

**Autorin: Susan**

(auch bekannt als Holy Mother Grammatica resp. Heilige Mutter Grammatika)

**Original in Englisch (Sentinel Fandom)**

<http://www.skeeter63.org/~silvablu/HMG/00-Introduction.htm>

**Übersetzt von: Lilith**

**Lektoriert von: Ermione und Shelley**

Danke vielmals an Susan für die Übersetzungserlaubnis, an Lilith fürs Übersetzen und an Ermione und Shelley fürs Lektorieren.

~\*~\*~\*~

# **Heilige Mutter Grammatikas Leitfaden für gutes Schreiben**

*"Interpunktion, Grammatik und Rechtschreibung sind nicht Dinge,  
die nur andere Leute etwas angehen"*

-- Terry Pratchett --

Gutes Schreiben passiert nicht einfach nur. „Wie...was?“, sagst du? Nun ja, das kannst du auch, solange du es in Anführungs- und Schlusszeichen tust und die Satzzeichen richtig setzt. Unglaublich viele Schreiberinnen und Schreiber wissen nicht, wie man das macht. Viele kennen oder kümmern sich auch nicht um die Regeln für Grammatik und Geschichtschreiben.

Jetzt wirst du fragen, „Regeln fürs Geschichtschreiben? Was für Regeln?“ Die Regeln, von denen ich dir hier erzählen werde natürlich. Darum liest du dies hier ja, richtig?

Wer ich bin? Ich bin die heilige Mutter Grammatika, Verteilerin der Regeln und Ratgeberin für Schreiberinnen und Schreiber, die meine Hilfe suchen. Ich arbeite nicht alleine. Unter meinen Kolleginnen und Kollegen befinden sich Herr Erörterung und Tante Geschichtsfluss. Zusammen werden wir uns bemühen, interessierten Schreiberinnen und Schreibern neues Wissen zu vermitteln, oder das, was sie schon besitzen, aufzupolieren. Wir werden mit generellen Regeln beginnen und gehen dann zu spezifischen Fehlern über. Lass uns anfangen.

## **Inhaltsverzeichnis:**

- Handlung
- Erörterung
- Zeigen, nicht erzählen
- Geschichtsfluss
- Ansichtspunkt
- Zeiten und Personen
- Dialoge
- Namen, Pronomen, beschreibende Sätze
- Fragmente
- Rechtschreibung
- Nummern und Apostrophe
- Punktgebung
- Häufige Fehler

## **Handlung**

Viele Schreiberinnen und Schreiber von Fanfictions leiden unter dem Glauben, dass ihre Geschichten keiner Handlung bedürfen. Die heilige Mutter Grammatika (von nun an nur noch HMG genannt) möchte diesen Schreiberinnen und Schreibern gerne mitteilen, dass sie, ohne Handlung, ein Bruchstück haben oder höchstens eine Szene, die nach einer Geschichte sucht. Diese Szenen können gut geschrieben sein, sogar sehr gut, aber es sind keine Geschichten. Eine Geschichte hat einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende. Eine Geschichte hat eine Richtung; sie bewegt sich auf etwas zu, und der/die Leser und Leserinnen sind ist automatisch mitgerissen.

Die Teile können folgendermassen aufgeteilt werden:

### **Der Anfang:**

Hier wird mindestens ein Hauptcharakter eingeführt, zusammen mit der Umgebung. Es ist generell eine gute Idee, beides zu beschreiben, Charakter und Umgebung, so dass die Leser und Leserinnen sich vorstellen können, wer und wo diese Leute sind. Dass man über Charaktere schreibt, die aus einem Film, einem Buch oder einer Fernsehserie stammen, bedeutet nicht, dass man die Beschreibungen übergehen sollte. Es gibt immer die Möglichkeit, dass jemand, der die Geschichte liest, das Original nicht kennt. Ausserdem hat HMG immer ein Faible für die Beschreibungen von dunklen, sarkastischen Zaubertränkemeistern, netten, gutmütigen Werwölfen oder blonden, gemeinen, und doch so gutaussehenden Slytherins.

Der Anfang ist auch der Abschnitt, wo die Handlung eingeleitet werden sollte. Vorzugsweise so bald als möglich. Je kürzer die Geschichte, desto eher sollte die Handlung beginnen. Eine wirkungsvolle Handlung ist daran zu erkennen, dass sie stets einen gelungenen Anfang und einen gelungenen Schluss hat. Versuche die Leser und Leserinnen zu fassen, packe sie, damit sie einfach weiterlesen müssen. Bei welchem dieser Beispiele würdest du eher weiterlesen?

**Beispiel 1:**

Severus Snape lag auf seinem Bett und erinnerte sich daran, wie Lucius Malfoy seinen Zauberstab auf ihn gerichtet hatte und drohte, ihn vor Dumbledores Augen zu töten.

