



LEBBARE

ZUKÜNFTIGE

FIKTIONAL

GESTALTEN



# Inhalt

## 1. Einführung [ Seite 5 – 7 ]

Der Workshop im Kontext des UNESCO-Programms  
Wer kann mit dem Workshop-Konzept arbeiten?  
Fiktionales Erzählen und Narrative  
BNE und die Relevanz von Zukunftsentwürfen

## 2. Die Baukastenmethode [ Seite 13 – 17 ]

Design Fiction  
Prämissen  
Figurenkonzept  
Masterplot  
Erzählkonzept  
Narrative  
Nachhaltigkeitsziele und deren Vernetzungen

## 3. Der Workshop [ Seite 18 – 25 ]

Gruppe 1: Ich will's doch nur schön haben  
Gruppe 2: Samira und der Baggersee  
Gruppe 3: Umzug ins Morgen

## 4. Die Anwendung des Baukastens [ Seite 26 – 28 ]

## 5. Literatur [ Seite 30 – 31 ]



# 1. Einführung

„Wir brauchen zweifellos gute Wissenschaftler“, schreibt Yuval Noah Harari 2018 in seinem Buch „21. Lektionen für das 21. Jahrhundert“, „aber aus politischer Sicht ist

ein guter Science-Fiction-Film viel mehr wert als ein Artikel in der Science oder Nature.“ Die größten und prägnantesten medialen Erzählungen liefern nach wie vor Fernsehen und Kino – auch als Maßstab und inhaltlicher Content für Social Media und andere Internet-Formate. Sie prägen unsere Weltbilder und den Möglichkeitsraum für unsere Zukunftsvorstellungen. Es stellt sich allerdings die Frage, was ein guter Science-Fiction-Film eigentlich ist. Was seit Jahren in großer Zahl produziert wird, sind Dystopien und technokratische Visionen, so der Eindruck. Geschichten, Erzählungen oder Narrative eines guten Lebens in einer klima-, ökologisch und sozial gerechten Zukunft sind in den Erzählungen von Film und Fernsehen immer noch Mangelware. In der Bildung für nachhaltige Entwicklung wird versucht, dem entgegenzuwirken. Doch fehlen meist die entsprechenden Kompetenzen und Fähigkeiten, spannende Geschichten zu erzählen, in denen [reale] Utopien oder Best-Practice-Beispiele im Zentrum stehen.

*Der Workshop „Lebbare Zukünfte fiktional gestalten“, der von Mitgliedern des Partnernetzwerks Medien und von professionellen Medienschaffenden entwickelt wurde, will dazu beitragen, Kompetenzen des Erzählens zu vermitteln. Der Fokus liegt auf dem fiktionalen Erzählen. Es geht darum, die Imaginationskraft anzuregen, um Modelle der Gestaltung von Zukunft [und Gegenwart] zu entwickeln. Der Workshop bindet eine Vielzahl an Erzählformen und -weisen ein, die in der dramaturgischen Praxis des Films unter Begriffen wie Masterplot und Erzählkonzept firmieren. Diese Elemente können grundsätzlich in mehreren Medien eingesetzt werden. Unser Fokus liegt jedoch auf dem audiovisuellen Erzählen und da insbesondere auf dem Kurzfilm, da Filme in diesem Format eher umgesetzt werden können. Die entscheidende Frage ist natürlich: Was kann die Bildung für nachhaltige Entwicklung damit anfangen?*

## **D**er Workshop im Kontext des UNESCO-Programms “BNE 2030”

Bildung für nachhaltige Entwicklung [BNE] bezeichnet ein ganzheitliches Bildungskonzept, das Lernende dazu befähigt, vor dem Hintergrund globaler, ökologischer, ökonomischer und sozialer Herausforderungen informierte Entscheidungen zu treffen und verantwortungsbewusst zum Schutz der Umwelt, für eine nachhaltige Wirtschaft und eine gerechte Gesellschaft zu handeln – für aktuelle und künftige Generationen. BNE ist daher ein Schlüsselinstrument, um die Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 der Vereinten Nationen zu erreichen. Um BNE weltweit in die Bildungsstrukturen zu implementieren, startete 2015 das auf fünf Jahre angelegte UNESCO-Weltaktionsprogramm BNE [WAP BNE], welches 2020 durch das Folgeprogramm „Bildung für nachhaltige Entwicklung: die globalen Nachhaltigkeitsziele verwirklichen [BNE 2030]“ abgelöst wurde. Im Zuge dessen wurde in Deutschland am 20. Juni 2017 der Nationale Aktionsplan Bildung für nachhaltige Entwicklung (NAP) verabschiedet. Unter dem Vorsitz des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) soll BNE in allen Bereichen des Bildungswesens verankert werden. [\[Link\]](#)

Allerdings muss man in aller Deutlichkeit sagen, dass sich das Konzept der „Bildung

für nachhaltige Entwicklung“ schon in der Agenda 21 befindet. Entwicklung ist dann nachhaltig, wenn Menschen weltweit, gegenwärtig und in Zukunft würdig leben und ihre Bedürfnisse und Talente unter Berücksichtigung planetarer Grenzen entfalten können. Eine solche gesellschaftliche Transformation erfordert starke Institutionen, partizipative Entscheidungsprozesse, Konfliktlösungskompetenz, Wissen, innovative Technologien sowie neu zu erlernende Verhaltensmuster. BNE ist also nicht einfach ein Werkzeug zum Erreichen von spezifischen politischen Interessen und zum Erlernen von konkreten Verhaltensweisen. BNE fördert in erster Linie die Persönlichkeitsentwicklung, die dem Individuum die Voraussetzungen dafür offeriert, ein verantwortungsbewusstes Leben führen zu können. Die individuelle Lebensgestaltung ist immer in gesellschaftliche Rahmenbedingungen eingebettet. Deshalb ist jeder Mensch aufgefordert, nicht nur die Verantwortung für sein eigenes Leben wahrzunehmen, sondern auch an der Verbesserung dieser Rahmenbedingungen mitzuwirken. Wenn dies nachhaltig geschehen soll, ist der Blick dabei auf die Bedürfnisse gegenwärtig lebender und zukünftiger Generationen gerichtet.

Vor diesem Hintergrund ist der Workshop „Lebbare Zukünfte fiktional gestalten“ ein Beitrag zur Umsetzung des NAPs, der mit Handlungsfeld V im Bereich non-formale und informelle Bildung das Ziel konkretisiert, transformative Narrative für BNE zu entwickeln. Er wurde am 12.8.2022 in den Räumlichkeiten der NUA NRW erprobt und am 19.8.2022 beim BNE Festival NRW vorgestellt. Durch das fiktionale, das spekulative Erzählen oder die Gestaltung möglicher Welten mittels Design Fiction sollen Zukunftsbilder entwickelt und Zukünfte erprobt werden, die zugleich in eine nachhaltige Zukunft führen können. Transformatives Handeln benötigt Fantasie- und Imaginationsräume. Es benötigt Formen transformativen und auf einer weiteren Ebene transgressiven Lernens. Transformatives Lernen zielt darauf ab, Lernende zu befähigen, die Art und Weise zu hinterfragen und zu verändern [z.B. den Perspektivwechsel zu wagen, um anders handeln und neu fragen zu können], wie sie die Welt sehen und über sie denken [vgl. Sterling 2011]. Das Konzept des transgressiven Lernens [vgl. Lotz-Sisitka et al. 2015] betont, dass das Lernen in der BNE den Status quo überwinden und die Lernenden für disruptives Denken und die Ko-Kreation neuen Wissens vorbereiten sollte.

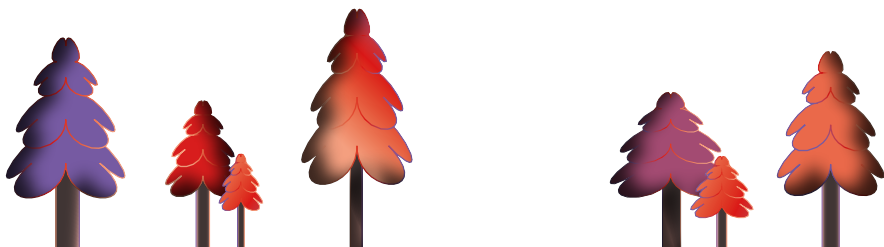
## **W**er kann mit dem Workshop-Konzept arbeiten?

