

Willkommen zum National Novel Writing Month 2023

Erlebe jeden Tag ein kleines Abenteuer



Themen

- Vorstellung Karsten D. Fricke
 - Der NaNoWriMo25
 - Ideenfindung
 - Brainstorming
 - Bilder
 - Figuren
 - Namensfindung
 - Die Archetypen
 - Plotten
 - 3-Akt-Struktur
 - Heldenreise
 - Einfach nur Schreiben
- Kostenlose Schreibprogramme
 - Erzählperspektiven
 - Figuralstil
 - Show don't tell
 - Abenteurer und Architekt



Karsten D. Fricke

- 2011 – 2022: freiberuflicher Dozent für Web-, Softwareentwicklung und nicht-relationales Datenbankdesign (NoSQL), Autor für Lehrmittel im Bereich IT
- Seit 2019 Schriftsteller und Blogger von Fantasy-Geschichten
- Mein NaNoWriMo25-Projekt: Götterspiele III: Die Suche im Schatten
- Mitglied und Coach bei bookerfly Club, Mitglied im Literaturhaus Kassel e. V. und Teilnehmer in der Schreibwerkstatt von Nicole Zaspel
- Mehr dazu: www.dantares.de



KARSTEN D. FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de

Der NaNoWriMo25

- Der NaNoWriMo ist ein Marathon für Autoren
- Richte ab dem 01. November feste Schreibzeiten ein
- Für 1.667 Wörter brauchst du 1 – 1½ Stunden pro Tag
- Richte Pausen ein und gönne Dir etwas Gutes als Belohnung, verwöhne Dich jeden Tag für Deine Arbeit

Ideenfindung

- Leg Dir ein Notizbuch an oder nutze Dein Handy, um alle Ideen aufzuschreiben, die Dir zu Deiner Geschichte einfallen
- Schau Dir Bilder an, höre Musik oder geh in die Stadt. Beobachte Menschen – nimm Dir eine Person heraus und überlege, wer das in Deiner Geschichte sein könnte.



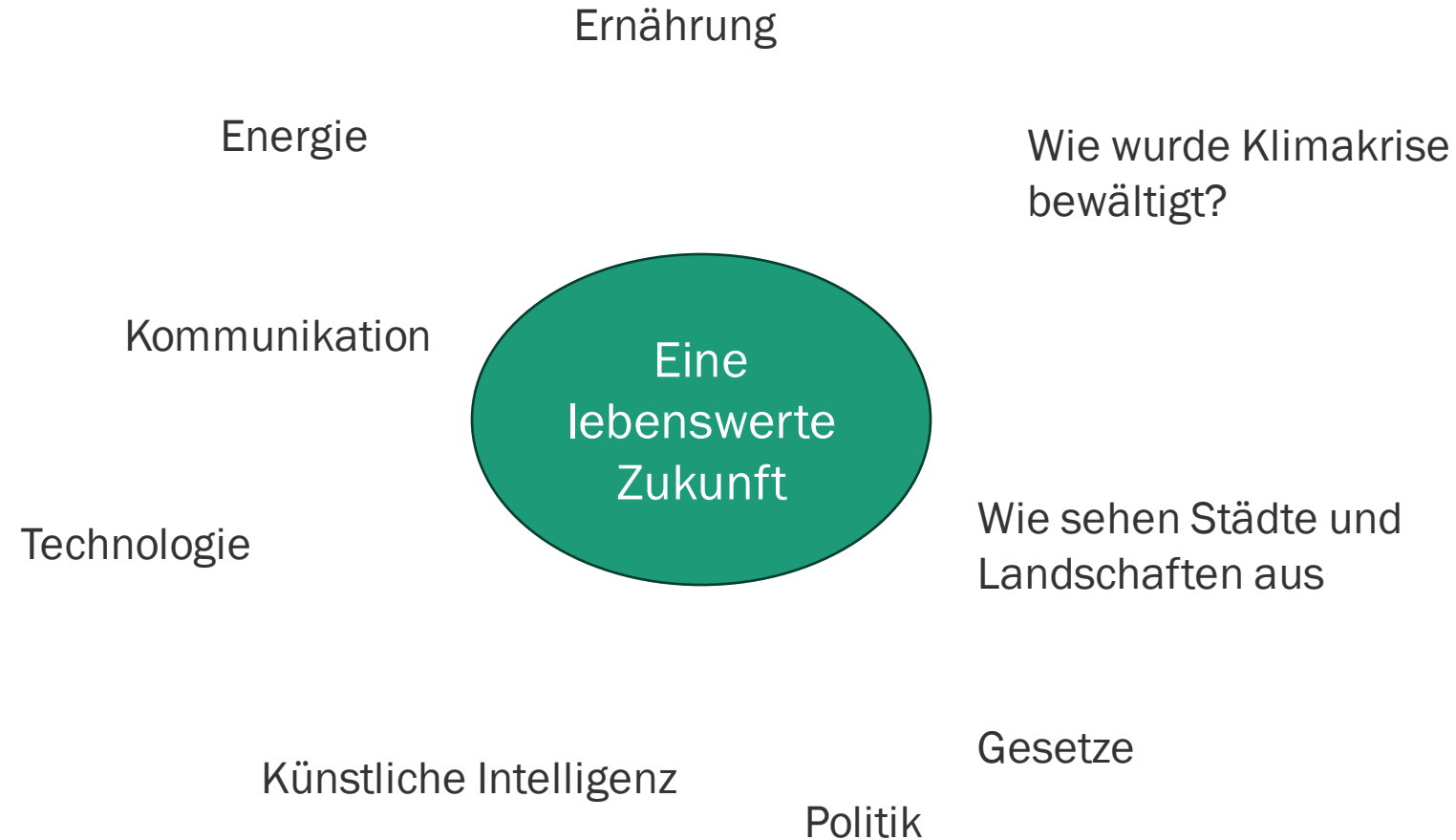
KARSTEN D. FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de

