

Hochschule Düsseldorf

Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften

Master-Thesis zum Thema

## Fraktales Outlining

–

Ein künstlerischer Forschungsbericht zum Verhältnis von Freiheit und Begrenzung  
in der Praxis von Outlining und Worldbuilding für einen High-Fantasy-Roman

Erstprüferin:

Prof.\*in Dr.\*in Swantje Lichtenstein

Zweitprüferin:

Prof. Maria Schleiner

Vorgelegt von:

Moritz Heumer

Matrikelnummer: XXXXXXXXXX

Kultur, Ästhetik, Medien (Master of Arts)

Sommersemester 2021

Düsseldorf, 06.07.2021

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	IV
Prolog – Griechische Eröffnung .....	1
1. Worldbuilding .....	7
1.1 Von Gärtnern und Architekten, fantastischen Welten und forschenden Künstlerinnen .....	8
1.1.1 Für den Anfang eine kleine Geschichte .....	8
1.1.2 Erste Begriffsklärungen und Forschungsfrage .....	10
1.1.3 Künstlerische Forschung als Methode dieser Arbeit .....	12
1.2 Von einer heimtückischen Krankheit, knietiefen Ozeanen und magischen Gesetzen .....	15
1.2.1 <i>worldbuilder's disease &amp; info dumbs</i> .....	15
1.2.2 <i>the grand skill of SciFi-Fantasy</i> und die Unschärferelation des Worldbuilding .....	17
1.2.3 <i>Sanderson's Laws</i> & harte vs. weiche Magie-Systeme .....	19
1.3. Von einer gefallenen Drachenkönigin, einem chaotischen Würfelspiel und dem Versprechen fantastischer Landkarten .....	22
1.3.1 Die drei Zeitalter Asamas .....	22
1.3.2 Eine kulturgeschichtliche Landkarte meiner Welt .....	24
1.3.3 Der Ursprung meiner Dreiecksschablone .....	26
1.3.4 Das Chaos-Spiel .....	28
1.3.5 Die Entdeckung des Fraktalen .....	30
1.3.6 Das Versprechen der Weite von Landkarten in Fantasy-Romanen .....	31
2. Outlining .....	33
2.1 Der Beginn meines Outlining-Prozesses und die Nachwirkungen der <i>worldbuilder's disease</i> .....	34
2.1.1 Die Idee einer Klassenfahrt fantastischer Wesen als Rahmenhandlung .....	34
2.1.2 Das Problem meiner (Haupt-)Figuren .....	35
2.1.3 Das Outlining der formalen Struktur meiner Geschichte .....	37
2.2 Erzähltechnische Grundlage des Outlining von Handlung und Figuren .....	40
2.2.1 Sandersons Outlining-Prozess & die <i>three pillars of storytelling</i> .....	40
2.2.2 <i>iconic heroes, character arcs &amp; flaws</i> .....	43
2.2.3 <i>promise/progress/pay-off, plot archetypes &amp; plot structures</i> .....	45

2.3 Die Technik des fraktalen Outlining .....	48
2.3.1 Outlining-Perspektiven & die Logik des Zooms .....	48
2.3.2 Skizzierung der inhaltlichen Bezüge der Outlining-Tabellen .....	52
2.3.3 Die fraktalen Grundlagen meiner Outlining-Technik.....	53
3.    Ausblick & Rückblick .....	56
3.1 Meta-Worldbuilding.....	57
3.1.1 Die Welten verschwimmen (lassen) .....	57
3.1.2 Das übergeordnete Thema von Wissen & Macht.....	60
3.1.3 Magie-System & erzähltechnische Konsequenzen des Meta-Worldbuilding.....	61
3.2 Kritische Reflexion meiner Outlining-Technik anhand seiner fraktalen Grundlagen.....	65
3.2.1 Der geometrische Konstruktionsprozess & das Paradoxon von Sierpinskis Dreieck.....	65
3.2.2 Die Gefahren des unendlichen Zooms.....	68
3.2.3 Die Praxis des Schreibens mit einer fraktalen Outline.....	69
3.3 Das große Finale: <i>Let this be our final battle!</i> .....	72
3.3.1 <i>promise</i> vs. Prozess .....	72
3.3.2 <i>progress</i> vs. Problem .....	74
3.3.3 <i>pay-off</i> vs. Praxis.....	76
I.    Quellenverzeichnis.....	81
II.   Erklärung.....	85
III.  Anhang.....	i