Das vorliegende Booklet „Lebbare Zukünfte fiktional gestalten“ richtet sich an verschiedene Kreise von Akteurinnen und Akteuren und deren Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die Nachhaltigkeit und transformatives Handeln in ihren Organisationen und Projekten umsetzen und dazu Werkzeuge des Geschichtenerzählens, wie den Baukasten „Lebbare Zukünfte fiktional gestalten“, einsetzen wollen. Ferner kann dieses Booklet von erfahrenen Profis|Fachleuten genutzt werden, die Tools des Geschichtenerzählens durch eigene Erfahrungen mit Erzähltechniken anreichern wollen. Dieses Workshopformat trainiert außerdem BNE-Prinzipien [z.B. Selbstorganisation, Selbstbestimmung oder Visionsorientierung, [siehe hier](#)] und BNE-Gestaltungskompetenzen [z.B. Gemeinsam mit anderen planen und handeln können] gleichermaßen.

## Lernziele | Kompetenzen

Indem die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einem gemeinsamen Prozess der Aushandlung verschiedene fiktive Lebenswelten kreieren und darin fiktiven Charakteren und Zukunftswelten Leben einhauchen, können sie eigene Vorurteile und stereotype Einstellungsmuster erkennen und artikulieren. Denn in fremde bzw. neuartige Welten, wenn auch fiktiv, einzutauchen, bringt viele Vorteile und zusätzlichen Kompetenzerwerb mit sich, die den Zielen einer ganzheitlichen BNE zugutekommen. Nutzen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Werkzeuge des Geschichtenerzählens, fördert das ihre Fähigkeit, sich in jemand anderen hineinzuversetzen und sich dessen Emotionen und Gefühle anzunehmen. Diese Kompetenz weist einen engen Bezug zur Ethik der nachhaltigen Entwicklung auf und ist wesentlich für den Zukunftsbezug. Weiterhin schult fiktives Geschichtenerzählen die Perspektivenübernahme und das wiederum fördert emotionale Prozesse, die uns z. B. mit dem fiktiven Charakter einer Geschichte mitfühlen lassen. Zudem werden über den Prozess der Ähnlichkeitswahrnehmung Ängste abgebaut. Bei der Entwicklung der Erzählfiguren oder Zukunftswelten bzw. -räume werden die Figuren oder diese Welten so von den Teilnehmerinnen und Teilnehmer wahrgenommen, wie sie im Horizont realer Lebenserfahrungen entwickelt, wahrgenommen und interpretiert werden. Zukunftsentwürfe werden damit in die Gegenwart geholt.

Das größte Potenzial fiktionalen Erzählens liegt im Baukasten selbst mit den verschiedenen Bausteinen, die vielfältige Möglichkeiten an die Hand geben. Durch die Auswahl der Bausteine fiktionalen Geschichtenerzählens diskutieren und reflektieren die sie ihr jeweiliges Weltverhältnis, das in der Gruppe Resonanz erzeugt. Sie loten Gestaltungsspielräume in der Zukunft aus und setzen sich mit Fragen, wie z. B. Welche künftigen Entwicklungen sind möglich? Welche Entwicklungen sind wünschenswert und welche Weichen müssen dafür gestellt werden? auseinander. Das regt langfristig und nachhaltig das eigene Nachdenken über Zukunft an, fördert das Engagement für das Gemeinwohl und lädt aktiv zur Mitgestaltung einer wünschenswerten Zukunft ein. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden durch den intensiven Austausch innerhalb der Diskussionen zum Erkenntnisgewinn motiviert - auf spielerische und kreativer Art und Weise.



## Fiktionales Erzählen und Narrative

Erzählungen sind wesentlich, um die Komplexität des Lebens erfahrbar und verständlich zu machen. Das Erzählen von Geschichten bereitet uns auf das Leben vor und begleitet uns bis wir sterben.

Erzählen im Allgemeinen und fiktionales Erzählen sind allerdings nicht ein und dasselbe. Fiktion ist nicht Realität. Rezipienten wissen dies üblicherweise, man kann sogar von einem „Fiktionsvertrag“ sprechen. Deshalb sollten Fiktionen auch nicht als Wahrheit verstanden werden. Sie erzählen etwas über unsere Wirklichkeit und wir können daraus lernen. Sie sind aber nicht die Wirklichkeit und sollten auch nicht damit verwechselt werden. Fiktionen und vor allem fiktionale Filme können indessen starke emotionale Wirkungen auf uns ausüben. Selbstverständlich ist das keineswegs. Der Medienwissenschaftler Hans Jürgen Wulff hat vom Paradox der Fiktion gesprochen: „Um sich auf rationale Weise einem Gegenstand gegenüber emotional zu verhalten oder gar zu engagieren, muss man davon überzeugt sein, dass es diesen Gegenstand auch gibt. Von den Charakteren, die die fiktionalen Welten literarischer Werke bevölkern, glauben wir aber nicht, dass es sie gibt.“ [[Wulff, Hans Jürgen: filmlexikon](#)].

Wie entstehen fiktive Figuren in unseren Köpfen? Der Filmwissenschaftler Jens Eder [2014: 68] schreibt, dass „Figurenvorstellungen mentale Repräsentationen eines fiktiven Wesens im Kopf der Zuschauer“ seien. Ein fiktives Wesen kann aber durchaus auf wirklichen Wesen beruhen. Das gesamte Genre des Biopics erzählt von oft berühmten Personen, die wirklich gelebt haben oder noch leben. Es kann autofiktional vorgegangen werden, wie das die neue Literaturnobelpreisträgerin Annie Ernaux praktiziert. Ferner treten in der Medienproduktion immer wieder und in den letzten Jahren verstärkt vielfache Mischformen auf. Dazu zählen etwa das Doku-Drama oder die Fake-Doku, auch Mockumentary genannt.

Die Fiktion ist also Imagination, Erfindung, Illusion. Sie ist zugleich aber auch immer der Realität verhaftet und sogar verpflichtet. Aus der Wirklichkeit speisen sich die Ideen des Fiktionalen, die ihrerseits wieder auf die Wirklichkeit zurückwirken können. Daraus ergeben sich enorme Möglichkeiten, die Welt lebenswerter zu gestalten.

Wovon hier die Rede ist, wird seit Jahren als “Storytelling” bezeichnet, ein Begriff, der eine große Karriere hinter sich hat. Von 2015 bis 2019 stand er im Zentrum der Arbeit des Partnernetzwerks Medien und der formulierten Commitments im Nationalen Aktionsplan Bildung für nachhaltige Entwicklung (NAP), die auch vom Kolleg für Management und Gestaltung nachhaltiger Entwicklung [KMGNE] und dem damaligen Fachforum Non-formales und informelles Lernen|Jugend getragen wurden.

Im Nationalen Aktionsplan Bildung für nachhaltige Entwicklung [NAP] ist es im Handlungsfeld 5 im Bildungsbereich Non-formales und informelles Lernen|Jugend zu finden: “Bilder und Erzählungen [Narrative] der Transformation entwickeln” [[Link](#)]. Das Commitment sah u.a. vor, von 2017 bis 2020 jährlich Konferenzen zum Thema zu veranstalten [S. 82]. Zahlreiche Organisationen und Initiativen haben sich seit 2015 [und auch schon früher] mit dem Erzählen und Narrativen in der BNE beschäftigt. Dazu zählten auch konkrete Filmprojekte oder Festivals, wie z.B. der Sukuma-Award von sukuma arts e.V. [[Link](#)], um nur eines unter den vielfältigen Beispielen zu nennen. Auch in der Fachliteratur finden sich zahlreiche Beiträge



dazu [z.B. Fischer|Storksdiack 2018].

Auf einigen Veranstaltungen wurde argumentiert, die Heldenreise könnte die Lösung für ein gelungenes Storytelling sein [so z.B. auf der [N1-Konferenz](#)]. Sie wurde von dem Mythenforscher Joseph Campbell mit dem Buch "Der Heros in tausend Gestalten" 1953 bekannt gemacht und von Christopher Vogler in den 1990er Jahren als Anleitung zum Drehbuchschreiben übernommen. Die Reise des Helden vollzieht sich darin in festgelegten Stationen, die ihn vom Ruf zum Abenteuer und schließlich zum Ziel seiner Reise führen.

