

Paul Barone

Der Storytelling-Baukasten

Für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen



ab
Klasse 5



BELTZ

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200411>

Inhalt

Schnelleinstieg	6
Einleitung	8
Storytelling im digitalen Zeitalter	13
Storytelling in der Performancekunst	16
Kreativität im digitalen Netz	19
Transmediale Storywelten	21
Computerspiele als Storytelling-Modell	27
Storytelling in der Theaterpraxis	29
Die Storyvorlage als Ausgangspunkt	29
Grundidee und Aufbau des Baukastens	30
Der kleine Storytelling-Baukasten	32
Der Umgang mit den Karten	33
Die methodischen Bausteine	36
1. Wahl der Storyvorlage	36
2. Annäherung an die Story	37
3. Entwicklung der Story	41
4. Die Storyworld entwickeln	52

5. Schauspielkonzept	58
6. Dramaturgisches Konzept	64
Filmprojekte	66
1. Filmkonzept	66
2. Filmdreh	69
3. Postproduktion	72
Theaterpädagogische Kontexte	73
1. Projekte	73
2. Theaterunterricht	74
3. Deutsch- und Fremdsprachenunterricht ..	75
Kombination mit dem Theaterbaukasten	76
Online-Materialien	77
Literaturhinweise	77
Endnoten	82
Literaturverzeichnis	84

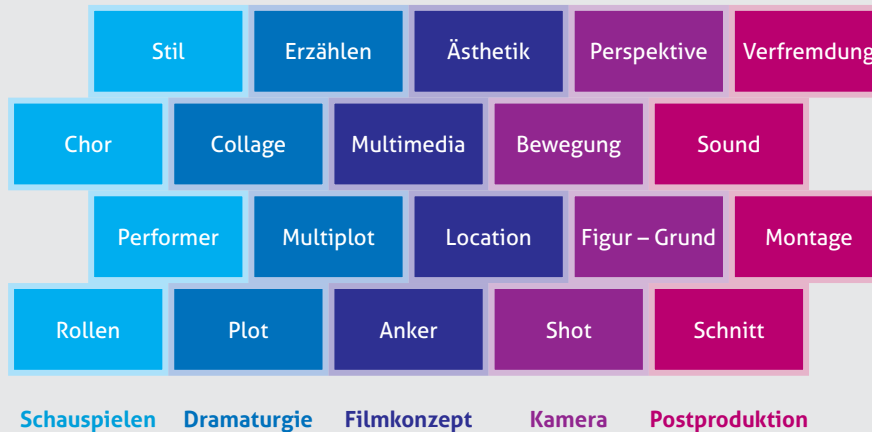
Schaubilder

Der Storytelling-Baukasten I und 2	4
Der kleine Storytelling-Baukasten	5
Kartenaufbau	34
Wie gehe ich methodisch vor?	88

Storytelling-Baukasten 1

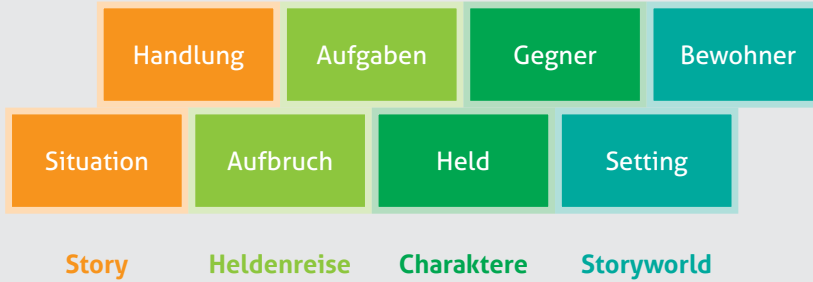


Storytelling-Baukasten 2



- ▶ Übersichtskarten für die Spielleitung und die Theatergruppe
- ▶ einsetzbar in größeren Theater- und Filmprojekten oder in Theaterkursen

Der kleine Storytelling-Baukasten



- ▶ Übersichtskarte für die Spielleitung und die Theatergruppe
- ▶ einsetzbar in kleineren Theaterprojekten und in theaterpädagogischen Einheiten im Fachunterricht



