

Mit **Feuer** und **Präzision** von der Idee zum Roman  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben  
Kursskript





# Agenda

*MyCheer*  
Cerebral Creativity



MIT **FEUER** UND **PRÄZISION** VON DER IDEE ZUM ROMAN  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben

# Agenda

## Block 1 und 2

### Story und Plot I

- Übersicht: Kreative Texte
- Story, Plot und Erzählung
- Drei-Akt-Struktur

### Story und Plot II

- Die leere Mitte
- Rhetorischer Fünfsatz und »Die Magie der 3«
- Aristoteles+

### Dialog

- Szene und Erzählung im Kreativen Schreiben
- Bezeichner
- Sammlung von Tipps und Tricks

### Spannung im Kreativen Schreiben

- Die literarische 4. Wand
- Whodunit vs MacGuffin / Suspense vs Surprise
- Hooks, Plants, Keys und der Deus ex Machina

### Erzählperspektive

- Autor und Erzähler
- Die wichtigsten Erzählperspektiven
- Vermeiden von Konsistenzbrüchen

## Block 3 und 4

### Charaktere

- Charakterhierarchie
- Konstruieren und Platzieren von Charakteren
- Der Sidekick und das Konzept der Attainability

## Block 5 und 6

### Setting, Realismus und Genre

- Setting / Setting und Plot
- Die drei Ebenen des Realismus im Kreativen Schreiben
- Genre

## Block 7 und 8

### Freie Themen

- Kursprojekt / Präsentation von Kreativen Texten / Feedback
- Story und Plot III: Szenen im Kreativen Schreiben / Storymodelle
- (Sehr kurze) Einführung in die Literaturtheorie



# Inhaltsverzeichnis



# Einführung in das Kreative Schreiben

## Inhaltsverzeichnis

### Grundlagen

- 8 Kreatives Schreiben und Kreative Texte
- 9 Genres von Kreativen Texten
- 10 (Open-Source) Software für Autoren

### Story und Plot I

- 12 Grundlagen der Erzähltechnik
- 13 Die Drei-Akt-Struktur: Einleitung
- 14 Die Drei-Akt-Struktur auf einen Blick
- 15 Elemente der Drei-Akt-Struktur
- 16 Spannungsbogen: Einleitung
- 17 Spannungsbogen in der Drei-Akt-Struktur

### Erzählperspektive

- 19 Identität von Autor und Erzähler
- 20 Erzählperspektive: Einleitung
- 21 Der »Ich-Erzähler«
- 22 Der »Ich-Erzähler« als Haupt- oder Nebenfigur
- 23 3. Person: Einleitung
- 24 Der Allwissende Erzähler
- 25 Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler
- 26 Die Neutrale Erzählperspektive
- 27 Aktivieren des neutralen Modus
- 28 Erzählperspektiven: Vergleich

### Story und Plot II

- 30 Die leere Mitte
- 31 Der rhetorische Fünfsatz
- 32 Die erweiterte Drei-Akt-Struktur
- 33 Die erweiterte Drei-Akt-Struktur in *Furious 7*
- 34 Steuerung und Planung mit Aristoteles+
- 35 Sequenzen am Beispiel von *Blutwellen 2*
- 36 Sequenzen am Beispiel von *Blutwellen 2*

### Charaktere

- 38 Charaktere: Einführung
- 39 Charakterhierarchie
- 40 Das Konstruieren von Charakteren
- 41 Tiefe der Charakterisierung
- 42 Anmerkungen zur Platzierung in der Hierarchie

### Dialog

- 44 Dialog: Repräsentation und Information
- 45 Dialog und Drama / Dialog und Zeit
- 46 Dialog und Bezeichner
- 47 Bezeichner-Overkill
- 48 Dialog und Inszenierung
- 49 Beenden von Dialog
- 50 Beenden von Dialog: Lösung

# Einführung in das Kreative Schreiben

## Setting

- 52 Setting: Grundlagen
- 53 Setting und Erzählperspektive
- 54 Setting und Plot
- 55 Setting in komplexen Geschichten

## Realismus

- 57 Realismus und Setting

## Genre

- 59 Genre: Einleitung
- 60 Konvention und Klischee
- 61 Genre und Plotentwicklung

## Spannung

- 63 Spannung: Einleitung
- 64 Hitchcock vs Christie
- 65 Suspense vs Surprise
- 66 Tools

## The End

## Impressum und Copyright

- 69 Copyright

## Blitzlicht auf Szenen [Bonuskapitel]

- 71 Ursache und Wirkung im Kreativen Schreiben
- 72 Die Szene als dramatische Einheit
- 73 Der Aufbau einer Szene
- 74 Anmerkungen zum Aufbau einer Szene
- 75 Szenen und ihr Sequel
- 76 Szenen und ihre Beats



*MyCheer*  
Cerebral Creativity



MIT **FEUER** UND **PRÄZISION** VON DER IDEE ZUM ROMAN  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben

# Kreatives Schreiben und Kreative Texte

## Was ist Kreatives Schreiben [Creative Writing]?

Unter »Kreativem Schreiben« versteht man das Verfassen von Texten, deren Funktion es ist, Geschichten zu erzählen oder Emotionen zu wecken. Die rein sachliche Vermittlung von Informationen steht nicht im Vordergrund. Selbstverständlich gibt es hier (gut ausgeleuchtete) Grauzonen:

- In Kreativen Texten können Autoren Informationen vermitteln (zum Beispiel mit einem historischen Roman) und sogar eine subjektive Position zu einem Thema beziehen. Allerdings sollte dies auf gar keinen Fall explizit oder verbal ausgesprochen durch die Erzählstimme oder die Figuren der Geschichte geschehen, die dann wie sprechende Lehrbücher klingen oder dogmatisch die Meinung des Autors predigen. So etwas merkt der Leser schnell! Das, was der Autor persönlich zu sagen hat, muss so subtil wie möglich in die Handlung eingebunden werden. Alles andere wäre schlicht und ergreifend schlechter Stil. Und die laut erklärte 'Moral' am Ende der Geschichte sollte man auch vermeiden, da das einfach einen billigen Eindruck macht.
- Auch verwendet die Werbeindustrie unter dem Stichwort 'Storytelling' (ein super Konzept!) oft das Erzählmodell der 'Heldenreise', um den Zuschauer eines Werbeclips dazu zu bewegen, ein bestimmtes Produkt zu kaufen.
- Zu guter Letzt können komplexe Sachverhalte durch das Erzählen von – passenden! – Geschichten anschaulich gemacht werden. Ein schönes Beispiel ist wie der Film *A Beautiful Mind* in der 'Wenn wir alle hinter der Blondine her sind' - Sequenz anschaulich und ohne Mathematik erklärt, was Spieltheorie ist.



# Genres von Kreativen Texten

Welche Arten / welche Genres von Kreativen Texten gibt es?

## Prosa [prose]

Prosatexte sind Texte, die keinen formellen Regeln unterliegen. Prosa wird in der Regel für das Schreiben von Romanen [novel], Kurzgeschichten [short story] und Biografie und Autobiografie [life writing] verwendet.

## Lyrik [poetry]

Lyriktexte sind Texte, die formellen Regeln unterliegen. Diese formellen Regeln können zum Beispiel ein Reimschema, eine Rhythmusstruktur oder eine bestimmte optische Anordnung des Textes (shape poetry) sein.

