

2

TAG 2

Stilmittel des Storytellings



Am zweiten Tag der Projektwoche steigen wir tiefer in das Thema Storytelling ein. Nach einer Wiederholung der wichtigsten Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen geht es zum Charakterbuilding. Dabei werden mit Pen & Paper-Methoden wie *Charakter- und Raumsetting-Bogen*, die eigenen Figuren für die Geschichte zum Leben erweckt. Durch Methoden wie *Cui-Bono* wird außerdem ein Verständnis für Verschwörungslogiken geschaffen.

Nachdem die Teilnehmenden mit Hilfe ihrer Fantasie und/oder der Verschwörungskarten ihre eigene Geschichte logisch zusammengesetzt haben, geht es im nächsten Schritt um die Emotionalisierung ihrer Verschwörung. Dazu bekommen sie zunächst einen Input über die Wirkung von Bildern, die sie mit Hilfe von digitalen Tools selbst auf ihre Geschichte anwenden können.

LERNZIEL

Einführung in das Thema Storytelling und Verknüpfung mit Mechanismen von Verschwörungserzählungen, Verständnis von Figurenbildung (Held*innen / Feindbilder); Stilmittel der Emotionalisierung im Bereich Bilder (Farben, Gesten, Symbole, Graphiken zu Scheinrelationen, etc.)

STORYRASTER-ZIEL

Die Teilnehmenden kennen die Figuren ihrer Geschichte (Charaktereigenschaften, innere / äußere Motivationen, Cui Bono - Wer profitiert?) und somit den Konflikt (die Verschwörung); außerdem das Setting und die Welt, die gerettet werden muss.

ZEITAUFWAND

Ein Schultag, ca. 5 Stunden (inklusive Pausen)

HINWEISE

- Beim Erfinden eigener Verschwörungen ist es wichtig die Teilnehmenden immer wieder auf ihr Storyraster aufmerksam zu machen, damit sie die Mechanismen von Verschwörungserzählungen in ihre Geschichte einbauen können. Hilfreich sind dabei die Verschwörungskarten und die Storyraster-Checkliste.
- In den Geschichten werden klare Feindbilder aufgebaut. Das ist Absicht. Die Geschichten müssen deshalb unbedingt am Ende der Projektwoche durchgesprochen und reflektiert werden. Sollte die Workshopleitung weniger Zeit zur Verfügung haben, ist es wichtig NICHT am Punkt „Reflexion und Verantwortung“, sondern an anderer Stelle zu kürzen.
- Einige Teilnehmende in den Modellworkshops hatten Probleme damit, etwas zu erfinden und „zu lügen“. Hier kann es hilfreich sein, bei den Verschwörungskarten harmlose Karten und keine real existierenden Personen zu wählen (z.B. Eichhörnchen manipulieren das Internet).

ABLAUFPLAN

INHALTE	METHODE	MATERIAL / TECHNIK	HINWEISE	DAUER
Die Teilnehmenden wiederholen die Mechanismen von Verschwörungserzählungen.	Die Workshopleitung erstellt ein Mentimeter mit der Frage: Was macht eine Verschwörungsgeschichte aus? Die Antworten der Teilnehmenden werden dann mit den Storytelling-Mechanismen abgeglichen und wiederholt.	Account auf www.mentimeter.com Beamer, Rechner, WLAN Tablets oder Smartphones PDF "Storytelling-Mechanismen von Verschwörungserzählungen" Storyraster-Checkliste	Wer Mentimeter nicht nutzen möchte, kann auch mit klassischen Moderationskarten arbeiten.	20 Min.
Die Teilnehmenden können Figuren beschreiben, erfinden die Figuren ihrer Geschichte und deren Motivationen. Die Teilnehmenden ordnen ihre Charaktere in ein Setting ein, kennen den Konflikt ihrer Figuren und somit die Verschwörung.	Held*innen und ihre Geschichte Cui Bono	PDF "Methode: Held*innen" PDF "Charakterbogen und Raumsetting" Bilder von bekannten Figuren Bilder von Raumsettings Verschwörungskarten PDF "Methode_Cui Bono"		90 Min. 30 Min.
Die Teilnehmenden diskutieren über die Wirkung von Bildern und deren Assoziations- und Interpretationsmöglichkeiten anhand der eigenen Geschichte.	Die Teilnehmenden schauen auf ihre Figuren und Räume. Warum haben sie sich für die Figuren / Räume entschieden? Wie wirken die Räume auf sie? Sind sie eher hell oder dunkel? Welche Bilder wurden bei ihnen im Kopf ausgelöst?, etc.			20 Min.

INHALTE	METHODE	MATERIAL/TECHNIK	HINWEISE	DAUER
Die Teilnehmenden bekommen einen Input zu Stilmitteln der Emotionalisierung mit dem Schwerpunkt Wirkung von Bildern (Farben, Gesten, Symbole, Graphiken zu Scheinrelationen etc.).	Input	PowerPoint "Input Wirkung von Bildern"		20 Min.
Die Teilnehmenden finalisieren ihr Storyraster und generieren erste Bilder zu ihrer Geschichte.	Die Teilnehmenden überprüfen, ob sie alle Storytelling-Mechanismen in ihre Geschichte eingebaut haben. Mit Hilfe der Verschwörungskarten erweitern sie ihre Geschichte mit Emotionskarten. Nun suchen die Teilnehmenden nach geeigneten Bildern zu ihrer Geschichte. Ähnlich wie in der Clickbaiting-Übung suchen sie Bilder aus dem Internet, die sie passend zu ihrer Geschichte bearbeiten. Oder sie nutzen Generatoren, um Fake-Personen, Share Pics, Graphiken, etc. zu erstellen.	Verschwörungskarten Webseiten und Generatoren aus der Klimaverschwörung Bildbearbeitungs-Software, wie z.B. Canva, Adobe Spark Post, PicCollage für Tablets oder Gimp für den Rechner		60 Min.