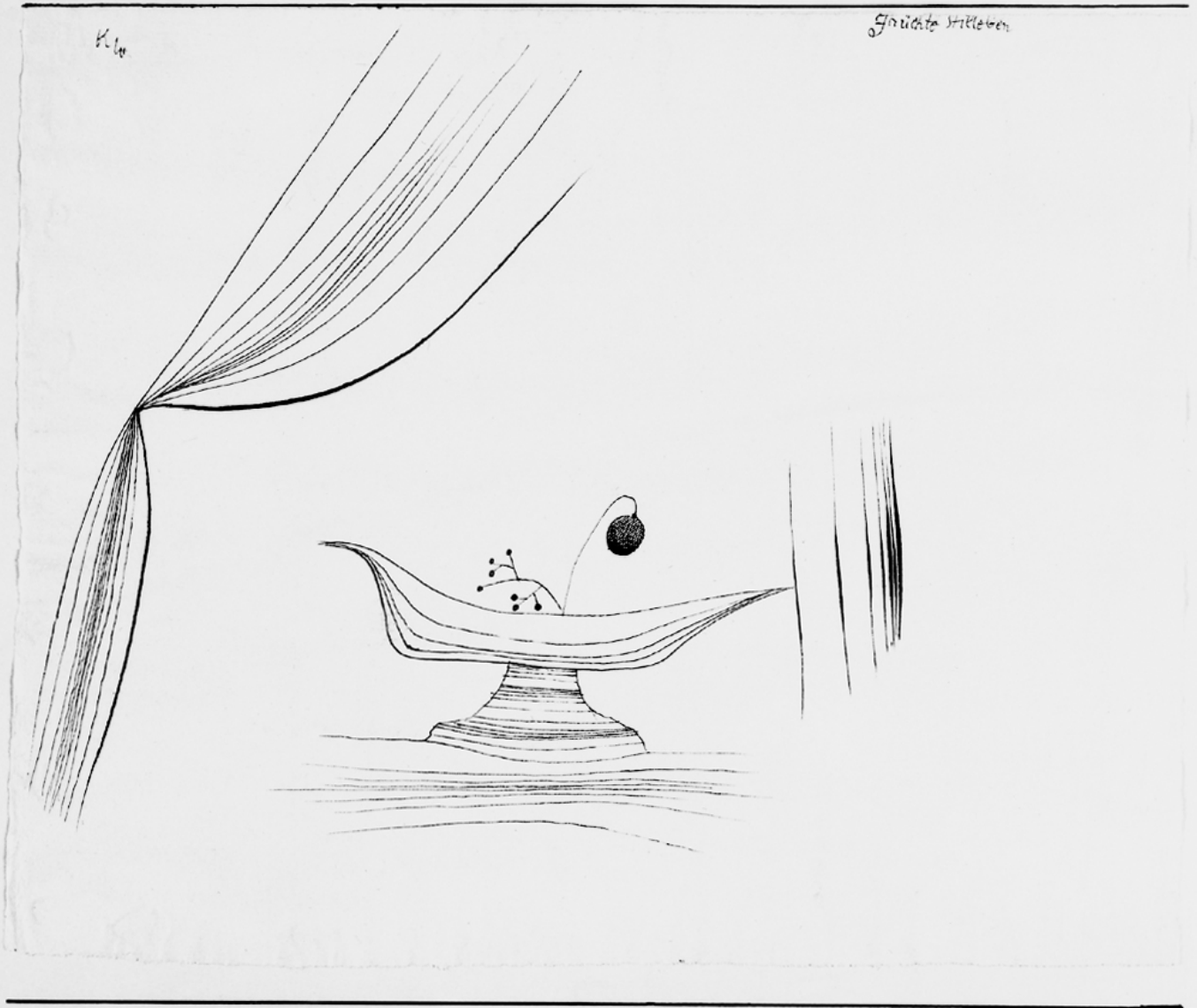


Klee

Früchte stillleben



1928. 7.

Geschichten schreiben


Zentrum Paul Klee
Kindermuseum Creaviva

Vor- oder Nachbereitungsunterlagen
für Lehrpersonen
zu den CreaTiVi-Workshops
im Kindermuseum Creaviva

Was braucht eine Geschichte?

Einführung für Lehrpersonen

Eine Geschichte hat immer einen Anfang, eine Mitte und ein Ende. Man spricht deshalb vom Dreiakter. Diese Erzählstruktur ist sehr alt und wurde bereits vom Griechen Aristoteles in seinem Werk „Poetik“ 335 v.Chr. beschrieben. Deshalb wird diese Struktur zum Teil als veraltet angeschaut und trotzdem erkennt man in den Hollywoodfilmen immer wieder diese alt bewährte Strukturierung einer Geschichte.

Anfang / Einführung

Im Ersten der drei Abschnitte geht es darum, dem Zuschauer das Wer, Was, Wieso, Wann und Wo zu erklären. In der Animation bedeutet dies auch, die Regeln dieser Welt aufzuzeigen. Z.B.: Ist es eine gemischte Welt, in der Tiere sprechen können oder können die Charaktere fliegen und wie sieht die Welt aus?

