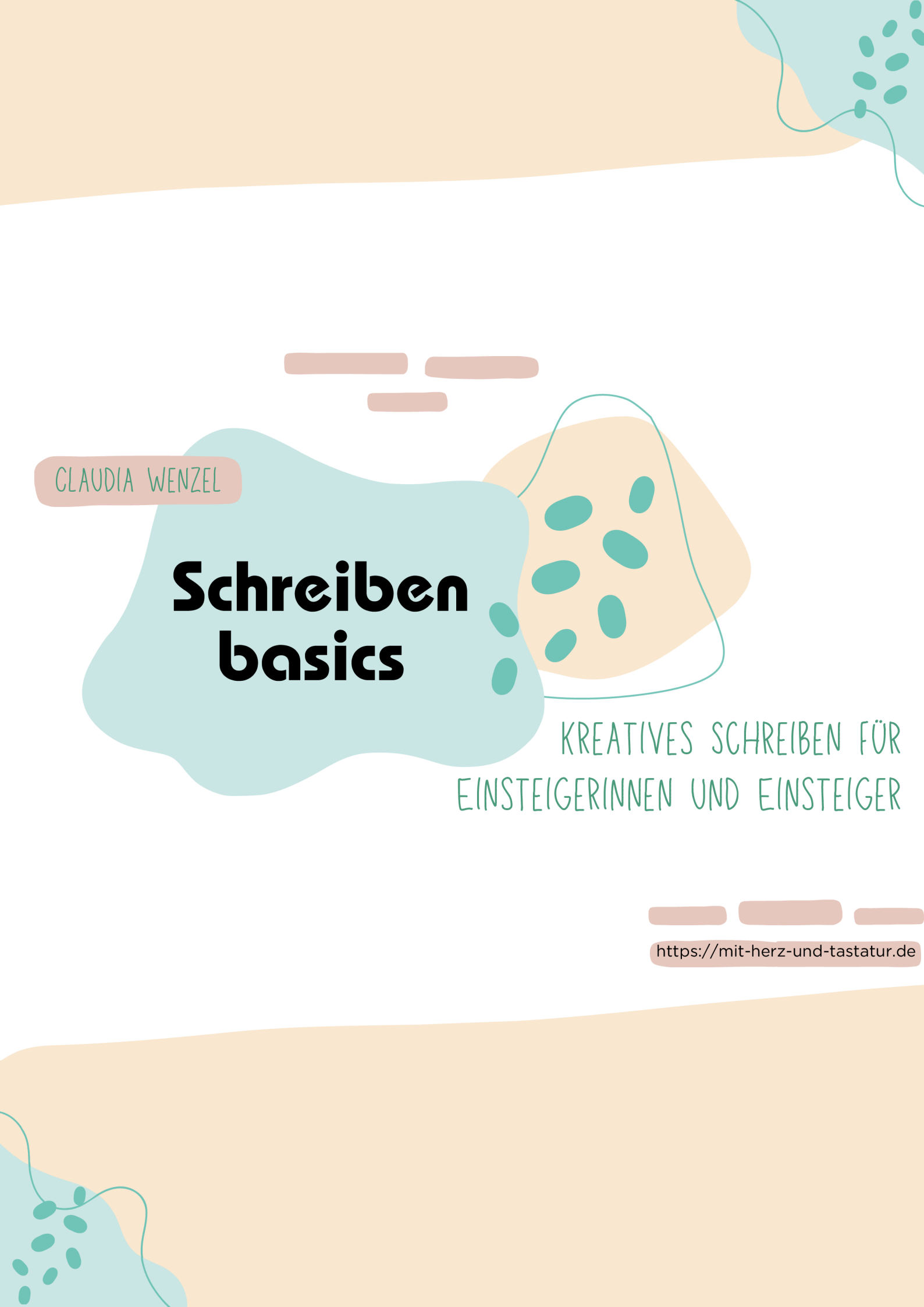




CLAUDIA WENZEL

Schreiben basics

KREATIVES SCHREIBEN FÜR
EINSTEIGERINNEN UND EINSTEIGER

<https://mit-herz-und-tastatur.de>

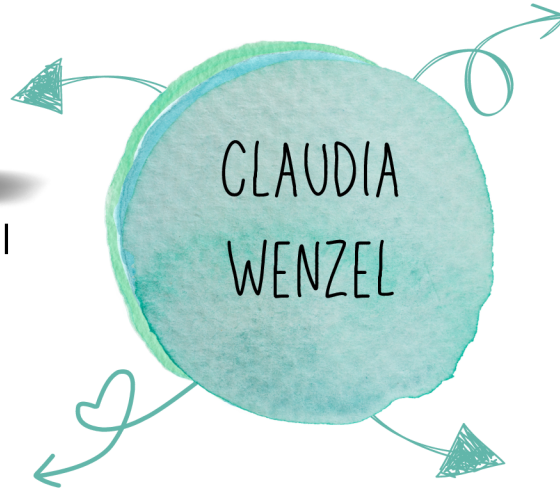
SCHREIBEN BASICS

Kreatives Schreiben für Einsteiger



✦ Sophia Wenzel

Das bin ich:



✦ Sophia Hartlieb



✦ Cara Lay



✦ Cara Maria Cardenes

<https://mit-herz-und-tastatur.de>

AUFBAU

Kursziele

- Grundlagen kreativen Schreibens kennenlernen
- Typische Anfängerfehler vermeiden
- Erste eigene Szenen schreiben
- Motivation & Orientierung gewinnen

1. Was macht eine gute Geschichte aus?

- Grundbausteine: Idee – Figur – Konflikt – Struktur – Sprache
- Wichtig: Spannung & aktive Figuren, die mitfiebern lassen

3. Figuren entwickeln

- Figuren = Ziel + Konflikt + Schwäche + Entwicklung
- Haupt-, Neben- & Gegenspielerfiguren (Protagonist, Antagonist, Nebenfigur/Wingman)
- Typische Fehler: z. B. flache Figuren, Klischees, Namensverwirrung

5. Spannung & Konflikt

- Konflikte treiben Geschichte an
- Spannungsbogen: Szene – Kapitel – Roman
- Unterschied äußere vs. innere Konflikte
- Spannung durch offene Fragen („Cliffhanger light“, Foreshadowing)

7. Dialoge lebendig schreiben

- Dialoge sind Handlungsträger und Figurencharakterisierung
- Weniger ist oft mehr, vermeide zu viele „sagte er/sie“-Formulierungen

2. Die erste Idee finden

- Die 7 Grundplots – und warum sie nicht aus der Mode kommen (Übersicht über grundlegende Plots)
- Einführung in das 5-Punkte-Prinzip zum groben Vorsortieren von Ideen: Ausgangssituation – Wendepunkt 1 – Mitte – Wendepunkt 2 – Finale

4. Erste Szene schreiben – zeigen, nicht erzählen

