

Auf einen Blick

Handbuch der Science-Fiction, Fantasy und Horrorliteratur

Über die Autoren	7
Vorwort	23
Einführung	25
Teil I: Als Einstieg: Grundlegendes zum Geschichtenerzählen	29
Kapitel 1: Reisen in die Fantasie unternehmen.....	31
Kapitel 2: Charaktere entwickeln.....	43
Kapitel 3: Das Fundament legen – Die Kraft der Handlung.....	65
Kapitel 4: Viele Welten für viele Medien.....	89
Teil II: Weltenbau: Reisen in andere Welten	101
Kapitel 5: Eine Welt wie keine zweite entwickeln.....	103
Kapitel 6: Recherche und Fantasie freien Lauf lassen.....	115
Kapitel 7: Die Explosion zeigen: Exposition, aber spannend!.....	127
Kapitel 8: Dieser Planet wird Sie fressen: Welten sind auch Charaktere.....	139
Teil III: Science-Fiction: Reisen in die Zukunft	151
Kapitel 9: Antworten auf »Was wäre, wenn ...«?.....	153
Kapitel 10: Ein Raumschiff für alle Gelegenheiten, eine Gelegenheit für alle Raumschiffe... ..	161
Kapitel 11: Begegnung mit Aliens, die man kennen, lieben und fürchten kann.....	179
Kapitel 12: Es lebt! Oder doch nicht? – Sich Roboter und KI ausdenken.....	193
Kapitel 13: Planeten-Plots und erdenverändernde Geschichten konstruieren.....	207
Teil IV: Fantasy: Reisen in die Fantasie	219
Kapitel 14: Staunen in Ihre Geschichte zaubern.....	221
Kapitel 15: Weltenbau auf den Schultern von Riesen, Feen, Drachen und Hobbits ..	235
Kapitel 16: Magische Geschichten zaubern.....	251
Kapitel 17: Echt fantastische (und fantastisch echte) Monster erschaffen.....	263
Teil V: Horror: Reisen in die Angst	273
Kapitel 18: Grauen, Angst und Schrecken erregen.....	275
Kapitel 19: Angstgeladene Plots und sinistere Szenen aushecken.....	291
Kapitel 20: Schreckensgestalten – bedrohliche Monster und menschliche Abgründe... ..	307
Kapitel 21: Im Schatten verborgen – wo der Horror zu Hause ist.....	323
Teil VI: Die Reise vom Schreiben zur Veröffentlichung	333
Kapitel 22: Überarbeiten und Redigieren wie ein Profi.....	335
Kapitel 23: Zweitmeinungen einholen: Lektorat, Experten und Sensitivity Reader... ..	349
Kapitel 24: Die drei Ps: Publikation, Pitch und PR.....	361

Teil VII: Der Top-Ten-Teil 375

Kapitel 25: Zehn Starthilfe-Methoden für festgefahrene Geschichten 377

Kapitel 26: Zehn bekannte Tücken beim Schreiben von Sci-Fi, Fantasy und Horror .. 385

Kapitel 27: Zehn beliebte Erzählmodi 393

Abbildungsverzeichnis 403

Stichwortverzeichnis 405

Über die Autoren	7
Vorwort	23
Einführung	25
Über dieses Buch	25
Törichte Annahmen	26
In diesem Buch benutzte Symbole	27
Wo anfangen?	27
TEIL I	
ALS EINSTIEG: GRUNDLEGENDES ZUM GESCHICHTENERZÄHLEN	29
Kapitel 1	
Reisen in die Fantasie unternehmen	31
Die großen drei Genres näher betrachtet	31
Mögliche Welten erfinden – Sci-Fi	32
Wundersame Welten ersinnen – Fantasy	33
Beängstigende Welten ausdenken – Horror	34
Charaktere entwickeln	35
Schriftstellerischen Erfolg anstreben	36
Den Text überarbeiten	36
Professionelle Hilfe suchen	36
Konzentration auf die drei Ps	37
Sich die richtigen Ziele setzen	38
Dieses Buch optimal nutzen	39
Kapitel 2	
Charaktere entwickeln	43
Auf die Wünsche Ihrer Charaktere konzentrieren	44
Der Blick nach außen – externe Ziele	45
Der Blick nach innen – innere Bedürfnisse	45
Noch etwas tiefer geblickt – verborgene Sehnsüchte	46
Die Charaktere einführen	46
Allen voran – die Protagonisten	47
Im Weg stehen – die Antagonisten	49
Nebenrollen einführen	50
Nebenrollen richtig einsetzen – Tipps und Tricks	53
Aus wessen Sicht? Erzählperspektive wählen	53
Der Ich-Erzähler	54
Der personale Erzähler	54
Der allwissende Erzähler	55
Der neutrale Erzähler	56

