

#7 MIT KONFLIKTEN UND SPANNUNGEN DIE FIGUREN MANIPULIEREN

7.1 WIE ERZEUGST DU SPANNUNG UND WIE HÄLTST DU SIE?

Fragen aufwerfen heißt das Zauberwort für Spannung. Ein Problem wird angegangen und nach einigen Turbulenzen am Ende eines Kapitels gelöst. Alles gut? Keinesfalls. Die Lösung eines Problems bringt ein neues, ein größeres Problem hervor. Eine neue Frage wird aufgeworfen.

Spannung entsteht beim Leser durch Unwissen, durch Gefahr und vor allem durch Vermutung. Da er selber nicht in der Geschichte mitspielt, muss er zwingend eine emotionale Bindung zu der Figur haben, die in Gefahr ist. Leidet er mit ihr und ahnt, dass gleich noch Schlimmeres geschehen wird, hast du Spannung erzeugt. Der Gefahr geht fast immer ein Konflikt voraus. Es ist wichtig, dass die Figur weder vom Konflikt noch der Gefahr davonlaufen kann, wobei wir wieder beim dunklen Keller wären. Warum rufen die Opfer nicht einfach die Polizei und warten beim Nachbarn?

Spannung ist ein Wechselspiel von Konflikt, Gefahr, Lösung und neuem Konflikt. Idealerweise baust du einen Konflikt auf und kurz bevor sich dieser löst, bringst du schon den nächsten ins Spiel.

Anzumerken ist, dass mit Gefahr nicht nur die physische oder psychische Gefahr gemeint ist. Es gibt die Gefahr, etwas

oder jemanden zu verlieren, die Gefahr, persönlich zu versagen, die Gefahr, anderen zu schaden, es gibt die umweltbedingte und finanzielle Gefahr.

Die Spannung kannst du dehnen, indem du eine Gefahr andeutest, sie dann aber nicht eintrifft. Kurz darauf deutest du die Gefahr wieder an. *Ah, hinter dem Baum lauert jetzt aber der Mörder – nein, doch nicht.* Dieses Spiel wiederholst du, bis sich der Leser entspannt. *Da ist kein Mörder.* Genau jetzt greift der Mörder an und jagt den Adrenalinspiegel des Lesers sofort wieder hoch.

Cliffhanger sind eine gute Technik, um Spannung zu halten. Bringe kurz vor dem Höhepunkt einen Szenenwechsel. *Das Opfer steigt in den Keller hinab, eine Hand schnellt vor – Szenenwechsel – auf dem Revier schlägt der Bulle auf den Kaffeeautomaten ein.* Das kannst du endlos spielen, übertreibe es aber nicht. Nur zwischendurch – und vor allem gegen Ende jedes Aktes – Cliffhanger einbauen ist effektiver, als nach jeder Szene den Leser von den Klippen über dem Abgrund hängen zu lassen.

7.2 WIE SPIELST DU MIT DEM TEMPO?

Das Tempo fühlst du am besten, wenn du den eigenen Text laut liest. Wichtig ist, im Text die Satzlängen zu variieren, um ihn nicht monoton klingen zu lassen. In Actionszenen kannst du das Tempo gezielt zur Spannungssteigerung einsetzen. Dabei spielt nicht nur die Satzlänge eine entscheidende Rolle, sondern auch die Wortlänge. Und vor allem die Pausen. Ein Gefühl dafür bekommst du durch Hörbücher.

Bei Actionszenen kurze knackige Wörter und treffende Verben wählen. Keine verschachtelten Sätze schreiben, bei denen der Leser zu lange nachdenken muss. Zieht man das Tempo an, müssen Bilder entstehen. Und die entstehen durch einfache Sätze.

Auch Szenenwechsel bestimmen das Tempo. Rasche Wechsel erzeugen Spannung, lange Szenen, in denen geredet wird, hingegen bringen den Puls des Lesers wieder hinunter. Als Autor musst du bewusst mit dieser Möglichkeit von Spannungsaufbau spielen.

