Paul Barone

# Der Storytelling-Baukasten

## Für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen

BELTZ

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel
http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200411

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# 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**

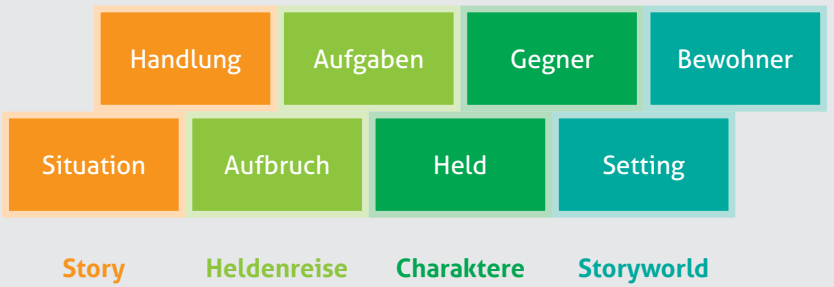
Der Storytelling-Baukasten 1 und 2 ..... 4
Der kleine Storytelling-Baukasten ..... 5
Kartenaufbau ..... 34
Wie gehe ich methodisch vor? ..... 88

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

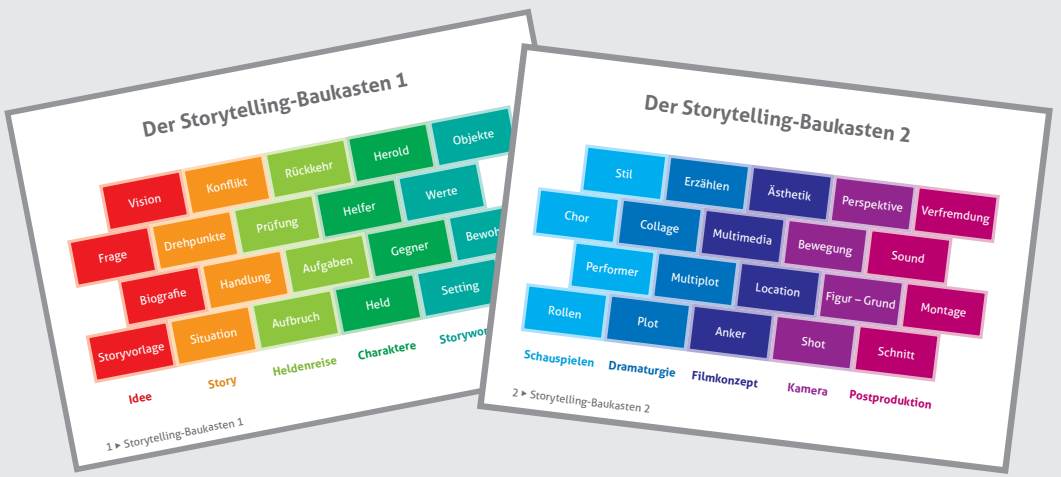
- Übersichtskarten für die Spielleitung und die Theatergruppe
- einsetzbar in größeren Theater- und Film-projekten oder in Theaterkursen

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

## Der kleine Storytelling-Baukasten




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



Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Schnelleinstieg mit dem kleinen Storytelling-Baukasten

## Die Basiskarten

## Die Basisübungen

## *Hilfreiche Kapitel*

### 1) Kleinere Theaterprojekte

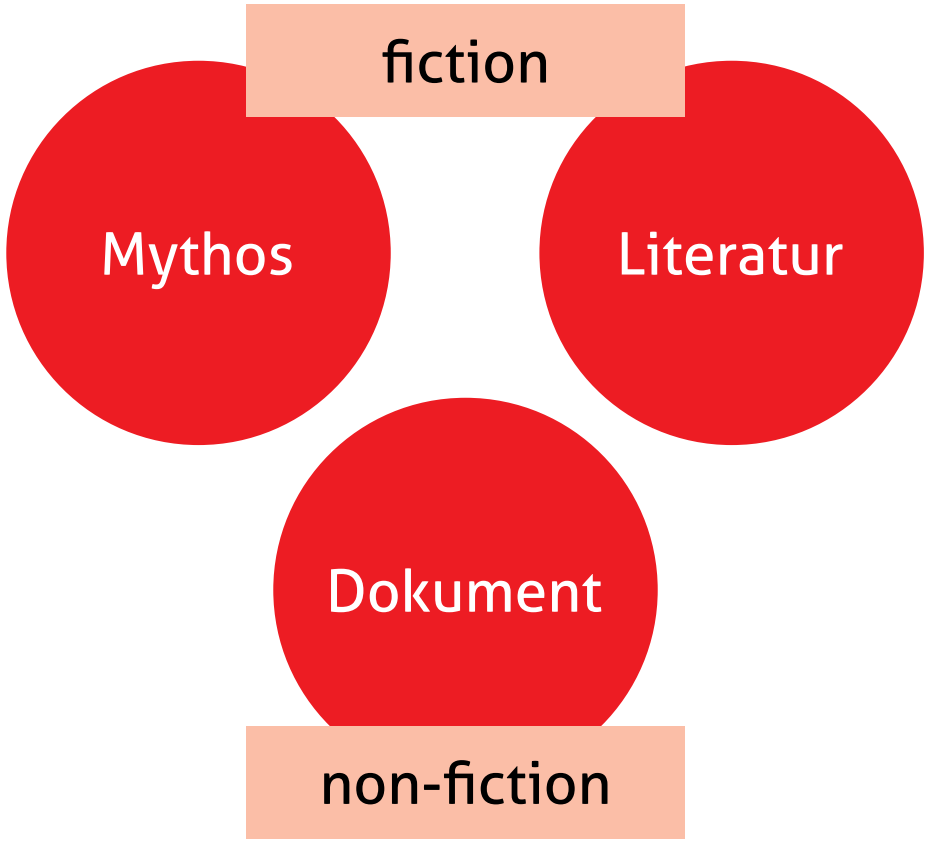
- Grundidee und Aufbau (S. 30-32)
- Der kleine Storytelling-Baukasten (S. 32 f.)
- Der Umgang mit den Karten (S. 33-35)
- Die methodischen Bausteine (S. 36-66)

