

2.4 Was es nicht alles gibt! Possible World oder reale Welt?

Die erzählte Welt ausarbeiten

➔ Einen Text erleben

Wissen

possible world

Mit **possible world** sind Entwürfe der **erzählten Welt** gemeint, die es zwar nicht gibt, die aber für sich genommen in einer inneren Logik funktionieren. Wenn beispielsweise eine Welt entworfen wird, in der sich Menschen nicht nur aus Säugetieren, sondern auch direkt aus Reptilien entwickelt haben, dann sollten die daraus entstehenden Folgen „logisch“ sein: Wie müsste beispielsweise die Zahnbürste eines Reptilienmenschen beschaffen sein?

Rahmen- und Binnenhandlung

Man unterscheidet eine **Rahmen-** von einer **Binnenhandlung** (bzw. Rahmen- und Binnen-erzählung) immer dann, wenn ein Erzähler im Text darauf verweist (Rahmenhandlung), dass er nun eine Geschichte erzählt (Binnenhandlung und Binnenerzählung).

Die Stuhlübung

Die Stuhlübung entwirft in Gruppenarbeit und in freier Assoziation eine Geschichte. Der obere Pfeil verdeutlicht den Handlungsbogen, den eine Geschichte, die in der Übung entwickelt wird, nimmt oder nehmen kann.

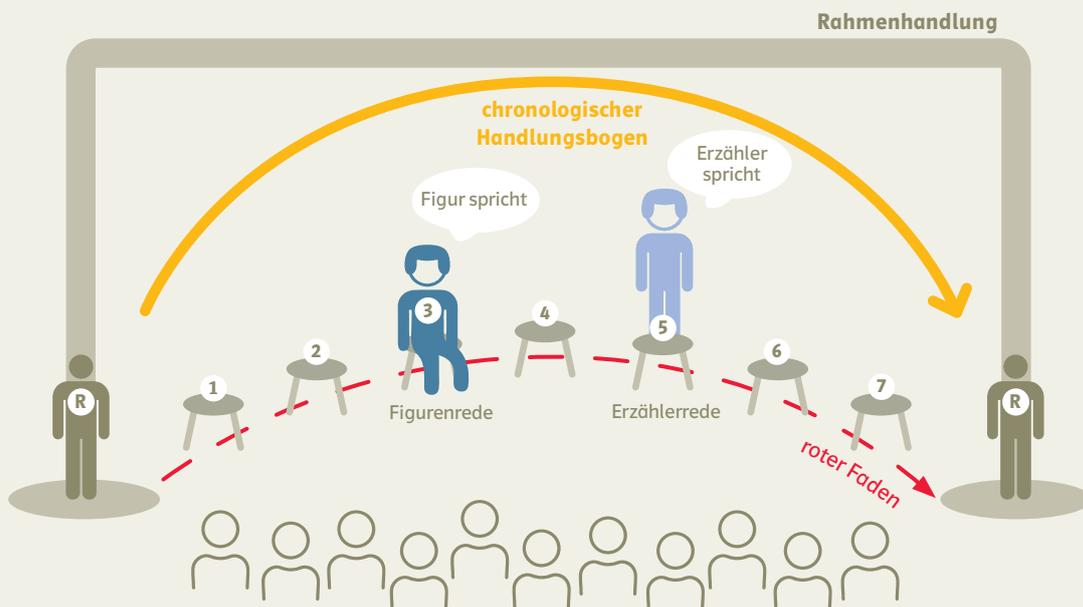
Der untere Pfeil verdeutlicht den roten Faden in der räumlichen Arbeitsebene. Die sieben Stühle sind Stationen, die während der Übung besetzt werden können.

Der Erzähler steht außerhalb der erzählten Handlung und damit hinter dem Stuhl. Spricht eine Figur, befindet sie sich innerhalb der erzählten Handlung und sitzt auf dem Stuhl.