12 Inhaltsverzeichnis

»Vielsagende Details« verraten	57
Eine Nahaufnahme der äußeren Erscheinung	57
Tiefer ins Seelenleben einer Figur einsteigen	58
Dem engsten Kreis vertrauen	59
Was Sie nicht sagen! Dialog einsetzen	59
Verschiedene Formen von Dialog erkennen	60
Begleitsätze im Auge behalten	61
Dialog für Skripte schreiben	62

Kapitel 3

Das Fundament legen – Die Kraft der Handlung 65

Großes Drama konstruieren	66
Werte prüfen	67
Unwiderstehlichen Konflikt konstruieren	68
Mit Freytag anfangen	69
Die Spannung finden	72
Charakterentwicklung berücksichtigen	74
Das Tempo halten	76
Die Handlung gliedern	77
Szenen verstehen	77
Nachwirkende Szenen – Aktion/Reaktion	79
Mehr Abwechslung bei den Szenen	80
Größer denken – Sequenzen	82
Kernelemente der Handlung betrachten	83
Mit einem Knall anfangen	84
Das Interesse des Publikums aufrechterhalten – magische Mittelteile	85
Versprechen der Geschichte halten – unübertroffene Höhepunkte	86
Starker Abschluss – ein befriedigendes Ende	87

Kapitel 4

Viele Welten für viele Medien 89

Prosa schreiben – ein lieb gewonnener Oldie	89
Romane	90
Novellen	91
Kurzgeschichten	92
Schreiben für TV und Leinwand – Drehbücher	93
Spielfilm	93
TV	95
Podcasts	96
Theaterstücke	97
Comics	98
Das Publikum mit einbeziehen – Interaktive Geschichten	98
Computerspiele	99
Gesellschaftsspiele	99
Immersive Erfahrungen	100

TEIL II

WELTENBAU: REISEN IN ANDERE WELTEN 101

Kapitel 5

Eine Welt wie keine zweite entwickeln 103

Welten bauen, die es zu entdecken lohnt	104
Ihren Schauplatz interessant gestalten.	104
Sich in Ihrer Welt auskennen	106
Wie toll es hier ist! – Ihr Pitch	107
Weltenbau für Konflikte	109
An jeder Ecke ein Problem finden	110
Aus dem Konflikt Charaktere entwickeln	111
Konzentration auf das Wesentliche – die Eisberg-Regel	112
Charaktere und Konflikte zeigen	112
Nicht alles zeigen	112

Kapitel 6

Recherche und Fantasie freien Lauf lassen 115

Mit der Erde anfangen: Inspiration und Adaption	115
Die Kräfte der Huckepacktechnik anzapfen.	116
Kognitive Dissonanz unter Kontrolle behalten	118
Science und Fiction mit Recherche im Gleichgewicht halten	120
Um Genauigkeit bemühen	121
Breit gestreute Recherche	121
Direkt zu den Quellen	123