**Beispiel 2:**

Lucius Malfoy, ausser sich vor Wut, hielt die Spitze seines Zauberstabes gegen Severus' Schläfe, während er ihn gegen die Wand drückte und dessen Arm so fest packte, dass Snapes Finger langsam taub wurden. „Ich bringe ihn um, Albus!“

**Mitte:**

Hier passieren die meisten Sachen. Hier werden Charaktere zusammen mit der Handlung weiterentwickelt, hier kriegen wir die Details, die Gespräche, die Relationen und die Hinweise. In einer längeren Geschichte kannst du hier das Tempo verlangsamen und die Leser und Leserinnen das sehen lassen, was du sie sehen lassen willst, in einer Geschwindigkeit, die du bestimmst. Hier steigerst du die Erwartungen der Leser und Leserinnen, du bringst sie zum Raten und dazu, sich zu wundern, und du hältst sie in Spannung. Dies führt unweigerlich zum...

**Höhepunkt:**

Der Höhepunkt sollte der spannendste Teil der Geschichte sein – der, halte deinen Atem an und brich dein Herz'-Teil. Am Höhepunkt wird der böse Eindringling von Harry entlarvt, oder der in Azkaban sitzende Snape wird gerade noch vor dem Dementorenkuss von Dumbledore gerettet, oder Draco hat endlich den psychischen Durchbruch, auf den man die ganze Zeit hingearbeitet hat. Es kann ein stiller Durchbruch sein, aber die Leser und Leserinnen sollten wissen, dass es das ist, worauf sie die ganze Zeit gewartet haben.

Es ist fast immer eine schlechte Idee, den Höhepunkt ‚hinter den Kulissen‘ stattfinden zu lassen. Beispiel: Ein Mordanschlag geschieht. Du zeigst den Lesern und Leserinnen zunächst die ‚Opfer‘, dann beschreibst du ausführlich, wie Harry, Ron und Hermine Nachforschungen anstellen und sich dabei in Gefahr bringen. Die Entlarvung der Täterfigur beschränkst du jedoch auf ein nebensächliches: „Oh ja, bevor ich es vergesse, Harry. Während du im Krankenflügel warst, hat sich der Täter verraten: Malfoy war es.“ Wenn du dir zuvor die ganze Mühe machst, die Untersuchung eines Vorfalles aufzuzeigen, werden deine Leser und Leserinnen mit dieser Auflösung weder zufrieden noch befriedigt sein. Sie könnten gar einen Lynchmob bilden, und HMG würde nur allzu gerne dabei mitmachen.

**Das Ende:**

Das Ende ist der Platz, wo sich alles zusammenfügt, wo lose Enden zusammengeknüpft werden, Umarmungen ausgeteilt und schlechte Scherze gemacht werden. Hier erzählst du den Lesern und Leserinnen, was passiert, nachdem die Aufregung vorbei ist. Wenn du möchtest, dann ist es gut möglich, die Geschichte gleich nach dem Höhepunkt zu beenden und den Lesern und Leserinnen nichts anderes mehr zu erzählen. Das Ende kann so kurz oder lang sein, wie du es wünschst, aber es ist ratsam, die Leser und Leserinnen nicht mit zuviel Information zu langweilen oder sie mit zu wenig zu verwirren. Obwohl nicht

immer möglich, wäre es natürlich optimal, mit einem Satzsatz aufzufahren, der genauso gut wie der Anfangssatz ist.

Für Geschichten, die im Internet veröffentlicht werden, hat HMG herausgefunden, dass es durchaus Sinn macht, ‚Ende‘ nach dem letzten Satz zu schreiben. Dann wissen deine Leser und Leserinnen, dass es zu dieser Fanfiction keine weiteren Kapitel mehr geben wird.

*Ein Text ist dann vollkommen,  
wenn man nichts mehr hinzufügen,  
sondern nichts mehr weglassen kann.  
(Antoine de Saint-Exupéry)*

## **Erörterung:**

Ihr alle kennt Herrn Erörterung. Er ist der Charakter, der sagt: „Nun, Harry, wie du weißt, sind Bellatrix und Sirius eigentlich Cousins, aber Sirius hat sich immer gegen die dunklen Gewohnheiten seiner Familie zur Wehr gesetzt.“ Herr Erörterung hat einen undankbaren Job, er muss erklären, wer ein Charakter ist, was genau passiert – er gibt die Hintergrundinformationen. Manchmal ist es eine Frau Erörterung, oder ein Doktor Erörterung, aber der Job ist immer derselbe. In schlechten Geschichten hat Herr Erörterung als Charakter keine andere Funktion als Informationen auszuteilen. Eigentlich ist er überhaupt keine richtige Person, sondern ein wandelndes Lexikon. In einer wirklich schlimm geschriebenen Geschichte ist Herr Erörterung gar kein Charakter, sondern der Schreiber selbst, der den Lesern und Leserinnen in ganzen Blocks viele, nicht sehr interessant verpackte Informationen gibt. Das nennt man auch ‚Info-Schutt‘ (Info-dump).

