

## Das Medium ist die Droge

*Ein sich veränderndes Bewusstsein ruft nach veränderter Technik, und eine veränderte Technik verändert das Bewusstsein (Flusser)*

*„Kultur ist nicht gegeben, sie ergibt sich vielmehr aus erzähltem Erleben, das in Form erinnelter Geschichten kulturelle Identität resümiert, damit auch konzipiert und in Artefakten sowie Bewusstseins- und Handlungsstrukturen Gestalt annimmt. Diese kulturelle Matrix wird durch artikulationsgelenkte Aufmerksamkeit zu Bewusstsein und findet in einem Prozess der Rückbezüglichkeit von Erinnerung und Handeln ihre Fortsetzung. Mit Hilfe von in Erzählungen gefasster sprachlicher und nichtsprachlicher Zeichen und Symbole besteht die Möglichkeit, diese Matrix und ihre Wirkungen zu interpretieren, in Frage zu stellen und sie auch zu revidieren. Durch den Verlust der Sprache als Werkzeug der Kritik, deren Reduktion durch z.B. SMS, Chat, Foren, Werbung etc. sowie deren Substitution durch manipulierte digitale Kommunikate (Bilder, Videoclips, Filme) sind aber vor allem Kinder und Jugendliche kaum noch in der Lage, zu reflektieren, kritisch zu rezipieren und in Folge ihre Lebenswirklichkeit in einem sozialen Kontext autonom zu gestalten. Das, was Menschsein ausmacht, wird immer weniger begreifbar und auf über Binärcodes Erfassbares reduziert. Indem die Geschichte(n) der realen Vorbilder (keine ideologischen, sondern authentisch-greifbare Autoritäten wie z.B. Eltern und LehrerInnen) im Wettbewerb denen der medialen HeldInnen unterliegen, wird der Prozess der Rückbezüglichkeit – durch eine Unterbrechung der Weitergabe von Generationenerfahrung – unterlaufen. Erinnerung wird so zu einem Produkt der herrschenden Medialität, deren Wirkung auf Bewusstseins- und Handlungsstrukturen durchschlägt. „ (Christian Dorn, Digital-Story-Telling: Die Reinszenisierung der Erinnerung im Rahmen pädagogisch-therapeutischer Wissensvermittlung )*

Wir leben in einer sich dynamisch entwickelnden Medienwelt und haben dabei altersmäßig völlig unterschiedliche Voraussetzungen. Jugendliche, die in den letzten 15 Jahren geboren worden sind haben ein völlig anderes Medienverständnis als 30+-jährige. Man spricht in diesem Zusammenhang von prä- und post - digitaler Sozialisation. (C. Dorn) Dabei bildet sich eine Bruchlinie zwischen den Generationen, die dazu führt, dass Kommunikation, Austausch von Erfahrungen und Lebenskompetenz immer schwieriger kommunizierbar wird. Viele Berufsgruppen, von KindergärtnerInnen über LehrerInnen und JugendarbeiterInnen, die mit Jugendlichen arbeiten, stellen in den letzten Jahren fest, dass es eine Zunahme von Persönlichkeitsstörungen, Symptome von Überlastungssyndromen, Jugenddepressionen, Kommunikationsdefizite bei den Jugendlichen gibt. (darauf verweist übrigens bereits ein Buch aus 1999: „Machen uns die Medien krank? Depression durch Überinformation“ von Erwin Ringel, Reginald Földy ISBN: 3800412748 )

