

Inhalt

- 7** **Wie erzählt man eine Geschichte, und worum geht es hier überhaupt?**
- 13** **Nichts als Langeweile, bis plötzlich und unerwartet die Geschichte doch beginnt**
- 20** **Spinnt dieses Mädchen, oder wird aus der Sache endlich ein Abenteuer?**
- 27** **Zumo, Zia und Zamp schlafen ein, und unterdessen spitzt sich das Ganze gefährlich zu**
- 33** **Siebenundzwanzig Wildschweine bringen reichlich Bewegung und die Geschichte zu einem guten Schluss**

Wie erzählt man eine Geschichte, und worum geht es hier überhaupt?

Eine Geschichte, eine Geschichte ... Wo soll ich jetzt so plötzlich eine Geschichte hernehmen? Ich weiß, ich weiß, in Büchern werden immer Geschichten erzählt. Deshalb komme ich da gar nicht drumherum ... Aber woher nehmen und nicht stehlen? Liest überhaupt irgendjemand dieses Buch? Hat heutzutage nicht jeder etwas Besseres zu tun als ausgerechnet eine Geschichte zu lesen?

Eine Geschichte, eine Geschichte ... Ich kann sie mir schließlich nicht einfach so aus dem Ärmel schütteln. Wenn man eine Geschichte erzählen will, muss man sich erst mal eine Geschichte ausdenken ... He, hör sofort auf, in der Nase zu popeln! Wie soll mir denn dabei was einfallen? Wann hast du dir denn zuletzt eine Geschichte ausgedacht? Was, noch nie? Das kannst du mir nicht erzählen.

Das glaube ich dir einfach nicht. Was machst du denn zum Beispiel, wenn du deiner Mutter versprochen hast, Punkt sechs Uhr zu Hause zu sein und auf dem Weg nach Hause außerdem ein Brot zum Abendessen einzukaufen, und dann ist es aber gerade so spannend mit den anderen, dass du ganz vergisst,

wie spät es ist? Und wenn es dir dann langsam dämmert, dass es bestimmt längst sechs Uhr vorbei ist, und wenn es dann tatsächlich schon halb acht ist, und du kommst dann nach Hause, natürlich ohne Brot, weil der Bäcker längst geschlossen hat?

Hm, was machst du dann? Lässt du das Donnerwetter zu Hause einfach über dich ergehen, oder lässt du dir lieber ganz schnell etwas einfallen?

Zum Beispiel, dass du dich ja wirklich schon um halb sechs Uhr auf den Weg gemacht hättest – obwohl die Freunde ganz schön sauer waren deshalb –, dass du dann aber auf dem Weg den alten Mann getroffen hättest, den netten, der den großen Garten hat, wo man sich immer das Obst einfach von den Bäumen holen darf, wenn es reif ist. Und dass dieser nette Mann dich gebeten hätte, ihm zu helfen. Er hat nämlich den ganzen Nachmittag Kleinholz gemacht in seinem Garten, und jetzt musste das Holz auf seinen Leiterwagen geladen und zu ihm nach Hause gebracht werden. Und da du schließlich gut erzogen bist, konntest du ihm diese Bitte natürlich nicht abschlagen. Und weil es so viel Holz war ... na ja, und so weiter.

Das sei keine Geschichte, sondern eine Ausrede? Stimmt, aber wenn es eine gute Ausrede sein soll, dann wird eine riesige Geschichte draus. Und wenn die Geschichte gut wird, dann gibt's vielleicht gar kein Donnerwetter, sondern ein Lob von der Mutter. So ist das, manchmal kommt man einfach