Info-Schutt muss, wann immer möglich, vermieden werden. Natürlich kann es sein, dass einige Informationen sofort gegeben werden müssen, aber gute Schreiberinnen und Schreiber finden einen Weg um dies interessant zu machen. DIE MEISTEN Informationen sollten in die Geschichte mit eingesponnen werden, so dass den Lesern und Leserinnen gar nicht bewusst wird, dass sie es in ihre Gehirne gestopft bekommen. Es ist für die Leser und Leserinnen viel unterhaltsamer, wenn sie denken, dass sie solche Kleinigkeiten selber entdeckt haben, als dass sie in riesigen Mengen Info-Schutt übergekippt bekommen. Das führt uns zur wichtigsten Regel beim Geschichtschreiben.

## **Zeigen, nicht erzählen**

Kein Witz. Das ist ernst gemeint. ERZÄHL den Lesern und Leserinnen nicht, was passiert oder was ein Charakter fühlt. ZEIG es ihnen.

**Schlechtes Beispiel:** Harry fühlte sich schrecklich, weil er Ron angelogen hatte.

**Gutes Beispiel:** Verdammte. Harry vergrub sein Gesicht in seinen Händen, Tränen standen in seinen Augen. Wie hatte er Ron nur anlügen können?

**Schlechtes Beispiel:** Snape war so wütend, dass Harry Angst hatte.

**Gutes Beispiel:** Snape packte Harry am Kragen und rammte ihn gegen die Wand. Harry kämpfte um Atem, während sein Herz wild schlug.

Beziehe die Leser und Leserinnen mit ein und mache sie zu einem Teil der Action. Versuche „während du weg warst“-Zusammenfassungen von Szenen, die du hättest zeigen müssen, zu vermeiden.

ERZÄHL ihnen nicht: An diesem Tag war Snape nach Hogsmeade gegangen, wo er Korrupt J. Auror in die Arme gelaufen war. Dass dieser ihm gedroht hatte, musste Snape, sobald wie nur möglich, dem Schulleiter erzählen.

ZEIG ihnen die Szene in Hogsmeade, zeig die Diskussion mit dem Auror und Snapes darauffolgende Nervosität. Bring die Szene in die Handlung ein, gib ihr eine dramatische Umhüllung, zeig den Lesern und Leserinnen, was dabei passiert ist.

## **Geschichtsfluss:**

Tante Geschichtsfluss hat einen verantwortungsvollen Job. Sie durchsucht die Handlungen nach Löchern, fehlenden Erklärungen und Widersprüchen. Sie ist diejenige, die bemerkt, wenn sich Snape unter dem Cruciatus im Gras verkrallt, obwohl eigentlich Winter ist und zwei Abschnitte zuvor beschrieben wurde, wie sich Snape durch den Schnee kämpfen musste, um zum Todessertreffen zu kommen, oder wie Snape, nachdem er durch einen Unfall seinen linken Arm verloren hat, plötzlich den Ruf Voldemorts durch das dunkle Mal spürt. Schreiberinnen und Schreiber, die keine Tante Geschichtsfluss haben, müssen diese Arbeit selber übernehmen, oder sie finden einen guten Beta-Leser oder eine gute Beta-Leserin, der bzw. die diese Arbeit für sie übernimmt.

## **Ansichtspunkt:**

HMG hat eine grundlegende Empfehlung für den Ansichtspunkt: Nimm einen und bleibe dabei.

Das heisst nicht, dass man nur den Ansichtspunkt einer bestimmten Person durch die ganze Geschichte verwenden muss. Es heisst aber, dass man den Ansichtspunkt einer Person für eine ganze Szene benutzen muss.

Was ist eine Szene? Nun, technisch gesehen wird das Wort Szene in einem Theater, Film oder im Fernsehen gebraucht. Wenn HMG von einer Szene spricht, dann meint sie in der Regel die Ansammlung von Paragraphen und Dialogen zwischen zwei Pausen. Mit anderen Worten, ein Teil deiner Geschichte, in der die Handlung und/oder die Dialoge ohne Pause, und in der Regel ohne Änderung der Umgebung, ablaufen.

Für diejenigen, die nicht wissen, was ein Ansichtspunkt ist – und HMG weiss, dass es von denen einige da draussen gibt – wird sie es kurz erläutern.

Ansichtspunkt ist der Blickwinkel, durch den die Leser und Leserinnen die Szene, die du geschrieben hast, miterleben.-Es gibt verschiedene Möglichkeiten.

Du kannst den unbestimmten Gesichtspunkt eines allwissenden Erzählers oder einer allwissenden Erzählerin einnehmen. Das ist der Fall, wenn du willst, dass deine Leser und Leserinnen alles sofort wissen sollen, was sich in der Szene ereignet, was in den Köpfen aller anwesenden Charaktere vorgeht o.ä. Wenn das nicht gut gemacht ist, kommt bei diesem Gesichtspunkt rasch Langeweile auf.