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Altgriechisches Periodensystem .....	2
Abbildung 2: Die platonischen Elementkörper .....	3
Abbildung 3: Konstruktion der Seitenflächen der Elementkörper .....	4
Abbildung 4: Platons schönstes Dreieck .....	5
Abbildung 5: Der erste Entwurf meines fantastischen Gartens .....	9
Abbildung 6: Das Deckblatt dieser Arbeit (Ausschnitt) .....	10
Abbildung 7: Kulturgeschichtliche Karte Asamas .....	24
Abbildung 8: vergrößerte Ausschnitt der kulturgeschichtlichen Karte Asamas .....	25
Abbildung 9: Die Gilden und Hohen Häuser Asamas .....	27
Abbildung 10: Das Chaos-Spiel mit Stift, Papier und Würfel .....	28
Abbildung 11: Das Chaos-Spiel am Computer .....	29
Abbildung 12: Karte von Mitteleuropa mit dem zusätzlich eingezeichneten Weg des Ringträgers .....	32
Abbildung 13: Abfolge der Kapitel und erzählperspektivischen Zyklen meiner Geschichte .....	40
Abbildung 14: three pillars of storytelling .....	41
Abbildung 15: Fraktale Outlining – Die Logik des Zooms .....	50
Abbildung 16: Fraktale Outlining – Aufbau der Tabellen .....	51
Abbildung 17: Studie zu Sonnensystem, Jahreszeiten und Kalender Asamas .....	58
Abbildung 18: Atommodell Asamas – Die magischen Elemente nach Meister Sirpenti .....	59
Abbildung 19: Aufbau der Elementarmagie Asamas .....	62
Abbildung 20: Die geometrische Konstruktion von Sierpinski's Dreieck .....	66
Abbildung 21: Initiator und die ersten vier Stunden der geometrischen Konstruktion .....	67

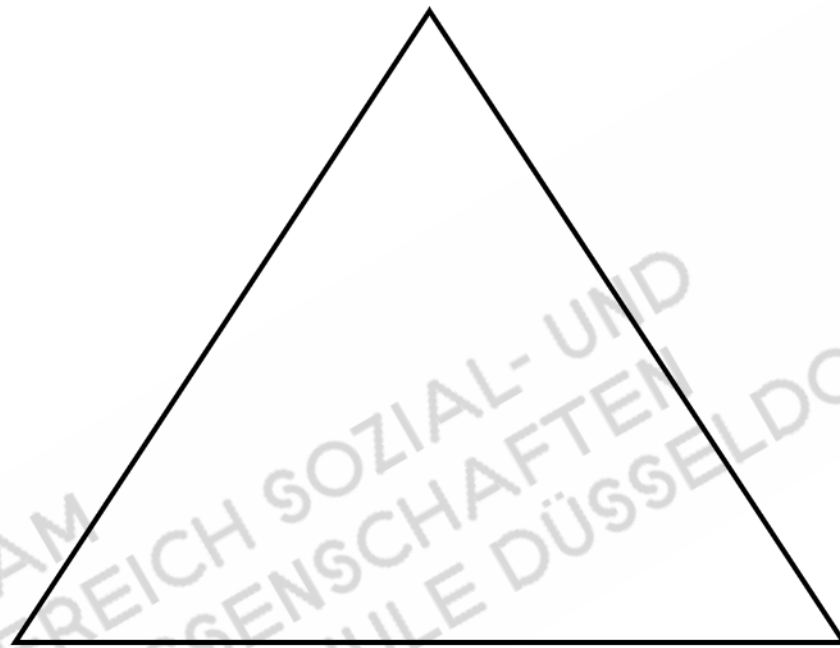
Für meinen Vater,  
der sich vielleicht gefreut hätte, dass ich mich doch noch für die Architektur  
begeistern konnte

## **Vorwort**

Diese Text ist ein Experiment – und als solches muss er dem einmal geplanten Versuchsaufbau folgen, der nicht einfach während des Schreibens geändert werden konnte, ohne die Ergebnisse zu verzerren.

