

Kreatives Schreiben

ERZÄHLUNG UND SCHREIBPROZESS	2
VORBEMERKUNGEN	2
LESEERFAHRUNG.....	2
INSPIRATION	2
ORGANISATION	3
SCHREIBBLOCKADEN.....	3
MARKT UND AUTOR.....	3
CHARAKTERE.....	3
ERZÄHLUNG UND HANDLUNG	4
ERZÄHLPERSPEKTIVE	4
ERZÄHLUNG UND KOMPOSITION	4
FUNKTION UND FORMEN DES ANFANGS	4
FORMEN DES TITELS	5
GESTALTEN VON MOTTI.....	5
FORMEN DES ENDES	5
GESTALTEN VON SPANNUNG.....	5
ERZÄHLUNG UND SPRACHE	5
WELCHE MÖGLICHKEITEN GIBT ES, SPRACHGEFÜHL ZU ERWERBEN?	5
WIE KANN ICH MEINE ERZÄHLUNG SPRACHLICH GESTALTEN?	5
GESTALTUNG EINER SZENE	6
GESTALTUNG DES DIALOGS.....	6
GESTALTEN DER ÜBERGÄNGE.....	6
RÄUME IN DER ERZÄHLUNG	7
<i>Welche Bedeutung haben Räume für eine Erzählung?</i>	7
<i>Typische Modelle des Raums.....</i>	7
<i>Umgang mit dem Raum in der Erzählung.....</i>	7
KORREKTUR.....	7
TECHNIKEN DER ÜBERARBEITUNG IN DER GRUPPE	7
TECHNIKEN DER TEXTUMSETZUNG	7
LEITFRAGEN	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
PRAKTISCHE ÜBUNGEN	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
BIBLIOGRAPHIE	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.

Erzählung und Schreibprozess

Vorbemerkungen

- Lebenserfahrung (15): a.) Lebenserfahrung ist nützlich, b.) innere Distanz zu den Erlebnissen ist wichtig, c.) man sollte sich in andere hineindenken können, d.) Neugier ist ein Vorteil, nichts sollte moralisch abgewertet werden
- Autobiographisches Schreiben: a.) kritische Distanz zu sich selbst (keine Opferrolle, sondern Neutralität), b.) Krisensituationen sind besonders interessant, c.) ein Notizbuch führen, darin möglichst konkret und szenisch sein (keine Reflexionen), d.) unwillkürliche Erinnerung: Notizbuch aufblättern, Erinnerungen präzise in Sprache umsetzen, Leerstellen ausphantasieren, e.) Erinnerungen nicht einfach übernehmen, sondern von Fall zu Fall auslassen oder nachprüfen, f.) nach dramatischen Ereignissen im Leben forschen, g.) dramatische Ereignisse übersteigern, handelnde Figuren überspitzen, h.) den eigenen Charakter in Teilzüge zerlegen, die zu Charakteren anwachsen, i.) Nachdenken: was wäre in meinem Leben geschehen, wenn nicht ... / wenn ... , j.) das Alltägliche besonders darstellen.
- Das fremde Leben beschreiben: a.) Lebensumstände der Personen erkunden, mit denen man zu tun hat (Biographie, Berufsleben), b.) hinhören, wenn man unter Menschen kommt (wie und worüber wird geredet, was verrät die Stimme, das Aussehen?)

Leseerfahrung

- Viel lesen (Mythos, antike Literatur, Klassiker der Erzählliteratur, aber auch Autobiographien von Schriftstellern, Poetiken, literarische Essays, Literaturkritik etc.), a.) Inhalt zusammenfassen, Szenen jeweils kurz skizzieren, b.) Fragen: 1.) was hat mich neugierig gemacht? 2.) Was hat mich zum Lesen verführt? 3.) Wie gelang es dem Autor, mich in die Szene hineinzuziehen? 4.) Wie lenkt der Erzähler meine Aufmerksamkeit? 5.) Warum lese ich weiter? ODER 1.) Warum langweile ich mich? 2.) Was stößt mich ab? 3.) Warum lese ich nicht mehr weiter?

