

# Uwes Toolbox

## **Wer ist die Heldin / der Held?**

Wem folgen wir? Mit wem identifizieren wir uns? Wer fordert uns heraus? Um wen haben wir Angst? Wer vertritt uns in der Geschichte?

### **Was will die Heldin**

Aufmerksamkeit, geliebt werden, Ruhm, Heilung physisch/psychisch, Geld, Schönheit, Freundinnen ... Die Heldin **muss** ein Ziel haben. Und die Autorin tut alles, um sie am Erreichen des Ziels zu hindern.

### **Wie ist die Heldin?**

stark, vorgetäuscht stark, schwach, sexy, attraktiv, hässlich, zielstrebig, ängstlich, offen, verschlossen, schüchtern, selbstbewusst, leise, laut, aufdringlich, zurückhaltend, krank, gesund ...

### **Was braucht die Heldin?**

Selbsterkenntnis, Selbstliebe, Befreiung von Neurosen ... Und vor allem braucht sie ein moralisches Dilemma. Vielleicht hat sie etwas falsch gemacht oder unmoralische Absichten ...

### **Was zeichnet die Heldin aus?**

Sie ist Bigger than life, hat ein Ziel, ist bereit zum Kampf, hat eine große Opferbereitschaft, besitzt Leidenschaft, ist bereit für eine seelische Entwicklung (man nennt es Transformation der Seele), hat Charakterfehler,

### **Was sind ihre Wünsche,**

Ängste Sehnsüchte, Hoffnungen, Prägungen, Neurosen?

### **Wogegen kämpft sie**

Hindernisse von außen (Feinde), Hindernisse von innen (s. Wünsche). So viele wie deine Heldin ertragen kann. Sie wächst daran!

## **Auf welche Reise geht die Heldin?**

### **Was ist ihr Ziel ...**

Einen Mörder zu überführen / jemanden zu ermorden

Eine Liebe zu finden / eine Liebe zu verlassen

Eine eigene Firma zu gründen / eine Firma zu ruinieren

Ein Kind zu kriegen / ein Kind zu verlassen

Eine Krankheit zu überwinden / in Frieden zu sterben

### **Welches sind die Widerstände, denen sie begegnet?**

(Außen: Konkurrenz, Feinde, Konventionen, Geld, Wetter, Unfall)

(Innen: Wünsche, Ängste, seelische Verletzungen, Krankheit)

### **Drei Stränge führen durch die Geschichte (am deutlichsten bei der Hauptfigur)**

#### **Outer World**

Die große Story, das um was es geht (Aufklärung eines Mordes, gelungener Banküberfall, Liebe, Kind bekommen etc.)

#### **Emotional World**

Die Entwicklung im Verhältnis zu anderen Figuren, zu Freunden, Familie, Feinden

#### **Inner World**

Die Entwicklung des Selbst im Laufe der Geschichte. Ist die Heldin am Ende immer noch dieselbe Person wie am Anfang?

## Welches sind die Stationen der Reise?

1. Der Alltag, die gewöhnliche Welt
2. Der Ruf zur Veränderung (wird meistens zurückgewiesen)
3. Die Not zur Veränderung, der Mentor taucht auf.
4. Übertritt in das Abenteuer
5. Herausforderungen und Bewährungsproben
6. Scheitern und immer wieder scheitern
7. Gefährten helfen
8. Die große Niederlage (All is lost)
9. Das Problem (und sich selbst) erkennen, Transformation
10. Bereit für die größte Prüfung
11. Alleine zum Showdown
12. Die Erkenntnis, der Sieg, die Niederlage
13. Verweigerung der Rückkehr
14. Der Erkenntnis hilft
15. Die Befreiung
16. Bereit für die neue Reise

## **Auf wen trifft sie?**

(Alle Archetypen können sowohl Gegner als auch verbündete sein.)

### **Wer ist ihr Mentor?**

(positives Vorbild, negatives Vorbild, falsches Vorbild, Lehrer, Erfinder, )

### **Wer ist der Schwellenhüter?**

(Der erste Gegner, Pech, Vorurteile, Drangsalierungen, Neurosen, steht für die kleinen Hindernisse, für Prüfungen)

### **Wer ist der Herold?**

(Er bringt die Nachricht, dass es so nicht weitergeht, motiviert, drängt zur Veränderung, ist ein Freund oder Feind ...)

### **Wer ist der Schatten?**

(Gegner, Feind, die dunkle Seite des Helden, repräsentiert unterdrückte Gefühle, Angst – Monster, Vampire, Außerirdische, Mutter, Vater ...)

### **Wer ist der Gestaltwandler?**

(Die andere Seite unserer Persönlichkeit, Verführerin oder Verführer, Konfrontation mit den Ängsten ...)

### **Wer ist der Trickster?**

(Das komische Element)

## **Genre**

Zu welchem Genre gehört die Geschichte

## **Lösungen**

Achte darauf, dass du deine Figuren in Konflikte bringst, aus denen du erst mal keinen Ausweg weißt. Schick deine Heldin auf einen steinigen, schwierigen Weg.

## **Wendungen**

Jeder gute Roman braucht mindestens 25 dramatische Wendungen.

**Wenn du all diese Fragen beantwortet hast und den Hinweisen gefolgt bist: Vergiss sie wieder. Fang an zu schreiben, lass die Figuren laufen, folge ihnen auf den Wegen die sie gehen wollen, auch wenn sie sich von deinen ursprünglichen (rationalen) Plänen wegbewegen. Im Prozess des Schreibens werden sie von denen Gefühlen, Ängsten, Sehnsüchten gelenkt. Jetzt bist du die Heldin. Jetzt hast du ein Ziel – du willst ein Drehbuch oder einen Roman schreiben!**