



Arbeitsblatt 1

Mit der Motor zum Höhepunkt

Mit Hilfe der fünf Hauptmomente und des Leitmotivs ist es nicht nur möglich, Erzählungen zu analysieren. Auch spontan ausgedachte Erzählungen basieren auf diesen Prinzipien. Hier eine Arbeitsweise, die es ermöglicht, spielend mit diesen wichtigen Erzählelementen umzugehen.



Diese Zeichnungen stellen das motorische Moment, den Höhepunkt und den Ablauf einer noch unbekannten Erzählung dar. Die Reihenfolge liegt noch nicht fest. Die Erzählung ist noch zu allen Seiten offen.

Wir beginnen mit einer ersten Erzählungsidee.

- Wählen Sie aus den drei Bildern eins aus, das Ihnen eine Anregung für den Anfang einer Erzählung gibt (im wesentlichen das motorische Moment).
- Wählen Sie anschließend ein zweites Bild aus, das den Höhepunkt der Erzählung bilden könnte.
- Das dritte Bild steht somit automatisch für den Ablauf.

Wählen Sie aus der folgenden Liste ein Leitmotiv aus, das zum Höhepunkt paßt:

Aufgabe
Streifzug
Schicksal
List

Die wichtigsten Bestandteile stehen jetzt zur Verfügung. Jetzt können Sie sich den Anfang der Erzählung (das Exposé) ausdenken.

Es war einmal

(die Hauptperson der Erzählung)

der

(das Verlangen, das mit dem gewählten Leitmotiv im Zusammenhang steht)

Er/sie wohnte

(Ort, Atmosphäre und übrige Personen)

Eines Tages

(motorischer Moment)

Jetzt sind Sie in der Lage, die Zeichnung für das Exposé selbst anzufertigen. Was kommt drauf?
Zeichnen Sie die Zeichnung so, daß die wichtigsten Details direkt daraus ersichtlich sind.

Der Weg unserer Hauptperson zum Höhepunkt ist nicht auf Rosen gebettet. Immer wieder treten Hindernisse auf. Denken Sie sich drei Ereignisse aus, die auf dem Weg zum Höhepunkt stattfinden können.

1. Plötzlich.....

2. Als er/sie.....

3.

Die Geschichte nimmt entweder ein gutes oder ein schlechtes Ende. Danach kommt jedoch noch das Endbild.
Was möchten Sie dem Publikum als Schlußsatz mitgeben?

.....