Schnelleinstieg mit dem kleinen Storytelling-Baukasten

Die Basiskarten



Die Basisübungen



Hilfreiche Kapitel

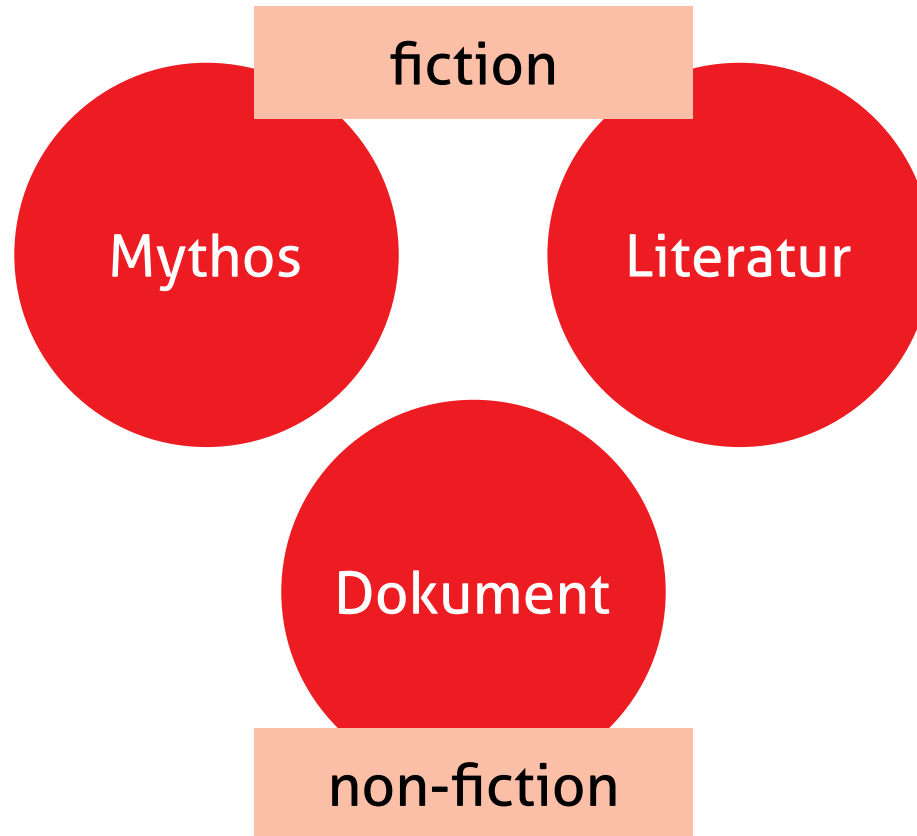
1) Kleinere Theaterprojekte

- ▶ Grundidee und Aufbau (S. 30-32)
- ▶ Der kleine Storytelling-Baukasten (S. 32 f.)
- ▶ Der Umgang mit den Karten (S. 33-35)
- ▶ Die methodischen Bausteine (S. 36-66)

2) Storytelling-Übungen im Fachunterricht

- ▶ Grundidee und Aufbau (S. 30-32)
- ▶ Der kleine Storytelling-Baukasten (S. 32 f.)
- ▶ Der Umgang mit den Karten (S. 33-35)
- ▶ Annäherung an die Story (S. 37-40)
- ▶ Entwicklung der Story (S. 41-52)
- ▶ Entwicklung der Storyworld (S. 52-58)
- ▶ Einsatz im Theaterunterricht (S. 74 f.)
- ▶ Einsatz im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht (S. 75)

Storyvorlage



Idee 1

Auf der Suche nach einer Story für ihr Theater- oder Filmprojekt kann die Gruppe von **fremden Textvorlagen** oder von **eigenen biografischen Geschichten** (▲ Idee 2) ausgehen. In Improvisationen, Gesprächen und Schreibwerkstätten entwickelt sie dann – auf der Textvorlage oder auf biografischem Material aufbauend – ihre eigene(n) Story(s).

Storyvorlagen können entweder eine fiktionale bzw. erfundene (**fiction**) oder eine authentische bzw. auf realen Tatsachen beruhende Geschichte erzählen (**non-fiction**). Die Ereignisse einer fiktionalen Geschichte haben nicht wirklich stattgefunden. Sie können aber die wirkliche Welt mehr oder weniger realistisch nachahmen oder eine fantastische Erzählwelt darstellen. Realistische und fantastische Welten können auch aufeinandertreffen. Zu den fiktionalen Geschichten gehören neben den **literarischen**, von einer Autorin erfundenen **Geschichten** (z. B. John Barries Roman »Peter Pan«) auch **Mythen, Sagen** und **Märchen** (z. B. Robin Hood, Odysseus). Es handelt sich hierbei um Geschichten, die von Generation zu Generation weitererzählt werden.

