, Vertrauen erzeugen oder das Sichtbare konterkarieren.

Doch nicht nur als phonetische Instanz ist Stimme bedeutsam. Auch metaphorisch wird ihre Tragweite und damit die anzunehmende Wichtigkeit durch die Termini nahegelegt, deren Hauptbestandteil sie ausmacht, so steckt sie in Bestimmen, abstimmen, umstimmen, unstimmig, Stimmung usw. Als ein Signifikant für ein Votum, ist das Politische der Stimme a priori im Begrifflichen inhärent. Auf Digitale Stories bezogen bedeutet Stimme auch, für die eigene Geschichte einzustehen, sie zu akzeptieren und sich für sie stark zu machen oder die Digital Story selbst als die eigene Stimme zu begreifen, als eigenständiges Element das die persönliche Grundhaltung zum Ausdruck bringt. Dieser metaphorischen Auffassung von Stimme soll hier Raum gegeben werden und ein kurzer Blick auf die Genealogie des Begriffes geworfen werden.

Bernadette Becker zeigt auf, dass nicht zu jeder Zeit die Stimme mit dem Einbringen von Einzelnen in Prozesse, die die Vielen betreffen, in Verbindung gebracht wurde. Genauso wenig verstand man sie als das Moment, das denjenigen, denen das Recht zu sprechen entsagt war, dieses Recht zurückgab. Viel mehr als die heute prädominante, liberatorische Bedeutung von ‚Stimme‘, der etwas Emanzipatorisches innewohnt, war sie vor der Aufklärung prohibitiv konnotiert und mit Restriktionen und Hörigkeit verbunden.¹⁸³ Man befolgte, was von Monarchen, Kirche und dem eigenen Gewissen bestimmt wurde. Rousseau war es, der einen Konnotationswechsel herbeiführte und den Begriff von einer religiösen Bedeutung und dem priesterlichen Alleinanspruch darauf, Gottes Stimme zu hören, in ein säkulares Licht rückte, indem er jedes Individuum als empfänglich für die Stimme des ‚Herrn‘ erklärte. Trotz der Entfesselung des Begriffs von religiösen Bestimmungen stellt Rousseau die ‚Stimme‘ nicht der Ermächtigung des Subjekts anheim, vielmehr transformiert er sie in die ‚volonté generale‘, den Willen aller, der die Basis seines Demokratieentwurfes ist, in dem ‚Alle‘ jedoch auf volljährige männliche Bürger europäischer Stadtstaaten beschränkt war.¹⁸⁴ „The 'voice' in the 'voice of the people,' the most general will, the breath of God, was already a system of inclusion/exclusion in regard

¹⁸³ Vgl. Bernadette Baker, „What is Voice? Issues of Identity and Representations in the Framing of Reviews“, *Review of Educational Research*, 69, 1999, 365-383, S. 366 ff.

¹⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 367.

to who could say what.”¹⁸⁵ Somit ist Stimme zu dieser Zeit noch immer verhaftet in einer den Eigensinn beschneidenden Bedeutungssphäre.

Vor allem durch den Diskurs, der durch die erste Emanzipationswelle angestoßen wurde und die Bürgerrechtsbewegung in den USA bekam ‚Stimme‘ den Charakter des Individuellen. Realpolitisch wurde das durch das Recht zu wählen verhandelt. Zur Mitte des Jahrhunderts hin wurde ‚Stimme‘ Gegenstand von Diskursen um Identität und Wissensproduktion und findet seit den 90er-Jahren, insbesondere in Verbindung mit der feministischen Standpunkttheorie und Gayatri Chakravorty Spivaks Konzept des strategischen Essentialismus, Verwendung.¹⁸⁶ Inzwischen wird ‚Stimme‘ primär als Synonym für Selbstbestimmtheit, Sichtbarkeit, Teilhabe und Eigensinn verstanden, im Gegensatz zu ‚voice poverty‘ (Stimmarmut). Von ihr sind Menschen betroffen, denen das Recht an Entscheidungsprozessen teilzuhaben, die Leben in direkter Weise beeinflussen, verweigert wird.^{187, 188} Der Begriff Stimme hat sich somit einem bedeutenden Konnotationswandel unterzogen. Von der kirchlichen Doktrin und der Autoritätslast befreit, trägt er heute die gegenteilige Bedeutung politischer Liberationsmomente. Als solches ist Stimme jedoch nach wie vor ein umkämpftes Privileg und Macht, noch immer strukturell entsprechend Wissen, Artikulation und Rhetorik verteilt.

Für das Politische, wie Rancière es definiert, bekommt Stimme unter der Beachtung der Konnotation als Ermächtigungsinstrument und ihrer physischen Eigenschaften einen besonderen Status. Als Einzigartiges und Bezeichnendes des Subjekts bietet die Stimme ein überdurchschnittliches Potenzial hegemonial zu intervenieren, die Aufteilung des Sinnlichen zu brechen, und die Gleichheit einzufordern, die Rancière jedoch an die Sprache koppelt. Abgesehen davon, dass Stimme eine hohe Emotionalität birgt und Zuhörende vor allem durch die „I-Voice“ in ihren Bann zu ziehen vermag, ist sie als der ursprünglichste Ausdruck des Menschen immer impulsiv gesteuert. Das verleiht eine unschmälerbare Authentizität. Jede*r hat eine Stimme, sowohl als physisches Medium aufgefasst, aber als individuelle Meinung. Vor allem in zweiter Hinsicht kann Stimme konstitutiv für das Subjekt gelten.

¹⁸⁵ Ebd., S. 367.

¹⁸⁶ Vgl. ebd, S. 369.

¹⁸⁷ Vgl. J. Tacchi/Kiran, M. S., *Finding a Voice. Themes and Discussions*, New Delhi: UNESCO 2008, S. 31.

¹⁸⁸ Vgl. Tanja Dreher, „A partial promise of voice. Digital storytelling and the limits of listening“, *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy*, S. 157-166, S. 157.

Da im Digital Storytelling die/der Erzählende selber spricht, fließt das Erlebte und Empfundene auf direkte und authentische Weise aus dem episodischen Gedächtnis durch die Stimme in das audiovisuelle Produkt. Die Erinnerungen, aus welchen sich das Erzählte speist und die Produktionsstätten des Voice-Overs liegen in ein und demselben Individuum. Unter anderem erhält Digitales Storytelling dadurch große Authentizität. Gleichzeitig trägt aber auch die Quasi-Unverwechselbarkeit der Stimme, die sie in individuellem Zusammenspiel vieler Register wie Intonation, Geschwindigkeit, Timbre etc. erhält, in erheblichem Maße dazu bei. So setzt sich Stimme als sehr individuell, intim und persönlich von der Sprache, dem Gesagten, ihren Inhalten ab, die Spivak als stark manipulierbar betrachtet. In *'Can the Subaltern Speak?'* argumentiert sie, dass selbst wenn die Subalternen (die Kolonialisierten) den Herrschenden (Kolonialmächtigen) kontern, die Kritik aus einer Perspektive kolonialistischer Weltsicht ist.¹⁸⁹ Ihr zufolge ist die Sprache so kontaminiert bzw. durch eine herrschende ersetzt worden, dass auch die Konzepte hinter bestimmten Worten und somit das allgemeine Verständnis in eine Richtung verformt wurden, dass sie denen der Herrschenden gleichen. Besonders nimmt sie in dieser Kritik auch westliche Intellektuelle wie Foucault und Derrida in den Fokus, deren „substanzielle Sorge um die Politik der Unterdrückten, [...] über eine Privilegierung des Intellektuellen sowie des „konkreten“ Subjekts der Unterdrückung hinwegtäuschen kann, die den Reiz in der Tat verstärk.“¹⁹⁰ Der Platz des Sprechens ist Spivak zufolge schon besetzt, bevor die Subalterne die Möglichkeit hat die Stimme zu erheben. In Bezug auf Digital Storytelling und seine globale Ausrichtung ist zu fragen, inwiefern die von Industrienationen vorangetriebene Digitalität, das mediale Sprechen und die exportierten, partizipativen Programme der ‚Stimmermächtigung‘ (z.B. Digital Storytelling) nicht ebenjene verhindert und stattdessen neue ‚verdeckte‘ Machtgefälle etabliert. Dies soll in der Projekt-Übersicht (Kapitel 4.1.) und in der Betrachtung der Rahmenbedingungen (Kapitel 5.3.) geschehen.

Während das Bild wahrnehmungspsychologisch dem Ton übergeordnet erscheint, Chion die Stimme hingegen als privilegierter erachtet, ist es sinnvoll beide in ihrem Zusammenwirken zu betrachten. Denn dort erscheinen sie als mehr als die Summen

¹⁸⁹ Vgl. Bernadette Baker, „What is Voice? Issues of Identity and Representations in the Framing of Reviews“, 365-383, S. 369.

¹⁹⁰ Gayatri Chakravorty Spivak, *Can the subaltern speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation*, Wien: Turia+Kant 2008, S. 67.

kontrahierender Expressions- und Rezeptionsregister. Beispielsweise indem der Ton als Supplement des Bildes die Zusehenden glauben macht, visuell etwas wahrzunehmen, was tatsächlich außerhalb der Rahmung liegt.¹⁹¹ Im Folgenden wird dieses Mehr des Zusammenspiels von Bild und Ton und sein unterschiedliches Zustandekommen erörtert.

3.3.3 Montage

Montage ist das, was im letzten Schritt die Erzählung zu genau der intendierten, einzigartigen Erzählung macht. Sie strukturiert und destrukturiert gleichzeitig. Sie löst Bild und Ton aus vormaligen Kontexten, um sie neu anzuordnen. Dabei wird das originale Zeit-Raum-Kontinuum zerstört. Zeitgleich tritt an seine Stelle ein neuer Bild-Ton-Fortlauf, dessen Charakter collageartig ist und immer bleiben wird. Das ist der Film oder in diesem Fall die Digital Story. Als solche schafft die Montage aus dem Bruchstückhaften ein kohärentes Ganzes, das den dekonstruktivistischen Aspekt verschleiert. „... montage is in some versions the very location of disintegration and unreconcilable separation; in others it is the practical synthesis of antitheses.“¹⁹² So drückt Diedrich Diederichsen diese Ambivalenz aus.

Im Digital Storytelling erfüllt die Montage nicht nur die Funktion, dem Rezipienten möglichst eindrucksvoll, lückenlos oder spannend eine Geschichte näherzubringen, sondern ist in erster Linie auch ein Ordnen des eigenen Erlebten. Es ist eine Reflexionsarbeit, eine Restrukturierung und Revaluierung der Erinnerung. Diesem Moment des Neuaneordnens wohnt die Handlungsmacht inne, intrapersonelle Veränderung anzustoßen. Denn dieser Prozess eröffnet die Möglichkeit, mit den eigenen Gewohnheiten des Denkens und Erinnerns zu brechen und Normen des Sprechens und der Darstellung in Frage zu stellen. Die Montage spielt mit der Wahrnehmung. Es wird zusammengefügt, was nicht zusammengehört, was im realen Leben nicht zusammen sein kann (Geräusche, Bilder). Auf zeitlicher und räumlicher Ebene Divergierendes kann plötzlich gemeinsam in Erscheinung treten oder eigentlich Zusammengehöriges aufgespalten werden. Die Sicht

¹⁹¹ Vgl. Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, S. 112f.

¹⁹² Diederichsen, Diedrich, „Digital Sampling and Analogue Montage“, *After the Digital Divide? German Aesthetic Theory in the Age of New Media*, Lutz Koepnick /Erin McGlothlin, Rochester: Camden House 2009, S. 32-43, S. 35.

auf die Welt wird verändert. Welche Möglichkeiten des Zusammenwirkens gibt es? Wie äußern sie sich in Digital Stories?

Grundsätzlich können zwei Tendenzen im Verhältnis von Bild und Sprache festgestellt werden. Sie unterscheidet Werner Holly als „besprochene Bilder“ auf der einen Seite und als „bebildertes Sprechen“¹⁹³ auf der anderen, abhängig davon welche Komponente die dominante ist. Auch Gerndt setzt Sprache und Bilder zueinander in Bezug und kategorisiert ihre gegenseitige Beeinflussung. Er macht drei Tendenzen aus: erstens, die gegenseitige Unterstützung, wie sie durch *Parallelität* der Bedeutung auf Text und Bildebene zustande kommt, zweitens, der einander *ergänzende Moment*, indem sich die Aussagen auf Bild- und Textebene unterscheiden und gemeinsam eine komplexere Bedeutung erzeugen und drittens das miteinander *konkurrierende Verhältnis*, bei dem Bild und Text gegeneinander ansprechen.¹⁹⁴ Auch Barbara Filser nimmt diese Unterscheidungen auf. Bei ihr sind sie allerdings etwas anders nuanciert und beziehen sich nicht nur, wie zuvor auf Bild und Ton, sondern auch auf den Inhalt. Sie spricht von „Konfrontation“ als aktives Widersprechen, von „Kollision“ als ihr schicksalhafter Gegeneinandersprechen, von „Assoziation“, die als lose Mitgabe verstanden werden kann und von „Permutation“ als veränderte Wiederholung.¹⁹⁵ Diese Arten des Interagierens auf formaler und ästhetischer Ebene werden im nächsten Kapitelblock aufgegriffen und ihre politische Wirkung anhand der Filme vertiefend erläutert. Er beschäftigt sich mit der Analyse sechs einzelner Digital Stories. Die in diesem Kapitel erarbeiteten Aspekte und Voraussetzungen für das Politische in Digital Stories, finden in der Analyse Anwendung.

Somit wird also Chantal Mouffes und Jacques Rancières, zu Beginn des Kapitels definiertem Begriff des Politischen, in den Themen und der Ästhetik der Digital Stories aufgespürt. Die im zweiten Kapitelblock herausgearbeiteten essenziellen Eigenschaften von Digital Stories, also auf inhaltlicher Ebene die Themen, die meist dem Ungehörten und Unausgesprochenen angehören, und der reflexive Selbstbezug des Autobiografischen sowie auf ästhetischer Ebene die in Digital Stories verwendeten Bilder, die Nutzung der

¹⁹³ Werner Holly, „Besprochene Bilder – bebildertes Sprechen. Audiovisuelle Transkriptivität in Nachrichtenfilmen und Polit-Talkshows“, *Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton*, Arnulf Deppermann/Angelika Linke (Hrsg.), Berlin/New York: De Gruyter 2010, S. 359-382, S. 361.

¹⁹⁴ Vgl. Helge Gerndt, „Können Bilder erzählen? Bemerkungen zur „Visualisierung des Narrativen“, S.104f.

¹⁹⁵ Vgl. Barbara Filser, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, S. 102.

eigenen Stimme und ihr Zusammenwirken in der Montage, wurden im dritten Kapitelblock theoretisch seziert. Das Widerständige als Bedingung für das Politische in Diskursen und Inhalten von Digital Stories wurde herausgearbeitet und mit Mouffes ‚gegenhegemonialen Interventionen‘ und de Certeaus ‚Redewendungen‘ exemplifiziert. Die Komponente des Selbstbezugs in Digital Stories und ihr Potenzial gegenhegemonial wirksam zu werden, wurde durch die Konzepte Foucaults ‚Subjektivierung‘, Rancières ‚Ent-Identifizierung‘ und ‚Suspension‘ ergründet, um schlussfolgernd mit ihnen zu argumentieren, dass Eigensinn und Handlungsmacht existieren und in Selbstreflexion Ausdruck finden.

Im Weiteren gilt es also, diese widerständigen Momente in den Digital Stories aufzuspüren und von ihnen ausgehend die Frage zu beantworten, ob Digital Storytelling als politische Sprache betrachtet werden kann.

4. ANALYSE

Der zweite Teil der Arbeit, der Analyseteil, ist in zwei Segmente untergliedert. Das erste widmet sich dem Versuch, eine möglichst großflächige Übersicht über die im Internet vorhandenen Digital Stories zu geben. Dazu zählen sowohl Digital Stories, die im Rahmen von Projekten entstanden sind als auch solche, die von Privatpersonen hochgeladen wurden. Das Bestreben ist eine breite Erfassung von Digital Stories im Netz. Allerdings ist es eine komplexe und fast unmögliche Aufgabe, dies lückenlos zu versuchen, angesichts der vielen möglichen Distributionswege, zahlreicher Projektplattformen und unzähliger Suchmöglichkeiten. Deshalb besteht keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit.

Das zweite Segment widmet sich der inhaltlichen und ästhetischen Untersuchung von sechs ausgewählten Stories, die den Themenbereich abdecken, der in der großflächigen Übersicht als der dominanteste herausgearbeitet wurde. Drei von ihnen werden präzise analysiert, wofür auf zuvor erstellte Filmprotokolle zurückgegriffen wird, die im Anhang angefügt sind. Weitere drei werden nur übersichtlich auf ihr Politisches hin betrachtet.

Um die großflächige Erfassung der bestehender Projekte, Stories und Themen möglichst nachvollziehbar zu machen, soll hier offengelegt werden, welcher Weg der Suche begangen wurde und zu welchen Ergebnissen einzelne Schritte geführt haben. Neben der eigenen Erfassung baut die Analyse außerdem auf Kelly McWilliams Erfassungsstudie „The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online“¹⁹⁶ aus dem mit John Hartley gemeinsam publizierten Sammelband *Story Circle. Digital Storytelling Around the World* auf, die dreihundert Digital Storytelling Projekte zum Gegenstand hat.

Die Fragestellungen, die in diesem ersten Teil analyseleitend sind, fokussieren sich darauf, welche Themen die Digital Stories behandeln, welche davon (aufgrund von Häufigkeit) als besonders relevant erscheinen und von wem die Projekte initiiert und durchgeführt wurden und werden. Es geht also darum, ‚worüber‘ gesprochen wird und ‚wer‘ das Sprechen ermöglicht.

¹⁹⁶ Vgl. Kerry McWilliam,, „The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online“, *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*, John Hartley /Kerry McWilliam, Chichester: Blackwell 2009, S. 37-77.

Die Mikroanalyse, die die inhaltliche und ästhetische Untersuchung ausgewählter Stories zum Gegenstand hat, stützt sich methodisch auf filmanalytische Grundlagenwerke von Helmut Korte, Werner Faulstich und Lothar Mikos, die mit den in den letzten Kapiteln erarbeiteten gouvernementaltheoretischen, diskursanalytischen und politikästhetischen Perspektiven von Foucault, Rancière, Mouffe etc. kombiniert Aufschluss darüber geben soll, welche Positionen die einzelnen Geschichten im vorherrschenden Diskurs des dominanten Themengebietes einnehmen, wessen Sprache sie sprechen, wessen Stimme zu hören ist, in welchem Entstehungskontext sie verortet sind und welches Darstellungsmittel sie sich bedienen.

Ableitend daraus und unter Einbezug der Erkenntnisse aus dem ersten Teil der Arbeit wird diskutiert, inwiefern diese Digital Stories als politisch gelten können. Ebenso wird die Frage gestellt, inwieweit die analysierten Geschichten und ihre ästhetische Form als stellvertretend für die unzähligen anderen gesehen werden können, um zu einer Konklusion darüber zu kommen, ob und mit welchen Vorzeichen Digital Storytelling eine politische Sprache ist.

4.1 Ein Blick in die Weite – Übersicht über Digital Storytelling Projekten im Netz

Um dem Ziel, eine möglichst vollständige Aufzeichnung existierender Digital Stories und Digital Storytelling Projekte zu erreichen, wurden verschiedene Suchstrategien angewendet: Erstens wurden Google-Trefferlisten bei der Schlagwortsuche von „Digital Storytelling“, „Digital Storytelling Projekt“ und „Digital Storytelling Workshops“ in verschiedenen Sprachen herangezogen¹⁹⁷ (vgl. Anhang 9.1 Tabelle 1). Zweitens wurde auf der Broadcasting-Plattform Youtube nach Digital Stories gesucht, wobei durch das Verfolgen von Channels und die Vorschläge zu ähnlichen Videos eine ganze Menge zusammenkamen. Drittens wurde auf die Netzwerk-Plattform „storiesforchange.net“ zurückgegriffen, die ausschließlich zur Publikation und zum Austausch von Digital Stories gedacht ist. Ergänzend wurde die Liste von Kerry McWilliam herangezogen¹⁹⁸. Alle dort in der Kategorie *Community* verzeichneten Projekte wurden somit ebenfalls beachtet. Die

¹⁹⁷ hierbei wurden die sechs häufigsten Sprachen, ausgenommen Chinesisch und zusätzlich Deutsch und Afrikaans ausgewählt: Arabisch, Russisch, Englisch, Spanisch, Deutsch, Französisch und Hindi ergab leider keine verwertbaren Treffer.

¹⁹⁸ Vgl. Kerry McWilliam, „The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online“, S. 54ff.

Aufmerksamkeit auf einige Projekte wurde auch durch Referenzen in Texten über Digital Storytelling und Verlinkungen von Projektseiten auf andere geweckt. Alle durch diese Suchstrategien gefundenen relevanten Projekte, die selbst den Anspruch formulieren, als change agent zu fungieren und dem Bereich Community zuzuordnen sind, sind in einer Liste zusammengefasst, in der neben den Initiatoren der Projekte und ihrem Sitz auch die Länder, in welchen die Workshops durchgeführt wurden, die Projektziele und die Anzahl der gefundenen Digital Stories online verzeichnet sind. Diese Liste dient als Grundlage zur Auswertung, wie Digital Storytelling weltweit vertreten ist, welches die federführenden Organisationen/Institutionen sind, bzw. ob geographische Dominanzen auszumachen sind, wie viel aus mitteleuropäischer Perspektive über Projekte weltweit in Erfahrung zu bringen (vgl. Anhang 9.2 Tabelle 2).

Der erste Schritt, die Googlesuche in verschiedenen Sprachen, dient nicht nur dazu möglichst umfassende Suchergebnisse zu erzielen, sondern vor allem auch dazu, Präferenzen in den Ergebnissen und Präsenz verschiedener Projekte bzw. Fokusse von Digital Storytelling als Methode zu dokumentieren. Auffällig ist dabei die Dominanz von Ergebnissen, die Digital Storytelling mit Bildung in Verbindung bringen, d. h. Digital Storytelling als neue Lehrmethode vorschlagen, Schulprojekte und Unterrichtseinheiten vorstellen, die Digital Storytelling nutzen, um Schülern und Schülerinnen besondere Themen auf interaktive Weise nahezubringen. Viele von ihnen sehen in der Methode eine Chance des selbstbestimmten Erwerbs von Medienkompetenzen oder stellen eine zukunftsgerichtete Fragestellung ins Zentrum des Digital Storytelling Prozesses und nutzen diesen zur Auseinandersetzung. Erst an zweiter Stelle stehen Projekte, die zum Ziel haben, Menschen die Möglichkeiten zu bieten, ihre ganz eigene Geschichte (ohne thematische Vorgaben) zu erzählen.

Ebenfalls bemerkenswert erscheint, dass die ersten und meisten Treffer auf Projekte aus den USA oder von Institutionen mit Sitz in den USA verweisen. Eine Ausnahme dabei macht die Suche auf Spanisch mit den Schlagwörtern „Digital Storytelling proyecto“ (Digital Storytelling Projekt) und „Digital Storytelling taller“ (Digital Storytelling Workshop). Hier sind mehr spanische Projekte bzw. Quellen verzeichnet, als US-amerikanische. Seiten aus Lateinamerika hingegen stehen den Treffern der USA weit nach.

Zu bedenken ist allerdings, dass die Ergebnisse nur Momentaufnahmen sind. Sie dürfen nur als zeitlich beschränkte und individuell personalisierte Resultate gesehen werden. Um ein vielfältigeres und damit präziseres Bild zu erhalten, müsste aus verschiedenen Ländern von unterschiedlichen Computern die gleiche Suche vollzogen werden. Auch könnten Umschreibungen, andere Übersetzungen und Wort-Kombinationen zu weiteren Ergebnissen führen, allerdings sind die Schlagwörter bewusst auf „Digital Storytelling“ reduziert, da dies die offizielle Bezeichnung für das Format ist, das hier den Untersuchungsgegenstand ausmacht. Obwohl sich die Suchergebnisse und ihre Reihung schnell verändern, zeigte sich die Dominanz von Digital Storytelling verbunden mit Bildungszwecken und den Ergebnissen in englischer Sprache über längere Zeit als stabil. Dies ergaben sowohl die im März 2014 vorgenommene Suche wie auch die Ergebnisse, die zum zweiten Erhebungszeitpunkt im Oktober 2014 erzielt wurden.

Unterstützt wird diese These der US-Dominanz von der Liste der Kooperationen des Center of Digital Storytelling, die ebenfalls die meisten Zusammenarbeiten mit Organisationen innerhalb der USA dokumentiert. Von insgesamt 313 Institutionen, mit denen das CDS kooperierte, befinden sich nur 54 außerhalb der USA und davon 20 auf anderen Kontinenten. In dem erfassten Umfang zeigt sich, dass eine starke Zentriertheit von angloamerikanischen Projekten und Initiatoren aus Industrienationen besteht.

Tabelle 2 (vgl. Anhang 9.2 Tabelle 2) zeigt alle Projekte, die mithilfe von google, youtube, storiesforchange.net und der Aufstellung von McWilliam gefunden wurden, die in die Kategorie Community fallen oder die eigene Zielsetzung in der Ermächtigung sonst Ungehörter und in der Sichtbarmachung gewöhnlicher Lebensrealitäten sehen. Im folgenden Schritt wird also der Fokus geschärft, indem im Weiteren nur noch Projekte in nähere Betrachtung gezogen werden, die weder edukative oder kommerzielle Ziele verfolgen, noch primär die Absicht haben, historische Begebenheiten zu rekonstruieren und zu konservieren. Die Betrachtung soll auf solche Projekte beschränkt werden, die die Erzählenden und ihre Geschichten in den Mittelpunkt stellen. Der Grund für diese Einschränkung sind die offensichtlichen Hierarchien, denen Digital Stories unterliegen, wenn sie vorgegebene Themen behandeln, der Vermarktung eines Unternehmens, einer Idee etc. dienen oder einem Zweck nutzen sollen, der von übergeordneten Instanzen (bspw. Schule: Lehrplan mit Lernziel Medienkompetenz) initiiert ist. Was dagegen in dieser

Arbeit im Zentrum steht, ist die Stimmermächtigung, die Teilhabe und der Selbstausdruck. Um untersuchen zu können, ob Digital Storytelling als politische Sprache gesehen werden kann, werden offensichtlich Politiken untergeordnete Projekte von der Analyse exkludiert.