Daher ist es günstiger, pro Szene den Gesichtspunkt einer bestimmten Person zu wählen. Das heisst, dass deine Leser und Leserinnen nur das zu sehen bekommen, was dein von dir gewählter Gesichtspunkt-Charakter gerade sieht und nur das wissen, was dieser Charakter weiss. Das heisst auch, dass die Leser und Leserinnen gerade in den Kopf dieses Charakters versetzt werden und nur dessen Gedanken mitbekommen. Du darfst dabei nie vergessen, dass dein Gesichtspunkt-Charakter die Gedanken der anderen Charaktere nicht hören kann; es sei denn, er hätte telepathische Fähigkeiten. Außerdem kann er sich selbst auch nicht sehen, wenn er nicht gerade in einen Spiegel schaut. Von dem Gesichtspunkt eines Charakters zu einem anderen Charakter zu wechseln, während sich die Szene weiterentwickelt, ist verwirrend für die Leser und Leserinnen. Mach es nicht.

Oh, und mach das mit dem Spiegel auch nicht. Es ist ein schreckliches Klischee. Falls du das Aussehen deines Charakters beschreiben musst, dann brauche den Gesichtspunkt eines anderen Charakters in der nächsten Szene oder überdenke, ob nicht der Gesichtspunkt eines anderen Charakters für diese Szene günstiger ist.

**Schlecht:** Harry sah auf Snape und wunderte sich, was im Kopf seines Lehrers vorging. Snape starrte ihn gehässig an, und er errötete, seine grünen Augen abwendend. War Snape wütend wegen ihm?

**Schlimmer:** Harry fragte sich, was in Snapes Kopf vorging. Snape starrte gehässig auf ihn, und der Junge errötete, seine grünen Augen abwendend. War Snape wütend wegen ihm?

**Gut (Harrys Gesichtspunkt):** Harry fragte sich, was in Snapes Kopf vorging. Snape starrte ihn gehässig an, und er spürte die Hitze in sein Gesicht steigen und sah weg. War Snape wütend wegen ihm?

**Gut (Snapes Gesichtspunkt):** James Sohn sah ihn an als wisse er von Nichts. 'Vergiss es, Potter. Diesmal kommst du nicht so einfach davon.' Snape starrte ihn gehässig an, und der Junge errötete und wandte den Blick ab.

Letzte Anmerkung. Ausser wenn du den „alles wissenden“ Gesichtspunkt brauchst, benutze nie irgend eine Variation von „Er konnte noch nicht wissen...“ das beinhaltet auch „Er würde sich bald wünschen...“. Wenn es der Gesichtspunkt-Charakter zu dem Zeitpunkt nicht weiss, dann kannst du es auch nicht sagen. Und wenn du keinen anderen Weg findest um Spannung zu erzeugen, dann wird dir HMG mit einem Lineal eins über deine Hände ziehen.

# Zeiten und Personen

Zwei grundlegende Regeln zusammen:

## 1. Geschichten werden am Besten in der Vergangenheit geschrieben.

Skripts werden in der Gegenwart geschrieben. Falls du ein Skript schreibst, dann tu es auf diese Weise, und du wirst gut damit fahren. Geschichten, die in der Gegenwart geschrieben werden, funktionieren fast nie. Schreibe in Vergangenheit. Kein Widerspruch.

## 2. Geschichten werden am Besten in der ersten oder dritten Person geschrieben.

Es kann vorkommen, dass ein Schreiber oder eine Schreiberin es sich in den Kopf setzt, eine Geschichte in der zweiten Person zu schreiben. Dies ist eine merkwürdige und schlimme Sache. HMG hat dies zweimal in einer Fanfiction gesehen. Eine der Beiden Geschichten funktionierte sogar, in der zweiten aber dachte der Schreiber bloss, dass er in der zweiten Person schreiben würde, während er in Wahrheit in der ersten schieb. HMG's Vorschlag dazu: Nie, niemals schreib eine Geschichte in der zweiten Person. Brauche die dritte Person, „er, sie, es“ oder erste Person „ich.“ Es ist möglich, die beiden zu mischen, wenn du klare Grenzen zwischen den Szenen machst, in denen du die erste beziehungsweise dritte Person gebrauchst, aber es ist sehr schwer und sieht oft zusammengeflickt aus. HMG empfiehlt es nicht.

Ah, Dialoge. Setz dich bequem hin und entspanne dich. Dies wird eine Weile dauern.

- Kenne deine Charaktere
- Jedes Mal, wenn eine andere Figur spricht, starte eine neuen Zeile.
- Stelle sicher, dass deine Leser und Leserinnen wissen, wer gerade spricht.
- „sagte“ ist ein sehr gutes Wort.
- Verwendung der Satzsetzung.
- Innerer Dialog
- Höflichkeitsform

## Kenne deinen Charakter

Wenn du deine eigenen Charaktere entwickelt hast, dann kannst du sie sprechen lassen, wie du es möchtest, solange es natürlich klingt und zu jenem Umfeld passt, in dem sie existieren. Wenn du fremde Charaktere verwendest, dann stelle sicher, dass du das richtig machst. Studiere sie. Lerne ihre Art zu sprechen. Hör mal zu.