Gleichzeitig ist der Aufbau dieses textlichen Experiments einigermaßen komplex, weshalb es mir unmöglich schien, eine knappe Beschreibung an den Anfang zu stellen. Diese Arbeit wird also Zeit in Anspruch nehmen, um den Versuchsaufbau zu entwickeln, während sie gleichzeitig schon dessen Ergebnisse beschreibt.

Ich kann nur der Hoffnung Ausdruck verleihen, den Geduldsfaden meiner Leserinnen nicht zu sehr auf die Probe zu stellen – insbesondere jener Beiden, die sich dankenswerterweise bereits im Vorfeld bereit erklärt haben, dem Weg meiner Gedanken bis zum Ende zu folgen. Denn erst damit wird dieses Experiment endgültig abgeschlossen sein.



PROLOG  
-  
GRIECHISCHE ERÖFFNUNG

*Von den zwei Dreiecksformen also hat die gleichschenklige eine einzige Art erhalten, die ungleichseitige dagegen unendlich viele. Wir müssen also wieder von den unzähligen die schönste auswählen, wenn wir den Anfang sachgemäß nehmen wollen.*<sup>1</sup>

- Plato -

These: Jede Idee beginnt mit einem Abschweifen, mit Freiheit, in der sich die Gedanken entfalten können, und erweist sich als fruchtbar, insofern die Gedanken, wenn sie von ihrem Freiflug zurückkehren, sich erden können, einen Platz finden, zwischen den Gedankengewächsen, die schon sprießen, und Wurzeln schlagen können, im Mutterboden, den nahrhaften Resten alter, längst verblühter Ideen. In diesem Sinne möchte ich diesen Text mit einem Abschweifen beginnen, und zwar *jenem* Abschweifen, das ich in der unendlichen Vielheit der Möglichen, für das Schönste halte.

Im alten Griechenland gab es ein Atommodell. Bekanntermaßen stammt der Begriff des Atoms, als nicht mehr Teilbares, aus dem Altgriechischen. Ausgehend von der Vorstellung einer kleinsten Einheit der Materie, die sich die alten Griechen allein deshalb als nicht mehr teilbar dachten, da es schlichtweg keine Klinge – oder ein anderes Instrument – geben könne, die eine Teilung dieser letzten Einheit bewerkstelligen könnte.<sup>2</sup>

Man mag diesen Gedankengang als primitiv belächeln, über die Idee einer atomspaltenden Klinge schmunzeln. Man mag versucht sein, einen selbstzufriedenen Seitenblick auf die Kernreaktoren und Teilchenbeschleuniger zu werfen, die wir zu unseren Klängen gemacht haben – und daran scheitern. Denn sie sind verborgen: hinter meterdicken Wänden aus Blei und Beton oder ins Erdreich eingelassen, und nicht zuletzt für die allermeisten Menschen unzugänglich gemacht, von undurchdringlichen Schichten abstrakter Theorie.

Oder man könnte einwenden, dass es sich doch lediglich um die *Idee* eines Atoms handelt, nicht um ein *systematisches Modell*, wie wir es heute als Periodensystem der chemischen Elemente kennen, dass die bekannten Formen der Materie hinsichtlich ihrer Eigenschaften und ihres subatomaren Aufbaus ordnend darstellt. Doch auch für unser Periodensystem gibt es historische Vorläufer aus der altgriechischen Kultur:

#### Abbildung 1: Altgriechisches Periodensystem

Feuer	Tetraeder	24	Grundbausteine (schönstes Dreieck)
Wasser	Ikosaeder	120	Grundbausteine (schönstes Dreieck)
Erde	Hexaeder	24	Grundbausteine (gleichschenkliges Dreieck)
Luft	Oktaeder	48	Grundbausteine (schönstes Dreieck)