- Szene = Handlung + Ort + Ziel + Hindernis
- „Show, don't tell“: Leser erleben lassen
- Vermeide: Infodumps, falscher Einstieg, reine Monologe

6. Erzählperspektive & Erzähltempus

- Ich-Form, personale & auktoriale Erzähler
- Einheit der Perspektive wahren, kein Head-Hopping
- Präsens vs. Präteritum

8. Sprache & Stil

- Klar und einfach schreiben
- Vermeide: Adjektivitis, Füllwörter, Schachtelsätze, faule Verben
- Bonus: Zeichensetzungsfehler erkennen & vermeiden

Hinweis zur Sprache

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diesem Skript überwiegend das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten selbstverständlich gleichermaßen für alle Geschlechter (m/w/d).



Schreibratgeber

Blake Snyder: Save the cat!

Diana Gabaldon: I Give You My Body (How I Write Sex Scenes)

Sol Stein: Über das Schreiben

Stephen King: Das Leben und das Schreiben

Elizabeth George: Wort für Wort oder Die Kunst, ein gutes Buch zu schreiben

Roy Peter Clark: Die 50 Werkzeuge für gutes Schreiben

... und viele mehr!

1. Was macht eine gute Geschichte aus?

Grundbausteine:

Idee – Figur – Konflikt – Struktur – Sprache

1. Die Idee

- Was ist die Kernaussage oder das Thema deiner Geschichte?
→ Liebe, Verrat, Gerechtigkeit, Aufbruch, Verlust ...
- Was macht deine Geschichte besonders?
→ Perspektive, Setting, Wendung oder Tonfall

2. Die Figur(en)

- Protagonist: Wer steht im Zentrum? Was will diese Figur?
 - Gute Figuren wollen etwas. → Ziel + Hindernisse = Emotionale Spannung
 - Glaubwürdigkeit durch Widersprüche & Tiefe: Stärken, Schwächen, Sehnsüchte
- Merksatz: Leserinnen und Leser folgen nicht der Handlung, sie folgen den Figuren.