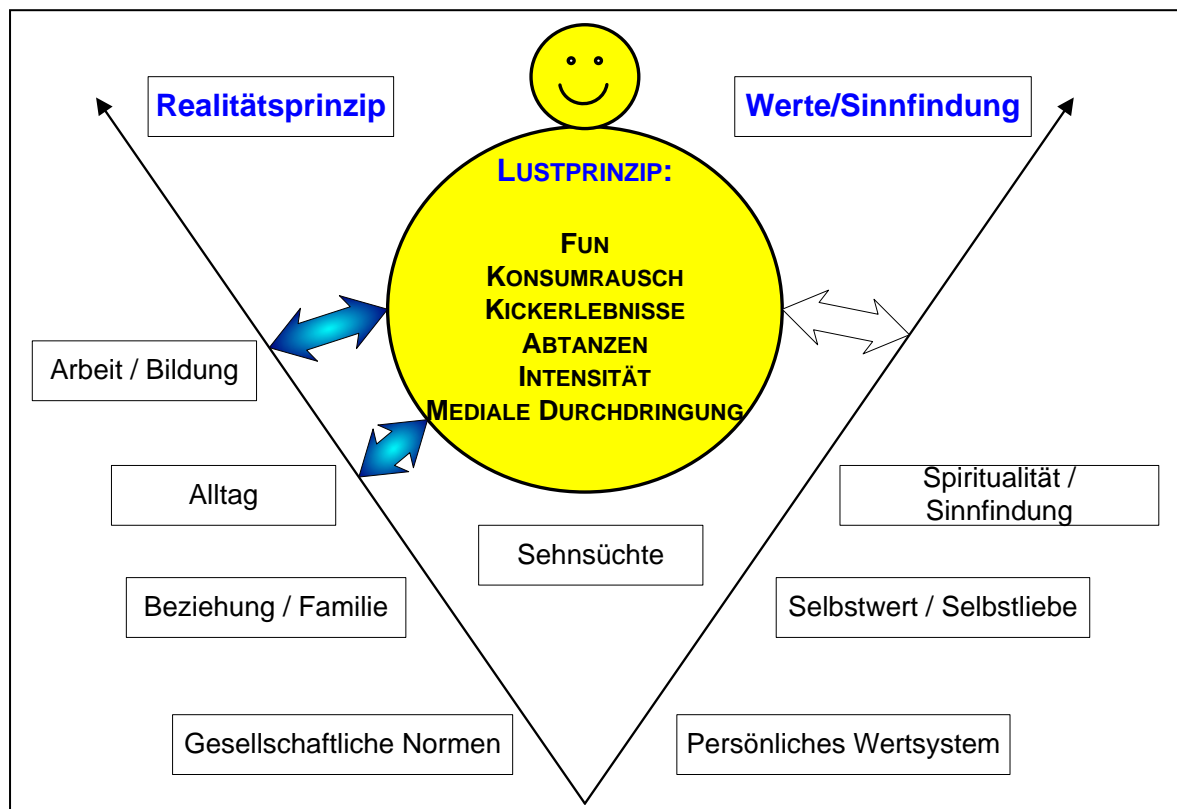
Viele, vor allem männliche Jugendliche können zwar mehrere Stunden ein Computerspiel konzentriert spielen, sind aber in der Schule nur kurzfristig aufnahmefähig, haben Konzentrationsprobleme, reagieren hyperaktiv gereizt oder schnell erschöpft. Ein fast täglicher Medienkonsum (Fernsehen, Computerspiele, Handyspiele, Konsolenspiele, Internet) von 5-7h ist bei vielen Jugendlichen Alltag. Diese mediale Durchdringung führt bei vielen Jugendlichen zu einer regelrechten Bewusstseinsveränderung.

