

Die Vorarbeit

Thema	<p>Große Gefühle: Freude, Trauer, Ärger und Wut, Angst und Verzweiflung. Aber auch: Enttäuschung, Mitleid, Sympathie, Neid, Stolz und Verliebtheit.</p> <p>Kritisch Lebensereignisse: <i>Entwicklungskrisen</i> (Probleme aufgrund des fortschreitenden Alters oder körperlicher Reifung, wie die Pubertätskrise oder die Alterskrise), <i>Anforderungskrise</i> (Arbeitslosigkeit, Umzüge, Pensionierung oder Leistungsdruck, Schulwechsel, Einstieg ins Berufsleben, Auszug aus dem Elternhaus) <i>Verlustkrisen</i> (Tod oder Trennung, Krankheit, Alter, körperliche Veränderungen) Arbeitslosigkeit, schwere und/oder chronische Erkrankungen, traumatische Erlebnisse (z. B. Unfälle).</p>
Konflikte	<p>Geschichten leben von Konflikten. Eine Geschichte ohne Konflikt ist gar keine Geschichte. Es gibt die großen Konflikte und die kleinen, die, die die Weltbevölkerung angehen und die, die nur einen Einzelnen betreffen. Die besonderen und die alltäglichen Konflikte.</p> <p>Konfliktebenen: In der Person selbst; Zwischen Personen; Zwischen Gruppen</p> <p>Konfliktbereiche: Wertekonflikte; Rollenkonflikte; Sachkonflikte (Ziel, Wege, Mittel); Beziehungskonflikte</p> <p>Lösungsstrategien: Totaler oder begrenzter Krieg; Kompromiss; Ignorieren; Konfrontation</p>
Die Idee	Am Anfang steht eine Idee, eine wage Vermutung in welche Richtung sich die Geschichte bewegen soll. Entwickle eine Vorstellung, wie diese Geschichte anfangen und enden soll.
Für wen?	Der Leser muss sich mit der Geschichte und ihren Helden identifizieren können. Überlege also, für wen du schreibst, wer deine Leser sein werden.
Recherche	Schreibe über das, was du kennst. Alles andere musst du recherchieren. Für eine erste grobe Recherche reicht das Internet. Hinzukommen müssen unbedingt persönliche Erfahrungen vor Ort und Gespräche mit Kundigen.
Schauplatz	Der Schauplatz muss zu deiner Erzählform und deinen Handlungssträngen passen. Zieht die Beschreibung des Schauplatzes den Leser in deine Geschichte förmlich hinein oder sitzt er gelangweilt auf dem Sofa? Figuren können Schauplätze nicht nur sehen. Eine rein visuelle Beschreibung wäre zu einseitig. Denke an den gelangweilten Leser auf dem Sofa. Schauplätze machen Geräusche und riechen ganz speziell. So wird das Bild viel lebhafter und anschaulicher.
