



# **DIGITAL STORYTELLING**

---

*in der Museumspädagogik*



StoryAtelier ist eine gemeinnützige Werkstatt für co-kreatives und partizipatives Erzählen, Schreiben und Gestalten. Wir verorten uns in der Medienbildung, Sozialen, politischen und Kulturellen Bildung

Unser Credo: Jeder Mensch hat Geschichten zu erzählen und sehnt sich nach einem Raum, um es zu tun. Wir bieten diesen Raum. Raum zum Erzählen, zum Zuhören, zum Gestalten, Raum zum Teilen und träumen. Wir bieten einen Ort der Begegnung, an dem die Lust am Lernen neu entfacht werden kann. An dem vergangene Geschichten überliefert werden können und zukünftige Geschichten entstehen können. Diesen Raum bieten wir auch in der digitalen Landschaft. Hier möchten wir gerne einen Unterschied machen. In der sehr schnell lebigen digitalen Welt möchten wir zeigen, wie menschliche Nähe trotz physischer Distanz gelingen kann. Gerade jetzt brauchen wir das mehr denn je.

Praktisch bieten wir individuell konzipierte Workshops an in denen wir mit narrativen Methoden, digitalen Tools oder auch andren Kreativelementen Menschen einen Weg zur eignen Ausdrucksform aufzeigen. Und Digital Storytelling ist nur eine der vielen Möglichkeiten.

WAS  
WHAT



# CHAT STORM

---

*Was bedeutet Digital Storytelling für Dich?*

# DIGITAL

*steht vorne ist aber zweitrangig*



Digital Storytelling ist in Bezug auf Museumspädagogik eine Methode, um Geschichten von Museumsbesuchern, Zeitzeugen oder der Bevölkerung einer Stadt zu heben und in kompakter, multimedialer Form zu präsentieren. Digital Storytelling bietet eine Möglichkeit, Ausstellungen und Museumswebsites erlebbarer zu machen und vor allem den Zugang zu einem Thema zu erleichtern. Darüber hinaus können die eingefangenen Geschichten zu einem wichtigen Bestandteil einer Ausstellung werden, um unterschiedliche Perspektiven und Sichtweisen zu einem bestimmten Thema oder einem Kunstwerk darzustellen.

Digitale Medien und Verarbeitungsprogramme sind unheimlich wichtig für die Museumslandschaft, gerade, um einen noch besseren Zugang für die jüngere Generation zu bieten. Aber Digital heisst nicht gleich mehr Aufmerksamkeit.... dafür braucht es Geschichten... gute Geschichten. StoryAtelier unterstützt gerne in der Konzeption von Ideen, um den digitalen und physischen Besuch von Museen noch spannender zu gestalten. Um Museen zu einem Erlebnisort werden zu lassen.



# STORYTELLING

*steht hinten ist aber erstrangig*

Storytelling ist eine Erzählmethode, mit der explizites, aber vor allem implizites Wissen in Form von Leitmotiven, Symbolen, Metaphern oder anderen Mitteln der Rhetorik weitergegeben wird. Storytelling ist eine uralte Kulturtechnik. Die älteste ist die mündliche Überlieferung. Wir sind alle fest verdrahtet durch Geschichten. Sie speichern geteilte Werte einer Gemeinschaft und werden als Kompass für das eigene Verhalten von Generation zu Generation weitergegeben. Wir brauchen die Chance und eine Plattform, um unsere Geschichten zu erzählen, um gehört und wertgeschätzt zu werden. Und Geschichten haben einen heilenden Effekt. Geschichten können ein Weg zur Selbstheilung sein und ein probates Mittel zur Bewältigung von Traumata. Denn Sie sind unheimlich sinnstiftend.

# Digital STORYTELLING

## AS A METHOD

**„Short, personal multimedia tales told from the heart.“ Daniel Meadows**  
(Kurze, persönliche Multimedia-Geschichten, die von Herzen kommen (ICH-PERSPEKTIVE).)

The digital story combines narrative elements with digital content.