**Schlechtes Beispiel:** „Du kommunizierst nicht effektiv, Harry“, sagte Ron. „Ich kann deine Ansicht nicht nachvollziehen.“

**Gutes Beispiel:** „Harry, Mann. Du redest kompletten Mist zusammen“, sagte Ron. „Ich habe keine Ahnung, worauf du hinaus willst.“

Jedes Mal, wenn eine andere Figur spricht, starte eine neue Zeile.

**Schlechtes Beispiel:**

„Harry, bist du sicher?“ , fragte Ron. „Ja, ich bin sicher.“ „Wirklich?“ „Ja, Ron, wirklich.“

**Gutes Beispiel:**

„Harry, bist du sicher?“ , fragte Ron.  
„Ja, ich bin sicher.“  
„Wirklich?“  
„Ja, Ron, wirklich.“

HMG weiss sehr wohl, dass HTML-Formatierungen manchmal komische Dinge mit Paragraphen machen und verzeiht allen Schreiberinnen und Schreibern Dinge, über die sie keine Kontrolle haben.

Stelle sicher, dass deine Leser und Leserinnen wissen, wer gerade spricht.

Aber übertreibe es nicht. Wenn sich bloss zwei Personen unterhalten, brauchst du ihre Identität nur von Zeit zur Zeit klarzustellen, damit die Leser und Leserinnen sie auseinanderhalten können. Wenn mehr als zwei Personen sprechen, musst du den Leser und Leserinnen sagen, wer was wann sagt.

**Beispiel:**

ZWEI PERSONEN:

„Professor, ich verstehe das nicht.“  
Snape hob eine Augenbraue. „Verstehst was nicht, Potter?“  
„Diese Angriffe, Sir. Es macht überhaupt keinen Sinn.“  
„Du musst deine Nase wohl überall hineinstecken, Potter. Welchen Teil von ,das geht dich nichts an’ hast du nicht verstanden?“

DREI PERSONEN:

„Professor, ich verstehe das nicht.“  
Dumbledore hob eine Augenbraue. „Verstehst was nicht, Harry?“  
„Diese Angriffe, Sir. Es macht überhaupt keinen Sinn.“  
„Du musst deine Nase wohl überall hineinstecken, Potter“, murrte Snape. „Welchen Teil von ,das geht dich nichts an’ hast du nicht verstanden?“

„sagte“ ist ein sehr gutes Wort

Es sagt den Lesern und Leserinnen, was sie wissen müssen. Es ist nicht nötig, sich das Gehirn nach einem Ersatz für „sagte“ oder „fragte“ zu zermartern. Es ist noch nicht einmal nötig, „sagte“ zu sagen, ausser man muss klarstellen, wer spricht (siehe oben) oder um zwischen Dialogen eine Pause zu schaffen. Brauche dann andere Wörter als ‚sagte‘, wenn es nötig ist, den Lesern und Leserinnen zu vermitteln, wie etwas ausgesprochen wird, weil es der Text nicht schon selber aussagt. Bitte behalte auch im Kopf, dass, wenn du das Wort ‚erwidern‘ brauchst, der Charakter auf etwas antworten muss.

„Tu das nicht“, sagte Sirius.

„Tu das nicht“, bettelte Sirius.

„Tu das nicht“, befahl Sirius.

„Tu das nicht!“, schrie Sirius.

Okay, HMG hat mit dem Ausrufzeichen gemogelt, doch dies führt uns zu...

## Verwendung der Satzzeichen.

Hier ist das Wie, in sechs einfachen Lektionen.

- Wenn du beschreibst, wie ein Dialog gesprochen wird, dann ist diese Beschreibung Teil des selben Satzes wie der Dialog. Wenn die Beschreibung nach dem Dialog kommt, beende den Dialog mit einem Komma und setze einen Punkt dahinter. Setze auch einen Doppelpunkt nach der Beschreibung, wenn er vor dem Dialog ist.

**Schlechtes Beispiel:** „Ich will das nicht machen.“ Sagte Hermine.

### Und

Hermine sagte. „Ich will das nicht machen.“

**Gutes Beispiel:** „Ich will das nicht machen“, sagte Hermine.

### Oder

Hermine sagte: „Ich will das nicht machen.“

**Zweites gutes Beispiel.** „Sirius, du bist der gutaussehendste Mann, den ich je getroffen habe“, sagte sie.

- Wenn der Dialog eine Frage oder ein Ausruf ist, dann gelten die selben Regeln für die Beschreibung.

**Beispiel:** „Lass mich alleine!“, schrie Harry.

Oder: Harry schrie: „Lass mich alleine!“

**Zweites Beispiel:** „Was tust du hier?“, fragte er.

Oder: Er fragte: „Was tust du hier?“

- Wenn das, was zwischen dem Dialog steht, keine Beschreibung ist, wie gesprochen wird, dann muss es als separaten Satz gehandhabt werden, bei dem der erste Buchstabe gross geschrieben wird.