## Drama [drama]

Dramatische Texte sind Texte, die dazu bestimmt sind, aufgeführt zu werden. Hierzu zählen nicht nur Theaterstücke [plays], sondern auch Hörspiele [audio plays] und Drehbücher [screen plays oder (film) scripts].

Im Besonderen Drehbücher unterliegen in Bezug auf Gliederung und Präsentation strengsten – meist verlags- und studioeigenen – Anforderungen. Änderungen an der Form werden in der Regel nicht geduldet. Hier ist wirklich sehr viel handwerkliche Präzision gefragt.

Das gilt auch für den Umfang des Drehbuchs. Gerade bei TV ist die Länge des entstehenden Films / der Serienfolge oft auf die Minute genau vorgegeben. Bei Kinofilmen mag es etwas mehr Freiheit geben, aber da eine zusätzliche Drehbuchseite (ca. eine Filmminute) ein Budget von ein bis drei Millionen US\$ an Produktionskosten nach sich ziehen kann, muss man sich auch hier an die Vorgaben der Produzenten / Geldgeber halten.

Dramatische Texte können Regiekommentare enthalten. Allerdings muss man sich als Autor von dramatischen Texten darüber im Klaren sein, dass der Regisseur und nicht der Autor bestimmt, wie der Text letzten Endes aufgeführt wird. Man muss auch beachten, dass es Regisseure und Produzenten gibt, die zu viel Regiekommentar in einem Drehbuch als eine Bevormundung ansehen und es solche Skripte erst gar nicht in den Produktionsprozess schaffen.

Ein schönes Beispiel für das formelle Layout eines Drehbuchs findet man bei der BBC unter <http://downloads.bbc.co.uk/writersroom/scripts/screenplaytv.pdf>

# (Open-Source) Software für Autoren

## Kostenlose Open-Source-Software zum Erstellen von Kreativen Texten

Natürlich ist es möglich, einen Roman nur mithilfe eines Bleistifts und eines Schreibblocks zu schreiben. Allerdings gibt es eine Vielzahl von kostenlosen Open-Source Computerprogrammen, die einem die Arbeit erleichtern. Hier ist eine kleine Übersicht.

### Textverarbeitung

- **Libre Office:** Die Home- und Studentenversionen von kommerziellen Textverarbeitungen haben in der Regel den Nachteil, dass sie nur zu rein privaten Zwecken eingesetzt werden dürfen. Eine hervorragende Alternative, die ich persönlich seit Jahren verwende, ist das Open-Source Office-Paket Libre Office, der Nachfolger des mittlerweile zum Stillstand gekommenen Open Office.

### Rechtschreib- und Grammatikprüfung

- **Language Tool:** Leider hat der Duden Verlag die Produktion und den Vertrieb des Duden-Korrektors für Libre Office eingestellt. Eine Alternative ist das Language Tool. Language Tool kann als eigenständiges Programm oder als Erweiterung von Libre Office eingesetzt werden und es kontrolliert Rechtschreibung und Grammatik von deutschen und fremdsprachigen Texten.

### Mindmap, Brainstorming und Planung

- **Freemind:** Die Frage, ob man einfach drauflosschreibt oder einen Roman im Vorfeld vollständig durchplant, muss jeder Autor individuell für sich entscheiden. Freemind ist ein kostenloses Computerprogramm, das beim Sammeln und Strukturieren von Ideen helfen kann.

### Grafikprogramme

- **GIMP und Inkscape:** Möchte man ein Buchcover erstellen oder eine Illustration anfertigen, dann können einem die zwar nicht ganz einfach zu bedienenden aber mächtigen Grafikprogramme GIMP und Inscape weiterhelfen.



*MyCheer*  
Cerebral Creativity



MIT **FEUER** UND **PRÄZISION** VON DER IDEE ZUM ROMAN  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben

# Grundlagen der Erzähltechnik

## Geschichte, Handlung und Erzählung

Obwohl die Begriffe “Geschichte”, “Handlung”, und “Erzählung” eng miteinander verbunden sind und im lockeren Gespräch auch synonym verwendet werden, haben sie in der Erzähltheorie dennoch sehr genau definierte Bedeutungen, die man als Autor kennen sollte. Immer noch genial ist der 100 Jahre alte Vergleich von E. M. Forster von “Story” und “Plot”.

- Die Geschichte [story] beschreibt den rein zeitlichen Ablauf der Ereignisse: »Der König starb, und dann starb die Königin.«
- Die Handlung [plot] beschreibt den kausalen Zusammenhang der Ereignisse: »Der König starb, und dann starb die Königin aus Kummer.«
- Die Erzählung [narration] und der Erzähler [narrator] entscheiden, in welcher Reihenfolge die Ereignisse erzählt werden. Diese kann mit dem tatsächlichen Ablauf übereinstimmen (a.) ...nach dem Tod des Königs starb die Königin aus Kummer..., muss es aber nicht (b.) ...aus Kummer starb die Königin nach dem Tod des Königs... .

Noch ein kleiner Hinweis: Erzählt man die Ereignisse nicht in der Reihenfolge, in der sie geschehen sind, ist das für den Leser anstrengend zu lesen und kann ihn sogar verwirren. Auch wird hier der Erzähler sichtbar, was oft nicht wirklich gewollt ist. Deshalb sollte man die Option (b.) nur als bewusst geplanten Effekt einsetzen. Zum Beispiel, um den Erzählfluss einmal leicht zu variieren oder um Microspannung zu erzeugen. Auch ist es möglich, eine Geschichte von hinten nach vorne zu erzählen. Dann sollte man aber sehr genau wissen, was man tut.

**Kleine Frage zum Nachdenken:** Werden Story oder Plot verändert, wenn ich nicht in der richtigen Reihenfolge erzähle?

## Sprache

Weil in deutschen Lehrbüchern und Literaturlexika die Begriffe “Geschichte” und “Handlung” nicht so sauber getrennt sind, wie in Forsters Definition oder wie in den meisten englischsprachigen Lehrbüchern, finden auch bei uns die Begriffe “Story” und “Plot” regelmäßige Anwendung in Texten über Kreatives Schreiben. Das ist problemlos möglich, da sie sogar im Duden als großgeschriebene deutsche Substantive aufgeführt sind.

Um dem Rechnung zu tragen und um die Verwirrung zu minimieren, halte ich mich in diesem Kurs deshalb ab sofort stringent an Forsters Definition und verwende “Geschichte” beziehungsweise “Story” als Synonyme für den rein zeitlichen Ablauf von Ereignissen und “Handlung” beziehungsweise “Plot” als Synonyme für den kausalen Zusammenhang von Ereignissen.

# Die Drei-Akt-Struktur: Einleitung

## Struktur einer Geschichte

Strukturmodelle, die den Aufbau einer Geschichte beschreiben, gibt es in der Erzähltheorie – vorsichtig ausgedrückt – eine ganze Menge. Aber auch wenn es knapp 2.400 Jahre alt ist, dann ist das wichtigste und auch heute noch aktuellste Modell das durch Beobachtung entstandene Strukturmodell von Aristoteles. Die Drei-Akt-Struktur: Jede Geschichte hat einen Anfang, einen Mittelteil und einen Schluss.