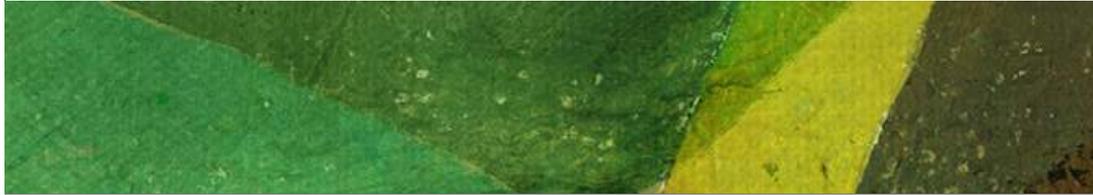
## DIGITAL STORYTELLING

---

- Center for Digital Storytelling
- 1990 von Joe Lambert & Dana Atchley entwickelt

Digital Storytelling wurde Anfang der 1990er in Berkeley, Kalifornien vom „Center for Digital Storytelling“ entwickelt. Die beiden Gründer Joe Lambert, Theaterwissenschaftler und Dana Atchley, einem Medien Künstler entwickelten dieses Format, um Geschichten und Erlebnisse in eine mediale Form zu gießen, die Rezipienten mit berührenden Botschaften zum Lernen anzuregen, zum Handeln zu aktivieren und im besten Fall zu einem positivem Wandel in der Gesellschaft zu führen.

WIE  
HOW



## WIE KANN DIGITAL STORYTELLING IN DER MUSEUMSARBEIT EINGEBUNDEN WERDEN?

Folgendes gilt für die Ausstellung im Museum und auf der Website (zBsp. virtuelle Führungen)

- Im Museum selbst: Integration in die Ausstellung und Sammlung (Leinwände, Bildschirme, Stationen mit Kopfhörern)
- Begleitprogramm in der Museumspädagogik (Workshops, Kreativwerkstatt)
- Vernetzung (mit anderen Institutionen, Bloggern, Stadtarchiv, mit Google Arts&Culture, Kooperationspartner)
- Website (eine virtuelle Museumsführung)

Ein bekanntes Beispiel aus Nordengland: “Culture Shock !“

Culture Shock! war ein experimentelles Partnerschaftsprojekt zwischen Tyne&Wear Archives&Museums und verschiedenen Museen und Gallerien im Nordosten Englands mit dem Ziel 1000 digitale Stories der Menschen in Nordostengland zu sammeln, durch digitale Methoden zu bewahren und sie mit möglichst vielen zu teilen. Alle Stories wurden auf irgendeine Art und Weise durch die Museen und Gallerien,

Traditionen oder kulturell bedeutende Objekte inspiriert. Sie wurden in die Museumssammlungen aufgenommen, im Rundfunk ausgestrahlt oder bei Veranstaltungen gezeigt.

## BEISPIELE FÜR DIGITALE GESCHICHTEN ZU FINDEN AUF UNSEREM YOUTUBEKANAL

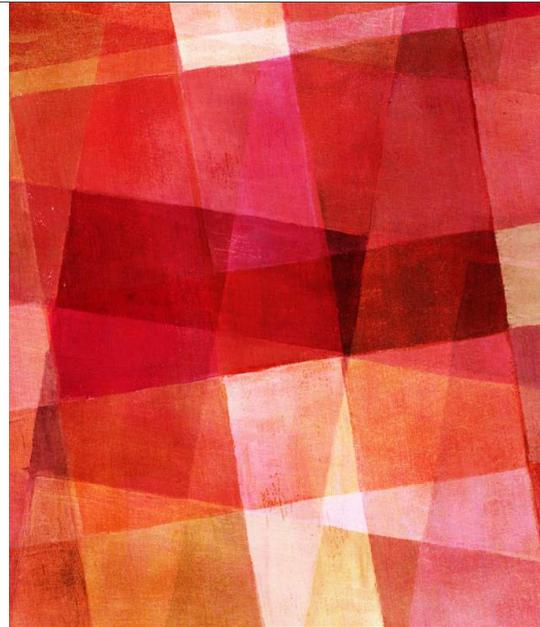
---

*[https://www.youtube.com/channel/UC9WmCZ70VmCV6OY3SNMpVyg/videos?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UC9WmCZ70VmCV6OY3SNMpVyg/videos?view_as=subscriber)*