**Schlechtes Beispiel:** „Das kannst du nicht machen“, Snape ging von ihm weg.

**Gutes Beispiel:** „Das kannst du nicht machen.“ Snape ging von ihm weg.

Oder: „Das kannst du nicht machen“, sagte Snape, während er von ihm wegging.

**Schlechtes Beispiel:** „Ich mag das“, die junge Aurorin lächelte, „Es fühlt sich gut an.“

**Gutes Beispiel:** „Ich mag das.“ Die junge Aurorin lächelte. „Es fühlt sich gut an.“

**Zweites gutes Beispiel:** „Was ist das?“ Sie schielte in die Schachtel und schrie: „Oh mein Gott!“

Oder: (Da es ja vom Dialog her logisch sein sollte, wie sie es sagt)

„Was ist das?“ Sie schielte in die Schachtel. „Oh mein Gott!“

- Gebrauche Ausrufzeichen nicht allzu oft! Tu das nicht! Wenn du es zu oft tust, dann werden sie aufhören, die Leser und Leserinnen zu beeindrucken! Gebrauche sie nur, wenn es sein muss! Und benutze nie mehr als eines!!!

Das gilt genauso für **Fettschrift**, *Kursivschrift* oder Unterstreichen, um etwas hervorzuheben. Zu viel, und es verliert seine Wirkung.

- Gedankenstriche und Auslassungspunkte. Auslassungspunkte werden dann gebraucht, wenn ein Dialog verebbt. Man beendet den Satz dann mit drei Auslassungspunkten. In diesen Fällen setzt man keinen Satzschlusspunkt. Ausser der Satz ist eine Frage oder ein Ausruf, dann muss nach den Auslassungspunkten ein Fragezeichen oder ein Ausrufezeichen gesetzt werden. Gedankenstriche werden bei einer Unterbrechung oder bei einem Zögern gebraucht. Natürlich können auch Auslassungspunkte bei Zögern gebraucht werden, so... also... HMG denkt normalerweise bei Auslassungszeichen an ‚weiches‘ Zögern und bei Gedankenstrichen an ‚hartes‘. Wenn das für dich Sinn macht.

**Beispiel:** „Aber Onkel Vernon“, sagte Harry, „ich denke wirklich, dass du davon wissen solltest...“ Oh, warum sich bemühen? Onkel Vernon hörte ihm ohnehin nicht zu.

**Beispiel 2:** „Albus, ich -- ich kann nicht.“ Severus sah weg.

**Beispiel 3:** „Tonks, pass auf! Es ist --“

Genau wie mit Ausrufezeichen, sei vorsichtig, übertreib es nicht mit Auslassungspunkten und Gedankenstrichen. Meistens sollten deine Charaktere in der Lage sein, ihre Sätze zu beenden.

- Wenn du deinen Dialog in der Mitte des Satzes unterbrichst, schreibe den ersten Buchstaben nicht gross, wenn du ihn wieder aufnimmst.

**Beispiel:** „Das Problem“, sagte Dumbledore, „ist, dass wir ihn nicht kennen.“

## Innerer Dialog

Das ist das, was du hast, wenn dein Charakter in seinem Kopf mit sich selber spricht. Es gibt einige akzeptierte Wege, einen inneren Dialog zu kennzeichnen. Der gebräuchlichste ist *Kursiv*.

**Beispiel 1:** *Wie konnte ich nur so dumm sein?*, dachte Harry. *Wie konnte ich Ron nur sagen, dass wir mit ihm im Team schlechtere Chancen haben.*

**Beispiel 2:** *Wie konnte ich nur so dumm sein?* Harry fuhr sich frustriert durch sein Haar. *Wie konnte ich Ron nur sagen, dass wir mit ihm im Team schlechtere Chancen haben.*

Du kannst auch Anführungs- und Schlusszeichen setzen. Einfach oder doppelt.

**Beispiel:** „Absolut genial, Granger“, dachte Hermine. „Du hast es soeben fertiggebracht, deinen ersten Freund in weniger als fünf Minuten zu vertreiben.“

Wenn man Anführungs- und Schlusszeichen braucht, dann muss man den internen Dialog wie einen lautgesprochenen behandeln, mit den selben Regeln für Punktgebung Grossschreibung; und das unverwechselbare „dachte er“ kann mit kursiven Interaktionen verbunden werden.

Es ist nicht nötig, eines der beiden oben gezeigten Beispiele zu verwenden.

Anführungszeichen können verwirrend sein, und die Überbenutzung von Kursivschrift ist nicht nur ärgerlich, sondern wird auch bedeutungslos. Plus, in unserer modernen Zeit verlieren Geschichten oft ihre Kursive in Emails oder bei der Umwandlung zu HTML (ganz zu schweigen von Fettschrift, Unterstreichungen oder jeder anderen feinen und groben Hervorhebung deiner Textstellen). Es ist gut möglich, den internen Dialog bei einem Wechsel der Zeiten anzuzeigen, indem man den internen Dialog mit Wörtern schreibt, die man in einem gesprochenen Dialog brauchen würde oder beim Wechseln von der dritten zur ersten (zweiten) Person.