## Globaler Bezug der Drei-Akt-Struktur

Wahrscheinlich hat Aristoteles' Theorie deshalb ihre unverwüstliche Bedeutung, weil sie so nahe am Leben ist:

- Anfang: Wir stehen am Morgen auf.
- Mittelteil: Wir durchleben den Tag.
- Schluss: Wir gehen am Abend ins Bett.

## Lokaler Bezug der Drei-Akt-Struktur

Aber auch bei kleineren Tätigkeiten, wie dem Schreiben eines Beschwerdebriefs, findet sie ihre Anwendung:

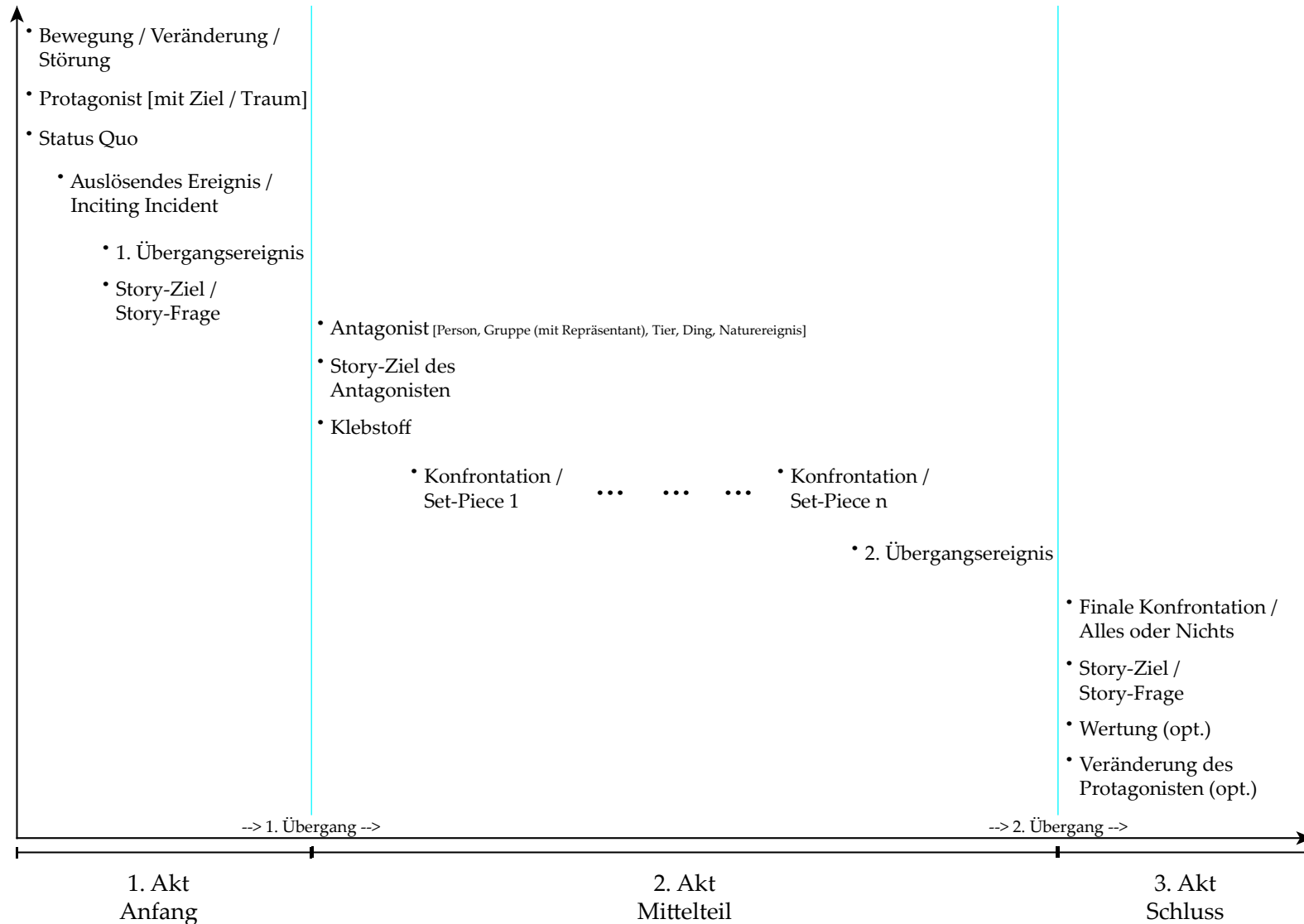
- Anfang: Ich habe mir Ihren Föhn gekauft.
- Mittelteil: Dieser ist bei Benutzung in meiner Hand explodiert.
- Schluss: Deshalb möchte ich ihn umtauschen.

Die Regel, dass jede Geschichte einen Anfang, einen Mittelteil und einen Schluss hat, ist eine der wichtigsten, vielleicht sogar die wichtigste Regel im Kreativen Schreiben. Sie gilt ohne Ausnahme genreübergreifend und sie gilt auch, wenn die Ereignisse einer Geschichte nicht linear erzählt werden.

Geschichten, die sich nicht an die Drei-Akt-Struktur halten, sind experimentell – oder wollen nur nicht zugeben, dass sie auf den Klassiker basieren.

# Die Drei-Akt-Struktur auf einen Blick

## Struktur einer Geschichte



# Elemente der Drei-Akt-Struktur

## 1. Akt: Anfang

- Eine Geschichte sollte mit Bewegung und/oder mit einem Anzeichen für eine bevorstehende Änderung und/oder mit einer Störung beginnen. Diese Elemente können – müssen aber nicht zwingend – story-relevant sein. Hier kommt es erst einmal nur darauf an, eine aktive Welt zu zeigen, in der anscheinend etwas 'ansteht'. Der Leser muss den Eindruck bekommen, dass diese Welt bereits existiert hatte, bevor er die erste Seite der Geschichte aufschlug.
- Das Einführen des Protagonisten und seines (gegebenenfalls auch nicht story-relevanten) Ziels oder Traums sollte so schnell wie möglich geschehen. Wir wollen wissen, um wen wir uns die nächsten paar hundert Seiten sorgen sollen.
- Status quo: Zeigen der alltäglichen Welt des Protagonisten. Nur wenn wir den Startpunkt kennen, können wir die kommende Veränderung erkennen.
- Inciting Incident: Die Welt des Protagonisten wird unwiderruflich verändert oder auch zerstört. Noch hat der Protagonist die Wahl, den Kampf aufzunehmen.
- 1. Übergangereignis: Der Protagonist betritt (freiwillig oder unfreiwillig) den 2. Akt. Ab jetzt geht es um Leben oder »Tod« und es gibt kein Zurück mehr.
- Parallel zum 1. Übergangereignis fasst der Protagonist sein Story-Ziel und der Leser stellt sich die Story-Frage: Wird der Protagonist sein Ziel erreichen? Die Wichtigkeit des Ziels muss vom Leser verstanden – wenn auch nicht moralisch geteilt werden.

