

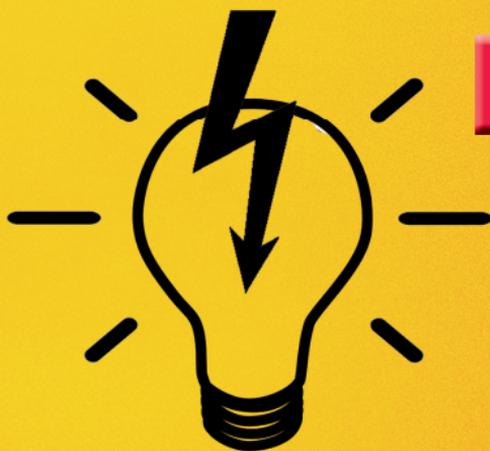
PETRA STEUBER

GEISTESBLITZE

und

ELEKTRISCHE GEDANKEN

DER SCHREIBBEGLEITER



LESEPROBE

11:3



**Petra Steuber**

geboren 1965 in Unna, wuchs an einer vielbefahrenen Straße zwischen dem Kamener-Kreuz, dem Zaun der ‚Glück auf‘ Kaserne und den Hallen des 3M Werks auf und brauchte, so die Autorin, viel Phantasie, „um nicht vor Langeweile einzugehen“.

In den Jahren 1986 bis 1991 lebte sie in Berlin und sammelte erste Theatererfahrungen in der freien Szene. War bis hierhin ihre in der Kindheit entwickelte Phantasie ihr persönliches Zugpferd, wurde diese Eigenschaft ab 1993 in Gießen bei ihrem Studium der Theaterwissenschaften zur Herausforderung.

Nichtsdestotrotz überreichte ihr die Professorin, Jahre später, gewissenknirschend das Diplom mit den Worten: „Naja. Sie sollten was Kreatives machen“. Fortan ließ sie ihrer Kreativität freien Lauf, bildete sich 2002 bis 2003 zur Drehbuchautorin an der Internationalen Filmschule (IFS) in Köln weiter, erhielt neben dem „Deutschen Kurzkrimi Preis“ im Jahre 2003 auch ein Stipendium der Heinrich Böll Stiftung Achill Island, Irland, das sie 2007 antrat.

Seit 1998 lebt Petra Steuber als freie Autorin, Dozentin und Lektorin in Köln und ist seit 2012 bei dreizehn/achtzehn verantwortlich für die Entwicklung junger Schreibtalente im Alter zwischen 13 und 18!

Leseprobe

**GEISTESBLITZE**

**und**

**ELEKTRISCHE GEDANKEN**

**Wie du dich um einen Geistesblitz kümmerst**

Indem du ihn notierst. Das ist das erste Mittel gegen das Vergessen und gegen geistige Verschwendung, wie mein Freund Nick sie verabscheut. „Notizheft und Stift gezückt und, egal wo du bist, die Gedankenschnipsel aufschreiben“, sagt er. „Oft haben die Leute die schönsten Ideen, lassen sie aber einfach ziehen und beschwerten sich dann, dass ihr Leben so öde ist.“ Nick ist Drehbuchautor und Dozent an der Filmschule und der schlampige Umgang mit Ideen regt ihn immer sehr auf. Künstler, Schriftsteller, Maler notieren sich ständig Dinge, die ihnen in den Kopf kommen. Das wird zu ihrer Gewohnheit wie Kaffee kochen oder neues Duschgel kaufen, weil das zuletzt gekaufte irgendwie doch nicht so gut roch. Der „normale“ Mensch steht staunend vor den Werken der Künstler und sagt: „Wie fällt Ihnen das nur alles ein, ich könnte das nicht.“ Stimmt, die meisten können das nicht, weil sie ihre

Aufmerksamkeit für Geistesblitze nicht trainiert haben. Um diese Art von Muskel fit zu machen, gibt es eine gute Trainings-Methode: das Beobachten und Belauschen deiner Umwelt.

Einen nicht-neugierigen Autor gibt es nicht. Autoren sind schlimmere Belauscher und Beobachter als Polizisten, denn die suchen nur nach einem Schuldigen, während Autoren nach dem geistigen Zündfunken Ausschau halten oder nach einer Idee für eine Geschichte spähen.

