

JP KOM – Tool *des Monats*

08|22 – Elemente der Story

Leitfrage

Welche Elemente braucht die Story, sodass sie die Botschaft anschaulich vermittelt?

Zielsetzung

- Die Figuren für das Storytelling entwickeln
- Die räumliche Struktur der Story aufbauen
- Die Folge der Ereignisse (Plot) kreieren
- Bedeutung erzeugen und damit die Botschaft transportieren

Umsetzung

Das Tool stellt in einem Canvas die Bedeutungsebene, die Sujetebene und die Elemente der Story dar (vgl. Lotmann 1972, S. 303ff.).

- **Die Bedeutung** enthält eine Aussage zu einem relevanten Thema (Botschaft). Dabei geht es oft um Fragen des gesellschaftlich legitimen/»richtigen« Handelns. Die Bedeutung der Story wird durch die Folge der Ereignisse (das Sujet als Abfolge von Motiven) erzeugt. Das Sujet verbindet die wesentlichen Bausteine der Story.
- **Der Held als Handlungsträger.** Die Ereignisfolge (das Sujet) kommt dadurch in Gang, dass der Held die klassifikatorische Grenze in der Raumstruktur – zum Beispiel einen Fluss – überschreitet. Dadurch entsteht durch Aktivierung und Negierung Bewegung in dem von der Erzählung/dem Film modellierten Wertesystem, das in der räumlichen Struktur abgebildet ist (vgl. Tool 56).
- **Der Gegenspieler.** Oft hat der Held einen Gegenspieler, der für entgegengesetzte gesellschaftliche Werte steht. Der Gegenspieler ist auf der anderen Seite der räumlichen Struktur verortet, z. B. jenseits des Flusses, in einem gefährlichen Land.
- **Nebenfiguren.** Neben dem Helden und seinem Gegenspieler agieren weitere Figuren, die zu den Hauptfiguren in einem bestimmten Verhältnis stehen und die ebenfalls in der Raumstruktur verortet sind. Durch das Sujet kommt wertmäßige Bewegung in das System der Figuren.
- **Das Objekt der Begierde.** Oft geht es in der Ereignisfolge darum, ein Ziel/einen Gegenstand zu erreichen – wie z. B. den »Heiligen Gral«.



- **Herausforderungen.** In der Folge der Ereignisse – auf der Suje-tebene – muss der Held auf dem Weg zum Objekt der Begierde Aufgaben bewältigen. Diese Herausforderungen sind oft an der klassifikatorischen Grenze verortet (z. B. Kampf gegen den Dra-chen auf der Brücke) oder im entgegengesetzten topologischen Bereich (z. B. in einem fremden Land).
- **Orte/Topologie.** Die Folge der Ereignisse findet in einer Raum-struktur statt, in der das thematisierte gesellschaftliche Werte-system organisiert ist. Der Raum ist durch entgegengesetzte Wertsphären und eine klassifikatorische Grenze strukturiert, die diese Wertsphären voneinander trennt.
- **Ressourcen/Helfer.** Dem Helden stehen in der Auseinanderset-zung mit dem Gegenspieler und im Kampf um das Objekt der Begierde Ressourcen und/ oder Helfer zur Verfügung. Dies kön-nen Gegenstände/ Gadgets sein, wie z. B. ein Zauberschwert, oder auch Personen, wie z. B. die Gute Fee.
- **Statements.** Die Figuren, insbesondere auch der Held, können Interpretationen der Ereignisfolge äußern/fühlen/im inneren Mo-nolog erleben. Diese Interpretationen können sich auf das Sujet selbst wie auch auf das gesellschaftliche Thema der Story be-ziehen. Allerdings sind solche Statements (z. B. »Greed is good, greed works« als Statement von Gordon Gekko in »Wall Street«) nicht mit der Bedeutung in eins zu setzen/zu verwechseln.
- **Details.** Die Einzelheiten der Topologie (der Landschaft), der Charaktere, der Kleidung und der Handlung sind nicht alle be-deutungstiftend. Allerdings verleihen solche Details der Story Anschaulichkeit und Emotionalität – und damit Glaubwürdigkeit und Überzeugungskraft.

