

Diskussionsfragen:

Was macht eine gute Geschichte aus?

Worin unterscheidet sich analoges von digitalem oder vernetzten Erzählen?

Wie lassen sich die Unterschiede zwischen multi-, trans- and crossmedia storytelling definieren?

Mit welchen Beschränkungen muss bei den Tools fürs Storytelling gerechnet werden? (Browserkompatibilität, Kosten, Komplexität, Benutzerfreundlichkeit,

Mac, Win, I-Phone, Smartphone usw., Anmeldeprozedere, open source, Audio-upload?)

Macht es Sinn, eine Geschichte mit den digitalen Tools tri- oder transmedial zu erzählen?

Unter welchen Rahmenbedingungen kann vernetztes Erzählen für die Schule oder die Freien Radios adaptiert werden?

Ist es möglich eine Geschichte interaktiv und/oder kollaborativ zu erzählen? Welche Tools eignen sich dafür?

Welche Recherchertools helfen bei der Informationsaufbereitung für das digitale Erzählen?

Wie verändert sich die Art des Erzählens durch die Einbindung der neuen Technologien?

Welche Vor- und Nachteile bieten Infotainment?

Tools:

win <https://atavist.com/> (nur Chrome oder Firefox)

<http://cowbird.com/> <https://sway.com/> mac <https://www.apple.com/ibooks-author/>

Storytelling als Game oder gamebook: <https://twinery.org/> oder <http://textadventures.co.uk/squiffy>

Recherchertools: <https://storify.com/> <https://docs.google.com/>

<http://storybuilder.jumpstart.ge/en>

Tool für multimediales Storytelling: <http://pageflow.io/de> <http://linius-storytelling.de/> <https://www.e-teaching.org/materialien/apps/voicethread>

Literatur:

https://www.uibk.ac.at/iup/buch_pdfs/9783902571816.pdf Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>

<http://digitaleserzaehlen.de/ueber-den-autor/> Dennis Eick Digitales Erzählen, Die Dramaturgie der Neuen Medien

<http://www.amazon.de/New-Digital-Storytelling-Creating-Narratives/dp/0313387494> Bryan Alexander: The new digital Storytelling

<http://er.educause.edu/~media/files/article-downloads/erm0865.pdf> Bryan Alexander

Beispiele für cross- und transmediales Erzählen

Definition für die Digital Story: „A short, first person video–narrative created by combining recorded voice, still and moving images, and music or other sounds.“

<https://unendlichenspiel.de/info/blog> Der unendliche Spaß von David Foster Wallace Größtes Hörspiel der Welt

<http://www.dertagwirdzurnacht.de/> **Audio Computerspiel für Kinder: Der Tag wird zur Nacht**

WDR und BR gestalten mit Userhilfe <https://unendlichenspiel.de/info/blog> das größte Hörspiel aller Zeiten

<http://lennonbermudatapex.com/>

In der Süddeutschen Zeitung wurde der NSU Prozess crossmedial aufbereitet; <http://gfx.sueddeutsche.de/pages/nsu-prozess/>

„[Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek](#)“ New York Times über das Schicksal eine Gruppe verschütteter Alpinsportler

Zeit Online [Stück über die Karl-Marx-Allee in Berlin](#), das mit Videos, Fotostrecken und Infografik aufwartet.

Die Berliner Morgenpost [„Die Narbe der Stadt“](#)

Guardian [Multimedia-Stück über die 100-jährige Geschichte des Fliegens](#) und seinem Werk [„NSA Files: Decoded“](#).

Neue Zürcher Zeitung nimmt sich in ihrem Multimedia-Stück [„Keine Zeit für Wut“](#) der Schicksale von Bewohnern eines japanischen Fischerortes nach Fukushima an.