**Beispiel 1:** *Wie konnte ich nur so dumm sein?* Harry fuhr sich frustriert durch sein Haar. *Wie konnte ich Ron nur sagen, dass wir mit ihm im Team schlechtere Chancen haben.*

**Beispiel 2:** *Warum war er nur ein solcher Idiot? Wie hatte er das tun können? Mist, ich habe langsam genug. Ron wird nie mehr mit mir trainieren. Ich kann froh sein, wenn er jemals wieder mit mir spricht.*

**Beispiel 3:** *Verdammt, er war so dumm! Zuerst überredet er Ron, dass er bei dem Auswahltraining mitmacht und dann sagt er ihm, dass das Team mit ihm schlechtere Chancen hätte. Du Idiot, Potter. Du hast's komplett versaut. Was willst du jetzt tun?*

## Höflichkeitsformen

In Dialogen werden die Höflichkeitsformen der Anrede IMMER gross geschrieben. Das gilt nicht nur für „Sie“, sondern für all die abgeleiteten Formen davon, wie „Ihr“ oder „Ihren“.

„Du“, „deine“, „ich“ oder „meine“ sind dagegen klein geschrieben, wenn sie nicht am Satzanfang stehen. Auch in Briefen.

**Beispiel:** „Direktor? Es tut mir leid, wenn ich Sie störe. Ich habe Ihnen etwas zu sagen, was Ihren Spion betrifft.“

## Namen, Pronomen, Beschreibende Sätze:

Genau wie mit ‚sagte‘ sind Namen sehr akzeptable Wörter. Sie sind nützlich, da sie den Lesern und Leserinnen ermöglichen zu sehen, um wen es gerade geht. Es ist nicht nötig die ganze Zeit ausschweifende und farbige Umschreibungen für die Charaktere zu finden. Die Namen tun das gut genug.

Pronomen können verwirrend sein, vor allem wenn all die Charaktere, über die du schreibst, das selbe Geschlecht haben. Wenn die Pronomen nicht ausreichen, dann benutze den Namen des Charakters. Wenn der Satz noch immer verwirrend ist, dann schreib ihn um. Wenn das nicht möglich ist, dann nimm eine kurze Beschreibung, aber erst als letztmöglichen Weg. Die erste, absolut erste Regel heisst ‚Klarheit‘. Wenn die Leser und Leserinnen die Handlung verfolgen können, dann machst du deinen Job als Schreiberin bzw. als Schreiber.

**Schlechtes Beispiel:** Er packte seinen Arm und schlug ihn. Er versuchte seine gefesselten Hände hochzubekommen.

**Gutes Beispiel:** Malfoy packte Harrys Arm und schlug ihn. Harry versuchte seine gefesselten Hände hochzubekommen.

**Schlechtes Beispiel:** Er packte seinen Arm, hob seine Hand und schlug ihn.

**Gutes Beispiel (Malfoys Gesichtspunkt):** Malfoy packte Harrys Arm, hob seine Hand und schlug den sich wehrenden Jungen.

**Gutes Beispiel (Harrys Gesichtspunkt):** Seine Hand erhebend, packte Malfoy Harrys Arm und schlug ihn.

**Schlechtes Beispiel:** Er packte seinen Arm und schlug ihn. Dann drehte er ihn herum und knabbelte ihn.

**Absurdes Beispiel:** Malfoy packte Harrys Arm und schlug Harry. Dann drehte Malfoy Harry herum und knabbelte Harry.

**Gutes Beispiel (Malfoys Gesichtspunkt):** Malfoy packte Harrys Arm und schlug ihn. Nachdem er ihn an den Schultern gepackt und herumgedreht hatte, knabbelte er den sich sträubenden Jungen.

**Gutes Beispiel (Harrys Ansichtspunkt):** Malfoy packte Harrys Arm und schlug ihn. Dann packte Malfoy ihn an den Schultern, drehte ihn herum und knebelte ihn

Warum ist der obere der beiden Malfoys Ansichtspunkt? Weil Harry wohl kaum von sich als der sich sträubende Junge denken würde, denkt ihr nicht?

## Fragmente

Als generelle Regel: Satzfragmente sind etwas Schlechtes. Sie sind in Dialogen akzeptierbar, da Leute beim Sprechen nicht immer ganze Sätze bilden. Um es allerdings ganz korrekt zu tun, sollten Fragmente in euren Geschichten nicht auftauchen.

Das heisst, HMG befürwortet Stil gegenüber Regeln. Nach HMG's Meinung können Fragmente, wenn gut verwendet, sehr nützliche Werkzeuge für die Dramatik sein. Damit meint sie nicht, dass Fragmente bei jeder sich bietenden Gelegenheit eingesetzt werden sollten. Auch sind sie keine Entschuldigung für einen fahrigen Schreibstil. Sie sollten nicht von Schreiberinnen und Schreibern gebraucht werden, die nicht bewiesen haben, dass sie ein gutes Wissen über Grammatik haben. HMG gibt euch jetzt zwei Beispiele und ihr könnt selber entscheiden, welches ihr lieber mögt.