Brainstorming

- Schreibe einen Begriff in die Mitte deines Blattes, ohne viel darüber nachzudenken
- Das kann eine Grundidee sein
- der Arbeitstitel für dein Buch
- Name einer Figur
- Oder, was immer dir gerade einfällt 😊



Figurendesign - Namensfindung

- Vornamen:

- Lexikon der Vornamen, Duden Verlag
- Namensgenerator: <https://www.windelprinz.de/babynamen-generator>
- Fantasynamen: <https://plarium.com/de/resource/generator/fantasy-name-generator/>

- Nachnamen:

- <https://www.namenforschung.net/dfd/woerterbuch/liste/>
- <https://www.auswanderer-oldenburg.de/surnames-all.php?tree=>

Ortsnamen:

- https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_St%C3%A4dte_in_Deutschland

Die Archetypen

- Protagonist/Held: Ist der Träger der Geschichte, erlebt das Abenteuer
- Herold: Ruft das Abenteuer des Helden aus
- Mentor: Begleitet den Helden als Lehrer, gibt wichtige Hinweise und hilft ihm auch (wird auch oft als weiser Mann/weise Frau bezeichnet)
- Schwellenhüter: Der Torwächter. Ihn gilt es zu überwinden/auszutricksen/überzeugen, um in der Geschichte weiterzukommen
 - Sein Ziel kann sein, ihn vor etwas zu beschützen oder dem Helden Schaden zufügen zu wollen, ihm zu drohen, wenn er eine Schwelle übertritt

- Gestaltwandler: Sein Ziel liegt oft im Verborgenen
 - Ist nicht klar, will er dem Helden etwas Gutes oder ihm Schaden zufügen
- Trickster: Er kommt dem Narren oder Clown gleich. Er ist gewitzt, macht Unfug, bringt gern den Helden in Gefahr
 - Formt den Helden, stutzt sein übermäßiges Ego, bringt ihn wieder auf den Boden der Wirklichkeit zurück
- Antagonist / Schatten: Der Gegenspieler des Helden
 - Verfolgt das gleiche Ziel des Helden, deckt dessen dunkle Seite auf
 - Ist nicht nur einfach böse, glaubt an das, was er tut – hält es für richtig
- Alle Archetypen müssen nicht ausschließlich Personen sein. Es können Ereignisse, Dinge oder beispielsweise Krankheiten sein

Plotten

- Am einfachsten ist die 3-Akt-Struktur
- Gibt aber noch mehr, beispielsweise Schneeflockenmethode, 5-Punkte Plan oder 7-Punkte-Plan von Dan Wells (<https://jillschreibteinbuch.de/plotten-das-7-punkte-system-von-dan-wells/>)