Inspiration

- 1.) Viel reisen (40), Erlebnisse niederschreiben; 2.) viel schreiben, aber auch etwas anderes leisten; 3.) auch geringfügige Ereignisse aufmerksam verfolgen, 4.) „unwesentliche“ Details aufnehmen, 5.) unbekannte Orte aufsuchen; 6.) hin und wieder automatisch (mit abgeschalteter Vernunft) schreiben, 7.) mit den Techniken der Kreativitätstheorie neue Einfälle bearbeiten (vgl. Handout); 8.) bei eher vagen Ideen gründlich recherchieren (Bilder, Sachliteratur); 9.) mehrere Aufzeichnungssysteme führen und immer wieder durchsehen; 10.) jeden Tag arbeiten, um in Übung zu bleiben.
- Methoden der Themenfindung: 1.) Themen auf Zettel notieren, frei zulösen; 2.) Buchstechen: eine Buchseite zufällig auswählen, ein Wort unterstreichen und zum Thema wählen; 3.) Beobachtung: drei Minuten Zeit, eine beliebige Szene zu beobachten, diese beschreiben; 4.) Autobiographie: zehn Schlagworte aus der eigenen Lebensgeschichte benennen, von anderen ein bestimmtes Schlagwort heraussuchen lassen; 5.) Weltliteratur: aus dem Fundus jeweils beliebiger Motive der literarischen Epochen eines herausgreifen und selbst schreiben; 6.) Wörterbuch literarischer Stoffe und Motive (oder auch: Symbollexikon) als Themenfundus nutzen; 7.) die Tageszeitung (oder die ersten Worte eines Radiobeitrags) als Vorlage benutzen; 8.) Zu jedem Buchstaben des eigenen Namens ein Wort finden, daraus dann eine Geschichte herstellen; 9.) Zuhören: nach drei Minuten intensiven Zuhörens ein Geräusch zum Ausgang der Geschichte machen; 10.) Goethe-Technik: Widersprüche personifizieren und dann im Dialog gegeneinander antreten lassen; 11.) Benn-Technik: eine Zeile schreiben und so lange liegen lassen, bis sich der nächste Satz einfindet; 12.) Rilke-Methode: sich selbst Schreibverbot auferlegen, und dieses bei wirklich bedeutenden Einfällen brechen; 13.) in der Öffentlichkeit (Café, Haltestelle, Uni) schreiben, Erlebnisse der dort verkehrenden Menschen erfinden; 14.) Schiller-Methode: stimulierende Bilder, Musikstücke und Gerüche sammeln und sich diesen beim Schreiben aussetzen; 15.) Schreibstimuli von Dichtern sammeln und ausprobieren; 16.) Anleitungen zum kreativen Schreiben und Bücher über Kreativitätstechniken studieren; 17.) die eigene Lieblingsgeschichte endlich einmal aufschreiben; 18.) nach zehn Minuten dösigem Zeichnern über das Gezeichnete schreiben; 19.) einen Zettelkasten anlegen und interessante Einfälle nutzen; 20.) Wallraff-Methode: sich eine bestimmte Rolle zulegen, und dann in der Realität (oder brieflich) in den jeweiligen

Milieus recherchieren; 21.) Kreative Techniken anderer Künste (Film: Schnitt-Technik) anwenden.

Organisation

- a.) regelmäßig arbeiten, b.) intensiv (schnell) schreiben, aber nicht überanstrengen, c.) Pausen einlegen, d.) wenn möglich und verträglich, morgens und am späten Vormittag arbeiten, e.) bestimmte Seitenzahl pro Tag festlegen, f.) bestimmte Schreiborte auswählen, g.) kreative Phasen einteilen: 1.) Präparation, 2.) Inkubation (Suchen nach Lösungen, Kombinieren), 3.) Inspiration (grundlegende Einfälle, Beginn der Niederschrift), c.) Verifikation (Überprüfen des bisher Geleisteten)

