



Digital Storytellings grundlæggende filosofi.

Alle har en historie at fortælle

Digital Storytelling og filmmediets demokratisering

Af Mette Holst Pape og Nina Marie Lassen

I dag hærger en teknisk stormflod, hvis resultat bliver den ultimative demokratisering af mediet. Alle har for første gang mulighed for at lave film.
(Dogme-manifestet, 1995)

Alle har i dag en mobiltelefon med indbygget kamera. Alle har en computer og gerne en fiks lille en af slagsen med webcam, på forhånd installerede redigeringsprogrammer o.l. Mange har efterhånden også ganske velfungerende videokameraer, som de optager deres børns første skridt med og bringer med som trofast følgesvend på samtlige ferier.

Hvor alle og enhver – i princippet – har haft i alt fald økonomisk mulighed for

at skrive, male, spille musik osv., har det været forbeholdt de få at udtrykke sig via filmmediet, først og fremmest fordi filmen har været et notorisk kostbart udtryksmiddel, men også som følge af apparaturets kompleksitet. Sådan er det ikke længere. Digitaliseringen har demokratiseret filmmediet og gjort det muligt for såkaldt 'almindelige mennesker' selv at udtrykke sig i billeder og lyd.

Det er som bekendt ikke første gang i

filmhistorien, man ser 'almindelige mennesker' og deres historier på lærredet. F.eks. den italienske neorealisme, den britiske kitchen sink-realisme og en lang række dokumentarfilm har interesseret sig for hverdagen og dens upåfaldende tilværelser. Men det har sjældent været disse mennesker selv, der skabte filmene om deres egne liv. Det nye er, at køkkenvaskfilmene ikke længere har behov for kompetente, veluddannede filmfolk med gode intentioner, men kan skabes af dem, der selv står med fingrene i kartoffelskrællerne, så at sige.

I den franske dokumentarfilm *Free-Dogme* (2001, instr. Roger Narbonne) – en slags virtuel rundbordssamtale mellem Trier, Wim Wenders, Lone Scherfig og Jean-Marc Barr, der befinder sig i hver sit hjørne af Europa, hvorfra de kommunikerer *live* via dv-kameraer – udtrykker Trier fra Mølleåens solbeskinnede bred en vis ambivalens over for denne "ultimative demokratisering af mediet": "Jeg er optimistisk i den forstand, at filmmediet er kommet tilbage til folket. Det er også noget politisk. At det er så billigt at lave film, er fantastisk, synes jeg. Jeg er også lidt bekymret, men jeg synes, det er fantastisk".

Tilsvarende blandede følelser udtrykkes i dogme-manifestet, hvor det citat, der indleder denne artikel, efterfølges af en vis skepsis: "Jo lettere tilgængeligt mediet bliver, jo vigtigere er avant-garden." Måske, men resulterer demokratiseringen ikke nødvendigvis i en perlerække af nybrydende og grænseoverskridende kunstværker¹, betegner den et nybrud i og med, at den netop giver 'almindelige mennesker' adgang til at fortælle deres egne historier på film.

Et godt eksempel på dét er den danske web-serie *doxwise*, hvor fire unge mennesker hver især blev udstyret med et

digitalkamera og i ti uger dokumenterede deres egen hverdag. De små personlige dokumentarfilm blev redigeret af filminstruktøren Michael Noer og derpå lagt ud på nettet, tilgængelige for alle (se artikel om *doxwise* andetsteds i dette nummer af *Kosmorama*).

Alle historier, der fortælles ved hjælp af digitale medier – f.eks. på blogs, YouTube, MySpace, Facebook osv. – kan naturligvis betegnes *digital storytelling*, men her skal det handle om Digital Storytelling som et specifikt begreb og en særlig praksis funderet i Center for Digital Storytelling (CDS) i Berkeley, Californien.²

Community arts. Center for Digital Storytelling er en non-profit organisation, hvis arbejde finansieres igennem en kombination af private fonde, offentlig støtte og donationer fra erhvervslivet. Formålet er at hjælpe mennesker til at bruge de digitale medier til at finde en egen stemme og fortælle meningsfulde personlige historier. Centret blev skabt af Dana Atchley og Joe Lambert i 1998, og sidstnævnte har i bogform beskrevet såvel Digital Storytellings form og funktion som baggrunden for bevægelsen (Lambert 2002, 2006).