3-Akt-Struktur

Akt 1: Der Anfang

- Vorgeschichte, die zur Handlung führt
- Figuren werden vorgestellt
- Konflikte
- Der Ruf des Abenteuers erfolgt

Akt 2: Die Mitte

1. Die Konfrontation

- Held trifft auf Schurken
- Konflikt wird auf die Spitze getrieben

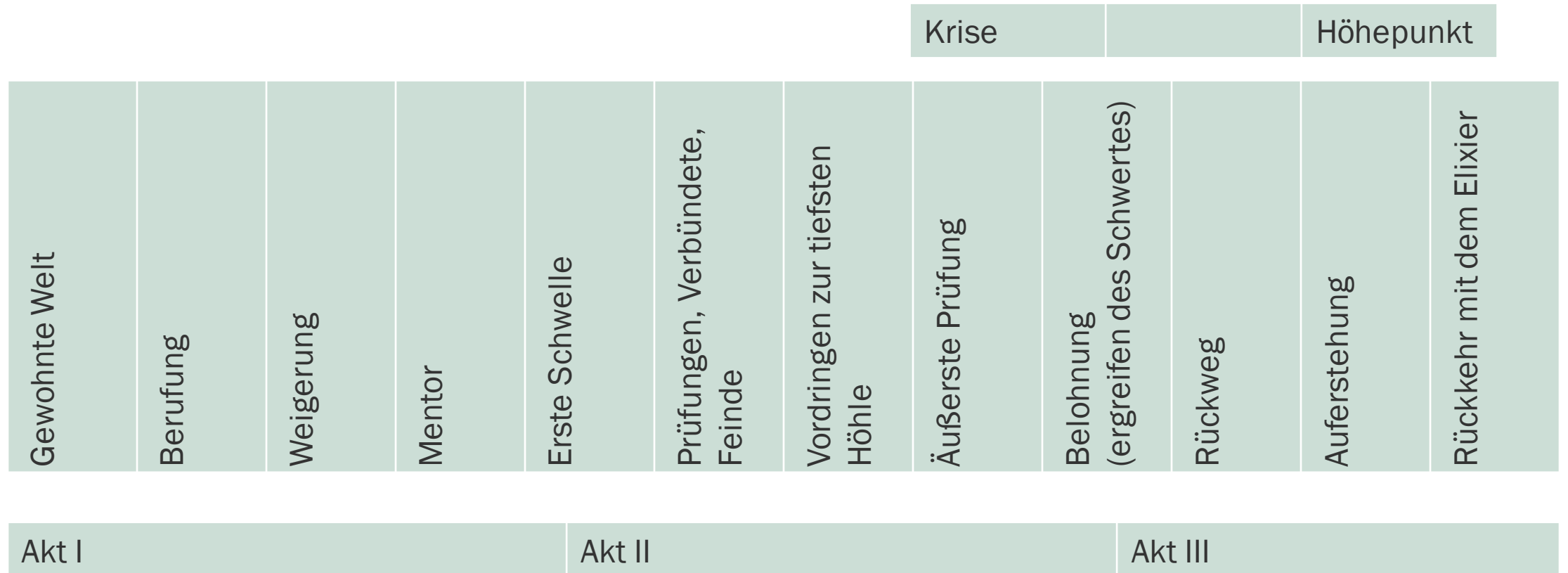
2. Die Wendung

- Etwas passiert, der Held landet an seinem Tiefpunkt
- Point of no return
- Held muss jetzt selbständig agieren, um den Konflikt zu lösen
- Ist ungefähr in der Mitte der Geschichte

Akt 3: Auflösung

- Held besiegt Schurke
- Probleme lösen sich auf
- Kehrt zurück in seine alte Welt oder zieht an einen neuen Ort, um dort sesshaft zu werden

Die Heldenreise



- Der Held ist in seiner gewohnten Welt
- Er erhält den Ruf des Abenteurers (oft durch den Herold, kann ein Brief sein oder eine Botschaft, auch ein Ereignis kann ihn aus seiner Welt holen)
- Er weigert sich – will dem Ruf nicht folgen (bei Ereignissen findet keine Weigerung statt, sondern ein Trauern um die alte Welt)
- Mentor tritt auf, hilft ihm
- Die erste Prüfung steht ihm bevor, meist tritt hier der Antagonist das erste Mal auf. Freunde helfen, Feinde sind zu erkennen
- Er sucht das Zentrum seiner neuen Welt. Schwellenhüter, neue Prüfungen und Regeln warten auf ihn