Die Stühle 1 und 7 symbolisieren den Anfang und das Ende der Geschichte. Im ersten Arbeitsschritt bleiben die Stühle 1 und 7 unbesetzt, da der Anfang und das Ende besondere gestalterische Möglichkeiten beinhalten.

Hinweis

Alle Sätze, die auf/hinter Stuhl 1 bzw. auf/hinter Stuhl 7 gesprochen werden, können die erzählte Handlung noch einmal beeinflussen (vgl. Seite 48, Wissensbox).



Die erzählte Welt vertiefen: In der Stuhlübung einen Text erleben

Schritt 1

Die erste Schülerin / der erste Schüler (Protagonistin/Protagonist) wählt einen Stuhl (2–6) aus und spricht einen beliebigen Satz aus seiner bisher entstandenen eigenen Geschichte. Der Satz sollte weder den Anfang noch das Ende der eigenen Geschichte darstellen.

Schritt 2

Alle anderen Schülerinnen/Schüler sind Mitspieler, die nun aufgefordert sind, spontan einen Satz in assoziativem oder freiem Bezug zum ersten Satz zu formulieren. Sie setzen sich dazu auf einen freien Stuhl (Sätze einer Figur) oder stellen sich dahinter (Sätze des Erzählers) und notieren sich den Satz, den sie einbringen. Sie müssen sich nicht auf den zuvor formulierten Satz beziehen, können es aber. Beziehen sie sich auf den vorherigen Satz, wird die Geschichte zusammenhängender.

Schritt 3

Die Übung ist beendet, wenn keine Sätze mehr gesprochen werden oder kein Platz mehr frei ist. Zum Abschluss werden alle Sätze in der Reihenfolge 1–7 nochmals gesprochen, so dass aus der spontanen und assoziativen Folge der Sätze eine Geschichte entsteht. Der Protagonist, also der Erste, der einen Stuhl besetzt hat, soll ausschließlich zuhören und die Sätze der anderen nicht kommentieren!

Schritt 4

Die Protagonistin / der Protagonist formuliert eine spontane Rückmeldung zum ersten Eindruck der Geschichte, die von ihrem/seinem Satz ihren Ausgang genommen hat. In einer zweiten Reaktion sollte sie/er sich äußern zu:

- a) Welche Ideen nehme ich auf?
- b) Welche Ideen verfolge ich nicht, z. B. weil sie mir zu fremd sind?
- c) Inwieweit könnte sich meine bisherige Geschichte verändern?

Setzt sich eine Protagonistin oder ein Protagonist beispielsweise auf Stuhl 3 und eine folgende Person steht hinter Stuhl 5, so entsteht eine inhaltliche und zeitliche Beziehung der Sätze. Der zweite Satz erzählt also etwas, das nach dem ersten Satz passiert (Chronologie).

Variante

Es gibt die Möglichkeit, die Geschichte noch bewusster zu gestalten. Sie kann z. B. vom Anfang (Stuhl 1) oder vom Ende her (Stuhl 7) verändert werden. Diese Steigerung ist z. B. möglich, indem sich eine Schülerin / ein Schüler neben Stuhl 1 stellt und mit ihrem/seinem Satz eine Rahmehandlung setzt. Der Rahmen eröffnet die Möglichkeit, die Handlung zeitlich oder inhaltlich vorausdeutend zu gestalten, beispielsweise: „Viele Menschen glauben, dass meine Großmutter keine freundliche Frau gewesen ist, ich aber ...“ Der Rahmen vor 1 weckt damit Erwartungen und verändert die folgende Handlung.

Ebenso kann der Rahmen der Handlung nach dem Geschehen gesetzt werden, indem eine Schülerin / ein Schüler sich neben Stuhl 7 stellt und das vorher Erzählte rückwirkend umdeutet: „Diese Geschichte habe ich im Tagebuch meines Großvaters gefunden und ich glaube jetzt ...“