Parret så tidligt et stort potentiale i de nye medier som redskab til at videreudvikle det, som i årevis havde været grundstenen i deres arbejde med teater, folkemusik og lignende kunstformer. Nemlig historiefortælling i fællesskabsbaserede projekter med primært politiske og sociale formål.

En vigtig del af den ideologiske baggrund for CDS og centrets arbejde er således det såkaldte *community arts*-fænomen (en dansk oversættelse eksisterer så vidt vides ikke), der af Lambert beskrives som "en kunst, der handler om socialt engagement, om offentlig uddannelse og terapeutisk helbredelse, en kunst, der handler om

at mindes det fælles offer for historiske/ sociale tragedier” (Lambert 2009: 79).

Community arts-bevægelsen er forankret i lokalsamfundene og arbejder for social forandring ved at tage udgangspunkt i individet og den personlige historie. Det er en grundtanke, hentet fra psykologien og *social change movements*, at det at fortælle ens egen historie og dermed f.eks. nå til afklaring med ens fortid kan være en vej til større selvtillid og personlig styrke (ibid.: 79-80). Og dermed i sidste ende til mere omfattende samfundsmæssige ændringer:

Vi tager udgangspunkt i *point of view*, fordi vi er af den opfattelse, at alle bør vide, at de har et. Selv om vi først og fremmest bestræber os på at hjælpe folk til at tage ansvar for deres eget liv, deres egne historier, som et første skridt i retning af en større bevidsthed, er der et stænk samfundsomvæltning i alle vores valg. Der er en subtil eller ikke så subtil, en indirekte eller ikke så indirekte konfrontation med den dominerende kultur og de myndigheder, der er i færd med at køre planetens bus ud over afgrunden. Vi har ikke råd til at være naive eller pluralistiske i en grad, så det bliver meningsløst. (Lambert 2009: 82).

Digital Storytelling er funderet i en bekymring over den hastige udbredelse af massemedierne, de mange miljøproblemer, den måde kulturelle minoriteter bliver behandlet på, den stigende vold i familier og samfund osv. Problemer, som Lambert sammenfatter under overskriften ”globaliserings-sygdomme” (ibid.: 85).

Den digitale fortælling. Som neorealismens humanistiske projekt er Digital Storytelling styret af en overbevisning om, at alle historier er værdifulde – og, ikke mindst, at *alle* mennesker har en værdifuld historie at fortælle. Forskellen er som nævnt, at Digital Storytelling giver folk mulighed for *selv* at fortælle deres historier

i lyd og billeder.

Med afsæt i community arts-traditionen parrer Digital Storytelling således en oldgammel fortællekultur med den senmoderne verdens digitale kommunikationsmuligheder. De digitale medier er således for Lambert og Digital Storytelling et afgørende redskab for det, de kalder en *re-storyfication* af vores samfund og kultur, hvor fortællingen har haft ringe vilkår, siden fjernsynet blev hjemmets kerne. Fortællingen skal tilbage i kulturens centrum.

Internettet og den nye medieeksplosion beskrives som en befrielse oven på mange års frustration over at være den umælende part i en envejs-kommunikation. Vi har vænnet os til, at massemedierne taler til os, uden at vi kan svare tilbage. Det er derfor et omdrejningspunkt for Digital Storytelling at bibringe ikke mindst de socialt ringest stillede en vis grad af digital ’sprogfærdighed’ (*digital literacy*) (Bratteteig 2008), så de får en mulighed for at svare tilbage på deres egne præmisser.

Digital Storytelling henvender sig til alle aldersgrupper, men de digitale medier udmærker sig ved at være særligt attraktive for den yngre generation, der både er flasket op med ’skærm-kulturen’ (ibid.: 85) og samtidig er vant til selv at tage billeder og små film med deres mobiltelefoner. Mange af Digital Storytellings projekter retter sig derfor specifikt mod – udsatte – børn og unge.