„Zum einen verbindet sich mit dem Begriff des Storytelling nicht nur eine Geschichte mit einem oder mehreren linearen Erzählsträngen, sondern häufig eine ganze Welt, die gemeinsam von mehreren Usern erschaffen wird. Und zum anderen ist es vor allem dieser Schaffensprozess, der das Storytelling kennzeichnet. Es birgt damit ein erhebliches Potential für die handlungsorientierte Medienpädagogik. Die Produktion von Digital Stories verlangt selbstständiges Handeln und Lernen. Durch die Verknüpfung verschiedener Medien (Bild, Ton, Video, etc.), Vernetzung von unterschiedlichen Inhalten und die Kooperation mit anderen Verfassern und Produzenten wird nicht nur Medienkompetenz gefördert. Gerade auch die persönlichen digitalen Geschichten fördern den Spaß im Umgang mit den audiovisuellen Medien. Nicht der Umstand, dass eine Geschichte erzählt wird, oder deren möglichen Inhalte verändern sich, sondern die Art des Erzählens. Auf die mündliche Überlieferung folgen schriftlich ausformulierte Geschichten, Literatur, und schließlich medial erzählte Geschichten als Filme im Kino, Hörspiele im Radio, Serien im Fernsehen oder bereits erste Erzählwelten in Computerspielen. Angelangt ist man darüber nun bei dem, was weithin als Digital oder Transmedia Storytelling bezeichnet wird. Hier gilt es zu differenzieren.“

Quelle: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/01/09/digitales-und-transmediales-erzaehlen-das-storytelling/>

Die Bedeutung von Storytelling hat zugenommen. Der immer schnellere und kürzere Medienkonsum zwingt Journalisten, Blogger, Unternehmen und Medienhäuser oder NGOs, Leser mit Hilfe der neuen Technologien zu motivieren, länger auf einer Seite zu bleiben. Zudem erwartet der Konsument, nicht nur mit Fakten in unverdaulichen Portionen zugeschüttet zu werden, sondern selbst Einfluss auf Inhalte zu haben.

Geschichte aus 1001 Nacht

Die Erzählung von Tadsch el Muluk und der Prinzessin Dunja:

Story:

Ein Prinz im fernen Isfahan hat sich in eine junge Frau verliebt, die er nur von Beschreibungen kennt. Kein Freier dringt zu ihr vor, da sie kein Vertrauen in Männer hat. Er macht sich trotzdem Hoffnungen und mit seinem Freund Aziz in ihre Heimat auf den Weg, lernt dort eine Bedienstete (Kupplerin) der Angebeteten kennen, die ihm mit Unterstützung seines Freundes nach vielen Prüfungen zu einem Stelldichein und zur Hochzeit verhilft.

Personen: Tadsch el Muluk (Verliebter), Dunja (Geliebte), Kupplerin (Bedienstete von Dunja), Aziz (Freund von Tadsch el Muluk)

Originaltext:

Kupplerin: Hab Zuversicht und quäl dich nicht. Ich werde nicht ruhen, bis ich dich mit ihr vereint habe.

Tadsch el Muluk:

Sage mir doch, was ist der Grund ihres Hasses gegen die Männer?

Kupplerin:

Sie hat einen Traum gesehen, der dies verursacht hat. Eines Nachts sah sie im Traum einen Vogelsteller, der ein Netz auf der Erde aufspannte und ringsherum Weizenkörner streute. Dann setzte er sich in der Nähe hin; und alle die Vögel dort gingen in das Netz. Unter anderem sah sie ein Taubenpaar, ein Männchen und ein Weibchen. Während nun das Weibchen das Netz anschaute, verfiel der Fuß des Männchens darin und es begann zu zappeln. Da erschrecken alle die anderen Vögel und flogen davon. Das Weibchen aber flatterte über dem Männchen hin und her, flog dann herunter zu dem Netz, während der Vogelsteller nicht aufpasste, pickte nach der Masche, in die der Fuß des Männchens gefangen war, und begann mit seinem Schnabel daran zu zupfen, bis es den Fuß aus dem Netz befreit hatte. Dann flogen beide davon. Bald darauf kam der Vogelsteller, besserte das Netz aus und setzte sich weit davon nieder. Nach einer Weile kamen die Vögel wieder, und diesmal blieb das Netz am Weibchen hängen. Da flogen alle Vögel erschrocken von dannen, mit ihnen auch der Täuber; der aber kehrte nicht wieder zu seinem Weibchen zurück. Nun kam der Vogelsteller, nahm die Taube und schlachtete sie. Da wachte die Prinzessin erschrocken aus ihrem Traum auf und sprach: Ein jeder Mann ist wie dieser Täuber; an ihm ist nichts Gutes, und an allen Männern ist nichts Gutes für die Frauen!