## 2. Akt: Mittelteil

- Spätestens im Mittelteil wird der Antagonist mit einem gegenläufigen Story-Ziel eingeführt, das nicht mit dem Story-Ziel des Protagonisten vereinbar ist. Protagonist und Antagonist müssen durch »Klebstoff« glaubwürdig miteinander verbunden sein (»Locked in Battle«). Der Antagonist kann aber auch im 1. Akt eingeführt werden. Das kann sich von Geschichte zu Geschichte unterscheiden. Auch hier muss der Leser die Wichtigkeit des Ziels (nur) verstehen.
- Jetzt kommt es zu einer Reihe von (direkten oder indirekten) Konfrontationen [auch Set-Pieces oder Sequenzen genannt] zwischen dem Protagonisten und dem Antagonisten. Jede Aktion des Protagonisten und des Antagonisten muss (direkt oder indirekt) mit dem Story-Ziel verbunden sein.
- 2. Übergangereignis: Schließlich ist der Protagonist bereit für die finale Konfrontation und betritt (nach Möglichkeit freiwillig und mit eigener Kraft) den 3. Akt.

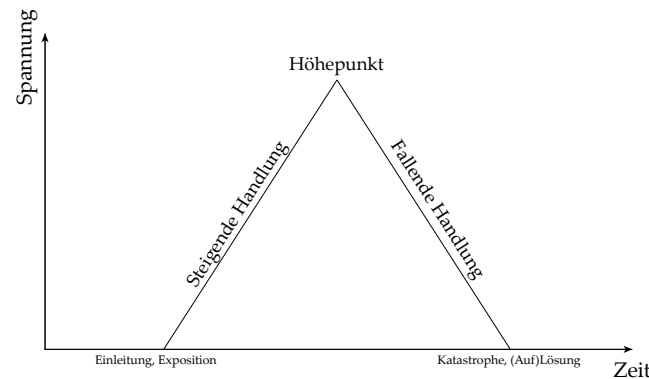
## 3. Akt: Schluss

- Finale Konfrontation zwischen Protagonist und Antagonist. Jetzt geht es um Alles oder Nichts.
- Die Story-Frage wird beantwortet: Hat der Protagonist sein Story-Ziel erreicht?
- Der Protagonist kann das Story-Ziel erreichen, verfehlen oder es bleibt offen (was keine Kunst, sondern Unvermögen des Autors ist!).
- Wertung: Auch das Verfehlen des Story-Ziels (»Es ist nirgends schöner als daheim«) kann ein positives Ende darstellen - und umgekehrt.
- Gegebenenfalls sollte man eine Änderung des Protagonisten zeigen. Diese bitte nicht erzwingen. Ein kleines Detail reicht hier aus: In *Der Weiße Hai* hat Chief Brody keine Angst mehr vor Wasser; in *Jagd auf Roter Oktober* kann Jack Ryan wieder in einem Flugzeug schlafen.
- Es gibt den Mythos, dass der Protagonist der Geschichte wieder als veränderte Person in seine Welt zurückkehren muss. Das stimmt gerade bei den bekannten Heldenreisen so nicht. Luke Skywalker, Harry Potter und Frodo haben sich zwar verändert, sind aber nicht nach Tatooine, zu Onkel und Tante, oder in ihr Dorf zurückgekehrt.

# Spannungsbogen: Einleitung

## Die (spätestens seit Shakespeare!) veraltete Strukturpyramide von Gustav Freytag

Die im Deutschunterricht oft gelehrt Strukturpyramide zum “Standardschema der Dramatik” von Gustav Freytag (von 1863) erweckt den Eindruck, dass a.) Anfang und Schluss einer Geschichte gleichlang sind, dass b.) der Höhepunkt des Konflikts in der Mitte des Mittelteils stattfindet, und dass es c.) genauso lange dauern soll, die Spannung abzubauen, wie sie aufzubauen.



Leider wird die Strukturpyramide sogar in neueren Büchern über Filmtheorie und (Corporate) Storytelling immer noch als aktuell verkauft, aber sie ist mittlerweile wirklich überholt und nicht mehr zeitgemäß.

Paps aus *Terminator: Genisys* würde die Strukturpyramide von Gustav Freytag wahrscheinlich als alt und veraltet bezeichnen, und auch William Shakespeare hat den Spannungsbogen seiner Dramen anders strukturiert. Denn auch wenn die Mitte der Geschichte natürlich aufregend geschrieben sein muss, so muss der Höhepunkt der Geschichte und der ultimative Höhepunkt des Konflikts in den Schluss gelegt werden. Macht man das nicht und folgt man dem Timing von Gustav Freytag, dann beginnt der Leser sich nach der Hälfte des Romans zu langweilen.

Ein grober Richtwert für das Verhältnis von Anfang, Mittelteil und Schluss ist 10 : 70 : 20.

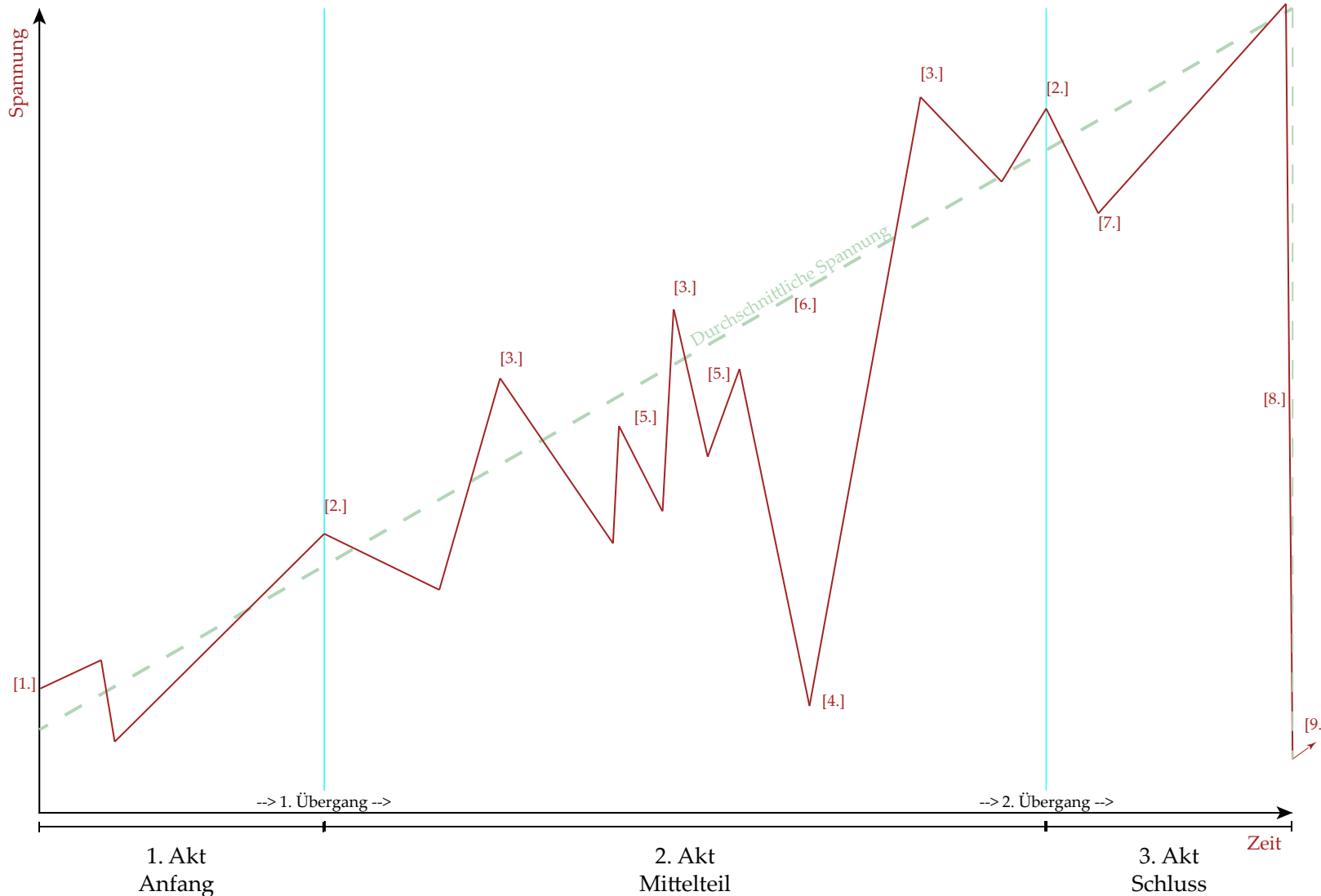
Wichtig in diesem Zusammenhang ist auch, dass der Leser während der Einleitung nicht mit Hintergrundwissen erschlagen wird. Das kann auch storybegleitend im Mittelteil vermittelt werden.