- Die schwerste Prüfung steht bevor, Campbell schreibt:
 - *Du Suchender trittst in die tiefste Höhle und findest dort das, was deinem heimischen Stamm das Leben zurückgeben wird. Die Gänge werden niedriger, und dunkler. Auf allen vieren musst du dich voran arbeiten; du bist allein und spürst, wie es dich fast erdrückt. Du kannst kaum noch atmen (aus **Der Heros in tausend Gestalten**, Joseph Campbell)*
- Der Held ergreift das Schwert. Er hat die Krise, die entscheidende Prüfung bestanden, den Tod ins Auge gesehen
- Der Held entscheidet sich, seine Heimreise anzutreten oder einen anderen Zielpunkt zu suchen, an dem er heimisch werden möchte

- Die Klimax ist der schwierigste Punkt für Held und Autor. Ein zusätzliches Erlebnis von Tod und Wiedergeburt, welches der entscheidenden Prüfung ähnelt. Es ist die letzte und gefährlichste Begegnung mit dem Tod. Um in seine Welt zurückkehren zu dürfen, muss er ein letztes läuterndes Fegefeuer durchstehen.
- Der Held hat alle Prüfungen überstanden und den Tod durchlebt. Er kehrt zurück nach Hause oder setzt seine Reise fort. Für ihn beginnt ein neues Leben, das der zurückgelegte Weg ihn für immer verändert hat.

... einfach nur Schreiben

- Schalte die Rechtschreibfunktionen Deines Schreibprogramms ab
- Ignoriere Fehler
- In Dir lebt ein Perfektionist – will er zu Wort kommen, besänftige ihn. Sag ihm, dass Du Dich darum später kümmern wirst. Mach Dir zu Beginn keinen Kopf über Rechtschreibung, Grammatik, Stil, Wortlaut, etc. Das musst Du später sowieso noch einmal überarbeiten
- Wenn Du drei Sätze geschrieben hast, fang nicht an, diese zu überarbeiten. Das macht den Text kaputt und stört den Schreibfluss
- Am Ende einer Schreibsession prüfe ich lediglich Fehler, die mein Programm mir anzeigt und korrigiere ausschließlich diese

Programme

- Du brauchst kein teures Programm zum Schreiben. Folgende Software kannst Du verwenden:
- Wordpad (auf Windows vorinstalliert)
- OpenOffice (openoffice.org)
- LibreOffice (de.libreoffice.org)
- Zoho Writer
- WPS Office Writer

Erzählperspektiven

- Ich-Erzähler (Ich- oder Egoperspektive)
- Erzähler in der dritten Person
- Auktoriale Perspektive (Allwissender Erzähler)

Ich-Perspektive

Endlich waren wir angekommen. Vor mir stand die verwahrloste Hütte, neben ihr war immer noch die große Eiche, auf die ich geklettert bin.

„Was wollen wir hier?“, fragte mich Phöbus. Ich zuckte mit den Schultern.

Eine Frau mit grauen Haaren kam zu uns. „Das ist alles schon so lange leer. Sie sind nie wieder gekommen, doch vor ein paar Tagen war einer von ihnen hier. Ich bin mir sicher, dass es der kleine Junge war, der hier stand.“

In mir zuckte es zusammen. War Dorien hier gewesen? Lebt er noch? Ich muss meinen Bruder finden.

- Die Figur schreibt aus ihrer Sichtweise heraus.
- aktuelle, fortlaufende Erzählung: Handlung geschieht, während des Schreibens
- Rückblende der Handlung: Die Geschichte wurde bereits erlebt und wird nachfolgend erzählt. Hier kann mehr Spannung aufgebaut werden, Figur kann teilweise wissen, was in anderen Figuren vor sich geht
- Vorsicht: Sie weiß nicht, was in anderen Figuren vor sich geht

Perspektive der 3. Person

Vartan stand vor der verwahrlosten Hütte, Phöbus war neben ihm. „Was wollen wir hier?“, fragte er. Vartan zuckte mit der Schulter, während er die alte Eiche sah, an der er als Kind immer raufgeklettert ist.