Wer ist der Hauptcharakter?

Was ist sein Problem?

Wieso hat er das Problem?

Wo spielt sich die Geschichte ab?

Wann spielt sich die Geschichte ab? (Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft)

Das Problem, auch Konflikt genannt, welches der Hauptprotagonist zu einer Handlung antreibt, wird dem Publikum spätestens auf das Ende des ersten Akts eröffnet.

Mitte / Konflikt

Im zweiten Abschnitt wird der Weg beschrieben, den der Hauptcharakter geht / gehen muss, um sein Problem zu lösen. In diesem Abschnitt kommt ziemlich in der Mitte der Geschichte dann der erste Wendepunkt. Die Geschichte nimmt eine unerwartete Wende und das Problem des Hauptcharakters wird noch einmal verschärft. Der zweite Abschnitt endet mit dem «Point of no Return». Der «Point of no Return» bezeichnet die Situation im Film, wo der Hauptcharakter beinahe durch die äusseren Umstände an seiner Mission scheitert und für den letzten Akt noch einmal seine ganze Energie/Intelligenz/Mut/Glaube bündeln muss.

Schluss / Auflösung

Im letzten Akt gelangt die Geschichte an ihren Höhepunkt und die Spannung wird durch die Gratwanderung zwischen Versagen und Siegen des Hauptcharakters beinahe unerträglich. Zum Ende des Films löst sich die Geschichte in den meisten Fällen positiv auf.

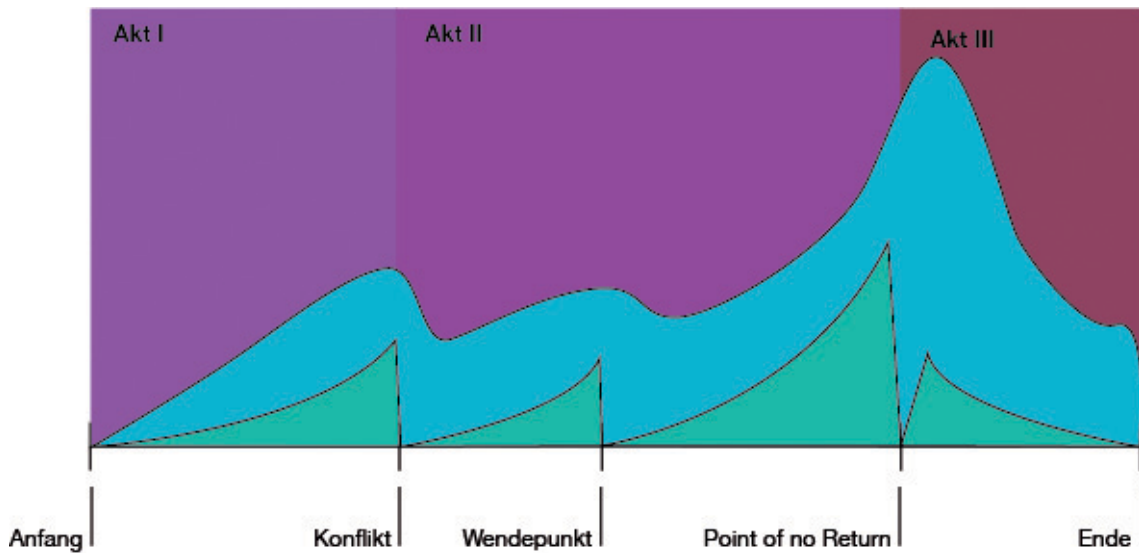


Abbildung 1
Lukas Pulver

Geschichten schreiben

Wähle einen Anfangssatz von Seite 5 aus und versuche daraus eine Geschichte zu entwickeln. Am besten schreibst du die erste Fassung frei von der Leber weg und kontrollierst die Geschichte anschließend mit den Eckpfeiler der 3-Akt-Struktur. Geschichten schreiben könnte man mit Modellieren vergleichen, wo man spielerisch Sachen aufträgt und woanders entfernt.

Nimm dir Zeit und sei nicht mit der ersten Geschichte zufrieden. Es kann dir helfen, wenn du deine Geschichte Kollegen vorträgst und sie danach dazu ausfragst.

Denk daran, deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Eckpfeiler 3-Akt-Struktur

- 1** Damit du eine gute Geschichte schreiben kannst, brauchst du einen Hauptcharakter. Ein Bube/Mädchen/Mann/Frau/Hund/Katze/Tintenfisch/Floh, da sind dir keine Grenzen gesetzt. Diese Hauptfigur hat ein Problem.
- 2** Im sogenannten 2. Akt begibt sich der Hauptcharakter nun auf den Weg, sein Problem zu lösen.
- 3** Auf dem Weg zur Lösung des Problems gibt es aber Hindernisse.
- 4** Ein Wendepunkt ist wichtig um die Geschichte spannend und abwechslungsreich zu gestalten.
- 5** Am «Point of no Return» muss die Hauptfigur nun alles auf eine Karte setzen, um doch noch zu ihrem Ziel zu kommen.
- 6** Für die Auflösung kann man sich für ein «Happyend», ein trauriges Ende oder ein offenes Ende entscheiden.