I løbet af de sidste ti år har Digital Storytelling-fænomenet spredt sig til resten af verden, hvor selvstændige centre og institutioner har taget den californiske praksis til sig og benytter den som udgangspunkt for en bred vifte af arbejde med de digitale medier. Også København har fået sit eget center for Digital Storytelling, Digital Storylab³, der åbnede i 2008 som del af et europæisk Digital Storytelling-netværk,

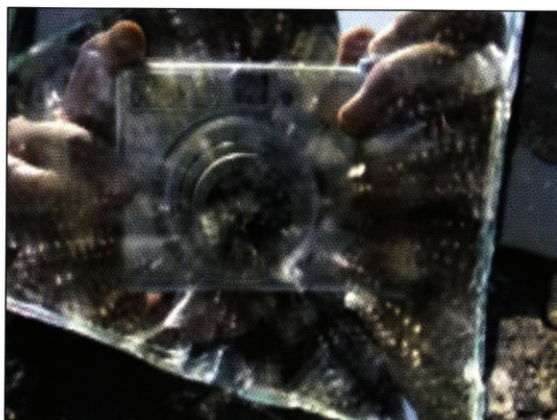
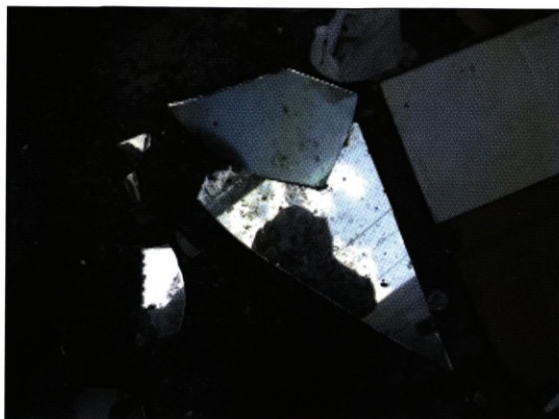


Split af 14-årige Luz Garcia, Downtown Aurora Visual Arts (DAVA), Denver, Colorado.

der arbejder efter samme principper som det amerikanske.

Lyt og fortæl. I Digital Storytellings projekter inviteres mennesker uden særlige forudsætninger til at deltage i workshops, der lærer dem at bruge de nye medier og lader dem stifte bekendtskab med narrationens muligheder. Hvem som helst kan via CDS's hjemmeside tilmelde sig en sådan workshop, alene eller sammen med andre, i privat eller arbejdsmæssig sammenhæng. Og man kan også tage kontakt til centret og i samarbejde med de ansatte få arrangeret en workshop specifikt til ens eget projekt.

Centrets slogan er "listen deeply, tell stories" ("lyt godt efter, fortæl historier"), og i hver af workshoppenes faser står såvel det at fortælle som det at lytte helt centralt. Der indledes således med en såkaldt *story circle*, hvor deltagerne på skift fortæller den personlige historie, de hver især har i sinde at realisere, og modtager feedback fra workshoppenes øvrige deltagere. Derpå følger selve produktionsfasen med manuskriptskrivning, indsamling af materiale, redigering, indspilning af voice-over osv. Det er et krav, at de digitale fortællinger skal være personlige og korte – typisk tre-fem minutter. Ellers er form og indhold helt op til deltagerne selv. Der er ingen



11-årige Devon Costeas film *Trashed*. Downtown Aurora Visual Arts (DAVA), Denver, Colorado.

grænser, og den kreative udfoldelse i brugen af mediet vægtes højt.

Endelig er der fremvisningen af filmene. Det er en grundtanke i Digital Storytelling, at den narrative proces primært er til for den enkelte filmskaber selv, og et afgørende aspekt er etableringen af en såkaldt *circle of trust*, en tillidscirkel, der er selve fundamentet for de deltagendes fremlæggelse af deres personlige historier for de andre. Som udgangspunkt afgør filmskaberne selv, hvorvidt deres produkter skal fremvises uden for workshoppens fire vægge med den deraf følgende risiko for negativ respons.