Eine Frau mit grauen Haaren kam auf sie zu. „Das ist alles schon so lange leer. Sie sind nie wieder gekommen, doch vor ein paar Tagen war einer von ihnen hier. Ich bin mir sicher, dass es der kleine Junge war, der hier stand.“

Vartan zuckte zusammen. War sein Bruder hier gewesen? Lebte er noch? Er entschied sich nach seinem Bruder zu suchen.

- Die Erzählung findet in der dritten Person statt, der Erzähler ist immer ganz nah an dem Perspektivträger
- Auch hier weiß der Perspektivträger nicht, was andere Personen denken/fühlen oder wissen
- Perspektiven lassen sich wechseln

Auktoriale Erzählweise

Vartan und Phöbus standen neben der verwahrlosten Hütte. Phöbus kannte den Grund nicht, warum sie hier waren, er fragte ihn: „Was wollen wir hier?“ Doch Vartan zuckte mit den Schultern. Er sah die Eiche an, auf die er als Kind immer geklettert war.

Eine Frau mit grauen Haaren kam auf sie zu. „Das ist alles schon so lange leer. Sie sind nie wieder gekommen, doch vor ein paar Tagen war einer von ihnen hier. Ich bin mir sicher, dass es der kleine Junge war, der hier stand.“

Vartan zuckte zusammen. War sein Bruder hier gewesen? Lebte er noch? Er entschied sich nach ihm zu suchen. Allmählich schien Phöbus zu begreifen.

- Der auktoriale oder allwissende Erzähler weiß über alle Figuren und Geschehnisse Bescheid und erzählt sie auch entsprechend. Es ist aber Vorsicht geboten, dem Leser nicht zu viel zu verraten, da sich sonst eine Spannung nicht aufbauen kann

Figuralstil

- Bei jeder Perspektive sollte der Figuralstil berücksichtigt werden. Eine Figur hat einen Wissenstand und eine Verhaltensweise. Dieser wird in der Erzählung verwendet.

Beispiel: Im Wald

1. Im Wald standen viele Bäume, Vögel zwitscherten ihr Lied
2. Er sah an Eichen und Buchen vorbei und betrachtete aus der Ferne ein Rotkehlchen, dass auf einem Ast saß und ein Lied sang.
3. Die Rinde der Eiche war gerissen und nacktes Holz klaffte auf. Der Borkenkäfer hatte sie befallen. Er musste etwas tun.
4. Zwischen den Bäumen, auf dem weichen braunen Waldboden erkannte er unter den verdorrten Blättern einen Steinpilz hervorblitzen. Das Wasser lief ihm im Mund zusammen.

Show, don't tell

- dt. Zeigen, nicht erzählen.
- Es geht darum, den Leser in die Welt mitzunehmen, in ihm ein Gefühl entstehen zu lassen

Nicht: Der Tisch war unaufgeräumt

Sondern:

Auf dem Tisch stand ein Tintenfasschen, daneben lag die Feder, von sich die blaue Flüssigkeit langsam durch das Blatt Papier fraß, das darunter lag. Ein bitterer Geruch kroch in seine Nase

- Vieles von dem Gesagten passiert intuitiv, kann aber schon beim ersten Entwurf berücksichtigt werden. Aber es ist an der Stelle nicht zwingend erforderlich – die Texte sollten nicht während des Schreibprozesses darauf geprüft werden, sondern erst beim Überarbeiten. Trotzdem kannst Du Dir schon beim Schreiben Gedanken machen, wie Du vielleicht das eine oder andere umsetzt.

Abenteurer oder Architekt

- Wie gehst Du an Dein Buch ran? Schreibst Du einfach drauf los, schaust selbst, wo die Geschichte hinläuft – erlebst ein Abenteuer mit den Figuren

oder

- Planst Du vorher: Baust Du Dir Deine Welt auf, suchst Dir Deine Figuren raus und überlegst, was in den einzelnen Akten passiert? Unterteilst die Geschehnisse in Plot-Punkte oder gar in Kapitel?

