

Storytelling – Die Vermittlung narrativer Gestaltungsprinzipien in der Hochschullehre



Joachim Friedmann

Der Begriff des Storytelling erlebt sowohl in der Medienwirtschaft als auch im akademischen Diskurs eine immer höhere Aufmerksamkeit. Doch was meint der Terminus überhaupt? Erzählungen und narrative Strategien werden in Kommunikationssituationen oft intuitiv genutzt, auch in der Hochschullehre. Gleichzeitig aber ist eine Erzählung ein komplexes semiotisches Konstrukt und narrative Gestaltungsstrategien sind bei näherer Betrachtung keineswegs selbstverständlich. So lässt der narrative Text bewusst Leerstellen und gibt oftmals, im Gegensatz zu instruktiven oder wissenschaftlichen Texten, gezielt bestimmte Informationen nicht preis, denken wir etwa an Krimis oder Detektivgeschichten. Selbst wenn uns in Geschichten sprechende Tiere wie in Äsops Fabeln oder gar handelnde Haushaltgeräte wie im Disney-Animationsfilm „The Brave Little Toaster“ begegnen, können wir die Erzählung auf einer emotionalen und semantischen Ebene immer noch als glaubwürdig empfinden. Und egal ob eine Erzählung oral, literarisch, filmisch oder digital vermittelt wird – in den allermeisten Fällen nimmt sie eine prototypisch narrative Struktur an. Ziel der Hochschullehre muss es aus meiner Sicht sein, diese Strategien nicht nur intuitiv zu benutzen und zu lehren, sondern die Studierenden dazu anzuregen, narrative Gestaltung zu analysieren, zu reflektieren und so bewusst nutzbar zu machen. Im Folgenden will ich zeigen, wie über eine Systematisierung der Elemente des narrativen Gestaltens die Vermittlung von Storytelling-Techniken gelingt. Zudem will ich zeigen, wie diese Methoden auch als Strategie zur Vermittlung von Lehrinhalten genutzt werden können.

Gliederung	Seite
1. Einleitung	2
2. Storytelling – Eigenschaften der narrativen Form	3
3. Hochschuldidaktische Erwägungen	7
4. Vermittlung von Storytellingtechniken in der Lehre	10
5. Storytelling als Lehrmethode	13
6. Fazit	15

Einordnung des Beitrags auf der Webseite und für die weitere Nutzung des Loseblattwerks

Signatur: A 3.27

Hauptkapitel A: Hochschuldidaktische Grundlagen / **Unterkapitel A 3:** Neue Lehr- und Lernkonzepte

Die PDF-Fassung des Beitrags finden Sie mit Hilfe dieser Angaben unter www.nhhl-bibliothek.de.

Kunden, die das Handbuch als Loseblattwerk nutzen, entnehmen bitte den kompletten Beitrag und fügen ihn unter oben genannten Angaben ein.

1. Einleitung

Narrative turn

Narrative Kommunikationsformen, in der Praxis oft unter dem Begriff des Storytelling subsumiert, erfahren seit mehreren Jahren erhöhte Aufmerksamkeit. Dies gilt für anwendungsbezogene Kontexte wie den Journalismus, Marketing, PR sowie in der Unternehmens- und der therapeutischen Kommunikation genauso wie für die Wissenschaft. So prägt Kreiswirth (1995) den Begriff des *narrative turn* in den Humanwissenschaften und stellt fest: „In the last decade, narrative has become a significant focus of inquiry in virtually all disciplinary formations, ranging from the fine arts the social and natural sciences, to media and communication studies, to popular therapy, medicine and managerial studies“ (Kreiswirth 2008, S. 378). Kreiswirth belegt dies auch mit Zahlen. So steigt die Anzahl der publizierten Artikel mit dem Stichwort *narrative* in den politischen Wissenschaften von 16 in den Jahren 1970 bis 1982 auf 118 zwischen 1993 und 2004, in den Geschichtswissenschaften von 82 Artikeln von 1973 bis 1982 auf 345 zwischen 1994 und 2003. In der Medizin stieg die Zahl von 28 Artikeln zwischen 1973 und 1983 auf 429 zwischen 1994 und 2003. (ebd., S. 380)

Dieser Befund stellt die Hochschullehre vor mehrere Herausforderungen. So sind durch die Vielzahl der Disziplinen, die sich mit dem Konzept der narrativen Kommunikation bzw. des Storytellings beschäftigen, heterogene Erkenntnis-, Anwendungs- und Lehrinteressen zu erwarten. Entsprechend herrscht in diesen Disziplinen ein sehr unterschiedlicher Gebrauch des Konzeptes der Narration bzw. der Story, worauf auch Frey (2014) in seinem systematischen Forschungsüberblick zu Wirkungen des Narrativen hinweist. So stellen Literaturwissenschaftler/innen, die mit Studierenden verbal vermittelte Erzählungen untersuchen, möglicherweise Fragen der Erzählerfunktion oder der Erzählperspektive in den Mittelpunkt, die jedoch in filmisch vermittelten Narrativen eine untergeordnete Rolle spielen. Für Dozent/innen des Game Design wiederum sind Fragen der Raumsemantik von Bedeutung, da in Games für die Spieler/innen vor allem narrative Erlebnisräume geschaffen werden. In Marketing oder Kommunikationswissenschaft ist dagegen von Interesse, wie über die Emotionalisierung einer Geschichte bestimmte Botschaften wirkungsvoller kommuniziert werden können, um so Kaufimpulse auszulösen oder politische Inhalte nachhaltiger vermitteln zu können. Die Vermittlung von entsprechenden Techniken muss also immer kontextabhängig geschehen und die spezifischen Erkenntnisinteressen der jeweiligen Fachrichtung berücksichtigen.

Keine Einigkeit über den Begriff „Erzählung“

Ein weiteres Problem für Lehrende ist die Tatsache, dass weder in der Praxis noch in der Wissenschaft Einigkeit über den Begriff der Erzählung existiert. So beklagt Meir Sternberg „the absence of anything like an accepted definition of narrative“ (1992, S. 464, zitiert nach Wolf 2002, S. 28). Zwar ist diese Aussage mehr als fünfundzwanzig Jahre

alt, doch die Erweiterung des Lehr- und Forschungsfeldes auf immer mehr Disziplinen hat das Problem eher verschärft.