3. Der Konflikt

- Der Motor der Geschichte. Ohne Konflikt keine Handlung.
 - Innerer Konflikt (Zweifel, Ängste) vs. äußerer Konflikt (Gegenspieler, Umstände)
 - Jede Szene braucht eine klare Aufgabe. Immer den Konflikt dabei im Auge behalten.
- Beispielfragen:
- Was steht auf dem Spiel?
 - Was verhindert, dass die Figur ihr Ziel erreicht?

4. Die Struktur

- Anfang – Mitte – Ende (klassisch)
- Dramatischer Bogen: Einführung, steigende Handlung, Wendepunkt(e), Höhepunkt, Auflösung
- Ähnlich: Heldenreise, Drei-Akt-Struktur
- Mini-Drama pro Szene

Wichtig: Klarer Aufbau hilft Lesern, sich zu orientieren.

5. Die Sprache

- Lesbarkeit & Stil – je nach Genre
- Dialoge statt Erklärungen
- Bildhaft, aber nicht überladen
- Stimme der Erzählfigur soll durchscheinen (besonders bei personaler Perspektive)



Essenz: Spannung & aktive Figuren

- Aktive Figuren = selbst Handelnde, keine Opfer der Umstände
- Leser wollen mitleiden, mitfiebern, hoffen – also emotional eingebunden sein
- Spannung heißt nicht nur Thriller – sondern: Was passiert als Nächstes?
→ entsteht durch offene Fragen, Konflikte, Wendungen, Foreshadowing

2. Die erste Idee finden



Eine Auswahl der bekanntesten Methoden der Storyentwicklung:

Die 5-Akt-Struktur: Ausgangssituation – Wendepunkt 1 – Mitte – Wendepunkt 2 – Finale

Die Drei-Akt-Struktur: Unterteilt die Geschichte in Einführung (Akt 1), Konfrontation (Akt 2) und Auflösung (Akt 3). Jede Phase hat klare Wendepunkte, die den Verlauf der Handlung bestimmen.

Die Heldenreise: Beschreibt die typische Entwicklung eines Helden von der gewohnten Welt über Herausforderungen und Transformation bis zur Rückkehr. Diese Methode ist ideal für Geschichten mit starker Charakterentwicklung.

Schneeflockenmethode: Startet mit einer zentralen Idee und erweitert sie systematisch zu einem komplexen Plot. Sie ist besonders nützlich, um Geschichten Schritt für Schritt aufzubauen.

Save the Cat!: Blake Snyder

Fokussiert auf 15 klare Beats, die eine Geschichte emotional und spannend machen. Sie ist besonders beliebt bei Drehbuchautoren und eignet sich für strukturierte Plots.

Im Wesentlichen ähnelt sich der Aufbau der meisten Methoden in folgenden Punkten:

1. Ausgangssituation und Hook

Der Anfang der Geschichte, der die Welt und die Figur(en) vorstellt.

2. Aufhänger (Inciting Incident)

Das initiale Ereignis, das die Geschichte in Gang setzt. Es bringt die Hauptfigur aus ihrem Alltag.

3. Erster Wendepunkt (First Plot Point)

Das Ereignis, das oft den Konflikt oder die Herausforderung etabliert.

4. Mittelpunkt (Midpoint)

Die Richtung der Handlung ändert sich spürbar.

5. Zweiter Wendepunkt (Second Plot Point)

Hier gibt es oft eine entscheidende Erkenntnis oder eine neue Motivation.

6. Höhepunkt (Climax)

Der entscheidende Moment kurz vor der Auflösung, in dem die Hauptkonflikte ihren Höhepunkt erreichen. Die Spannung ist am höchsten. Die Hauptfigur steht dem zentralen Konflikt gegenüber.

7. Auflösung (Resolution)

Hier werden offene Fragen beantwortet,

Von der Theorie in die Praxis



Ideen finden und strukturieren



Brainstorming-Techniken

Wie finde ich Ideen, wenn ich (noch) keine habe?

1. Was-wäre-wenn-Methode

„Was wäre, wenn ...?“ – stelle absurde, spannende oder emotionale Fragen.

2. Mindmap / Cluster

Thema oder Figur in die Mitte schreiben, dann Assoziationen drumherum sammeln.