*„Eine zentrale Eigenschaft der Konstitution post-digital sozialisierter Jugendlicher besteht im Verlust der Auswahlkompetenz zu Gunsten einer fragmentarischen, konsumdeterminierten Rezeption vor einem immer diffuseren Werthintergrund. Es wird überwiegend unreflektiert und manipuliert konsumiert: Das gilt für persönliche, humane Bezüge ebenso wie für die*

zahllosen Fernsehprogramme, für Musik oder die Inhalte des Internets, das ja auch als Trägermedium der technologieunterstützten Wissensvermittlung fungiert. In Konsequenz dessen legen sich Kinder und Jugendliche, deren Psyche zudem extrem plastisch ist, kaum noch fest, sind insgesamt sehr sprunghaft und darüber hinaus hoch suggestibel.“ (C. Dorn)

Die mediale Durchdringung erhöht jedoch auch das Gefahrenpotential in Richtung Suchtgefährdung:

„Die mediale Durchdringung ist die Wirkung digital manipulierter Kommunikate sowohl auf das Individuum als auch auf das gesellschaftliche (soziale) Wirkungsgefüge. Trends müssen nur so gesetzt werden, dass sie in der Plastik des medial sozialisierten Teenager-Gehirns z.B. den Konsumautomatismus in Gang setzen (Wunscherfüllung). Diese medial injizierte „Hemmungslosigkeit“ des „alles haben und erleben zu müssen, ohne etwas auslassen zu können“ kommt einem Suchtverhalten schon sehr nahe und bereitet auch den realen Drogen, den Opiaten und den Amphetaminderivaten ebenso wie den tetrahydrocannabinol-, nikotin- oder alkoholhaltigen, einen einfachen Weg in Selbstverständnis und Lebenswirklichkeit.“ (C. Dorn)



Es ist teilweise so wie im Flussbild von Antonovsky, der die rethorische Frage aufwirft ob es sinnvoller ist, Menschen aus dem reißenden Fluss des Lebens zu retten, die in Not geraten sind, oder ihnen die Mittel zu lernen, sich sicher im Fluss des Lebens zurechtzufinden.

*"Niemand geht sicher am Ufer entlang. Darüber hinaus ist für mich klar, dass ein Grossteil des Flusses sowohl im wörtlichen wie auch im herkömmlichen Sinn verschmutzt ist. Es gibt Gabelungen im Fluss, die zu leichten Strömungen oder in gefährliche Stromschnellen und Strudel führen. Meine Arbeit ist der Auseinandersetzung mit folgender Frage gewidmet: 'Wie wird man, wo immer man sich in dem Fluss befindet, dessen Natur von historischen, soziokulturellen und physikalischen Umweltbedingungen bestimmt wird, ein guter Schwimmer?'" ("Salutogenese. Zur Entmystifizierung der Gesundheit", Antonovsky 1997)*

Dabei geht es einerseits um den aktiven und reflektierenden Umgang mit Medieninputs aller Art. Um die innere kritische und analysierende Verarbeitung der multimedialen Botschaften, die tagtäglich auf uns einströmen. Allen Süchten gemeinsam ist das so genannte „Dopaminerge Belohnungssystem“:

*Das High-Gefühl beim Konsum von Drogen, das verstärkte Empfinden von Glück, Freude und Zuversicht, wird auf eine verstärkte Ausschüttung von Dopamin zurückgeführt. Verantwortlich dafür ist ein Belohnungssystem, das wir auch selbst stimulieren können..... Gezeigt werden konnte diese Stimulation für Opiate, Kokain und Amphetamine. Andere Drogen bewirken eine Hemmung des Neurotransmitters Noradrenalin. Diese Hemmung von NA führt zu einer verstärkten Wirkung von Dopamin. Auch auf diese Weise wird das Belohnungssystem aktiviert. Drogen, die diese indirekte Stimulation vermutlich ausüben sind Opiate, Alkohol, Barbiturate und Benzodiazepine. Auch die körpereigenen Endorphine wirken auf diese Weise. Nikotin und Koffein stimulieren ebenfalls das Belohnungssystem. Im Gegensatz dazu kann Dopaminmangel Depressionen auslösen. Das könnte auch erklären, warum bei einer Entgiftung häufig depressive Verstimmungen auftreten. Der Abfall der Dopaminkonzentration führt auch zu einer Verminderung von Dopamin im Belohnungssystem. Dann werden nicht mehr Glücksgefühle vermittelt, sondern das "Gegenteil".*