In der Vermittlung von Storytelling-Techniken sehen sich Hochschullehrende also mit zweierlei Herausforderungen konfrontiert: Zunächst muss Studierenden eine wissenschaftlich fundierte, dabei aber nachvollziehbare und möglichst auch in der Praxis anwendbare Definition von Erzählung vermittelt werden. Zudem muss dabei das spezifische Erkenntnisinteresse der verschiedenen Fachrichtungen berücksichtigt werden, um so eine trans- und interdisziplinäre Vermittlung von Storytelling zu ermöglichen. Einen Ansatz zur Lösung dieses Problems will ich im Folgenden darstellen.

Doppelte Herausforderung für Lehrende

2. Storytelling – Eigenschaften der narrativen Form

Die Erzählforschung tut sich schon lange schwer damit, eine konsistente Definition von Erzählung vorzulegen. So beschreibt Aristoteles die Erzählung, bezogen auf die dramatische Form, als die Nachahmung von handelnden Menschen. Spezifischer wird Gerald Prince, wenn er die Erzählung wie folgt beschreibt: „Narrative is the representation of at least two real or fictive events or situations in a time sequence, neither of which presupposes or entails each other“ (1982, S. 4). Auch diese Definition ist noch recht unbestimmt, sie würde ebenso gut auf ein Kochrezept zutreffen. Der Filmwissenschaftler David Bordwell fordert in einer ähnlichen Definition zudem noch die Kriterien der Kausalität sowie der räumlichen Verortung, wenn er schreibt: „The fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field“ (1985, S. 49). Auch wenn diese Definition bereits mehr Elemente enthält, trifft sie doch auch auf Medientexte zu, denen man auf den ersten Blick nicht unbedingt narratives Potenzial zusprechen würde – zum Beispiel auf eine Wegbeschreibung.

Bei den genannten Kriterien wird praktisch jeder Medientext, der Ereignisse oder Handlungen darstellt, zu einer Erzählung. Aber ist das bei einer Wettervorhersage oder einer Bauanleitung der Fall? Kann man hier von Storytelling sprechen? Ganz offensichtlich sind diese Definitionsansätze zu unscharf, sowohl in einem wissenschaftlichen als auch in einem anwendungsbezogenen Kontext. Die Narratologin Marie Laure Ryan, die wichtige Beiträge zur Erarbeitung einer transmedialen Narratologie geleistet hat, bietet eine weitere Definition an und postuliert, dass eine Erzählung mehrere Elemente enthalten muss, die sie „Building Blocks of Narrative“ nennt (vgl. 2004, 2013): so etwa eine Erzählwelt, die mit Charakteren bevölkert ist und Objekte enthält – sei es eine wortwörtliche Welt wie *Mittelerde* in *Der Herr*

„Building Blocks of Narrative“

der Ringe oder einfach nur eine Straße in einer deutschen Stadt wie in der Fernsehserie *Lindenstraße*. Zudem muss diese Welt eine zeitliche Dimension aufweisen, in der – meist durch Aktionen der Charaktere – ein für die Rezipient/innen als sinnvoll erfahrener Wandel der Welt oder ihrer Charaktere stattfindet, wenn zum Beispiel in *Rotkäppchen* durch die Protagonistin und den Jäger die Gemeinschaft vom bösen Wolf befreit wird.

Wichtig ist in Ryans Definition die Erkenntnis, dass eine Erzählung in ihrer Komplexität von einer Vielzahl von inhaltlichen und formalen Elementen bestimmt wird. Mit dieser modularisierten Definition ist es besser möglich, narrative Texte von anderen Texttypen abzugrenzen. Allerdings würde Ryans Definition auch auf Texttypen zutreffen, die man intuitiv nicht als Erzählung einordnen würde, so zum Beispiel Beschreibungen von Sportereignissen. Diese können zwar als Erzählung formuliert werden – müssen es aber nicht. Insofern habe ich versucht, auf wissenschaftlicher Grundlage, aber mit anwendungsbezogener Perspektive, die Spezifik des Narrativen noch präziser zu bestimmen (Friedmann 2016).

Gestaltungsstrategien der Erzählung

In dieser interdisziplinären Untersuchung habe ich narratologische, semiotische, kulturanthropologische, kognitionspsychologische und dramaturgische Literatur herangezogen. Dabei zeigt sich, dass der Texttyp der Erzählung einer spezifischen Form unterliegt, die transmedial wirksam ist und sich in verschiedenen Dimensionen der Textgestaltung ausdrückt. Zusammengefasst sind dies folgende Gestaltungsstrategien:

- *Die Semantisierung des Erzählraums und seiner Objekte:* Der Raum in einer Erzählung ist nicht nur der bloße Schauplatz, er ist auch immer Sinnträger. Rotkäppchen muss aus ihrem sicheren Heim in den dunklen, gefährlichen Wald. Frodo muss in *Herr der Ringe* aus dem idyllischen, grünen Auenland ins finstere Mordor. Gustav von Aschenbach reist in *Tod in Venedig* aus dem geordneten, appolinischen München in das dionysische, sinnliche Venedig. Die Überschreitung von Grenzen zwischen diesen semantischen Räumen durch die Protagonist/innen ist, wie oben beschrieben, ebenfalls ein Charakteristikum von Erzählungen.
- *Die Gestaltung der narrativen Figuren in einer mimetischen, synthetischen, thematischen und intertextuellen Dimension:* Narrative Figuren repräsentieren nicht nur auf eine naturalistische Weise Menschen oder (z.B. im Falle von Fabeln) vermenschlichte Wesen (mimetisch), sondern gestalten diese als Funktionsträger (synthetisch) im Rahmen der Handlung, so wie der Held Frodo in *Herr der Ringe* von seinen Helfern Sam oder Aragorn unterstützt wird, dabei von seinem Mentor Gandalf beraten wird und ihn Antagonisten wie Sauron oder Saruman an der Erfüllung seines Zieles hindern wollen. In *Stolz und Vorurteil* findet die Protagonistin Eliza-

beth Bennet in Mr. Darcy sowohl ihren Antagonisten wie auch ein Liebesobjekt. Zudem weisen viele Figuren in einer Erzählung eine Sinndimension (thematisch) auf, wie etwa in *Der Zauberberg*, wo Hans Castorp über verschiedene Persönlichkeiten mit verschiedenen Lebens- und Weltentwürfen konfrontiert wird: Der soldatische, disziplinierte Joachim, die sinnliche Clawdia Chauchat, der humanistische Settembrini oder der vitale, maßlose Mynheer Pepperkorn.