3. Stichworttechnik

Ein zufälliges Wort (z. B. aus einer Zeitung) nehmen und darum eine Geschichte bauen.

4. Figuren-zuerst-Methode

Erfinde eine interessante Figur – und überlege, was ihr passieren könnte.

5. Orte als Inspiration

Lass dich von echten Orten, Fotos oder Erinnerungen inspirieren.

Tipp: Kombiniere Methoden oder nutze sie als Warm-up – so kommst du in den Schreibfluss.

Das 5-Punkte-Prinzip

Ideen grob strukturieren – ohne sich in Details zu verlieren

1. Ausgangssituation

Wer ist die Hauptfigur? In welcher Welt lebt sie? Was ist ihr normales Leben?

2. Wendepunkt 1

Etwas passiert, das alles verändert. Die Figur wird aus der Balance gebracht.

3. Mitte

Die Figur trifft eine Entscheidung. Die Geschichte kippt in eine neue Richtung.

4. Wendepunkt 2

Eine neue Entwicklung bringt alles auf die Spitze. Jetzt gibt es kein Zurück mehr.

5. Finale

Die Geschichte findet ihren Höhepunkt – Konfliktlösung, Entscheidung, Konsequenz.

Tipp: Mit diesen 5 Punkten kannst du jede Idee schnell auf ihr erzählerisches Potenzial prüfen.

3. Figuren entwickeln



Figuren = Ziel + Konflikt + Schwäche + Entwicklung



Haupt-, Neben- & Gegenspielerfiguren (Protagonist, Antagonist, Nebenfigur/Wingman)



Typische Fehler, z. B. flache Figuren, Klischees, Namensverwirrung,

A purple oval callout bubble with several short, thick, brownish-orange lines radiating outwards from its top and right sides.

Leser wollen sich in der Regel
mit dem Protagonisten
identifizieren

Protagonist, Nebenfigur, Gegenspieler – welche Rollen gibt es?

- **Protagonist:** steht im Zentrum, trägt die Geschichte, muss nicht perfekt, aber interessant sein.
- **Antagonist:** Gegenspieler, behindert die Ziele der Hauptfigur; muss nicht zwingend „böse“ sein – und sollte auf gar keinen Fall nur evil sein, sondern auch facettenreich und plausibel (Achtung: Ein Antagonist muss kein Lebewesen sein – auch andere entgegenwirkende Kräfte sind möglich)
- **Nebenfigur / Wingman:** unterstützt, kommentiert, spiegelt – sie gibt Tiefe, lockert auf, sorgt dafür, dass die Hauptfigur nicht isoliert wirkt; kann Impulse geben, die die Handlung vorantreibt



Sonderfall: **Sidekick** = enger Begleiter mit Dauerfunktion (z. B. Dr. Watson)

Archetyp – Typ – Klischee: Wie vermeide ich Abziehbilder?

Unterschied auf einen Blick

- **Archetyp** = universelles Grundmuster (Held, Mentor ...).
- **Typ** = konkrete, realitätsnahe Figur mit bestimmten Eigenschaften.
- **Klischee** = abgenutzte Variante, die nur noch aus Stereotypen besteht.

Typische Fehler bei der Figurenentwicklung

1. Glaubwürdigkeit

- unrealistische Handlungen
- inkonsequent
- zu perfekt oder überzeichnet

2. Tiefe & Vielschichtigkeit

- eindimensional
- klischeehaft
- bloße „Plot-Puppen“

3. Entwicklung

- keine Motivation
- keine Veränderung
- keine Konflikte

4. Präsentation

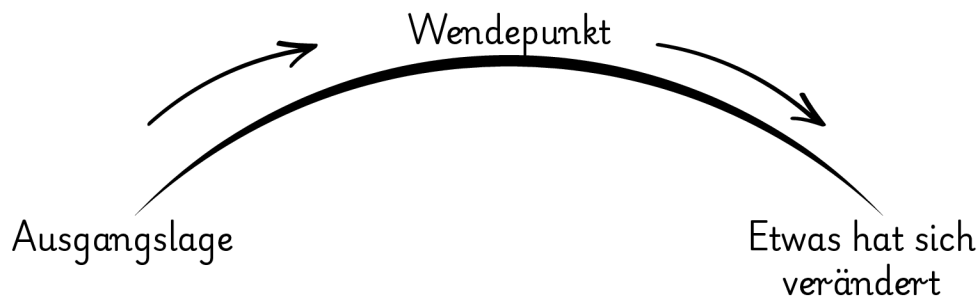
- zu ähnliche Namen
- Infodump
- austauschbare Stimmen
- zu viele Nebenfiguren