Leider wird oft vergessen, dass es sich dabei um ein dramaturgisches Konzept handelt, das zutiefst im filmischen Mainstream verankert ist, der vor allem an Umsatzzahlen interessiert ist. Nicht von ungefähr liegt der Heldenreise eine männliche Vorstellung von Konfliktlösung zugrunde. Inzwischen wird vermehrt Kritik daran geäußert. So etwa in dem 2022 erschienenen Buch „Erzählende Affen: Mythen, Lügen, Utopien – wie Geschichten unser Leben bestimmen“ von Samira El Quassil und Friedemann Karig. Darin wird zudem sehr anschaulich auf Erzählmodelle und -muster eingegangen, die häufig für die Entwicklung von literarischen und filmischen Erzählungen eingesetzt werden.

Der Workshop "Lebbare Zukünfte fiktional gestalten" versucht, hier anzuschließen und gleichzeitig eine Lücke zu schließen. Storytelling soll nicht nur als Zauberwort bemüht werden, es soll auch Wissen aus den relevanten Disziplinen [z.B. Film, Literatur, Theater] extrahiert und in verständlicher Weise verfügbar und anwendbar gemacht werden. Dabei soll weniger ein übergeordnetes dramaturgisches Konzept favorisiert als vielmehr ein Baukasten angeboten werden, der unterschiedliche narrative Bedürfnisse bedient.

Gleichfalls wird eine Lücke bei Narrativen geschlossen. Die 'richtigen' Narrative zu finden, wird für den Kampf gegen den Klimawandel fast wie eine Art Zaubertrank empfohlen. Mehrere Studien haben Ergebnisse zu den am weitesten verbreiteten Narrativen und ihrer Wirkung geliefert. Dazu zählen mehrere – online frei zugängliche – Berichte des Umweltbundesamts [2017, 2021] und die im Juni 2020 erschienene Studie „Erzähllinien für Nachhaltigkeit und Transformation. Leitfaden für transparente BNE-Narrative“, an der mehrere Mitglieder des Partnernetzwerks Medien mitgearbeitet haben. Um die Funktion von Narrativen deutlich zu machen, kann stellvertretend aus einer Studie des Umweltbundesamts zitiert werden: "Narrative als sinnstiftende Erzählungen haben einen erheblichen Einfluss darauf, wie die eigene Gesellschaft, die Umwelt und Mitmenschen wahrgenommen werden" [Umweltbundesamt 2021: 11]. In diesen Studien finden sich auch Hinweise, wie Narrative beschaffen sein müssen, damit sie erfolgreich sind [z.B. Umweltbundesamt 2017: 27-36]. Wenn wir aber beispielsweise wissen, dass ein Narrativ dann erfolgreich ist, "wenn es von Akteuren kommuniziert wird, die in der Öffentlichkeit als legitim und glaubwürdig anerkannt sind" [ebd.: 27], dann hilft uns das noch nicht bei der Entscheidung, welche bereits existenten Narrative wir in welchen narrativen Kontexten am besten auf welche Weise einsetzen können. Dazu ist ein genauer Blick auf bereits existierende Narrative zu werfen.

# BNE und die Relevanz von Zukunftsentwürfen

Die Bildung für Nachhaltige Entwicklung [BNE] nimmt die Kernidee von Bildung auf und konkretisiert sie für Handlungsfelder im Bereich Nachhaltige Entwicklung, indem sie diejenigen Kompetenzen und Bereitschaften fördert, die zur kritischen Reflexion und Prüfung der gesellschaftlichen Praxis befähigen. Ein weiteres essenzielles Element der BNE ist der Zukunftsbezug. Dies entspricht dem grundlegenden pädagogischen Anliegen, dass Bildung [eingeschlossen Selbstbildung] in die Welt [ein-]führt und auf die Gestaltung einer möglichen Zukunft vorbereitet. Die Herausforderungen der Zukunft sind nicht nur mannigfaltig und komplex, sondern die zukünftigen Anforderungssituationen sind unsicher. Setzen wir uns im Sinne einer BNE damit auseinander, fordert uns die Gegenwart dazu auf, bereits bestehende Entwicklungen neu zu bewerten, mögliche neue Dilemmata zu erkennen und Ansätze zu deren gestalterischer Überwindung zu entwickeln. Vor diesem Hintergrund spielen Szenariotechniken [z.B. im Bereich der BNE Zukunftswerkstatt, Planspiel oder auch Simulationsspiel] im Kontext einer ganzheitlichen BNE eine äußerst relevante Rolle. Sie eröffnen Räume, um mögliche Zukünfte zu erfassen. In diesen Möglichkeitsräumen werden zwar unterschiedliche, aber dennoch plausible Ansichten und Überlegungen mitgedacht, um eine vielfältige Zukunftslandschaft entstehen zu lassen.

Szenariotechniken geben Möglichkeiten, um die gesellschaftlichen Entwicklungen und damit auch die [eigene] Zukunft im Sinne einer BNE mitzugestalten. Ein besonderer Fokus ist dabei ein reflexiver und gestaltender Umgang mit Unsicherheit und Komplexität. Ausgangspunkt bei Zukunftsszenarien ist der Ansatz, mit der Kraft der Imagination mögliche Zukünfte zu erkunden und diese in Narrativen zu erfassen. In diesem Kontext geht es weder um Vorhersagen, was geschehen wird, noch darum, was geschehen sollte, sondern vielmehr darum, was passieren könnte. Dieser Perspektivwechsel ermöglicht einen völlig neuen Blick auf mögliche Welten, in denen wir als Gesellschaft, und als Individuen, in Zukunft leben könnten.

Entscheidungen über die Zukunft werden in der Gegenwart getroffen. Diese Entscheidungen sind von unseren Gedanken-Konstrukten abhängig, die zwangsläufig Lücken aufweisen und auf unseren Annahmen und Erfahrungswissen beruhen. Um wichtige Informationen wahrnehmen und einschätzen zu können, ist es daher wichtig, den Kontext, in dem wir handeln, zu verstehen.

Zukunftsentwürfe, die aus fiktionalen Welten entspringen, geben der Zukunft ein Gesicht, sie wird plastisch und vorstellbar. Zudem sind [fiktionale] Zukunftsentwürfe ein hervorragendes Kommunikationsinstrument, um vor allem mit einer breiteren Masse der Gesellschaft anschlussfähige Diskussionen zu führen, verbunden mit gesellschaftlicher Entwicklung und wertebasierten Fragestellungen. Zukunftsbilder bzw. -entwürfe geben Orientierung und Motivation, Hoffnung, Mut und Zuversicht. Zukunftsentwürfe bzw. Szenarien, die fiktional entstehen, eignen sich ganz besonders für den Kontext der BNE, weil [techn.] Medien, die bei der Entstehung zum Einsatz kommen, komplexe Zusammenhänge reduzierend und veranschaulicht darstellen. In dem Prozess des fiktiven Geschichtenerzählens können Folgen und Chancen besser abgeschätzt werden, die alternative Wege in die Zukunft aufzeigen. Dabei entstehen neuartige Praktiken, wie etwa neue technische Möglichkeiten, die kreativ

einbezogen werden. Das Ausprobieren in fiktiven Erzählsettings lässt technologische, wirtschaftliche [z. B. Armut, Überfluss] oder ökologische [Verhältnis zur Natur] oder soziale Problemlagen rechtzeitig erkennen und auf Basis dieses Erkenntnisgewinns können soziale und/oder technologische Neuerungen angestoßen werden.



**ZUKUNFTS  
KONZEPT**

**ERZÄHL  
KONZEPT**

**NARRATIVE**

**FIGUREN  
KONZEPT**

**MASTERPLOT**

## 2. Die Baukastenmethode

Der Baukasten besteht prinzipiell aus Bausteinen, die dem Bereich des Erzählens|der Dramaturgie und dem Bereich der Nachhaltigkeit zugeordnet werden können. Sie sind die Substanz unseres grundsätzlichen Ansatzes des Design Fiction.

Es heißt, der Begriff sei 2005 zum ersten Mal in den Arbeiten des Autors Bruce Sterling aufgetaucht. Seitdem wurde Design Fiction stark mit dem Genre der Science-Fiction in Verbindung gebracht. Was sich in diesem fiktionalen und lange als reine Unterhaltung abgetanen Genre zeige, sei eine Form der Zukunftsgestaltung [“shaping future“], die immer mehr Einfluss auf die Wirklichkeit gewinne. Genauer gesagt, kann Design Fiction als zukunftsgerichtet, experimentell, spekulativ und gestaltungsorientiert bezeichnet werden. Es eignet sich in besonderer Weise, um fiktionale Welten zu gestalten.