Neulich sahen Nick und ich den Film „The Ghostwriter“ von Roman Polanski. Die Hauptfigur, eben der titelgebende Ghostwriter, brachte sich in große Schwierigkeiten, weil er es nicht lassen konnte, in Schubladen herumzuschneffeln. Wir schauten uns an und sagten gleichzeitig: „Typisch, Autor!“

Hinterrücks in der Privatsphäre anderer Leute herumzuspähen ist selbstverständlich tabu, - im Film bezahlt der Autor seine Schnüffelei sogar mit dem Leben. Da es die meisten Leute mit ihrer Privatsphäre heute nicht mehr so genau nehmen, sind für neugierige Autoren goldene Zeiten angebrochen. Oft konnte ich in der Straßenbahn einem Handygespräch lauschen und erfuhr manches Detail, das ich für eine Geschichte nutzte.

„Spitz nicht nur den Bleistift, sondern auch die Ohren. Putz die Brille und achte auf alles, was dir ungewöhnlich und interessant vorkommt. Und denk immer daran, du bist kein Polizist!“, sagte Nick.

Womit er die Art meint, mit der ein Polizist mit dem Gehörten umgeht. Ein Polizist sucht den Schuldigen, indem er wertet: gut – schlecht, böse Jungs – gute Jungs. Doch das ist nicht deine Aufgabe als kreativer Lauscher. Damit das Belauschen und Beobachten dir etwas nützt, ist es sinnvoll nicht sofort zu

bewerten, was du hörst oder siehst. Oder was du selber denkst. Denn auch die eigenen Gedanken können eine wunderbare Quelle der Geistesblitze sein.

Leichter gesagt als getan. Im Alltag werden wir nämlich ständig aufgefordert, alles Mögliche zu bewerten. Dauernd sollen wir sagen: gefällt mir, gefällt mir nicht. Unser Bewertungsmuskel ist daher gut trainiert.

Doch schnelle Bewertungen sind der Feind der Ideen. Denn ist ein Gedanke oder ein Ereignis erst einmal bewertet, stecken sie in den Schubladen gut/schlecht, nützlich/unnützlich fest. Fürs Alltagsleben sind zügige Bewertungen ganz nützlich, zum Beispiel, wenn es darum geht, eine Entscheidung zu treffen. Doch fürs Schreiben, oder ganz allgemein fürs Kreativsein, sind schnelle Bewertungen hinderlich, denn sie verengen die Gedankenwelt.

In der 4. Klasse bekamen wir im Kunstunterricht die Aufgabe, auf ein Stück Stoff mit Wachs und Stofffarbe ein Motiv zu batikken. Unsere Lehrerin Frau Geuer sagte, wir könnten das Motiv frei wählen. Ich wählte einen Panzer. Ich konnte gut Panzer zeichnen, da mein Opa bei der Bundeswehr arbeitete und mein Bruder und ich, wenn wir ihn dort besuchten, auf und in die Panzer klettern durften. Obwohl ich natürlich wusste, wozu ein Panzer gebraucht wird, war das Kriegsgeschick für mich eher ein Klettergerät. Ich wollte mit dem Batiktuch meinem Opa eine Freude machen. Frau Geuer war nicht begeistert. Sie fragte nicht nach meinen Gründen, sondern zerriss meine Panzer-Vorzeichnung. Sie bewertete: Panzer = Krieg = schlecht. Ich „durfte“ mir dann ein anderes Motiv aussuchen. Ich wählte eine Sonnenblume und am Ende passte sich mein Tuch in die

Reihe der Blumen, Häuser und Vögel ein. Die Lust am Batiken war mir vergangen.

Vielleicht ist dir Ähnliches widerfahren? Wo hat man dich in eine Schublade gesteckt? Oder wo hast du selbst mit vorschnellen Bewertungen etwa kaputt gemacht, eine Freundschaft oder den Beginn einer Beziehung?

Schnelle Bewertungen machen den Sack zu, stecken die Idee in eine Schublade und knebeln den Gedanken. Sie fragen nicht nach dem Warum oder dem, was vielleicht dahinter steckt. Sie wollen nichts wissen.

Was also tun? Sich das Bewerten einfach zu verbieten, klappt genauso wenig wie man sich Schokolade, Zigaretten oder ein unordentliches Zimmer verbieten kann. Witzlos.