Kapitel 7

Die Explosion zeigen: Exposition, aber spannend! 127

Ihre Welt in Aktion zeigen.	127
Unvergesslicher erster Eindruck	128
Mit Aktionen die Welt zum Leben erwecken	128
Auf erzählerische Exposition zählen: Geschichten, die erklären und bezaubern	130
Eine Geschichte in der Geschichte.	130
Expositionen, die Konflikte auslösen.	131
Mit der Erzählperspektive zum Punkt kommen	132
Lesern vertrauen, Leser provozieren	134
Rätsel lösen: 1+1	134
Aufschlussreiches Verhalten der Charaktere.	134
Signale vom System.	134
Storytelling auf allen Ebenen	135
Ebene 1: In groben Zügen	135
Ebene 2: Feine Nuancen	136
Ebene 3: Verborgene (Un)Tiefen	136
Ebene 4: Über den Text hinaus	137
Alle Ebenen kombiniert.	137

Kapitel 8

Dieser Planet wird Sie fressen: Welten sind auch Charaktere ... 139

Einräumen, dass auch Welten etwas wollen	139
Auf Ihre Charaktere reagieren	140
Ökosysteme und Gleichgewicht erhalten	140
Gesellschaftliche Istzustände beibehalten	141
Gleichgewicht anstreben	142
Räume und Schauplätze für das Drama schaffen	144
Landkarten unvergesslich machen	144
In narrativen Räumen zurechtfinden	145

TEIL III

SCIENCE-FICTION: REISEN IN DIE ZUKUNFT 151

Kapitel 9

Antworten auf »Was wäre, wenn ...«? 153

Große Fragen stellen	153
Ihre Fragen näher betrachtet	154
Neugier wecken, Fantasie anregen	155
Fragen durch Charaktere beantworten	156
Das nächste »Große Ding« erfinden	157
Verstehen, was das Große Neue Ding ist	157
Zwischen »harter« und »softer« Sci-Fi unterscheiden	159
Kernfragen zu Ihrer Sci-Fi-Story	159

Kapitel 10

Ein Raumschiff für alle Gelegenheiten, eine Gelegenheit für alle Raumschiffe 161

Weit weg von zu Hause reisen: Auf in die Isolation und ins Abenteuer	162
Das Schiff starten	162
Die Crew kennenlernen	164
Die Mission erfüllen	165
Physik und Drama der Raumfahrt	166
Sich der Lichtgeschwindigkeit beugen	166
Mit Überlichtgeschwindigkeit durchs All	169
Über weitere spekulative Technologien nachdenken	170
Eins, zwei, drei, vier – Ich erkläre Krieg im All!	172
Krieg als etwas anderer Storytelling-Mechanismus	173
Das Kriegsgerät aktivieren	174
Defensivwaffen einsetzen	176

Kapitel 11

Begegnung mit Aliens, die man kennen, lieben und fürchten kann 179

Alien-Metaphern sinnvoll deuten	180
Unterschiede entdecken	180
Die Leserschaft befremden	182
Bezug zwischen Aliens und Leserschaft	183

Eine Rolle spielen: Alien-Dramaturgie	184
Aliens als Feinde	185
Aliens als Protagonisten	185
Aliens als Verbündete oder Rivalen	186
Geheimnisvolle Aliens	186
Aliens als Hindernis	187
Gefühle für Aliens	188
Wundersames Staunen – erhabene Aliens	188
Abscheu erregen – groteske Aliens	189
Verunsicherung – unheimliche Aliens	189
Hoffnung schöpfen – Aliens mit Superkräften	189
Etwas zum Schmunzeln – goldige Aliens	190
Das Publikum mit den Aliens bekannt machen	190

Kapitel 12

Es lebt! Oder doch nicht? – Sich Roboter und KI ausdenken ... 193

Künstliches Leben entwickeln	193
Fragen nach dem Sinn	195
Fragen der Verantwortung	198
KL als Charaktere behandeln	199
Automatisierte Rollen	200
Computer sind (manchmal) auch Menschen	202
Eigene Wesen entwickeln	203
Die Bestimmung finden	204
Verstehen, was das Wesen von dieser Bestimmung hält	204
Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Schöpfer und Schöpfung finden	204
Die emotionale Bandbreite der künstlichen Lebensform festlegen	205
Die Grenzen der KL benennen	205
Kontroverse Ansichten der Gesellschaft akzeptieren	206