I visse tilfælde – f.eks. i forbindelse

med nogle af de mange projekter over hele verden, hvor Digital Storytelling-strategien anvendes – er det dog en del af præmissen, at de små film skal offentliggøres, men i så fald sker det, selvsagt, med de medvirkendes samtykke. Det gælder bl.a. de workshops, der afholdes af organisationen Downtown Aurora Visual Arts (DAVA) i Denver, Colorado – en community arts-organisation, hvis formål er at give børn og unge fra de lavere sociale lag gratis mulighed for at udfolde deres kunstneriske evner i projekter, der har med lokal kulturudvikling at gøre.⁴

Unge i lokalsamfundet. DAVA afholder



"THESE ARE THE DAYS
THAT MUST HAPPEN
TO YOU"
-Walt Whitman

Erzen's Story: The Modern World (2007). HopeLab: Stories by Young Cancer Survivors, San Francisco, Californien.

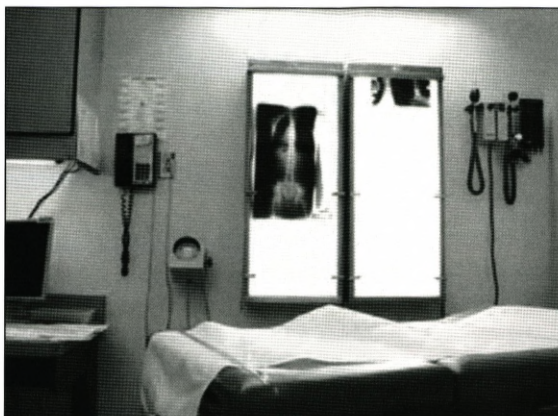
bl.a. sommerskoler for børn i alderen elleve til femten år. Temaerne kan spænde fra "The Power of the Word" og "Border Crossings" til "Capturing Community". I det følgende vil vi se nærmere på to film, der er blevet produceret i sidstnævnte kontekst: *Split* af fjorten-årige Luz Garcia og *Trashed* af Devon Costea på bare elleve år. Begge film er tilgængelige på DAVA's website, davarts.org.⁵

I workshopen blev Luz og Devon bedt om at tage stilling til, hvad der set fra deres synspunkt bedst fangede deres lokalsamfund. I betragtning af deres unge alder er Luz og Devons politiske indsigt i disse

forhold selvsagt begrænset. Men det gør ingenting, for deres fortællinger er netop derfor blevet så meget desto mere ærlige og personligt forankrede.

Både *Split* og *Trashed* tager således udgangspunkt i de unge filmskabere selv og handler om deres tilknytning til deres lokalsamfund, deres by.

I *Split* er det altoverskyggende tema frygt, frykten for at miste sine nærmeste. Luz stammer fra en indvandrerfamilie, der nok er velintegreret i det amerikanske samfund, men hvis medlemmer alligevel til stadighed bliver opfattet som 'fremmede' – hvilket gør, at Luz ikke føler sig velkom-



Shanti's Story: cancercancercancercancer... (2007).
HopeLab: Stories by Young Cancer Survivors, San Francisco, Californien.

men i sin egen by.

Trashed er en dobbelttydig fortælling om en by, hvor skraldet flyder alle vegne. Både i bogstavelig og social forstand. Devon dokumenterer på kreativ vis, hvordan graffiti, afskallende maling og smadret glas fylder gadebilledet, og beretter samtidig i sin voice-over om, hvordan det ikke længere er sikkert at opholde sig nogen steder, end ikke på den lokale legeplads.

Visuelt er begge film sammensat af en kombination af billeder, der dokumenterer de beskrevne forhold, billeder af de unge filmskabere selv, samt mere kreativt fremstillede, undertiden metaforiske, billedse-

rier. På lydsiden fortæller både Luz og Devon deres egne historier i voice-over med forholdsvis diskret musik i baggrunden.

Luz' film er mere personligt forankret end Devons, hvilket bl.a. kommer til udtryk ved de mange selvportrætter og billeder af hendes familie-medlemmer, der optræder i filmen. Devon ser vi kun en enkelt gang, netop som han drejer beskrivelsen af den forfaldne by over imod ham selv og forfaldets betydning for *hans* liv. Samtidig giver han udtryk for en meta-refleksiv bevidsthed om, hvordan han med sit kamera kan åbne omverdenens øjne for problemerne: "Jeg har lært, at et billede kan ændre en

persons synspunkt. [...] Få folk til at forstå, at de ikke er de eneste i verden.”