- *Die Setzung von narrativen Basisoppositionen, die den Text thematisch strukturieren:* Die Handlung einer Geschichte entwickelt sich aus einem Widerstreit zweier semantischer Grundprinzipien, der narrativen Basisoppositionen. In manchen Fällen sind diese schon am Titel der Erzählung zu erkennen, wie etwa in Tolstois *Krieg und Frieden*, Dostojewskis *Verbrechen und Strafe*, Austens *Verstand und Gefühl*.
- *Die Zielorientiertheit und die Auslösung der Handlungen und Ereignisse durch einen Konflikt:* Die Protagonist/innen einer Erzählung handeln zielorientiert, das heißt zu Beginn der Geschichte wird ein Ziel der Figur kommuniziert, welches sie im Laufe der Erzählung erreichen will. Rotkäppchen will ihrer Großmutter Wein und Kuchen bringen, Frodo soll den Ring der Macht vernichten, Elizabeth Bennet soll standesgemäß heiraten. Die Erreichung dieses Zieles erfolgt aber nie reibungslos, die Figuren werden durch äußere Umstände oder Antagonisten am Erreichen des Ziels gehindert, wodurch ein Konflikt entsteht, den die Figur im Laufe der Erzählung lösen muss und durch den ihre Handlungen ausgelöst werden.
- *Die Geschlossenheit des Textes durch die Transformation narrativer Basisoppositionen:* Jedes Buch, jeder Film, jede Erzählung hat ein Ende. Aber der Eindruck der Geschlossenheit entsteht erst, wenn die Frage beantwortet ist, ob Held oder Heldin ihr Ziel erreicht haben, und die narrativen Basisoppositionen vollständig transformiert sind: Frodo vernichtet den Ring der Macht und beendet so die Tyrannei Saurons. Elinor Dashwood heiratet in *Verstand und Gefühl* Edward, das Gefühl triumphiert schlussendlich über Berechnung und Standesdünkel. Aschenputtel wird im gleichnamigen Märchen vom bettelarmen Mädchen zu einer strahlenden Prinzessin.
- *Die Setzung von semantischen Umschlägen, in der Terminologie der Filmdramaturgie: die Setzung von Wendepunkten:* Immer wieder kommt es in der Handlung von Erzählungen zu überraschenden Wendungen, meist bezogen auf die narrativen Basisoppositionen. Als Luke in *Star Wars* seinen vermeintlichen Erzfeind Darth Vader bekämpft, offenbart ihm dieser, dass sie Vater und Sohn sind. Elinor erfährt in *Verstand und Gefühl* überrascht, dass

Edwards Verlobte ihn verlassen hat, als er enterbt wurde, so dass er nun wieder frei für sie ist. Dr. Crowe, der in *The Sixth Sense* dem jungen Cole helfen will, der von Geistererscheinungen geplagt wird, findet heraus, dass er selber ein Geist ist.

- *Die Emotionalisierung der Erzählung:* Während in juristischen Texten wie z.B. Polizeiberichten oder instruktiven Texten wie z.B. Betriebsanleitungen Handlungen und Ereignisse möglichst sachlich dargestellt werden, geht es in einer Erzählung immer auch darum, Emotionen zu evozieren. Dabei sollen einerseits die Emotionen der Protagonist/innen geschildert und erfahrbar werden, andererseits sollen bei den Rezipient/innen bestimmte Gefühle ausgelöst werden. Wie wichtig die Dimension des emotionalen Erlebens bei der Rezeption von Geschichten ist, zeigt sich schon in der Tatsache, dass viele erzählerische Genres über die Gefühle definiert sind, die sie bei der Rezeption auslösen sollen, so z.B. der Schauerroman, das Horrorcomic, der Erotikfilm oder die Komödie.
- *Kausalbeziehungen, die die Verknüpfung der Handlungen und Ereignisse der Erzählung bedingen:* Die Handlungen und Ereignisse folgen nicht zufällig aufeinander, sondern sind kausal verknüpft, bilden eine Impulskette und stellen so erst den Sinnzusammenhang her: Romeo und Julia können nicht heiraten, weil ihre Familien verfeindet sind. Deshalb soll Julia mit einem anderen Mann verheiratet werden. Um der Heirat zu entinnen, nimmt sie einen Trunk, der sie in einen todesähnlichen Schlaf versetzt. Weil Romeo daraufhin glaubt, sie sei gestorben, wählt er den Freitod. Julia will ohne ihren Geliebten nicht weiterleben und erdolcht sich. Eine Handlung folgt aus der nächsten und wäre ohne die vorhergehende nicht denkbar.
- *Eine prototypisch narrative Strukturierung der Erzählung:* Die Handlungen und Ereignisse sind meist in einer bestimmten Struktur organisiert, die sich etwa in der Drei- oder Fünfsakstruktur des klassischen Dramas zeigt oder in der sogenannten Heldenreise bzw. dem Monomythos, dessen Muster sich in einer Vielzahl von Mythen und Märchen aus aller Welt findet. Aber auch verbal vermittelte Alltagserzählungen neigen dazu, sich in vergleichbaren Strukturen zu organisieren, wie die Soziolinguisten Labov und Waletzky (1971) zeigen.
- *Die Partizipation der Rezipient/innen an der Sinnproduktion durch das sogenannte Gapping:* Im Gegensatz zu akademischen oder instruktiven Texten lassen narrative Texte bewusst Leerstellen, um die Rezipient/innen durch Mutmaßungen und Annahmen in die Sinnproduktion einzubinden. Besonders deutlich ist dies etwa im Krimigenre, wo bewusst Informationen zurückgehalten oder Fehlsuren gelegt werden, um die Rezipient/innen so zu Spekulationen über den weiteren Handlungsverlauf der Erzählung zu motivieren.