7.3 WAS IST EIN KONFLIKT UND WESHALB IST ER SO WICHTIG?

Konflikt ist der Pulsschlag eines Plots. Ohne Konflikt wird jede Geschichte ein Reinform. Doch was ist eigentlich ein Konflikt? Es muss nicht gleich ein Meteor sein, der auf die Erde fällt, oder ein Mörder, der frei herumläuft. Konflikt entsteht, wenn ein Wunsch auf Widerstand trifft: *Doris will zum Chinesen, Leo lieber beim Italiener essen gehen.* Das ist ein Konflikt.

Innere Konflikte sind unverzichtbar, wenn du eine Figur entwirfst. Beim inneren Konflikt stellen sich Sitte und Moral dem Wunsch entgegen. *Ich finde den roten Pulli scheußlich, aber wenn ich ihr das sage, ist sie beleidigt.*

Widerstand kann von der Natur kommen. *Tina muss ans andere Ufer schwimmen, aber die Wassertemperatur beträgt nur 5 Grad Celsius.*

Widerstand kann einen übersinnlichen Grund haben und muss sich nicht zwingend zwischen Menschen abspielen. Widerstand ist einfach ein Hindernis auf dem Weg zum Ziel. Und damit ein Plot funktioniert und Spannung aufgebaut werden kann, braucht es massenweise Konflikte, kleine, mittlere, große und zukunftsentscheidende. Es darf kaum eine Seite geben, in der nicht mindestens ein Konflikt brodelt. Und es darf niemals Dialog ohne Konflikt geben. Dann hast du nämlich nur belangloses Geplapper geschrieben.

Konflikt betrifft auch deinen Antagonisten. Nie darf der Täter in deinem Krimi einfach ein böser Mensch sein. Er handelt, weil – aus seiner Sicht der Dinge und aus einem für ihn triftigen Grund – etwas unternommen werden muss. Auch seine Wünsche treffen auf Widerstand. Er tötet seine Exfreundin, weil sie ihn verlassen hat – sein Wunsch (eine glückliche Beziehung) traf auf Widerstand (sie hat ihn verlassen). Die Moral und Sichtweise des Täters decken sich nicht mit der Moral und Sichtweise des Helden. Hier hast du schon wieder einen Konflikt, einen entscheidenden Konflikt, der die Essenz der Geschichte bildet. Und daraus ergibt sich gleich ein weiterer Konflikt. Versteht der Leser nämlich, weshalb der Bösewicht so handelt, dann befindet sich auch der Leser in einem Konflikt zur Story. Auf wessen Seite soll er sich stellen? Moralisch und gesetzlich muss er auf der Seite des Helden stehen, menschlich aber steht er vielleicht auf der Seite des Täters. Solche Kriminalromane sind äußerst effektiv, weil sie den Leser selber vor einen

Konflikt stellen. Nicht selten versteht er die Beweggründe des Täters besser, als dass er das Gesetz versteht. Recht und Gerechtigkeit sind nicht dasselbe. Das ist in Krimis oft ein weiterer, unterschwelliger Konflikt.

7.4 PLANST DU NEBENHANDLUNGEN UND WAS IST IHR ZWECK?

Nebenhandlungen geben der Geschichte Tiefe, spiegeln oft das Thema wider, liefern eine neue Facette der Geschehnisse und bringen dem Leser die Figuren näher. Erfüllt eine Nebenhandlung keinen dieser Punkte, solltest du dich fragen, ob es sie wirklich braucht.

Der große Nachteil einer Nebenhandlung ist, dass sie den Leser aus der eigentlichen Geschichte reißt. Hier gilt es, ein gutes Mittelmaß zu finden. Drei bis vier Nebenhandlungen reichen meist aus, überlade deinen Krimi nicht damit.

Nebenhandlungen entstehen oft gegen Mitte bis Ende des ersten Aktes und lösen sich fast immer gegen Ende des zweiten Aktes auf – mit Ausnahme von vielleicht einem Handlungsstrang, der ganz am Schluss, noch nach dem Hauptplot aufgelöst werden kann. Meist ist diese Nebenhandlung eine Romanze.

7.5 STEIGERN ACTION- UND VERFOLGUNGSSZENEN DIE SPANNUNG?

Actionszenen zu schreiben ist schwer. In Filmen gelingt das dank visuellem Feuerwerk einfach, doch im Buch muss