Bitte beachten Sie auch, dass nach dem Schluss wirklich so schnell wie möglich Schluss ist.



# Spannungsbogen in der Drei-Akt-Struktur

## Struktur einer Geschichte mit Spannungsbogen



- [1.] Sofort mit Spannung beginnen
- [2.] Der erste und der zweite Übergang sollten ein hohes Spannungslevel aufweisen.
- [3.] In der Mitte sollte es eine Reihe von längeren Sequenzen (auch Setpieces) geben, die ein hohes Spannungslevel haben. Drei bis fünf solcher Setpieces im Mittelteil sind eine gute Anzahl.
- [4.] Es kann gerne auch einmal sehr ruhige Momente geben.
- [5.] Generell sollte man die Spannung immer leicht variieren. Sonst wird es langweilig oder für den Leser zu anstrengend.
- [6.] Im Durchschnitt sollte die Spannung immer ansteigen.
- [7.] Im Finale sollte es keine allzu ruhigen Momente mehr geben. Auch kleine Pausen sollten über ein hohes Spannungslevel verfügen.
- [8.] Lange Epiloge vermeiden. Am Ende des dritten Akts sollte die Spannung schnell heruntergefahren und die Geschichte beendet werden.
- [9.] Nicht mit einem Spannungspotential von »0« enden. Vielleicht sogar eine kleine (beginnende) Aufladung zeigen.



*MyCheer*  
Cerebral Creativity



MIT **FEUER** UND **PRÄZISION** VON DER IDEE ZUM ROMAN  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben

# Identität von Autor und Erzähler

## Die Identität und Präsenz des Autors in seinem Text: Der Autor ist nicht der Erzähler!

Wenn wir einen Film sehen, vergessen wir oft, dass der Schauspieler, der eine Rolle spielt, und die Person, die er in dieser Rolle darstellt, in der Regel nichts – aber auch wirklich gar nichts – miteinander zu tun haben.

Gleiches gilt für den Autor und die von ihm gewählte Erzählstimme. Die Heldin, die in der Ich-Perspektive von ihren Abenteuern berichtet, ist nicht mit dem (gegebenenfalls vielleicht auch männlichen) Autor identisch. Und auch der Allwissende Erzähler, der aus der Perspektive einer dritten Person die Ereignisse beschreibt und der vielleicht sogar eine eigene Meinung zu den geschehenden Dingen hat, muss vom Autor zumindest im Ansatz als ein selbstständiger Charakter mit eigener Stimme kreiert werden. Der Autor ist also nicht der Erzähler der Geschichte; und die Erzählstimme in der Geschichte ist nicht die Stimme des Autors.

Erliegt ein Autor der Versuchung, einer seiner Figuren oder der Erzählstimme seine eigene Meinung in den Mund zu legen, dann wird das in der Regel vom Leser durchschaut und der Roman wirkt anschließend entweder wie billige Propaganda oder einzelne Figuren haben den Charme eines sprechenden Lehrbuchs.

## Vorteile der bewussten Trennung von Autor und Erzähler

Ist sich der Autor beim Schreiben (aktiv) bewusst, dass er nicht der Erzähler ist, dann hat das für den Text und für die Abwechslung in seinen Geschichten nur Vorteile:

- Man kann wesentlich leichter Hauptfiguren kreieren, die sich von einem unterscheiden. Gerade wenn man mehrere Geschichten in der 1. Person schreibt, ist das von Vorteil. Die Figuren werden abwechslungsreicher.
- Wenn man sich bewusst macht, dass man nicht die Figur ist, über die man schreibt, kann man sie leichter Böses tun lassen. Das ist sehr wichtig, wenn man einen Antagonisten erschaffen will, den der Leser von ganzem Herzen aus hassen soll.
- Auch wird es einem leichter fallen, den Sprachschatz einer Figur zu variieren; zum Beispiel eine Jugendliche nicht wie einen erfahrenen Autoren sprechen und sie dadurch künstlich wirken zu lassen.

# Erzählperspektive: Einleitung

## Erzähler, Erzählstimme und Erzählperspektive

Der Erzähler [narrator] ist die Instanz, aus deren Erzählperspektive [narrative perspective] und mit dessen Erzählstimme [narrative voice] die Ereignisse beschrieben werden.

Der Erzähler kann...

- ...die Hauptfigur einer Geschichte...
- ...eine mehr oder weniger an der Handlung beteiligte Nebenfigur...
- ...oder auch nur eine anonyme Stimme sein.

Der Autor kann voll darüber entscheiden, ob die Erzählstimme eine eigene Meinung zu den Ereignissen haben soll. Auch kann der Autor – in Abhängigkeit von der Erzählperspektive! – darüber entscheiden, was die Erzählstimme alles über die Welt weiß, in der die Geschichte spielt.

## Erzählperspektiven

Die grundlegenden Erzählperspektiven im Kreativen Schreiben sind:

- Der »Ich-Erzähler«
- Der »Allwissende Erzähler in der Dritten Person«
- Der »Eingeschränkt Allwissende Erzähler in der Dritten Person«

Auch wenn es vielleicht zu streng oder unkreativ klingt, sollte man als angehender (und letzten Endes auch als erfahrener Autor) niemals die Grenzen zwischen den Erzählperspektiven verwässern. Macht man das, kommt es in der Regel sehr schnell zu Konsistenzbrüchen. Die signalisieren bestenfalls, dass man sein Handwerk nicht versteht, aber sie können auch sehr schnell die Glaubwürdigkeit einer Geschichte zerstören. Es ist natürlich möglich, mit der Erzählperspektive zu spielen, aber dann muss man sehr genau wissen, was man tut.

Es ist auch empfehlenswert, sich so früh wie möglich für die Erzählperspektive seiner Geschichte zu entscheiden, da hier bei einer Revision nicht so einfach grammatikalisch gepatcht werden kann, wie bei einer Änderung der Erzählzeit. Vielmehr muss der Text zur Wahrung der Konsistenz meist neu geschrieben werden.