*Julian Bleecker sprach von einer “Verschmelzung von Design, faktenbasierter Wissenschaft und Science Fiction”. Design Fiction hat insofern eine Relevanz für die empirische Realität: “Die Kombination aus Design Fiction und den Prozessen zur Herstellung von konsistenten, plausiblen und möglichen Zukunftsbildern ermöglicht ein Vorgehen, welches die Herstellung tangibler Zukunftsbilder ermöglicht, die einen Einfluss auf die Kollektivimagination haben” [Schäfer 2014: 59]. Wie Design Fiction konkret eingesetzt werden kann und welche detaillierten Methoden dafür vorliegen, hängt vom jeweiligen Kontext und den Zielvorstellungen ab. Wir verstehen den Baukasten als unsere methodische Umsetzung von Design Fiction.*

In Baukästen können viele verschiedene Steine versammelt sein. Die Projektgruppe, die den Workshop konzipiert und durchgeführt hat, hat sich für die Erprobung des Workshops und die Darstellung in diesem Booklet für eine übersichtliche Menge an Bausteinen entschieden. Im Bereich des Erzählens wurden Figurenkonzept, Zukunftskonzept, Masterplot und Erzählkonzept ausgewählt. Für den Bereich der Nachhaltigkeit stehen die Narrative und die Nachhaltigkeitsziele sowie deren Vernetzung im Zentrum. Grundsätzlich wird für alle zu entwickelnden Filmideen von zwei Prämissen ausgegangen: die Protagonistinnen und Protagonisten bewahren stets ihre Handlungsfähigkeit und es wird von einer nahen Zukunft [bis zum Jahr 2030] erzählt.

## Figurenkonzept

Im Zentrum fiktionaler Filme steht in der Regel eine Figur. Dabei muss es sich nicht um eine menschliche Figur handeln. Auch Tiere oder außerirdische Wesen zählen dazu.

Wichtig ist, die Verbindung zum Publikum. Nur wenn es dem Film gelingt, Nähe zu der Figur herzustellen, ist das Publikum bereit, sich mit ihr zu identifizieren. Wenn wir mit dem Medium Film Menschen für Nachhaltigkeitsthemen sensibilisieren und im günstigsten Fall zu einem Umdenken bewegen wollen, ist es naheliegend, Figuren ins Zentrum zu stellen, die eine Veränderung durchlaufen. Bei der Heldenreise ist dies oft nicht der Fall. Zudem haben deren Hauptfiguren zwar einen Mentor [meist männlich], der sie darin bestärkt, sich auf das Abenteuer einzulassen. Sie finden auch Verbündete. Letztlich, wenn es darauf ankommt, vertrauen sie aber auf Eigenschaften, die sie bereits besitzen, und im entscheidenden Moment der Konfliktlösung sind sie zudem auf sich allein gestellt. Figuren in Nachhaltigkeits-Erzählungen könnten eher vernetzt und kooperativ agieren. Darin wird auch eine weibliche Form des Geschichtenerzählens gesehen.

Wer sich über Heldenkonzepte über die Heldenreise hinaus kundig machen will, dem sei [dieser Text](#) aus einem Forschungsprojekt zum Thema empfohlen. Aus einer Vielzahl von Helden- und Antihelden-Konzepten lässt sich das Figurenkonzept ableiten, mit dem Probleme und deren mögliche Bewältigungen, so wie wir sie erzählen wollen, angepackt werden können.

## Masterplot

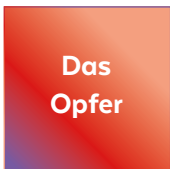
Diverse Plots für audiovisuelles Erzählen wurden bereits in vielen Ratgebern zum Drehbuchschreiben formuliert. Wir arbeiten mit dem Buch "20 Masterplots" von Ronald B. Tobias, das als Klassiker der Lehre vom Plot gilt. Masterplots sind Grundmuster des Erzählens.

Im Detail soll hier nicht auf alle von Tobias beschriebenen Masterplots eingegangen werden [siehe Kasten]. Gute Erläuterungen der Masterplots finden sich im Internet [wie z.B. [hier](#)]. Wertvoll für uns

ist die Feststellung, dass, wenn wir von Protagonistinnen und Protagonisten erzählen wollen, die eine Entwicklung durchlaufen, wir auf bestimmte Masterplots fokussieren können. Dies sind **Suche, Rätsel, Rivalität, Underdog und vor allem Verwandlung und Entdeckung**. Masterplots müssen nicht streng eingehalten werden, sie können auch miteinander kombiniert werden. Sie erleichtern aber die

Orientierung in der erzählten Geschichte. Man könnte auch sagen, dass sie dazu beitragen, nicht von der Erzähllinie [siehe Narrative] abzuweichen.

*Weitere Masterplots:*



## Erzählkonzept

Philipp Knauss [2020] unterscheidet 11 Erzählkonzepte, die in den meisten erfolgreichen Filmen vorzufinden sind. Von zentraler Bedeutung für uns ist das Erzählkonzept, das "Was-Wäre-Wenn-Prämisse" genannt wird.

Es ist in der Welt der Fiktionen weit verbreitet, passt aber sehr gut zu Science- und Design Fiction. Ein Beispiel: "Was wäre, wenn man in Zukunft Zeitreisen machen könnte"? Viele Zeitreisefilme folgen diesem Erzählkonzept. Spielen Sie doch mal andere eher umsetzbare Szenarien durch, die aus den SDGs hervorgehen. Ein Beispiel: "Was wäre, wenn die Menschen in Deutschland von einem Tag auf den anderen dazu gezwungen wären, auf Fleisch zu verzichten?" Es ist naheliegend, dass solche Szenarien Konflikte auslösen werden, die sich für spannende Geschichten nutzen lassen, ohne dass gleich Katastrophenszenarien eintreten. Es ist zudem sehr gut mit anderen Erzählkonzepten kombinierbar.

Ein weiteres Erzählkonzept, das wir gut gebrauchen können, ist die "Gewusst-Wie-Geschichte". Darin müssen die Hauptfiguren oft knifflige Probleme lösen und innovative Ideen entwickeln. Mit diesem Konzept können wir von transformativen Ideen und von ihrer geschickten Umsetzung durch handlungsfähige Figuren erzählen.

Knauss geht noch auf ein weiteres Erzählkonzept ein, das in unserem Zusammenhang wichtig ist: "Filme mit übergeordnetem Zweck". Er meint damit v.a. Werbe- und Imagefilme. In unserem Zusammenhang heißt das, dass wir ja andere Menschen zum Mitmachen und Handeln animieren wollen. Wir wollen unser Publikum ja nicht in erster Linie unterhalten. Dabei ist es ratsam, nicht manipulativ vorzugehen. Aber eine Botschaft kann ja dennoch im Zentrum stehen. Viele Spots, also kurze Filme von 1-2 Minuten Länge, die in der Nachhaltigkeitskommunikation bereits kursieren, gehen so vor. Dagegen spricht nichts!

### Weitere Erzählkonzepte:

Die  
Plausibili-  
sierung

Die  
hermetische  
Welt

World  
building

Die  
Liebesge-  
schichte

## Narrative

Die vorliegenden Studien zu Narrativen im Nachhaltigkeitsdiskurs enthalten viele Beispiele. Auf die kann hier nicht erschöpfend eingegangen werden. Einige Beobachtungen sind aber hilfreich und zudem können Empfehlungen für den Umgang mit Narrativen in Erzählzusammenhängen gegeben werden.

Beginnen wir kurz mit dem Zwischenbericht des Umweltbundesamts von 2017 zu "Narrative und Diskurse in der Umweltpolitik". Darin werden beispielhafte Narrative behandelt, so etwa Narrative des 'Guten Lebens' als Suffizienz [46]. Eine Kategorie lautet "Ökologische Gerechtigkeit und soziale Rechte". Hier angesiedelte Narrative scheinen, so das Ergebnis, bisher wenig Erfolg zu haben [52-55]. Die neue 4. Staffel der fiktiven Politserie "Borgen" handelt allerdings genau davon. In Grönland wird Öl gefunden und die dänische Regierung und vor allem die Hauptfigur Birgitte Nyborg Christensen als Außenministerin müssen Entscheidungen treffen. Sollen die

ökologischen Probleme, die durch die Ölförderung entstehen, oder die sozialen Rechte und Interessen der Bewohner Grönlands, die von der Förderung des Öls auch profitieren würden, die Entscheidung lenken?