Die Vorarbeit, die McWilliam in dieser Beziehung geleistet hat, ist sehr hilfreich. Ihre Leistung ist eine Bestandsaufnahme existierender Projekte. Nicht erfasst wurden in ihrer Analyse jedoch die Anzahl der entstandenen Stories und deren inhaltliche Auswertung, d. h. die Feststellung, welche Themen Behandlung finden, und die exemplarische Filmanalyse einzelner Digital Stories, um die Ästhetik greifbar zu machen. Ebenso wenig wurde die Fragestellung behandelt, inwieweit die Projekte und darin entstandenen Stories als Instrumente des sozialen Wandels und einer medialen Demokratisierung gelten können. Dieser Leerstellen nimmt sich die vorliegende Arbeit an. In ihrem Überblick, der bis dato der einzige und erste seiner Art ist, stellt McWilliam drei große Anwendungsbereiche fest: Educational, Community, Cultural institutions and government, business and religious hosts. Sie teilt die Digital Storytelling Projekte oder Organisationen ihren Zielsetzungen nach der jeweiligen Kategorie zu. Zusätzlich unterscheidet sie zwischen „public“ und „privat“. Aufgrund der schon oben genannten bildungsfokussierten Zielsetzungen, denen Stories aus der Kategorie „educational“ verfallen sind, werden die Geschichten aus solchen Projekten nicht beachtet. Genauso wenig wie solche, die sich auf die Bereiche „cultural“, „government“, „business“, „religious“ beziehen, da auch hier eine interessensgesteuerte Zielsetzung der Institutionen vermutet wird¹⁹⁹.

Die Ergebnisse aus Tabelle 2 zeigen folgende Tendenzen: Die überwiegende Zahl von Digital Storytelling Projekten, sowie von Digital Stories findet sich in den USA. Einige von ihnen finden zwar auf anderen Kontinenten statt, vor allem auch in weniger entwickelten Ländern, haben ihren Ursprung meistens aber in US-amerikanischen Organisationen. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse decken sich demnach mit den vorherigen, aus McWilliams Aufzeichnung, der Liste des Center of Digital Storytelling und einer ersten Google-Schlagwortsuche. Vielleicht kommt dieses Ergebnis aber auch aufgrund mangelnder Netzpräsenz von selbstorganisierten und in anderen Regionen ansässigen Projekten zustande. Doch selbst wenn das der Grund wäre, so hätte die

¹⁹⁹ Vgl. Kerry McWilliam,, „The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online“, S. 50f.

überwiegende Wahrnehmbarkeit dieser Projekte einen ausschlaggebenden Effekt auf die politische Wirkung der Digital Stories, welche diese Arbeit versucht zu erfassen. Aus dieser Beobachtung ergibt sich allerdings die Frage, ob sich hinter der Dominanz von Initiativen aus einer Wirtschaftsnation nicht ein neuer Imperialismus verbirgt, der sich hinter Versprechungen, Demokratie zu fördern, Stimmermächtigung zu ermöglichen, versteckt.

Außerdem zu beobachten ist, dass einige Projekte, die ebenfalls die Sichtbarmachung von Lebensrealitäten in den Mittelpunkt stellen, zusätzlich Forschungszwecken dienen. Diese Ausrichtung verortet sie in einem akademischen Kontext, der ebenfalls als hierarchisch und elitär gesehen werden muss. Generell sind nur wenige ‚bottom up‘- oder ‚grass root‘-Initiativen vertreten, wobei hier abermals der Einwand der mangelnden Verbreitung herangezogen werden kann, der vielleicht darauf zurückzuführen ist, dass diese Initiativen eher auf das Sprechen als Ermächtigungspraktik im performativen Sinn, also auf die Workshops selbst, bauen als auf die Präsentation der Geschichten.

Generell muss also auch in die weitere Analyse einbezogen werden, in welchem Kontext die Digital Stories entstanden sind, auf welche Initiatoren sie zurückzuführen sind und welche Zielsetzung im Vorhinein bestand, um Politisches zu detektieren.

Im Hinblick darauf, wie das Verhältnis von privat entstandenen und in Projekten hergestellten Digital Stories ist, zeigt ein Blick auf die Plattform storiesforchange.net. Insgesamt umfasst diese 485 Stories, wovon 162 privat hochgeladen wurden, also ziemlich genau ein Drittel. Allerdings ist zu bemerken, dass [stories4change](http://stories4change.net) auch prädestiniert für Privatpersonen mit Interesse an Digital Storytelling und der Publikation eigener Geschichten ist, wohingegen viele Projekte gar nicht dort vertreten sind und eher auf eigenen Seiten oder auf YouTube, selten auch auf Vimeo veröffentlichen. Wahrscheinlich ist auch, dass einige der privat geposteten (also ohne Projektreferenzen und von Personen, die mit weniger als zwei Filmen vertreten sind) Digital Stories ebenfalls in „zentral“ organisierten Workshops entstanden sind und nur eigenständig veröffentlicht wurden. Demnach kann davon ausgegangen werden, dass die Zahl der Menschen, die außerhalb von Workshops, aus eigener Motivation und ohne oder nur mittels online Anleitung Digital Stories produzieren, einen wesentlich geringeren Anteil von Digital Storytellern ausmacht.

Das lässt darauf schließen, dass mehr Digital Stories als vermutet vor dem Hintergrund eines Projektschwerpunktes und unter der Anleitung von Facilitators entstanden sind, die als Beeinflussung nicht unterschätzt werden dürfen.

Auf storiesforchange.net lassen sich folgende thematischen Präferenzen ablesen: 1. Familie; 2. Gesundheit; 3. Identität; 4. Jugend; 5. Bildung; 6. Gewalt; 7. Politik; 8. Immigration; 9. Sexualität. Da storiesforchange.net als englischsprachige und US-basierte Plattform auch vermehrt Digital Stories aus den USA beinhaltet, ist zu bedenken, dass die Themenpräferenz sehr anders liegen kann als bspw. in entwicklungsschwächeren oder kulturell anders geprägten Ländern. So äußert sich Diskriminierung aufgrund von Zuordnungen zu Geschlechterkategorien in den USA anders als in Bangladesch, Indien, Südafrika oder Brasilien. Um einen relativ globalen Eindruck davon zu bekommen, worüber in Digital Stories gesprochen wird, welche Themen durch sie Ausdruck erfahren, sollen die Themen 50 zufällig ausgewählter Stories aus der ganzen Welt stellvertretend für eine Gesamtheit betrachtet werden. Aus den aufgeführten Projekten (vgl. Anhang 9.2 Tabelle 2) wurden acht Projekte gezogen. Aus ihnen wiederum wurden 40 Stories gelost, die gemeinsam mit 10 Digital Stories von Privatpersonen auf ihren Inhalt hin analysiert werden. Dabei geht es vorerst nur um die, in den Digital Stories angesprochenen Themen, nicht um die Art und Weise, wie über sie gesprochen wird und vorerst auch nicht um ihre ästhetische Umsetzung. Folgende Themenbereiche kristallisierten sich dabei heraus: Familie, Freundschaft, Rassismus, geschlechterspezifische Diskriminierung, explizite Kritik an Politik und Justiz, Verlust, sexualisierte Gewalt, verbale und körperliche Gewalt, Selbstvertrauen & Träume, persönliche Stärken, Bildung, Gesundheit & Krankheit, Heimat & Identität, systemische Diskriminierung, Kindheits- und Jugendtraumata, Menschenhandel & Menschenrechtsverletzungen, Gesellschaftliche Tabus & Ausgrenzung, soziales Engagement, Vorurteile.

Da die meisten Geschichten mehrere dieser Themen zum Gegenstand haben, wurden sie mehreren Kategorien zugeteilt. Die Kategorien und damit die am häufigsten behandelten Themen gliederten sich wie folgt: 1. Familie; 2. Geschlechtsspezifische Diskriminierung, gesellschaftliche Tabuisierung & Ausgrenzung; 3. Heimat & Identität, Gewalt; 4. Bildung, Verlust; 5. Kindheits- und Jugendtraumata; 6. Vorurteile; 7. sexualisierte Gewalt, persönliche Stärken/Gesundheit & Krankheit.

Werden die Ergebnisse der Plattform stories4change und die der Liste mit 50 zufällig ausgewählten Digital Stories nebeneinandergestellt, zeigt sich, dass Familie das überwiegende Thema ist, gefolgt von Identität und Gewalt (wobei bei stories4change hierunter auch Diskriminierung fällt) an zweiter Stelle, sowie Bildung, Gesundheit & Krankheit, Jugend, Sexualität auf dritter und vierter Position. Diesen Ergebnissen folgend, widmet sich die Analyse einer Anzahl von sechs Digital Stories aus den Themenbereichen, die sich aus der Überschneidung dieser Aspekte ergibt. Gegenstand der Untersuchung sollen also Erzählungen sein, deren Fokus auf Identität, Gewalt und geschlechterspezifische Diskriminierung liegt.

4.2 Tiefenansicht – Präzise Untersuchung weniger Digital Stories

Sowohl zur Analyse der inhaltlichen Aussage als auch der ästhetischen Mittel von Digital Stories und der darauf aufbauenden Untersuchung der Machtstrukturen ihres audiovisuellen Textes wurden sechs Digital Stories ausgewählt. Sie alle sind Geschichten, in denen sich Machtverhältnisse an der Schnittstelle von Identität und Geschlechterkategorien ausdrücken, sei es in Form von expliziter oder impliziter Gewalt. Explizite Gewalt subsumiert hier körperliche Zuwiderhandlungen, sexuelle Übergriffe und Missbrauch, während mit impliziter Gewalt strukturelle Benachteiligungen, Diskriminierung, Vorurteile etc. gemeint sind. Verbale Angriffe stehen dabei am Scheidepunkt zwischen implizit und explizit.

Folgende Stories werden untersucht: *Fredneisha's story*, aus dem *Digital Storytelling* Projekt von YouthUprising in den USA und *Er hat mich gefragt* aus dem Projekt ‚Capture Your Life‘ der Naturfreundejugend Deutschlands. Beide thematisieren Erlebnisse sexualisierter und somit expliziter Gewalt. Im Rahmen des letztgenannten Projektes ist auch *Love Letter to Dad* entstanden, das zusammen mit der Digital Story *Somos Diversidad* aus dem Projekt ‚Youth Leaders Speak‘ von GoJoven die implizite Gewalt zum Gegenstand hat, die gegen LGBTI*-Menschen gerichtet ist, die heteronormative Mainstreamkategorien transzendierende Geschlechts- und Sexualitätskonzepte verkörpern. Auch *Happy life* und *What!!!* aus dem Digital Storytelling Projekt von Pathway of Women's Empowerment sprechen implizite Gewalt an, die sich auf struktureller und gesellschaftlicher Ebene gegen Frauen äußert. Grob lassen sich also drei Schwerpunkte ausmachen, denen jeweils zwei Geschichten zugeordnet werden können. Explizite Gewalt,

implizite Gewalt gegen Frauen, als das vermeintlich subordinative Geschlecht und implizite Gewalt gegen LGBTI*-Menschen.

Ästhetisch bieten die Geschichten eine Bandbreite von unterschiedlichen Erzählweisen der autobiografischen Anekdoten. Sie können gemeinsam und im Vergleich gut als Beispiel für die Diversität der audiovisuellen Expression in Digital Stories herangezogen werden.

Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, werden nur drei Stories ganz und sehr detailliert analysiert, während die übrigen drei in ihrem Gesamtkonzept und anhand einiger Ausschnitte betrachtet werden.

Bevor analytisch in medias res gegangen wird, soll der Strukturiertheit und Vollständigkeit halber ein kurzer Blick auf die Methodik der Analyse gegeben werden.

4.2.1 Zur Methodik

In der Methodik der Filmanalyse gibt es diverse Auffassungen davon, wie Analysen von audiovisuellen Werken durchgeführt werden können und welchen Kriterien sie genügen sollen.²⁰⁰ Werner Faulstich schlägt in seinem Basiswerk „Grundkurs Filmanalyse“ vor, den Untersuchungsprozess als persönliches Erlebnis zu dokumentieren²⁰¹, die eigene Stimmung einzufangen und vor der eigentlichen Analyse „Protokolle subjektiver Filmrezeption“²⁰² zu erstellen. Die gleiche Ansicht vertritt Knut Hickethier²⁰³, während Helmut Korte den Beginn der Analyse in einer unvoreingenommen bloßen Beschreibung des Wahrzunehmenden sieht.²⁰⁴

Trotz divergenter Meinungen zu diesem ersten Schritt der Analyse, besteht Konsens über die Wichtigkeit von Filmprotokollen zur besseren Übersicht. Die Verschriftlichung wird insgesamt als hilfreich dabei betrachtet, das eigene Rezeptionsspektrum kritisch zu reflektieren und das „Transitorische am Film in Lineares [zu] übertragen“²⁰⁵. Als oberstes

²⁰⁰ Vgl. Helmut Korte, *Einführung in die Systematische Filmanalyse*, Berlin: Erich Schmidt 2010, S.16f.

²⁰¹ Vgl. Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Wilhelm Fink 2008, S. 63.

²⁰² Vgl. ebd., S. 64.

²⁰³ Vgl. Lothar Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK 2008, S. 81.

²⁰⁴ Vgl. Helmut Korte, *Einführung in die Systematische Filmanalyse*, S.16f.

²⁰⁵ Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 67

Gütekriterium gilt dabei die möglichst große Objektivität in der Beschreibung.²⁰⁶ Auch in der hiesigen Analyse dienen für drei Digital Stories Filmprotokolle als beschreibende Grundlage, aus der eine Interpretation resultiert. Als optimal sieht Werner Faulstich außerdem die Verbindung harter und weicher Methoden, die ihm zufolge den größten Erkenntnisgewinn bringt.²⁰⁷ Damit meint er einerseits die strategische Analyse und ihre deduktiven Interpretationen, andererseits auch den Einbezug beobachteter Emotionen während der eigenen Rezeption.

Bei der Analyse des Inhalts ist vor allem das Thema entscheidend, zu dessen Erschließung manchmal eine Inhaltsbeschreibung hilfreich sein kann. Der Inhaltsbeschreibung folgend ist ein Blick auf die Textebenen der erzählten Zeit und der Erzählzeit und ihr Verhältnis zueinander aufschlussreich. Gerade im Hinblick auf Digital Stories ist erstaunlich, wie zum Beispiel die Intensität lang anhaltender Diskriminierungserfahrung in einer Zeitspanne von wenigen Minuten vermittelt werden kann, oder wie ein nur kurzer Moment von Gewalt in der Vergangenheit seine Komplexität in wenigen Sätzen entfaltet. Für die Kraft, die aus dem Verhältnis von Geschichts- und Plot-Ebene entsteht, ist maßgeblich das dramaturgische Prinzip verantwortlich. Es ist ausschlaggebend für die Spannung und dadurch für Aufmerksamkeit auf Seite der Rezipierenden. Mit dem Spannungsaufbau ist meist inhaltlich ein Antagonismus verknüpft, der sich entweder interpersonell oder intrapersonell abspielt.

Auf der Bildebene stellt sich zuerst die Frage, was das Bild zeigt, woher es kommt, bzw. wie es entstanden ist, um daran anknüpfend die Art der Darstellung unter die Lupe zu nehmen und sie in Relation zu herrschenden Darstellungskonventionen zu betrachten. In dieser Analyse spielen der Bildausschnitt, die Perspektive, die Bewegung, die Dauer des Zeigens, d. h. die Länge der Einstellung, der Rhythmus und das Interagieren der Bilder eine Rolle. Auch die Belichtung, die Farbe, die Schärfe, Fluchtpunkte und Symmetrie sind von Bedeutung. Ähnlich strukturieren sich die bedeutungstragenden Aspekte auf der Tonebene. Zentrale Fragen hierbei sind: Was wird gesagt, also wie lauten die bloßen Worte? Wie wird es gesagt, welches Timbre, welche Tonhöhe oder welchen Pitch, welche Geschwindigkeit und welchen Rhythmus hat die Stimme oder Musik? Welche tatsächliche Aussage ergibt sich daraus? In der Montage fallen diese einzelnen Kompositionsteile

²⁰⁶ Vgl. ebd., S. 67

²⁰⁷ Vgl. Helmut Korte, *Einführung in die Systematische Filmanalyse*, S.17.

zusammen, sodass auch dieses Zusammenspiel untersucht werden muss. Denn gerade in diesem Zusammenfallen entstehen gegenseitige Beeinflussungen von Ton- und Bildebene, die vorherige Bedeutungen der Einzelteile und frühere Interpretationen verändern. Konzepte für die Analyse der Montage wurden schon im Kapitel 3.3.3 gegeben.

Doch nicht nur die inhaltlichen und ästhetischen Aspekte der Digital Stories sollen hier zum Tragen kommen. Auch entscheidend dafür, ob Digital Storytelling als politische Sprache gewertet werden kann, sind externe Einflüsse wie der Finanzierungskontext, die Projektziele und die Entstehungsumgebung. Es sollen also alle vier von Lothar Mikos vorgeschlagenen Dimensionen der Filmrealität, der Bedingungsrealität, der Bezugsrealität und der Wirkungsrealität in die Untersuchung miteinbezogen werden.²⁰⁸

Unter Beachtung der Lage der Themen von expliziter Gewalt und impliziter Gewalt gegen Frauen und LGBTI*-Menschen stellen sich für die zu analysierenden konkreter die Fragen, ob und wie in Digital Stories heteronormative Geschlechtsbilder reproduziert oder suspendiert werden, durch welche Mittel auf Erzählebene Gewalterfahrungen auf erzählter Ebene dargestellt werden, welche Bilder hierzu benutzt werden, und ob sie beispielsweise Darstellungskonventionen und Hegemonien des Sprechens aufbrechen. Vergewärtigen muss man sich aber auch der Unabschließbarkeit der Analyse, die neben der Flüchtigkeit des Gegenstandes und dem Mangel universeller Methoden, laut Mikos, zu den Einschränkungen einer finalen Deutung gehören.²⁰⁹

Wie schon zu Beginn erwähnt, bieten die Seven Steps des Storytellingprozesses nach Joe Lambert eine gute Struktur, um fertige Digital Stories zu analysieren. Zuerst soll betrachtet werden, worum es geht, von welchen Erlebnissen die Erzählenden berichten und welche Erfahrungen somit große Bedeutung für sie haben; darin einfließend werden auch die Emotionen beachtet. Danach wird der dramaturgischen Struktur und den in der Story vorhandenen Antagonismen auf den Grund gegangen, was im Prozessschritt ‚Finding the moment‘ herausgearbeitet wird. Daraufhin erfolgen die Bild- und Tonanalyse und die Begutachtung ihres Zusammenwirkens durch die Montage. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind die analysestützenden Hilfen wie Filmprotokolle und Transkriptionen nur im Anhang zu finden.

²⁰⁸ Vgl. Lothar Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 82.

²⁰⁹ Vgl. Lothar Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 79.

4.3 in medias res

4.3.1 Somos Diversidad

(Projekt: Youth Leaders Speak, Organisation: GoJoven/Silence Speaks, Entstehungsland: Honduras, Entstehungsjahr: 2010)

In *Somos Diversidad* erzählt Alex davon, wie er schon als Kind große Angst davor hatte, über seine Gefühle für Jungs zu sprechen. Nach erster Ablehnung und Diskreditierung seiner Homosexualität durch seine Mutter, den darauf folgenden Wegzug von Zuhause und Kontaktabbruch, kehrt er schließlich, gestärkt durch die Unterstützung einer Gruppe, die sich für Menschen einsetzt, zu seiner Familie zurück und kann offen mit ihnen sprechen.

Weiß auf schwarz bildet der Titel „Somos Diversidad“ und darunter in kleineren Lettern „We Are Diversity“ den Eintritt in die Digital Story. Schon dieser erste Eindruck legt nahe, dass es um Vielfalt und unterschiedliche bzw. unkonventionelle Lebensformen geht. Dann beginnt die Erzählung. Sie ist chronologisch aufgebaut und schildert aufeinanderfolgende Momente unterschiedlicher Entwicklungsstufen, in denen sich der Erzählende, Alex, mehr und mehr seiner sexuellen Orientierung bewusst wird, sie immer mehr akzeptiert und auslebt. Vor allem beschreibt sie aber auch die Reaktionen die ihm und seiner sexuellen Orientierung in diesen Momenten entgegengebracht werden. Sein Bericht beginnt damit, dass er mit fünf Jahren merkt, dass er anders ist als andere Kinder.²¹⁰ Die ersten Bilder zeigen ihn in diesem Alter, stellen ihn bildlich als Protagonisten vor, während die Worte gleichzeitig das Thema der Digital Story einleiten, nämlich den andauernden Konflikt mit heteronormativen Vorstellungen von Sexualität und Beziehung sowie der eigenen Orientierung und Selbstwahrnehmung. Die erste Verunsicherung des Protagonisten scheint der schützenden Hand seiner Großmutter und damit auch der Selbstsicherheit zu weichen, als er ihr seine divergierenden Erfahrungen schildert und sie ihm verständnisvollen Rückhalt verspricht. Doch schon die nächsten erzählten Momente markieren Brüche, die wegweisend für sein Leben werden. Es sind sein 15. und sein 19. Lebensjahr. In Ersterem verliebt er sich ein erstes Mal. Zeitgleich stirbt seine Großmutter. Ein Erlebnis, das ihm Vertrauen, Selbstbestätigung und die Kraft der Liebe gibt, fällt zusammen mit dem Verlust

²¹⁰ Vgl. *GOJoven Digital Story: Alex*, R: Alex Garcia, Honduras 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>, 00:00:11, (20.12.2014).

der großmütterlichen Unterstützung. In Weiterem erfährt er ein explizites Verbot seiner gleichgeschlechtlichen Beziehung durch seine Mutter und verlässt deshalb seine Heimat. Diese Zäsur bedeutet einen Bruch mit der Vergangenheit und dem vertrauten Kreis der Familie und hält gleichzeitig eine neue Freiheit bereit, die er in einer fremden Stadt und mit einer Gruppe Gleichgesinnter findet, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben und für die Freiheit und Anerkennung Homosexueller und ihre Rechte kämpfen. Dies scheint vorerst die Lösung für den Konflikt zwischen seiner Identität bzw. seinem Selbst und seinem Elternhaus bzw. die an ihn gestellten normativen Erwartungen zu sein und ist ein retardierendes Moment, sowohl in der zugrunde liegenden Geschichte als auch in der Erzählung, der Digital Story. Drei Jahren währt diese Scheinlösung der Isolation von seiner Familie, bevor er sich überwindet und der Konfrontation mit seinen Eltern stellt. Er kehrt in die Heimat zurück um seinen Eltern seine sexuelle Orientierung zu unterbreiten. Das kritische Vorhaben endete in emotionsreicher Akzeptanz und der liebevollen Anerkennung seiner Eltern.

In dieser Digital Story werden Zeitfragmente in chronologischer Ordnung als dramaturgisches Prinzip etabliert, das hier auf eine Spanne von ca. 16 Jahren erzählter Zeit angewandt wird. Dabei sind die zwischen den Momentaufnahmen liegenden Abschnitte jeweils von Antagonismen durchzogen. Zwischen dem sechsten Lebensjahr und dem Moment der Unterredung mit der Großmutter ist er innerpersonell und liegt zwischen den konservativen familiären Werten, die im Beginn sind internalisiert zu werden, und den diesen Werten widersprechenden, liberatorischen Gefühlen des Kindes. Die Konfrontation mit gesellschaftlichen Normativen und Kindern, die diesen entsprechen, wird in den ersten Sekunden thematisiert und gegen die antagonistische Kraft der Gefühle von Nonkonformismus kontrastiert. Der versicherte Rückhalt der Oma schafft dieser Spannung Abhilfe, sie ist in gewisser Weise die Mediatorin zwischen Alex und seiner Umwelt und entlastet ihn durch ihr Mitwissen und gleichzeitig ist sie Geheimniswahrerin. Sie begehrt nicht gegen Konventionen auf und ist dadurch ein passiv duldender Teil der rigiden Systems des Sagbaren und Sichtbaren²¹¹ in der traditionellen Auffassung von Geschlecht und Sexualität in der Gesellschaft Honduras'. Nach ihrem Tod entwickelt sich der Konflikt zwischen diesen strukturierenden gesellschaftlich und familiären Kräften und dem Selbst

²¹¹ Vgl. Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, S. 29.

des Protagonisten, er wird so zu einem primär externalen. In der Erzählung findet er zwischen Mutter und Sohn statt. Eine bedeutende Verkörperung findet die Politik des heteronormativen Denkens in seiner Mutter, was ersichtlich wird, als Alex 14 Jahre alt ist. Die Sanktionierung der Nonkonformität, nämlich das Verbot der Mutter, ist der Höhepunkt des Antagonismus zwischen Politik und Politischem im Inhaltlichen dieser Geschichte. Alex' Weggang legt diesen Kampf vorerst still, nicht jedoch das Politische, das sich im kollektiven Einfordern des Rechts zu sprechen, wie Butler und Spivak es ausdrücken,²¹² äußert, was sich jetzt außerhalb des familiären Rahmens abspielt. Doch auch diese scheinbare Entspannung ist nicht vollkommen. Immer noch konfliktieren die Trennung von Familie und der Wunsch nach familiärer Akzeptanz, was inneren Dissens auslöst, der aber schließlich durch den Besuch, das Aussprechen und die Akzeptanz überwunden wird. So ist es ihm gelungen die Gleichheit auch innerhalb des rigidesten aller Systeme, der Familie, zu etablieren. Vor allem dort, aber im weiteren Sinne auch innerhalb der Gesellschaft hat sich Alex mittels dieser Artikulation einen Bedeutungsraum angeeignet und das Recht, er selbst zu sein für sich beansprucht. Die Digital Story greift diese Vergemeinschaftung des Alex' gegenübergebrachten Unrechts auf und setzt die gegenhegemoniale Intervention gegen die bestehenden Vorurteile gegenüber Homosexualität in Honduras fort. Diesbezüglich kann man sowohl in Bezug auf die Geschichte wie auch auf das Inhaltliche der Digital Story von einer politischen Handlung sprechen. Doch obwohl es eine Geschichte vom Wandel, vom Sieg des Politischen, des Widerständigen gegenüber der Politik, des rigiden Regelsystems ist, ist die Geschichte dennoch dominiert von der dichotomen Auffassung von gesellschaftlich normativen und sie außer Kraft setzenden Sexualitätsbildern.