Erzählforschung und Narratologie

Die theoretische Auseinandersetzung mit Erzählungen beginnt bereits in der Antike mit Aristoteles' grundlegendem Werk, der *Poetik*, wobei sich Aristoteles auf die zeitgenössischen Erzählformen des Dramas, des Epos und der Lyrik bezieht. Dieser Ansatz wird in Deutschland von Lessing in einer Sammlung von Aufsätzen, publiziert als *Hamburgische Dramaturgie* (1958 [1769]), weiterentwickelt. Ende des 19. Jahrhunderts emanzipiert sich die Erzählforschung zunehmend von der Dramentheorie. In Russland legt Vladimir Propp mit der *Morphologie des russischen Volksmärchens* (1972 [1928]) die erste systematische Untersuchung einer narrativen Gattung vor. Diese Überlegungen werden seit den fünfziger Jahren des 20. Jahrhunderts vor allem vom französischen Strukturalismus weiterentwickelt, der Ansätze des russischen Formalismus aufnimmt, zum einen aus literaturwissenschaftlicher (vgl. z.B. Genette 2010 [1966]) und zum anderen aus linguistischer und semiotischer Perspektive (vgl. z.B. Greimas 1971 [1966], Lotman 1973 [1970], Todorov 1969). Aus dieser strukturalistischen Perspektive begründet Todorov für die Erzählforschung den Begriff der Narratologie.

3. Hochschuldidaktische Erwägungen

Durch die Modularisierung von Erzählungen, also die Anwendung verschiedener Dimensionen der Textgestaltung, sind die entscheidenden und distinkten Gestaltungsmerkmale eines narrativen Textes herausgearbeitet und zusammengefasst, wodurch eine Vororganisation des Lehrstoffs erreicht wird (vgl. dazu auch Wild/Wild 2001, S. 6). Im Sinne einer didaktischen Reduktion (vgl. dazu Stary 2005, S. 1) kann nun der Lerngegenstand in „den Verstehens- und Motivationshorizont des Lernenden“ (ebd.) gebracht werden. Denn die grundlegenden narratologischen Texte, die die Spezifik narrativer Gestaltung beschreiben, setzen linguistische und semiotische Kenntnisse voraus, die die meisten Studierenden nicht haben, vor allem wenn sie nicht aus literatur- oder medienwissenschaftlichen Studiengängen kommen – was in Storytelling-Seminaren heutzutage, wie dargestellt, eher die Regel als die Ausnahme ist. Insofern muss hier eine didaktische Reduktion des Stoffes auf einer qualitativen wie quantitativen Ebene stattfinden (vgl. ebd. S. 13). Ein nächster wichtiger Schritt ist die Kontextualisierung der Gestaltungselemente im Sinne einer Elaborationsstrategie (vgl. Wild/Wild 2001, S. 6): Narrative Gestaltung soll anhand von konkreten Beispielen erfahrbar gemacht werden. Dazu bieten sich etwa von Wolf als prototypisch (2002, S. 35ff.) bezeichnete Erzählungen wie Märchen an oder allgemein bekannte, transmedial verwertete Erzählungen wie der *Herr der Ringe*, in der beispielsweise die Raumseman-

Didaktische Reduktion und Kontextualisierung

tik wie auch die Dimensionen der Figurengestaltung gut nachvollziehbar dargestellt werden können (vgl. Friedmann 2016, S. 37ff.). Da die Gestaltungstrategien aus einer Vielzahl von dramaturgischen und wissenschaftlichen Sekundärquellen extrahiert worden sind, werden die Studierenden zudem dazu angeregt, zusätzliche Informationsquellen zu erschließen und bestimmte Aspekte des Lehrstoffs eigenverantwortlich zu recherchieren und selbstständig zu vertiefen. Angeregt wird in diesem Zusammenhang auch das gemeinsame Lernen mit Studienkolleg/innen, das Abgleichen und Vertiefen des Wissens in der gemeinsamen, kooperativen Diskussion. Zudem können in diesem Zusammenhang weitere Elaborationsstrategien nach Weinstein (1982) eingeübt werden. Durch Vergleiche verschiedener, auch medial unterschiedlich vermittelter Erzählungen sollen Analogien gebildet und Querverbindungen hergestellt werden, medien-spezifische und medien-unabhängige Charakteristika von Erzählungen können herausgearbeitet werden.

Mit Hilfe dieser didaktischen Verfahren gelingt ein Anschluss an das Konzept des situierten Lernens von Mandl, Gruber und Renkel (1993), wie von Wild/Wild (2001) formuliert.

Komplexe Ausgangsprobleme

„Das zu bearbeitende Eingangsproblem ist so komplex, dass es die Lernenden motiviert, sich intensiver mit ihm auseinander zu setzen und sich relevantes Wissen zu erarbeiten.“ (Wild/Wild 2001, S. 20) Dies ist bei der narrativen Gestaltung der Fall: Eine Geschichte ist einerseits eine eingeübte Kommunikationsform, andererseits ist ihre Gestaltung bei näherer Betrachtung ein hochkomplexer Vorgang – was die Studierenden spätestens merken, wenn sie eigene Geschichten verfassen müssen.

Authentizität

„Die Problemstellung soll vom Lernenden als realistisch, authentisch und lebensnah wahrgenommen werden.“ (ebd.) Erzählungen sind in der menschlichen Kultur allgegenwärtig. Seien es Mythen und Märchen, die für viele frühe Gesellschaften identitätsstiftend waren, Alltagserzählungen, die zwischenmenschliche Beziehungen thematisieren und strukturieren, oder die Vielzahl von Erzählungen in Unterhaltung und Medien: Erzählungen sind eine anthropologische Konstante und quer durch alle sozialen, historischen und kulturellen Schichten eine der wichtigsten Formen, Kommunikation und Information zu organisieren. Geschichten sind, laut Roland Barthes (1991, S. 102) „international, transhistorisch, transkulturell, und damit einfach da, so wie das Leben.“

Erzählungen sind eine anthropologische Konstante

Multiple Perspektiven

„Eine wichtige Grundlage für situiertes Lernen bietet die Verfügbarkeit multipler Kontexte und Perspektiven.“ (Wild/Wild, S. 20) Hier kommt aus meiner Sicht dem transmedialen Aspekt meines Ansatzes Bedeutung zu. Auf diese Weise sind die Studierenden aufgefordert, die Gestaltungsprinzipien von Erzählungen in verschiedenen Medien (verbal, filmisch, digital...) und in verschiedenen Kontexten (Unterhaltung, therapeutisches Gespräch, Marketing und Werbung, Unternehmensberatung, Coaching) zu untersuchen, um so ihr Wissen flexibel anzuwenden.