Blieben wir bei "Borgen" und wechseln die Narrativ-Studie. In der Studie von Müller-Christ u.a. sind Impulse-Narrative zwischen Top-Down und Bottom-up angesiedelt [S. 29]. Unter Top-Down versteht man die Durchsetzung von Maßnahmen von oben, so etwa zum Klimaschutz durch die Bundesregierung. Beispielhaft für Bottom-Up-Aktivitäten ist Fridays-for-Future. Birgitte Nyborg in der dänischen Serie "Borgen" agiert aus einer Top-Down Position. Als fiktive Außenministerin von Dänemark gehört sie zur politischen Machtelite. Teile der dargestellten Bevölkerung Grönlands agieren aus einer Bottom-Up-Position. Dadurch entstehen Ideen und Konflikte und deren dramatische Auflösung. Wir stellen also fest, dass sich diese Impulse-Narrative für fiktionale Geschichten eignen. Tatsächlich erzählen viele Filme derartige Konfrontationen zwischen Macht und Ohnmacht, die letztlich zum Aufbrechen der Ohnmacht und zur Selbstermächtigung führen. In der Studie von Müller-Christ u.a. sind auch Empfehlungen für erfolgreiche Narrative vorzufinden [35-36]. Wichtig für fiktionale Erzählungen ist grundsätzlich die Stimmigkeit der Handlung. Dafür sollte man sich aller Bestandteile der Erzähllinie vergewissern. Brüche in der Erzähllinie sind zu vermeiden, vor allem wenn man im Format des Kurzfilms erzählt. Dabei wird zwischen dem Was [Nachhaltigkeit] und dem Wie [Transformation] unterschieden.

## **N**achhaltigkeitsziele und deren Vernetzung

Bereits seit einigen Jahrzehnten überschreitet die Menschheit mit ihrem Wirken die ökologischen Grenzen des Planeten [vgl. Steffen et al. 2015]; eine Trendumkehr ist nach wie vor nicht erkennbar. Die anthropogenen Treibhausgasemissionen steigen weltweit immer noch [weiterhin findet ein großes Artensterben statt], das die Integrität des Planeten und die Fähigkeit der Erde gefährdet, die Bedürfnisse des Menschen zu befriedigen [vgl. UN Environment 2019]. Auch bestehen weiterhin große soziale Herausforderungen. Besonders die Corona-Pandemie hat weltweit zu einer Zunahme von Armut und Ungleichheit geführt [vgl. Mahler et al. 2021]. Zur Bewältigung dieser ökologischen und sozialen Herausforderungen, wäre eine gesellschaftliche Transformation, die durch eine nachhaltige Entwicklung erreicht werden soll, wichtig [vgl. WBGU 2011].

Eine nachhaltige Entwicklung ist ein gesellschaftlicher Lern-, Verständigungs- und Gestaltungsprozess, der erst durch die Beteiligung möglichst vieler Ideen und Visionen gefüllt und vorangetrieben werden kann. Konkrete Leitlinien für diese notwendige, globale Transformation zeigen die Sustainable Development Goals [SDGs] auf. Diese 17 Nachhaltigkeitsziele bilden den Kern der im Jahr 2015 von der UN-Vollversammlung verabschiedeten Agenda 2030 für Nachhaltige Entwicklung [vgl. Vereinte Nationen 2015].

Wesentliche Merkmale der Agenda 2030 sind ihre Universalität und Unteilbarkeit. Gleichzeitig ist es wichtig, die zentrale Bedeutung von BNE für alle 17 SDGs zu betonen. BNE ermöglicht es allen Individuen, zur Erreichung der SDGs beizutragen, indem sie mit den notwendigen Kenntnissen und Kompetenzen ausgestattet werden, die sie nicht nur brauchen, um zu verstehen, worum es bei den SDGs geht, sondern auch um sich als informierte Bürgerinnen und Bürger für die notwendige Transformation einzusetzen.

Vor diesem Hintergrund hebt auf einer narrativen Ebene die Agenda 2030 deutlich den



Klimawandel hervor, insbesondere durch seine Folgen wie den Meeresspiegelanstieg oder die Ozeanversauerung. Das Klima verändert sich - wir alle können diese Veränderungen weltweit spüren und inzwischen auch sehen, in Form von Hitzewellen, Überschwemmungen, Waldbränden und Starkregen. Der Klimawandel bzw. die Klimakrise, wie auch die Biodiversitätskrise [man spricht auch in diesem Zusammenhang von der Zwillingskrise] zählen zu den größten Herausforderungen unserer Zeit, denn das Überleben vieler Gesellschaften und ihrer jeweiligen biologischen Ökosysteme sind durch beide Krisen stark gefährdet. Der Klimawandel ist nichts mehr Abstraktes, er ist jetzt da und sichtbar. Maßnahmen zum Klimaschutz [SDG 13] zu ergreifen, ist zentrales Anliegen der Agenda 2030 und kann nur vernetzt mit den anderen 16 Nachhaltigkeitszielen zum Ziel führen.

Für den Kampf gegen den Klimawandel hilft das Erzählen von Geschichten, denn sinnstiftende und positive Narrative sind für den fiktionalen Kontext, der lebendige Zukunftsentwürfe aufzeigt, mit denen sich Menschen identifizieren können, Teil der Lösung. Entgegen der These, dass die Klimakrise erzählerisch schwer zu begreifen und dadurch nicht erzählt werden könnte, bietet der Workshop „Lebendige Zukünfte fiktional gestalten“ für Teilnehmende die Möglichkeit, in Teamarbeit Geschichten so zu entwickeln, die neue und positive Perspektiven eröffnen. Der entwickelte Baukasten [siehe Kapitel 2] stärkt die eigene Vorstellungskraft und Phantasie, die sich im fiktionalen Geschichtenerzählen entfaltet. Mit der Kraft der Imagination können so Potentiale und Visionen freigesetzt werden, um komplexen Problemsituationen zu begegnen. Klimakrise oder Ressourcenknappheit wird mit alternativen Denkweisen begegnet, wodurch ganz neuartige und kreative Lösungen entstehen können. Die Nachhaltigkeitsziele spielen in diesem Kontext eine entscheidende Rolle. Jedes SDG bietet reale Themen, von denen wir als Gesellschaft mehr oder weniger herausgefordert werden [global, national wie auch lokal]. Wenn also eine fiktionale Geschichte entwickelt wird, in der es um die Klimakrise geht, dann können andere Nachhaltigkeitsziele und deren Maßnahmen, z.B. Hochwertige Bildung [SDG 4], Nachhaltige Konsum und Produktionsweisen [SDG 12] oder Nachhaltige Städte und Gemeinden [SDG 11], für die Stoffentwicklung herangezogen werden. Die Nachhaltigkeitsziele stehen nicht für sich allein, sondern sind miteinander vernetzt und beziehen sich wechselseitig aufeinander.

## **B**ei spiel-Modell vernetzter SDGs die die Klimakrise erzählen

Klimaanpassungsmaßnahmen [globale Perspektive] erzählt durch die Widerstandsfähigkeit und Innovationskraft eines Insel-Volkes, dessen Chance sich auf die Klimavorsorge stützt. Zu den Lösungen könnten z. B. die Anpflanzung von Mangrovenwäldern, der Bau von Küstenwällen und die faire Um-/Verteilung von finanziellen Mittel auf Inseln, die diese am dringendsten benötigten, anstatt diese Mittel Inseln vorzubehalten, die am ehesten für einen bestimmten Kandidaten stimmen würden.

Vernetzte SDGs: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen [SDG 6], Innovation und Infrastruktur [SDG 9], Maßnahmen zum Klimaschutz [SDG 13], Leben unter Wasser [SDG 14], Leben an Land [SDG 15], Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen [SDG 16]

***Im folgenden Kapitel 3 wird der Workshop und dessen Ergebnisse vorgestellt. Die Ergebnisse geben weitere Beispiel-Modelle, wie wechselseitig sich die Nachhaltigkeitsziele aufeinander beziehen und dadurch greifbarer werden.***

“Hier sind heute so viele Multiplikatoren zusammengekommen. Es wäre wirklich schade, wenn wir diese Arbeit nicht fortsetzen und diese Filme auch fertig drehen. Ein fantastisches Projekt.”