Um aus Neugier schöpfen zu können, ist es klüger, sich anzuschauen, wie die Bewertungen im eigenen Kopf ablaufen.

Wenn du das wertfreie Beobachten trainierst, wirst du öfter als du denkst, das elektrisch prickelnde Gefühl erleben, in einen Gedanken verliebt zu sein.

[...]

## **Angenehm Außergewöhnliches**

Etwas Außergewöhnliches - was darunter verstanden wird ist sehr individuell. Es kommt auf dein Temperament und deine Verfassung an. Für einen Schüchternen ist es außergewöhnlich, allein im Café zu sitzen, während der Draufgänger eine Bergtour ohne Seil braucht, um zu sagen: Hey, das ist mal was. Zu aufregende Sachen sind allerdings konterproduktiv, denn

dann ist unser Geist mit dem Unterdrücken der Angst beschäftigt und hat keine Kapazität für neue Ideen frei.

Dinge, von denen du entspannt sagen kannst: „Och, das hab ich ja noch nie gemacht“, sind günstig.

Durch angenehm außergewöhnliche Dinge kommst du auf andere Gedanken: Du kannst dir im Museum ein paar ‚alte Schinken‘ ansehen, das ist für Geschichtenliebhaber sehr zu empfehlen. Oder fahre mit der Straßenbahn zur Endhaltestelle, um Neues an der Stadt zu entdecken. Kauf eine seltsame Hobby-Zeitschrift und schau, wie andere ihre Zeit verbringen (Bienenzucht, Waffen, Kreuzfahrten, Autotuning). Buche eine Probestunde Fechten. Räum dein Zimmer um oder toupiere dir die Haare. Einen Tag Internet-Abstinenz oder nichts lesen eignen sich auch, um das Hirn für einen Blitz aufnahmefähig zu machen.

## **Langeweile**

Vor einigen Jahren schrieb ich ein Gedicht, weil ich nicht wusste, was ich tun sollte.

Ich saß in der Wartehalle eines ausgedienten Bahnhofs, der zu einem Stipendienhaus für Künstler umgebaut worden war. Ich wollte schreiben – aber was? Die Wartehalle, die für einige Wochen mein Schaffensort sein sollte, war nahezu leer. Es gab einen Schreibtisch, ein grünes Telefon (mit Wählscheibe) und Öl-Bilder in unterschiedlichen Stadien, die ein Maler, der nebenan arbeitete, zum Trocknen in die Halle stellte. Der Maler trug ein Bild hinein und nahm ein anderes mit, um es dann später, in verändertem Zustand wieder in meinen Blick zu stel-

len. Zwischen seinem Auftauchen lagen oft Stunden. Es war, als sähe ich einen unglaublich langsamen Film.

Ich beneidete den Maler, er konnte mit den Händen etwas tun, während ich dasaß und versuchte, mir etwas einfallen zu lassen. Ein eigenartiges Gefühl kam auf. Es schlich sich an, wie ein komischer Geruch, der einen an was erinnert, aber man kommt nicht drauf, was es ist. Das Gefühl war zäh und trüb. Es trieb mich von meinem Stuhl hoch und ließ mich den Raum untersuchen. Zweimal, dreimal. Immer dieselben Wände. Langeweile.

Ich erschrak, als mich diese Erkenntnis traf: Langeweile, der Tod des Künstlers, glaubte ich. Doch dann stellte ich fest, dass genau das Gegenteil der Fall war. Denn drei Sekunden später traf mich der Geistesblitz und ich begann, ein Gedicht zu schreiben.

Langeweile verlangsamt den üblichen Gedankenfluss, verändert unsere Hirnströme und unsere Wahrnehmung.

Meine Oma sagte, sobald sie meinen Bruder und mich beim Rumlungern erwischte: „Sitzt nicht so nichtsnutzig rum, sonst kommt ihr noch auf dumme Gedanken“.

Oma hat's erkannt: Langeweile bringt neue Gedanken und Ideen. Jetzt höre ich die Kritiker rufen: zur Langeweile aufrufen, das geht doch nicht! Denn angeblich stellen Menschen aus Langeweile die gefährlichsten Sachen an. Ich glaube nicht, dass Langeweile der Motor für halsbrecherische Taten ist, sondern vielmehr der Wunsch, sich herauszufordern oder anzugeben. Die Unfähigkeit Konsequenzen des eigenen Handelns voraussehen, könnte auch noch eine Rolle spielen.