Der Abenteurer (Entdecker)

- Beginnt sofort mit dem Schreiben
 - Erlebt ein Abenteuer mit seinen Figuren in einer fremden Welt, die sich nach und nach auftut
 - Oft ist der Ausgang ungewiss
- Vorteile
 - Beginnt sofort mit dem Schreiben
 - Der erste Entwurf ist schneller fertig
 - Nachteile
 - Man muss nehmen, was man schreibt
 - Längere Nachbearbeitung
 - Kann zu Blockaden führen: Man weiß plötzlich nicht, wie es weitergehen soll oder die Geschichte/Figuren wirken nicht plausibel

Architekt

- Er plant alles vorher:
 - Die Welt, die Orte
 - Die Figuren
 - Die Ereignisse
 - Verwendet Plotpläne, Storymaps, etc.
- Vorteile
 - Man kennt seine Welt und weiß, was passiert
 - Fehler werden bei der Planung sichtbar und werden korrigiert
 - Beugt Blockaden vor, die Geschichte ist geplant, man weiß, wie sie verläuft, ist plausibler
 - Nachteile
 - Plotten kostet Zeit
 - Man kann sich in seiner Planung verlieren

Wer bist du?

- Sei ein wenig von beiden:
 - Verschaffe Dir eine grobe Übersicht Deiner Welt
 - Baue Dir Deine Figuren auf und überleg, wer sie sind (Alter, Geschlecht, Bildung, Beruf, Vorgeschichte)
 - Was ist der Konflikt in Deiner Geschichte und wie soll er aufgelöst werden?
 - Wenn Du Storymaps verwendest, baue Beziehungen zwischen den Figuren ein
 - Verwendest Du Plot-Pläne, so ordne die Ereignisse entsprechend ein, bei welchen Du unsicher bist, wo sie am besten hinpassen, schreibe sie in eines der Felder, wo sie passen könnten oder an den Rand. Es ist nicht wichtig, alles 100% zu machen – es ist wichtig, dass Du die Ereignisse kennst
 - Leg los mit dem Schreiben

Denk daran!

- Die vogonische Dichtkunst ist nämlich die drittschlechteste im Universum. Die zweitschlechteste ist die der Asgothen von Kria. [...] Die Allerschlechteste aller Dichtungen ging zusammen mit ihrer Schöpferin, Paula Nancy Millstone-Jennings aus Greenbridge, Essex England bei der Vernichtung des Planeten Erde unter.

Aus Per Anhalter der Galaxis, Douglas Adams

KARSTEN D. FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de

Der erste Entwurf ist immer Mist!

- Du hast die Erlaubnis, den Entwurf Deines Romans so schlecht zu schreiben, wie Du es willst
- Kümmere Dich nicht um Rechtschreibung und Grammatik. Ignoriere alle anderen Fehler, die Dir auffallen
- Schreib und lass Dich durch nichts beirren, bis Du das magische Wort ENDE unter dein Manuskript gesetzt hast
- Leg es anschließend in eine Schublade, lies ein Buch, das Du schon immer wolltest und mach mindestens 4 Wochen andere schöne Sachen.
- Dann nimm Deinen Text und lies ihn durch. Du wirst feststellen, dass das alles gar nicht so schlecht ist.
- Jetzt darfst Du es überabreiten und alle Fehler suchen 😊

Weitere Literatur

- *Romane schreiben und veröffentlichen für Dummies*, Alexander Hollmann, Marcus Johannes; Wiley-VCH
- *Die Odyssee der Drehbuchschreiber, Romanautoren und Dramatiker*, Christopher Vogler, Autorenhaus Verlag (baut auf J. Campbell auf)
- *Der Heros in tausend Gestalten*, Joseph Campbell, Insel Verlag
- *Über das Schreiben*, Sol Stein, Autorenhaus Verlag
- *Handbuch für Autorinnen und Autoren*, Sandra Uschtrin, Uschtrin Verlag
- *20 Masterplots*, Ronald B. Tobias, Autorenhaus Verlag
- *Die 50 Werkzeuge für gutes Schreiben*, Roy Peter Clark, Autorenhaus Verlag
- *Heute schon geschrieben?* Band 1 – 10, Diana Hillebrand, dot-books
- *Der Weg des Künstlers*, Julia Cameron, Kanuer.Leben
- *Lexikon der Vornamen*, Rosa und Volker Kohlheim, Duden Verlag

Du schaffst es aber auch
ohne die Bücher!

KARSTEN  FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de

Vielen Dank und viel Spaß!

Vielen Dank für Deine Aufmerksamkeit und jetzt wünsche ich Dir viel Spaß beim Schreiben und jeden Tag ein kleines Abenteuer. 😊

KARSTEN FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de

KARSTEN  FRICKE

Schriftsteller • Coach

www.dantares.de