Manuela Outiti

“Ich habe viel über das Filmemachen gelernt. Den Ansatz, das auf die acht Bausteine zu reduzieren, fand ich sehr gut. Ich fand es auch sehr gut, dass ihr mir Freiheiten genommen habt. Was ich auch gelernt habe, ist, wie man Filme nutzt, um nachhaltige Geschichten zu erzählen. Das war ja auch ein Ziel dieses Workshops. Wie nutzt man dieses Medium, um andere mitzunehmen?”

Christian Eikmeier

„Das war sehr bereichernd für mich.“

Ekkehard Christoffels

„Die Imagination, die Fiktion als Mittel zu nehmen, aber auch real empfindbar dabei zu werden, fand ich sehr spannend.“

Johaines Ohnfeldt

“Wenn man das nochmal macht, könnte man noch ein bisschen mehr in Interaktion mit den anderen Teilnehmenden kommen. Das hätte noch ein bisschen mehr geholfen, um bei kleinen Stolpersteinen neue Impulse zu kriegen.“

Laura Rupenow

### 3. Der Workshop

*Der Workshop “Lebbare Zukünfte fiktional gestalten” wurde am 12.8.2022 in den Räumlichkeiten der NUA NRW in Recklinghausen erprobt und am 19.8.2022 beim BNE Festival NRW in Bielefeld vorgestellt. Prof. Rolf Teigler von der SRH School of Popular Arts in Berlin hielt einen Impulsvortrag zu Figurenkonzepten.*

*Danach entwickelten drei Autorinnen- und Autorengruppen [Writer’s Rooms] gemeinsam mit Expertinnen und Experten für audiovisuelle Dramaturgie und BNE Ideen und Exposéés für Kurzfilme. Die Expertinnen und Experten, Prof. Rolf Teigler sowie Dr. Thomas Klein und Amanda Groschke vom Partnernetzwerk Medien, agierten als Facilitator.*

*Für die Gesamtkommunikation, Organisation und Dokumentation waren Carla Schulte-Fischedick vom Partnernetzwerk Medien und Christian Eikmeier von der NUA und dem Partnernetzwerk Medien zuständig.*



# Gruppe 1: Ich will's doch nur schön haben

Facilitator: Rolf Teigler

## **K**urzinhalt

Die 73-jährige Annette sitzt jeden Tag am Fenster und beobachtet teilnahmslos den Teich in ihrem Garten, der langsam austrocknet, sodass auch die letzten Kaulquappen nach Luft ringen. Ihre Nachbarin Sabine, die Hippie Oma, die jeden Tag am Gartenzaun vorbeispaziert, versucht Annette zu erklären, dass auch ein kleiner Teich Tieren einen Lebensraum bietet. Aber Annette will nichts damit zu tun haben.

Sie wird aber aktiv, als beim Nachbarn Bauschutt in den Garten geschüttet wird. Telefonisch bestellt sie „ne Ladung Schotter, weil hier eh nix wächst und weil sie es schön haben will“. Sabine hört das Telefonat mit und handelt. Nachts steigt sie über den Zaun, um die Kaulquappen aus dem fast vertrockneten Gartenteich zu holen. Annette ist aber auf ihrem Posten und verjagt Sabine. Aber dann beobachtet Annette etwas, mit dem sie nicht gerechnet hat. Es ist nicht nur Kruppzeugs im Teich, langsam kriechen die letzten überlebenden Frösche ans Ufer. Annette buddelt weitere Frösche aus und setzt sie in Wasser. Damit beginnt eine große Freundschaft zwischen Annette und der Hippie Oma.



## Die Bausteine

### **F**igurenkonzept: weiblich, Seniorin, vernetztes Handeln

Antiheldin: Annette ist zunächst lethargisch und untätig, streitet sich mit der aktiven und anpackenden Nachbarin und macht sich lustig über ihren Lebensstil, ihre Kleidung und vor allem ihre Ansichten. Am Ende reagiert sie aber doch mitfühlend, wenn sie die leidenden Tiere im vertrockneten Tümpel sieht, verändert ihre Einstellung und gewinnt eine neue Freundschaft.

### **M**asterplot: Rivalität

Zwei ältere Damen streiten sich um die Ausgestaltung eines kleinen Gartens mit einem fast vertrockneten Teich. Die letzten dort lebenden Tiere haben keine Chance, in den letzten Pfützen zu überleben. Erst als Annette ihrerseits die letzten Frösche rettet, wird ihr klar, dass es notwendig ist, schon im Kleinen zu beginnen.

## **E**rzählkonzept: **Die Liebesgeschichte**

Hier eher Freundschaft als Liebe, aber es konzentriert sich auf zwei ältere Damen, die in zwei sehr unterschiedlichen Welten leben, sozial und weltanschaulich. Der Film erzählt, wie die beiden alten Damen zusammenkommen, ihre gegensätzlichen Ansichten überwinden und gemeinsam handeln. Die Geschichte wird mit den Mitteln der Komödie erzählt.

## **Z**ukunftskonzept & Genre

Mischform von Dystopie und Utopie, Komödie.

Zielgruppe: Erwachsene, Seniorinnen und Senioren

## **N**arrative

1. Fehlendes Bewusstsein aus sozialen Gründen ist eine der Ursachen für Umweltverschmutzung. Dieses Narrativ wird durch die Lösung des zunächst banalen Nachbarschaftsstreits zwischen einer engagierten und einer desinteressierten Seniorin gelöst. Der Teich wurde zunächst vernachlässigt, aber seine Wiederbelebung rettet auch den Fröschen das Leben.

2. Das Nebenwirkungsnarrativ der Konsequenzen

Die Verursacher und Verursacherinnen von Nebenwirkungen müssen für die Konsequenzen aufkommen. Annette muss einsehen, dass die Vernachlässigung der natürlichen Ressourcen existentielle Folgen hat, denn auch Frösche wollen leben.

3. Am Ende steht das Transformationsnarrativ "Die Einsicht jedes Einzelnen wird den Wandel hervorrufen". Wenn Sabine es schafft, ihre Nachbarin Annette von dem Nutzen einer Teichlandschaft zu überzeugen, ist im Kleinen ein großer Schritt getan.

## **N**achhaltigkeitsziele

Es geht um Umweltverschmutzung, die zum Verlust von Biodiversität führt. Indem Sabine sich für den Teich einsetzt, wird auch das SDG Partnerschaften aufgerufen. Als starke Frauenfigur und Seniorin, die für ihre Ideen kämpft, steht sie für Geschlechtergleichheit.



# Gruppe 2: Samira und der Baggersee

Facilitator: Thomas Klein

## **K**urzinhalt

Die 12-Jahre alte Samira entdeckt, dass im beliebten Baggersee am Rand ihres Wohnortes tote Fische schwimmen. Indem sie ihm in der Schule hilft, gewinnt sie Peter und seine Gang für sich. Mittels eines selbst ausgetüftelten Monitorings finden sie heraus, dass der Baggersee unter dem Verlust von Artenvielfalt leidet. Doch die Erwachsenen und Mächtigen im Ort wollen nichts davon hören und auch Samiras syrische Eltern, die erst seit kurzem hier leben, wollen keinen Ärger. Doch Samira und ihre Freunde finden heraus, was zu tun ist, um den Skandal öffentlich zu machen.



## Die Bausteine

### **F**igurenkonzept

weiblich, jugendlich, Kind einer Einwandererfamilie  
Antiheldin: Underdog, vernetztes Handeln

### **Z**ukunftskonzept & Genre

Gegenwart | Nahe Zukunft, keine Dystopie | Utopie von Gemeinwohl am Ende, Kinderfilm  
[Zielgruppe: Kinder und Jugendliche]

### **M**asterplot: Rätsel

Samira will herausfinden, was mit dem Baggersee passiert ist. Sie agiert als Detektivin. Sie will die 'Wahrheit' ans Licht bringen.

## Erzählkonzept: Die Plausibilisierung

Die toten Fische im Baggersee werfen zunächst die Frage auf: Was ist hier los? Dies wird durch das Monitoring von Samira und der Gang plausibel gemacht. Zugleich hat die Geschichte Merkmale des Erzählkonzepts "Whodunit", denn es ist ein Krimiplot. Wer ist verantwortlich für den Zustand des Baggersees?