## WORKSHOPS ANALOG

---

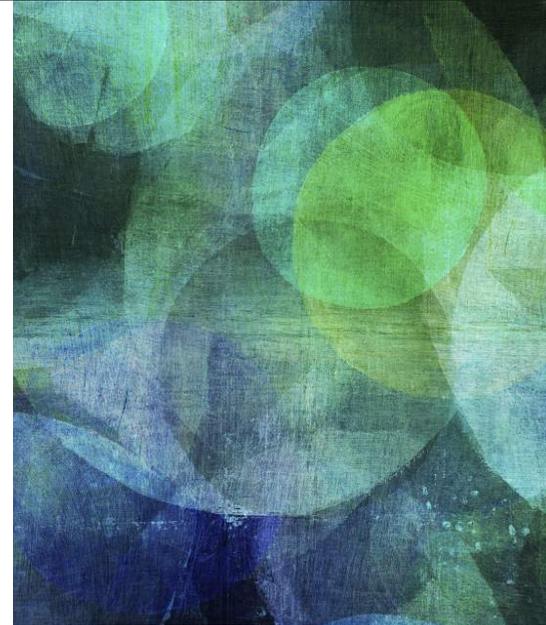
- 2-3 Tage
- in heterogenen oder homogenen Gruppen (max. 12 Personen)
- kann, muss sich aber nicht auf ein bestimmtes Thema beziehen
- Lerninhalte: narrative Methoden, Audioschnittprogramm, Videoschnittprogramm, Umgang mit der eigenen Stimme/ Mikro, Bildrechte und Nutzungsrechte von Medien
- Voraussetzungen:
  - Teilnehmer: KEINE
  - 2 Facilitatoren/innen: Kenntnisse in Prozessbegleitung, Kenntnisse in Konzeptentwicklung, Kenntnisse über Storytelling, Kenntnisse in der verwendeten Technik, Coaching wäre von Vorteil
- benötigte Technik, meist vom Workshopanbieter gestellt: Computer mit entsprechenden Programmen, Kamera, prof. Audioaufnahmegerät



## WORKSHOPS VIRTUELL

---

- mind. 4 Stunden
- in heterogenen oder homogenen Gruppen (unendlich viele Teilnehmer)
- kann, muss sich aber nicht auf ein bestimmtes Thema beziehen
- Lerninhalte: narrative Methoden, Audioschnittprogramm, Videoschnittprogramm, Umgang mit der eignen Stimme/ Mikro, benutze Programme im Onlineumfeld, Bildrechte und Nutzungsrechte von Medien
- Voraussetzungen:
  - Teilnehmer: Vorkenntnisse in Verarbeitungs- und Verbreitungsmedien
  - 2 Facilitatoren/innen: Kenntnisse in Prozessbegleitung, Kenntnisse in Konzeptentwicklung, Kenntnisse über Storytelling, Kenntnisse in der verwendeten Technik, Coaching wäre von Vorteil, Kenntnisse über die verwendete virtuelle Plattform
- benötigte Technik, die alle Teilnehmer haben sollten: Computer mit entsprechenden Programmen, Handykamera mit Audioaufnahmeoption,



## DIE NARRATIVEN METHODEN

---

Der Narrative Ansatz bezieht sich auf Erzählungen und Geschichten als Quellen der Sinnggebung.