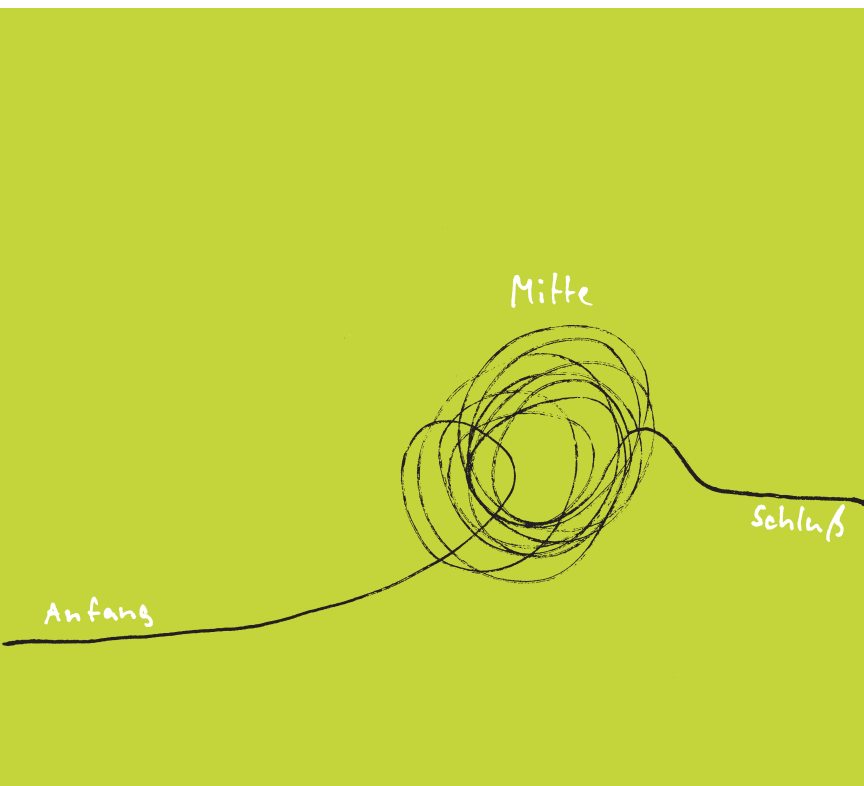
nicht drumherum, sich eine Geschichte auszudenken. Ich jetzt auch nicht, das ist klar ... Na gut, dann fange ich einfach mal an.

Ich könnte ja zuerst einmal überlegen, was in der Geschichte alles vorkommen soll. Also ... Nein! Das gilt nicht! Hör sofort auf nachzusehen, was auf Seite 20 passiert! Dies hier ist erst die Seite 9, und was auf Seite 20 passieren wird, weiß ich im Moment selbst noch nicht! Immer schön der Reihe nach. Also, in dieser Geschichte, die ich selbst noch nicht kenne, könnten vorkommen: drei Kinder in den Ferien ... drei Mädchen zum Beispiel. Drei Mädchen sind zu viel? Also gut, zwei Mädchen und ein Junge ... Das ist auch nicht gut? Na denn, mein letztes Angebot: ein Mädchen und zwei Jungen – nein, dabei bleibt's, jetzt kannst du wohl zufrieden sein!

Außerdem könnten in der Geschichte vorkommen: ein oder zwei Adler – nein, mehr nicht, es gibt ja gar nicht mehr so viele Adler, du kannst schon froh sein, wenn es überhaupt zwei sind. Außerdem kommen vor: Nebel, Dunkelheit und eine Höhle. Ja klar, natürlich soll es eine Abenteuergeschichte werden, deshalb Nebel, Dunkelheit und eine Höhle. Außerdem einige vertrocknete Kaugummis. Finstere Gestalten und merkwürdige Geräusche. Feuer? In Ordnung, ein Feuer. Und zusätzlich ... ein Knüller. Ein echter Knüller. Nur hier und heute. Zusätzlich siebenundzwanzig Wildschweine. Ja, du hast richtig gelesen,

siebenundzwanzig Wildschweine.* Adler gibt es nicht mehr viele, aber Wildschweine jede Menge.

Das müsste eigentlich reichen. Die Mitte von der Geschichte kann ich mir jetzt schon ganz gut vorstellen. Die Mitte ist immer das Beste: Alles ist durcheinander, keiner blickt durch, und niemand hat auch nur die leiseste Ahnung, wie das alles enden soll ...



Skizze 1
zeigt den voraussichtlichen Handlungsverlauf der Geschichte (falls nichts dazwischenkommt).