Auf visueller Ebene bedient sich die Somos Diversidad Erinnerungsfotos, die nicht zum Zwecke dieser Erzählung entstanden sind, sondern die vorab vorhanden waren und auf die im kreativen Prozess nur zurückgegriffen wurde. Diese Beobachtung mag die Annahme nahe legen, dass die Bilder in diesem Fall zweitrangig sind, doch das wäre fehlerhaft geschlussfolgert. Als präexistente Elemente sind die einzelnen Fotografien vielleicht der Anstoß zu dieser Digital Story gewesen. Das Voice-Over ist teils dialogisch aufgebaut.

²¹² Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, S. 45.

Bildlich beginnt *Somos Diversidad* (nach der Einblendung des Titels weiß auf schwarz) mit Fotos des Erzählenden im Kindes- und Jugendalter auf denen er alleine zu sehen ist. Das erste zeigt ihn mit ernster, fast trauriger Miene, was durch einen vergrößerten Bildausschnitt im zweiten Bild mit einem Close-up auf sein Gesicht unterstrichen wird. Danach folgt ein Foto, das ihn als ca. 12-Jährigen zeigt, wie er etwas aus der Bildmitte gerückt vor einem geselligen Tisch mit roten Blumen und einer Kerze darauf steht. Diese Bilder gehen einher mit den ersten Worten, die sein Andersfühlen beschreiben. Als Allegorie für sein Abseitsstehen mit diesen Gefühlen können diese Bilder gelesen werden und dennoch vermitteln sie den Eindruck, dass er zu ihnen steht. Dieser Bildkanon ist gefolgt von einer Schwarzblende, die von den Worten, „which filled me with fear“²¹³ begleitet ist. Auf diese Weise entsteht visuell eine Zäsur, die Spannung erzeugt. Der Beschreibung von Angst, dem Gefühl von Hilflosigkeit und Unerfülltheit ist eine Leere des Bildes zur Seite gestellt. Es ist die Visualisierung von einer unterdrückenden, furchteinflößenden Macht, die jedoch keine Gestalt hat. Implizit wird auf die Funktionsentbindung, die Platzlosigkeit innerhalb der Gesellschaft angespielt. Die Bilder übernehmen in diesem Sinne die Funktion Mächteverhältnisse wiederzugeben. Gefolgt wird sie von einer Aufblende zu einem Regenbogen der über Häusern liegt. Parallel wird geschildert, wie Alex diese Gefühle der Andersartigkeit seiner Großmutter beichtet, die darauf ermutigend reagiert. Der Regenbogen als Ausdruck von Buntheit und Symbol für die Befreiung von Stigmata gegenüber Homosexualität implizit das erste Mal bildlich Alex' sexuelle Orientierung.

Nüchtern folgt die Beschreibung der ersten beiden tiefen Einschnitte, die in seinem 15. Lebensjahr zeitgleich passierten: der Tod der Großmutter und die erste Liebe zu einem Jungen. Unterlegt ist die sachliche Stimme mit einem Bild, das die längste Einstellung in der ganzen Digital Story ist. Es zeigt, wie ihm von einer Frau, vermutlich von seiner Mutter, etwas an seinen Anzug gesteckt wird, während er ein Dokument in den Händen hält und etwas stolz wie gleichermaßen verschüchtert tief in die Kamera blickt (vgl. Abb. 4.3.1.-1). Ein Ausdruck, der zur Dualität der Gefühlslage



Abbildung 4.3.1-1: Veränderung

²¹³ *GOJoven Digital Story: Alex*, R: Alex Garcia, Honduras 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>, 00:00:30, (20.12.2014).

passt: dem Geschenk der Liebe und dem Verlust der Sicherheit. Die Handlung wirkt feierlich, wie das Besiegeln eines Lebensabschnitts und der Übertritt in einen neuen. Die Mutter ist dabei diejenige, die ihren Sohn in diese ‚neue‘ Phase überführt und am Stolz maßgeblich teilhat. Umso dramatischere Wirkung erzeugt das Voice-Over, das von der negativen Reaktion der Mutter auf die sexuelle Orientierung des Sohnes berichtet. Die Mutter wird also auch diejenige, die die ‚neue‘ Lebensweise des Sohnes nicht toleriert. Zurück bleibt der Erzählende im Zwiespalt von eigener Bestimmung und familiär/gesellschaftlicher Erwartung, die sich auf visueller Ebene durch eine Überblendung von dieser statischen Einstellung zu dem einzigen Bewegtbild bzw. Wackelbild in der Digital Story ausdrückt. Die langsame Überblendung, das Vermischen mehrerer Fotos kann als Ausdruck für die Überforderung Alex' und als Sinnbild seines, aus dieser Zerrissenheit gelesen werden.

Der Bewegtbild-Ausschnitt zeigt ein Stück steinigen Boden in Schwarz und Weiß. Suchend bewegt sich der Blick über den Grund, als sei etwas verloren gegangen. Das Bild eines schwankenden Bodens deutet die Erschütterung der Grundpfeiler der Selbstdefinition des Erzählenden an, die zwischen Subjektivierung und Identifizierung oszilliert. Es ist ein Punkt in seinem Leben, an dem sich entscheiden muss sich der Fremdzuschreibungen seiner Mutter zu entsagen und zu beginnen sich selbst zu suchen. Regen prasselt auf den Boden ein, was ein Gefühl von Orientierungslosigkeit und Tristesse, von dahinschwindender Hoffnung auslöst. Dieser Eindruck ist allerdings auch dem Farbentzug durch die Nutzung von Schwarz-Weiß-Fotos geschuldet. Der Duktus wird in den nächsten beiden Fotografien fortgesetzt, die damit auch als Widerspiegelung der dichotomen Richtig/Falsch-Einstellung der Mutter gelten können. Das erste Foto zeigt den Erzählenden von der Seite, wie er durch eine Tür in einen Raum geht, während die Zusehenden erfahren, dass ihm im Alter von 18 Jahren seine homosexuelle Beziehung durch seine Mutter verboten wird. Das Verlassen des Draußen kann einerseits als Rückzug und Abschottung gesehen werden und/oder als Ablegen einer kindlichen, naiven Annahme von Freiheit, die alles vorbehaltlos möglich erscheinen lässt, was in seinem Fall durch die eigene Familie widerlegt wird. Andererseits bedeutet die Aufgabe dieser Annahme gleichzeitig die Möglichkeit einer zwar mit Einbußen verbundenen, aber dafür aktiven Entscheidung für eine andere Freiheit, die fernab von Zuhause wartet, was durch das zweite Bild einer verlassenen Straße mit parkenden Autos und ihm als von hinten

gezeigtem Passanten visualisiert ist. Es ist die Freiheit der Entscheidung, sich einer Interessensgruppe anzuschließen. Sie ist Gegenstand der folgenden Sekunden und wird visuell durch farbige Gruppenfotos (teils mit Alex, teils ohne ihn) und einen Zeitungsausschnitt vorgestellt und durch einsetzende zurückhaltende Streichermusik untermalt. Nach einer Sequenz von Schwarz-Weiß-Fotos wirkt diese Buntheit noch bedeutsamer und lässt sich als Analogie zur der Philosophie der Gruppe lesen, die Diversität als ihre Maxime sieht. Mit stolzer Stimme erklärt er dazu, wie sie ihn bestärkt und dazu verleitet sich für die Rechte Gleichgesinnter einzusetzen. Die wiedererrungene Farbigkeit in den Fotos ist außerdem Ausdruck für seinen positiven Gefühlswandel, den gefundenen Umgang mit sich und der Umwelt und die Lebendigkeit, die durch die höhere Bildfrequenz ästhetisch unterstrichen wird.

Dass die schon drei Jahre anhaltende Trennung von seiner Familie ein wunder Punkt ist, den er in Dunkelheit zu drängen versucht, zeigt sich durch die Schwarzblende, die seinen Worten „After living totally isolated from my family for three years...“²¹⁴ unterliegt. Diese Bildpause wirkt wie ein Luftholen und Mutsammeln für den Schritt der Offenbarung.

Aufgeblendet wird in ein Bild einiger in der Dämmerung liegender Häuser, über denen sich ein graues Wolkenreich abzeichnet, durch das ein heller Himmel lugt. Ängstlichkeit und Hoffnung in diesem Natureindruck vereint, drückt sich auch in den Worten aus, in welchen Alex erklärt, dass er sich entschieden hat, seine Familie zu besuchen und seine Wahrheit preiszugeben. Nach einem leichten Shift nach unten löst eine Überblendung die Wolkenfront in ein rotdurchflutetes, ganz klares Firmament über Wasser auf, das begrenzt



Abbildung 4.3.1.- 2: - Ankunft

durch gegenüberliegendes Land, ruhig daliegt (vgl. Abb. 4.3.1.-2) Während sich der Ausschnitt nach oben verschiebt, beschreibt Alex sein überwältigendes Gefühl, wieder zu Hause zu sein, die Tränen und Umarmung seiner Mutter und das tiefe Einatmen, bevor er zum Sprechen ansetzt. Das Bild wechselt zu

einem noch helleren Morgenhorizont, den Blick noch immer aufs gleiche Ufer gerichtet. Dann schließlich sagt er es: „Mother, you know what? I’m gay.“²¹⁵

²¹⁴ *GOJoven Digital Story: Alex*, R: Alex Garcia, Honduras 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>, 00:01:36, (20.12.2014).

²¹⁵ Ebd., 00:02:00.

Diese offenbarenden und verbindenden Worte finden ihre visuelle Bestärkung in einer Fotografie, die Alex in der Mitte seiner Eltern zeigt. Sie geleiten den in schwarzen Talar gekleideten und mit einem Graduiertenhut ausgestatteten Schulabsolventen durch einen Festsaal. Nach einem Cut fokussiert der Bildausschnitt im gleichen Foto auf Alex und seine Mutter, die er synchron auf Stimmebene zitiert: „Son, I love you, you can be whatever you want to be, but you’ll never stop being my son.”²¹⁶ Dieser letzte Satz wird auf der Tonebene durch die ansteigende Musik des Songs *Fractal Hands* von Sweet Mother Logic aufgefangen, die schon zu Beginn und an Stelle der Rekoloration zum Einsatz kam. Ihm wird dadurch Nachdruck und lang anhaltende Wirkung verliehen. Die Musik gibt dem Satz ein Bedeutungsgewicht und eine Pompösität. Auf Bildebene lösen sich mittels Überblendung zwei Bilder ab, die Alex unbefangen mitten im heutigen Alltag zeigen.

Generell festzuhalten ist, dass sich der gesprochene Text und die Bildebenen ergänzen und gegenseitig unterstützen. Die Wortbedeutungen auf der Tonebene werden durch die visuelle Dependenz unterstrichen und vice versa. Es entsteht zwischen Ton und Bild somit nirgends Dissonanz. Alles in allem bedient sich *Somos Diversidad* auch sehr gewöhnlicher, häufig in Digital Stories verwendeter ästhetischer Mittel. Viele Shifts, Überblendungen und Zooms finden auf visueller Ebene Verwendung. Somit könnte *Somos Diversidad* als Digital Story eingestuft werden, die sich ästhetisch zumindest nicht gegen die Digital Storytelling Konventionen auflehnt, sondern, im Gegenteil, sich eher dem entstehenden impliziten Regelsystem einer Digital Story Ästhetik beugt. Allerdings ergibt sich ein schlüssiges Bild, das Zusehende ergreift und Anstöße zum Nachdenken gibt. Die, der Ästhetik dieser Story unterliegende Regelhaftigkeit, ihre Politiken der Darstellung, schaffen es trotz der gewissen Dogmatik und Freiheitseinschränkung im kreativen Selbstausdruck, das Politische im Inhalt der Erzählung und in ihrer Aussage auch über die etwas rigide Ästhetik hervorzubringen, dadurch, dass die Bilder durch ihren unterstreichenden, nachdrücklichen Charakter visuell Argumente für Gesagtes geben.

Einzeln betrachtet können die Bilder einer Aussagelogik folgend kategorisiert werden. Bilder, die den Protagonisten alleine zeigen, stehen am Beginn der Digital Story und in

²¹⁶ *GOJoven Digital Story: Alex*, R: Alex Garcia, 00:02:08.

Zusammenhang mit dem Gefühl von Unsicherheit und Selbstzweifel. Im Laufe der Erzählung werden dann Bilder von dem Protagonisten in einer Gruppe und schließlich im Rahmen der Familie gezeigt. Diese der Kategorie der Gruppendarstellung und Familienrahmung angehörenden Selbstbilder des Erzählenden, visualisieren Situationen durch die er das Gefühl der Einigkeit mit sich und der Außenwelt erlangt (erst im Kreis der Organisation, später innerhalb seiner Familie). Am Ende stehen Fotos von ihm alleine, wie er jetzt ist. Diese Bilder unterstreichen seine selbsterschaffene Identität bzw. sein gefundenes Selbst, das er mit durch die Gruppe gestärktem Bewusstsein vertritt. Auch bildlich kann die Digital Story somit als Entwicklungsgeschichte eines zuerst kollektiv hervorgebrachten Subjekts im Kindesalter über die Selbstfindung und Entidentifizierung beim Verlassen der Heimat, hin zu einem selbstbestimmten Individuum gesehen werden.

Die Abfolge der Bilder des Protagonisten ist unterbrochen von Naturbildern, die Regenbogen oder Sonnenunter- respektive -aufgänge zeigen. Als Zustände des Zwielfichts verbildlichen sie eine Zwischenposition und finden in der Erzählung ihren Platz dort, wo unsichere Reaktionen bevorstehen, wenn sie entweder positiv oder negativ ausgehen können, wie es vor der Offenlegung seiner Gefühle vor der Großmutter und später der Familie der Fall ist.

Mittels dieser ästhetischen Aussagelogiken und ihrer konsequenten Umsetzung gibt die Digital Story ein stimmiges Ganzes ab. Da sich *Somos Diversidad* fast durchgängig den Konventionen des Digital Storytellings annimmt, kann nur schwer als politisch hinsichtlich seiner ästhetischen Gestaltung bezeichnen. Inhaltlich allerdings zeichnet es den Werdegang einer gegen Normen aufbegehrenden Person nach und stellt somit das Politische dar. Das Thema des Coming-outs und der Homosexuellen entgegengebrachten Vorurteile als persönliche Erfahrung geschildert, bricht mit dem oft sachlich geführten und auf strukturelle Benachteiligung beschränkten Diskurs über Homosexualität und erweitert ihn um den Einblick in die Gefühlswelt eines Betroffenen und in Familienzusammenhänge, die oft die größte Hürde und die tiefstschürfenden Diskriminierungen und Verletzungen darstellen. Die politische Wirkung von *Somos Diversidad* gründet sich hauptsächlich auf der persönlichen Ebene, die die Erzählung zwischen Zusehenden und dem Protagonisten erzeugt. Dieser Effekt ist auf das Offenlegen der Gefühle und die Bilder, die ihn selbst zeigen zurückzuführen. Beides schafft Aufmerksamkeit, eine Identifikationsmöglichkeit mit dem Betroffenen und darüber

Verständnis und Ergriffenheit, was als politisches Gefühl, des inneren Aufbäumens gegen einen emotionalen „Normalzustand“ betrachtet werden kann.

4.3.2 Love Letter to Dad

(Projekt: Capture Your Life, Organisation: Naturfreundejugend Deutschlands e.V.

Entstehungsland: Deutschland, Entstehungsjahr: 2012)

In *Love Letter to Dad* schildert eine Tochter wie die Homosexualität ihres Vaters ihr schon immer vertraut war und zu ihm gehörte, wie sie aber auch immer verschwiegen wurde. Über das Erzählen von ihrer ersten lesbischen Beziehung gegenüber ihrem Vater kommt sie dazu, ihn mit ihrem Wissen über seine Vorlieben zu konfrontieren, zeigt ihm dadurch ihr Verständnis, ihre Liebe und ihre vollste Akzeptanz. Das gibt dem Vater die Chance, offen über sein eigenes Leben zu sprechen, welche er nutzt, um ihr seine bis dahin versteckten Lebensgeschichten in Form von Briefen seines Geliebten anzuvertrauen.

Love Letter to Dad folgt einem achronologischen Aufbau, der sich in zwei Erzählstränge gliedert: den der Tochter und den des Vaters. Jeweils wird auf Erinnerungen zurückgegriffen und in der Zeit zurückgesprungen wird. Dadurch dynamisiert, erhält die Geschichte zeitliche Komplexität und eine erzählerische Leichtigkeit.

Das Thema der gleichgeschlechtlichen Liebe und der unterschiedliche Umgang damit zwischen Generationen wird in dieser Geschichte durch die enge Verbindung von Vater und Tochter aufgegriffen und offengelegt. Dabei treten Ängste vor vorherrschenden Vorurteilen, die konventionalisierte Tabuisierung und das familiäre Verschweigen hervor. Doch schließlich erfahren sie Suspendierung durch das Sprechen, das Erinnern und den Erfahrungsaustausch zwischen zwei Generationen. Auch in dieser Digital Story wird das Thema der Homosexualität in Zusammenhang mit dem Brechen des Schweigens darüber angeführt. In doppeltem Sinne geht es auch hier um das Übersetzen eines Exkommunizierten in Gemeinsames,²¹⁷ nämlich in der Geschichte selbst und durch die Digital Story und ihr Teilen. *Love Letter to Dad* ist weniger eine Selbstreflexion, als vielmehr das Freisprechen eines Rechts²¹⁸ einer geliebten Person. Aufgrund ihrer eigenen

²¹⁷ Boris Buden, „Öffentlicher Raum als Übersetzungsprozess“, *Bildräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*. Gerald Raunig, S. 45-65, S. 48.

²¹⁸ Vgl. Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, S. 45.

Betroffenheit, die sie im Schutzraum der verdeckten und verschwiegenen Gleichgesinntheit mit ihrem Vater anscheinend selbstbewusst artikulieren konnte, stößt sie dazu an, die familiären Traditionen des Tabuisierens aufzubrechen und eine Wendung zu initiieren.

Ästhetisch greift *Love Letter to Dad* auf Schwarz-Weiß-Bilder aus dem Foto-Album des Vaters zurück, die seinen Freund Frank und ihn zeigen, häufig entblößt auf dem Rasen liegend. Durch langsam über sie gleitenden Shifts scheinen die Bilder die Körper visuell abzutasten und rücken sehr nah an die Dargestellten heran. Die gesamte Geschichte bekommt dadurch etwas Intimes und mutet sensibel, nüchtern, sinnlich, fast meditativ an. Das Visuelle der Digital Story mutet poetisch an und löst sich, trotz DST-üblicher Amateurfotografien und Zooms und Shifts, von der herkömmlichen Ästhetik. Als Gesamtes wird das Bild eines eigenen Kunstwerks erzeugt, das sich von den Normen jeglicher anderer audiovisueller Formate freispricht und sich Rancières Ästhetischen Regimes zuordnen lässt. Eine Einschränkung hinsichtlich seiner Wirkkraft hat die Digital Story aufgrund dessen, dass sie nicht vermag, intensive persönliche Verbindung zu stiften, da sie primär eine Erzählung über eine andere Person ist und damit die Wirkung einer reinen Selbstreflexion nicht gerecht wird. Auch die Bilder zeigen offensichtlich nicht die Erzählende.

Die beiden Digital Stories die sich des Themas der Tabuisierung von Homosexualität und gesellschaftlicher bzw. familiärer Ausgrenzung von LGBTI*-Menschen annehmen, können schon aufgrund ihres Inhalts als politisch betrachtet werden, da sie artikulieren, was sonst im Verborgenen bleibt. Die ästhetischen Umsetzungen hingegen, erscheinen nicht als per se politisch, sondern nur in einzelnen Komponenten, wie den Erzählenden abbildenden Fotos in *Somos Diversidad* und die eigensinnige Komposition in *Love Letter to Dad*.

4.3.3 WHAT!!!

(Projekt: Digital Storytelling, Organisation: Pathways of Women's Empowerment, Entstehungsland: Bangladesch, Entstehungsjahr: 2009)

Die Digital Story *WHAT!!!* zieht Bilanz über die Vorurteile und Diskriminierung, die Lopita, eine bengalische Frau aufgrund in ihrer Gesellschaft verankerter

Geschlechtsstereotypen erfährt. Sie schildert dies anhand kleiner Momente und statuiert durch ihren Umgang damit ein Exempel dafür, wie diese Vorurteile überwunden werden können und ein neues Bewusstsein für „die Geschlechter“ geschaffen wird.

WHAT!!! beginnt mit pulsierendem Rhythmus und dem Titel, der nur sehr kurz schwarz auf weiß zu sehen ist und nach kaum 2 Sekunden von dem ersten gezeichneten Bild abgelöst wird, das von einem empörten „What“ von Lopita

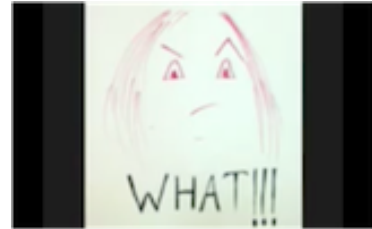


Abbildung 4.3.3.-1: *WHAT!!!*

begleitet wird (vgl. Abb. 4.3.3. – 1).

Die Zeichnung, die nur aus wenigen roten Strichen besteht, schemenhaft ein Gesicht andeutet und den Schriftzug „WHAT!!!“ unter sich trägt, scheint ein Selbstportrait zu sein, was sich aus dem Erzählszusammenhang erschließt. Denn Lopita ist diejenige, der die geschilderten Vorurteile entgegengebracht werden. Sie selbst ist es auch, die darüber erzählt, sich empört und ihre Stimme dagegen erhebt. Ähnlich einem Mantra kehren ihr stimmlicher Ausruf „What“ und die mit WHAT!! untertitelte Zeichnung wieder und wieder auf, nämlich immer nach Situationen der ungerechten Behandlung, auf Lopita bezogene Unterschätzungen oder mit ihrem Frausein begründete Restriktionen. Allgemein formuliert kann *WHAT!!!* als Zeitraffer von Momenten des Saxisimus und des Aufruhrs dagegen gesehen werden.

Die von Lopita geschilderten Erlebnisse sind in ihrer Erzählung chronologisch wiedergegeben. Ein Erlebnis dient allerdings als Rahmung und bietet einerseits den Einstieg in die Reihe diskriminierender Situationen, andererseits fungiert es als ihr abschließendes Element. Es ist Lopitas Zusammentreffen mit einem Freund im Alter von 35 Jahren, der ihr sagt, sie könne nicht einfach sie selbst sein, um in die Gesellschaft zu passen. Diese Aussage ist in Lopitas Erzählung der Anlass auf ihr Leben zurückzublicken und diese Äußerung mit den vielen zuvor gehörten, immer wiederkehrenden zu vergleichen. Es entsteht eine Erinnerungskette, bestehend aus sechs Situationen. Ihren Anfang hat sie in einem Erlebnis der damals 10-jährigen Lopita. In diesem Jahr bekommt sie ein neues Fahrrad geschenkt, aber ihr Vater erlaubt ihr nur innerhalb des Grundstücks zu fahren, während die Jungs überall fahren dürfen. Mit 15 wird sie von einem Freund des Vaters als zu dick bezeichnet, um verheiratet zu werden. Neun Jahre später möchte sie tanzen lernen, was ihre Eltern ihr verbieten wollen. Weitere Einwände in Bezug darauf,

einen Mann für die 26-jährige Lopita zu finden, hat ihre Tante. Sie äußert die Sorge, dass ihre Nichte mit einem weiteren Studienabschluss einen Partner finden müsse, der einen höheren Abschluss habe. Die fünfte geschilderte Situation erlebt die Protagonistin mit ihrer Mutter, die es für ungeziemend hält, als Frau in der Öffentlichkeit zu rauchen, wie Lopita es macht. Jedem dieser Ereignisse begegnet die Erzählende mit Unverständnis, mit Hinterfragen und mit Gegenargumenten, die mit einem visuellen und auditiven „What!!!“ eingeleitet werden. Bevor abschließend wieder auf die anfangs beschriebene Begegnung mit dem Freund Bezug genommen wird, wird ein kurzes Zwischenspiel inszeniert, das aus dem Muster ausbricht. Darin werden gesellschaftliche, soziale, von außen formulierte Erwartungen an Lopita mittels vieler anderer Stimmen wiedergegeben, die in einem Stimmengewirr enden. Dann wird die Behauptung des Freundes abermals aufgegriffen und dieses zweite Mal wird, entgegen dem ersten Schildern, auch hierauf mit einem „What!!!“ erwidert und mit der Frage, wo man man selbst sein könne, wenn nicht in der eigenen Gesellschaft.