# Der »Ich-Erzähler«

## Der »Ich-Erzähler«

Der Ich-Erzähler [first person narrator / first person perspective] erzählt die Ereignisse der Geschichte aus seiner eigenen subjektiven Perspektive und spricht in der ersten Person. Der »Ich-Erzähler« kann die Haupt- oder eine Nebenfigur sein. Für den Autor ist die Verwendung des Ich-Erzählers ein Balanceakt. Macht er es richtig, kommt es zu einem empathischen Band zwischen dem Ich-Erzähler und dem Leser. Macht er es falsch, nervt der Ich-Erzähler den Leser nur.

Der Ich-Erzähler darf immer nur das erzählen, was er zum Zeitpunkt der Handlung wissen kann und was er persönlich sieht oder hört. Der Ich-Erzähler kann also niemals genau wissen, was eine andere Person denkt. Er kann auch nicht ausführlich über die detaillierte Historie eines Gebäudes dozieren, das er gerade das erste mal in seinem Leben gesehen hat. Hält sich der Autor nicht an diese Regel, bricht er die Konsistenz der Erzählperspektive.

Tricks, wie Annahme (“... wahrscheinlich ärgerte sich mein Gegenüber nur, weil er wieder einmal zur Butter statt zur Margarine gegriffen hatte...”) oder das bewusste Zurückhalten von Informationen (“...ob er tatsächlich abgedrückt hat, sage ich euch zwei Kapitel später. Jetzt will ich erst einmal über den Sommer reden...”) sind möglich, sie sollten aber nicht zu oft angewandt werden.

Verwendet man einen Ich-Erzähler, dann kann man das Stilmittel “Cliffhanger” [cliffhanger] nur sehr schwer, und “Dramatische Ironie” [dramatic irony] praktisch gar nicht anwenden. Als Alternative kann bei dem Ich-Erzähler Spannung im Stil eines Cliffhangers dadurch erzeugt werden, dass ein Kapitel in einem spannenden Moment endet und man den Leser dadurch zum Umblättern in das nächste Kapitel zwingt. So wird die Lösung bzw. der Fortgang der Handlung zumindest für einen kleinen Moment zurückgehalten. Diesen Trick bezeichne ich gerne als »Microspannung«.

Was sehr gut bei dem Ich-Erzähler funktioniert, ist das direkte Ansprechen des Lesers und das Verwenden von (wohl-dosierter) Selbstironie.

## Lügen und belogen werden – der unzuverlässige Ich-Erzähler

Es gibt auch Autoren, die mithilfe eines »unzuverlässigen« Ich-Erzählers den Leser bewusst auf eine falsche Fährte locken. Dies ist möglich und funktioniert zum Beispiel als nicht vorhersehbare Überraschung in *The Prestige* sehr gut. Wendet man diesen Trick an, muss man allerdings sehr genau wissen, was man tut. Denn wenn der Ich-Erzähler den Leser willentlich belügt, dann wird man ihm das sehr schnell übel nehmen.

Möchte man abmildern und lässt man den Ich-Erzähler nur dadurch unzuverlässig werden, dass er eine Situation entweder selbst falsch einschätzt oder selbst das Opfer einer Lüge wird, so fühlt sich der Leser zwar nicht betrogen, wird aber im Laufe des Romans an der Kompetenz des Ich-Erzählers zweifeln.

# Der »Ich-Erzähler« als Haupt- oder Nebenfigur

## Der Ich-Erzähler als Hauptfigur

In der Regel ist der Ich-Erzähler auch die Hauptfigur der Geschichte (Jane Eyre in Charlotte Brontës *Jane Eyre*; Isabella Swan in Stephenie Meyers *Twilight*; "Ich" in Daphne du Mauriers *Rebecca*). Sie ist die Person, mit der wir mitfiebern; und sie sollte der Sympathieträger sein – oder die Person, die wir lieben, zu hassen.

## Der Ich-Erzähler als Nebenfigur

In einigen Fällen ist die (oft titelgebende) Hauptfigur so eigen oder überlebensgroß, dass wir gar nicht so genau wissen wollen, was in ihrem Kopf alles vorgeht. In solch einem Fall kann man einen Mittelsmann einsetzen und damit die Geschichte aus der Perspektive einer immer noch eng an der Handlung beteiligten Nebenfigur erzählen. Das hat – im Vergleich zu einer neutralen Stimme – den zusätzlichen Charme, dass wir sehr intim erfahren, welche Auswirkungen die außergewöhnliche Präsenz der Hauptfigur auf normale Menschen hat; also auf jemanden, mit dem der Leser sich leichter identifizieren kann. Zwei berühmte Beispiele für solch einen Mittelsmann sind Dr. John Watson (*Sherlock Holmes*) und Nick Carraway (*The Great Gatsby*).

## Der Ich-Erzähler als neutrale Stimme

Manchmal verschwimmen die Grenzen zwischen subjektivem Ich-Erzähler und einer neutralen Erzählstimme in der dritten Person. Dies ist dann der Fall, wenn das "Ich" des Erzählers nur im Rahmen und hin und wieder im Text auftaucht. Beispiele hierzu sind "der Tod" in Markus Zusaks *Die Bücherdiebin*, und eine Auswahl an Sherlock-Holmes-Geschichten, in denen Dr. Watson nicht selbst bei den Ereignissen dabei war, sondern nur das aufschreibt, was ihm sein Freund Sherlock Holmes über einen alten Fall erzählt.

# 3. Person: Einleitung

## Erzählstimme in der dritten Person

Wählt man den Erzähler in der dritten Person [third-person-narrator] dann erzählt eine in der Regel an der Handlung nicht beteiligte Stimme, was gerade geschieht. Meistens ist diese Stimme vollkommen anonym. Sie hat keinen Namen, keine Agenda, kein Alter, und auch kein Geschlecht.

## Ebenen der Wissens / Tiefe der Durchdringung in der dritten Person

Bei der Erzählstimme in der dritten Person sind die »Ebenen des Wissens« / ist die »Tiefe der Durchdringung« [level of penetration] von erheblicher Bedeutung. Sie bestimmt, was die Erzählstimme alles über die in der Geschichte vorkommenden Personen, Ereignisse und Orte weiß.

Das Spektrum hier reicht von der reinen Beobachterrolle (keine Durchdringung: die Erzählstimme weiß nur das, was sie gerade sieht und hört) bis zur kompletten Allwissenheit (tiefe Durchdringung: die Erzählstimme weiß immer und überall über alles und jeden Bescheid).

Zwei der am meisten verwendeten Ebenen des Wissens / Abstufungen der Durchdringung in der dritten Person sind:

- **Allwissenheit**, die meist ohne einen narrativen Fokus die Geschichte erzählt.
- **Eingeschränkte Allwissenheit**, die als Perspektive zwingend einen narrativen Fokus / einen fokalen Bezugspunkt / einen Focaliser benötigt, um die Geschichte zu erzählen. Der Focaliser ist in der Regel die Hauptfigur der Geschichte.

## Konsistenz und Abgrenzung

Die Grenzen zwischen diesen "Ebenen des Wissens" erscheinen auf den ersten Blick sehr subtil und filigran. Das sind sie auch. Überschreitet man aber diese Grenzen, dann hat das immer erhebliche Auswirkungen auf die Konsistenz der Erzählperspektive und damit auf die Glaubwürdigkeit der kompletten Geschichte.