Anfangssätze

1) Ein Postbote schaut sich nervös und ängstlich auf dem Grundstück vor ihm um und öffnet dann vorsichtig das Gartentor...

2) Ein Kapitän eines Frachtschiffes singt, währenddem er das grosse Schiff durch den Atlantik steuert. Im Augenwinkel hat er ein Blitzen wahrgenommen. Er geht raus aus seiner Kommandobrücke und lehnt sich über die Reling, doch da ist nichts zu sehen...

3) Ein Clown steht beim Eingang des Jahrmarktes. Er hält ein Bund bunter Ballone in der Hand und begrüsst die Leute. Plötzlich gibt es einen Knall...

4) Eine alte Frau geht die Strasse entlang. Sie zieht ein Wagen mit Einkäufen hinter sich her. Ein gestresster Bankangestellter mit Aktenkoffer drängt sich an ihr vorbei und rempelt sie an...

5) Eine Katze bewacht ein Vogelhäuschen in einem Garten eines Einfamilienhauses, zwei Spatzen sitzen auf dem Dache des Hauses und haben Hunger...

Beispielgeschichten mit 3-Akt Eckpfeiler

- 1** Die Hauptfigur traut sich nicht vor Leuten zu singen, kann es aber sehr gut. Sie arbeitet in einer Fabrik zu schlechten Bedingungen und ist arm...
 - 2** ...Ein Kollege der Hauptfigur meldet diese zu einem Gesangswettbewerb an, der mit einem hohen Preis ausgezeichnet wird. Die Hauptfigur möchte es wegen des Geldes versuchen und übt vor ihrem Kollegen...
 - 3** ...Die ersten Übungen gelingen. Die Hauptfigur singt in ihrem Zimmer und der Kollege hört vom Wohnzimmer aus zu. Probieren sie es im selben Raum, bringt die Hauptfigur keinen Ton mehr heraus...
 - 4** ...Sie finden heraus das die Hauptfigur mit geschlossenen Augen singen kann. Sie will es nun vor etwas mehr Leuten versuchen. Dies geht aber schief und sie entscheidet sich, dass sie am Wettbewerb nicht teil nehmen wird...
 - 5** ...Ihr wird der Job gekündigt und sie hat keine andere Wahl als diesen Wettbewerb zu gewinnen. Sie sammelt all ihren Mut und steht auf der Bühne vor sehr viel Publikum und der Jury...
 - 6** Die Hauptfigur steht wie versteinert auf der Bühne. Sie entschliesst sich dazu sich umzudrehen und beginnt mit geschlossenen Augen zu singen. Sie gewinnt mit ihrer zauberhaften Stimme den Wettbewerb.
-

- 1 Eine Hauptfigur hat keine Freunde, weil sie von der Mutter im Haus eingesperrt wird. Sie hat aber einen Brieffreund, der plötzlich nicht mehr auf die Briefe antwortet...
- 2 ...Sie entscheidet sich von zu Hause auszubrechen und den Brieffreund zu besuchen...
- 3 ...Der Hauptcharakter wird von seiner Mutter vermisst, die sich mit ihren bösen Brüdern auf die Suche nach der Hauptfigur macht. Die Hauptfigur ist nun auf der Flucht...
- 4 ...Die Hauptfigur wird von den Brüdern eingefangen und es sieht so aus, als ob die Reise für die Hauptfigur zu Ende ist...
- 5 ...Die Hauptfigur will nicht wieder zurück in das Haus, jetzt wo sie die Freiheit gerochen hat. Sie entscheidet sich dafür aus dem fahrenden Zug zu springen, der auf einer Brücke über einen Fluss fährt. Auch wenn dies ihr Tod bedeuten könnte, wäre das immer noch besser, als wieder im Haus eingesperrt zu werden...
- 6 Sie hat den Sprung aus dem Zug überlebt und schafft es, das Haus ihres Brieffreundes zu finden. Doch es stellt sich heraus, dass der Brieffreund gestorben ist. Sie findet den letzten Brief, ihres verstorbenen Brieffreundes. Die Hauptfigur erbt die Wohnung und kann sich ein neues Leben aufbauen.

Literatur

Literaturtipps zum Thema

Pixar's 22 Rules of Storytelling,

Autor: Emma Coats

20 Master Plots: And How to Build Them,

Autor: Ronald B. Tobias

Poetik

Autor: Aristoteles

Auf Youtube findet man eine Fülle an Erklärvideos zum

Schreiben von Geschichten. Ein Beispiel wäre dieses:

Scriptwriting: Three Act Structure - Five Minute Film School

<https://www.youtube.com/watch?v=BIGYtzR-Ylw>

Bildnachweis

Titelseite:

Paul Klee, «Früchte Stilleben», 1928.

Copyright: Zentrum Paul Klee

Grafik S.3:

Lukas Pulver

Autoren

1 Kindermuseum Creaviva im Zentrum Paul Klee (2014),

Team creaTiV!: Yvonne Eckert, Thirza Ingold, Miriam Lörtscher, Lukas Pulver.