Artikulation und Reflexion

„Damit neues Wissen nicht an den Anwendungskontext gebunden bleibt, in dem es erworben wurde, sollen Lernende wie Lehrende die eigenen Denkprozesse verbalisieren und mit den von ihren Interaktionspartnern artikulierten Ideen und Vorstellungen vergleichen.“ (ebd.) Dies gelingt vor allem durch das Format der Gruppenarbeit und das aktive Verfassen oder Erzählen von Geschichten.

Lernen im sozialen Austausch

„Sozialen Interaktionen zwischen Lernenden sowie zwischen Lehrenden und Lernenden wird aus zwei Gründen eine hohe Bedeutung zugemessen. Zum einen soll das gemeinsame Arbeiten Studierende anregen, ein Problem aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten und damit die flexible Anwendung des Wissens fördern.“ (ebd.) Auch in diesem Punkt kommt das Format der Gruppenarbeit zum Tragen.

In der praxisbezogenen Lehre an Film- und anderen Kunst- oder Fachhochschulen kommt zudem der eigenen kreativen Arbeit eine wichtige Rolle zu. In einem abschließenden Arbeitsschritt sollen die Studierenden angeregt werden, mit den spezifischen Anforderungen ihres Fachgebietes eigene Geschichten zu kreieren. Auch hier kann mit Hilfe der Elemente des narrativen Gestaltens modularisiert und den Bedürfnissen des Fachgebietes, der Lernenden wie auch der Lehrenden entsprochen werden. So habe ich im Master-Studiengang Serial Storytelling die Elemente narrativen Gestaltens in Einzelreferaten der Studierenden vorstellen und diskutieren lassen, anschließend wurden im Rahmen eines Serienprojektes eine Vielzahl von Geschichten innerhalb einer Storyworld entwickelt. In einem im WS 2018/19 durchgeführten Seminar des Masterstudiengangs 3-D-Animation soll zunächst nur die Figurengestaltung in Erzählungen thematisiert werden, um eine eigene Charakterentwicklung und Charaktermodellierung der Studierenden zu ermöglichen. Im darauf folgenden Semester soll die Komplexität der Aufgabenstellung gesteigert und mit der entworfenen Figur sollen eigene Geschichten entwickelt werden, vorbereitet von der Einführung der weiteren Elemente narrativen Gestaltens.

Diese Lehrerfahrungen in verschiedenen Zusammenhängen will ich im nächsten Kapitel detaillierter beschreiben.

4. Vermittlung von Storytellingtechniken in der Lehre

Im Folgenden will ich darstellen, wie sich das Konzept in verschiedenen Lehrkontexten einsetzen lässt: An einer Filmhochschule für Drehbuchstudent/innen, an einer Technischen Hochschule für Game Designer/innen und in der beruflich-akademischen Weiterbildung für Menschen in Heil- und Pflegeberufen.

4.1 Vermittlung im Serial Storytelling

Ausbildung von Autor/innen für den dynamischen Serienmarkt

Der MA Serial Storytelling (SST) an der Internationalen Filmschule in Köln ist ein praxisorientierter, künstlerischer Studiengang, bei dem Studierende als Autor/innen für den derzeit äußerst dynamischen, emergenten Serienmarkt ausgebildet werden – sei es für horizontal erzählte Serien wie *Babylon Berlin*, die linearen, fallorientierten Krimiserien wie die *Soko*-Reihe oder auch Serien von Streaming-Anbietern wie Netflix oder Amazon. Da Distribution und Rezeption serieller Erzählungen sich zunehmend vom klassischen linearen Fernsehen emanzipieren und immer mehr in digitalen Medien stattfinden, weiterhin eine transmediale Auswertung eher Regel als Ausnahme ist, muss diesem Umstand auch in der Lehre Rechnung getragen werden: in Form eines einerseits praktisch-dramaturgischen, andererseits transmedial narratologischen Ansatzes.

In einer ersten Sitzung im Rahmen der Lehrveranstaltung werden die grundlegenden Elemente narrativen Gestaltens erarbeitet. Um eine Diskussion zu initialisieren, stelle ich die vorgeblich einfache Frage: „Was ist eine Erzählung?“ Erfahrungsgemäß entwickelt sich aus dieser Frage eine angeregte Diskussion, da sich aus dem zunächst intuitiven Vorgehen der Studierenden ein sehr unterschiedlicher Zugang zu der Definition des Terminus „Erzählung“ ergibt – auch hier abhängig von einem individuellen Erzähl- und Erkenntnisinteresse. Nach einer zweistündigen Sitzung sind die Elemente erarbeitet.

Die Studierenden sollen im nächsten Schritt jeweils eines der Elemente vertiefend untersuchen. So ist zunächst einsichtig, dass eine Erzählung in den allermeisten Fällen örtlich gebunden ist und dass handelnde Figuren dargestellt werden. Aber wie unterscheidet sich etwa die Beschreibung des Raumes in einer Geschichte von der in einer Wegbeschreibung? Oder wie unterscheidet sich die Repräsentation eines Menschen in einer Geschichte in der eines instruktiven Textes? Diese

Aspekte sollen von den Studierenden einzeln erarbeitet und dann im Plenum in Form von Kurzreferaten vorgestellt werden. Da im WS 17/18 elf Studierende im MA Serial Storytelling eingeschrieben waren, konnten alle Studierenden ein Element der narrativen Gestaltung vorstellen. Dabei wurden die Studierenden dazu angeregt, selbstständiges Quellenstudium zu betreiben und die Gestaltungsstrategien mit selbst ausgewählten Beispielen zu kontextualisieren. Nach den Referaten, die zwischen 20 und 30 Minuten dauerten, waren halbstündige Diskussionen zu dem Thema eingeplant, die hilfreich waren, die Einzelthemen für alle Studierenden zu vertiefen.