Schreibblockaden

- **Schreibblockaden** bekämpft man am besten so: a.) das bisher Geschriebene durchlesen, b.) mind-map oder Strukturroman des Texts zeichnen, damit man sein Ziel kennt, c.) alle selbstkritischen Gedanken vermeiden, d.) einfach weiterschreiben, auch wenn nur Satzteile sich aneinander reihen, e.) Manuskript zerlegen, Alternativszenen suchen, f.) einfach etwas ganz anderes schreiben, g.) Pause einlegen, Spaziergang machen, im Garten arbeiten, Musik hören etc., h.) Gespräch über das entstehende Werk und seine Probleme führen, i.) verreisen, j.) sich nicht selbst im Weg stehen durch Vergötterung eines Werk- oder Ich-Ideals, k.) auch bei heftigen Selbstzweifeln weiterschreiben.

Markt und Autor

- Mitunter kommt es zu Schwierigkeiten zwischen dem künstlerischen **Anspruch des Autors** und den **Erwartungen des Publikums**. Sie lassen sich vermeiden: a.) zunächst die Grundfertigkeiten erlernen, dann Kunst machen, b.) Geschichte um Emotionen, Konflikte, Geheimnisse und Bewegungen aufbauen, c.) Ausgleich zwischen den eigenen Bedürfnisse und den Forderungen des Marktes finden, d.) unterhaltsam, d. h.: fesselnd, spannend, lustvoll und wahr schreiben, e.) nicht um jeden Preis originell sein wollen, f.) Langeweile vermeiden, g.) eigene Suche nach Wahrheit und Wahrhaftigkeit damit verbinden, bei anderen Interesse und Neugier zu wecken, h.) versuchen, mehr zu sein als ein beliebiger mittelmäßiger Schriftsteller.

Charaktere

- Was muß man bei der **Darstellung eines Charakters** beachten? 1. Äußeres: Körper, Bewegung, Mimik, Gestik, bevorzugte Kleidung; 2. besondere Begabungen; 3. grundlegender Charakterzug und bezeichnende Äußerlichkeit; 4. Vergangenheit und Vorgeschichte: a.) im Text präsent: Erinnerungen, Rückblicke, b.) implizit: Erwartungen, Gewohnheiten, Vorbilder, alte Freunde; 5.) Familie, sozialer Hintergrund, soziales Netz; 6.) Beruf, Ansehen; 7.) Einstellungen: eher durch Handlungen oder in Geschehnissen als in Gedanken oder Äußerungen deutlich; 8.) Gewohnheiten: Vorlieben, Abneigungen, Geschmack, Interessen, Phobien; 9.) Hobbys, Freizeitbeschäftigungen; 10.) Wünsche, Ambitionen, Ziele; 11.) Emotionen, Motivationen; 12.) (Tag-)Träume; 13.) Alltägliches Verhalten und Reaktionen in Stresssituationen; 14.) typische Interaktionsmuster; 15.) rätselhafte Züge.
- **Formen der Charakterisierung**: 1.) direkte Erklärung und Beschreibung durch den Erzähler; 2.) Kennzeichnung und Beschreibung durch andere Figuren; 3.) Formen der Selbstcharakterisierung durch Gedanken, Ziele, Motive und Selbstkommentare, bei Ich-Erzählern auch durch Ton und Diktion; 4.) durch Sprachverhalten, Redeformen, Dialogführung; 5.) durch Aktion und Reaktion; 6.) durch Aussehen, Verhalten und Manierismen; 7.) durch die Spiegel von Umwelt und Umgebung.
- **Drei Formen der Präsentation**: 1.) Expositorische Vorstellung der Hauptfigur zu Anfang des Texts; 2.) szenische Vorstellung mit Einblendung beschreibender und erklärender Passagen; 3.) bewußtes Auslassen einer Präsentation.
- **Shading**: eine Figur wird negativ eingeführt, erst nach und nach stellt sich heraus, daß wünschenswerte Charakterzüge dominieren