Personen	<p>Protagonist: Die Motivation des Charakters (Was möchte er allgemein?); Das Ziel des Charakters (Was möchte er konkret?); Der Konflikt des Charakters (Was hindert ihn daran, sein Ziel zu erreichen?); Die Erleuchtung des Charakters (Was lernt er, wie verändert er sich?)</p> <p>Antagonist: das gleiche für seine/n Gegenspieler.</p> <p>Die jeweiligen Gefährten: Wer steht dem Protagonisten und wer dem Antagonisten bei.</p> <p>Nebenfiguren: Sie treiben die Handlung voran (Stichwortgeber).</p> <p>Randfiguren: Sie schaffen Atmosphäre.</p> <p>Erschaffe eigene Figuren. Deine Leser identifizieren sich mit deiner Geschichte über den Erzähler und die Protagonisten, die du entwickelst. Jede fiktive Figur tritt durch sein Handeln in Erscheinung oder durch die Erzählung dritter. Stelle also Deinen Figuren durch ihr Tun oder ihren Kontakt mit anderen Personen vor.</p> <p>Perspektivfigur: Aus welcher Sicht wird die Geschichte erzählt (eine der Figuren oder auktorial).</p>
Botschaft	Die Botschaft einer Geschichte ist die Essenz dessen, was eine Geschichte zu beweisen versucht, eine Art These, die in der Geschichte vermittelt wird.
Form	<p>Kurzgeschichten: gedrängte, bündige Komposition, Verzicht auf Rahmen (offener Anfang und Schluss) und Verzicht auf Illusion, Typisierung der Personen. (1000 bis 8000 Wörtern)</p> <p>Erzählung: Erzählung ist kürzer, weniger werthaltig, weniger figurenreich, weniger komplex in der Handlung und Ideengehalt als Roman (10.000 – 30.000 Wörter)</p> <p>Novelle zentraler Konflikt, straffe, einsträngige Handlung, mittlerer Umfang, formale Geschlossenheit, Zuspitzung auf einen Wendepunkt (20.000 – 70.000 Wörter)</p> <p>Roman: mehrere Personen, Handlungsstränge und Konflikte (80.000 – 200.000 - ??? Wörter)</p>
Aufbau	<p>Anfang: Neugier und Spannung wecken (Erst ganz am Schluss schreiben)</p> <p>Ausgangssituation: Voraussetzungen und Gegebenheiten, auf denen die folgende konflikthafte Handlung beruht.</p> <p>Steigerung – Die Konflikte entfalten sich.</p> <p>Höhe-/Wendepunkt – Steigerung der Handlung bis zum Höhepunkt. Der dramatische Konflikt wird im Prinzip schon hier entschieden, denn die Handlung erfährt ihre entscheidende Wendung.</p> <p>Scheinlösung des Konflikts – Verzögerung der Katastrophe (In der <i>Tragödie</i> scheint ein Ausweg aus dem Konflikt möglich, der sich aber als nicht gangbar erweist. In der <i>Komödie</i> und im <i>Schauspiel</i> verzögert eine weitere Verwicklung den glücklichen Ausgang.</p> <p>Katastrophe = Zusammenbruch oder Lösung des Konflikts Die konflikthafte Handlung ist zu einem eindeutigen und endgültigen Ende gekommen. <i>Tragödie</i> endet in einer Katastrophe (Scheitern (Tod) des Protagonisten). In der <i>Komödie</i> werden alle Verwicklungen aufgeklärt. Im <i>Schauspiel</i> schließt die Handlung der Erzählung positive ab (Erfolg der Hauptfiguren).</p>

