

## 1. Die Identifikationsfigur ist der Seelenanker

Beim Hören einer Geschichte (beim Lesen eines Buches, beim Sehen eines Filmes, eines Theaterstückes usw) suchen sich die Hörenden eine Identifikationsfigur in dieser Geschichte und geben einen Teil ihrer eigenen Seele in diese Figur hinein, sie „identifizieren sich mit ihr“. Die Gefühle der Hörenden (Lesenden, Sehenden) gehen mit dieser Figur durch die Geschichte. Alles was diese Figur erlebt, nehmen die Hörenden so ähnlich wahr, als würde es ihnen selbst geschehen. Wenn die Identifikationsfigur in Gefahr schwebt, haben die Hörenden Angst, wenn sie kämpft, sind sie aufgewühlt, geschieht ihr etwas Schlimmes werden die Hörenden traurig und niedergeschlagen, wenn sie siegt, freuen sie sich, als wäre es ihr eigener Sieg. Und am Ende der Geschichte, nehmen die Hörenden ihren Seelenteil wieder zu sich zurück mit allen Veränderungen die sich im Laufe der Geschichte ergeben hatten.

*Wie heißt die Identifikationsfigur im Märchen von Frau Holle?*

.....

*Wie heißen die potentiellen Identifikationsfiguren in der Schule namens Hogwarts?*

.....

## 2. Gemeinschaft der Hörenden

Wenn wir mit anderen gemeinsam eine Geschichte gehört haben, entsteht ein Gemeinschaftsgefühl. Auch wenn das Hören der Geschichte (das Lesen des Buches, das Sehen des Filmes, des Theaterstückes usw) zu anderen Zeiten und an anderen Orten stattgefunden hat, ist es, als ob man etwas gemeinsam erlebt hätte. Menschen, die die gleichen Bücher gelesen haben, sind über diese Bücher miteinander verbunden.

*Von welchem Deiner Lieblingsfilme (.....) kennst Du weitere Fans?*

.....

## 3. Virtuelle Wirklichkeit

Der Verlauf einer gehörten Geschichte bildet einen zweiten Erlebnisstrang neben dem wirklichen Leben, eine zweite, virtuelle Wirklichkeit. Dies ist typisch menschlich, denn Tiere können wahrscheinlich nur über eine am aktuellen Ort und zur aktuellen Zeit vorhandene Wirklichkeit kommunizieren. Eine Hirschkuh kann ihrem Hirschkalb nicht vom bösen Wolf erzählen. Sie kann wohl körpersprachlich sagen „Vorsicht Gefahr!“, aber diese Mitteilung macht nur Sinn, wenn der Wolf gegenwärtig ist, als Geheul, als Geruch, oder in sonst einer wahrnehmbaren Form. Menschen können einander vom gefährlichen Wolf erzählen, auch wenn er gerade nicht da ist. Menschen können mit Sprache und Bildern „Wirklichkeiten“ von anderen Orten und aus anderen Zeiten herbeiholen oder sogar ganz neu erfinden. Die virtuelle Wirklichkeit hat zunächst den Vorteil, dass sie nicht ganz so „wirklich“ ist. Wenn die Identifikationsfigur in der Geschichte vom Wolf gebissen wird, haben die Zuhörenden noch keine blutenden Wunden.

*Welche Gruselgeschichte möchtest Du auf keinen Fall in der Wirklichkeit erleben?*

.....

*In welche virtuelle Welt würdest Du gerne einen Ausflug machen, wenn das möglich wäre?*

.....

#### 4. Wirkung

Geschichten wirken durchaus auf die „wirkliche“ Wirklichkeit, indem sie die Hörenden verändern. Die virtuellen Wirklichkeiten können helfen beim Sammeln von Erfahrungen und beim Bestehen der „wirklichen“ Wirklichkeit, aber sie können auch zur Flucht werden und zum suchtartigen Ersatz. Menschen können ihre Lebenszeit versäumen und vergeuden indem sie zuviel Zeit und Kraft in virtuellen Wirklichkeiten verbringen. Menschen können aber auch aus Geschichten lernen.

*Welches Buch hat Dich am stärksten zum Positiven verändert?*

.....

#### 5. Spannungsbogen

Für kleine Kinder kann es schon ein spannendes Abenteuer sein, wenn die „Identifikationsfigur“ (die Mama) kurzzeitig aus dem Gesichtsfeld verschwindet und das Wiederauftauchen der Mama ist dann das Happy End dieser 5-Sekunden-Geschichte mit einem erlösten Aufatmen und fröhlichen Lachen des Kindes. Wird dieses Happy End zu lange hinausgezögert, verliert das kleine Publikum den Glauben daran und fängt an zu heulen. Mit wachsender Erfahrung im Geschichtenhören kann der Spannungsbogen länger werden. Die Identifikationsfigur darf längere und schwierigere Abenteuer erleben, ohne dass die Hörenden den Glauben an das Happy End verlieren und aus der Geschichte aussteigen. Der Spannungsbogen der Geschichte steht in engem Zusammenhang mit der Vertrauenskraft der Seele.

*Was war der längste Film, den Du je an einem Stück bis zum Ende angeguckt hast?*

.....

*Was war das schönste Happy End, das Du kennst?*

.....

#### 6. Mehrere Figuren

Mit dem Heranreifen der Seele und des Geistes kann der Hörende auch zwischen verschiedenen Identifikationsfiguren in einer Geschichte wechseln. Die Geschehnisse können dann aus unterschiedlichen Perspektiven wahrgenommen werden.

*Beschreibe eine Nebenfigur, die Dir lieber ist als die Hauptfigur!*

.....

#### 7. Autorenebene

Mit einer gewissen intellektuellen Reife kann der Hörende die „hinter“ der Geschichte stehende Dramaturgie durchblicken und die Wahrnehmung der Geschichte erfolgt dann nicht mehr ausschließlich durch Identifikation, sondern der Hörende kann auf die Metaebene wechseln und z.B. darüber diskutieren, wie der Autor/die Autorin den Verlauf hätte anders gestalten können, oder wie gut „die Regie“ des Filmes war.

*Zu welchem Buch weißt Du etwas über die Autorin/ den Autor?*

.....

*Bei welchem Buch oder Film würdest Du gerne den Erzählverlauf verbessern?*

.....