## Narrative

1. Habgier und fehlendes Bewusstsein sind die Ursachen der Umweltverschmutzung. Dieses Narrativ wird durch die Auflösung des Rätsels aufgerufen. Rücksichtslose kapitalistische Interessen sind für den Zustand des Baggersees verantwortlich.
2. Das Nebenwirkungsnarrativ der Konsequenzen  
Die Verursacher und Verursacherinnen von Nebenwirkungen müssen für die Konsequenzen aufkommen. Samira löst das Rätsel und sorgt dafür, dass die „Schuldigen“ zur Rechenschaft gezogen werden.
3. Am Ende steht das Transformationsnarrativ "Die Einsicht jedes Einzelnen wird den Wandel hervorrufen". Wenn Samira die Fakten und damit des Rätsels Lösung öffentlich macht, schließt sich die Gemeinde ihr an.

## Nachhaltigkeitsziele

Es geht um Umweltverschmutzung, die zum Verlust von Biodiversität führt. Indem Samira das Problem mit anderen zusammen angeht, wird das SDG Partnerschaften aufgerufen. Als starke Mädchenfigur, die ihre Mitstreiter und Mitstreiterinnen wertschätzt, steht sie für Geschlechtergleichheit. Außerdem gab es eine weitere Vorgabe. Es sollte ein Kinderfilm sein. Das bedeutet vor allem, dass die Zielgruppe Kinder und Jugendliche sind.



# Gruppe 3: Umzug ins Morgen

Facilitator: Amanda Groschke

## **K**urzinhalt

*Der 25-jährigen Amira fehlt es im Leben an nichts. Neben ihrer täglichen Arbeit, als Zahnarztthelferin, genießt die junge Frau ihr Leben in vollen Zügen. Ihr liebstes Hobby ist Shopping, sie muss ständig konsumieren, z. B. Klamotten und Essen. Durch den Kontakt zu einer alten Schulfreundin, die den vermehrten Konsum bei Amira bemerkt und in gemeinsamen*

*Gesprächen immer wieder thematisiert, wird Amira bewusst, dass sie aufgrund einer inneren Unzufriedenheit konsumiert und dass sie sich ziemlich leer fühlt. Sie kommt deshalb an den Punkt, dass sie ihr Leben ändern möchte und beschließt, ihrer Freundin hinterherzuziehen. Mit dem Umzug in einen ganz anderen Stadtteil wird Amira täglich mit vielen Herausforderungen konfrontiert, z. B. unverpackt einkaufen gehen, sich zu Fuß und mit dem Fahrrad fortbewegen. Der tägliche Umgang mit diesen Herausforderungen verändert Amira grundlegend, bis sie ihr Glück und ihre Lebenszufriedenheit in einer Gemeinschaft findet.*



## Die Bausteine

### **F**igurenkonzept

weiblich, junge Erwachsene, Einzelkind aus Arbeiterfamilie, die es als Familie zu etwas gebracht haben, Antiheldin

### **M**asterplot: Die Verwandlung

Amira bereitet es Mühe, ihre Komfortzone zu verlassen. Neues zu wagen, sich auf andere Erfahrungen und Menschen einzulassen, ist nicht ihr Ding; bis eines Tages eine alte Schulfreundin auf der Bildfläche erscheint und Amira ihre Welt zeigt, in der sie lebt. Diese Begegnung löst einen tiefgreifenden Wandlungsprozess in Amiras Leben aus.



## Erzählkonzept: Die Was-Wäre-Wenn-Prämisse

Amiras Umzug in einen völlig neuen Stadtteil, in dem Nachhaltigkeit auf allen Ebenen der Bewohnerschaft gelebt und gestaltet wird, brechen zahlreiche, mitunter ganz zentrale Konflikte für ihr Leben auf, z. B. sind dort keine Autos mehr zugelassen. Der Film erzählt die Geschichte einer jungen Frau, die im Laufe der Zeit ihren Konsumzwängen entsagt und selbstbestimmt zu einem nachhaltigen Lebensstil findet und dabei für sich das Gemeinschaftsleben entdeckt.

## Zukunftskonzept & Genre

Gegenwart|nahe Zukunft, Utopie, Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene

## Narrative

1. Fehlendes Bewusstsein für die Schattenseiten des Konsums, der ein Treiber von Umweltzerstörung und eine Ursache für soziale Ungleichheiten ist. Das Narrativ "Unser Konsum ist schädlich" wird durch den Prozess der Verwandlung der Hauptfigur aufgerufen, in dem Amira ihrer Einsamkeit entsagen möchte und in einen nachhaltigen Stadtteil zieht, um dort ein neues Leben zu beginnen.
2. Das Nebenwirkungsnarrativ der Konsequenzen: Die Verursacher und Verursacherinnen von Nebenwirkungen müssen für die Konsequenzen aufkommen. Amira muss einsehen, dass übersteigerter Konsum nicht per se zu mehr Zufriedenheit und einer besseren Lebensqualität führt.
3. Am Ende steht das Transformationsnarrativ „Wir müssen der Wandel sein, den wir in der Welt sehen wollen.“ [Mahatma Gandhi] Wenn Amira ihren Lebensstil und ihre Konsummuster wandelt, dann findet sie sich als akzeptiertes Mitglied in einer Gemeinschaft wieder.

## Nachhaltigkeitsziele

Es geht um die Kritik der Art und Weise des Konsums, der das Leben und die Umwelt von Amira negativ beeinflusst. Die Antiheldin zeigt sich zunächst veränderungsunwillig, da sie in einen nachhaltigen Stadtteil umzieht. Sie lernt durch Konfrontation, dass vermehrter Konsum weder gut für den Planeten ist, noch nachhaltig glücklich macht. Zudem lernt die Hauptfigur einen komplett nachhaltigen und ganzheitlichen Lebensstil, der in Gemeinschaft mündet. Amira ruft damit folgende SDGs auf: Bildung für Nachhaltigen Konsum durch einen nachhaltigen Lebensstil in Gemeinschaft.



***Für das Baukastenprinzip ist es wichtig, dass das kollektive Schreiben sichergestellt wird, denn mehr Gehirne haben mehr Ideen und bringen eine einzigartige Mischung, die sich aus den anwesenden Personen ergibt.***

ERZÄHL  
KONZEPT

MASTERPLOT

NARRATIVE

ZUKUNFTS  
KONZEPT

FIGUREN  
KONZEPT

## 4. Die Anwendung des Baukastens

Es können bspw. bei 25 Schülerinnen und Schülern fünf Gruppen von bis zu fünf Teilnehmenden pro Gruppe gebildet werden, die nach dem Writer's-Room-Verfahren\* kollaborativ eine Geschichte entwickeln. Für das

Baukastenprinzip ist es wichtig, dass das kollektive Schreiben sichergestellt wird, denn mehr Gehirne haben mehr Ideen und bringen eine einzigartige Mischung, die sich aus den anwesenden Personen ergibt. Denn effektiveres Erarbeiten eines Stoffes, je nachdem wie komplex der Erzählstoff werden soll, wird von mehreren TLN schneller und kreativer ans Ziel gebracht. Im Fokus stehen die Diskussionen, dafür braucht es Raum und Zeit, denn sie regen neue Ideen an.

Die TLN können sich untereinander ein sofortiges Feedback auf ihre Ideen geben und die Gruppe gelangt durch die Diskussion schneller zu Entscheidungen bzw. Lösungen, z.B. bei Fragen wie „Für welchen Masterplot entscheiden wir uns? oder bei der Figurenentwicklung „Für welches Figurenkonzept entscheiden wir uns?“.

Die Bausteine sollen eine unterstützende Wirkung haben und nicht als Einschränkung der Kreativität verstanden werden. Dramaturgie bietet Orientierung, ist aber nicht in Stein gemeißelt. Zukunftsentwürfe sind im Übrigen auch durch zeitliche Rückbezüge

möglich. Die Vergangenheit kann die Gegenwart beeinflussen und sogar die Zukunft. Dabei muss nicht das Narrativ "früher war alles besser" bemüht werden. Für die Stoffentwicklung ist es sinnvoll, die Gruppen gut zu durchmischen, damit sich diverse Synergie-Effekte ergeben können [z.B. waren in Gruppe 2 des Workshops bei der NUA Aktive der schulischen, außerschulischen, beruflichen und der Hochschulbildung vertreten], die wiederum einen kreativen Zustand schaffen – quasi ein Feuerwerk der Ideen. Die gegenseitige Motivation der Teilnehmenden wird dadurch angetrieben, das ist eine wichtige Voraussetzung. Erfahrungsgemäß kann man sich in einer Gruppe viel schlechter hängen lassen, Motivationslöcher werden schneller überwunden. Damit bspw. Schülerinnen und Schüler über sich selbst hinauswachsen können, brauchen sie andere, denn zusammen können sie kreative Risiken eingehen, um schließlich aus dem gemeinsamen Erfahrungsschatz zu schöpfen. Das kollektive Schreiben bringt Schülerinnen und Schüler dazu, nicht den einfachen Weg der ersten Idee zu gehen, die meistens Klischees bedient, sondern ungewöhnliche Ideen und Kreativität zuzulassen.