Als Antwort schildert Lopita ihr jetziges Leben, indem sie alle zuvor an ihr kritisierten Punkte aufgreift und sich als 40-jährigen reisenden, dicken, rauchenden, alleinstehenden, glücklichen Menschen beschreibt. Sich als Beispiel nehmend und erklärend, dass sie in die zu engen Erwartung geliebter Menschen nicht passe, aber immer weiter sie selbst gewesen sei, fordert sie in den letzten Bildern und Worten die Gesellschaft auf „aaaaahhhh“ zu machen, den Mund zu öffnen und zu staunen: „you won’t believe what all can fit in.“²¹⁹

Ziemlich klar ersichtlich ist in *WHAT!!!* die antagonistische Kraft eines klassischen, in den Köpfen der Menschen florierenden patriarchalen Geschlechtsbildes und der damit verbundene Katalog von Verhaltensregeln und Seinsidealen. Diese Kraft äußert sich durch unterschiedliche, der Erzählenden immer nahestehende Personen und nimmt unterschiedliche Gestalt an. Mal ist sie vermutlich in Angst gekleidet (der besorgte Vater, der möchte, dass seine Tochter nicht aus dem Tor hinausfährt), ein anderes Mal ist sie in eigenes Verlangen verpackt (Freund des Vaters, der verlauten lässt, sie sei zu dick um verheiratet zu werden), ein drittes Mal äußert sie sich in Besorgnis um das mütterliche Selbstbild (Was denken die Leute über ihre rauchende Tochter?) In jedem Fall sind die

²¹⁹ „What!!!“, R: Lopita Huq, Bangladesch: 2009, https://www.youtube.com/watch?v=Kf_tJHIOws4, 00:03:00, (20.12.2014).

Wurzeln dieser Kräfte in einem Hierarchieverhältnis zu finden, dessen Linie der Macht die dichotomen Konstrukte von Frau und Mann trennt und dabei dem männlichen Geschlecht mehr Rechte, weniger Vorbehalte und größeres Vertrauen einräumt, was sich beispielhaft in den Erlebnissen von Lopita widerspiegelt. Als verinnerlichte Ordnung der Welt entzieht sich diese gesellschaftliche Geschlechterpolitik fast gänzlich dem prüfenden Hinterfragen der Allgemeinheit und wird stattdessen als natürliche und festgeschriebene Tatsache betrachtet.

Dagegen richtet sich die politische Stimme Lopitas. Sie stellt Fragen und stellt damit bestehende Konventionen in Frage. Ihre Fragen brechen die verhärteten Definitionen ‚Mann‘ und ‚Frau‘ auf, bringen die Bedeutungen der Begriffe ins Wanken, was der erste Schritt ist, sie aus dem Abseits in den Mittelpunkt gesellschaftlichen Interesses zu rücken und Verhandlungen darüber anzustoßen. Hegemoniale Diskurse reproduzieren noch immer patriarchale Strukturen. Lopitas Digital Story ist eine Desartikulation der bestehenden patriarchalen Normative, die in der bengalischen Gesellschaft, aber nicht nur dort vorherrschend sind.

Interessant an *WHAT!!!* ist, dass die bildliche Ästhetik größtenteils auf Angeeignetem basiert. In diesem fremden Bildmaterial, das in der Digital Story nur die Funktion eines Fürsprechers übernimmt, jedoch weder exklusiv zum Zweck dieser Erzählung, noch durch die Erzählende selbst entstanden ist, akkumulieren sich Kräfteverhältnisse aus dem ursprünglichen Produktionskontext, dem Produktionskontext der Digital Story und dem Rezeptionszusammenhang. Die angeeigneten bildlichen Darstellungen umfassen unterschiedlichste Genres und mediale Formen. Sie erstrecken sich von Malereien über Tarotkarten, Fotografien, bis hin zu Comics, und decken dabei mehrere Jahrhunderte Entstehungsgeschichte ab. Während die Tarotkarte tiefgründige Bedeutung mit sich trägt und zur Vorhersage der Zukunft genutzt wird, ist das Comic den letzten Jahrzehnten zuzurechnen und dient der gegebenenfalls kritischen, teils sarkastischen Belustigung. Das Rückgreifen auf vorhandenes Bildmaterial kann einerseits als feministische Aneignung von Kulturgütern gelesen werden, andererseits schwächt es die jeweils persönliche Verbindung der Erzählenden zu den geschilderten Diskriminierungserfahrungen.

Auf das initiale „What!!!“ auf Bild- und Tonebene, das unmittelbar nach dem Titel erscheint und den Einstieg markiert, folgt ein Foto der Erzählerin, das sie in türkisblauem

Sari und bis zu den Knien im Wasser stehend zeigt. Sie macht darauf einen sehr selbstbewussten, glücklichen und freien Eindruck, der durch einen zoom-in verstärkt wird. Begleitet wird das Bild von dem Postulat des guten Freundes, sie passe als sie selbst nicht in ihre Gesellschaft und müsse sich den Gepflogenheiten unterordnen. Bild und Ton stehen hier in Konflikt und kontrastieren sich in ihren Aussagen, denn schon dieses erste Foto Lopitas scheint das Gegenteil zu dieser Aussage zu beweisen. Gewissermaßen wird die Geschichte mit einem audiovisuellen Oxymoron begonnen. Bildlich ist in ihr die Schlussfolgerung der Anfang: Als eröffnende Behauptung, als freidenkendes und -handelndes Selbst gut in der Gesellschaft leben zu können, schürt die Erwartung der Zusehenden im Laufe der Erzählung, Stück für Stück die Argumente dafür offenbart zu bekommen. Was sprachlich konsequent und direkt umgesetzt wird, indem zu jedem Vorurteil und jeder Diskriminierung die kontrapunktische Gegenfrage gestellt oder die sich durch Logik ergebende Gegenposition eingenommen wird, ist auf visueller Ebene nicht bedient. Dort erfahren Konventionen und patriarchale Vorstellungen Unterstützung. So ist Lopitas Feststellung, dass sie schon ein Leben lang mit den verhärteten Geschlechterdimensionen geschuldeten Urteilen und Fehleinschätzungen konfrontiert ist, von dem Gemälde einer kauernenden in bunte Tücher gehüllten Frau unterlegt, das erst durch zoom-out als Ganzes in die Betrachtung kommt. Es gibt das Bild der zurückhaltenden, den gesellschaftlichen Erwartungen entsprechenden Weiblichkeit wieder. Gleichzeitig suggeriert die Tatsache, dass es „gemalt“ ist, also „gemacht“ ist, dass dieses Bild ein erzeugtes und somit veränderbares ist.

Danach beginnen die Beschreibungen der Situationen in verschiedenen Altersstufen. Dem Verbot mit dem Fahrrad nicht hinauszufahren, wie es durch Lopitas Voice-Over beschrieben wird, ist besagte Tarotkarte zur Seite gestellt, über die ein kleines Fahrrad gemalt ist. Sieht man die Tarotkarte als Symbol des Schicksals, so könnte das selbst gemalte Fahrrad darauf seine Entmündigung bedeuten und als Lopitas Selbstwirksamkeit im Speziellen und weibliche Selbstbestimmtheit im Generellen interpretiert werden.

Ein durch einen harten Schnitt eingeschobenes „WHAT!!!“ und das Argument, dass Jungen überall fahren dürfen, formieren Lopitas erstes Aufbegehren. Eine Überblendung leitet über in ihre Traumvorstellung von dem Tag, an dem sie genauso frei fahren darf, was durch das Gemälde einer herbstlichen Allee mit rotblättrigen Bäumen dargestellt ist. Einen großen Kontrast zu dieser romantisch anmutenden Naturmalerei bietet das darauffolgende Comic. Es zeigt einen weiblichen und einen männlichen Dinosaurier, die im

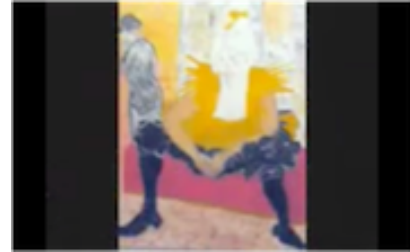


Abbildung 4.3.3.- 2: *La Clowness assise*

Vordergrund einer weiten Wüste mit einer Palme und Vulkanen am Horizont einen Dialog führen. Sie trägt ein Blumenkleid, während er nur in eine Badehose gekleidet ist. Sie stämmt ihre Fäuste in die Hüften, während er sich zu verteidigen scheint. Dazu erzählt die Protagonistin im Voice-Over von dem Freund ihres Vaters, der sie mit 15 Jahren als zu dick zum Heiraten verurteilt. Ihre empörte Erwiderung keiner müsse sich Gedanken machen, sie zu verheiraten, das entscheide sie selbst, zudem hätten auch dicke Männer Frauen, wird abermals mit einem visuellen „WHAT!!!“ unterstrichen. Durch die Bild-Ton-Dopplung fällt die Aussage schwerer ins Gewicht, zusätzlich verstärkt durch das Repetitive des Empörungsausdrucks, der auch nach der nächsten Situationsschilderung angebracht ist. Diese beschreibt Lopitas, durch ihre Eltern abgewiesenen Wunsch zu tanzen. Visueller Konterpart ist das Bild *La Clownesse assise; Mademoiselle Cha-u-Kao* (1895) des französischen post-impressionistischen Malers der Belle Époque Henri de Toulouse-Lautrec (vgl. Abb. 4.3.3.-2). Das Portrait zeigt Cha-U-Kao, die ihren Namen dem Chahut, einem dem Cancan entlehnten Tanz und dem Wort „Chaos“ verdankt. Sie ist eine Clowness des Moulin Rouge und des Nouveau Cirque im Montmartre der 1890er Jahre, die sich mit dem männlich dominierten Beruf des Clowns und ihrem offenen Bekennen lesbisch zu sein, entgegen dem Frauenbild dieser Zeit einen Namen im Nachtleben von Paris machte. Das in der Digital Story verwendete Bild zeigt die kostümierte Cha-U-Kao in entspannter Pose sitzend, mit weit geöffneten Beinen, auf die sie ihre Ellenbogen stützt. Diese Haltung entspricht weder der, die eine vornehme Dame dieser Zeit einzunehmen hatte noch der, die von einer bangladeschischen Frau verlangt wird. Somit sprengt diese Abbildung die Erwartungen an ein stereotypes Geschlechterbild und drückt das Politische, die widerständige Kraft aus, wofür Lopita mit ihrer Digital Story, mit ihrer Art zu leben einsteht. Entgegen der uneingeschränkten Benennung dieses Bildes als politisch in diesem

Kontext ist zu hinterfragen, inwiefern ein Bild, das einem westlich geprägten Kulturhintergrund entspringt, nicht hegemoniale Formen der Wahrnehmung und neue Tendenzen eines Kulturimperialismus mit sich bringt, und ob dadurch nicht bloß eine bildliche Aneignung westlicher Werte stattfindet und damit imperiale Hierarchien, zwar nicht auf Geschlechterebene, aber auf kultureller Basis reproduziert werden und *Politiken* Vorschub gewährt wird.

Wieder ein traditioneller wirkendes Bild exponierend, wird der Einwand Lopitas Tante gegen ihr Weiterstudieren verbalisiert. Die gemalte Darstellung eines im Bett liegenden



Abbildung 4.3.3.- 3: *Blick durch Gitter*

Paars erweckt stark den Anschein eines Ungleichgewichtes zwischen den beiden. Während er auf der Seite liegend zu schlafen scheint, liegt sie hinter ihm auf dem Rücken, mit ihrer einen Hand die Gardine zurück haltend und ihren Blick aus einem vergitterten Fenster richtend. (vgl. Abb. 4.3.3.-3). Es wirkt als

träume sie von Freiheit. Vor dem Hintergrund, dass noch immer nicht die gleichen Rechte für Frauen bestehen, dass sie in der Mehrzahl noch immer gegen ihren Willen zwangsverheiratet werden, verdeutlicht dieses Bild bestehende Machtverhältnisse.

Nachdem die nächste Sequenz Lopitas Vorurteilserfahrung beschreibt, in der ihre Mutter Bedenken gegen das Rauchen einer Frau in der Öffentlichkeit und das dabei entstehende Bild von ihr hegt und diese als visuelle Analogie ohne tiefere Bedeutung eine Zigarettenschachtel zeigt, springt der Blick ein sechstes Mal auf das vermeintliche, stricharme Selbstportrait mit der Unterschrift „WHAT!!!“. Diesmal löst es sich jedoch nicht in ein weiteres angeeignetes Bild auf, sondern leitet zu einem genau gleichen Strichportrait über, das aber von Sprechblasen umgeben ist, die Erwartungshaltungen, Anforderungen und Verhaltensvorstellungen gegenüber Frauen, im Speziellen gegenüber Lopita, wiedergeben. Analog werden auf der Tonebene diese Sprechblasen-Ausrufe von verschiedenen Stimmen (vermutlich von anderen Workshop-Teilnehmenden) vorgelesen, während ein zoom-out die Reichweite der Kommentare verdeutlicht.

Wie schon zuvor geschildert, wird die zu Anfang durch die Behauptung des Freundes geöffnete Klammer jetzt, gegen Ende wieder geschlossen, indem Lopita erwidert: „What!!!“



Abbildung 4.3.3.- 4: Lopita

If I can't be who I want to be in my own society, where else were I be me?"²²⁰ und mit einem Foto von sich selbst, lachend in die Weite blickend und den Worten „Now I'm 40, and I travel all over, and I'm fat, and I smoke and I'm single and I'm happy.“²²¹ beantwortet (vgl. Abb. 4.3.3.-4).

Den Beginn der Abschlussequenz macht auf visueller Ebene eine Schwarzweißfotografie von einem Schaufenster voller Corsagen. Begleitet wird sie vom resümierenden Voice-Over Lopitas in dem sie sagt, ihr sei die Form der Gesellschaft immer zu eng gewesen, in die sie somit nicht passte, aber die sie nicht davon abhielt, sie selbst zu sein und geliebt zu werden. Das Korsett steht in diesem Fall allegorisch für die Enge der gesellschaftlichen Normen. Gleichzeitig ist es ein Symbol des westlichen Schönheitsbildes und visualisiert ein Sexualisierungsritual. Fraglich ist, ob durch die gegenargumentativen stimmlichen Kommentare die tradierten Rezeptionsmechanismen aufgebrochen werden können und die mit dem Bild verbundene Sexualisierung suspendiert wird, oder ob im Gegenteil die Wahrnehmung und Bedeutung reproduziert und gleichzeitig nur tiefer in die Vorstellung von Weiblichkeit eingeschrieben werden.

Der zweite und damit abrundende Teil der Abschlussequenz ist ein rotierendes Bilderkarussell. Durch Drehblenden getrennt werden 12 Gesichter gezeigt, alle mit geöffneten Mündern, begleitet von Lopitas Aufforderung mittels Voice-Over: „Society just has to say ‚Ahhh!!!‘ and open wide and you won't believe what all can fit in.“²²² Diese Kausalitätsbeziehung, die Lopita damit ausdrückt, ist ein Aufruf, die Stimme zu erheben, den Diskurs zu erweitern, innezuhalten und das Denken zu hinterfragen. Es ist die Aufforderung, sich selbst als Gesellschaft zu sehen. Diese richtet sie auch an die Zusehenden. Lopita verlangt sowohl auf verbalsprachlicher Ebene, wie auch im Visuellen artikulatorische Interventionen und Redewendungen im Certeau'schen Sinne und stößt zum Hinterfragen bestehender Konventionen an.

Die schon kontinuierlich unterliegenden rhythmischen Klänge werden lauter und der Lauftext des Abspanns beginnt, mit dem Anfangstitel korrespondierend weiß auf schwarz.

²²⁰ „What!!!“, R: Lopita Huq, 00:02:32.

²²¹ „What!!!“, R: Lopita Huq, 00:02:38.

²²² „What!!!“, R: Lopita Huq, 00:02:58.

Die Hintergrundmusik, der Songs *Contingent being* der Gruppe SaReGaMa, spielt dem Titel nach zu urteilen, auf die Ungewissheit des Seins oder der Form des Seins an. Somit drückt sie auf melodisch-rhythmischer Ebene aus, was die Worte und Bilder der Digital Story zu leisten versuchen, nämlich die Wandelbarkeit und durch unterschiedliche Faktoren bedingte Art zu sein, sich zu verhalten, zu wirken, zu fühlen.

Zusammenfassend lassen sich folgende Punkte als ästhetische Prinzipien von *WHAT!!!* festhalten: Die Eindringlichkeit der Wirkung, die diese Story hinterlässt speist sich aus den Wiederholungen der Worte und der Originalität der Struktur, die durch eine Klammer abgerundet erscheint. Diese Anhäufungen lassen erstens auf die zeitliche Kontinuität der Konfrontation mit disputiven Situationen schließen, zweitens auf die Festigung des Selbstverständnisses der Erzählenden, indem ihr Name Gegenstand der Repetition ist. Und als Drittes hervorzuheben ist ihr aufbegehrender Charakter, der durch das wiederkehrende „What!!!“ zum Ausdruck kommt. Die Sprachebene ist durch ein Netz argumentativer und dialogischer Verwebungen konstruiert. Die auf ihr stattfindenden Aussagen stehen abwechselnd im kontrastierenden oder untermauernden Verhältnis zur Bildebene. Somit wird in einem Fall das verbale Vorurteil bildlich widerlegt (z. B. im Fall von Cha-u-Kao) oder im anderen Fall unterstützt (Bsp: kauernde Frau). *WHAT!!!* kann also als eine Begegnung von Politiken und Politischem gesehen werden.

Bemerkenswert ist die Komprimierung von ca. 30 Jahren Leben in eine Erzählzeit von ca. drei Minuten, wobei durch die angeeigneten Bilder zusätzlich mehrere Jahrhunderte Kulturgeschichte einbezogen wird. Für das politische Moment scheinen diese zeitliche Ausdehnung und der Einbezug fremder Bildmaterialien nicht förderlich, da beides Distanz zum Persönlichen schafft und Einbußen in der emotionalen Intensität mit sich bringt.

4.3.4 My happy life

(Projekt: Digital Storytelling, Organisation: Pathways of Women's Empowerment, Entstehungsland: Bangladesch, Entstehungsjahr: 2009-2012, genaues Jahr unbekannt)

In *My happy life* erzählt eine junge Frau davon, wie ihr als jungem Mädchen der Schulbesuch verwehrt bleiben sollte und sie nur aufgrund einer Behinderung ihres Bruders und seiner damit verbundenen Einschränkung doch die Chance auf Bildung erhielt. Nachdem sie diszipliniert gelernt und gute Noten geschrieben hatte, wurde ihr die

Möglichkeit wieder genommen. Denn in ihrer Familie und der Gemeinschaft herrschte das Vorurteil, dass gebildete Frauen ihr Umfeld im Stich ließen und in höhere Schichten heirateten. Mit der Hilfe eines gütigen Mannes konnte sie nach zwei Jahren weiterstudieren und ihr Studium erfolgreich abschließen. Parallel gründete sie eine Organisation, die sich für das Recht auf Bildung für Frauen ihrer Ethnie einsetzt und inzwischen eine anerkannte, sogar gefragte Instanz bei Disputen innerhalb der Gemeinschaft ist.

Die Digital Story ist eine Innenperspektive auf das Geschlechterbild und die damit verbundenen systematischen Benachteiligungen von Frauen in der bangladeschischen Gesellschaft. Es ist die Geschichte einer jungen Frau, die Bildung als ein Privileg zugestanden bekommt und daraus etwas erschafft, das die patriarchalischen Hegemonien nachhaltig aufzubrechen versucht, nämlich eine Frauenrechtsinitiative. *My happy life* zeichnet also das Erwachsen eines Widerständigen innerhalb der verfestigten Geschlechterstrukturen nach, das sozialen Wandel hervorruft. Die Geschichte selbst ist ein Zeugnis darüber.

Chronologisch aufgebaut, birgt die Digital Story keine großen dramaturgischen Überraschungen, Tief- oder Höhepunkte. Sie bedient sich fast ausschließlich präexistenter Fotografien, die größtenteils die Erzählende zeigen. Bis auf zwei Bilder sind alle fünfzehn Einstellungen mit Zooms versehen und werden durch unterschiedliche Blenden zum nächsten Bild übergeleitet. Hinsichtlich dieser audiovisuellen Komposition ist *My happy life* dem Mainstream der Digital Storytelling Ästhetik zuzurechnen und birgt auf dieser Ebene kein Politisches. Einzig die Entwicklung der Protagonistin, der errungene Eigensinn, der im Inhaltlichen der Erzählung zum Vorschein kommt und bildlich durch Fotos von ihr unterstützt wird, lässt sich als tendenziell politisch bezeichnen und ermutigend für andere Frauen, die Benachteiligung erfahren.

Die zwei Digital Stories die Benachteiligung von Frauen und damit Geschlechterungleichbehandlung thematisieren, haben ebenfalls schon *politischen* Inhalt. Gerade in ihrem Entstehungskontext betrachtet, ist die Offenlegung interaktioneller und struktureller Diskriminierung von Frauen eine enorme Selbstbehauptung und ein Freisprechen des eigenen Rechts²²³. Hinsichtlich ihrer ästhetischen Gestaltung zeigen sich

²²³ Vgl. Judith Butler/Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, S. 45.

beide Digital Stories nicht als widerspenstig. *WHAT!!!* setzt allerdings um, was man „als Differenz in die Wiederholungen einführen“²²⁴ bezeichnen kann, indem die Digital Story stets das „What“ aufgreift und am Ende den Folgesatz umformuliert.

4.3.5 Er hat mich gefragt

(Projekt: Capture Your Life, Organisation: Naturfreundejugend Deutschlands e.V.

Entstehungsland: Deutschland, Entstehungsjahr: 2012)

In *Er hat mich gefragt* erzählt eine junge Frau von Erfahrungen sexualisierter Gewalt in ihrer frühen Kindheit, die ihr später beim Ansehen eines Buches wieder bewusst werden und sie mit Fragen konfrontieren und Antworten auf einige Hürden ihres bisherigen Lebens geben.

“Wieviel Wahrheit gebe ich den Menschen die ich liebe?” Diese Frage bietet den Einstieg in die Digital Story *Er hat mich gefragt* und stößt zu grundlegenden Gedanken über Moral, Verpflichtung, Ehrlichkeit, Schutz und Vertrauen an. Es ist eine essenzielle Frage, die die Angst zum Ausdruck bringt, dass die Wahrheit verletzen, überfordern und Schuldgefühle auslösen kann. Diese Angst hat die Erzählende dazu gebracht, ihren Eltern nichts zu sagen, wie sie in ihrer Digital Story berichtet.



Abbildung 4.3.5.-1: Hände gebunden



Abbildung 4.3.5.-2: Hände befreit

Aus dieser allgemeinen Frage, den dazu formulierten Gedanken und weiterführenden Fragen entwickelt sich ihre Erinnerung an ihr dreizehntes Lebensjahr in dem ihr ein Buch in die Hände fällt, welches den Missbrauch in einer Mäusefamilie thematisiert. Das Lesen dieser Geschichte löst eine Erinnerung an ein Erlebnis aus ihrer Vergangenheit aus, das sie bis dahin verdrängt hatte. Es ist die Erinnerung an ihren Nachbarn; sie erzeugt einen plötzlichen Bruch in der vermeintlich heilen Welt, die sich durch Verdrängung halten konnte.

Über das Erlebnis des Erinnerns und Erkennens mit zwölf Jahren leitet die Erzählung zu den Geschehnissen über, die der Protagonistin im Alter von vier Jahren widerfahren sind.

²²⁴ Vgl. Trinh T. Minh-ha, „Cotton and Iron“, *Texte, Filme, Gespräche*, Trinh T. Minh-ha/Hedwig Saxenhuber (Hrsg), München: Kunstverein u. A. 1995, S. 5-18. S. 12.

Sie schildert, wie der vertraute Nachbar und Freund ihrer Familie sie damals fragte, ob er sie anfassen dürfe, sich vor ihr ausziehen solle, sie ihn anfassen wolle und wie sie sich nicht traute „Nein“ zu sagen.

Dann spricht die Erzählende darüber wie lange sie nicht darüber, zu sprechen vermochte, wie lange es gedauert hat, bis sie wieder Vertrauen in Menschen fassen konnte, wie sie sich vor Nacktheit ekelte. Sie erzählt, wie schwierig es war ihre eigene Sexualität zu akzeptieren und Beziehungen einzugehen und wie wichtig sie es heute findet, darüber zu sprechen, auch mit dem Ziel anderen Menschen zu zeigen „wie nah sexualisierte Gewalt auch an ihrem Leben ist.“²²⁵ Der letzte Wunsch, den sie in der Digital Story äußert ist mit dem Nachbarn sprechen zu können, doch „Er ist mittlerweile tot.“²²⁶

Von der anfangs philosophischen Frage ausgehend, die zeitlos in den Raum geworfen wird nimmt die erzählte Geschichte immer mehr Form an. Sie bildet die erste Stufe in der Digital Story. Das induktive Vorgehen des Erzählens, vom Allgemeinen ins Spezielle vorzudringen, äußert sich auch auf der zweiten Stufe der Erzählung. Hier fungiert eine Erinnerung zu einem späteren Zeitpunkt als Anstoß für die Rückblende auf das tatsächlich Thematisierte, nämlich die eigene Erfahrung von sexualisierter Gewalt. Die dritte Stufe widmet sich schließlich der Beschreibung des kritischen Erlebnisses, wobei nur die Fragen, die ihr gestellt wurden als stellvertretend für die darauffolgenden Handlungen explizit formuliert werden, nicht aber die physischen Übergriffe selbst. Wieder einen Schritt zurück ins Allgemeine macht die Erzählung auf der vierten Stufe, die sich der Folgen und Nachwirkungen des Erlebnisses annimmt, der Selbstzweifel, dem Mangel an Vertrauen gegenüber anderen Personen und der eigenen Schuldgefühle. Trocken endet die Erzählung mit der Feststellung des Todes des Machtausübenden. Doch die Machtausübung scheint noch nicht beendet. Noch immer wirkt das Erlebte auf die Erzählende, was der Grund zu sein scheint, dass diese Digital Story existiert. Sie kann als eine Form der geschichtlichen, erfahrungshistorischen Wiederermächtigung des eigenen Lebens gelten. Den Drang der Erzählenden, mit dem Peiniger zu sprechen, ersetzt sie allerdings nicht. Diese Möglichkeit ist mit seinem Tod versiegt.

²²⁵ Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:02:28, <http://capture-your-life.net/node/79> (20.12.2014)

²²⁶ Ebd., 00:02:51.