Da der Studiengang Serial Storytelling praxisorientiert ist und zu einer Arbeit in der Medienindustrie qualifizieren soll, war es notwendig, nicht nur die wissenschaftlichen Aspekte zu vermitteln, sondern diese auch sofort praktisch anzuwenden. In diesem Sinne war im ersten Semester neben der Einführung in Storytelling auch ein größeres praktisches Projekt im Curriculum eingeplant, bei dem die Studierenden in Zusammenarbeit mit einem Partner aus der Medienindustrie, in diesem Fall die Produktionsfirma ZDF Digital, über drei Monate eine Web-Serie entwickeln sollten. Dabei wurden sie dazu angeregt, die theoretischen Erkenntnisse in jedem Arbeitsschritt auf ihre Serienkonzepte zu übertragen. Aus der theoretischen Fragestellung ergaben sich wichtige Impulse für die praktische Arbeit, so etwa bei der Gestaltung des Settings, des Figurenensembles, der Staffel- und Episodendramaturgie und der Wahl eines Themas.

4.2 Vermittlung im Game Design

Das Cologne Game Lab, kurz CGL, ist ein Institut der TH Köln, an dem Studierende zu Game Designer/innen ausgebildet werden. Nicht alle, jedoch viele Games arbeiten mit narrativen Elementen. Insofern wurde ich gebeten, für die Studierenden des 7. Semesters einen Workshop zum Storytelling anzubieten, um sie dabei zu unterstützen, bei ihren praktischen Abschlussarbeiten narrative Elemente zu implementieren. Für den Workshop stand allerdings nur ein Vormittag zur Verfügung. Auch hier wurden innerhalb von 90 Minuten die Elemente narrativen Gestaltens in einer gemeinsamen Diskussion erarbeitet. Anschließend fokussierte sich die Diskussion auf ein einzelnes Element, die Raumgestaltung. In der Tat ist für Game Designer die Frage der Raumgestaltung eine zentrale, denn Games sind fast ausschließlich visuell vermittelt und stellen Räume dar, die die Rezipient/innen im Verlauf des Spiels und der Erzählung erkunden und begehen können. Der Medienwissenschaftler Henry Jenkins bezeichnet Game Designer insofern als „narrative architects“ (2004, S. 121). Bei der Diskussion wurden verschiedene Aspekte der Raumsemantisierung diskutiert, zudem die Frage, inwieweit sich über die Gestaltung des Raumes erzählerische und spielerische Aspekte verschmelzen lassen. In diesem Kontext zeigte sich der Vorteil einer Modularisierung, die es gerade in

Frage der Raumgestaltung

kürzeren Lehreinheiten erlaubt, bestimmte, für das Fachgebiet wichtige Aspekte der narrativen Gestaltung zu fokussieren.

4.2.1 Vermittlung in der therapeutischen Kommunikation

Besonderes Interesse an Fragen der Kausalität

Am 02.06.2017 fand an der Dresden International University, dem Weiterbildungsinstitut der TU Dresden, ein Symposium zur therapeutischen Kommunikation statt. Zielgruppe waren Klinikärzt/innen, niedergelassen Ärzt/innen sowie Pflegepersonal. Meine Aufgabe war es, in einem zweistündigen Workshop die Grundlagen von Storytelling zu erläutern und Anwendungsmöglichkeiten in der therapeutischen Kommunikation darzustellen. Obwohl hier keine narratologischen oder dramaturgischen Kenntnisse vorausgesetzt werden konnten, startete ich nach einer kurzen Einführung auch hier die Veranstaltung mit der Frage, was die Definition einer Erzählung sei, um die Teilnehmer/innen aktiv in die Veranstaltung einzubinden. Auch mit einem vorwiegend intuitiven Zugriff konnten die Elemente der Erzählung erarbeitet werden. Allerdings ergaben sich bei dem Teilnehmerkreis aus medizinischen Fachberufen deutlich andere Perspektiven. So waren viele Ärzt/innen interessiert an Fragen der Kausalität. Krankheit wird dann nicht als Schicksalsschlag oder isoliertes Ereignis wahrgenommen, sondern als kausale Konsequenz aus bestimmten Lebensentscheidungen – ebenso wie die Heilung dann die Konsequenz aus einer bestimmten Haltung oder aus Entscheidungen ist. Durch das Herausstellen von Kausalbeziehungen können Patient/innen in die Eigenverantwortung und somit in die Selbstwirksamkeit gebracht werden.

Konzept der „Heldenreise“

In diesem Zusammenhang bestand zudem ein besonderes Interesse an der narrativen Struktur und hier vor allem am Konzept der sogenannten Heldenreise (vgl. Campbell 1999). Sieht man die Krankheit als Krise und als metaphorischen, erzählerischen Tiefpunkt einer Bewegung des Patienten in Raum und Zeit, so erhält die Krankheit ihren Platz und ihren Sinn in der biographischen Erzählung des Heilungsweges, kann so als vorübergehende Krise wahrgenommen werden und nicht als statischer Zustand. Weiterhin wurde das Konzept der semantischen Objekte intensiv diskutiert. Es erlaubt eine Einordnung ärztlicher Insignien wie Kittel, Stethoskop usw. in ihrer semiotischen Dimension ebenso wie eine mögliche Umwertung von Therapien, die von den Patient/innen als unangenehm oder gar quälend wahrgenommen werden. So berichtet ein Kardiologe, der immer wieder Patient/innen davon überzeugen muss, ihre Blutdruckmedikamente regelmäßig zu nehmen, dass er diese Medikamente im therapeutischen Gespräch als „Fallschirme“ oder „Schutzschilde“ bezeichnet, um sie so gegenüber den Patient/innen positiv zu semantisieren.

5. Storytelling als Lehrmethode

5.1 Chancen und Probleme

Wenn man den narrativen Modus bzw. das Storytelling als eine Methode betrachtet, Information so zu organisieren, dass sie besonders effektiv rezipiert werden können, bietet es sich an der Hochschule an, diese Kommunikationsform auch als Lehrmethode einzusetzen. So naheliegend diese Idee zunächst erscheint, ergeben sich bei genauerer Betrachtung einige Hindernisse, die sich aus meiner Sicht vor allem durch die Unterschiede der instruktiven und der narrativen Textform ergeben.