*\*In der Film- und TV-Branche ist mit **Writer's Room** eine Form der kollektiven Ideenkommunikation in einer Gruppe zur Entwicklung eines Erzählstoffs gemeint. Das Setting erhöht die Kreativität und Produktivität.*

Bei der Entwicklung von Ideen erscheint es aus unserer Perspektive sinnvoll, im Rahmen des eigenen Bildungskontexts zu bleiben. Für den Bereich Schule wird empfohlen, Geschichten zu entwickeln, die auch mit der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen zu tun haben. Vielleicht ist das Setting sogar die Schule? Das Gleiche gilt für die Hochschule oder die berufliche Bildung. Die außerschulische Bildung hat einen reichen Schatz an Settings und viele Möglichkeiten der Figurengestaltung. Verbindungen zwischen Bildungsbereichen können indessen durchaus gezielt, also mit einer dramaturgisch-kausalen Dringlichkeit, hergestellt werden. Aber immer darauf achten: Es geht um Ideen für Kurzfilme. Starke Verdichtung ist hier gefragt.

Das vorliegende Booklet kann als Anleitung für selbst veranstaltete Workshops herangezogen werden. Wir empfehlen aber, einen Facilitator oder eine Facilitatorin aus dem Partnernetzwerk Medien, der mit der Methode vertraut ist, hinzuzuziehen. Es wäre natürlich wünschenswert, wenn das Workshop-Angebot auf die weiteren Phasen der Entstehung eines Kurzfilms wie Drehbuch, Produktion [Dreharbeiten] und Postproduktion [Schnitt] erweitert werden könnte. Stehen dafür die entsprechenden finanziellen und zeitlichen Ressourcen zur Verfügung, kann das Partnernetzwerk Medien weitere Workshop-Module anbieten. Grundsätzlich geht es aber vor allem darum, lebbare Zukünfte zu entwickeln. Dreharbeiten von Filmen sind von vielen weiterführenden kreativen, aber auch vor allem organisatorischen Arbeitsschritten und technischen, ästhetischen Kenntnissen bestimmt. Auch ganz pragmatische Anforderungen und Kompetenzen sind nun gefragt. Ähnliches gilt für die Postproduktion, die in vieler Hinsicht ein technischer Prozess ist bzw. vor allem technisches Know-how benötigt.



*Die Zukunft will erzählt sein:*

*Auch nachhaltige Zukunftsentwürfe müssen auf anschauliche Weise dargestellt sein, wenn sie möglich werden sollen. Es bedarf medialer Botschaften, die zukunftsfähige Bilder in unseren Köpfen entstehen lassen und den Möglichkeitsraum für ein nachhaltiges Leben in der digitalen Gesellschaft für uns vorstellbar machen. Hier bieten Mittel des fiktionalen Erzählens, des spekulativen Erzählens, des Schaffens möglicher Welten mittels Design Fiction bisher noch wenig ausgelotete Möglichkeiten.*

# Literatur

Eder, J. [2014]: Die Figur im Film. Marburg: Schüren.

El Quassil, S./Karig, Fr. [2021]: Erzählende Affen – Mythen, Lügen, Utopien – wie Geschichten unser Leben bestimmen“. Berlin: Ullstein.

Enders, J. C./Groschke, A. [2017]: Die Idee der Verantwortung als Voraussetzung für den Erfolg von BNE, Bildung für Nachhaltige Entwicklung im Spiegel von Verantwortungsethik und Handlungsfähigkeit bei Max Weber und Hans Jonas. In: Brodowski M. [Hrsg.] Bildung für Nachhaltige Entwicklung. Interdisziplinäre Perspektiven. Sozialwissenschaftliche Forschungswerkstatt, Bd. 4, Logos Verlag, Berlin, S. 33-58.

Fischer, D./Storksdiack, M. [2018]: „Storytelling: Ein Ansatz zum Umgang mit Komplexität in der Nachhaltigkeitskommunikation“ In: Pyhel, T. [Hg]: Zwischen Ohnmacht und Zuversicht? Vom Umgang mit Komplexität in der Nachhaltigkeitskommunikation. München: Oekom, S. 161-176.

Hauff, V. [1987]: Unsere gemeinsame Zukunft. Der Brundtland-Bericht der Weltkommission für Umwelt und Entwicklung, Greven, S. 46-47.

Knauss, Ph. [2020]: Die 11 Erzählkonzepte. Narration von Filmen entwickeln und verstehen. Tübingen: UVK.

Lotz-Sisitka, H., Wals, A. E. J [Arjen E. J.], Kronlid, D. & McGarry, D. [2015]: Transformative, transgressive social learning: rethinking higher education pedagogy in times of systemic global dysfunction. Current Opinion in Environmental Sustainability, 16, 73-80. [\[Link\]](#)

Mahler, D. G., Yonzan, N., Lakner, C., Castaneda Aguilar, R. A. & Wu, H. [2021]: Updated estimates of the impact of COVID-19 on global poverty: Turning the corner on the pandemic in 2021? World Bank. [\[Link\]](#)

Müller-Christ, G./Borner, J./Klein, Th./Klaar, S./Hagedorn, F./Rüfer, K./Hollerweger, E. [2020]: Erzähllinien für Nachhaltigkeit und Transformation. Leitfaden für transparente BNE-Narrative. Eine Studie im Auftrag des BMBF. [\[Link\]](#)

Schäfer, R. [2014]: Design Fiction. Schriftenreihe Sozialwissenschaftliche Zukunftsforschung. Hrsg. von Gerhard de Haan. Berlin.

Steffen, W., Richardson, K., Rockström, J., Cornell, S. E., Fetzer, I., Bennett, E. M., Biggs, R., Carpenter, S. R., Vries, W. de, Wit, C. A. de, Folke, C., Gerten, D., Heinke, J., Mace, G. M., Persson, L. M., Ramanathan, V., Reyers, B. & Sörlin, S. [2015]: Sustainability. Planetary boundaries: guiding human development on a changing planet. *Science*, 347[6223], 1259855. [\[Link\]](#)

Tobias, R. M. [2016]: 20 Masterplots. Die Basis des Story-Building in Roman und Film. Berlin: Autorenhaus.

Sterling, S. [2011]: Transformative learning and sustainability: sketching the conceptual ground. *Learning and Teaching in Higher Education*, 5(2010-11), 17-33.

Umweltbundesamt [Hg.] [2017]: Narrative und Diskurse in der Umweltpolitik: Möglichkeiten und Grenzen ihrer strategischen Nutzung Zwischenbericht. [\[Link\]](#)

Umweltbundesamt [Hg.] [2021]: Narrative einer erfolgreichen Transformation zu einem ressourcenschonenden und treibhausgasneutralen Deutschland. Erster Zwischenbericht. [\[Link\]](#)

United Nations [2015]: Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015. [\[Link\]](#)

WBGU – Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen [2011]: Welt im Wandel: Gesellschaftsvertrag für eine große Transformation. WBGU. [\[Link\]](#)

# Impressum



**PNM**  
Partner  
Netzwerk  
Medien

## Verantwortlicher

### **Prof. Dr. Ulrich Wünsch**

SABAA.education – Bildung für Subsahara Afrika gGmbH  
wunsch@sabaa.education  
www.sabaa.education

## Autorin und Autor

### **M.A. SoWi, Amanda Groschke**

post@amanda-groschke.de

### **Dr. Thomas Klein**

thomas.klein@medienkulturforschung.de

## Layout | Satz

### **Melanie Pfeffer**

Kommunikationsdesign – Muthesius Kunsthochschule, Kiel  
melanie.pfeffer.1@gmx.de

## Auftraggeber

### **Bundesministerium für Bildung und Forschung [BMBF]**

Kapelle-Ufer 1  
10117 Berlin  
Postanschrift: 11055 Berlin

Berlin, Dezember 2022

© alle Fotos wurden während des Workshops  
„Lebbare Zukünfte fiktional gestalten“ am 12.08.2022  
von Christian Eikmeier [NUA] und  
Carla Schulte-Fischedick [LaKunaBi]  
mit dem Einverständnis der Teilnehmenden aufgenommen.