

Bedeutung und Definition

Ein weiteres wesentliches Element dieses Buches ist neben der Improvisation das Thema »Geschichten erzählen«. Wie so vieles hat der Begriff »Geschichten erzählen« ein englisches Pendant bekommen, den Begriff Storytelling. Noch ist das Storytelling keine Marke, sondern beschreibt eher einen Prozess, der in einer großen Bandbreite interpretiert und umgesetzt wird. Wir stellen immer wieder fest, dass die Menschen, die sich mit Storytelling beschäftigen, etwas Unterschiedliches meinen und das Storytelling auch unterschiedlich nutzen.



»**Storytelling**« (deutsch: »Geschichtenerzählen«) ist eine Erzählmethode, mit der explizites, aber vor allem implizites Wissen in Form einer Metapher weitergegeben und aktives Zuhören aufgenommen wird. Die Zuhörer werden in die erzählte Geschichte eingebunden, damit sie den Gehalt der Geschichte leichter verstehen. Dadurch wird der Inhalt der Geschichte nicht nur »gehört«, sondern auch »erlebt«. Das hat den Vorteil, dass das zu transportierende Wissen eher verstanden und angenommen wird. Storytelling ist eine alte schamanische Technik und wird unter anderem auch in der Bildung und im Wissensmanagement und als Methode zur Problemlösung eingesetzt. (www.wikipedia.de)

Diese Erklärung enthält jede Menge an Ideen und Futter. Wir selbst sind permanent am Geschichtenerzählen, bauen Metaphern ein, lieben diese, wenn wir sie woanders erleben, und möchten von daher hier noch das eine oder andere vertiefen und damit nutzbar machen.

Immer wieder erleben wir, dass eine lebendig erzählte Geschichte, auch zu einem Fachkontext oder einer rein sachlichen Information, wesentlich mehr Aufmerksamkeit, Konzentration und emotionale Beteiligung bei den Zuhörern und Zuschauern bringt als eine nüchterne Ansprache oder Informationsweitergabe.

Professor Dr. Heinz Schirp bestätigte diese Erfahrung in seinem Vortrag »Neurowissenschaften und Lernen« auf dem DGSL-Kongress 2006 in Hannover – einem Kongress rund ums Thema Lernen. Er sagte: »Unser Gedächtnis liebt Geschichten, Episoden, Ereignisse.«

Stationen der Heldenreise

Erste Station: Der Alltag



Die Routine. Wir erleben den Helden in seiner gewohnten Umgebung. Er lebt sein normales, alltägliches Leben. Wir erfahren zum Beispiel, wie er lebt, wie er seiner Arbeit nachgeht, womit er tagtäglich beschäftigt ist und was ihn ausmacht.

Beispiele:

- Die Prinzessin genießt die Tage in ihrem Schloss.
- Der Gärtner schaut zufrieden auf seine bunten Blumenbeete.
- Der Verwaltungsbeamte sortiert und bearbeitet die Akten.
- Die Großmutter pflegt ihren alt gewordenen Ehemann.
- Die Chefin entwickelt erfolgreich ein Projekt nach dem anderen.

Tipps im Einsatz: Je vertrauter die Routine des Helden ist, desto kürzer kann diese abgehandelt werden. So kann sie bereits mit dem ersten Satz beschrieben oder gar vorausgesetzt werden.

Zweite Station: Eine neue Aufgabe



Der Ruf des Abenteuers. In der Routine geschieht eine Unterbrechung, eine neue Aufgabe stellt sich, ein Problem taucht auf, ein Abenteuer ruft. Manchmal folgt der Held sofort, manchmal folgt er nicht dem Ruf, sondern weigert sich. In jedem Fall gilt es für den Helden, seinen Alltag und seine Routine zu verlassen.

Beispiele:

- Die Kugel der Prinzessin fällt in den Brunnen.
- Die Blumen bekommen eine seltsame Krankheit, sie werden braun und gehen ein.
- Der Verwaltungsbeamte wird auf einen anderen Posten versetzt, da seine Leistungen nicht mehr ausreichen.
- Der alte Mann erkrankt an Demenz.
- Die Umsatzzahlen sinken.

Tipps im Einsatz: Je größer die Weigerung des Helden ist, desto spannender wird das Abenteuer. Dabei ist es unerheblich, wie gefährlich das Abenteuer tatsächlich – aus objektiver Sicht – ist. Entscheidend ist, wie gefährlich es aus Sicht des Helden ist. So kann ein Abenteuer für einen zwanghaften Charakter bereits beginnen, weil eine Taube vor seiner Zimmertür sitzt und er dieses folglich nicht mehr betreten kann (vgl. »Die Taube« von Patrick Süskind).

Dritte Station: Die Suche nach einer Lösung



Der Aufbruch ins Unbekannte. Nun begibt sich der Held auf den Weg, sein Problem zu lösen. Dabei geht er Wege, die er noch nie gegangen ist, betritt neue Länder oder wagt sich in neue Bereiche des Lebens vor. Wenn er Glück hat, trifft er auf einen Mentor, der ihm Unterstützung gibt. Er muss Schwellen (innere wie zum Beispiel die eigenen Angst oder Trägheit, äußere wie beispielsweise Geldsorgen, Verweigerungen von Vorgesetzten oder Drachen, vor einer Höhle sitzend) überwinden.

Beispiele:

- Sie lässt sich auf den Handel mit dem Frosch ein.
- Er macht sich auf den Weg in die Welt außerhalb seines Gartens.
- Er begibt sich in ein anderes Bürogebäude mit einer ganz anderen Aufgabe.
- Sie geht zu einem Arzt und erfährt das Ausmaß der Krankheit mit all den Konsequenzen für ihre Ehe.
- Sie macht sich auf den Weg und beschäftigt sich mit dem Problem, recherchiert in anderen Firmen, geht zu einem Coach.