Man sollte deshalb niemals einfach mal so zwischen den Erzählperspektiven wechseln. Im besten Fall wird so etwas als ein inkompetentes Schreiben wahrgenommen. Im schlechtesten Fall als Betrug am Leser.

# Der Allwissende Erzähler

## Der Allwissende Erzähler [Omniscient Narrator]

Der Allwissende Erzähler weiß alles über die Welt, in der die Geschichte spielt: Er weiß, was in der Vergangenheit geschah; er weiß, was gerade in der Gegenwart geschieht; und er weiß, was in der Zukunft geschehen wird.

Der Allwissende Erzähler hat vollen Zugriff auf die Gedanken einer jeden Person. Er kann schneller als der Blitz durch Raum und Zeit zu jedem Ort der Handlung reisen. Und ist ihm langweilig, kann er zu den Ereignissen sogar seine eigene Meinung kundtun.

Der Allwissende Erzähler kann den Leser sehr gut in die Welt des Romans hereinführen und diese Welt anschließend sehr real erscheinen lassen, auch weil er uns zu jeder noch so kleinen Figur ein Arsenal an Hintergrundinformationen geben kann. Das verleiht ihm ein hohes Maß an Autorität und Glaubwürdigkeit.

Der Allwissende Erzähler ist sehr fehlertolerant, da sich der Autor bei ihm an keine formellen Beschränkungen halten muss. Ein Konsistenzbruch ist nicht möglich. Jemand, der per Definition immer alles weiß, kann nicht aus Versehen etwas erzählen, das er nicht wissen dürfte. Allerdings muss man als Autor aufpassen, wenn man Informationen erst künstlich zurückhält, nur um diese dann später überraschend in einer Rückblende zu präsentieren. Es gibt Leser, die finden das cool. Andere fühlen sich betrogen.

Aber gerade wegen seiner Allwissenheit hat es der Allwissende Erzähler sehr schwer, die volle Aufmerksamkeit und – viel, viel wichtiger – die volle Sorge des Lesers auf die Hauptfigur der Geschichte zu lenken. Im Extremfall wissen wir erst einmal gar nicht so richtig, wer die Hauptfigur ist. Auch besteht die Gefahr, dass der Allwissende Erzähler in den Labermodus schaltet und uns Megatonnen an Informationen über Figuren gibt, die letzten Endes für die Handlung unwichtig sind.

Cliffhanger sind bei der Verwendung des Allwissenden Erzählers immer möglich. Das ist ein echter Vorteil dieser Perspektive. Ein Autor kann den Allwissenden Erzähler problemlos und vollkommen natürlich wirkend zu einer anderen Szene springen lassen, wenn gerade etwas Spannendes geschieht.



# Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler

## Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler [Third Person, Limited Omniscience]

Auch wenn hier ganz klar die Erzählstimme aus der dritten Person beibehalten wird, so stellt der Eingeschränkt Allwissende Erzähler dennoch eine stilistische Kombination aus dem „Ich-Erzähler“ in der ersten und dem „Allwissenden Erzähler“ in der dritten Person dar – eine Kombination, die es schafft, die Vorteile beider Perspektiven zu vereinen und die meisten ihrer Nachteile zu eliminieren.

Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler in der 3. Person konzentriert sich in seiner Erzählung auf eine einzige Person, auf den fokalen Charakter – auf den Focaliser – der Geschichte. Der Focaliser ist in der Regel auch die Hauptfigur. Der Focaliser sieht und der Erzähler spricht.

## Zugang

- Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler hat vollen Zugang zu den Gedanken, zu den Emotionen und zu der Historie der fokalen Figur, die in der Regel auch die Hauptfigur der Geschichte ist.
- Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler hat etwas Zugang zum Hintergrund und zu den Empfindungen der Nebenfiguren aus dem direkten Umfeld des Focalisers. Dieser Zugang nimmt aber ab, je weniger eine Nebenfigur mit dem Focaliser zu tun hat.
- Der Eingeschränkt Allwissende Erzähler hat keinen Zugang zu Personen, die der Focaliser nicht kennt.

Das alles spiegelt ziemlich genau das reale Leben wieder. Wir wissen praktisch alles über uns selbst, wir wissen einiges über unsere Freunde und Bekannte, aber wir können letzten Endes nichts über den Charakter einer Person sagen, die uns zufällig in der U-Bahn gegenüber sitzt.

Im Vergleich zum Allwissenden Erzähler lenkt der Eingeschränkt Allwissende Erzähler die Aufmerksamkeit viel stärker auf die Hauptfigur. Das Band zwischen Leser und Hauptfigur ist hier fast so groß wie beim »Ich-Erzähler«. Er wird aber dennoch eine gewisse neutrale Distanz bewahrt, die verhindern kann, dass wir die Hauptfigur für zu selbstbezogen oder gar egoistisch halten.

Verwendet man einen Eingeschränkt Allwissenden Erzähler, dann muss man sich sehr große Mühe geben, die Konsistenz der Erzählperspektive aufrecht zu halten, da der Eingeschränkt Allwissende Erzähler von den aktuellen Ereignissen niemals (!) mehr wissen darf, als die Hauptfigur. Hier ist die Gefahr wirklich sehr groß, dass man ohne es zu merken, immer mal wieder in die Allwissenheit rutscht – und das wäre falsch.

Immer daran denken: Der Erzähler / die Kamera ist in dieser Perspektive fest im Kopf des Focaliser montiert. Sie sieht nur – und kann nur das erzählen – was der Focaliser mit seinen eigenen Augen sieht und selbst weiss. Sie kann den Focaliser nicht von außen sehen. Sie kann nichts außerhalb seines Blickfelds sehen und auch nichts außerhalb seines Hörfelds hören.

# Die Neutrale Erzählperspektive

## Beschreibender / Erzählender Text

Hat man das Gefühl, dass eine Erzählstimme zu sehr damit beschäftigt ist, Dinge nur zu erzählen oder zu beschreiben anstatt sie vielleicht passenderweise lebendig zu zeigen, so kann es helfen, den Erzähler vorübergehend in einen neutralen Modus zu schalten.

Im neutralen Modus operiert der Erzähler wie eine Filmkamera, die live und in Quasi-Echtzeit das wiedergibt, was sie gerade sieht – und zwar ohne eigene Bemerkungen zu machen oder gar Dinge zu interpretieren.

Ein erzählender Text, der eine Eifersuchtsszene beschreibt, könnte zum Beispiel so geschrieben werden:

*»Weil William sich mehr für die optischen Reize von Elena interessierte, hätte Désirée ihre Konkurrentin am liebsten umgebracht.«*

Dieser Satz ist zwar rein formell nicht falsch, klingt aber vielleicht eine Spur zu eintönig.