Er hat mich gefragt benennt einerseits externe patriarchale Mächte, die durch den Nachbarn hervortreten, andererseits stellt die Digital Story tief verinnerlichte und traditionell etablierte Machtstrukturen aus, die innerpersonell wirken und auf eine Politik der Angst aufbauen. Das Druckmittel dieser Angst ist die Scham. Sie rekuriert einerseits auf einen gesellschaftlichen Mechanismus, der von sexualisierter Gewalt Betroffene als Opfer betrachtet und ihnen dadurch eine subordinate Rolle zuweist, was in Persönlichem oft als Niederlage gewertet wird. Andererseits führt sie auf das eigene Empfinden zurück, entwürdigt, disrespektiert und entmachtet worden zu sein.



Abbildung 4.3.5.-3: Verschüttetes

Diese Stigmata bricht die Geschichte auf, indem sie die Innenperspektive in die öffentliche Wahrnehmung überführt, indem sie Fremdzuschreibungen verwirft und reflexiv das Selbstbild affirmiert.

Er hat mich gefragt besteht ausschließlich aus Fotografien der ersten Kategorie, die zweckgebunden für diese Digital Story entstanden sind. Das impliziert, dass die gesamte ästhetische Gestaltung nur in den Händen der Erzählenden lag und niemand Einfluss auf sie hatte. Vor allem vor dem Hintergrund des Inhalts der Digital Story ist das essenziell und bedeutet neben dem Sprechen über das Erlebte, eine zusätzliche Ermächtigung über die Geschichte durch die Bilder und das Erzählen mittels der eigenen Stimme.

Die inhaltliche Gliederung in vier Stufen hat ihr ästhetisches Äquivalent in drei Abschnitten in die sich die bildliche Gestaltung einteilen lässt. Die ersten beiden inhaltlichen Stufen sind dabei im ersten ästhetischen Abschnitt subsumiert. Die drei gestalterischen Blöcke haben jeweils einen Bildgegenstand. Der erste sind die mit Klebeband gefesselten Hände der Protagonistin, die sie in insgesamt 38 Bildern à 34 Frames befreit. Während dieser visuellen Entwicklung stellt sie die anfängliche Frage, erzählt von der Lektüre der Mäusegeschichte und formuliert ihre Erinnerung: „Es war alles so präsent, nah, seine zittrige Hand, wie sie mich berührt, sein Glied in meiner Hand ... ein Bild, das mich erschrecken ließ, der Blick seiner Frau als sie uns zusammen sah.“²²⁷ Dieser letzte Satz wird von dem letzten Bild komplementiert, das die offenen Hände zeigt, deren Innenflächen nach oben gerichtet sind. Einerseits ist es das Bild von Befreiung,

²²⁷ *Er hat mich gefragt*, 00:00:55.

andererseits spiegelt es aber Hilflosigkeit wider, vielleicht eine Analogie zu dem zwiespältigen Gefühl der Erzählenden, durch das Sprechen über den Vorfall zwar „befreit“ zu sein, aber dennoch nirgends Halt zu finden.

Dieses Stop-Motion-Verfahren setzt sich auch in den nächsten Blöcken fort und verleiht der Digital Story einen Stakkato-Charakter. So etabliert sich das Fragmentarische nicht nur inhaltlich durch Erinnerungsfetzen von verschiedenen Lebensaltern, sondern auch in visueller Hinsicht. Nach einer Schwarzblende, die auf das Bild der entfesselten Hände folgt und von den Worten „Plötzlich begriff ich“²²⁸ begleitet wird, beginnt der zweite Bildblock. Er zeigt einen Steinhaufen, den die Protagonistin in 47 Bildern à 34 Frames dekonstruiert, um ein Stück Erde freizuschaufeln und ein Gänseblümchen in den Boden zu setzen. Begleitet ist dieser Prozess von der Erzählung der sexuellen Übergriffe und dem Bekennen darüber, wie schwierig das Leben mit dem Schweigen, das Reden und der Umgang mit Menschen danach war. Der Übergang vom



Abbildung 4.3.5.-4: Verschwiegendes

Bericht des Erlebten zu der Erzählung der Folgen ist visuell markiert durch das Bild an dem Erde frei liegt und das Pflanzen der Blume beginnt. Der Anfang eines blühenden Lebens fällt somit zusammen mit dem Lernen, darüber zu sprechen.



Abbildung 4.3.5.-5: Befreit

Der Übergang zum dritten Bildblock ist wieder von einer Schwarzblende markiert. Sie drückt das aus den Erlebnissen resultierende fehlende Vertrauen in die Menschen aus, was durch das Voice-Over zeitgleich besprochen wird. In 30 Einstellungen des dritten ästhetischen Abschnitts, wird befreites Sprechen verbildlicht. Das erste Bild zeigt die Erzählerin mit verklebtem Mund (vgl. Abb.4.3.5.-4). Der Bildausschnitt beschränkt sich auf ihre untere Gesichtshälfte und wahrt somit Anonymität über ihre Person. Innerhalb der folgenden Fotografien löst sie die Klebestreifen nach und nach von ihrem Mund (vgl. Abb.4.3.5.-5) Gleichzeitig äußert sie: „Heute finde ich es wichtig, darüber zu reden, auch wenn es manchmal schwer fällt und

²²⁸ Ebd., 00:00:59.

weh tut.“²²⁹ Sie beschreibt ihr Ablegen einer anfänglichen Angst und das Mut fassen sich zu äußern, die eigene Stimme zu erheben und Relationen gerade zu rücken:

„Ich möchte anderen Menschen zeigen, dass sie sich nicht dafür schämen müssen, wenn ihnen Gewalt angetan wurde. Ich möchte denen, die sagen, dass sowas nur in Filmen geschehe zeigen, wie nah sexualisierte Gewalt auch an ihrem Leben ist“²³⁰.

Abschließend äußert sie den Wunsch, den Nachbarn zu konfrontieren und seine Beweggründe zu erfahren. Dazu zeigt sie das Bild, auf dem ihr Mund von allen Barrieren befreit, bereit ist laut auszusagen, die Stimme zu erheben, sich zu artikulieren.

Bemerkenswert ist der Gleichtakt, in dem die Bilder aneinandergereiht sind. Er schafft eine Dynamik, die den Anschein erweckt, es gehe immer weiter, immer weiter, immer weiter. Dieser Ausspruch ist im Zusammenhang mit einschneidenden Erlebnissen im Leben bekannt und vielleicht auch eine Aussage dieser Digital Story; Das Leben geht weiter, wenn auch mit Brüchen.

In den drei ästhetischen Abschnitten wird jeweils ein Befreiungsprozess nachgezeichnet. Das erste Mal ist es die Befreiung der Hände, ein Sinnbild dafür, bereit zu sein sich zu wehren und in diesem Fall gleichzeitig mit leeren Händen dazustehen (vgl. Abb. 4.3.5 1&2). Der zweite Abschnitt ent-deckt Verschüttetes, auf dem Neues zu wachsen beginnen kann und der dritte visualisiert die Entwicklung vom Schweigen hin zum Sprechen.

Sprachlich bedient sich die Digital Story kurzer, prägnanter Sätze, die die Geschichte eindringlich und für den Zuhörenden scheinbar ausweglos machen. Und sie greift vor allem auf eine Wiederholung zurück „Er hat mich gefragt“, was partiell wie eine Schuldzuweisung sich selbst gegenüber wirkt und scheinbar lange in den Gefühlen der Erzählerin vorherrschend war. Erst durch ihr allgemein formuliertes Ziel, andere Betroffene von dieser Empfindung zu entbinden, relativiert diese Wirkung. Die Anapher klingt aber auch wie ein Vorwurf gegenüber dem Nachbarn und verdeutlicht durch sein Repetitives die Paradoxie einem 4-Jährigen Kind solche Fragen zu stellen, deren Konsequenzen es offensichtlich nicht abschätzen kann. Ihm gegenübergestellt ein

²²⁹ Er hat mich gefragt, 00:02:15.

²³⁰ Ebd., 00:02:23.

erwachsener Mensch, der sich im Selbstverständnis dazu verpflichtet fühlen sollte, Kinder zu schützen.

Die Macht des Vertrauens, die von dem Nachbarn gegen sie verwendet wurde, eignet sich die Erzählende durch die Macht des Sprechens wieder an. Sie macht ihr Erlebtes öffentlich und bricht mit den impliziten Gesetzmäßigkeiten der Tabuisierung von sexualisierter Gewalt. Sie dekonstruiert die Schamgefühle und führt in ihre stetige Erneuerung eine Differenz ein. Darüber zu sprechen ist ein Weg, das Scham- und Schuldgefühl zu überwinden und mit den Konventionen und Vorstellungen einer heilen Welt zu brechen.

Auch auf ästhetischer Ebene bricht diese Digital Story mit dem Üblichen. Sie verweigert sich den Digital Storytelling Konventionen, indem sie gänzlich auf die weichzeichnenden, Grenzen auflösenden ästhetischen Mittel des Zooms, der Überblendungen, und der Shifts verzichtet und stattdessen mit Stakkato, harten Schnitten und klaren Sequenzen auf nüchterne Weise Sachlichkeit und Härte vermittelt.

Aus der Machart dieser Digital Story spricht eine klare ästhetische Vorstellung ihrer Geschichte und Eigensinn, diese genau so umzusetzen. Nicht nur thematisch erhebt die Erzählende somit ihre Stimme und lehnt sich gegen vorherrschende Mächte und Politiken auf, sondern auch ästhetisch. Ihr Widersetzen nicht nur gegen die Normen der Darstellung in andere Digital Stories, gegen verbreiteter audiovisueller Formate und gegen die weichen Wahrnehmungsgewohnheiten, die fließende Bewegung von Bildern produzieren, ist die Äußerung der Kraft, die sich politisch nennt. *Er hat mich gefragt* kann durch diese Eigenwilligkeit und Ablösung von ästhetischen Konventionen der Methode als Kunstwerk im Ranciéreschen ästhetischen Regimes aufgefasst werden.

4.3.6 Fredniesha's Story

(Projekt: Digital Storytelling, Organisation: YouthUprising, Entstehungsland: USA, Entstehungsjahr: 2007)

Fredneishas Geschichte berichtet von den Erfahrungen, die sie mit ihren jugendlichen Jahren schon gemacht hat, die niemand bei der ersten Begegnung, bei ihrem ersten willkommenheißen, strahlenden Lächeln erahnt, und sie handelt von den Vorurteilen mit denen ihr Menschen begegnen, die eigentlich nicht wissen, was hinter der äußeren Fassade steckt.

Fredneisha's story kann als Filmgedicht beschrieben werden. Sprachlich passioniert reiht sie Assonanzen aneinander, spielt mit Wortwiederholungen und der Repetition von Sätzen. So taucht die Feststellung, „People look at me and see a big smile, but life is not what it seems”,²³¹ mit der die Digital Story beginnt, am Ende als Aufforderung wieder auf: “Look at me and see a big smile, but life is not what it seems. Look beyond me, beyond my pretty white teeth.”²³² Bildlich sind diese Worte begleitet von einer schnellen Abfolge von Fotos, die Fredneisha heute zeigen und für diese Digital Story aufgenommen wurden. Das Stilmittel der Wiederholung erinnert an die Digital Stories *Er hat mich gefragt* und *WHAT!!!*, die ebenfalls ihre Wirkkraft aus dem Wiederkehrenden ziehen. Die sowohl bildlich als auch sprachlich repetierten Elemente bilden in *Fredneisha's story* einen Rahmen, innerhalb dessen sie ihre Erinnerung an ihre Kindheit und Jugend entfaltet, in der sie von ihrer Mutter verlassen, von Bekannten beschimpft, belästigt und misshandelt wurde. Die Fotos von früher dienen als Versatzstücke, die fragmentarisch im Bilderkanon des Heute auftauchen. Rhythmisch liegen Bild und Sprache auf einer Linie, mal durch harte Schnitte markiert, mal über Schwarzblenden voneinander getrennt, eine ästhetische Selbstständigkeit erzeugend, die als Eigensinniges in kein bestehendes Schema passt und weit von einer typischen Ästhetik des Digital Storytellings entfernt ist.

Sowohl *Er hat mich gefragt*, wie auch *Fredneisha's story* können in jeglicher Hinsicht als politisch bezeichnet werden. Inhaltlich sprechen sie beide über explizite sexualisierte Gewalt. Sie erlauben tiefe Einblicke in die Gefühlswelten der beiden jungen Frauen, was zu starker Empathie bewegt. Strukturell ähnlich aufgebaut, beginnen sie ihre Geschichte mit einer direkten Ansprache der Zusehenden. Während Fredneisha eine provokante Aussage direkt dem Publikum entgegenbringt, wird in *Er hat mich gefragt* eine allgemeine Frage in den Raum gestellt. Beide Digital Stories schaffen dadurch Zugänglichkeit. Auch bezüglich ihrer Chronologie weisen sie Parallelen auf: Von einem Erzählmoment ausgehend, richten sie ihren Blick zurück auf die ihnen widerfahrenen Erlebnisse. Fredneisha nutzt dazu eine sehr poetische Sprache, während *Er hat mich gefragt* auf eigensinnige Bildkompositionen zurückgreift. Beide sind selbst auf den Fotos zu sehen und spielen in ihren Texten mit Wortwiederholungen, was die Verbindung zu den Erzählungen

²³¹ Fredneisha's Story, R: McRaven, Fredneisha, USA: 2007, 00:00:01, <https://www.youtube.com/watch?v=KVDzIHbaT78>, (20.12.2014)

²³² Ebd., 00:01:36.

intensiviert und damit größeren Effekt auf das Publikum hat und Bewegung auslöst. *Fredneisha's story* und *Er hat mich gefragt* fungieren als Spielräume, die Gestaltbarkeit von Leben implizieren²³³ und durch freies Spiel die Aufteilung des Sinnlichen bis zu ihrer Suspendierung hin provoziert.²³⁴

4.4 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich über das Politische im Inhalt und der ästhetischen Gestaltung von Digital Stories sagen, dass bestimmte Kriterien zusammenfallen müssen, um die autobiografischen Anekdoten als politisch wahrzunehmen. Zwar deduktiv ausgearbeitet, aber auch mittels von Korte vorgeschlagener weicher Methoden,²³⁵ nämlich der Beobachtung der eigenen ersten Wahrnehmung, induktiv hergeleitet, zeigt sich, dass das *Politische* in Digital Stories, das Widersprechende und Mobilisierende für sozialen, gesellschaftlichen und politischen Wandel in folgenden Faktoren gründet: Einerseits in der Artikulation tabuisierter Themen, andererseits aber auch in großer Zugänglichkeit (wie sie durch eine Frage zu Beginn entsteht und wie sie durch direktes Ansprechen des Publikums gesichert wird), der starken Verbindung zur Person hinter bzw. in der Story (durch Offenlegen der Gefühle und Einblick in Gedanken, durch Stimme und durch Bebilderung mit Fotos, die die Personen zeigen) und in einer kreativen Erzählweise, die sich durch Eigensinn auszeichnet (poetische Sprache; ausgefallenes, die DST-Konventionen transzendierendes Bildkonzept; konsequente, spannungserzeugende Struktur). Je mehr dieser Kriterien erfüllt sind, desto widerständiger, aufbegehrender, also politischer zeigt sich die Digital Story. Im Umkehrschluss bedeutet das aber auch, dass Digital Stories auch ‚nicht-politisch‘ sein können. Das Urteil in Bezug auf das Politische im Inhaltlichen und der Ästhetik von Digital Stories ist also relativ und abhängig von Ausprägungen bestimmter Aspekte – und zu einem gewissen Grad von der subjektiven Wahrnehmung – Schlussfolgernd ist auch die Frage ob Digital Storytelling als politische Sprache gelten kann, nicht erschöpfend zu beantworten. Ihr wurde allerdings schon näher gekommen. Bevor jedoch ein abschließendes Urteil gefällt werden soll, richtet sich ein kurzer Blick auf

²³³ Vgl. Gusztáv Hámos/Katja Pratschke/Thomas Tode, „Das Reine war mir immer Subjekt. Ein Gespräch mit Siegfried Zielinski“, *Viva Fotofilm. bewegt/unbewegt*, Gusztáv Hámos/Katja Pratschke/Thomas Tode, S. 55-71, S. 68.

²³⁴ Vgl. Rancière, Jacques, *Aesthetics and its discontents*, S. 31.

²³⁵ Vgl. Helmut Korte, *Einführung in die Systematische Filmanalyse*, S.17.

die Bedingungs- und die Wirkungsrealität²³⁶ von Digital Stories geworfen werden. Denn die Frage, wer spricht, stellt sich nach wie vor. Auf ihre Beantwortung haben entwicklungsbegleitende Aspekte wie die Zielsetzung eines Projektes, die Stärke des Eingreifens von Facilitators und die Erwartung von Förderern Einfluss. Die Reichweite ihrer Wirkung hängt, neben der durch Inhalt und Ästhetik evozierten Aufmerksamkeit jeder einzelnen Digital Story, auch von ihrer Distribution und Rezeption ab. Generell gefragt werden muss auch, wem Digital Storytelling von institutioneller Seite überhaupt ermöglicht wird.

5. RAHMENBEDINGUNGEN POLITISCH?

Im Folgenden soll auf die projektbasierten Entstehungszusammenhänge und Verbreitungsmechanismen der drei präzise analysierten Digital Stories eingegangen werden. Interessant wäre eine tiefergehende Untersuchung dieser Rahmenbedingungen, um die Einflüsse institutioneller und organisatorischer Regularien auf die Digital Stories einschätzen zu können. In dieser Arbeit ist das nur rudimentär und in Kürze möglich.

5.1 Direkte kulturelle Partizipation oder Direktive kultureller Partizipation

Das Projekt Youth Leaders Speak, aus dem die Digital Story *Somos Diversidad* stammt, wurde im Rahmen des *GoJoven* Programms des Public Health Institutes durchgeführt. *GoJoven* bringt junge Menschen aus Honduras, Belize, aus Guatemala und Mexiko zusammen, um durch Aufklärungs- und Empowermentarbeit die sexuelle und reproduktive Gesundheit und die Rechte Jugendlicher in ihren Kulturen nachhaltig zu stärken und Homo- und Transphobie zu bekämpfen. 2010 und 2012 fanden zwei dreitägige Workshops in Guatemala und Belize statt, die in Kooperation mit *Silence Speaks*, einem Programm des Center for Digital Storytelling durchgeführt wurden. Finanziert wurde das Projekt von der „Summit Foundation“²³⁷, mit der Zielsetzung, die Relevanz persönlicher Geschichten für an Jugendliche adressierte Aufklärungs-Projekte hervorzuheben und weitere Förderung zu generieren, persönliche Narrative für die Mobilisierung anderer Jugendlicher zu nutzen, und bessere institutionelle Bestimmungen und Rechte für Jugendliche in den vier Ländern

²³⁶ Vgl. Lothar Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 82.

²³⁷ <http://www.summitfdn.org/foundation/programs/empowering-girls/gojoven/> (20.12.2014)

herbeizuführen.^{238,239} Die Workshops richteten sich an sogenannte ‚Youth Leaders‘, also Akteur*innen des GoJoven-Programms. Fokussiert wurde dabei die Schilderung der Umstände, weshalb sie sich *GoJoven* angeschlossen haben. Damit beschränkt sich das Projekt programmatisch auf einen Themenbereich von Geschichten, der die kreative Entfaltung und die freie Wahl eines persönlich wichtigen Moments im Leben eingrenzt. Zudem spricht das Projekt gezielt schon engagierte, in Diskurse eingebundene und aktiv aufbegehrende Jugendliche an, die durch ihre Themen zwar als Fürsprecher*innen für andere Betroffene fungieren, aber weitestgehend noch Ungehörte werden nach wie vor exkludiert.

Anders verhält es sich beim 2010 bis 2013 laufenden Projekt *Capture Your Life. Digital Storytelling - Ein medienpädagogisches Projekt zu Gesellschaftsentwürfen junger Menschen*, das, gefördert von der ‚Aktion Mensch‘, von der Naturfreundejugend, einem Jugendverband, der sich unter einem humanistischen Leitbild für Demokratisierung und Mitbestimmung in Lebensbereichen junger Menschen einsetzt, durchgeführt wurde. Sein Fokus lag auf der „Sichtbarkeit jugendlicher Lebensrealitäten“²⁴⁰. Ziel des Projekts war es „ganz unterschiedliche Jugendliche und junge Erwachsene zu treffen und sie aus ihrem Leben erzählen zu lassen“²⁴¹. Dabei sollten Anstöße für Veränderungen in der Gesellschaft zusammengetragen werden. In der Projektzeit entstanden rund 80 Digital Stories von Jugendlichen und jungen Menschen, die ein Alter von 30 Jahren nicht überschreiten durften. Diese Einschränkung gab es zwar, sonst scheint das Projekt aber inklusiv und frei zugänglich für alle Interessierten.

Das Digital Storytelling Projekt von *Pathways of Women's Empowerment*, einem internationalen Forschungskonsortium, das sich mit Strategien feministischen Empowerments beschäftigt, führte 2009, 2010 und 2012 mit seinem South Asia Team insgesamt drei Workshops in Dhaka und Chittagong Hill Tracts für Frauen durch. Digital Storytelling sollte dabei als Methode dienen, Lebensrealitäten von Frauen in Bangladesch abzubilden. Paulo Freires Ansicht folgend, dass eine Vorstufe sozialen Wandels kritisches Bewusstsein sei, diene Digital Storytelling auch als Werkzeug der kritischen

²³⁸ Vgl. <http://storycenter.org/gojoven/> (20.12.2014)

²³⁹ Vgl. <http://gojoven.org/digital-stories/> (20.12.2014)

²⁴⁰ Vgl. <http://capture-your-life.net/Drehbuch> (20.12.2014)

²⁴¹ Vgl. ebd.

Auseinandersetzung mit Lebensbedingungen von Frauen und Geschlechterrollen und gleichzeitig als audiovisuelle Form des Empowerments.²⁴² Abgesehen von der weiblichen Zielgruppe scheint es keine Restriktionen hinsichtlich eines thematischen Fokus' gegeben zu haben.

5.2 Freies Erzählen – die Last der narrativen Konventionen

Neben dem thematischen Einfluss von Digital Stories durch Projektziele ist auch fraglich, inwieweit die Erzählungen nicht doch durch Ideale eines Lebensentwurfes bestimmt sind oder versuchen, besonders der Dramatik des Digital Storytelling Formats zu entsprechen. Soll durch die Digital Story ein bestimmtes Selbstbild transportiert werden, das den Erwartungen einer Außenwelt genügt oder schon apriori durch diese bestimmt ist? Auch innerhalb der Methode haben sich Konventionen der Darstellungen und Politiken des Drüber-sprechens formiert. Versuchen einzelne Erzählenden dem Vorbild im Vorhinein gesehener Digital Stories gerecht zu werden oder die vermuteten Ansprüche der Facilitators zu erfüllen? Inwieweit kann es ‚freies Spiel‘ im Sinne Schillers und Rancières in Digital Stories geben und damit eine neue Form des gemeinsamen und des einzelnen Lebens etablieren?²⁴³ Als bedeutender Einfluss ist jedenfalls das Screening am Beginn vieler DST-Workshops zu nennen, bei dem bestehende Digital Stories als Beispiele gezeigt werden. Zwangsläufig inspirieren oder infiltrieren sie die Erzählenden und setzen Maßstäbe. So kann bei einer Auswahl von besonders schicksalhaften Geschichten, der Eindruck entstehen, die eigenen Erlebnisse seien nicht dementsprechend einschneidend und somit nicht genug.

Auch der Gedanke an die Wirkung der eigenen Digital Story auf das Publikum, wie er von Joe Lambert in *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community* vorgeschlagen wird²⁴⁴ kann manipulierend auf die freie Äußerung und Selbstreflexion, auf denen das Politische aufbaut, wirken.

Es ergibt sich also ein Widerspruch zwischen der Erfüllung der vorgeschlagenen Prozessschritte, *Finding your emotions* und *Finding the moment*, die darauf abzielen, der Geschichte eine gewisse Emotionalität und Struktur zu verleihen, um starke Denkanstöße zu geben, Identifikation und Ergriffenheit auszulösen und dem postulierten kreativen

²⁴² Vgl. <http://www.ids.ac.uk/files/dmfile/SynthesisReport12DecR.pdf>, S. 21.

²⁴³ Vgl. Rancière, Jacques, *Aesthetics and its discontents*, S. 31.

²⁴⁴ Vgl. Joe Lambert, *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*, S. 57.

Freiraum. Digital Stories oszillieren somit zwischen den regelhaften *Politiken* einer empfohlenen DST-Struktur, die dem Zweck der Erhöhung der Wirksamkeit hinsichtlich politischer und gesellschaftlicher Veränderungen durch die Initiation von Widerständigem dienen sollen und einer freien Medienpraxis, die Raum für maximalen kreativen medialen Ausdruck gibt, der sich gegen rigide Erzähl- und Wirkungskonventionen auflehnt und diese suspendiert.

5.3 Demokratie für alle – und wer lebt auf der anderen Seite des Grabens?

Entgegen früherer Unzugänglichkeit audiovisueller Ausdrucksformen, entgegen der ehemaligen kosten- und zeitaufwändigen Verbreitung und selektiver Rezeptionsmöglichkeiten, bietet die einfach handhabbare, preisgünstige digitale Produktions- und Rezeptionstechnik scheinbar Zugang zur Audiovisuellen Sprache für alle. Das suggeriert auch das autobiografische Format Digital Storytellings. Doch global widersprechen die faktischen Zahlen, die die Anteile der Menschen angeben, die einen Zugang zum Internet respektive zu technischem Equipment und Medienkompetenz haben.²⁴⁵ Die Ergebnisse des großen Überblicks in Kapitel 4.1. haben das globale Gefälle hinsichtlich der Produktionsdichte von Digital Stories schon offengelegt und eine Dominanz in entwickelten Ländern festgestellt. Auf einen globalen medialen und internetbasierten Diskurs um Digital Storytelling und dadurch ermöglichte Stimmermächtigung bezogen, bezeugt dies eine Ausgrenzung Subalternen, denen strukturell die Möglichkeit, sich audiovisuell bzw. generell im WWW zu artikulieren, vorenthalten bleibt.