Die Storyarbeit erfolgt in den Schritten:

1. Die SOLL-Botschaften zu einem Thema sind durch die Storyline des Unternehmens vorgegeben. Sie werden verdichtet.
2. Es wird im Unternehmen, im Kulturtext mit seinen Überliefe-rungen und in anderen gesellschaftlichen Feldern nach Story-material gesucht.
3. Im Storymaterial wird eine sujethaltige Struktur als Folge von Ereignissen identifiziert.
4. Die Elemente der Story werden entwickelt: im Storymaterial aufgefunden oder ggf. durch Erfindung ergänzt.

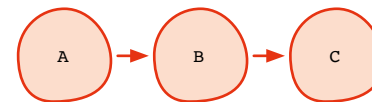
Theorie: Erzählungen als Modelle gesellschaftlicher Wirklichkeit

Erzähltexte konstituieren ein Modell von gesellschaftlicher Wirklichkeit, das ist die Bedeutung. Nach Lotman (1972, S. 299 ff.), der im Anschluss an die russische Märchen- und Sagenforschung die Struktur literarischer Texte untersucht hat, modellieren Erzählungen und Spielfilme die gesellschaftliche Realität und ermöglichen damit Erkenntnisse über sie. Gegenstand der Erkenntnis sind zentrale gesellschaftliche Themen wie »Richtiges Handeln«, »Gerechtigkeit«, »Wege zum Erfolg«, »Liebe und Partnerschaft« oder auch »Zusammenarbeit in der Gruppe«.

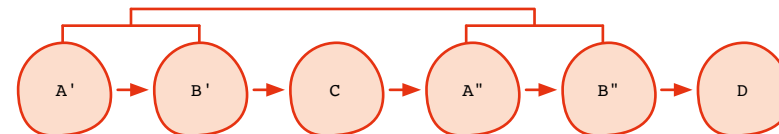
Die Bedeutung wird durch Wiederholungsstrukturen auf der Ereignisebene (Plot, Sujet) erzeugt; dabei ist die Abweichung in der Wiederholung signifikant (bedeutungstiftend). Die Verweisstruktur zwischen der Ereignisfolge und der Bedeutung wird durch den Rezipienten im Kontext der jeweiligen Kultur/der Konventionen aktiviert. Außer in der Fabel (»Und die Moral von der Geschichte ...«) wird die Bedeutung in literarischen Texten nicht ausgesprochen, sondern entsteht im Kopf des Hörers/Lesers/Zuschauers. Literarische Texte sind, insbesondere im Vergleich zu Sachtexten, besonders komplex und damit bedeutungsreich. Dies wird laut Roman Jakobson (1979, S. 108 f.; vgl. Monaco 1980, S. 164) dadurch ermöglicht, dass literarische Texte die syntagmatische Struktur (die lineare Abfolge der Zeichen) auf die paradigmatische

Struktur (die Austauschrelation) projizieren; dadurch entstehen parallele Strukturen mit signifikanten Wiederholungen und Abweichungen (vgl. Schaubild). In der Traumdeutung hat Sigmund Freud (1900) diese beiden Mechanismen in ihrem Zusammenwirken als Verdichtung und Verschiebung (die abgewandelte Wiederholung) beschrieben.

BERICHT VS. STORY



Struktur von Berichten: lineare Verkettung



Struktur von Stories: bedeutungsvolle Wiederholung mit Abweichung

TOOL 53 – ELEMENTE DER STORY



DIE HELDEN



DIE GEGENSPIELER



DAS STATEMENT



DIE HILFSMITTEL/RESSOURCEN



- Geräusche
- Landschaften
- Atmosphäre
- Handlungselemente
- Namen
- Nebenfiguren

VIELE LEBENDIGE DETAILS



DAS OBJEKT DER BEGIERDE (ZIEL)



DAS PROBLEM



ORTE: ZWEI BEREICHE, KLASSIFIKATORISCHE GRENZE