Auch wenn du das Gegenteil erwartest, wenn du an all

die öden Situationen des Lebens denkst: Mathestunden, Sonntagnachmittage, Omas Geburtstag und DSDS, echte Langeweile lässt sich nicht herstellen.

Du musst warten, bis sie eintritt. Allerdings kannst du dein Gehirn täuschen. Eintönige Tätigkeiten stellen das Hirn auch auf eine andere Wellenlänge ein: putzen, Schrank aufräumen, Straße fegen, irgendwas sortieren. Meine Freundin Jule setzt sich an ihr Schlagzeug und spielt einen gleichförmigen Rhythmus. Albert Einstein verfasste seine grundlegenden Arbeiten zu einer Zeit, als er im Eichamt nicht gerade spannende Tätigkeiten ausführte. Auch Franz Kafka nutzte die eintönige Arbeit im Patentamt, um sein Hirn anzuregen im Hintergrund neue Idee zu entwickeln. Nick hingegen braucht Bewegung, er fährt mit dem Rad durchs Industriegebiet, schnurgerade Straße, öde Umgebung und schon ist's geschehen: ‚Blitz‘.

[...]

## Vom Geistesblitz zur Idee

*Ansichten pflanzen sich durch Teilung,  
Gedanken durch Knospung fort.*  
<Karl Kraus>

Ein Geistesblitz kommt spontan und hat viel Unbewusstes im Gepäck, während eine Idee konkrete Dinge enthält, die wir mit unserer Vorstellungskraft und unserem Willen geschaffen haben. Eine Idee sind in Form gebrachte Gedanken. Leider wird nicht automatisch aus einem Geistesblitz eine Idee.

Du musst schon etwas dafür tun, dass er sich zu dem Projekt (Geschichte, Gedicht, Song etc.) entwickelt, das dir vorschwebt. Drei einfache Verfahren helfen dir, deinen Geistesblitz zu einer konkreten Idee auszubauen:

1. Die W-Fragen beantworten
2. Identifizieren der Gefühle
3. Präzisieren durch Bilder oder Töne

Diese Reihenfolge ist von mir gewählt, damit ich die Verfahren darstellen kann. In der Schreib-Praxis laufen diese Schritte mehr oder weniger parallel ab, sobald du beginnst, über deine Idee nachzudenken.

Die W-Fragen

„Die W-Fragen nerven“, sagte Nick.

„Wer? Wann? Wo? Was? Warum? - Wer nicht fragt, bleibt dumm“, sang ich leise, die Fragen als abgewandeltes Sesam-Straßen-Lied.

„So schlimm ist es nicht. Es ist nur ein ganz kurzes genervt sein“, sagte er und wir rückten in der Einlassschlange vor Kino 3 einen Platz vor.

„Der Moment der Wahrheit“, flüsterte ich übertrieben geheimnisvoll und knuffte ihn. „Das ist der erste Moment, an dem die Idee konkret zeigen muss, was sie für eine ist.“

„Das Genervtsein soll die Befürchtung verdecken, dass meine Idee schlappmacht, wenn ich die W-Fragen stelle“.

Wir waren an der Reihe.

„Wenn ich erst mal angefangen habe, dann macht mir das Herumspielen mit den W-Fragen richtig Spaß. Der erste

Moment ist nur nervig“, sagte Nick, während wir in die dunkle Reihe stolperten und altes Popcorn zertraten.

„Sobald man das WER hat, beantworten sich die anderen Fragen von allein“, sagte Nick, als wir die Kinositze herunterklappten. Dann verlangte Batman unsere ungeteilte Aufmerksamkeit. Nick hat Recht.

Die erste und wichtigste W-Frage lautet: Wer? Das ist die Frage nach dem Jemand, der in deinem Geistesblitz enthalten war. Jetzt gehst du einen Schritt weiter und klärst, wer dieser Jemand ist. Der unbestimmte Jemand wird zur Figur. Vielleicht taucht ein Name auf oder du hast plötzlich eine Vorstellung, wie diese Figur aussieht. Manchmal weiß man sofort, wer diese Figur ist und manchmal muss man sie sich erst erarbeiten.