Kapitel 13

Planeten-Plots und erdenverändernde

Geschichten konstruieren 207

Andere Erden erkunden	207
Eine alternative Vergangenheit erinnern	208
Über die nahe Zukunft nachdenken	209
Sorgen um eine bedrohliche Zukunft	210
Zu einer völlig neuen Welt reisen	211
Sich eine andere Zukunft vorstellen	212
Durch die Zeit reisen	213
Alles schlimmer (oder besser) machen	214
Vision Ihrer Geschichte – dystopische Ängste und utopische Hoffnungen ...	214
Punks, Punks, Punks! Sci-Fi mit Trotzhaltung	215
Dampf-, sonnen- und zellbetrieben	217

TEIL IV

FANTASY: REISEN IN DIE FANTASIE 219

Kapitel 14

Staunen in Ihre Geschichte zaubern 221

Wunder wirken.	222
Die Bedeutung des Wunders verstehen.	222
Von High bis Low Fantasy.	227
Zwischen »High« und »Low« unterscheiden	227
Fantastische Elemente nutzen.	227
Eine fantastische Erzählperspektive wählen	229
Portal – von der Realität in eine Zauberwelt	230
Immersiv – in der Zauberwelt leben	231
Intrusiv – Die Zauberwelt in die Realität versetzen.	232

Kapitel 15

Weltenbau auf den Schultern von Riesen, Feen, Drachen und Hobbits 235

Mythen und Legenden adaptieren.	235
Sich Sagen und Märchen zu eigen machen	236
Mit Mittel Erde anfangen? Nicht ganz ...	239
Genre prägende Charaktere und Kreaturen – Zauberer, Hobbits, Elben, Sensationen ...!	240
Weltenbau mit Genuss	242
Lange Geschichte und wundersame Geografie entwickeln.	242
Die Mission, heute ein klassisches Narrativ.	243
Tolkien und Dungeons & Dragons verstehen	245
Lebenspunkte verlieren und Charakterlevel gewinnen	246
Mit den vergessenen Welten anfangen	247
In Rekordzeit Geschichte schreiben	247
Geschichte, die auf die Realität zurückgeht.	247
Eigene Sagen entwickeln.	248
Bewohner und Orte festlegen	248
Konflikte schüren	249

Kapitel 16

Magische Geschichten zaubern 251

Die Rolle der Magie beim Storytelling begreifen.	251
Die Leserschaft auf eine magische Reise mitnehmen	252
Magie dramatisch machen (in jeder Hinsicht!)	253
Wie die Konsequenzen mit Magie dramatischer werden	254
Die dramatischen Grenzen der Magie kennen	255
Magie nutzen: Regeln und Preis festlegen.	256
An die Spielregeln halten	256
Verbindliche Regeln für Magie in Computer- und Rollenspielen	256
Der Magie in Ihrer Geschichte einen Wert zuweisen – kostbare Dinge.	257

Verzauberte Artefakte und Gegenstände schmieden – Objekte, für die Magie gemacht.	259
Magische Objekte der Begierde.	259
Magische Objekte als Charaktereigenschaften.	260
Magische Objekte als Hindernis.	261
Magische Objekte als Charaktere.	261
Magische Objekte als Bestandteil des Weltenbaus.	262

Kapitel 17

Echt fantastische (und fantastisch echte) Monster erschaffen ... 263

Verstehen, was Monster sind.	263
Was ein Monster zum Monster macht.	264
Monster dienen der Geschichte.	264
Monster erschaffen.	266
Ihr Monster realistisch oder fantastisch machen.	267
Die Merkmale Ihres Monsters festlegen.	268

TEIL V

HORROR: REISEN IN DIE ANGST ... 273

Kapitel 18

Grauen, Angst und Schrecken erregen ... 275

Sich zu allem das Schlimmste vorstellen.	275
Ihre Werkzeugkiste zusammenstellen – das Instrumentarium des Horror Schreibenden.	276
Eine Formel für die Angst.	277
Höhepunkt und Katharsis.	279
Fürchterliches fühlen.	280
Angst und Sorge.	281
Mitleid und Kummer.	281
Ekel und Abscheu.	282
Desorientiert und verwirrt.	282
Faszination und Staunen.	283
Triumph und Erleichterung.	284
Schadenfreude.	284
Den Ursprung des Horrors finden.	285
Schauerroman.	285
Spiritismus.	286
Monstrosität.	286
Kosmisch.	287
Mörderisch.	287
Gesellschaftlich.	287
Schrecken aus der Umwelt.	288
Das Unerklärliche.	288