Et community arts-projekt er ikke nødvendigvis politisk i sit udgangspunkt, men som regel er formålet at bibringe såvel afsendere som modtagere en forståelse af at være en del af et demokratisk fællesskab. Og som følge af undervisningen i work-shoppen er Luz og Devon blevet bragt til at overveje såvel deres egen identitet som deres tilhørsforhold i en større social kontekst. Og Devon har tilsyneladende faktisk draget en politisk lære af forløbet. I alt fald opfordrer han i filmen direkte til at ”passe på vores lokalsamfund”.

Identitet og fortælling. Et andet projekt er blevet til i et samarbejde mellem CDS og non-profit forskningsgruppen HopeLab⁶ med det formål at få en bedre forståelse af og indsigt i tidligere kræftsyge unges behov og interesser.

I HopeLab-projektet fortæller syv unge kræftoverlevende således deres historier, som alle er tilgængelige på YouTube. Vi vil se nærmere på to af disse fortællinger – *Shanti's Story* og *Erzen's Story*⁷. Både Shanti og Erzen giver et indblik i, hvordan kræften ændrede deres selvopfattelse, samtidig med at de reflekterer over deres personlige erfaringer med sygdommen. Shanti opfatter kræften som en delvist positiv hændelse i og med, at sygdommen har hjulpet hende til at få et bredere perspektiv på tilværelsen og lært hende at værdsætte det, der er vigtigst for hende. På den måde forsøger hun at godtgøre sygdommens ellers meningsløse plads i hendes liv. Erzen, derimod, fokuserer først og fremmest på sin glæde ved at have fået livet tilbage. Kræftforløbet var for ham en nærmest spøgelsesagtig tilstand, hvilket han forsøger at udtrykke i og gennem sin fortælling.

Hvor Shanti fortæller sin historie i en

klassisk dokumentarisk stil, virker det visuelle udtryk i *Erzen's Story* inspireret af computerspil og musikvideoer. Shanti viser fotos af sig selv fra sin sygdomsperiode og gør desuden brug af tydeligt symbolske billeder som f.eks. af en skovbrand. Størstedelen af Erzens film, derimod, viser ham selv gående i profil i et transparent, sort-hvidt univers, som han har frembragt ved en leg med visuelle effekter – parallelt med at han i sin voice-over beskriver sig selv som et spøgelse.

For begge er den digitale fortælling imidlertid et – måske ligefrem terapeutisk – redskab til at skabe mening og afsøge deres egen identitet. Tydeligst i *Shanti's Story*, hvor hun reflekterer over, hvem kræften har gjort hende til:

Denne fortælling handler ikke om kræft. Den handler om, hvem kræften har gjort mig til. Den gjorde mig mere selvsikker, den gjorde mig opmærksom på så mange velsignelser [...] Kræft var på samme tid den bedste og den værste oplevelse, jeg nogensinde har haft. Af alle de ord, der har betydning for vores liv, er kræft det, jeg er mest stolt af, taknemmelig for, og det ord, jeg tror har gjort mest for at gøre mig til den, jeg er i dag.

Ikke alle er så velformulerede og reflekterede i deres identitetsovervejelser som Shanti, men hun er et godt eksempel på, hvordan man efter at have gennemgået et Digital Storytelling-forløb kan opnå større indsigt i sig selv.

Ifølge bl.a. sociologen Anthony Giddens og den narrative psykolog Jerome Bruner er netop fortællingen et essentielt redskab for personlighedsudvikling og identitetskonstruktion: Mennesket skabes gennem sine fortællinger – såvel de historier, vi fortæller om os selv, som de historier, andre fortæller om os (Bruner 2000). For Digital Storytelling er de små films funktion som redskaber i en stadig

identitetsforhandling derfor lige så vigtig som – og ofte nært forbundet til – fællesskabstankegangen: Fortællingerne bidrager til at skabe mening for det enkelte individ i dets relation til andre.