Um eine Geschichte zu entwickeln, solltest du folgende Regel beherzigen: Die Figur erzeugt durch ihre Taten die Handlung einer Geschichte!

Dieser Satz ist so wichtig, dass ich ihn dreimal dick unterstreichen müsste.

Ja! So sieht's aus. Nicht erst haufenweise Handlung erfinden und dann die passende Figur dazu. Oder, um es an alltäglichen Beispielen zu verdeutlichen: Erst die Zutaten besorgen, dann den Kuchen backen. Erst das Auto, dann die Reifen kaufen. Erst die Hose, dann die Schuhe anziehen.

„Im Grunde ist es verkehrt zu sagen, Geschichten handeln von Menschen, richtiger wäre es, zu sagen: Menschen handeln und dann gibt es eine Geschichte“, sagte Nick, als wir uns über den Weihnachtsmarkt schoben. Ich hielt seinen Sohn Hans an der Hand und Nick versuchte, Emils Kinderwagen ohne größere menschliche Verluste durch die Menge zu schieben.

„Die Figur! Sie ist die treibende Kraft. Eigentlich logisch“, keuchte Nick.

„Äh, schon. Aber du weißt ja, wie wir draufwaren. Als wir auf der Filmschule waren...“, erinnerte ich ihn. „Was haben wir uns für tolle Aktionen ausgedacht und dann versucht, eine Figur dafür zu erfinden.“

„Und, liebe Kinder, die Geschichten zerfielen wie Dracula im Sonnenlicht“, sagte Nick mit Erzähler-Onkel-Stimme. Doch seine Söhne hatten Weihnachts-Overload und reagierten nicht. Eine Figur kann alles sein: Mensch, Tier, Blume, Alien, eine Straße, ein Vampir oder eine Gummiente. Vielleicht hast du am Anfang auch das Gefühl, dass du es selber bist oder eine Version von dir, die aus der Idee auftaucht. Das ist OK. Zum WER gehört alles, was dir einfällt: Name, Alter, Umfeld, Bildung. An dieser Stelle im Schreib-Prozess ist es nicht nötig, einen vollständigen Fragenkatalog zur Figur abzuarbeiten. Im Moment ist nur wichtig, dass du herausfindest: Wer was macht. Was tut deine Figur? Oder wird ihr etwas angetan?

Die nächste W-Frage lautet: Warum? Hier geht es um den Grund des Handelns. Deine Figur, auch wenn du sie jetzt noch nicht besonders gut kennst, hat einen Grund, die Dinge zu tun, die sie eben tut. Finde heraus, was sie antreibt.

Die Frage nach dem Warum, ist die Frage nach der Motivation und du beantwortest sie mit: „Weil sie /er ....“

Zum Beispiel hört sich das dann so an: Weil er sich unsterblich verliebt hat, sprüht er den Namen Claudia überall hin. Weil sie von ihrem Lehrer enttäuscht ist, zündet sie die Schule an. Weil ein Komet auf die Erde zurast, klaut er den Russen eine Rakete. Ein Trick, um herauszufinden, was deine Figur fühlt oder denkt,

ist es, sich in sie hineinzuzusetzen und aus ihrer Perspektive zu schreiben. Tue so, als seist du die Figur und schreibe ein Tagebuch, einen Brief oder Ähnliches in der Ich-Form und schon wird dir klar, was sie antreibt.

Die nächste W-Frage lautet: Wann passiert das?

Zum Beispiel: Gestern, in 50 Jahren, im Mittelalter... Und diese Frage betrifft nicht nur den Inhalt, sondern auch schon die Form, denn es geht auch um die Dauer deiner Geschichte. Spielt alles an einem Tag, in einer Sekunde oder wird es eine Familiensaga über mehrere Generationen. Ich weiß, das klingt merkwürdig, wenn man so wenig Konkretes hat, eine solche Frage zu beantworten, aber ich glaube, du hast schon eine Vorstellung im Kopf, wie lang deine Geschichte werden soll.

Die nächste W-Frage lautet: Wo? Im Haus, in der Stadt, in England, im Kopf...? Die Antwort trägt nämlich sehr zur Stimmung deiner Geschichte bei. Es ist ein Unterschied, ob ein Krimi auf Ibiza oder der Zugspitze spielt.