* Ferien, Adler und gleichzeitig Wildschweine – aus dieser Zusammenstellung geht ziemlich eindeutig hervor, dass die Geschichte in Südeuropa spielt, in Italien oder Frankreich höchstwahrscheinlich.

Leider brauchen Geschichten nicht nur eine Mitte, sondern auch einen Anfang und einen Schluss. Beides mag ich nicht besonders. Der Schluss ist meistens gut, alles ist wieder in Ordnung und so langweilig wie am Anfang – das kann man sich ja denken. Das Ärgerliche dabei ist außerdem, dass ich mir, kaum ist die eine Geschichte zu Ende, sofort wieder eine neue ausdenken muss.

Und der Anfang erst! Anfänge kann ich gar nicht leiden. Der Anfang ist meistens langweilig, alles ist wie immer, stinknormal, weit und breit kein Abenteuer in Sicht, bis dann plötzlich – aber halt. Ich habe ja noch nicht mal die Namen für die drei Kinder. Also, welche Namen nehme ich ... Auf keinen Fall den Namen von jemandem, den ich kenne. Das würde mich ablenken von meiner Geschichte, weil ich dann immer, wenn dieser Name vorkommt, an denjenigen mit diesem Namen denken müsste, und das hätte ja gar nichts mit der Geschichte zu tun.

Ja, es können ruhig ausgedachte Namen sein ... Wie? Zumo? Zumo ... klingt nicht schlecht ... Zumo, so heißt dann der Älteste von den Dreien. Was passt jetzt zu Zumo ... Zamp! Zamp, so heißt der Jüngste, und das Mädchen in der Mitte heißt ... ja, wie heißt es denn? Zumo, Zamp ... Tsia. Das ist es, sie heißt Tsia. Nein, nicht mit Ts am Anfang, sondern mit Z, alle drei. Zumo, Zia, Zamp. Na endlich, dieses Problem wäre gelöst. Gibt es jetzt noch etwas, was vorher überlegt sein müsste? Nein, wirklich nicht? Gar keine

Ausrede mehr, um nicht mit der Geschichte anfangen zu müssen?

Ich fasse vorsichtshalber noch mal zusammen: ein oder zwei Adler, Nebel, Dunkelheit, eine Höhle, vertrocknete Kaugummis, Feuer, finstere Gestalten, unheimliche Geräusche, siebenundzwanzig Wildschweine ...

Die Mitte von der Geschichte wird gut, das spüre ich.

Das Ende wird sich dann schon irgendwie ergeben, das findet sich erfahrungsgemäß immer, mal schlechter, mal besser.

Bleibt das Problem mit dem Anfang ...

Nichts als Langeweile, bis plötzlich und unerwartet die Geschichte doch beginnt

Immer der Ärger mit dem Anfang ... Nein, „Es war einmal“ geht nicht. Das hier soll doch kein Märchen werden, sondern eine Abenteuergeschichte. Und je spannender das Abenteuer werden soll, umso langweiliger muss der Anfang sein. Deshalb langweilt sich Zumo schon seit genau fünf Tagen. Seit fünf Tagen Langeweile – und das sollen Ferien sein!

In diesem Kaff hier ist aber auch wirklich überhaupt nichts los. Nichts als Wiesen und Felder und Berge und Wälder, ab und zu ein Bach, Landschaft eben. Überall bloß Landschaft. Kein Kino, kein Eisstand, nicht mal ein Fernseher in diesem Haus, das ein Ferienhaus sein soll. Die Eltern finden das ganz toll, die liegen tagelang im Liegestuhl im Garten herum, machen Wanderungen, bei denen man Brombeeren oder Pilze oder sonst etwas sammeln soll, was Zumo sowieso nicht mag.

Und dann auch noch Zamp, diese Nervensäge. Zamp ist der kleinere Bruder von Zumo, und dem geht es genauso wie Zumo. Er langweilt sich mindestens genauso sehr. Alle mitgebrachten Bücher hat er bereits ausgelesen, und jetzt bleibt ihm nur noch Zumo, dieser Langweiler.