At røre andre. Netop det relationelle aspekt er uhyre vigtigt – som også understreget af Bruner. Og de små film relaterer sig da også til andre på flere planer. For det første er Shanti og Erzen blevet bedt om at lave de små film. De er ikke blot almindelige hverdagsfortællinger af den slags, vi allesammen hele tiden skaber, men derimod en del af et projekt, hvor det ydermere fra starten var en præmis, at andre skulle se filmene. Netop bevidstheden om at henvende sig til andre har formentlig indvirket på deltagernes fortællinger og personlige identitetsovervejelser.

Samtidig kan man let forestille sig, at ikke blot familie og venner men også udenforstående vil blive rørt af at se de to film. Begge indeholder elementer, der opfordrer til indlevelse og medmenneskelighed – som f.eks. billederne af en syg Shanti med skaldet isse. Ifølge den narrative psykologi er det, når man rører andre med sin fortælling – i denne skabelse af et 'fælles liv' – at såvel fortællingen som den fortællende får deres betydning (Holmgren 2008).

Med afsæt i den "ultimative demokratisering" af filmen, som de digitale medier har tilvejebragt, bygger Digital Storytelling således videre på menneskets grundlæggende behov for at reflektere over sin egen identitet og udforske sin egen personlige stemme ved at udtrykke sig over for andre – og derigennem opnå en form for anerkendelse af at være 'noget' eller 'nogen'.

Noter

1. Dog er det værd at nævne f.eks. Jonathan Caouettes flere gange prisbelønnede dokumentarfilm *Tarnation* (2003), der næppe ville have set dagens lys uden det gratis Mac-program iMovie. Filmen havde et budget på 218,32 dollars og er skabt af filmmateriale, som Caouette selv har optaget gennem hele sit liv, blandet med familie billeder og gamle videoklip fra film og tv.
2. Center for Digital Storytellings hjemmeside: <http://www.storycenter.org/index1.html>
3. Digital StoryLabs hjemmeside: <http://blog.digitalstorylab.com/>
4. Om DAVA's Digital Storytelling-projekt, se: http://www.davarts.org/art_storiesB.html
5. Split kan ses på <http://www.davarts.org/LuzGarciaCD.html>. Trashed er tilgængelig på <http://www.davarts.org/Devon.html>.
6. Om HopeLab, se <http://www.hopelab.org/>
7. Shanti's Story findes på <http://www.youtube.com/watch?v=uoALKVJoD6k>, og Erzen's Story kan ses på: <http://www.youtube.com/watch?v=32DsDNwRvg8>

Litteratur

- Brake, David (2008). "Shaping the 'me' in MySpace: The framing of profiles on a social network site". In: Lundby, Knut (red.) *Digital Storytelling, Mediatized Stories – Self-representations in New Media*. New York, Peter Lang Publishing.
- Bratteteig, Tone (2009). "Does it matter that it is digital?". In: Hartley & McWilliam (red.): *Story Circle – Digital Storytelling Around the World*. Oxford, Blackwell Publishing.
- Bruner, Jerome (2000). *Mening i handling*. Århus, Forlaget Klim.
- Giddens, Anthony (1991). *Modernity and Self-Identity – Self and Society in Late Modern Age*. Cambridge, Polity Press.
- Goffman, Erving (1956). *The Presentation of the Self in Everyday Life*. Edinburgh, University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.
- Holmgren, Anette (2008). *Terapifortællinger – Narrativ terapi i praksis*. Danmark, Psykologisk Forlag A/S.
- Lambert, Joe (2002). *Digital Storytelling – Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley CA, Digital Diner Press.

Lambert, Joe (2006). *Digital Storytelling Cook*

Book. Berkeley CA, Digital Diner Press.

Lambert, Joe (2009). "Where It All Started: The Center for Digital Storytelling in California".

In: Hartley og McWilliam (red.): *Story Circle – Digital Storytelling Around the World*. Ox-

ford, Blackwell Publishing

Lundby, Knut (red.) (2008). *Digital Storytelling, Mediatized Stories – Self-representations in New Media*. New York, Peter Lang Publishing.