Ein instruktiver oder didaktischer Text, sei er schriftlich oder verbal vermittelt, wird versuchen, seine Inhalte möglichst vollständig, ohne Leerstellen oder unerwartete Wendungen zu vermitteln. Der narrative Text dagegen setzt, wie bereits dargestellt, bewusst Leerstellen und Wendepunkte bzw. Überraschungen ein. Auch in der Vermittlung von Wissen oder Sinn wenden beide Textformen unterschiedliche Strategien an. Die Sinnhaftigkeit einer Erzählung wird über den Widerstreit und die Transformation zweier oppositioneller Prinzipien erreicht. Die Sachlichkeit und angestrebte Eindeutigkeit eines wissenschaftlichen Textes widerspricht dagegen oft dem narrativen Modus. Oder, um Juri Lotman zu zitieren: „Wissenschaftliche Wahrheit tritt in einem semantischen Feld auf, künstlerische gleichzeitig in mehreren.“ (Lotman 1973, S. 373).

**Instruktive und narrative
Texte**

Zudem fehlt es noch an einschlägiger Forschung zu der Frage, ob, wie und vor allem mit welchen Effekten Storytelling als Methode in der Hochschullehre eingesetzt werden kann. Sicher ist dies auch vom jeweiligen Fach abhängig. So würde man intuitiv davon ausgehen, dass sich der Einsatz in Sozial- und Geisteswissenschaften einfacher gestaltet als in den Natur- und Ingenieurwissenschaften. So ist es wohl kaum möglich, die Infinitesimalrechnung in Form einer Story darzustellen. Aber der Streit zwischen den beiden Entdeckern Newton und Leibniz sowie die gesellschaftlichen Konsequenzen, die diese Entdeckung hatte, den Fortschritt, den sie in Architektur, Navigation und anderen Anwendungsbereichen auslöste, ist sehr gut in Form einer Story zu kommunizieren. Insofern wäre zu fragen, ob Storytelling auch in den Naturwissenschaften zumindest eine angemessene Methode ist, Lerninhalte zu kontextualisieren und in ihrer Relevanz darzustellen.

**Unterschiede zwischen
Fachkulturen**

Im Folgenden will ich ein praktisches Beispiel vorstellen, um die Möglichkeiten von Storytelling und den Einsatz unterschiedlicher Elemente narrativen Gestaltens in der Hochschullehre darzustellen.

5.2 Anwendung von Storytelling als Lehrmethode

An der WU in Wien, der größten Wirtschaftuniversität Europas, wurde am Institut für Wirtschaftspädagogik in der Einführungsveranstaltung „Accounting & Management Control“ für Bachelorstudierende mit dem Einsatz von Storytellingtechniken experimentiert (<https://learn.wu.ac.at/tlac/storytelling>).

Narrative Figuren

Um die Studierenden mit den Inhalten von Buchhaltung und Kostenrechnung vertraut zu machen, wurden zwei *narrative Figuren* geschaffen, Otto und Helga. Dabei wurde Otto mit einer in der Dramaturgie sogenannten „Back-Story“ ausgestattet. Diese Backstory spielt in den weiteren Lehrveranstaltungen keine Rolle, aber sie dient dazu, Otto in der mimetischen, synthetischen und thematischen Dimension zu positionieren. Otto ist ein Schreiner, der in eine Midlife-Crisis geraten ist (mimetisch). Er beschließt, sich selbstständig zu machen und ein Geschäft zu gründen (synthetisch) um im Zukunft nicht nur Auftragsarbeiten zu erledigen, sondern selbst Möbel zu gestalten und zu verkaufen und so seinen kreativen Neigungen nachzugehen (thematisch). Auf diese Weise werden zudem Ottos spätere Handlungen durch einen inneren *Konflikt* ausgelöst und motiviert.

Dabei zieht sich die Geschichte von Otto und seiner Sekretärin und Buchhalterin Helga über das ganze Semester, denn die ständige Erweiterung von Ottos Geschäft sowie die verschiedenen Tätigkeiten von Otto (Produktion, Handel, Dienstleistung) erfordern verschiedene Geschäfts- und Unternehmensformen, an denen sich die curricularen geforderten Lehrinhalte schlüssig und *kausal* organisiert darstellen lassen. Dabei werden Geschäftserfolg oder Misserfolg bzw. Fehler in Buchhaltung und Abrechnung in der Mimik Ottos mit verschiedenen *Emotionen* dargestellt. Weiterhin kommt es zu einer *Semantisierung des Erzählraums und seiner Objekte*, wenn Otto in seinen buchhalterischen Tätigkeiten in korrekter Kleidung mit Schlips und Hemd dargestellt wird, im Bereich der Kostenrechnung, bei der kleine Formfehler weniger ins Gewicht fallen, in Freizeitkleidung.

Verzicht auf Gapping

Allerdings fehlen auch einige Elemente der narrativen Gestaltung. So wurde auf eine narrative Strukturierung der Inhalte weitestgehend verzichtet, vermutlich weil die Präsentation der Inhalte sich nicht narrativen, sondern curricularen Erfordernissen unterzuordnen hatte. Ebenso wurde offenbar auf das Element des *Gapping* weitestgehend verzichtet, was eine typische Strategie von didaktischen oder instruktiven Texten ist, da hier die gesicherte Vermittlung von bestimmten Inhalten priorisiert werden muss und es weniger darauf ankommt, die Rezipient/innen durch Auslassungen in die Sinnproduktion zu involvieren und so womöglich zu falschen Schlussfolgerungen zu verleiten. Weiterhin wird auf eine *Geschlossenheit des Textes durch eine Transformation* verzichtet. Da Otto auch in Zukunft seinen Geschäften

nachgehen soll, um die Studierenden weiter durch den Lehrplan zu begleiten, wäre es nicht sinnvoll, seine Geschichte zu beenden.

Hier zeigt sich, dass durch einen gezielten Einsatz bzw. den Verzicht auf bestimmte narrative Gestaltungselemente Storytelling als Lehrmethode curriculare Erfordernisse und die Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigen kann.

Bei einer Evaluation unter den Studierenden wurde der Einsatz von Storytelling-Techniken in der Veranstaltung sehr positiv bewertet. 71% der Studierenden würden Otto und Helga gerne weiter im Unterricht verwendet sehen. Deshalb wird Storytelling in dem entsprechenden Seminar nicht nur in den Präsenzzeiten eingesetzt, sondern auch in den Selbstlernphasen auf den E-Learning-Plattformen der WU.