### **Dopamin beeinflusst Wahrnehmung und Gefühle.**

*Projektionen des mesolimbischen DA-Systems scheinen in der Entwicklung von Suchtverhalten und [Psychosen](#) eine entscheidende Rolle zu spielen. Vereinfacht gesagt bedeutet das, dass Dopamin die Wahrnehmungsfähigkeit erheblich zu steigern scheint. Menschen, die an einer Psychose leiden, sind "Wahrnehmungsgenie". Ununterbrochen ist jeder Mensch Wahrnehmungen, Empfindungen, Eindrücken, Gefühlen ausgesetzt. Ein "gesunder" Mensch nimmt davon nur ungefähr 10 Prozent bewusst wahr. Verdoppelt sich der Anteil der bewussten Wahrnehmung auf 20 Prozent, so stehen die meisten Menschen kurz vor einem "Nervenzusammenbruch". Wenn es noch mehr wird, dann werden Seele und Geist des Betroffenen krank. Er kann nicht mehr bewerten, was wichtig ist, und was nicht. Den genauen Zusammenhang konnte man bis heute noch nicht zeigen. Es ist aber sicher, dass Dopaminantagonisten, z. B. Neuroleptika, bei der Behandlung von Psychosen sehr wirkungsvoll sind. (aus <http://www.medizininfo.de/sucht/ursachen/dopamin.shtml> )*

Hier wird der Zusammenhang von medialer Durchdringung und Wirkung im Sinne einer dauerhaften Wahrnehmungsveränderung schon sehr klar.

Die Ansatzpunkte von Prävention sind unter diesen Voraussetzungen vor allem die Stärkung der Life Skills: bewusste Wahrnehmung, Kommunikationskompetenz und Reflexionfähigkeit, aber auch der aktive, medienkompetente Umgang mit den neuen Medien.

Die "kommunikative Kompetenz", realisiert sich in der "Lebenswelt" oder "Alltagswelt" von Menschen. Die Lebenswelt ist die für einen Menschen oder eine Gruppe (etwa: Familie, Schulklasse, Freundeskreis, Arbeitskolleginnen und -kollegen) konstituierte reale Umwelt von Erfahrungen und Handlungsmöglichkeiten. Sie ist der Lebensraum, in dem sich Erziehung und Sozialisation abspielen. Er bestimmt damit alle Kommunikationen eines Menschen, umfasst und gestaltet sie. Die Struktur der Wiederholung von Handlungen führt zur Beschreibung von Lebenswelt als "Alltagswelt", die eben die alltäglichen Lebensvollzüge von Menschen umfasst, ihre Routinen ebenso wie außergewöhnliche Momente (Feste und Feiern). Jede Lebenswelt wird durch historische und gesellschaftliche Bedingungen bestimmt, die wiederum Hintergrund sind für die biographische Entwicklung und die Lerngeschichte von Kindern und damit ihre kommunikative Kompetenz.

Die Entsprechung dazu läuft in den Fernsehprogrammen andauernd: Big Brother, Reality TV Events, TV Serien und als rel. Neuer Trend, Telenovelas *(Nach dem Erfolg mit der Telenovela "Bianca - Wege zum Glück" startet das ZDF im August 2005 mit den Dreharbeiten zu "Julia - Wege zum Glück". In dieser auf 250 Folgen ausgelegten Telenovela steht ein von Susanne Gärtner und Roman Rossa gespieltes Liebespaar im Mittelpunkt. Produziert wird "Julia - Wege zum Glück" wie schon Vorgängerin "Bianca - Wege zum Glück" von der Grundy UFA TV Produktions GmbH. Ausstrahlungsbeginn soll im Herbst auf dem Sendeleistungsplatz, der dann zu Ende gegangenen "Bianca" sein. Quelle: Blickpunkt:Film)*

Ich möchte im Folgenden eine Technik vorstellen, die auch beim Workshop einen breiten Raum einnehmen wird und die ich bei verschiedenen Projekten angewendet habe.

