

Ressort: Entertainment

## Udo Lindenberg will eigenen Müll nicht heruntertragen

Berlin, 01.11.2016, 07:58 Uhr

**GDN** - Udo Lindenberg sehnt sich noch immer nicht nach einem Leben außerhalb des Hotels - das sei genau das Richtige für ihn: "Ich habe meine Ruhe, wenn ich will, und ich habe ordentlich Action. Ich muss meinen Müll nicht persönlich heruntertragen. Es gibt ja diesen berühmten Spruch: Hätte Bach seinen Müll heruntergetragen, hätte er so manche Kantate nicht geschrieben", sagte der Sänger der "Rheinischen Post" (Dienstausgabe).

Seine Texte schreibe er unterwegs. Sie kämen "irgendwann angefliegen". Manchmal wisse er auch nicht, "wo das herkommt, aus der Tiefe des Weltalls, und ich werde da zu einer Art Werkzeug der Literatur. Ich sehe mich dann zum Kuli greifen und auf Bierdeckel schreiben. Und ich gucke darauf und denke, das ist ja so genial, das kann ich gar nicht alleine getextet haben. Das kommt von irgendwoher, irgendwelche guten Geister schreiben da mit". Auch beim Joggen alleine um Mitternacht auf unbekanntem Strecken in teils unbekanntem Städten reflektiere er die Texte und Ideen. "Ich kann da gut Denke-Denke machen."

### Bericht online:

<https://www.germindailynews.com/bericht-80249/udo-lindenberg-will-eigenen-muell-nicht-heruntertragen.html>

### Redaktion und Verantwortlichkeit:

V.i.S.d.P. und gem. § 6 MDStV:

### Haftungsausschluss:

Der Herausgeber übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der veröffentlichten Meldung, sondern stellt lediglich den Speicherplatz für die Bereitstellung und den Zugriff auf Inhalte Dritter zur Verfügung. Für den Inhalt der Meldung ist der allein jeweilige Autor verantwortlich.

### Editorial program service of General News Agency:

United Press Association, Inc.  
3651 Lindell Road, Suite D168  
Las Vegas, NV 89103, USA  
(702) 943.0321 Local  
(702) 943.0233 Facsimile  
[info@unitedpressassociation.org](mailto:info@unitedpressassociation.org)  
[info@gna24.com](mailto:info@gna24.com)  
[www.gna24.com](http://www.gna24.com)