## Zeigender Text

Effektiver wird es, wenn der Erzähler auf Erklärungen (»Weil William...«) verzichtet und uns lebendig zeigt, was gerade geschieht:

*»Désirées Augen fokussierten Elenas viel zu großzügig gehaltenes Dekolleté, von dessen transparenten Rundungen William seinen Blick nicht abwenden wollte. Désirées Finger ballten sich zusammen und umgriffen einen imaginären Dolch, den sie wohlverborgen hinter ihrem Rücken versteckte. Mit der Anmut von Cinderella und der Intention eines säurespritzenden Aliens näherte sie sich Schritt für Schritt ihrer Konkurrentin. Imaginär oder real. Gleich würde Blut fließen...«*

Das zweite Beispiel klingt zugegebenermaßen ziemlich dick aufgetragen, trägt aber eindeutig mehr Drama in sich.

Das (aber nur anscheinend) Paradoxe hierbei ist, dass obwohl der zweite Text mehr als dreimal so lang ist, wie der erste, ist er doch kurzweiliger zu lesen. Wir sehen in dieser Version praktisch live, was gerade passiert. Wir können jeden einzelnen Schritt, den Désirée macht, plastisch mitverfolgen. Wir sind mittendrin.

Achtung! Auch wenn man natürlich einen ganzen Roman in diesem intensiven Stil schreiben kann, so würde sich der dramatische Effekt, den man durch den neutralen Erzählmodus erreicht, doch recht schnell abnutzen und wieder zur (eintönigen) Normalität werden. Man sollte den neutralen Erzählmodus deshalb nur in Szenen verwenden, die für die Handlung sehr wichtig sind und die diese dramatische Präsentation auch wirklich verkraften.

# Aktivieren des neutralen Modus

## Aktivieren des neutralen Modus

Der neutrale Modus bedeutet lediglich, dass der Erzähler auf Erklärungen und auf eine eigene Interpretationen verzichtet. Aus diesem Grund kann man jeden der hier besprochenen Erzähler – 1. Person, 3. Person Allwissend und 3. Person Eingeschränkt Allwissend mit Focaliser – jederzeit (und ohne Konsistenzbruch) in den neutralen Modus schalten. Hierbei sollte man die folgenden kleinen Optionen und Besonderheiten beachten.

### Der Ich-Erzähler im neutralen Modus

Beim Ich-Erzähler ergibt sich praktisch keine Änderung. Der Ich-Erzähler ist weiterhin die Kamera, die die Ereignisse sieht, und die Stimme, die die Ereignisse berichtet. Nur dass er im neutralen Modus Dinge eben nicht mehr groß erklärt oder interpretiert.

Die klassischen Noir-Detektivromane verwendeten übrigens sehr gerne einen neutralen Ich-Erzähler, der mit zynischer Schnodderigkeit den Leser durch die Geschichte führt. Dies ist der sogenannte »Hardboiled«-Stil.

### Der Allwissende Erzähler in der 3. Person im neutralen Modus

Neben dem für die neutrale Perspektive notwendigen Deaktivieren von Erklärungen und Interpretationen, kann es bei dem Allwissenden Erzähler in der 3. Person helfen, sich über die »Kameraposition« des Erzählers Gedanken zu machen. Hier gibt es drei Optionen.

- **Kamera in der Totalen:** Der Erzähler ist eine fest an der Wand montierte, unbewegliche Kamera, die aus einer totalen Perspektive heraus alles im Blick hat und zeigt, was im Raum gerade geschieht. Hier spricht man auch von der »Der Fliege an der Wand«.
- **Kamera mit Tracking-System:** Der Erzähler ist eine fest an der Wand montierte Kamera, die über ein Tracking-System verfügt und fortlaufend einem bestimmten Charakter folgt.
- **Frei bewegliche Kamera:** Der Erzähler ist eine im Raum frei bewegliche Kamera, die bei Bedarf auch jederzeit in einen beliebigen Charakter eintauchen und aus dessen Perspektive berichten kann.

### Der Allwissende Erzähler in der 3. Person mit Focaliser im neutralen Modus

Hier befindet sich der Erzähler wieder im Kopf des Focalisers; und der Erzähler zeigt uns mit seinen eigenen Worten, was der Focaliser sieht. Der Focaliser sieht und der Erzähler spricht.

# Erzählperspektiven: Vergleich

## 1. Person

- [+] Sympathie / Empathie
- [+] Konsistenzbrüche fallen schnell auf
- [+] Kann mit gewisser Natürlichkeit locker den Leser ansprechen
- [+] Aktuelle und gern verwendete Perspektive
- [-] Me, me, me...
- [-] Eingeschränkte Perspektive
- [-] Keine Cliffhanger und keine Dramatische Ironie möglich

## 3. Person, Allwissend

- [+] Sofortige Atmosphäre und Autorität (wer alles weiß, dem vertraut man)
- [+] Cliffhanger und Dramatische Ironie möglich
- [+] Formell keine Konsistenzbrüche möglich
- [-] Der Fokus auf den Protagonisten geht verloren
- [-] Veraltet / Wirkt schnell veraltet
- [-] Mögliches Schummeln oder Besserwisserei

## 3. Person, Eingeschränkt Allwissend mit Focaliser

- [+] Legt den Fokus auf die Hauptfigur
- [+] Keine Egoefahr
- [+] Wohlbekannt und unsichtbar
- [-] Extrem anfällig für Konsistenzbrüche
- [-] Eingeschränkte Perspektive
- [-] Keine Cliffhanger und keine Dramatische Ironie möglich

## Kleiner Tipp für einzuflechtendes Hintergrundwissen

Falls dringend Hintergrundwissen vermittelt werden muss, das der Eingeschränkt Allwissende Erzähler mit Focaliser nicht haben kann, dann kann man ein Kapitel mit einem Allwissenden Erzähler beginnen und diesen dann in einen Eingeschränkt Allwissenden Erzähler mit Focaliser hereinzoomen lassen. Dort muss man dann aber mindestens bis zum Beginn des folgenden Kapitels bleiben.

# Impressum und Copyright



*MyCheer*  
Cerebral Creativity



MIT **FEUER** UND **PRÄZISION** VON DER IDEE ZUM ROMAN  
Eine Einführung in das Kreative Schreiben

# Copyright

## Copyright- und Kontaktinformation

*Mit Feuer und Präzision von der Idee zum Roman: Eine Einführung in das Kreative Schreiben* ist © Edgar Achenbach.

Jegliche Art der Vervielfältigung und Veröffentlichung – auch auf rein privaten Webseiten – ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

Über Rückmeldungen und Kommentare zu diesem Kursskript an meine E-Mail Adresse [mycheermail@gmail.com](mailto:mycheermail@gmail.com) freue ich mich sehr.

## Grafiklizenzen

Für dieses Dokument wurden von mir die folgenden Grafiken verwendet:

- cheerleader character design - vector (#138940390) © angkritth - Fotolia.com
- Jumping cheerleader girl isolated on white (#42263050) © WellnessSisters - Fotolia.com
- Pretty dancer, cheerleader silhouette (#147386577) © fennywiryani - Fotolia.com
- Beautiful dancer, cheerleader silhouette (#147387236) © fennywiryani - Fotolia.com
- Attractive dancer, cheerleader silhouette (#147395444) © fennywiryani - Fotolia.com
- Cheerleader activity silhouette (#150857010) © fennywiryani - Fotolia.com
- Cheerleader Pyramid 1 (#7311841) © smicholl
- Cheerleader Pyramid 2 (#9441417) © smicholl
- Cheerleaders (#71252149) © blueringmedia - Fotolia.com