Eine weitere Ausgrenzung, die die Sprache des Digital Storytelling vornimmt vollzieht sich an der Zeitlinie, die Digital Natives und Digital Immigrants voneinander trennt. Viele ältere Personen sind aufgrund mangelndem Produktionswissen und Berührungsängsten mit Technik ebenfalls vom Sprachraum des Digital Storytelling, sowohl in Produktionshinsicht, wie auch im Bezug auf die Rezeption ausgeschlossen. Digital Storytelling kann in diesem Sinne Gefahr laufen die Generation Gap zu vergrößern, als dass es einer demokratische und inklusive Gesellschaft Vorschub leistet.

²⁴⁵ Vgl. Sigrid Kannengießer, *Translokale Ermächtigungskommunikation. Medien, Globalisierung, Frauenorganisationen*, Wiesbaden: Springer 2014, S. 54.

Die explizit zum Empowerment unhörbarer Gruppen initiierten Workshops und Projekte, sollten ebenfalls kritisch betrachtet werden, da durch diese Zielgruppenorientiertheit und ihre Ausstellung, eine Reproduktion ihrer Marginalisierung stattfinden kann. Sie sind zumindest im Ambivalenzfeld zwischen erneuter Stärkung der Ausgrenzung durch einen Projektfokus und ihrer Suspendierung durch die Artikulation des Unrechts und ihrer Vergemeinschaftung nach Rancièrschen Vorbild zu sehen.

5.4 Collective coin circulating? – Rezeption Digitaler Stories?

Die Vergemeinschaftung des Unrechts setzt Wahrnehmung voraus. Die Prämisse der politischen Wirkung von Digital Stories hängt, wie schon im ersten Kapitel erwähnt, auch mit der Reichweite zusammen, die einerseits auf der Verbreitung basiert, andererseits auf die, von einem potenziellen Publikum entgegengebrachte Aufmerksamkeit aufbaut. Auch die Subjektivierung als *politisches* Moment der Einzelnen, die individuelle Entfaltung der Handlungsmacht von Subjekten ist, gemäß Spivak und Butler, daran gekoppelt, dass ent-identifizierende und gegenhegemoniale Interventionen zu „pluralem Handeln“²⁴⁶ werden müssen.

Primär werden Digital Stories dies durch ihr Wahrgenommenwerden auf YouTube. Weitere Verbreitung finden sie über Sharing-Plattformen wie beispielsweise storiesforchange.net oder die jeweiligen Projektplattformen. Naheliegend erscheint aber, dass dadurch weitestgehend Menschen adressiert werden, die ohnehin Interesse haben und sich mit Einzelschicksalen und marginalisierte Thematiken und Stimmen auseinander- und vielleicht für sie einzusetzen.

Seltener wird das Fernsehen als Distributionsort genutzt. Vereinzelt gab es in der Geschichte Digital Storytellings jedoch Projekte, die sogar von Sendeanstalten initiiert oder zumindest kofinanziert wurden, wie in Großbritannien das Projekt *Capture Wales* des BBC und der Cardiff University, das von 2001 bis 2008 monatlich Workshops veranstaltete und einige Digital Stories ausstrahlte²⁴⁷, oder das Projekt *Here's my story* des Bayerischen Rundfunk, das unter Anderem mit der ‚Stiftung Zuhören‘ Mittelstufen-Klassen ermöglicht, ihre Geschichten zu teilen, oder die Queensland University of Technology in Australien, die in Kooperation mit einigen indigenen Bevölkerungsgruppen

²⁴⁶ ebd., S. 40.

²⁴⁷ Vgl. <http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/capturewales.shtml> (20.12.2014)

adressierenden TV-Kanälen DST-Workshops durchführte.²⁴⁸ Die hier aufgeführten Projekte von *GoJoven*, der *Naturfreundejugend Deutschlands* und von *Pathways of Women's Empowerment* verfügen alle über eine Projektplattform, auf der die Digital Stories der Teilnehmer*innen der Workshops veröffentlicht wurden. Die Projektergebnisse der beiden Erstgenannten sind zusätzlich auf DVD erhältlich. Einige der Digital Stories von *Capture Your Life* wurden außerdem auf der 5. Internationalen Digital Storytelling Konferenz 2013 in Athen und dem Deutschen Kinder- und Jugendhilfetag 2014 gezeigt. Erstrebenswert für die weiterreichende politische Wirksamkeit von Digital Stories wären Teilnahmen an Kurzfilm-Festivals, reguläre Sendezeit in TV-Kanälen und eine größere internationale Nutzung der allgemeinen Sharing-Plattform *Storiesforchange.org* respektive ein Zusammenwachsen von Projektpräsenzen auf YouTube.

An dieser Stelle lässt sich festhalten, dass über die, im letzten Kapitel festgehaltenen Kriterien hinaus, noch andere Faktoren auf das Politische im Inhaltlichen und Ästhetischen von Digital Stories wirken. Auch ihr Potenzial sozialen Wandel zu induzieren hängt von weiteren Aspekten ab, von denen einige in diesem Kapitel erfasst wurden. Thematische Vorgaben und sehr spezifische Zielgruppen wie im DST-Projekt von *GoJoven*; als Beispiele verwendete Digital Stories, die als ästhetische Vorbilder oder thematische Richtwerte verinnerlicht werden; die empfohlene Struktur der Methode und das Ziel das Publikum möglichst tiefgreifend zu erreichen; all diese Punkte können als Politiken verstanden werden, die sich in die Erzählung und Gestaltung von Digital Stories einschreiben, sich im Produkt wiederfinden und mitrezipiert werden. Befragt man Digital Storytelling zu seiner Funktion als change agent, muss man zudem die Zugänglichkeit zu Digital Storytelling Ressourcen und Distributionsweite beachten. Es ist wichtig dies mitzubedenken, wenn es darum geht Digital Storytelling als politische Sprache zu definieren.

6. Resümee und Kritik

Wird die zu Beginn aufgeworfene Frage, ob die Digital Storytelling als *politische* Sprache verstanden werden kann, abermals gestellt, ist sie an diesem Punkt insofern mit „Nein“ zu beantworten, als sie nicht per se politisch ist.

²⁴⁸ Vgl. http://digitalstorytelling.ci.qut.edu.au/index.php/projects_and_organisations (20.12.2014)

Die Betrachtung vor dem Hintergrund medienhistorischer Entwicklungen und verschiedener Theorien der politischen Philosophie hat aber gezeigt, dass Digital Storytelling in vielerlei Hinsicht die Voraussetzung dafür erfüllt politisch zu wirken.

Im ersten Kapitel wurde darauf eingegangen, welche privilegierte Stellung und politische Wirkkraft Digital Storytelling aufgrund seiner Audiovisualität gegenüber anderen Sprachformen hat. Als Gründe dafür wurden die direkte Sinnesansprache, seine Kürze, die Speicher-, Distributions- und Reproduktionsfähigkeit angeführt. In Kombination vermag dies Aufmerksamkeit zu generieren – einer der wichtigsten Punkte für Reichweite und Wirkung. Auch die Digitalität wurde als demokratisierender Faktor befunden, da sie die technische Grundlage für die Möglichkeit massenhafter und verbreiteter Produktions- und Rezeptionskompetenzen schafft. Aus medienhistorischer Perspektive liefert die Spezifik des Digital Storytelling also viele Argumente dafür, als politische Sprache gesehen zu werden.

Das zweite Kapitel betrachtete Digital Stories im filmhistorischen Zusammenhang. Die Arbeit zog Parallelen zu den idealistischen Bestrebungen zur Stimmermächtigung dokumentierter Subjekte, die in der Dokumentarfilmgeschichte weit verbreitet waren und Analogien zur Ästhetik des Fotofilms und Essayfilmgenres, die Bewegung, Bild und Selbstreflexivität neu begriffen. Digital Storytelling lässt sich diesbezüglich in ihre Traditionen einordnen. Indem es die Produktion audiovisueller Produkte den Subjekten selbst überlässt und Selbstreflexion fordert, erweitert es die Tradition.

Im dritten Kapitel wurde im Rückgriff auf philosophische Konzepte das *Politische* definiert. Anschließend wurde gesondert auf die inhaltlichen und ästhetischen Spezifika eingegangen, um das politische Potenzial in fünf ihrer Aspekte, nämlich in der Thematik, im Selbstbezug, in der Bildästhetik, im persönlichen Voice-Over und in der Montage zu untersuchen und theoretisch zu untermauern. Es zeigte sich, dass Digital Stories eine Prädestination für das hier definierte Politische in diesen Punkten hat. Es bietet sich an, Exkommuniziertes in gemeinsame Sprache zu überführen und als Certeau'sche Redewendung im Sinne einer gegenhegemonialen Intervention gesehen zu werden. Als Selbstzeugnis kann es ent-identifizieren, also externe Rollenzuschreibungen suspendieren, Fremdbilder verwerfen und Selbstbilder affirmieren. Die Bilder, die in den meisten Fällen

die Erzählenden darstellen und ihre Stimme als Voice-Over, erzeugen nicht nur große Nähe zum Protagonisten oder der Protagonistin, häufig widersprechen sie in ihrer inhaltlichen Darstellung und Ästhetik Selbstbildkonventionen. Digital Stories haben in ihrer Ästhetik das Potenzial, einen Spielraum zu öffnen, der die Gestaltbarkeit des Lebens impliziert, indem es die Aufteilung des Sinnlichen zum Erliegen bringt. Das alles sind dem Digital Storytelling inhärente Möglichkeitsorte des *Politischen*, die sich aber noch durch spezielle Umsetzung von Möglichem dazu qualifizieren, tatsächlich widerspenstig zu wirken.

Die definierten Potenziale in Digital Stories, die als Beispiel herangezogen werden, ausfindig zu machen, war Ziel des vierten Kapitels. Um sich der Frage zu stellen, welche Themen vorherrschend sind und daraus einen Analysefokus für einzelne Digital Stories abzuleiten, wurde ein Überblick über im Internet dokumentierte Digital Stories und Digital Storytelling Projekte gegeben. Im Anschluss wurden sechs autobiografische Anekdoten ausgewählt und mit filmanalytischen Methoden auf das zuvor erarbeitete Politische in Inhalt und Ästhetik untersucht. Es kristallisierte sich heraus, dass die exkommunizierten Themen, die in Digital Stories behandelt werden, eine große Rolle hinsichtlich des Politischen spielen; dass insbesondere die persönliche Verbindung zu der erzählenden Person, die durch die Erzählweise, die verwendeten Bilder und die Nutzung der eigenen Stimme bestimmt wird, ein wichtiger Faktor ist; dass die offene Ansprache das Publikum zu Reflexion anregt und somit Wirkung erzielt; und dass eine Eigensinnigkeit in der Gestaltung Politisches begünstigt und als Faktoren dafür gelten kann, das Publikum zu bewegen und sozialen Wandel anzustoßen. Fallen mehrere dieser Faktoren zusammen, können Digital Stories als politisch definiert werden.

In einem abschließenden Kapitel wurde auf äußere Bedingungen eingegangen, die Digital Stories in ihrem Inhalt und ihrer Ästhetik beeinflussen und sich in die audiovisuellen Produkte einschreiben. So ist nicht jede politisch wirkende Digital Story in einem Kontext entstanden, der freie Themenwahl zuließ und einen Raum gab, der selbstbestimmte Gestaltung und das Abstreifen externer Erwartungen und internalisierter Repräsentationsansprüche ermöglichte.

Zusammenfassend wurde herausgefunden, dass Digital Storytelling also nur unter bestimmten und komplexen Voraussetzungen als politisch gelten kann. Die These, sie per se als politisch zu definieren hielt der Untersuchung nicht stand. In Anbetracht dessen, dass Sprache als Regelsystem und ordnende Instanz dem zuzuteilen ist, was Rancière als Politiken beschreibt, sollte ohnehin davon Abstand genommen werden, die Sprache als politisch definieren zu wollen. Dieser Versuch wäre paradox, weil er zum Ziel hätte, eine sich selbst aussetzende Kraft aufzuspüren. Sowohl aus diesem Grund als auch hinsichtlich der Befunde sollte nicht von ‚Digital Storytelling als politische Sprache‘ die Rede sein, sondern von ‚Digital Storytelling als Sprache des Politischen‘. Die Frage danach, ob Digital Storytelling als Sprache des Politischen gelten kann, wäre mit einem klaren „Ja“ zu beantworten.

Die Arbeit hat Digital Storytelling als Sprache aufgefasst und gezeigt, dass diese durchaus widerständig agieren kann. Da jeder wahrgenommene Widerstand sich in gesellschaftliche Strukturen einschreibt, kann von davon gesprochen werden, dass Digital Storytelling, wenn auch nur in begrenztem Ausmaß, durch seine Themen und seine Ästhetik die Macht hat, soziale, gesellschaftliche und politische Veränderungen herbeizuführen. Den quantitativen Beweis dafür konnte allerdings noch niemand liefern, was ohnehin praktisch unmöglich erscheint.

Für die kritische Erforschung des Digital Storytelling erweist sich seine Betrachtung vor dem Hintergrund der geografischen Verteilung als wichtig. Nur in einigen Sätzen wurde angedeutet, dass zu fragen ist, inwieweit durch Industrienationen angestoßene Digital-Storytelling-Initiativen in Entwicklungsländern kolonialen Impetus haben. Eine dahingehende Untersuchung müsste sich vertiefend der Konzepte der Digital Divide annehmen und die hier nur begrenzte Übersicht von Digital Storytelling Projekten erweitern und tiefergehend untersuchen, um die Machtverhältnisse im Digital Storytelling und darüber hinaus im medialen, audiovisuellen Diskurs, abhängig von der geographischen Position und des Entwicklungsgrads der Region aufzudecken.

Eine Leerstelle, die schon am Anfang der Arbeit genannt wurde und auf die schon Tanja Dreher hinwies, ist die eingehende Beschäftigung mit Distributions- und Rezeptionsstrategien von Digital Stories. Zwar wurde in dieser Arbeit im

Übersichtskapitel ein Grundstein für eine solche Untersuchung gelegt und kurz ein Blick darauf geworfen, was die gängigen Verbreitungswege sind, eine vertiefende Auseinandersetzung damit blieb jedoch aus. Sie wäre aber vor allem im Hinblick auf den politischen Wirkungsradius aufschlussreich.

Für die Förderung des Politischen in der Sprache des Digital Storytellings sollte auch in der Praxis der Fokus sowohl auf das bewusste Hinterfragen ästhetischer Konventionen gelegt werden, wie auch Anreize für das ästhetische Hinterfragen, das heißt das Erproben mit Bild und Ton, das Grenzüberschreiten dieser Methode und die Expression kreativen Eigensinns geschaffen werden. Denn um politisch zu wirken, müssen auch Veränderungen in die fortlaufende, sich wiederholende Praxis des Digital Storytelling eingeführt werden. Digital Storytelling sollte trotz seines Definitionsraumes ein Ort darstellen, das genuine Selbst auszudrücken, Eigensinn zu etablieren.

Trotz der ausbleibenden Betrachtung der soeben genannten Punkte leistet die Arbeit einen Beitrag zur bisherigen Digital-Storytelling-Forschung, indem sie es von dem ästhetischen Produkt ausgehend betrachtet. Damit komplementiert sie die zahlreichen Untersuchungen zum Erzähl- und Herstellungsprozess von Digital Stories. Ohne Frage liefern diese entwicklungsbezogenen Studien auch wichtige Erkenntnisse in Bezug auf Stimmermächtigung durch Digital Storytelling und seiner Funktion als „change agent“; ebenso wichtig ist aber die Auseinandersetzung mit dem Produkt, seiner Wirkung und Rezeption. Dieser Aufgabe nahm sich diese Arbeit an.

7. Philosophische Reflexion

Das Gedachte muss zur Dichtung werden, damit es politisch sein kann.

Anlehnend an Rancières Ausspruch „Das Reale muss zur Dichtung werden, damit es gedacht werden kann“²⁴⁹ argumentiert diese Arbeit, dass das Gedachte eine Form braucht, um politisch zu sein. Sprache führt Rancière als Zeugnis des Politischen im Menschen an.²⁵⁰ Durch ihr Offenlegendes ist sie der bloß anzeigenden Stimme übergeordnet. Sie vermag zu benennen. Sie weist dem Menschen politische Bestimmung zu.

„Doch liegt in dieser Eigenschaft, dem artikulierenden Moment, somit der Schlüssel zum Politischen?“, lautete die Frage am Anfang dieser Arbeit. Die gewonnenen Erkenntnisse lassen sie mit „Ja“ beantworten. Erst die Sprache, die Gedanken in eine Form zu bringen vermag, schafft den Zugang zum Politischen. Sie ist der Schlüssel zu ihm, nicht jedoch das Politische selbst. Allerdings könnte das Politische nicht als solches wahrgenommen werden, fände es keinen Ausdruck durch die Sprache. Insofern hat Sprache konstitutive Bedeutung für das Politische. Doch was ist das Mehr, das Sprache benötigt um politisch zu sein? Was ist also das politische Moment? Wenn es nicht in der Sprache selbst liegt, muss es in dem/der Sprechenden entstehen. Es ist also im Eigensinn, im Punkt der individuellen Kreativität, im Hervorbringen des freien Selbst, in der eigenen Vision und ihrer Umsetzung zu finden. Es begründet sich in dem, was als eigene „Stimme“ subsumiert werden kann.

Rancières eingangs angeführtes Zitat, die politische Bestimmung des Menschen zeige sich durch sein Beherrschen der Sprache²⁵¹ und grenze sich damit davon ab, nur durch Stimme anzeigen zu können, muss relativiert werden. Zwar ist das Politische ohne Sprache nicht wahrnehmbar und somit quasi nicht existent, ohne „Stimme“, im Sinne einer Position und eines Eigensinns, zeigt sich Sprache jedoch als leere Hülse ohne Inhalt und entfaltet sich in bloßen Floskeln.

²⁴⁹ Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, S. 61

²⁵⁰ Vgl. Jacques Rancière, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, S. 14.

²⁵¹ Vgl. ebd.

8. Bibliografie - Filmografie

Monografien & Sammelbände

Baker, Bernadette „What is Voice? Issues of Identity and Representations in the Framing of Reviews”, *Review of Educational Research*, 69,1999, 365-383.

Barthes, Roland, „Der dritte Sinn“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1990, S. 48-66.

Bedorf, Thomas, „Das Politische und die Politik. Konturen einer Differenz”, *Das Politische und die Politik*, Bedorf, Thomas, Berlin: Suhrkamp 2010, 13-38.

Bendix, Regina, „Stimme: Eine Spurensuche”, *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Thomas Hengartner/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer 2005, S. 71-99.

Boal, Augusto, *Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1989.

Botturi, Luca (u.a.), „Finding Your Voice Through Digital Storytelling”, *TechTrends*, 56, 3/2012, S. 10-11.

Bourdieu, Pierre (u.a.), *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Fotografie*, Frankfurt am Main 1983.

Bublitz, Hannelore / Andrea D. Bührmann/Christine Hanke/Andrea Seier „Diskursanalyse – (k)eine Methode?“, *Das Wuchern der Diskurse*, Hannelore Bublitz u. A. (Hrsg.), Frankfurt: Campus 1999, S. 10-22.

Buden, Boris, „Öffentlicher Raum als Übersetzungsprozess”, *Bildräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*, Gerald Raunig (Hrsg), Wien: Turia+Kant 2004.

Burgess, Jean, „Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling” *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20 2/2006, 201-214.

Butler, Judith, Gayatri Chakravorty Spivak, *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*, Zürich: Diaphenes 2007.

Bröckling, Ulrich/Susanne Krasmann „Ni method, ni approche. Zur Forschungsperspektive der Gouvernementalitätsstudien - mit einem Seitenblick auf Konvergenzen und Divergenzen zur Diskursforschung”, *Diskursanalyse meets Gouvernementalitätsforschung. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen*, Johannes Angermüller/Silke van Dyk(Hrsg), Frankfurt am Main: Campus 2010, S. 23-43.

Bruner, J.S., *Making stories : law, literature, life*. Cambridge (Mass): Harvard University Press 2003.

Certeau, Michel de, „Gehen in der Stadt“, *Kunst des Handelns*, Michel de Certeau, Berlin: 1980, S. 179-208.

Chen, Nancy N., „’Speaking Nearby:’ A Conversation with Trinh t. Minh-ha“, *Visual Anthropology Review*, 8, 1/1992, S. 82-91.

Chion, Michel, *The Voice in Cinema*, New York: Columbia University Press 1999.

Deleuze, Gilles, *Differenz und Wiederholung*, München: Fink 2007.

Diederichsen, Diedrich, „Digital Sampling and Analogue Montage“, *After the Digital Divide? German Aesthetic Theory in the Age of New Media*, Lutz Koepnick /Erin McGlothlin Rochester: Camden House 2009, S. 32-43.

Dürscheid, Christa, *Einführung in die Schriftlinguistik*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2012.

Dreher, Tanja, „A partial promise of voice. Digital storytelling and the limits of listening“, *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy*. 142, 2/2012, S. 157-166.

Engelke, Henning, *Dokumentarfilm und Fotografie. Bildstrategien in der englischsprachigen Ethnologie 1936-1986*. Neue Frankfurter Forschungen zur Kunst, Band 4, Berlin: Gebr. Mann 2007.

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, München: Fink 2002.

Filser, Barbara, *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*, München: Wilhelm Fink 2010.

Foucault Michel, „Subjekt und Macht“, in ders. *Schriften in vier Bänden*, Band 4, Frankfurt: Suhrkamp 2001, S. 255-279.

Foucault, Michel, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997.

Foucault, Michel, *Technologien des Selbst*, Frankfurt a. M.: Fischer 1993.

Foucault, Michel, *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Macht*, Köln: Merve 1978.

Genette, Gérard, *Die Erzählung*, übers. v. Andreas Knop, Paderborn: Wilhelm Fink 2010.

Gerndt, Helge, „Können Bilder erzählen? Bemerkungen zur Visualisierung des Narrativen“, *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Thomas Hengartner/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer 2005, S. 99-119.

Graefe, Stefanie, „Effekt, Stützpunkt, Überzähliges. Subjektivität zwischen hegemonialer Rationalität und Eigensinn“, *Diskursanalyse meets Gouvernementalitätsforschung*.

Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen, Angermüller, Johannes, Frankfurt am Main: Campus 2010, S. 289-312.

Hámos, Gusztáv /Katja Pratschke/Thomas Tode, „Das Reine war mir immer Subjekt. Ein Gespräch mit Siegfried Zielinski“, *Viva Fotofilm. bewegt/unbewegt*, Gusztáv Hámos u. A. (Hrsg.), S. 55-71.

Hancox, Donna, „The Process Of Remembering With the Forgotten Australians: Digital Storytelling And Marginalized Groups“, *Human Technology*, 8, 5/2012, S. 65-76.

Hartley, John, *The Politics of Pictures: The Creation of the Public in the Age of Popular Media*. London: Routledge 1992.

Hartley, John, „Computational Power Meets Human Contact“, *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*, John Hartley /Kerry McWilliam, Chichester: Blackwell 2009, S. 3-16.

Hebekus, Uwe/Jan Völker, *Neue Philosophien des Politischen zur Einführung*, Hamburg: Junius 2012.

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, 5. Auflage, Stuttgart: Metzler 2012.

Höffe, Otfried, „Aristoteles' Politische Anthropologie“, *Politik*, Aristoteles/Otfried Höffe (Hrsg.), Berlin: Akademie 2001, S. 21-37.

Höffe, Otfried, „Einleitung in Platons Politeia“, *Platon, Politeia*, Otfried Höffe (Hrsg.), Berlin: Akademie Verlag, 2005, VII 385S.

Holly, Werner, „Besprochene Bilder – bebildertes Sprechen. Audiovisuelle Transkriptivität in Nachrichtenfilmen und Polit-Talkshows“, *Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton*, Arnulf Deppermann/Angelika Linke (Hrsg.), Berlin/New York: De Gruyter 2010.

Hull, Glynda A./M.-L. Katz, „Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling“, *Research in the Teaching of English*, 41, 1/2006, S. 43-81.

Kannengießer, Sigrid, *Translokale Ermächtigungskommunikation. Medien, Globalisierung, Frauenorganisationen*, Wiesbaden: Springer 2014.

Kiener, Wilma, *Die Kunst des Erzählens. Narrativität in dokumentarischen und ethnographischen Filmen*. Stuttgart: UVK Medien 1999.

Klaebe/J. Burgess, *Oral History and Digital Storytelling. A report prepared for the State Library of Queensland*. Brisbane: QUT 2007.

Korte, Helmut, *Einführung in die Systematische Filmanalyse*, Berlin: Erich Schmidt 2010.

Lambert, Joe, *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*, New York: Routledge 2013.