Erzählung und Handlung

- Was ist im Hinblick auf **Konflikte** wichtig? 1.) Leser muß den Konflikt verstehen, sich einfühlen können; 2.) Konflikt muß etwas Wichtiges zum Gegenstand haben; 3.) gegnerische Charaktere sollten gleich stark sein und aneinander wachsen; 4.) Konflikte müssen sich (bis zur Lösung / Katastrophe) steigern; 5.) Lösung des Konflikts muß in ihm selbst angelegt sein (kein deus ex machina).
- Was muss ich über **Konstruktion und Kontrolle einer Handlung** wissen? 1.) Was sind Thema, zentrale Idee und Grundfrage der Erzählung? 2.) Ist der Plot handlungs- oder personenbezogen? 3.) In welche Strukturmuster und Plotmodelle lässt sich die Handlung einordnen? 4.) Was ist die Absicht bzw. das Ziel der wichtigsten Charaktere? 5.) In welchen Ereignissen liegt der Grund für ihr Verhalten? Welche Motive treiben sie an? 6.) Wie sehen die Pläne aus, mit denen sie ihr Ziel erreichen wollen? 7.) Steht in der Geschichte etwas Wichtiges auf dem Spiel? 8.) Was steht dem Plan des Protagonisten im Weg? 9.) Worin liegt der Hauptkonflikt? Ist es ein eher innerlicher oder äußerlicher Konflikt? Wird er von einer Figur mit sich selbst oder zwischen Figuren ausgetragen? 10.) Ist eine Krise Ausgangspunkt oder Motor der Erzählung? 11.) Erzählung an einem point of Attack beginnen lassen, der die normale Ordnung zerstört? 12.) Wie entwickelt, steigert und löst sich der Konflikt? 13.) Sind die Parteien oder Seiten des Konflikts etwa gleich stark? 14.) Hat jede Konfliktpartei gute Gründe für ihr Verhalten, die den Konflikt unauflöslich erscheinen lassen? 15.) Lässt sich der Konflikt auf die Spitze treiben? 16.) Was kann im Verlauf der Handlung alles schief gehen? 17.) Gibt es trotz aller innerer Logik noch überraschende Wendepunkte in der Erzählung? 18.) Sind Leid und Schmerz der Hauptfigur wirklich nachzuvollziehen? 19.) Ist der Sog der Gefühle auch für den Leser stark genug? Gibt es genügend Szenen und Elemente, die spontan unser emotionales Interesse wecken? 20.) Wandelt sich der Protagonist? Worin liegt der Kern des Wandels? Wird der Protagonist „ankommen“ oder „zurückkehren“? 21.) Wie verläuft der Spannungsbogen? Gibt es statische Phasen? Hat der Leser Ruhepausen? 22.) Wie soll der Höhepunkt der Geschichte aussehen? Läuft auf ihn alles zu? Sind die Figuren wirklich an ihren Grenzen? 23.) Entwickelt sich die Geschichte unausweichlich und ohne Brüche auf eine Lösung zu?

Erzählperspektive

- Welche Erzählperspektive soll ich wählen? 1.) Leser soll hineingezogen werden, Interesse an der Handlung, Stil nebensächlich: Er-Form; 2.) Gewicht auf sprachlicher Gestaltung bei schwacher Handlung, aber auch Offenheit, Authentizität: Ich-Form (aber nicht larmoyant oder sentimental erzählen, Ich-Erzähler sympathisch gestalten!); 3.) authentische Direktheit und distanzierte Objektivität: personale Perspektive mit erlebter Rede; 4.) große Stoffmassen, viele Figuren: auktorialer Erzähler, der Ordnung schafft (ohne Einmischung!)