5. (fehlende) Eigenständigkeit

- Probleme werden von außen gelöst

4. Erste Szene schreiben – zeigen, nicht erzählen

- Szene = Handlung + Ort + Ziel + Hindernis
- **„Show, don't tell“**: Leser erleben lassen/
in die Szene ziehen
- Vermeide: Infodumps, falscher Einstieg,
reine Monologe
- Jede Szene dient einem Zweck!
- Hat einen Spannungsbogen



Ortsbeschreibungen

- Weniger ist mehr: Zwei prägnante Details genügen, um eine Atmosphäre zu schaffen.
- Fokus lenken: Wähle Details so, als würdest du mit einer Kamera zoomen.
- Subjektiv statt objektiv: Jeder Leser stellt sich etwas anderes vor – das ist kein Problem, solange die Stimmung klar transportiert wird.
- Atmosphäre vor Vollständigkeit: Es geht nicht um die vollständige Inneneinrichtung, sondern darum, wie der Ort wirkt.

Regeln für die ersten Szenen

Wähle den Fokus wie eine Kamera

Beschreibe nicht alles, sondern das, was für die Szene wichtig ist. Ein, zwei Details reichen oft, damit im Kopf der Lesenden ein Bild entsteht.

Starte mit Bewegung oder Spannung

Eine Szene sollte nicht mit Stillstand beginnen. Lass etwas passieren, das die Figur oder die Umgebung in Bewegung setzt. (Ausnahme: Szenen, die dem Durchatmen dienen)

Setze ein klares Ziel

Jede Szene muss der Geschichte dienen

Widerstand

Spannung entsteht durch Hindernisse

Zeige Gefühle, statt sie zu benennen: SHOW DON'T TELL

Körperreaktionen, Dialoge und Handlungen transportieren Emotionen viel stärker als abstrakte Worte wie „traurig“ oder „glücklich“

Nutze Dialoge statt Erklärungen

Wenn Figuren reden, können Informationen beiläufig vermittelt werden, ohne dass es wie ein Infodump wirkt.

Halte die Szene übersichtlich

Zu viele Figuren, zu viele Schauplätze oder zu viele Themen auf einmal überfordern. Konzentriere dich auf das Wesentliche.

Spanne einen kleinen Bogen

Eine gute Szene endet anders, als sie beginnt – die Situation hat sich verändert (ein Problem ist größer geworden, ein neues Hindernis taucht auf, ein Detail ist enthüllt).

5. Spannung & Konflikt

- Konflikte treiben jede Geschichte an
- Spannung entsteht auf mehreren Ebenen:
Szene – Kapitel – gesamter Roman
- Äußere und innere Konflikte erzeugen Dynamik
- Offene Fragen halten Leser und Leserinnen im Text („Cliffhanger light“, Foreshadowing)
- Entscheidend ist: **Was steht für die Figur auf dem Spiel?**

Konflikte

Äußere Konflikte

Der äußere Konflikt entsteht zwischen der Figur und ihrer Umwelt. Etwas oder jemand steht dem Ziel der Figur im Weg.

Der äußere Konflikt sorgt oft für Handlung und sichtbare Spannung.

Innere Konflikte

Der innere Konflikt spielt sich in der Figur selbst ab.

Die Figur ist hin- und hergerissen zwischen Gefühlen, Wünschen, Ängsten oder moralischen Fragen.

Innere Konflikte machen Figuren menschlich und emotional greifbar.

Beide Konfliktarten zusammen sind besonders stark

Erzählperspektiven

Ego

Die Geschichte wird aus der Sicht der Figur erzählt.

Merkmale:

- große Nähe zur Figur
- subjektive Wahrnehmung
- direkte Gedanken und Gefühle

Beispiel:

Ich drückte die Türklinke herunter und wusste sofort, dass etwas nicht stimmte.

personal

Die Geschichte wird in der dritten Person erzählt, bleibt aber nah an einer Figur.

Merkmale:

- Leser erleben die Welt durch eine bestimmte Figur
- Gedanken und Wahrnehmungen dieser Figur stehen im Mittelpunkt
- häufige Perspektive in moderner Unterhaltungsliteratur

Beispiel:

Caro drückte die Türklinke herunter. Sofort spürte sie, dass etwas nicht stimmte.

auktorial

Ein allwissender Erzähler kennt Gedanken, Hintergründe und Zusammenhänge aller Figuren.