Tipps im Einsatz: Wenn die Schwellen (und Schwellenhüter: Instanzen, die ihn die Schwelle nicht überschreiten lassen wollen) deutlich und mächtig sind, dann kann der Held hier das erste Mal beweisen, dass er das Zeug zum Helden hat. Er widersetzt sich dem Status quo, wächst über sich hinaus und die Zuhörer/Zuschauer sind von nun an auf seiner Seite.

Vierte Station: Erschwernisse und Hürden



Der Weg der Schwierigkeiten und Prüfungen. Ein richtiges Abenteuer ist selbstverständlich gekennzeichnet durch jede Menge Gefahren, Unwägbarkeiten, Prüfungen und zwielichtige Begegnungen. Der Held muss jede Menge Prüfungen bestehen und so manches Mal scheint seine Reise dem Untergang geweiht zu sein. Er schreitet nach dem Prinzip »Zwei Schritte vor und drei zurück« voran, weshalb dieser Teil auch der längste der Geschichte ist. Doch nach und nach beginnt er die Regeln der Welt zu verstehen. In dieser Phase muss der Held beweisen, dass er es wert ist, den Schatz, seine Belohnung zu erringen.

Beispiele:

- Die Prinzessin teilt mit dem Frosch Tisch und Bett.
- Er legt das Beet nach einer ihm bisher unbekanntem Methode neu an.
- Er hat einen Arbeitsplatz, kennt die Regeln dort nicht, weiß nicht, wem er trauen darf.
- Sie gibt ihren Ehemann in eine Pflegeeinrichtung, die Kosten übersteigen ihr Budget und sie vermisst ihn sehr.
- Sie wechselt die Strategie, wechselt den Job, kauft eine Beratungsfirma ein, arbeitet undercover im Konkurrenzunternehmen.

Tipps im Einsatz: Wenn der Held scheitert, ist er menschlich. Das lässt Zuhörer/Zuschauer mehr und mehr mit dem Helden verschmelzen. Die Zuhörer sind bereit, von ihm zu lernen, gerade da er menschliche Schwächen zeigt.

Ein Held, der alles gleich einem Spaziergang bewältigt, ist keine Identifikationsfigur und nicht glaubwürdig. Die Geschichte wird langweilig!

Fünfte Station: Der Gewinn



Die Belohnung. Nach langer Reise ist der Held schließlich am Ziel angelangt. Nach all den Anstrengungen wartet ein Schatz, eine Belohnung auf ihn, die ihn und die Zuhörer mit all seinen Leiden und Entbehrungen versöhnt. Doch der Held wäre kein Held, würde nicht noch ein entscheidender Kampf, eine letzte Prüfung auf ihn warten, bei dem es um Leben und Tod, um alles oder nichts geht. Er muss gewissermaßen beweisen, dass er es wirklich wert ist, den Schatz in Empfang zu nehmen.

Beispiele:

- Nachdem sie den Frosch geküsst hat, heiratet sie ihn, aber ...
- Die ersten Blumen wachsen wieder, aber ...
- Er hat die neue Aufgabe verstanden und ist stolz darauf, aber ...
- Sie hat gelernt, die Zeit, in der sie jetzt alleine ist, für sich zu nutzen. Umzug in eine kleine Wohnung, aber ...
- Sie hat die Ursache des Problems gefunden, der Umsatz steigt wieder, aber ...

Tipps zum Einsatz: Der Gewinn gilt im übertragenen Sinne. Es kann ebenso eine neue Software sein wie die Kenntnis einer neuen Sprache.

Sechste Station: Zurück im Alltag



Wieder daheim. Der Held hat den Schatz errungen, befindet sich allerdings noch immer mitten in der Gefahrenzone. Nach wie vor kann er den Schatz wieder verlieren und muss ihn nun sicher nach Hause bringen. Die Geschichte schließt, indem er zum Anfang zurückkehrt, allerdings mit neuen Erkenntnissen und seinen abenteuerlichen Erfahrungen als Held. Neudeutsch gesprochen geht es um den Transfer in den Alltag. Beispiele:

- Sie hat ihren Stolz verloren, lebt glücklich an der Seite des ehemaligen Frosches.
- Er muss nun die Blumen nach ökologischen Prinzipien düngen, das setzt eine Marienkäferzucht voraus.
- Er hat neue Verfahrensanleitungen und neue Kollegen, die er jetzt kennt. Er wird nach anfänglicher Scheu akzeptiert und sein Wissen hat für seine Kollegen eine positive Bedeutung: Er wird um Rat gefragt.
- Ihr Mann fühlt sich im Heim wohl, hat dort einen alten Freund aus der Schule wiedergetroffen. Sie besucht ihn jeden Morgen und hat den Nachmittag für ihr neues Hobby (Lese-Oma) frei.
- Sie hat einen höheren Posten mit mehr Verantwortung, ihre Erkenntnisse stehen dem gesamten Unternehmen zur Verfügung.

Tipps im Einsatz: Hier beweist die Geschichte ihren wahren Sinn. Denn all die Mühen des Helden, gar die gesamte Geschichte wären vergebens, würden sie nicht die Welt des Alltags verändern. Er kehrt quasi zum Anfang zurück, ist jedoch weiser, erfahrener geworden und zeigt dies in seinem Alltag. Hier liegt die Chance der Lehre, der tieferen Bedeutung für die Zuschauer. Sie haben genau wie der Held die Aufgabe, die Geschichte auf ihren Alltag zu beziehen.