Erzählung und Komposition

Funktion und Formen des Anfangs

- 1.) führt Hauptfigur ein und charakterisiert sie in wenigen Grundzügen, erweckt Interesse und Sympathie für sie; 2.) macht mit den dramaturgischen Spielregeln vertraut; 3.) Erzählperspektive, Erzählweise und Stillage des Erzählers werden erkennbar; 4.) Leser soll Typus einer Geschichte erahnen können; 5.) statt breiter Exposition empfiehlt sich oft ein Anfang, der mitten ins Geschehen führt; 6.) mit dem Ort der Handlung macht der Erzähler klar, in welchem Milieu die Geschichte spielt, mit welchen Normen sie bricht, wovon sie bedroht ist oder worin der Konflikt liegt; 7.) das Thema wird entweder explizit genannt, oder in einer Schilderung angedeutet; 8.) das Tempo der Erzählung wird vorgegeben.
- **Formen des Anfangs:** 1.) Musenanruf, gleich zur Sache (Homer: Ilias), 2.) mythischer Atem (1. Mose 1,1), 3.) beiläufig, dialoghaft (Sterne: Sentimental Journey), 4.) Suggestiver Satz (Melville: Moby Dick), 5.) gedrängt (Kleist: Erben in Chili), 6.) ohne Umstände (Kafka: Amerika), 7.) alptraumhafte Unausweichlichkeit (Kafka: Prozeß), 8.) Suggestive Stimmung (Kafka: Kübelreiter), 9.) satirisches Abkanzeln gleich zu Beginn (Heinrich Mann: Untertan), 10.) Schlüsselsatz (Frisch: Stiller), 11.) lyrisch, distanzlos, suggestiv (Wolf: Kein Ort. Nirgends)

Formen des Titels

- Nennung der Hauptfiguren; 2.) Anschlagen des Themas; 3.) Andeuten des Themas; 4.) Verbindung von Figur und Thema, 5.) Verbindung von Figur und Thema durch eine deutende Bezeichnung, Berufsangabe oder Funktion; 6.) wichtiger Handlungsaspekt; 7.) zentrale Gefühle; 8.) zentrale Orte; 9.) zentrale Natur- und Dingsymbole; 10.) Tiere, meist in symbolischer Verwendung; 11.) Zeitangaben, 12.) Art und Aufgabe des Schreibprozesses; 13.) rätselhafte Formulierungen; 14.) Einbettung in mythische oder literarische Tradition; 15.) Sprichwörter, Zitate, lyrische Formulierungen

Gestalten von Motti

- Ist die Verwendung eines Mottos sinnvoll? (neuer Aspekt)

Formen des Endes

- Geschichte endet linear, b.) Geschichte endet mit Kreisbewegung, c.) Geschichte symbolisiert eine abgeschlossene, ans Ziel kommende Ordnung?

Gestalten von Spannung

- Orientierung am Geheimnis: 1.) Geheimnis des Grundes (Warum geschieht dies? Warum tut er das?), 2.) Geheimnis des Objekts (Was hat es mit diesem Ding auf sich?), 3.) Geheimnis der Person (Was hat es mit dieser Person auf sich? Um wen handelt es sich, welche Rolle spielt die Person?), 4.) Geheimnis der Handlung (Was ist eigentlich geschehen?), 5.) Geheimnis der Gefahr (Welche Gefahr droht?), 6.) Geheimnis der Zeit (Wann ist oder wann wird dies oder jenes geschehen?), 7.) Geheimnis des Verlaufs (Was wird weiter geschehen, wann geht es weiter?), 8.) Geheimnis des Orts (Wo befinden wir uns?)
- Orientierung an der Handlung: viel Geschehen in kurzer Zeit
- Orientierung am Ziel: 1.) starker Wille strebt es an, 2.) Wer wird gewinnen?, 3) Ist die Katastrophe noch abzuwenden?, 4.) Bekommt der Bösewicht seine verdiente Strafe?
- Orientierung am Gefühl: Objekte und Ereignisse, die stark gefühlsappellativ wirken
- Orientierung an der Sensation: außergewöhnliches, Bizarres, Unerwartetes, Überraschendes
- Orientierung am Normbruch: Unzusammengehöriges wird zusammengefügt (Liebe und Verbrechen)

Erzählung und Sprache

Welche Möglichkeiten gibt es, Sprachgefühl zu erwerben?

- Technik der literarischen Vorbilder studieren
- Sprache der kanonischen Autoren studieren
- Fachsprachen aneignen, Vokabular notieren (aber keine Abstraktionen!)
- Bestimmte Fachsprachen kopieren und parodieren (Quelle: Interviews, Talkshows)
- Leute belauschen, Redeweisen notieren

Wie kann ich meine Erzählung sprachlich gestalten?