### 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)

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Storyvorlage



Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# 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.
- Besprecht, 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).

Paul Barone: »Der Storytelling-Baukasten für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen«. © Beltz Verlag • Weinheim und Basel

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Situation

Wer?

Was?

Warum?

Wozu?

Wann?

Wo?

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# 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.

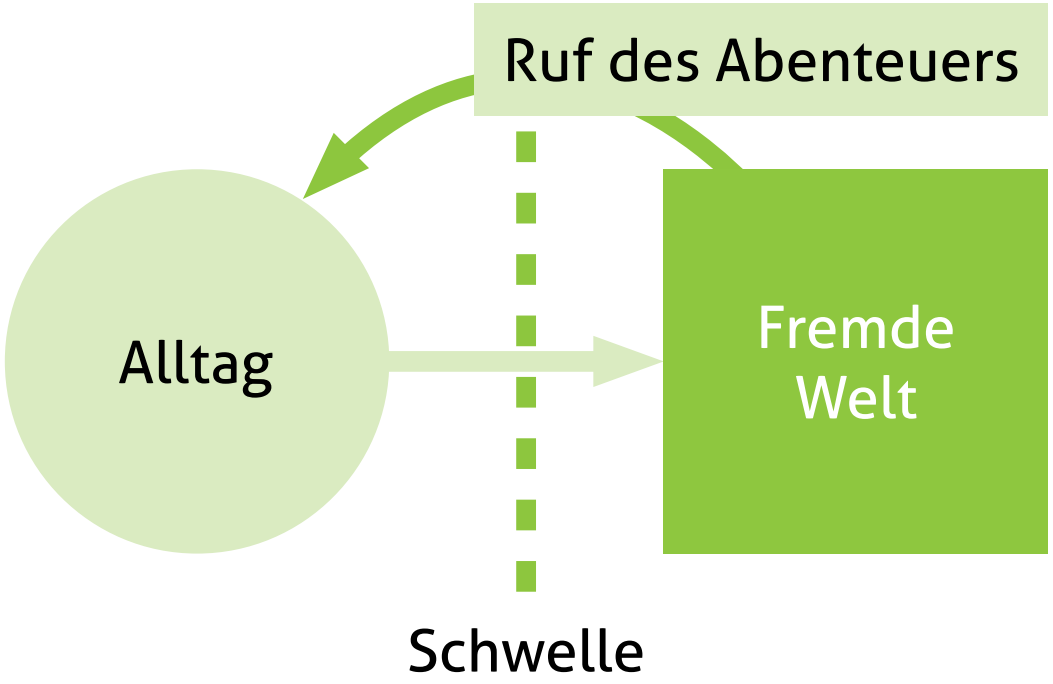
- Sie beginnen in einer Rollenpose.
- Eine Spielerin reagiert spontan auf den Situations-Impuls – auf diese Aktion reagiert eine andere Spielerin – die neue Aktion ist wieder Impuls für eine weitere spontane Reaktion – die Impro wird nach dem Prinzip »Aktion – Reaktion« fortgesetzt.
- Variante mit Sprechen: 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.

Paul Barone: »Der Storytelling-Baukasten für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen«. © Beltz Verlag • Weinheim und Basel

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Aufbruch



Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# 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 Abenteuers 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 Abenteuers 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.