Manche Autoren haben sofort viele Details im Kopf, anderen reicht es zu wissen, dass ihre Geschichte auf dem Mond spielt. Wieder andere sind sehr genau und nehmen nur Orte, die sie entweder kennen oder gut recherchieren können. Das kannst du halten, wie du möchtest. Mach es so, wie es für dich richtig ist.

Wie genau und in welcher Reihenfolge du die Fragen beantwortest, hängt ebenfalls von deiner Lust und Laune ab. Widme jeder W-Frage Zeit. Manche Antworten werden schnell kommen, andere brauchen Zeit, bis sie vor deinem geistigen Auge erscheinen ...

... und wenn Sie weiterlesen möchten:



**PETRA STEUBER**

**Geistesblitze und elektrische Gedanken!**  
Von der Idee zum Bauplan einer Geschichte

eBook ISBN: 978-3-944607-03-0  
6,99 € [D]



**PETRA STEUBER**

**Die Stimme des Autors und seiner Figuren**

eBook ISBN: 978-3-944607-08-5  
6,99 € [D]

Bereits erschienen:



**PETRA STEUBER**

**Das Spinnennetz und eine Geschichte erzählen**

eBook ISBN: 978-3-944607-06-1  
6,99 € [D]



**PETRA STEUBER**

**Von Überfliegern, Normalos und Jammerlappen**

eBook ISBN: 978-3-944607-07-8  
6,99 € [D]

Erscheint am 09.10.2014:



**PETRA STEUBER**

**Wie Helden reisen und Schurken sterben**

editionfreibold ist ein Imprint der freibold&partner GmbH  
Schaafenstraße 25, 50676 Köln

Copyright © 2013 freibold&partner GmbH, Köln  
Deutsche Erstveröffentlichung

Copyright © 2013 by Petra Steuber  
Eine Gemeinschaftsproduktion von editionfreibold,  
dreizehnachtzehn und Petra Steuber

Cover/Grafik: Emir Orucevic  
Autorenfoto: © Michael Remmert, Witten

[www.editionfreibold.de](http://www.editionfreibold.de) und [www.dreizehnachtzehn.de](http://www.dreizehnachtzehn.de)

## „Der Schreibbegleiter für Schreibtalente“

### Geistesblitze und elektrische Gedanken!

Der Schreibbegleiter unterstützt alle Schreibbegeisterten - ob jung oder alt - die die Grundlagen des Schreibens erlernen möchten, um ihre „verliebten“ Gedanken zu einer Geschichte reifen zu lassen.

Praktisch und unkompliziert vermittelt der Schreibbegleiter den Umgang mit dem unentbehrlichen Handwerkszeug des Schreibens. Denn erst der wissende Umgang mit dem Handwerkzeug macht das Schreiben zum Genuss (und letztlich erfolgreich!).

Du erfährst Schritt für Schritt, wie du mit einer Prämisse arbeitest, deinen roten Faden findest und den „Bauplan“ deiner Geschichte erstellst.

Aber auch die dunklen Seiten des ‚Abenteuers Schreiben‘ werden behandelt. Du lernst, welche Fallen auf dich warten, wie du mit den ‚Seele in deiner Brust‘ umgehst, die überkritisch oder nahezu größenwahnsinnig dein Schreiben torpedieren, und wie wichtig es ist, sich über die eigenen Motive und Gefühle im Klaren zu sein.

Die erfahrene Autorin und Lektorin Petra Steuber beleuchtet die Schritte des Schreibprozesses von verschiedenen Seiten und erklärt, wie man aus Geistesblitzen eine Idee gewinnt und diese zu einer Geschichte ausbaut. Sie berichtet von ihrer Erfahrung, erstellt Checklisten, lässt den Drehbuchautor Nick zu Wort kommen, der oft anderer Meinung ist als sie selbst, und zeigt an einem praktischen Beispiel alle Schritte, die nötig sind, um eine spannende Geschichte zu erzählen.

„Das Schreiben beginnt lange bevor du schreibst. Es beginnt mit einem Gedanken, der sich anders anfühlt als ein normaler Gedanke. Es fühlt sich an, als seist du in den Gedanken verliebt“, sagt Petra Steuber.