Nicht-fiktionale, authentische Geschichten beruhen auf **historischen** bzw. **zeitgenössischen Dokumenten** (z. B. Archivmaterial, Briefe, Tagebücher, Presseberichte) oder auf biografischem Material. Fiction und non-fiction können sich auch vermischen.

- ▶ Sucht nach einer oder mehreren Textvorlagen für eure Story.
- ▶ Bespricht, ob ihr von einer fiktionalen oder authentischen Geschichte ausgehen wollt.
- ▶ Sucht nach mythologischen | literarischen Vorlagen.
- ▶ Recherchiert nach authentischen Dokumenten, die emotional berührende Geschichten erzählen.
- ▶ Entwickelt eine | mehrere Geschichten auf der Grundlage des dokumentarischen Materials.
- ▶ Recherchiert nach weiteren Vorlagen (Bilder | Filme | Musik).
- ▶ Entscheidet euch für eine | mehrere Textvorlagen als Grundlage.

Bilder stellen | Story in drei Minuten:
Macht beide Übungen zu den wichtigsten Ereignissen der Story (▲ Story 2 | Heldenreise 1).

Situation

Wer?

Was?

Warum?

Wozu?

Wann?

Wo?

Story 1

Eine Story besteht aus einer **Abfolge von Situationen**, den Grundelementen der Geschichte. Jede Situation lässt sich durch die **W-Fragen** bestimmen:

- ▶ **Wer** tritt in dieser Situation auf? In welcher Beziehung stehen die Figuren zueinander?
- ▶ **Was** tun die Figuren? Welche Handlungen führen sie aus?
- ▶ **Warum** handeln sie? Was ist der Grund ihres Handelns? Welche Vorgeschichte bestimmt ihre Handlungen?
- ▶ **Wozu** handeln sie? Welche Ziele verfolgen die Figuren?
- ▶ **Wo** spielt die Situation? An welchem Ort? Welche Atmosphäre geht von diesem Raum aus?
- ▶ **Wann** spielt die Handlung? Zu welcher Tages- oder Jahreszeit? In welcher Epoche?

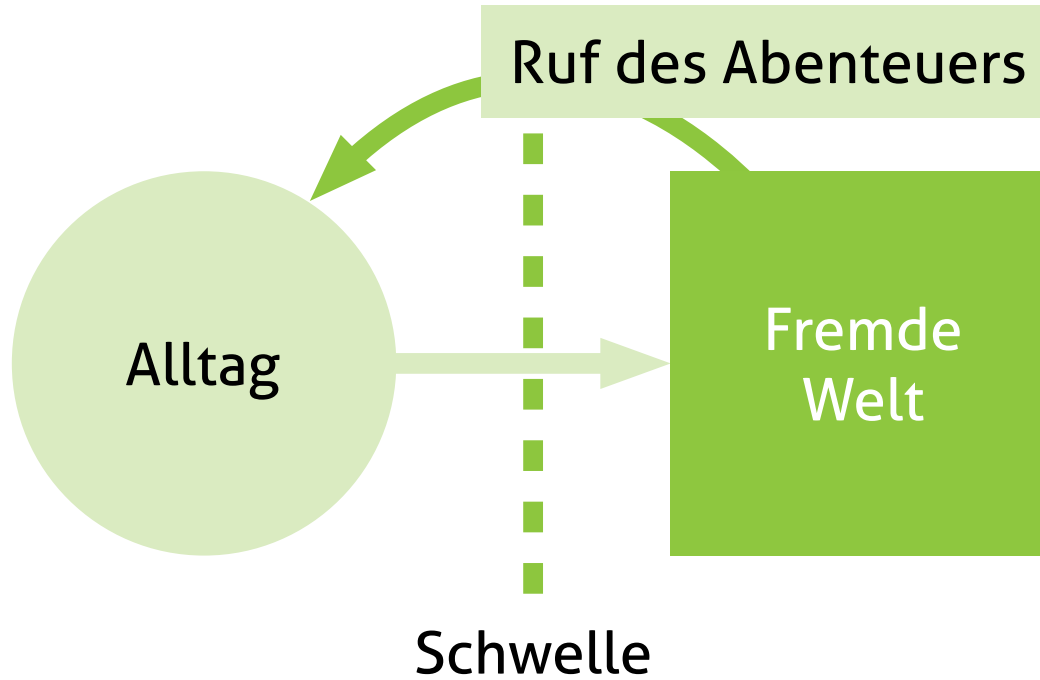
Die Gruppe kann die Story – auf der Grundlage der Textvorlage oder des biografischen Materials – aus **Improvisationen** heraus entwickeln, indem die Spielleitung die einzelnen Situationen den Impros als **Impuls** zugrunde legt. So entwickelt die Gruppe die Story spielerisch aus der eigenen Fantasie heraus – ohne Text in der Hand. In diesem Prozess entstehen oft spontan Ideen für neue Situationen, die in der Storyvorlage nicht vorkommen, die aber wiederum weiteren Improvisationen zugrunde gelegt werden. So entwickelt sich die Story im Vergleich zur Vorlage interaktiv und eigenständig weiter.