- Lambert, Joe, *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press 2010.
- Lehmann, Albrecht, *Erzählstruktur und Lebenslauf. Autobiographische Untersuchungen*, Frankfurt a. M.: 1983.
- Lundby, Knut, „Introduction. Digital Storytelling, mediatized stories”, *Digital Storytelling, Mediatized Stories*, Knut Lundby (Hrsg.), New York: Peter Lang 2008, S. 1-20.
- McWilliam, Kerry „The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online“, *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*, John Hartley /Kerry McWilliam, Chichester: Blackwell 2009.
- Meyer, F.T., *Filme über sich selbst. Strategien der Selbstreflexion im dokumentarischen Film*, Bielefeld: transcript 2005.
- Michelson, Annette, *Kino-Eye. The Writings of Dziga Vertov*. transl. O'Brian, Kevin, Berkley: University of California Press 1984.
- Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK 2008.
- Minh-ha, Trinh T., „Die verabsolutierende Suche nach Bedeutung”, *Bilder des Wirklichen. Text zur Theorie des Dokumentarfilms*, Eva Hohenberger (Hrsg.), Berlin: Vorwerk 1998, S. 276-294.
- Minh-ha, Trinh T., „Cotton and Iron”, *Texte, Filme, Gespräche*, Trinh T. Minh-ha/Hedwig Saxenhuber (Hrsg), München: Kunstverein u. A. 1995, S. 5-18.
- Minh-ha, Trinh T. „From a Hidden Place”, *Texte, Filme, Gespräche*, Trinh T. Minh-ha/Hedwig Saxenhuber (Hrsg), München: Kunstverein u. A. 1995, S. 79-92.
- Mouffe, Chantal, *Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2007.
- Muhle, Maria, „Einleitung”, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Jacques Rancière/Maria Muhle (Hrsg), Berlin: B_books 2006.
- Ong, Walter J., *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1987.
- Osterhammel, Jürgen, *Die Verwandlung der Welt. Eine Geschichte des 19. Jahrhunderts*, München: H. C. Beck 2009.
- Pennebaker/J. Seagal, „Forming a story: The health benefits of narrative”, *Journal of Clinical Psychology*, Hoboken: John Wiley & Sons, 55, 10/1999, 1243–1254.
- Pieper, Marianne/Encarnación Gutiérrez Rodríguez (Hrsg.), „Einleitung“, *Gouvernementalität. Ein sozialwissenschaftliches Konzept in Anschluss an Foucault*, Frankfurt: Campus 2003.

Poletti, Anna, „Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling“, *Continuum*, 25, 2011, S. 73-83.

Pratt, Marie Louise, *Imperial Eyes. Travel Writing and Transculturation*, London: Routledge 1992.

Rancière, Jacques, *Der emanzipierte Zuschauer*, Engelmann, Peter (Hg.), Wien: Passagen 2009.

Rancière, Jacques, *Aesthetics and its discontents*, übers. v. Steven Corcoran, Cambridge: polity press 2009.

Rancière, Jacques, *Ist Kunst widerständig?* Frank Ruda/Jan Völker, Berlin: Merve 2008.

Rancière, Jacques, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Jacques Rancière/Maria Muhle (Hrsg.), Berlin: B_books 2006.

Rancière, Jacques, *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*, Frankfurt: Suhrkamp 2002.

Rancière, Jacques, „Gibt es eine politische Philosophie?“, *Politik der Wahrheit*, Riha, Rado (Hrsg.), 2. Auflage, Wien: Turia+Kant 1997. S. 64-93.

Raunig, Gerald, „Öffentlichkeit und orgische Repräsentation. Eine Einleitung“, *Bildräume und Raumbilder. Repräsentationskritik in Film und Aktivismus*, Gerald Raunig (Hrsg.), Wien: Turia+Kant 2004, S. 7-23.

Rötzer, Florian, „Kino und Grabkammer. Gespräch mit Alexander Kluge“, *Die Schrift an der Wand. Alexander Kluge: Rohstoffe und Materialien*, Christian Schulte (Hrsg.), Osnabrück: Rasch 2000, S. 35-53.

Sawhney, Nitin, (u.a.), „Voices beyond walls: the role of digital storytelling for empowering marginalized youth in refugee camps“, *Interaction Design and Children: Proceedings of the 8th International Conference*, 2009, S. 302-305.

Schlobinski, „Bedeutung digitalisierter Kommunikation“, *Von*hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, Matthias Wermke/ Rudolf Hoberg/Karin M. Eichhoff-Cyrus (Hrsg.), Band 7, Mannheim: Dudenverlag 2006. S. 26-37.

Schmid, Wilhelm, *Auf der Suche nach einer neuen Lebenskunst. Die Frage nach dem Grund und die Neubegründung der Ethik bei Foucault*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2000.

Şimşek, Burcu, „Using Digital Storytelling as a Change Agent for Women's Participation in the Turkish Public Sphere“, Diss., Creative Industries Faculty, QUT, Brisbane: 2012.

Şimşek, Burcu, „Enhancing Women's Participation in Turkey through Digital Storytelling“, *Journal for Cultural Science*, Vol. 5., 2/2012. S. 28-46.

Spivak, Gayatri Chakravorty, Can the subaltern speak? *Postkolonialität und subalterne Artikulation*, Wien: Turia+Kant 2008.

Tacchi, Jo/M. S. Kiran, *Finding a Voice. Themes and Discussions*, New Delhi: UNESCO 2008, S. 31.

Thomas Tode, „Kurze Geschichte des Stillbildes im Film“, *Viva Fotofilm. bewegt/unbewegt*, Gusztáv Hámos/Katja Pratschke/Thomas Tode, Marburg: Schüren 2010.

Tucker, Genevieve, „First Person Singular. The Power of Digital Storytelling“, *Screen Education*, 26, 2006, S. 54-57.

Ulbrich, Claudia, *Selbstzeugnis und Person*, transkulturelle Perspektiven, Köln u. a.: Böhlau 2012.

Vivienne, Sonja, „Trans digital storytelling : everyday activism, mutable identity and the problem of visibility“, *Gay and Lesbian Issues and Psychology Review*, 7, 1/2011, S. 43-54.

Vivienne, Sonja, „Mediating Identity Narratives: a case study in queer digital storytelling as everyday activism“, *AOIR Selected Papers of Internet Research (IR 12.0). Performance and Participation*, Suely Frago (Hrsg.), Seattle 2011, S. 1-19.

Wang C.C./M. Burris, „Photovoice. Concept, methodology, and use for participatory needs assessment“, *Health Education and Behavior*, 24 3/1997, S. 369-387.

Zimmermann, Harm-Peer, „Über die Würde narrativer Kulturen. Mythen und Lebensgeschichten im Spiegel postmodernen Wissens“, *Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung*, Thomas Hengartner/Brigitta Schmidt-Lauber (Hrsg.), Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer 2005, S. 119-145.

Internetquellen

Mouffe, „Kritik als hegemoniale Intervention“, übers. v. Birgit Mennel/Tom Waibel, transversal. Eipcp multilingual webjournal, 4/2008. <http://eipcp.net/transversal/0808/mouffe/de> (31.10.2014).

Tuider, Elisabeth, „Diskursanalyse und Biographieforschung. Zum Wie und Warum von Subjektpositionierung“, *FQS. Forum: Qualitative Sozialforschung*, 8, 2/2007, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/249/549> (20.03.2014).

Weiterführende Literatur

Angermüller, Johannes, *Diskursanalyse meets Gouvernamentalitätsforschung. Perspektiven auf das Verhältnis von Subjekt, Sprache, Macht und Wissen*, Frankfurt a. M.: Campus 2010.

Bedorf, Thomas, „Das Politische und die Politik. Konturen einer Differenz“, *Das Politische und die Politik*, Bedorf, Thomas, Berlin: Suhrkamp 2010, S. 13-38.

Couldry, Nick, „Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling“, *New Media & Society*, 10, 6/2009, S. 373–390.

Dreher, Tanja, „Listening Across difference: Media and Multiculturalism Beyond the Politics of Voice“, *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies* 23, 4/2009, S. 445-458.

Ehrenspeck, Yvonne, *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*, Opladen : Leske + Budrich, 2003.

Foucault, Michel, *Botschaften der Macht. Der Foucault-Reader. Diskurs und Medien*, Engelmann, J. (Hg.), Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1999.

Hark, Sabine, *Deviante Subjekte. Die paradoxe Politik der Identität*, Opladen: Leske+Budrich 1999.

Kearney, R., *On Stories*, London: Routledge 2002.

Lloyd, J. „The Listening Cure“, *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 23, 4/2009, S. 477–87.

Meier, Stefan, *(Bild-)Diskurs im Netz. Konzept und Methode für eine semiotische Diskursanalyse im World Wide Web*, Köln: Halem 2008.

Negt, Oskar/Alexander Kluge, *Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1978.

Ong, Walter J., *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1987.

Papacharissi, Z., „The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere“, *New Media and Society*, 4, 9/2002, S. 9–27.

Sharpe, Jenny/Spivak, Gayatri Chakravorty, „A Conversation with Gayatri Chakravorty Spivak: Politics and the Imagination“ *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28/2, 2003, S. 609-624.

Spivak, Gayatri Chakravorty, *An aesthetic education in the era of globalization*, Cambridge, Mass: Harvard Univ. Press 2012.

Strathausen, Carsten, "New Media Aesthetics", *After the Digital Divide? German Aesthetic Theory in the Age of New Media*, Lutz Koepnick /Erin McGlothlin, Rochester: Camden House 2009, S. 52-69.

Projekt-Referenzen/Websites

GoJoven

<http://gojoven.org/english/wp-content/uploads/2010/12/DS-Bios-2.14.14.pdf> (20.12.2014).

<http://www.summitfdn.org/foundation/programs/empowering-girls/gojoven/> (20.12.2014)

<http://storycenter.org/gojoven/> (20.12.2014)

<http://gojoven.org/digital-stories/> (20.12.2014)

Capture Your Life

<http://capture-your-life.net/Drehbuch>

Pathways Of Women's Empowerment

<http://www.ids.ac.uk/files/dmfile/SynthesisReport12DecR.pdf>

Filmografie

GOJoven Digital Story: Alex, R: Alex Garcia, Honduras 2010,
<https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>

"What!!!", R: Lopita Huq, Bangladesch: 2009,
https://www.youtube.com/watch?v=Kf_tJHIOWs4, (20.12.2014).

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, <http://capture-your-life.net/node/79> (20.12.2014)

Fredneisha's Story, R: McRaven, Fredneisha, USA: 2007,
<https://www.youtube.com/watch?v=KVDzIHbaT78>, (20.12.2014)

Love Letter To Dad, Deutschland: 2012,
<http://capture-your-life.net/node/110>, (20.12.2014)

My Happy Life, R: Hlakraypur Khayawng, Bangladesch: 2009-12,
<https://www.youtube.com/watch?v=Nt9qwfJ4RHU&index=3&list=PLDdh0R2jcOub4ATC-ESE8hDwEKI1e6J-L> (20.12.2014)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 4.3.1-1: Veränderung

GOJoven Digital Story: Alex, R: Alex Garcia, Honduras 2010,
<https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>, 00:00:53, (20.12.2014).

Abbildung 4.3.1.- 2: - Ankunft

GOJoven Digital Story: Alex, R: Alex Garcia, Honduras 2010,
<https://www.youtube.com/watch?v=fUSJIKX0CRU>, 00:01:43, (20.12.2014).

Abbildung 4.3.3.-1: WHAT!!!

"What!!!", R: Lopita Huq, Bangladesch: 2009,
https://www.youtube.com/watch?v=Kf_tJHIOws4, 00:00:03, (20.12.2014).

Abbildung 4.3.3.- 2: La Clowness assise

"What!!!", R: Lopita Huq, Bangladesch: 2009,
https://www.youtube.com/watch?v=Kf_tJHIOws4, 00:01:13, (20.12.2014).

Abbildung 4.3.3.- 3: Blick durch Gitter

"What!!!", R: Lopita Huq, Bangladesch: 2009,
https://www.youtube.com/watch?v=Kf_tJHIOws4, 00:01:38, (20.12.2014).

Abbildung 4.3.5.-1: Hände gebunden

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:00:07, <http://capture-your-life.net/node/79>
(20.12.2014)

Abbildung 4.3.5.-2: Hände befreit

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:00:56, <http://capture-your-life.net/node/79>
(20.12.2014)

Abbildung 4.3.5.-3: Verschüttetes

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:01:00, <http://capture-your-life.net/node/79>
(20.12.2014)

Abbildung 4.3.5.-4: Verschwiegenes

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:02:08, <http://capture-your-life.net/node/79>
(20.12.2014)

Abbildung 4.3.5.-5: Befreit

Er hat mich gefragt, Deutschland: 2012, 00:02:41, <http://capture-your-life.net/node/79>
(20.12.2014)

9. Anhang

Der Anhang gliedert sich in

9.1 – Tabelle 1

9.2 – Tabelle 2

9.3 – Filmprotokolle

9.4 – Transkripte

9.1 Tabelle 1

Kategorie	Institution	Land/Jahr	Form der Behandlung Digital Storytelling	Kategorie	Institution	Land/Jahr	Form der Behandlung Digital Storytellings	Kategorie	Institution	Land/Jahr	Form der Behandlung Digital Storytelling
Ar/Arabs											
"Digital Storytelling"											
1. Education	Universität Stellenbosch	SA, 2012		Education	Universität Stellenbosch		2012	Arabisch	"Digital Storytelling project"		
Neigologie											
"Digital Storytelling"											
1. Community	Center for Digital Storytelling	USA	Plattform	Community	Sinex	Libanon/2012	s.o.	Community - Empowerment	UNICEF - Syrien	Belgien-based SME - 2014	Initiative Social Media
2. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	mansoura university by Egypt	Egypt/2014	s.o.	Education	University of Houston	USA	Plattform
3. Portfolio	Education/ multi - E- TechLearning	USA	privat Angebot	Community	family for every child daniel Meadows		2014 weeks top in nassand Project	Community	Voices Beyond Walls	Gaza	Projekt
4. Education	University of Houston	USA	Projekt								
5. Education	University of Houston	USA	Projekt								
6. Education	University of Houston	USA	Projekt								
7. Education	University of Houston	USA	Projekt								
8. Education	University of Houston	USA	Projekt								
9. Education	University of Houston	USA	Projekt								
10. Education	University of Houston	USA	Projekt								
Deutsch											
"Digital Storytelling"											
1. Community	Center for Digital Storytelling	USA	Plattform	Community	Center for Digital Storytelling	USA		Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform: Digitale Gesellschaft NRW
2. Education	University of Houston	USA	Plattform	Community	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
3. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
4. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
5. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
6. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
7. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
8. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
9. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
10. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community		Methodenaustausch bildung
Englisch											
"Digital Storytelling"											
1. Community	Center for Digital Storytelling	USA	Plattform	Community	Center for Digital Storytelling	USA		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
2. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
3. Methode	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Community	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
4. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
5. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
6. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
7. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
8. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
9. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
10. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
Spanisch											
"Digital Storytelling"											
1. Community	Center for Digital Storytelling	USA	Plattform	Community	Center for Digital Storytelling	USA		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
2. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
3. Methode	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Community	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
4. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
5. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
6. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
7. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
8. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
9. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
10. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
Französisch											
"Digital Storytelling"											
1. Community	Center for Digital Storytelling	USA	Plattform	Community	Center for Digital Storytelling	USA		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
2. Education	University of Houston	USA	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
3. Methode	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Community	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
4. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
5. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
6. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
7. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
8. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
9. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung
10. Education	Grünne-Institut - NRW Förderung	Dtl.	Plattform	Education	DSWG	Australien		Education	epa: global community	USA	Methodenaustausch bildung

9.2 Tabelle 2

Analyse-relevante Projekte									
Institution/Organisation	Land d. Institution	Projektname	Land Projekt	Projektziel	finanziert/ gefördert von	Projektzeit- raum	Work- shops	Stories online	Domain
AFSC	USA	Project's Voice: Somali Bantu Refugees	USA	Sichtbarkeit, Vergangenheitsbewältigung	CDS, UMBC	2008	1	11	
AFSC	USA	Immigration Stories Human Rights Stories Stories from the Muslim Community Movies Without Borders Storyology	USA	Sichtbarkeit Migranten, Minderheiten	div. Förderungen & Spenden	2008	1	9 - Immigration Stories 5 - Human Rights Stories 7 - SHVC 20 - MWB 12 - Storyology	https://www.youtube.com/watch?v=57uQpE_Ckxw&list=PL85FCDAC59AC1E9F6 www.afsc.org/story/watch-digital-stories https://www.youtube.com/user/afscnc/playlists
ARIS/British Council Aristotle University of Thessaloniki	International	Imagine your future	Griechenland	psychologische Unterstützung junger Flüchtlinge	British Council	2010	1	9	https://www.youtube.com/user/AFRODOO0123456789/videos
Art for the world	Schweiz/Italien	DIGI-TALES	Brasilien	gesell. Partizipation und kulturelle Teilhabe	UNDPi	2012		12	https://www.youtube.com/watch?v=Q_9fzaxA08I&list=UUJ1Nv-47x4l9Ddrf10nMQ
atla women's resource society		Yayem		empowerment Jugend/Frauen, Teilhabe		2006		68	http://www.yayem.com/videos?opp=%5D&filter2=Lax+Kw627alaa
B4A/APC WNSP/AMDEP	Pakistan/USA/Afghanistan	Take Back the Tech!	Canada	Empowerment, Sichtbarkeit, Partizipation Frauen	div. Förderungen & Spenden	seit 2006	9+	7	http://www.afghanyouthvoices.org/
B4A/FES	Pakistan/Deutschland	Digital Storytelling to Combat Violence Against Women	Pakistan	Antigewaltarbeit für Frauen, soziale Gerechtigkeit, Demokratieförderung	FES/BAA	2013	1	7	http://content.bytestforall.pk/node/102
Bay area video coalition	USA	Digital Storytelling Workshops: - Pränatal Homeless (HPP) - Psychosoziale Rehabilitation v. Veteranen - Women's Jail	USA	Empowerment, Resozialisierung	James Irvine Foundation's Exploring Engagement Fund	2014	3	0 - HPP 3 - Veteranen 14 - Women's Jail	http://www.bavc.org
BR - Stiftung Zuböron - Medien und Menschen	Deutschland	Lebenswelten, Here is my story	Deutschland	Selbstwahrnehmung, Berufsorientierung, Medienkompetenz	Bayerischer Rundfunk & Stiftung Zuböron	2013-andauernd	15	173	http://www.br.de/unternehmen/inhalt/bildungsprojekte/mystory-digital-geschichten-100.html
CDS/Generation 5	USA	Generation 5	USA	sexuell misshandelte Kinder	div. Förderungen	2012		5	http://www.generationfive.org/ http://vimeo.com/generationfive
Center for Digital Storytelling	USA	Silence speaks	U.A., Nepal (Voices for Justice) Mittelamerika (Govven (youth leaders speak) Südafrika (sonke gender justice) USA (Asian women's shelter) Uganda (learn from my story) Brasilien (Instituto promundo) Süd-Sahara (dst - migration)	Geschlechter Gleichstellung & Menschenrechte	versch. Förderinstitutionen, Stiftungen & Spenden	seit 1999	35+	0 - Nepal 15 - Südamerika 83 - Südafrika 1 - USA 11 - Uganda 13 - Brasilien 7 - Sub-Sahara	http://silencepeaks.org/
Center of Independent Living in Toronto	Kanada	Envisioning New Meanings of Disability and Difference	Kanada	Stimmernäherung für Frauen mit Behinderung	The Ontario Trillium Foundation u.v.m.	seit 2010		11	http://www.emisioningnewmeanings.ca/page_id=10#sub
Chicago Uni/YMCA/Global Girls/Chicago Black Gay Men's Caucus	USA	South Side Stories	USA	Stimmernäherung Jugendlichen, Forschung: Methodeninnovation Sozial- und Bildungswissenschaften	Forschungsmittel & div. Förderer	seit 2013		13	http://southsidestories.org/portfolio/ns/de-out/
EgengenderHealth	USA	Digital Stories	Indien (Samastha Project) Mosambik (Men As Partners) Namibia (Stories from Namibia) South Africa Tansania (Stories from Tansania)	Empowerment und Geschlechtergleichheit Frauen, Sichtbarkeit, Aufklärung	Förderung & Spenden	seit 2005	5+	9 - Indien 4 - Mosambik 10 - Namibia 20 - South Africa 9 - Tansania	www.egengenderhealth.org/
H8bus Midlands	UK	Digital Stories with Older People	UK	Sichtbarkeit v. Lebensgeschichten älterer Menschen	Hello Digital	2008	1	6	http://www.h8busmidlands.org/projects/10-past-projects-h8bus-midlands/ 51-digitalstories.hellodigital
Native American Health Center	USA	NAHC	USA	Sichtbarkeit, kulturelle Identität, Förderung trad. Praktik d. Geschichtenerzählens	NAHC	seit 2011	18	(130+) 17 online	https://www.youtube.com/user/NAHCtv/about
Naturfreunde Jugend Deutschlands	Deutschland	Capture your life	Deutschland	Empowerment, Sichtbarkeit, Partizipation Jugend	Aktion Mensch	2010-2013		37 auf Seite an die BD produzierten	http://capture-your-life.net

Fortsetzung der Tabelle auf nächster Seite

Fortsetzung der Tabelle Analyse-relevante Projekte

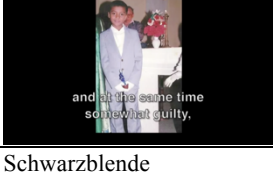
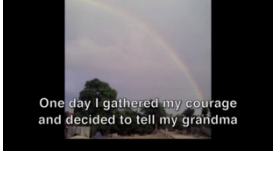
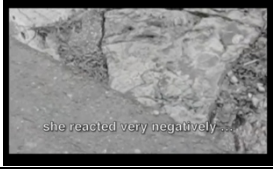
Institution/Organisation	Land d. Institution	Projektname	Land Projekt	Projektziel	finanziert/gefördert von	Projektzeit- raum	Work- shops	Stories online	Domain
Naturfreunde Jugend Deutschlands	Deutschland	Digital Storytelling - ein Werkzeug für den Strukturierten Dialog	Deutschland	Empowerment, Sichtbarkeit, Partizipation Jugend	EU - Jugend in Aktion	2013-andauernd		bis dato 38	http://capture-your-life.net
nDigiDreams	USA	nDigiDreams Angebot	USA	Stärkung indigener Kultur	Kulturerhellung, Selbstwirksamkeit, Sichtbarkeit			15	http://www.ndigidreams.com/contact.html
Pathway of Women's Empowerment	international - Koordination UK	Digital Storytelling	Bangladesh	Empowerment, Sichtbarkeit, Partizipation Frauen	div. Förderungen u.A. UKAID UN Women	2009-2011		29	http://www.pathwaysofempowerment.org/Annual_Report_2010/DigitalStories.html
QTM - Queering the Museum	USA	Digital Storytelling Project	USA	Kritische Reflexion v. Geschlechteridentität	Ehrenamtlich, Universität	2013	1	5	http://queeringthemuseum.org/digital-storytelling-project/
Queensland University of Technology, Australien		Digital Storytelling	Australien	Forschung Bildung, Armutsbekämpfung, Geschlechtergeschichte, Partizipation	Teilnehmer finanziert	seit 2005	20	124	http://digitalstorytelling.cqu.edu.au/
Participate2015	UK	Digital Storytelling	West Balkan (newworld), South Africa (SLF), Uganda (HEPS)	Forschung, Ethnographische Studie, Stimmensammlung, Sichtbarkeit, Empowerment, Armutsbekämpfung	Forschungsgelder & div. Förderungen	2013		4 - West Balkan 3 - South Africa 3 - Uganda	http://www.participate2015.org/
PhotoVoice	UK	Digital Storytelling	UK	Stimmensammlung, Perspektiven, Empowerment	NWGS network & div. Förderer	2012-2014		19	http://www.havingoursaynoco.co.uk/gallery.html
SEU - Workers Union	USA	Digital Storytelling	USA	Perspektivierung junger Menschen mit Erfahrung in sexueller Ausbeutung	SEU	2008-2005	1	26	http://www.seu.org/YOUTUBE
TRASA	USA	Speak up. Speak out (in Rahmen)	USA	Gegen sexualisierte Gewalt	staatlich	2005		33/6	http://www.taasa.org/latest_news/article02012005.php
Third World Majority	USA	Digital Storytelling	USA	Gerechtigkeit, sozialen Wandel durch Basisengagement	selbstfinanziert & Spenden	2000-2003		64	https://archive.org/details/ThirdWorldMajorityDigitalStoriesArchive1
WeDpro Inc. Projekt: The Red A/P	Philippinen	Surviving Violence and Trafficking - Stories of Women and Youth	Philippinen	Forschung, Vernetzung team, Erlebnisse, Stärkung Frauen-, Jugend- und Gemeinschaftsbewusstsein, Partizipation	APC MDG3 small fund & EU	2011	1		http://wedprophilis.org/projects/research-and-advocacy/the-red-aap/
WeDpro Inc. Projekt: The Red A/P	Philippinen	The Youth Tell Their Stories: Breaking Silences	Philippinen	Empowerment, Selbstwirksamkeit, Kompetenzerwicklung Jugend - (kombiniert mit Theaterarbeit) Zielgruppe: überlebende Sextrafficking u Gewalt	APC, Foundation for Media Alternatives, Isis International Manila & EU	2011	1	8	http://wedprophilis.org/projects/research-and-advocacy/the-red-aap/
WGBV57/ Latino Youth media institute, LYM	USA	Told	USA	Sichtbarkeit Latino Gemeinde	WGBV57			64	http://storytellers.wgbv.org/
women's network	South Africa	Telling our stories	South Africa	Frauenrechte, Partizipation	Foundation for Human Rights	2006-2008	1	16	http://womensnet.org.za/digital-stories-transformation.html

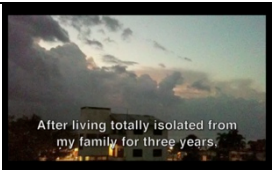
Abkürzungen

AAMDIP - Afghanistan Media Development and Empowerment Project
 APC WNSP - Association for Progressive Communication Women's Network Support Programm
 Bytes for All - Human Rights Organisation Pakistan - ICT focus
 USAID - US Government Agency against global poverty and governmental injustice
 WeDpro Inc. - Women's Education, Development, Productivity and Research Organization - Philippines
 Red A/P - Anti Violence Project WeDpro Inc.
 PES - Friedrich Ebert Stiftung
 Texas Association Against Sexual Assault, USA
 APC - Association for Progressive Communication
 CDS - Center for Digital Storytelling
 UMBC - University Maryland Baltimore County
 LYM - Latino Youth media institute
 WGBV - public television for Western England
 APC MDG3
 SLF - Sustainable Livelihoods Foundation
 HEPS - Health Promotion and Social Development
 UNDPH - United Nations Department of Public Information

9.3 Filmprotokolle

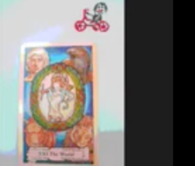
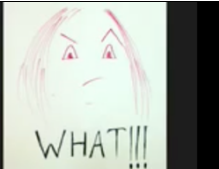
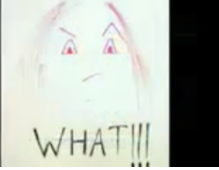
Zu Kapitel 4.3.1:

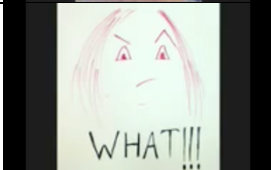
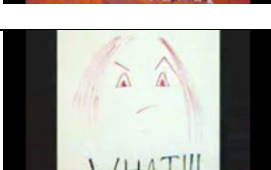
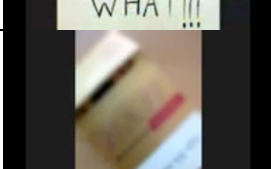
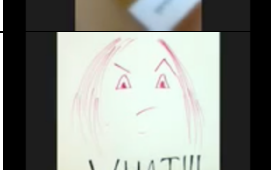
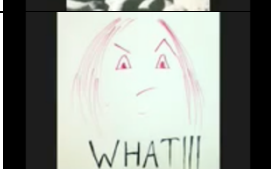
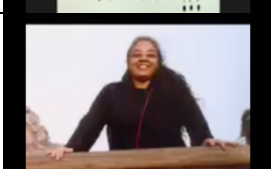
Somos Diversidad –We Are Diversity Von Alex (GoJoven – Brasilien) (orig. Portugiesisch mit englischen Untertitel)					
In/out	Screenshot	Beschreibung Bild	Bewegung	Text (Voice-Over)	Ton
00:00 - 00:06		Titel : Somos Diversidad We Are Diversity			Musik Moderates Schlagzeug E-gitarre 2 töne im Wechsel...
00:07 - 00:11			Kurze Überblendung	Since I was five, I felt different, in some way from other children	(Sweet Mother Logic, <i>Fractal Hands</i>)
00:12 - 00:17			Kurze Überblendung	I remember I really liked to hug, play with, and cuddle with my friends. (ÜBERBLENDUNG) That made me feel really good	Musik sehr leise weiter geführt –
00:18 - 00:26			Abblende zu schwarz	and at the same time somewhat guilty, because of the comments I heard at home related to these types of feelings,	Musik -fade out
	Schwarzblende			which filled me with fear.	
00:28 - 00:39			Aufblende Lange Überblendung	One day I gathered my courage and decided to tell my grandma the experience I was living. After telling her, she replied, "My son, I already knew that. I love you, and you can count on me."	
00:40 - 00:57			00:44 (something) Beginn zoom out	When I was 14, I met a wonderful man who introduced me to something unimaginable to me, love. We met and fell in love. Around that same time, my grandmother died from a stroke.	
00:58 - 01:00			Überblendung Übergang zu Bewegung Folgebild	When my mother heard the rumors about my sexual orientation and relationship with my boyfriend,	
01:01 - 01:09		Filmaufnahme: Unorientiertes Suchen des Bildes auf Steinen, (Boden), Regen	Handkamera - unsteady – ohne Richtung 01:04 zoom in Überblendung	she reacted very negatively... full of anger because of all the misinformation about sexuality.	