### Beispiel 1

Harry besah sich die schimmernde Oberfläche des Bogens. Wenn alles nach Plan verlief, dann könnte er seinen Paten zurückbekommen. Ansonsten könnte er selber für immer dahinter verschwinden. Hermine nickte ihm ermutigend zu, und er streckte seinen Arm aus, langsam, vorsichtig, in der Hoffnung, dass es ihn nicht hineinziehen würde.

### Beispiel 2

Harry besah sich die schimmernde Oberfläche des Bogens. Wenn alles nach Plan verlief, dann könnte er seinen Paten zurückbekommen. Ansonsten könnte er selber für immer dahinter verschwinden. Hermine nickte ihm ermutigend zu, und er streckte seinen Arm aus. Langsam. Vorsichtig. In der Hoffnung, dass es ihn nicht hineinziehen würde.

## Rechtschreibung

Wiederhole nach HMG. **Rechtschreibung ist wichtig.**

Und das ist es auch. Nicht korrekte Rechtschreibung macht es schwieriger deine Geschichte zu lesen. Es vermittelt auch den Eindruck, dass du dich nicht genug um deine Geschichte kümmerst, dass du sie noch nicht einmal der fundamentalsten Kontrolle unterziehst. Und wenn du dich nicht um deine Geschichte kümmerst, warum sollten deine Leser und Leserinnen dies tun?

Überprüfe. Mache Korrekturen. Überprüfe erneut. Dann lies die Geschichte nochmals um alle Fehler zu finden, die das Korrekturprogramm nicht gefunden hat. Das Korrekturprogramm kennt den Unterschied zwischen ‚viel‘ und ‚fiel‘ oder ‚paar‘ und ‚Paar‘ nicht, aber du tust es, richtig? Gebrauche ein Lexikon. Wenn du das getan hast, dann lass es von jemandem für dich

Korrekturlesen. Jemand, der mindestens soviel Ahnung von Rechtschreibung hat, wie du. Okay? Gut.

## Nummern und Apostrophe

- Apostrophe
- Nummern

### Apostrophe

Apostrophe (Anführungszeichen) brauchst du vor allem, wenn du Zahlen ins Plural setzt, aber nur in nummerierter und nicht ausgeschriebener Form: 80'er, 90'er 100'er.

Bei umgangssprachlichen Verschmelzungen werden in der Regel keine Apostrophe gesetzt:  
ins, aufs, durchs

Bei dichterischem Schreiben oder bei Dialogen, wo der Sprecher Teile des Wortes verschluckt, werden Apostrophe gesetzt.

Beispiel: „Direktor, so'n Greif steht auf'm Rasen.“

### Nummern

Ja, Nummern sollten für gewöhnlich ausgeschrieben werden. Alle Nummern unter einer Million werden in einem Wort geschrieben.

**Schlecht:** 30, 60, 125

**Gut:** Dreissig, Sechzig, Hundertfünfundzwanzig

**Ausser** es wären Daten oder Adressen. Harry wurde 1980 geboren.

### Punktgebung

„Oh nein!“ schreist du nun. „Nicht das!“ Oh doch. Genau das. Die gefürchtete Punktgebung. Vertrau HMG, es ist nur zu deinem eigenen Wohl.

- Punkte und Ausrufezeichen
- Fragezeichen

- Kommas

## **Punkte und Ausrufzeichen**

Ihr wisst alle, wofür die beiden da sind. Das eine ist darüber bloss ein wenig aufgebrachter.

## **Fragezeichen:**

Fragezeichen stehen am Ende einer Frage. Das gilt für die meisten Sätze, die mit wer, was, wo oder warum anfangen. Einige von euch werden nun die Augen verdrehen, aber ich habe dies schon oft falsch geschrieben gesehen. Korrekte Beispiele:

Beispiel eins: Warum nur hasste ihn der Tränkelehrer so sehr?

Beispiel zwei: „Wer von euch kann mir verraten, wer der Verräter in unserer Mitte ist?“

## **Kommas:**

Kommas sind eine gute Sache. Kommas geben uns kleine Pausen, nicht zu lang, nicht zu kurz, und sie helfen Dinge klar darzustellen, vor allem in langen Sätzen, die für immer weiterzugehen scheinen, weil die Schreiberinnen und Schreiber nicht wissen, wann sie aufhören soll.

## **Häufige Fehler**

**Zuhause/Zu Hause:** Severus' Zuhause war nicht gerade sehr liebevoll, dennoch war es der Ort, wo er zu Hause war.

**Paar/paar:** Tonks und Shacklebolt gaben schon ein merkwürdiges Paar ab, konnten sie doch keine paar Tage ohne Ärger überdauern.

**Fiel/viel:** Weil so viel Schnee auf seinem Weg lag, stolperte Ron und fiel auf die Nase.

Die Liste wird laufend ergänzt...

Und nun, viel Spass beim Geschichten schreiben.  
Aber vergesst nicht, HMG beobachtet euch. ☺