## Digital Story Telling

*„In Gesellschaften ohne ausgeprägte Schriftkultur stellen Geschichten bzw. das oral storytelling das zentrale Medium der Informationsweitergabe dar. Ihre besondere Wertigkeit resultiert dabei aber nicht aus ihrem rein sachlichen Informationsgehalt, sondern vielmehr aus der Anreicherung dieser Informationen durch individuell Erlebtes und der damit einhergehenden Authentifizierung. Diese Anreicherung von Sachinformationen durch Erlebtes macht in letzter Konsequenz die Evolution des Wissenserwerbs aus. Darüber hinaus wird durch die notwendige mentale Illustration des Gehörten die Vorstellungskraft gefördert und die Entwicklung der Sprache angeregt. Dabei wird durch den Ritus des Erzählens und des Zuhörens und das Wissen um gemeinsame Werte und Erkenntnisse eine soziale Struktur geschaffen und gleichzeitig ein Gefühl der Zugehörigkeit vermittelt.*

*Das Digital Storytelling (vgl. [www.storycenter.org](http://www.storycenter.org)) in seiner Grundform baut auf der Methode des oral storytelling auf, indem es dessen positiven Eigenschaften (Förderung der Vorstellungskraft, der Konzentrationsfähigkeit, des Spracherwerbs, des Gefühls von Zugehörigkeit etc.) integriert und durch die Einbeziehung NM für medial sozialisierte Menschen transformiert. Die Methode des Digital Storytelling kompensiert die durch die Medialität bedingte zunehmende Sprachlosigkeit, indem sie die Transformationspotenziale NM – die Macht der (bewegten) Bilder sowie das Arrangement von Stimme und Musik – instrumentalisiert. „ (C.Dorn)*

## **Was ist eine digitale Story?**

Digital story telling ist eine moderne Form der alten Kunst des Geschichtenerzählens. Die digitalen Erzählungen beziehen ihre Wirkung von der Verknüpfung von Bildern, Musik, dem Erzählen und der realen Stimme des Erzählenden, die in der Kombination einen sehr persönlichen Eindruck ergeben. Eine digitale Geschichte dauert 3-5 Minuten und wird in Form eines Videoclips oder einer Diashow produziert. Dabei wird meist in der ersten Person mit persönlicher Stimme gesprochen. Dazu kommen oftmals Fotos und Bilder sowie Musikstücke um der Geschichte eine emotionale Stimmung zu verleihen.

## **Der Produktionsablauf beim Erstellen einer Story:**

1. Themenfindung und Skripterstellung (Storyboarding)  
Hier geht es um die inhaltliche Festlegung, um die Entwicklung der Idee, das Finden des dramaturgischen Ablaufs und das skizzenhafte Entwerfen des Drehplans. Dabei wird auch bereits entschieden, welche Medien verwendet werden, welches Material vorhanden ist und welches noch fotografiert, gescannt oder gefilmt werden muss.
2. Der Input: Der Drehplan wird umgesetzt, die Bilder, Videoclips und Musik sowie die Erzählung werden im Schnittprogramm zusammengeführt.
3. Die Montage, der Schnitt  
Die Digital Story wird realisiert, es entsteht ein 3-5 min. Videoclip am Computer
4. Der Output: Der Videoclip wird in das gewünschte Medienformat gebracht und als DVD oder Websiteclip oder Videoband gespeichert und vorführbar gemacht.