- Monotonie durch Wortwiederholungen und Verdoppelung von Konstruktionen vermeiden
- Redundante und verdoppelte Formulierungen streichen
- Treffende Begriffe statt Sprachschemata
- Gestelztes und Geschraubtes vermeiden
- Schachtelsätze vermeiden
- Stereotypen, Klischees und Trivialitäten vermeiden
- Erzähltempo und Satzbau aufeinander abstimmen
- Zeitgebundene Begriffe (Slang, Preise) nach Möglichkeit tilgen
- Bildkräftig und konkret, nicht abstrakt und unspezifisch erzählen

- Nicht über Gefühle berichten, sondern Gefühle durch Handlungen aussprechen (Show – don't tell!)
- Ein Erzähler, erst recht der Autor, sollte sich nicht kommentierend ins Geschehen einmischen
- Allerwärtsweisheiten und Sprichwörter sollten unterbleiben.
- Intellektuelle Reflexionen und Streitgespräche müssen einen neuen Aspekt einbringen.
- Ironische Distanz sollte vorsichtig gehandhabt werden.
- Sprachliche Übertreibungen und Verzerrungen müssen in ihrer Funktionalität einleuchten und überzeugen.
- Stimmen Klang, Rhythmus und Ausgänge der Kadenzen?
- Reißt die sprachliche Gestaltung die Leser auch nicht aus ihrem fiktionalen Traum?

Gestaltung einer Szene

1. Klären: wer handelt wo und wann? Hauptbestandteile: handelnde Personen, Dialoge, Setting, Stimmung.
2. Grundlegende Funktion: Handlung vorantreiben, Figuren charakterisieren.
3. Inhalt: wichtiges Ereignis, das emotional aufgeladen ist, das einen Konflikt vorantreibt und eine dramatische Aktion ablaufen lässt.
4. Vor allem solche Handlungselemente herausstellen, in denen sich Ereignisstränge zu Höhepunkten verdichten; so viele visuelle Angaben liefern, dass im Leser ein Bild entsteht.
5. Wird tatsächlich (wie im Film) nur wichtiges dramatisches Geschehen (oder lyrische Darstellung) erzählt oder auch Nebensächliches?
6. Folgt die Szene der Dramaturgie, wie sie dem Gesamttext zugrunde liegt?
7. Wird in action-Szenen so spät wie möglich eingestiegen?
8. Gibt es eine kurze Überleitung, wenn die Szene am Höhepunkt abbricht? Bleiben Fragen übrig, die Spannung schüren?

Gestaltung des Dialogs

1. Ist der Dialog bezeichnend und informativ, knapp und prägnant, oder wird monologisiert oder professoral belehrt?
2. Ist zuviel oder zuwenig Dialog enthalten? Wird auf Leerformeln oder soziales Schulterklopfen weitgehend verzichtet?
3. Enthalten die Dialoge zu viel Kontextwissen, über das die Figuren nicht wirklich verfügen können?
4. Ist der Dialog mit Allgemeinplätzen oder hochgestochenen Phrasen verstellt?
5. Verändern sich die Beziehungen zwischen Sprechern im Dialog?
6. Vollziehen sich Höhepunkte des Dialogs in schneller Rede und Gegenrede?
7. Hat jeder Sprecher eine unverwechselbare Ausdrucksnote, oder hat jede der Figuren die Stimme des Autors?
8. Werden Pausen direkt ausgesprochen oder wenigstens durch Beschreibungen gestisch-mimischen Verhaltens markiert?
9. Unterstreichen, relativieren oder ironisieren Gestik, Mimik und Körperhaltung das Gesprochene?
10. Fügen sich die Dialoge rhythmisch und von ihrer Akzentuierung mit den beschreibenden Passagen in Szenen gut zusammen?
11. Wenn klar ist, wer spricht – wird „er sagte“ weggelassen, oder kann man damit eine weiterführende Information geben?
12. Werden reine Verdoppler oder Selbstkommentare („Hahaha – das ist witzig“) unterlassen?
13. Waltet genügend Vorsicht bei gekünstelten Ausdrücken und Bedeutungsübertragungen?