Kapitel 19

Angstgeladene Plots und sinistere Szenen aushecken 291

Wer da? Charaktere, die sich in die Finsternis begeben	291
Wissensstand kontrollieren mit Erzählperspektive	292
Gruselige und sich gruselige Charaktere entwickeln	293
Den Expositionisten meiden	295
Horror-Plots planen	296
Der Entdeckungs-Plot – furchterregende Geheimnisse zutage fördern ...	296
Grenzüberschreitungs-Plot – ein Schritt zu weit	297
Der Unbefugnis-Plot – Sie haben hier nichts verloren	297
Der Verfolgungs-Plot – die Jagd ist eröffnet	298
Der Wettstreit-Plot – sich den eigenen Ängsten stellen	298
Der Zusammenbruch-Plot – alles geht den Bach runter	299
Der schräge Plot – Was soll das denn sein?	299
Angst machen mit erzählerischen Flows	300
Flows mischen und kombinieren	300
Das Narrativ verschieben – aufregende und erschreckende Auflösungen ...	303

Kapitel 20

Schreckensgestalten – bedrohliche Monster und menschliche Abgründe 307

Monster kombinieren	307
Bedrohlich	308
Ekelhaft	309
Menschenartig	309
Tierisch	310
Überhöht	311
Unnatürlich	311
Verderben bringend	311
Faszinierend	312
Metaphern monströs machen	312
Gesellschaftliche Mankos personifiziert	313
Den Sprachlosen eine Stimme geben	313
Menschliche Schwächen, die Gestalt annehmen	314
Tief sitzende Schwierigkeiten zutiefst erschreckend	314
Universelle Erfahrungen mutiert	314
Positive Eigenschaften, die zu weit gehen	314
Die Klassiker neu interpretieren	315
Aliens und kosmische Entitäten	315
Kryptiden und Kreaturen	316
Dämonische und übernatürliche Bedrohungen	316
Experimente und böse Wissenschaftler	317
Gespenster und böse Geister	317
Golem und andere Konstrukte	317
Lykanthropen und Gestaltwandler	318
Vampire und Untote	319

Mordlustige Menschen fassen.	319
Die »Natural Born Killers« von nebenan.	319
Dramatische und mysteriöse Morde aufklären.	320
Todbringende Kulte entlarven.	321
Das geistige Duell gewinnen.	322

Kapitel 21

Im Schatten verborgen – wo der Horror zu Hause ist 323

Umfelder konstruieren, die Grauen erregen.	323
Einsam oder unzugänglich.	324
Einschüchternd und unheilswanger.	325
Unheimlich und verstörend.	326
Spukhäuser und andere Brutstätten der Angst zusammenstellen.	326
Spukhausarten unterscheiden – und was sich darin verbirgt.	327
Willkommen, törichter Sterblicher.	328
Anzapfen, was zuvor geschah.	329
Der Maßstab des Schauplatzes.	330
Ihnen ist ein Geist zugelaufen.	331

TEIL VI

DIE REISE VOM SCHREIBEN ZUR VERÖFFENTLICHUNG 333

Kapitel 22

Überarbeiten und Redigieren wie ein Profi 335

Einen Überarbeitungsplan machen.	336
Den Leserhut aufsetzen.	336
Die Gliederung neu schreiben.	337
Auf Hightech setzen.	338
Auf Lowtech setzen.	338
Fragen zur ersten Fassung beantworten.	339
Zweitmeinungen einholen.	340
Erst überarbeiten, dann redigieren.	340
Herausarbeiten, von wem diese Geschichte <i>eigentlich</i> handelt.	340
Entdecken, wovon die Geschichte <i>eigentlich</i> handelt.	341
Das Sujet – nicht nur für Buchvorstellungen in der achten Klasse wichtig.	342
Verstehen, was das Sujet ist.	342
Schwer zu fassenden Sujets auf der Spur.	343
Bezüglich des Sujets überarbeiten.	344
Schleifen, polieren, zum Glänzen bringen – die Schlussredaktion.	346
Ihren Ohren vertrauen.	346
Durch Überarbeiten zur besseren Geschichte.	346