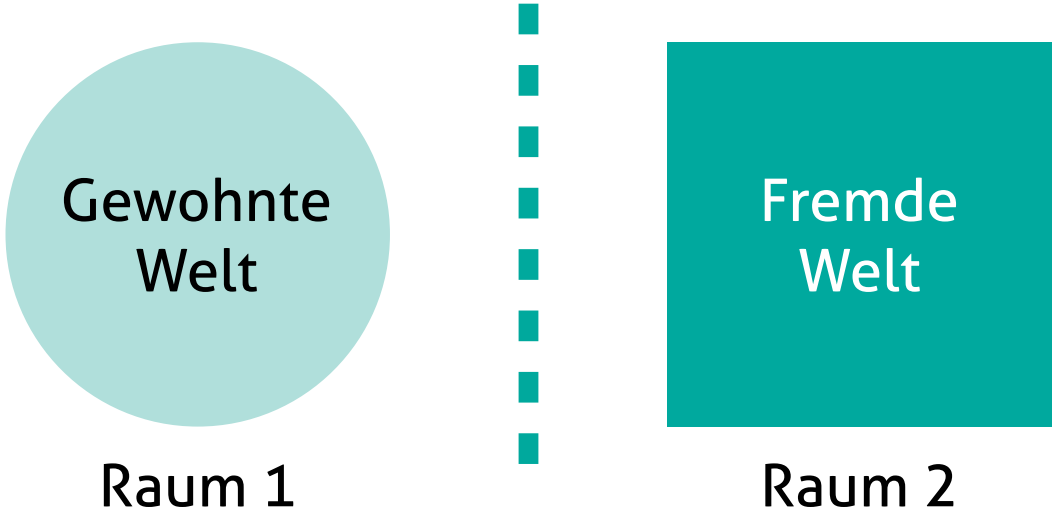
Story in drei Minuten: Eine Kleingruppe stellt nach einer kurzen Vorbereitungszeit die ganze Story oder Heldenreise in einer Mini-Szene von höchstens drei Minuten dar.

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

Paul Barone: »Der Storytelling-Baukasten für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen«. © Beltz Verlag • Weinheim und Basel

Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Setting



Leseprobe aus: Barone, Der Storytelling-Baukasten, GTIN 4019172200411
© 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

# Storyworld 1

Die Geschichte spielt in einer Storyworld, die durch ihr Setting, ihre Bewohner, ihre Werte und ihre Objekte charakterisiert ist. Wenn die Gruppe diese Erzählwelt in Improvisationen erkundet, kann sie nicht nur die Story ausbauen, sondern auch verwandte Storys entwickeln, die mit der Ausgangsstory zusammenhängen. Sie kann in ihrem Projekt mehrere Storys aus einer gemeinsamen Storyworld miteinander verflechten und sogar in unterschiedlichen Medien – im Theater und im Film – realisieren. Wie auch in der digitalen Medienwelt verschiedene Storys aus einer Storyworld oft transmedial umgesetzt werden, z. B. als Film, Serie, Roman, Game oder Comic.

Das Setting einer Erzählwelt meint den Raum (Wo?) und die Zeit (Wann?), in denen die Story spielt (▲ Story 1). Oft besteht es aus zwei Räumen, die durch eine Schwelle getrennt sind. In Raum 1 spielt der vertraute Alltag der Heldin. Jenseits der Grenze liegt Raum 2, der Ort der fremden Welt, in die die Heldin aufbricht (▲ Heldenreise 1). Beide Räume stehen häufig in einem Kontrast (real – fantastisch, außen – innen, oben – unten, künstlich – natürlich, städtisch – ländlich), der sich mit theatralen oder filmischen Mitteln darstellen lässt. Mit den beiden Räumen lassen sich auch unterschiedliche (kalte und warme) Farben assoziieren, in der Gestaltung der Kostüme, des Bühnenbilds oder durch Farbkorrektur in der Postproduktion (▲ Postproduktion 4).

Raumlauf durch die Storyworld: Alle gehen durch den Raum – die Spieler/innen stellen sich vor, durch die Storyworld (Raum 1 | Raum 2) zu gehen (z. B. das Nimmerland) – sie verkörpern eine Figur (z. B. die Indianer) – die Spielleitung gibt Bewegungsimpulse (Schleicht auf den Fährten der Piraten! Ein Geräusch, versteckt euch! Heftiger Regen! Nähert euch leise dem Piratenschiff).

- Variante: Verschiedene Böden als Impuls (z. B. Steppe, Felsen, Wiese).

Story-Kino: Die Spielleitung gibt einen Ort aus der Storyworld vor – drei Spieler/innen nehmen eine Pose ein – sie improvisieren eine Szene, die an dem Ort spielt – wenn eine Zuschauerin »Stopp!« ruft, frieren die Spieler/innen ein – sie löst eine der drei Spieler/innen ab und nimmt ihre Haltung ein – sie beginnt eine neue Situation, die auch in der Storyworld spielt, usw.

- Kino-Impro (▲ Dramaturgie 3)

Paul Barone: »Der Storytelling-Baukasten für Theater- und Filmprojekte mit Jugendlichen«. © Beltz Verlag • Weinheim und Basel