Erzähler:

Aziz beauftragt einen Maler, die Wände eines Pavillions mit dem Traum auszumalen, aber ein drittes Bild hinzuzufügen. Alle hoffen, dass Dunja, wenn sie die Bilder sieht, ihre Haltung gegenüber Männern ändert.

Aziz zum Maler:

Male auf der Wand im Hintergrund der Halle die Gestalt eines menschlichen Wesens, eines Vogelstellers, wie er sein Netz ausgebreitet hat, in das schon die Vögel hineingeflogen sind, und dann eine Taube, die sich mit ihrem Schnabel in den Maschen gefangen hat. Male auf der anderen Seite ein ähnliches Bild, doch stelle die Taube alleine im Netz dar, den Vogelsteller aber, wie er die Taube packt und ihr das Messer an den Hals legt. Und schließlich male auf der dritten Seite einen großen Raubvogel, der den Täuber erjagt hat und seine Krallen in ihn schlägt.

Vorschlag:

Ein Thema in multimediale Form transponieren; neben Audio soll auch geschriebener Text, Grafiken, Twitter Meldungen, Facebook Einträge, Blogs, Fotos und Videos miteinbezogen werden.

Hardware: Laptop oder Tablet, Aufnahmegerät oder Audiorecorder des I-Phones oder Smart Phones, Audacity zum Editieren der O-Töne, USB-Sticks

Vorgeschlagene Seiten für transmediales Gestalten unter Einbindung von Audio: win <https://atavist.com/> (nur Chrome oder Firefox) <http://cowbird.com/> <https://sway.com/> mac <https://www.apple.com/ibooks-author/> <https://www.e-teaching.org/materialien/apps/voicethread>
Storytelling als Game oder gamebook: <https://twinery.org/> oder <http://textadventures.co.uk/squiffy>

Thema: Gender miscommunication:

Zentrale Story: Tadsch el Muluk und Aziz aus 1001 Nacht/ Band II zum Ausgangspunkt nehmen (Arbeitsblatt)

Recherche im Netz zum Thema unter Einbeziehung der verschiedensten Plattformen und Suchmaschinen: <https://storify.com/> <https://sway.com/> <https://docs.google.com/> Texte verfassen, Audio aufnehmen und die Ergebnisse in Atavist: <https://atavist.com/> gestalten und abspeichern

Vorschläge für akustisches Storytelling: <http://storybuilder.jumpstart.ge/en>

5 frame story in Telefonat zwischen zwei Freundinnen übersetzen: Beispiel: <https://www.flickr.com/groups/visualstory/discuss/72157594311362023>

Eigene 5 Frame Story oder Videoyequenz zur gender miscommunication erfinden; Rollentausch vornehmen



Anmachsprüche im Netz suchen und Reaktionen aufnehmen:

Witze:

Einbettung der 5 Framestory und der Audioaufnahmen auf den vorgeschlagenen Seiten für transmediales Gestalten
Geschichte von 1001 Nacht in Hörspiel umsetzen (als Märchen oder in die Jetztzeit transponiert),

Originaltext und Vorschläge zur akustischen Umsetzung: https://helmut_hostnig.atavist.com/dunja