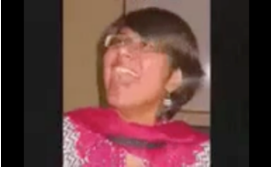
01:10 - 01:15			Kurze Überblendung	She forced me to separate from my boyfriend when I was 18, and in many ways she forced me	
01:17 - 01:20			Kurze Überblendung	to silently leave my nuclear family.	
01:22 - 01:25			Überblendung	Around that time I found a gay organization, which gave me information that allowed me to become empowered	
01:26 - 01:29			01:28 zoom out Überblendung	around my sexual identity and to respect for the human rights begin fighting to gain	Fade in Musik , ruhiges Streicher - Instrumental
01:30 - 01:34			Abblende zu schwarz	of other youth who shared my way of loving.	
01:35	Schwarzblende		Aufblende	After living totally isolated from my family for three years,	
01:36 - 01:42			Leichter zoom in – Shift nach unten Kurze Überblendung	I decided to visit them and tell them my truth	
01:43 - 01:53			00:46 zoom in – Shift nach oben rechts lange Überblendung	I remember when I arrived there, I was overcome with feelings seeing my mother crying with happiness. We greeted each other, and she asked me	
01:54 - 02:02			Überblendung	what I had to confess to her. Full of fear, I took a deep breath and told her “Mother, you know what? I’m gay.”	
02:03 - 02:09			Kurze Überblendung	With tears in her eyes she leaned on me, hugged me, and told me, “Son, I love you,	
02:10 - 02:14			Kurze Überblendung	you can be whatever you want to be, but you’ll never stop being my son.”	

02:15 - 02:17			Kurze Überblendung		Anstieg Lautstärke Musik
02:18 - 02:22			Abblende zu schwarz		
02:23	Created by Alex Creado por Alex	Credits: Created by Alex Creado por Alex			
	Dedicación: A mi abuela y a todos/a esos chicos y chicas que como yo fuimos dotados de esa maravillosa capacidad de ser gays y de transformar pensamientos y constituir familias alternativas.	Dedicación: A mi abuela y a todos/a esos chicos y chicas que como yo fuimos dotados de esa maravillosa capacidad de ser gays y de transformar pensamientos y constituir familias alternativas.			
	Dedication: "To my grandmother and to all boys and girls who, like myself, were given that wonderful ability of being gay, transforming thoughts and creating alternative families."	Insert: Dedication: "To my grandmother and to all boys and girls who, like myself, were given that wonderful ability of being gay, transforming thoughts and creating alternative families.."			
	music by musica por Sweet Mother Logic www.jamendo.com	music by musica por Sweet Mother Logic www.jamendo.com			

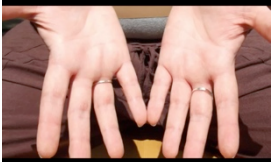
Zu Kapitel 4.3.3:

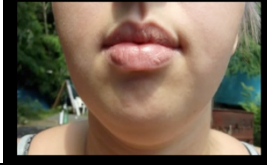
What!!! by Lopita Huq (Pathways of Women's empowerment, Bangladesh)					
In/out	Screenshot	Beschreibung Bild	Bewegung	Text	Ton
00:00 - 00:02 2 Sek.		Titel: WHAT!!! By Lopita Huq	Lettern erscheinen in Tippfolge		Pulsierender, monotoner Rhythmus (SaReGaMa <i>contingent being</i>)
00:03 - 00:04 1 Sek.			Harter Schnitt zu schwarz	What!!!	cont.
00:05 - 00:18 13 Sek.			Aufblende Zoom in Harter Schnitt	When I was 35 my friend who loves me very seriously said: "Lopita, you have to live in the society, you can't be who you are to fit into your society."	cont.
00:19 - 00:26 7 Sek.			Zoom out Harter Schnitt	In his words was inated what I'd been hearing all my life. There was a picture I had to fit into as a Bangladeshi woman.	cont.
00:27 - 00:42 15 Sek.			Harter Schnitt	When I was 10 my father, who loves me very much gave me a four gear red and gold ralley race bicycle and said: "Lopita, you can drive your bicycle up and down the drive way but you can't go out the gate." I said:	cont.
00:43 - 00:47 4 Sek.			Zoom in 00:47 Überblendung	"What!!! But boys can drive alone on the street."	cont.
00:48 - 00:51 3 Sek.			Zoom out 00:51 Überblendung	and I dreamed of the day when I could race passed the gate.	cont.
00:53 - 01:01			01:01 Überblendung	When I was 15, my father's friend who did love me said: "Lopita, you're too fat. Your father will get trouble getting you married."	cont.
01:02 - 01:11 9 Sek.			Zoom in 01:12 Ovale Aufblende	I said: "What!!! Noone has to worry about getting me married. If I want to, I can do it myself." and I thought fat men have wives.	cont.

01:13 - 01:22 9 Sek.			Überblendung	When I was 24, I wanted to learn to salsa but my parents who love me so much said: “No way!” and I said:	cont.
01:23 - 01:33 10 Sek.			harter Schnitt	“What!!! But all I’ll be doing is dancing”, perhaps with men. And I danced the Salsa, the Tango and the Chachacha.	cont.
01:34 - 01:45 11 Sek.			jump in, jump out 00:45 Überblendung	When I was 26 and going for my second masters my aunt who loves me terribly said: “Lopita, don’t study so much. Or else we have to find you a guy with a PhD” and I thought:	cont.
01:47 - 01:53 6 Sek.			Harter Schnitt	“What!!!” But I didn’t bother to say anything. I went off to study.	cont.
01:53 - 02:00 7 Sek.			Harter Schnitt	When I got back, my mother very lovingly said: “Don’t smoke openly. What will people think of you?” I said:	cont.
02:01 - 02:05 4 Sek.			02:05 double invert Wischblende	“What!!! What do people think of the boys.” And I refused to hide.	cont.
02:06 - 02:21 15 Sek.			zoom out Harter schnitt zu weiß	“Get married! Dye your hair! Don’t go out in the sun, you’ll get dark! Don’t go out at night! don’t talk back! Don’t laugh so loud!”	cont.
02:22 - 02:30 8 Sek.			Aufblende	So, when my friend who loves me said:” You have to live in this society, you can’t be who you are to fit into your society” I said:	cont.
02:31 - 02:37 6 Sek.			Zoom in Harter Schnitt	“What!!! If I can’t be who I want to be in my own society, where else were I be me?”	cont.
02:38 - 02:45 7 Sek.			Zoom in Harter Schnitt	No I’m 40, and I travel all over, and I’m fat, and I smoke and I’m single and I’m happy.	cont.

02:46 - 02:57 11 Sek.			Harter Schnitt	With all the love people gave me they were wanting me to fit into a society with a shape that was way too tight. And I didn't fit. But you know what, they didn't stop me and still love me.	cont.
02:58		12 Gesichter...	Rotierendes Bilderkarussell im Uhrzeigersinn	Society just has to say	cont.
-		...sich ablösend....		"Ahhh!!!" and open wide	cont.
03:11		 im Uhrzeiger-Sinn		and you won't believe what all can fit in.	cont.
03:12 - 03:15	Music by SaReGaMa 'Contingent Being'	credits: Music by SaReGaMa "Contingent Being"	Lauftext von unten nach oben		erhöhte Lautstärke
03:16 - 03:19	Thank you to Pathways RPC South Asia	Thank you to Pathways RPC South Asia	cont. Schwarzblende		cont. fade out

Zu Kapitel 4.3.5:

Er hat mich gefragt (Capture Your Life – Naturfreundejugend Deutschlands)			
In/out	Screenshot	Beschreibung Bild	Text (Voice-Over)
00:00 - 00:06		Titel: Er hat mich gefragt	
00:07		16 Bilder à 34 frames	Wieviel Wahrheit gebe ich den Menschen die ich liebe? Ich habe es meinen Eltern nie erzählt, aus Angst sie würden sich verantwortlich fühlen für das, was passiert ist. Aber wie hätten sie es wissen sollen? Wie hätten sie es verhindern können? Mit 12 habe ich ein Buch gelesen. Es war ein Kinderbuch über eine Mausfamilie.
00:28		21 Bilder à 34 frames	Die Mausetochter wurde von ihrem Mausonkel gefragt, ob sie seinen Schwanz anfassen möchte. Sie durfte ihren Eltern nichts erzählen. Die Geschichte erinnerte mich an meinen früheren Nachbarn. Es war alles so präsent, nah, seine zitterige Hand, wie sie mich berührt, sein Glied in meiner Hand...ein Bild, das mich erschrecken lies.
00:56		1 Bild à 34 frames	Der Blick seiner Frau als sie uns zusammen sah.
00:58	Schwarzblende		Plötzlich begriff ich
00:59			was geschehen war. Er war unser Nachbar und sehr vertraut mit unserer Familie, sehr vertraut mit mir. Ich war 4 und er war so etwas wie mein Großvater. Hat oft auf mich aufgepasst und auf meine Schwester. Ich mochte ihn, stand ihm sehr nah. Er hat mich immer gefragt ob er mich anfassen darf, ob es okay ist für mich. Er hat mich gefragt ob ich ihn nackt sehen will. Er hat mich gefragt, ob ich ihn anfassen will.
01:35		26 Bilder à 34 frames	Ich habe immer "ja" gesagt, doch ich war noch so klein und habe es nicht verstanden. Ich hatte Angst wenn ich nein sagen würde, könnte er sauer sein, mich nicht mehr mögen.
01:48		20 Bilder à 34 frames	Lange habe ich mit niemandem darüber geredet. Lange hatte ich Schwierigkeiten Menschen zu nah an mich heran zu lassen. In jedem Menschen, der Interesse an mir zeigte sah ich einen Feind. Ich ekelte mich vor Nacktheit.
02:03		1 Bild à 34 frames	Ich musste lange lernen
02:06	Schwarzblende		wieder Vertrauen in Menschen zu fassen.

02:08		11 Bilder à 34 frames	Noch länger hat es gedauert mich auf meine Sexualität einzulassen und im Thema Beziehungen aufzubauen. Heute finde ich es wichtig darüber zu reden, auch wenn es manchmal schwer fällt und weh tut.
02:22		13 Bilder à 34 frames	Ich möchte anderen Menschen zeigen, dass sie sich nicht dafür schämen müssen, wenn ihnen Gewalt angetan wurde. Ich möchte denen, die sagen dass sowas nur im Filmen geschehe zeigen wie nah sexualisierte Gewalt auch an ihrem Leben ist. Mit dem Nachbarn würde ich gerne reden,
02:40		6 Bilder à 34 frames	ihn damit konfrontieren. Ich würde ihn gerne fragen warum er das gemacht hat, was es für ihn bedeutet hat und wie er für mich gefühlt hat.
02:50	Schwarzblende		Er ist mittlerweile tot.

9.4 Transkripte

My happy life

by Hlakrayprue Khayawng (original in Bengali mit englischen Untertiteln)

During my childhood when I would see my brothers studying, and I wished that I could also study.
But my family did not have the means to pay for my studies.
Though education was not provided for me,
it was provided for my disabled brother. (Überblendung)
I was not a boy – perhaps this was the reason for not educating me.
My physically and mentally disabled brother
when due to his handicaps
he kept on failing in his studies, (Überblendung)
that is when my mother enrolled me in school and I got the opportunity to study. (Überblendung)
My mother would say that perhaps it was in my fate to get educated, that my brother was born handicapped.
Thus, unlike other children, education came to my life not as a right, but as a privilege. (Überblendung)
After my father's death,
my older brother, along with his son's,
bore the expenses of my studies.
I used to fear that if I fail in the exams,
my studies will be discontinued.
That is why there was no lacking in my efforts. (Überblendung)
I passed the Matric exams with good grades in the science group; (Überblendung)
I thought that my family and community
will be very happy about my achievement. (Überblendung)
But the opposite happened.
Instead of encouraging me to study further,
people were planning to end my schooling.
Instead of giving congratulations for good results,
they kept hurting me.
They believed if girls get educated,
they will marry into other ethnic groups and go off to the homes of their in-laws.
My studies got stopped.
After two years of shedding tears, (Übergang)
by the Grace of Bhagaban a helpful man of our Kayawng community offered me help. (Überblendung)
Now I am a graduate by virtue of his help. (Überblendung)
Moreover,
I have established a committee for the development of women in my ethnicity. (Überblendung)
The goal of this organization
is to ensure that no woman gets dropped out of education,
and that our properties do not get sold off. (Überblendung)
Whereas our society had left us behind earlier,
now our community values our views and even seeks our opinion in resolving disputes. (Überblendung)
My community had stopped me from studying
thinking I would leave them
and that I would disrespect them. (Überblendung)
But no.
I remain in that community.
Through respecting my community,
I want to establish my own identity as well as the identity of the Kayawng community.

Love Letter To Dad

(Capture your life – Naturfreundejugend Deutschlands)

(black - “love letter to dad”)

(Aufblende) I knew my dad was gay before I knew I was. His sexuality was, of course, the big family secret. But it wasn't very well hidden. (shot)

As a child I found magazines with pictures of naked women, and then I found magazines with naked men. For me there was never anything strange about that.

When I was eighteen, I fell in love with a girl for the first time. I told my mom and my sister. I didn't tell my dad.

(black – aufblende)

My dad had been living in secret his whole life. He married his first wife in 1959. He was 26 years old and still in art school. A year later he met Frank. (überblendung)

Frank was 10 years older. They met in the street or at the bath house, I don't remember. This was my dad's first homosexual experience. (fade to black)

(fade in)

Almost 40 years later. I had my first serious relationship with a woman. I knew I had to come out to my dad. And I knew that this also meant, that I had to tell him that I knew of his desires. This was more scary than to tell him of my own.

“I have met somebody” I said. “It's a woman”. “Ah, that's good, that's good” he said “And I know of you” I continued. He laughed short: “hahahaaa, I love women” he said. “Okay, if you say so” I said “but my sister also knows.”

(fade to black - shot)

I think this short dialogue, spoken in a car, in a white Volvo, parked at the train station, changed my dad's life. (fade to black)

(shot)

During the years that followed my relationship to my dad grew deeper, we talked. I asked him questions and he asked me. He was already in a wheelchair then and couldn't leave the house a lot.

(überblendung)

The photos I showed him of my life in Berlin made him happy. And I think a bit envious. “Feel free to bring anybody you know to my place” he said and smiled upon seeing pictures of my gay male friends. (fade to black)

And then he gave me the folder.

(Aufblende) It was an old folder. It was red. It contained letters from Frank in see-through plastic pockets. Each with a small black sticker with a number on. “Read them if you want to” he said, “the first are really nice, then it gets a bit boring.” (fade to black)

In 2004 my dad died. (parallel Aufblende)

When me and my sister sorted through all his belongings we found more letters from Frank. Everywhere. Hundreds of letters. Mostly from the 60s but also from the 70s. The last is from 1985. My dad lived in secrecy most of his life but in the end he got the opportunity to be open about who he was. I forced him to do it. But he liked it. He showed me more of himself than I had ever expected.

(fade to black)

Fredniesha's Story

(Digital Storytelling Workshop at YouthUprising)

people look at me and see a big smile.

But life is not what it seems. Look beyond me, beyond my pretty white teeth. Look through my eyes, down to my slow beatin' heart. Nothing to hold on to. Yet left at seven years old. I called for the woman who brought me here, she heard my call but then she left me here. Alone, scared.

Wake up in a hell hole, but yet, a smile came upon my face. Real fast, it became a frown. Listen! Words of people, who're supposed to care; Listen! "Your mommy ain't shit, and you ain't got me shit either. You are the stupidest kid I know"

Listen to me! Yeah, I cried but I get through it.

Guess what, 13 years old and I get another struggle. You'll never think that this will happen to a girl like me. Sweet, intelligent, and so unique. I went to a place where they're constantly beatin' me. Crack, scars and brooses on my back, broken wrist and a limping hip. Yeah, I smile and laugh, but I'll be damned if

You, the big man who push himself upon me, you the woman that said you care but never stayed. You, the old lady that thought you brought me down and you, who thought you knew me; that looked at me and judged me. Now you know a little bit more about me. Look at me and see a big smile, but life is not what it seems. Look beyond me, beyond my pretty white teeth.

Written:

"Even when the road is hard never give up" Tu-Pac

By Fredniesha McRaven

10. Abstract deutsch

Digital Storytelling, eine Methode der autobiografischen Kurzfilmproduktion, gemeinhin als demokratisierend eingestuft und häufig als Empowerment-Strategie marginalisierter Gruppen eingesetzt, wird in der vorliegenden Arbeit kritisch auf sein politisches Potenzial hin untersucht. Der Fokus liegt dabei auf den ästhetischen Produkten, den Digital Stories. Definiert durch autobiografische Inhalte und die spezifische ästhetische Form, die sich durch persönliche Fotografien und eigene Voice-Over der Erzählenden auszeichnet, wird Digital Storytelling zunächst vor dem historischen Hintergrund der Verteilungen von Macht im Verhältnis zu Sprache und der Entwicklung von Stimmverteilungen und ästhetischen Konzepten in der Dokumentarfilmentwicklung betrachtet und somit film- und mediengeschichtlich verortet. Anschließend entwickelt die Arbeit mit Jacques Rancière, Chantal Mouffe und Michel Foucault den Begriff des Politischen. Dieser Begriff angewendet auf die definitorischen Sprachkomponenten des Digital Storytelling, rückt auf inhaltlicher Ebene einerseits die behandelten Themen der persönlichen Erzählungen und ihre Positionierung in Beziehung zu vorherrschenden Diskursen in den Vordergrund, andererseits fällt der Blick auf das erzählende Subjekt und seine Selbstreflexion bzw. Fremdzuschreibung innerhalb der autobiografischen Geschichten. Auf ästhetischer Ebene zielt das Erkenntnisinteresse auf das Politische in der visuellen Selbstrepräsentation, der Verwendung der eigenen Stimme und ihrem Zusammenspiel.

Auf diese theoretische Basis aufbauend, untersucht die Arbeit durch eine breite Erfassung der Internetpräsenzen von Digital Storytelling Projekten welche Themen vorherrschend sind und unter welchen Rahmenbedingungen (Finanzierung, Zielgruppe, Projektfokus) die meisten Digital Stories entstehen. Sechs Digital Stories aus dem prädominanten Themenfeld werden mit filmanalytischen Methoden in ihrer Thematik, in ihren Subjektivierungsstrategien und in Bild- und Toninteraktionen präzise auf das Politische hin untersucht.

Mit interdisziplinären theoretischen Betrachtung des Digital Storytelling einerseits und sowohl der breitangelegten Erfassung von Digital Storytelling Projekten im Netz, als auch der tiefgehenden Analyse einzelner Geschichten andererseits, hält die Arbeit neue Perspektiven sowohl für die theoretische Forschung als auch für die praktischen Umsetzungen Digital Storytellings bereit.

11. Abstract english

Digital Storytelling as a method of autobiographical short film production, which is broadly understood to foster democracy and often used as a tool for the empowerment of marginalised groups, will be examined critically in this thesis. Thereby the focus lies on the aesthetic products, the so-called Digital Stories. These products are defined by their autobiographical content and their specific aesthetic form, which features personal photographs and genuine voice-overs of the storytellers. The first part of this thesis situates Digital Storytelling against the backdrop of distribution of power in relation to voice and against the background of the development of voice distributions and aesthetic concepts in the history of documentary film. Secondly, the thesis draws on Jacques Rancière, Chantal Mouffe and Michel Foucault to further develop the notion of “the political”, which is the predominant aspect of interest in this paper.

Applied to the definitional components of Digital Storytelling, two aspects move into focus at the content level of Digital Stories. On the one hand, the topics of the personal stories in relation to predominant societal discourses come to the fore. On the other hand, attention is directed towards the telling subject, its self-reflection and internal or external ascriptions within the autobiographical stories. On the aesthetic level, the focus lies on “the political” within visual self-representation, within the use of “genuine” voice, and their interaction.

Building on this theoretical basis, the thesis examines which key themes are prevalent and under which conditions (financing, target group, project focus) most Digital Stories are created. It does so by drawing on a broad overview of existing Digital Storytelling projects on the internet. Six Digital Stories which focus on the predominant topic are then analysed precisely for “the political” in their content, strategies of subjectification and form.

By means of its interdisciplinary theoretical approach to Digital Storytelling on the one hand, and of a broad overview of Digital Stories on the internet as well as a deep analysis of several stories on the other hand, this thesis offers new perspectives for theoretical research as well as for Digital Storytelling as practice.

12. Lebenslauf

Persönliche Daten

Name Aila Katharina Noeren

Kontakt: aila1@gmx.de

Schulische Ausbildung

Sep. 1994 - Jun. 2007 Freie Waldorfschule Uhlandshöhe
Stuttgart

Abitur, Abschlussnote: 1,8

Feb. 2004 - Apr. 2004 Dreimonatiger Besuch einer Highschool in Canberra
/Australien - mit sehr guten Zertifikaten

Studienverlauf

Sept. 2013 andauernd Bachelor of Science – Psychologie an der Universität
Potsdam

Seit März 2009/Sept. 2009 - Aug. 2013 Diplomstudium der Theater- Film und
Medienwissenschaften und Psychologie an der Uni
Wien
Titel der Diplomarbeit: „Raise your voice. Digital
Storytelling als politische Sprache“

Besondere Auszeichnungen

Januar 2012 Leistungsstipendium der Universität Wien

Auslands- aufenthalt

Aug. 2010 bis Sept. 2010 Auslandssemester an der Macquarie University in
Sydney Australien– Joint Study Stipendium

Berufliche Tätigkeiten

Seit Juni 2013 Fachreferentin und Workshopleitung im Projekt
„Digital Storytelling – ein Werkzeug für den
Strukturierten Dialog“ der Naturfreunde Jugend
Deutschland e.V.,
Ref. Demokratie/Mitbestimmung, gefördert durch EU
„Jugend in Aktion“

Sept.- Okt. 2012 Projektkoordination Hager Moss Film München

Jan – Mai 2012 Praktikum in der Filmproduktion Hager Moss Film
Sept. 12 München

Sept.- Dez. 2010 Praktikum Stoffentwicklung und visuelle Recherche
Rotor Studios Sydney

Sept. 2010 Volunteering SUFF – Sydney Underground Film
Festival

Juli 2009 Praktikum beim Filmbüro Baden-Württemberg,
Organisation des Filmfestivals „Bollywood and
beyond“

**Publikation &
Vorträge**

Mai 2014

Fachvortrag auf dem Deutschen Kinder- und
Jugendhilfetag
„Digital Storytelling – Ein Werkzeug für den
Strukturierten Dialog“ – Vorstellung der Methode in
der Jugendverbandsarbeit

**Zusätzliche
Fähigkeiten**

Sehr gute Englischkenntnisse

Gute Französischkenntnisse

Spanisch Anfänger

Schnittprogramme: Final Cut / Magix