Charaktere – Figuren

Erste Vorstellung:	Was ist das allererste, was dir durch den Kopf schießt, wenn du an deine Figur denkst?
Biographie	Bild – Genannt/Spitznamen – Geschlecht – Alter, Geburtstag – Herkunft
Physiologische Dimension	Körperliche Details wie Geschlecht, Größe, Haare, Rasse etc. Erscheinungsbild – Wirkung auf andere
Soziologische Dimension	Ist die Figur arm oder reich? Verfügt sie über einen hohen, einen durchschnittlichen oder einen niedrigen Bildungsgrad? Welcher Schicht gehört sie an? Ist sie Single oder Mitglied einer Großfamilie etc. – Ausbildung und Beruf – Gesellschaftliche Situation – Freunde - Feinde
Psychologische Dimension	Geistige Fähigkeiten – Grundstimmung einer Figur: bewältigt sie traurig, fröhlich, wütend oder gleichgültig ihr Leben. Und was hat sie an Phobien, Ängsten, Hemmungen, Schuldgefühlen, Sehnsüchten, Phantasien, Neurosen oder Psychosen und sonstige psychologische Eigenheiten. Was belastet sie. Vor was fürchtet sich deine Figur am Meisten. Aber auch Begabungen, Intelligenz und Gewohnheiten.
Haltung	Was treibt sie an? Ihre moralischen und religiösen Grundsätze und Vorstellungen. Stärken und Schwächen. Die konkreten und heimlichen Wünsche. Einstellungen, die sein Leben und Handlungen (unbewusst) prägen. Zum Beispiel: „Hauptsache billig“ sein. – „Alle sind gegen mich“. – „War klar, dass mir das passiert.“ – „Alles wird gut.“ Oder „Im Leben bekommt man nichts geschenkt.“ Usw. Mit diesen Haltungen geht die Person (unbewusst) in jede Situation ihres Lebens hinein.
Zwei Seiten der Medaille	Hervorstechende Charaktermerkmale haben immer positive und negative Folgen für die Figur. Beispiel: Eine sehr naive Figur glaubt alles, was ihr erzählt wird. Sie lässt sich auf alles und jeden ein. Das Gute ist, dass sie sehr sympathisch ist und viel mitmacht. Auf der anderen Seite wird sie allem und jedem auf den Leim gehen. Eine naive Figur ist also gleichzeitig auch ein perfektes Opfer. Eine misstrauische Figur hinterfragt alles. Man kann ihr kein X für ein U vormachen. Allerdings wird sie auch wohlmeinenden Menschen gegenüber nicht zugänglich sein und sie verprellen. Eine misstrauische Figur wird sich weder auf andere Figuren noch auf Abenteuer einlassen. Dafür „bezahlt“ sie mit Einsamkeit und einer gewissen Statik in ihrem Leben. In dieser Art gibt es für jede Charaktereigenschaft positive und negative Auswirkungen auf die jeweilige Figur und ihr Denken und Handeln. Die „zwei Seiten der Medaille“ eben.
Ein ganz normalen Tag	Wie sieht ein ganz normaler Tag im Leben deiner Figur aus? Die tägliche Routine? Wie fühlt oder reagiert sie, wenn diese, aus welchem Grund auch immer unterbrochen wird? Beschreibe auf einer Seite einen ganz normalen Tag deiner Figur. Vom Aufstehen bis zum Lesen im Bett.

Handlung entwerfen

Thema formulieren	Alles notieren, was dir zu deiner Geschichte und zum Thema einfällt. Suche ein Schlagwort und finde die Kontradiktion dazu. Schreibe zu dem so gefundenen Paradoxon Ideen und Gedanken auf. Formulieren das endgültige Thema.
Ein Satz	Schreibe den Inhalt deiner Geschichte in einem Satz.
Fünf Sätze	Erweitere diesen Satz zu fünf Sätzen: Der erste Satz beschreibt die Ausgangssituation. Die folgenden drei Sätze beschreiben Punkte, die der Handlung eine Wende geben. Satz fünf schließlich beschreibt das Ende der Geschichte.
Absätze erweitern.	Mache aus jedem Satz des Absatzes einen eigenen Absatz. Jeder, bis auf den letzten Absatz, sollte in einer Katastrophe enden. Der letzte Absatz sollte erzählen, wie das Buch aufhört.
Was passiert dann?	Deine Geschichte besteht aus einer Abfolge von Ereignissen, die den Grundgedanken, der Geschichte erzählen: Vom Anfang bis zum Ende; Vom Höhepunkt aus; Vom Ende zum Anfang; Aus einem Ort heraus
Liste aller Szenen	Nimm dir die komplette Plotübersicht und erstelle eine Liste aller Szenen, die du brauchen wirst, um die Geschichte deutlich zu machen. Eine nach Kapiteln und Szenen durchnummerierte Tabelle macht dir den Weg leichter.
Erweiterung der Szenen	Nun fang an, eine erzählende Beschreibung deiner Geschichte anzufertigen. Nimm jede Zeile deiner Tabelle und erweitere sie zu einer Beschreibung der Szene, die mehrere Absätze lang sein kann.
Prüfen	An Hand dieser „Erzählung“ kannst du die Geschichte auf Schwachstellen und Fehler prüfen.
Kurzinhalt	Ein Absatz reicht – zu Vergleichen ist der Kurzinhalt mit einem Klappentext, das Ende der Geschichte muss hier nicht offenbart, die Handlung sollte kurz und knackig umrissen werden.

Mit dem Schreiben beginnen: An diesem Punkt setzt dich einfach hin, und fang an deinen ersten Entwurf für deinen Geschichte aus dem Boden zu stampfen. du wirst erstaunt sein, wie schnell die Geschichte aus deinen Fingern fließt.