Gestalten der Übergänge

1. Hinweis auf einen Schnitt oder die nächste Szene in der vorherigen Szene
2. Elemente von Szenen sind miteinander verbunden: a.) durch gleiche oder ähnliche Worte, b.) Ereignisse, die zusammengehören, c.) Dinge oder Teile des Settings, die sich wandeln, d.) Gefühle, die miteinander verbunden sind, e.) Verhalten und nach vorne weisende Deutung, f.) Kontrastbeziehung (Sex / Schnitt / Eheszene)

Räume in der Erzählung

Welche Bedeutung haben Räume für eine Erzählung?

- Das Setting als geographisch-physikalischer Schauplatz (Landschaft, Stadt, Innenräume) mit Tageszeit, Wetter und Stimmung.
- Das Milieu als sozialer oder menschlicher Ort (Familie, soziales Netz)
- Gesellschaft und Epoche als soziale Umwelt, Kultur und historischer Ort
- Die Fremde als unbekannter Ort und Ziel einer Reise

Typische Modelle des Raums

- Der Garten Eden, Natur als Widerstand und Gefahr, Natur als aggressive Macht, Schiffbruch und Insel, Orte der Isolation, hermetische Welt des Wissens und Glaubens, beengte Reise durch die Weiten, Stadtdschungel und Labyrinth, Reisen zu Orten der Erlösung oder Verdammnis

Umgang mit dem Raum in der Erzählung

- Keine allzu breiten und photographisch präzisen Raumschilderungen, sondern wichtige Details hervorheben
- Räume werden nicht nur gesehen, sondern auch gerochen, ertastet, gehört und geschmeckt.
- Räume sollten unmerklich symbolische Bedeutung annehmen, die leitmotivisch wiederkehrt.
- Für die Raumgestaltung gilt das Prinzip der Variation: die Räume sollten abwechseln.
- In die Dialoge kann das Setting hineinspielen; die Gefühlslage der Protagonisten verändert seine Wahrnehmung der Landschaft.

Korrektur

Techniken der Überarbeitung in der Gruppe

- Gruppe 47: 1.) ein Autor liest einen Text vor, andere kommentieren ihn, zuletzt nimmt der Autor zu den Kommentaren Stellung (mit einem Wortbeitrag, einem Text oder einer Zeichnung); 2.) Lektor: ein Mensch erhält die Aufgabe, die Arbeiten der anderen zu kommentieren; 3.) Vergleichstext: der Text wird mit einem ähnlichen Text aus der Literaturgeschichte verglichen; 4.) Disputation: es wird je ein Anwalt, ein Ankläger und ein Richter über den Text bestellt.

Techniken der Textumsetzung

- Text und Text: 1.) Text nach vorbildhaftem Text schreiben; 2.) in Texten verschiedene geschichtliche Epochen anklingen lassen; 3.) Ersetzen: jedes missliebige Wort aus einem Text durch ein besseres ersetzen; 4.) Gattung ändern; 5.) Antilogik: jeden Satz in sein genaues Gegenteil verkehren; 6.) Frage: jeden Satz als Frage formulieren; 7.) Personalumtausch: alle Figuren des Texts nach Alter, Geschlecht, Identität und Epoche umwandeln; 8.) Übersetzen: Text in eine andere Sprache, Fachsprache oder Mundart übersetzen; 9.) Montieren: Texte zerlegen und neu zusammensetzen.
- Text und Bild: 1.) Text illustrieren oder als Bildgeschichte ausarbeiten, 2.) materialen Träger des Texts ändern (Leinwand, Kalligraphie).
- Text als Sprache: Vortragsart und Selbstdarstellung während des Vortrags ändern.
- Text und Spiel: Text als Schattenspiel, Pantomime, Tanz, Puppenspiel, Theaterstück umschreiben; stimulierendes Erlebnis zum Abfassen des Texts spielen.
- Text und technisches Medium: Text als Photostory, Video, Hörspiel umschreiben; Text drucken (Holzschnitt, Linolschnitt)
- Text und Musik: 1.) Töne am Klavier spielen und in Texte integrieren; 2.) Text an einer Melodie ausrichten; 3.) Texte vorlesen und von einem Musiker begleiten lassen.