Digitales Geschichtenerzählen besteht aus sieben inhaltlichen Elementen die eine wichtige Funktion für die Wirkung haben

1. **Die Blickrichtung deiner Geschichte.**  
(Digitale) Geschichten steuern auf einen Punkt (eine Moral, eine gemachte Erfahrung) zu, sie sind nicht gedacht als ein direktes Rezitieren von bekannten Fakten. Definiere die Voraussetzungen deiner Geschichte so, dass alle Teile der Grundaussage deiner Geschichte dienen.
2. **Die dramatische Frage**  
Wie kann ich die Aufmerksamkeit der Zuhörer bekommen und wie kann ich sie aufrechterhalten? Normalerweise spannst du den Bogen so, dass du die dramatische Frage am Beginn stellst und die Lösung in der Schlusssequenz setzt.
3. **Emotionale Inhalte:**  
emotionale Inhalte halten die Aufmerksamkeit der Zuschauer aufrecht. Sie lassen deine Geschichte authentisch wirken. Die Bilder, Effekte und die Musik sowie der Ton deiner Stimme tragen zum Gefühl deiner Geschichte bei.
4. **Das Geschenk deiner Stimme:**

Wenn wir zum ersten Mal unsere Stimme aufgenommen hören glauben wir oft dass sie nicht sonderlich gut klingt. Darüber kommst du mit etwas Übung hinweg. Deine Stimme ist ein großes Geschenk und auch wenn du es vielleicht nicht so hörst, dein Publikum tut es. Deshalb ist es wichtig, dass du dich mit deinem Skript gut beschäftigst, die Botschaft, die du weitergibst gut lernst, damit du in einem Konversationston, mit genügend Sicherheit und Gefühl sprechen kannst.

#### **5. Der Soundtrack:**

Musik ist ein großer Pluspunkt für eine digitale Story. Die richtige Musik gibt der Geschichte eine Zeitlinie und erzeugt eine innere Stimmung. Wenn du zu einem bestimmten Bild Musik spielst, wirst du damit etwas beim Publikum auslösen. Ändere die Musik zum selben Bild und die Wirkung auf den Betrachter wird sich ändern. Der Film wird immer im Bewusstsein des Zusehers zusammengesetzt.

#### **6. Ökonomie:**

Eine Geschichte ist die Transformation von Erfahrungen in eine Erzählstruktur. Dabei trifft deine persönliche Erfahrung auf das Bewusstsein der Zuhörer, die zu deinem Thema vielleicht gänzlich andere Erfahrungen gemacht haben. Es geht beim Geschichten erzählen nicht um Überzeugung sondern um Mitteilung. Halte dich daher prägnant und vermittele deine Erfahrung, wo wie du sie gemacht hast. Vermeide Redundanz in deiner Geschichte, es ist nicht notwendig, Dinge, die du erzählt bekommst visuell zu „doppeln“. Lass dein Publikum selbst innere Bilder entwickeln und dadurch für sich selbst nutzbar machen.

#### **7. Der Rhythmus, die Geschwindigkeit:**

Das Tempo der Musik, der Stimme die Zooms und Überblendungen erzeugen den Schnittrhythmus deiner Geschichte. Damit kannst du die Inhalte und das Thema unterstreichen, du kannst Spannung erhöhen, aber auch das Tempo wechseln, um damit etwas auszusagen. Die Atmosphäre deiner Story hängt stark von diesem Teil ab.

### **Was sind die technischen Voraussetzungen für digital storytelling?**

Ich möchte hier keine endlose Liste von möglicher Soft- und Hardwareausstattung anführen. Ich denke, die Erzählformen stehen im Vordergrund und die kreative Herangehensweise.

Idealerweise steht ein Videoschnittcomputer zur Verfügung (dieser muss allerdings sehr leistungsfähig sein, damit das reibungslos funktioniert, mindestens 3.0 GH Prozessorleistung und 1GB Arbeitsspeicher und eine schnelle 120 GB Festplatte nur für die Video- und Audiodaten....)

Als Aufnahmegeräte sind eine Videokamera (am besten mit einem DV in und out, das erleichtert die Produktion beim Schnitt sehr) und ein digitaler Fotoapparat ideal (gibt es mittlerweile auch als Kombigeräte) und ein extra Mikro oder ein Audioaufnahmegerät (Minidisc oder MP3 player) für die Erzählung.