Merkmale:

- kommentiert manchmal das Geschehen
- kann zwischen Figurenwissen wechseln
- schafft Distanz
- weiß Dinge, die keine der Figuren weiß

Beispiel:

Caro ahnte nicht, dass sie bereits beobachtet wurde.

**Innerhalb einer Szene sollte die Perspektive klar bleiben.
= kein Headhopping**

Zeitform

Präsens

Wirkt unmittelbarer und direkter.
Häufig in Kombination mit der
Ego-Perspektive.

Beispiel:

*Ich öffne die Tür und halte den
Atem an.*

Präteritum

Standardform der meisten
Romane.

Wirkt oft ruhiger und
„klassisch erzählerisch“.

Beispiel:

*Sie öffnete die Tür und hielt
den Atem an.*

7. Dialoge lebendig schreiben

Dialoge sind Handlungsträger, charakterisieren Personen oder Beziehungen untereinander oder schaffen Atmosphäre

-  Dialoge sind mehr als gesprochene Worte.
-  Ein guter Dialog vermittelt nicht (nur) Information, sondern verfolgt immer einen Zweck
-  Gute Dialoge wirken gesprochen – bilden aber nicht die Realität ab, sondern verdichten sie
-  Das Ungesagte oder der Subtext macht Dialoge interessant
-  Figuren haben ihre eigene Stimme. Jeder drückt sich anders aus!

Typische Fehler

Hölzerne Dialoge

Der Dialog verfolgt keinen Zweck

Statischer Dialog

Zu kreative/falsche Inquits

lat. "er/sie sagt":
Begleitsatz zur
direkten Rede

8. Sprache & Stil

1. Aufräumen:

Verfolgt jede Szene einen

Zweck? Auch jeder Dialog?

“Kill your Darlings!”

2. **Adjektivitis**: Weniger ist mehr! An “Show don’t tell” denken! Treffende Verben sind stärker als Adjektive!

3. **Füllwörter**

erkennen &
eliminieren

4. **Schachtelsätze**

entwirren

5. **Überladener Schreibstil**

»Wie ein vom Sturm zerschlagenes Segel flatterte ihr Wille im Wind der Hoffnungslosigkeit.«

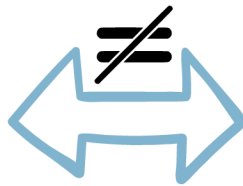
6. **Faule Verben**: allgemeine, wenig aussagekräftige Verben, die eine Handlung nur grob benennen – etwa machen, tun, gehen oder sein – statt sie präzise und bildhaft auszudrücken.

7. Zu viele **Modalverben** (Verben, die die Aussage eines anderen Verbs näher bestimmen – etwa in Bezug auf Möglichkeit, Notwendigkeit, Erlaubnis oder Wunsch (z. B. können, müssen, dürfen)).

Bonus: Typische Zeichensetzungsfehler

Gedankenstrich (-)

- Kein Bindestrich!
- setzt Pause / Bruch / Einschub
- stärker als Komma
- verändert Rhythmus
- Tastenkombi:
- Windows: Alt + 0150
- Mac: Option + Minus
- Merksatz: Ein Gedankenstrich trennt – er verbindet nicht.



Bindestrich (-)

- Kein Gedankenstrich!
- verbindet Wörter
- keine Pause im Satz
- z. B. E-Mail, Süd-Nord
- Tastenkombi:
- Taste: Minus (-)
- Merksatz: Ein Bindestrich verbindet – er unterbricht nicht.

Auslassungspunkte (...)

- Nicht drei einzelne Punkte!
- Abbruch eines Gedankens
- Zögern / Offenheit
- sprachliche Lücke
- Tastenkombi:
- Windows: Alt + 0133
- Mac: Option + ;
- Merksatz: Drei Punkte werden eins

Apostroph (')

- Wenn Wörter zusammengezo-
gen werden
- Genitiv bei
Wörtern die
auf S-Lauten
enden

Auf typografisch
korrektes Zeichen
achten!

Direkte Rede + Inquit

- „Ich komme
später“, sagte sie.
- Sie sagte: „Ich
komme später.“
- „Ich komme
später“, sagte sie,
„und bringe alles
mit.“
- „Kommst du
später?“, fragte sie.
- „Später!“, rief sie.