Kapitel 23

Zweitmeinungen einholen: Lektorat, Experten und Sensitivity Reader. 349

Nützliches Feedback für Ihre Arbeit.	350
Kritikgruppen optimal nutzen.	350
Input suchen, nicht Lösungen.	352

Einen goldenen Leser heranziehen	353
Ein freies Lektorat beauftragen	353
Expertenhilfe für Ihre Geschichte	355
Mit spezialisierten Experten sprechen	355
Das Universum der Universitäten anzapfen	356
Sensitivity Reader zurate ziehen	357
Mit interkulturellen Beratern zusammenarbeiten	358
Über die eigenen Erfahrungshorizonte hinausschauen	359

Kapitel 24

Die drei Ps: Publikation, Pitch und PR..... 361

Ein Team zusammenstellen: Agentur, Lektorat und Verlage	361
Was Literaturagenturen tun	362
Entscheidungshilfen, ob Sie eine Agentur brauchen	362
Bei Agenturen unterkommen: Das Wie und Wo	363
Pitchen wie ein Profi	364
Die Anfrage verfassen	364
Gliederung über drei Stockwerke: der »Elevator Pitch«	365
Die vor Ihnen liegende Herausforderung	366
Im Alleingang: Erfolg mit Self-Publishing	368
Können Sie wirklich alles alleine machen? Eine Antwort	368
Erfolgreiches Self-Publishing	368
Lassen Sie die Crowd für sich arbeiten	369
Sich selbst und Ihre Arbeit bewerben – Marketing optimal nutzen	371
Gut sichtbar auf Ihrer Plattform	372
Konferenzen optimal nutzen	374

TEIL VII

DER TOP-TEN-TEIL..... 375

Kapitel 25

Zehn Starthilfe-Methoden für festgefahrene Geschichten... 377

Extrablatt, Extrablatt – die Schlagzeilen lesen	378
Einsteigen in die POE-Story-Maschine	378
Von der Blockade freischreiben	379
In die Kladde kritzeln	379
Einen Ausflug machen	380
Hintergrundgeschichten ausdenken	380
Die große Frage »Was wäre, wenn ...?« beantworten	381
Mischen, verrühren und mixen	381
Mit einer Idee beginnen	382
Die Worte von jemand anderem nutzen	382

Kapitel 26

Zehn bekannte Tücken beim Schreiben von Sci-Fi, Fantasy und Horror..... 385

Mehr Schein als Sein	385
Überstrapazierte Zufälle	386

Endlose Details beim Weltenbau.	386
Zu wenig lesen.	387
Immer wieder die gleichen Aliens/Werwölfe/Elben.	387
Eine vielfältigere Sicht auf die Welt))	388
Zu nah am Trend.	389
Fantasy-Sprech überstrapazieren.	389
Das Versprechen des Genres vergessen.	390
Klischees bemühen.	390

Kapitel 27

Zehn beliebte Erzählmodi 393

Gefahr auf Schritt und Tritt – die Abenteuergeschichte.	394
»Das ist das Ende!« – die apokalyptische Geschichte.	394
Gags, Sketche und bissiger Humor – die Komödie.	395
Gauner, Betrüger, Überfälle – die Kriminalgeschichte.	396
Unheil und Verderben – die düstere Geschichte.	397
Groß, größer, am großartigsten – das Epos.	398
Die Kraft der Vergangenheit – Geschichten mit Geschichte.	399
An der Front – die Kriegsgeschichte.	400
Der Wahrheit auf der Spur – geheimnisvolle Fallgeschichten.	401
Im Herzen der Sache – die Liebesgeschichte.	402

Abbildungsverzeichnis 403

Stichwortverzeichnis 405