Zum Computer noch einen TV Monitor für das Videobild, das wars im wesentlichen. Vielleicht noch einen Scanner für Fotos (alte Fotos), das geht aber auch mit Abfilmen oder Fotografieren.

## **Welche Themenbezüge können damit realisiert werden?**

Ich möchte hier nur ein paar Ansätze vorstellen, die ich selbst schon durchgeführt habe:

### **Digital Storytelling als Lebenswelterforschung.**

#### **Projekt: „Jugend SUCHT Freizeit“ (Wr. Neustadt, Gumpoldskirchen 1999,2001)**

Diese groß angelegten Medienprojekte an zwei HS in NÖ, bestanden aus drei Projektgruppen, die längere Zeit parallel arbeiteten:

Die SchülerInnen machten in einer Theaterpädagogischen Gruppe „Mitspieltheater“, sie gestalteten eine Zeitung und machten „Werbespots“ und „Freizeitfeatures“ in Form von Videoclips. Der Focus dabei war die Erforschung der Freizeitgestaltung. (ähnliche Projektansätze fanden 1998-2000 auch im Rahmen eines EU Projekts „Sekundärprävention im Gürtelbereich, Urban Plus statt)

#### **Projekt: Spot 1+2 (Steiermark 2001+2002)**

Hier wurden mit Jugendlichen von Jugendzentren an einem Wochenende Audiospots produziert, die sich mit der Thematik Sucht/prävention kreativ auseinandersetzten (Werbespots, Interviews, Raps, Statements...)

Diese Spots wurden danach mehrere Wochen mittels interaktiver Computerterminals (Message Boxen) an öffentlichen Plätzen aufgestellt um die Botschaft weiterzugeben, aber auch um einen Response darauf zu erhalten (Jugendliche konnten voten und auch Botschaften über Mikro einspeisen)

#### **Projekt: Enzasdorf (NÖ, 2004)**

In Zusammenarbeit mit Jugendlichen des JUZ Großenzersdorf wurde ein Video gedreht, dass die Lebenswelt aus ihrer Sicht darstellt. Dabei wurden vor allem die Jugendräume (und ihr Fehlen dargestellt, bzw. der Alkoholkonsum thematisiert) Da es in dem Ort eine Kampfsaufgruppe älterer Jugendlicher gibt, die sogar eine eigene Homepage über sich gemacht haben (<http://www.members.aon.at/enzasdorf>), gibt es hier eine starke Peergrouptendenz in Richtung Exzesstrinken.

Das Video wurde in einer öffentlichen Aufführung mit anschließender Diskussion gezeigt. Es geht bei dem Projekt auch um die Anerkennung professionellerer Jugendarbeitbedingungen (JUZ ist ehrenamtlich geführter Jugendtreff)

#### **„Das Medium ist die Droge“ (Steiermark 2005)**

2 tägige MultiplikatorInnenfortbildung im Bereich der Jugendarbeit für VIVID über Digital Storytelling im September 2005

#### **Quellennachweis:**

Villem Flusser: Medienkultur, Fischer TB, Christian Dorn „Digital Story telling - die Reinszenierung der Erinnerung im Rahmen pädagogisch-therapeutischer Wissensvermittlung“ ( [www.denkprozesse.de](http://www.denkprozesse.de) ), Antonovsky "Salutogenese. Zur Entmystifizierung der Gesundheit", 1997, Eckhard Schiffer „Wie Gesundheit entsteht - Saluthogenese:Schatzsuche statt Fehlerfahndung“, Beltz 2001, Manfred Spitzer “Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft“ Josef Zehentbauer, „Körpereigene Drogen - die ungenutzten Fähigkeiten unseres Gehirns“, Artemis & Winkler, 1992

Michael Guzei, Gänserndorf im September 2006