Aktion – Reaktion: Impro zu einer Situation der Story – mit | ohne Vorbereitung. Die Spieler/innen verkörpern die Figuren, die in der Situation auftreten.

- ▶ Sie beginnen in einer Rollenpose.
- ▶ Eine Spielerin reagiert spontan auf den Situations-Impuls – auf diese Aktion reagiert eine andere Spielerin – die neue Aktion ist wieder Impuls für eine weitere spontane Reaktion – die Impro wird nach dem Prinzip »Aktion – Reaktion« fortgesetzt.
- ▶ **Variante mit Sprechen:** Pro Aktion kann eine Spielerin max. 1 | 2 | 3 Wörter | Kurzsätze sprechen.

Von der Tätigkeit zur Situation: Die Spielleitung gibt eine Tätigkeit vor (z.B. telefonieren | lesen) – die Spielerin überlegt sich anhand der W-Fragen eine Situation zu dieser Tätigkeit – sie improvisiert die Situation – die Zuschauer/innen erraten Tätigkeit und Situation.

Aufbruch



Heldenreise 1

Die Heldenreise ist ein Erzählmuster, das sich in den Mythen, Märchen und Geschichten vieler Kulturen wiederfindet. Es ist ein **universelles und zeitloses Modell** mit bestimmten wiederkehrenden Bauelementen (die aber nicht alle in jeder Story vorkommen). Seit der Regisseur George Lucas die Filmhandlung von »Star Wars« bewusst nach diesem Modell gestaltet hat, nutzen viele Drehbuchautor/innen die Heldenreise als Handwerkszeug, um die Film-Story zu konstruieren. Auch aus der Fantasy-Literatur, die von antiken und germanischen Mythen oder von mittelalterlichen Heldenepen inspiriert ist, ist das Modell vertraut. Ebenso begegnet es in digitalen Medien wie Computergames oder Werbeclips.

Die erste Phase der Heldenreise, der Aufbruch, umfasst mehrere Situationen: Am Anfang lebt der Held in seiner gewohnten **Alltagswelt**. In diese bricht der **Ruf des Abenteurers** herein. Oft zögert der Held zunächst oder weigert sich, diesem Ruf zu folgen. Dann aber bricht er in die neue, **fremde Welt** auf. Diese zweite Welt kann eine reale (z. B. der Wald von Sherwood in »Robin Hood«) oder eine Fantasiewelt (z. B. das Nimmerland in »Peter Pan«), eine äußere, räumlich getrennte oder eine innere Welt sein (z. B. die Liebe für Richard und Rosa). Im Übergang von der Alltags- in die fremde Welt überschreitet der Held oft eine **Schwelle** (z. B. den Himmel in »Peter Pan«), die den Übergang zur nächsten Phase bildet (▲ Story 3).

Aktion – Reaktion (▲ Story 1 | 4): Die Spielleitung | die Gruppe wählt Stationen aus der ersten Phase der Heldenreise aus und findet dazu konkrete Situationen aus der Story. Diese Situationen legt sie den Impros als Impuls zugrunde:

- ▶ Die Heldin in ihrem Alltag (z. B. Wendy vor dem Schlafengehen).
- ▶ Der Ruf des Abenteurers erreicht die Heldin (z. B. Peter Pan erscheint nachts in Wendys Schlafzimmer).
- ▶ Die Heldin bricht zum Abenteuer auf (z. B. der Flug ins Nimmerland).
- ▶ Die Heldin überschreitet die Schwelle zur fremden Welt.

Story in drei Minuten: Eine Kleingruppe stellt nach einer kurzen Vorbereitungszeit die ganze Story oder Heldenreise in einer Mini-Szene von höchstens drei Minuten dar.

Bilder stellen: Stellt alle wichtigen Situationen der Heldenreise in einer Folge von Standbildern dar (▲ Story 2).

Setting



Raum 1



Raum 2