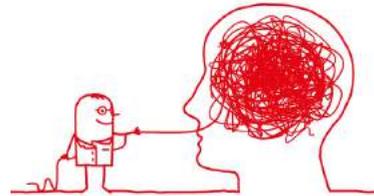
- Die Aristotelischen Drei Einheiten (3-Akte Aufbau)
- Heldenreise
- Die Hegelsche Dialektik (These, Antithese, Synthese)
- Die V-Formel nach Dave Lieber
- Dale Carnegies Story-Formel
- Vorher-Nachher-Brücke
- Ist-Vision-Umsetzung nach Nancy Darte
- Golden Circle nach Simon Sinek
- StoryAteliers Moment- und StoryCanvas

Wir sind sinnsuchende Wesen... Wir sind Storytelling Animals, die sich ihre Welten durch die Geschichten erschaffen, die sie erzählen und die durch Kooperation eine kritische Masse von Anhängern erreichen können.

## DIE NARRATIVEN METHODEN

---

Damit suchen wir den roten Faden der Geschichte



WIR SUCHEN NACH EINEM ROTEN FADEN. UNSERE LEBENSGESCHICHTEN SIND OFT VERZWEIGT ODER BILDEN EIN RIESEN WOLKNÄUEL.

## **DIE DIGITALEN TOOLS**

---

- **Co-Kreative Plattformen (Miro, Padlet)**
- **Diverse Filmschnittprogramme**
- **Diverse Audioschnittprogramme**
- **Diverse Medienverarbeitungsprogramme**
- **Diverse Social Media Kanäle**

## DIE DIGITALEN TOOLS

---

- Co-Kreative Plattformen und Digital Design Plattformen

[miro.com](https://miro.com)

[padlet.com](https://padlet.com)

[conceptboard.com](https://conceptboard.com)

[trello.com](https://trello.com)

[wegchange.de](https://wegchange.de)

[crello.com](https://crello.com)

[spark.adobe.com](https://spark.adobe.com)

StoryAtelier macht in Workshops mit diversen Kreativplattformen bekannt.

## DIE DIGITALEN TOOLS

---

- Filmschnittprogramme open source

DaVinci Resolve

shotcut.org

VSCD Video

Lightworks

wevideo.com

SimpleVideoCutter

Fast alle open source Filmschnittprogramme haben die selben Funktionsweisen und sind intuitiv gut verständlich. Auch Youtube bietet ein simples Filmschnittprogramm an, sofern man einen Kanal hat.

## DIE DIGITALEN TOOLS

---

- **Filmschnittprogramme nicht open source**
- **Adobe Premiere Pro CC.**
- **Adobe Premiere Elements.**
- **Apple Final Cut Pro X 10.**
- **Wondershare Filmora 9.**
- **Blackmagic DaVinci Resolve 16.**
- **Cyberlink PowerDirector 18 Ultra.**
- **Movavi Video Suite 20.**

Professionelle Filmschnittprogramme haben sehr viele Zusatzfunktionen im Vergleich zu open source Programmen, die eine noch professionelle Arbeitsweise ermöglichen. Dies sind die Programme, die in der Design und Medienlandschaft von Profis verwendet werden. Die Zusatzfunktionen sind für die Privatnutzung jedoch nicht geeignet.

## DIE DIGITALEN TOOLS

---

- Audischnittprogramme

Hier der beste Überblick im Netz:

<https://www.netzwelt.de/download/musik/schneiden-bearbeiten/index.html>

## DIE DIGITALEN TOOLS

---

- Social Media Kanäle

Instagram

Twitter

Facebook

Snapchat

TikTok

LinkedIn

Xing

Leider reicht es nicht aus sich einfach bei einem Social Media Kanal anzumelden. Dazu gehört viel mehr. Ein Social Media Konzept, Klarheit darüber welche Kanäle am besten passen, wofür welche Kanäle zu nutzen sind, wo man seine Zielgruppe antrifft. Ein Redaktionsplan mit einer einjahres Planung minimum und das Wissen darüber, wie man Follower generiert, mit einer geringen Fluktuation.

## KONTAKTAUFNAHME

---

**StoryAtelier gGmbH**

**Mélina Garibyan**

**Kurfürsten Strasse 8**

**50678 Köln**

**[mgaribyan@storyatelier.org](mailto:mgaribyan@storyatelier.org)**

**[www.storyatelier.org](http://www.storyatelier.org)**

**0162-188 96 37**