**Positive Bewertung
durch Studierende**

6. Fazit

Eine Modularisierung des Begriffs des Storytellings mit einer Herausarbeitung der spezifischen Gestaltungsstrategien eines narrativen Textes bietet für die Hochschullehre, wie dargestellt, eine Vielzahl von Vorteilen:

- Eine Vororganisation des Lernstoffs wird ermöglicht.
- Eine didaktische Reduktion wird vorgenommen.
- Der Anschluss an das Konzept des situierten Lernens gelingt.
- Zudem ist durch die Modularisierung eine Anpassung des Stoffes an die Erkenntnisinteressen unterschiedlicher Fachbereiche, curriculare Erfordernisse, Lernlevels und Zielgruppen möglich.

Gestützt werden diese Annahmen durch das große Interesse anderer Fachbereiche, das Lehrkonzept auch dort einzusetzen. Neben der Verstetigung des Storytelling-Workshops im Curriculum des SST und des CGL ist auch ein Einsatz der Methode im Curriculum des neu gegründeten Master „3-D-Animation for Film & Games“ vorgesehen, der in Zusammenarbeit der Internationalen Filmschule und der TH Köln angeboten wird. Der Einsatz in weiteren Fachrichtungen, etwa bei den Medien- oder den Wirtschaftswissenschaften, wäre eine Perspektive für die Zukunft.

Zudem kann, wie gezeigt, Storytelling auch als Lehrmethode einen Einsatz finden, um Lehrinhalte zu kontextualisieren und ihre Relevanz für Studierende konkret darzustellen. Dabei kann über eine Auswahl

der Gestaltungselemente Rücksicht auf curriculare Erfordernisse und die spezifischen Anforderungen des Fachgebietes genommen werden.

Literatur

- [1] Aristoteles (1994): Poetik. Übersetzt u. hrsg. von Manfred Fuhrmann. Reclam Stuttgart.
- [2] Barthes, R. (1991): Das semiologische Abenteuer. Frankfurt.
- [3] Bordwell, D. (1985): Narration in the Fiction Film. Madison, Wisconsin.
- [4] Campbell, J. (1999): Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/Main.
- [5] Frey, F. (2014): Wirkungen des Narrativen. Ein systematischer Forschungsüberblick zu Effekten narrativer Kommunikationsformen. In: Frey, Felix/Früh, Werner (Hg.) (2014): Narration und Storytelling. Theorie und empirische Befunde. Köln. S. 120-180.
- [6] Friedmann, J. (2016): Transmediales Erzählen. Konstanz.
- [7] Genette, G. (2010 [1966 - 1972]): Die Erzählung. Paderborn.
- [8] Greimas, A. J. (1971): Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen. Braunschweig.
- [9] Jenkins, H. (2004): Game Design as Narrative Architecture. In: Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hg.): First person: new media as story, performance and game. Cambridge (Mass.). S. 118-130.
- [10] Kreiswirth, M. (1995): Tell Me a Story: The Narrativist Turn in the Human Sciences. In: Carmichael, Thomas/Kreiswirth, Martin (Hg.): Constructive Criticism: The Human Sciences in the Age of Theory. Toronto. S. 61-87.
- [11] Kreiswirth, M. (2008): Narrative Turn in the Humanities. In: Herman, David/Jahn, Manfred/Ryan, Marie-Laure (Hg.) (2008): Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. London/New York. S. 377-382.
- [12] Labov, W./Waletzky, J. (1973): Erzählanalyse: Mündliche Versionen persönlicher Erfahrung. In: Ihwe, Jens (Hg.): Literaturwissenschaft und Linguistik. Bd. 2 Frankfurt/Main. S. 78-126.
- [13] Lessing, G. E. (1958): Hamburgische Dramaturgie. Leipzig.
- [14] Lotman, J. (1973): Die Struktur des künstlerischen Textes. München.
- [15] Mandl, H./Gruber, H./Renkl, A. (1993): Lernen in Schule und Hochschule (Forschungsbericht Nr. 16), München.
- [16] Prince, G. (1982): Narratology: The Form and Function of Narrative. Berlin.
- [17] Propp, V. (1972): Morphologie des Märchens. München
- [18] Ryan, M.-L. (2004): Introduction. In: Dies.: Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln/London, S. 1-40.

- [19] Ryan, M.-L. (2013): Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: Renner, Karl/von Hoff, Dagmar/Krings, Matthias: Medien, Erzählen, Gesellschaft: transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. Berlin S. 89-117.
- [20] Stry, J- (2005): Das didaktische Kernproblem. Verfahren und Kriterien der didaktischen Reduktion. In: Berendt, B/Fleischmann, A./Schaper, N./ Szczyrba, B./ Wildt, J. (Hrsg.), Neues Handbuch Hochschullehre (Griffmarke A 1.2). Berlin.
- [21] Todorov, T. (1969): Grammaire du Decameron. Den Haag.
- [22] Weinstein, C. E. (1982): Training students to use elaboration learning strategies, in: Contemporary Educational Psychology 7, S. 301-311.
- [23] Wild, E./Wild, K.-P. (2001): Jeder lernt auf seine Weise... Individuelle Lernstrategien und Hochschullehre, In: Berendt, B/Fleischmann, A./Schaper, N./ Szczyrba, B./ Wildt, J. (Hrsg.), Neues Handbuch Hochschullehre (Griffmarke A 2.1). Berlin.
- [24] Wolf, W. (2002): Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier. S. 23-104.

Informationen zum Autor:

Joachim Friedmann ist Autor für Fernsehserien (ARD, ZDF, SAT1, RTL) sowie Comictexter (Disney, Egmont Ehapa, Carlsen Verlag) und hat zudem zahlreiche Online-Formate entwickelt, unter anderem für Microsoft Deutschland. Er lehrt an verschiedenen Universitäten und Hochschulen zum Thema interaktives und transmediales Storytelling, Serielles Schreiben sowie Film- und Fernseh dramaturgie, u.a. an der Universität Hildesheim, der Filmuniversität Potsdam-Babelsberg, der Filmakademie Baden-Württemberg und der Hamburg Media School. 2016 wurde er mit einer Arbeit zu Transmedialem Erzählen zum Dr. phil. promoviert. Seit 2017 ist er Professor für Serial Storytelling an der Internationalen Filmschule Köln.