Quelle<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Ziegler 2011, S. 14

<sup>2</sup> Grotz 2018

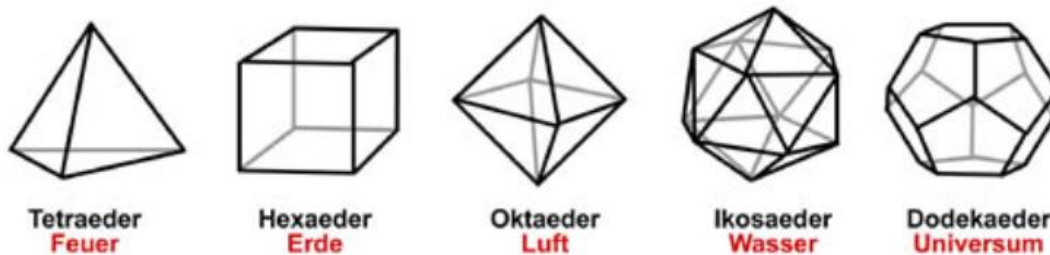
<sup>3</sup> Ziegler 2011, S. 15

Freilich wird auch diese Darstellung den Vorwurf des Primitiven nicht zerstreuen: Das altgriechische Periodensystem beinhaltet nur vier Elemente - die klassischen Vier: Feuer, Wasser, Erde, Luft. Und ihr subatomarer Aufbau wird nicht durch Anzahl und Anordnung von Protonen, Neutronen und Elektronen beschrieben – sondern durch Dreiecke?

Die Vorstellung von wenigen Grundelementen ist in der antiken Welt stark verbreitet und viele Naturphilosophen sahen diese Elemente als Grundstoffe an sich. Doch es ist der eingangs zitierte Plato, der die heute als Vier-Element-Hypothese der Antike bekannte Vorstellung mit seinen geometrischen Forschungen verbindet.<sup>4</sup>

In seinem Dialog *Timaios*, der geistesgeschichtlich als einer der einflussreichsten Schriften des Philosophen gilt, ordnet er jedes der vier Elemente einem regulären Polyeder zu, die nach ihm als platonische Körper bekannt sind.<sup>5</sup> Im dreidimensionalen Raum gibt es genau fünf mögliche, reguläre Polyeder, die sich durch maximale Symmetrie von anderen Raumkörpern abheben.<sup>6</sup>

#### Abbildung 2: Die platonischen Elementkörper



Quelle<sup>7</sup>

Indem Plato sich die räumliche Form der Elemente als Polyeder denkt, sind sie also keine Grundstoffe an sich. Geometrisch sind sie ihrerseits zusammengesetzt – aus ihren regelmäßigen Seitenflächen: das Quadrat für den Elementkörper der Erde und das gleichseitige Dreieck für die Elementkörper von Feuer, Wasser und Luft.

Grundbaustein der Materie sind in Platos Modell also nicht die Elemente selbst, sondern die Dreiecke, aus denen sich die Elementkörper konstruieren lassen. Im altgriechischen Periodensystem der Elemente existieren dabei zwei dieser subatomaren Grundbausteine: ein gleichschenkliges und ein schönstes Dreieck (vgl. Abb. 1). Sie sind die Urdreiecke, der Grundstoff an sich, aus dem sich die vier elementaren Erscheinungsformen der Materie zusammensetzen.

Selbst wenn man sich aus heutiger Perspektive für einen Moment auf diesen Ansatz, der Kombination von Geometrie und chemischer Physik, einlässt, stoßen wir auf innere Widersprüche, auf Überflüssiges, vermeintlich Irrationales. Es drängen sich Fragen auf: Was ist das schönste

<sup>4</sup> Ziegler 2011

<sup>5</sup> Ziegler 2011

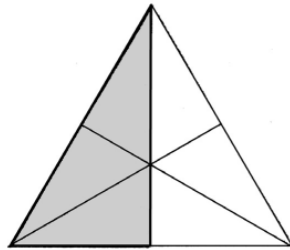
<sup>6</sup> Kaiser 2009

<sup>7</sup> Kaiser 2009, S. 12

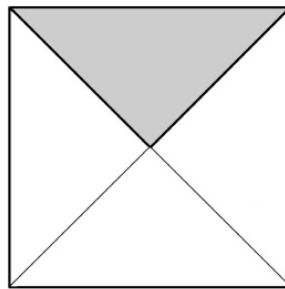


Dreieck? Und warum werden die Elementkörper von Feuer, Wasser und Luft, deren Seitenfläche doch schon Dreiecke sind, nochmal aus mehreren anderen, nämlich diesem Schönsten, zusammengesetzt? Dem altgriechischen Periodensystem (vgl. Abb. 1) besteht der Elementkörper Feuer nicht aus vier gleichseitigen, sondern vier mal sechs, also 24 Versionen des Dreiecks, das Plato als das schönste bezeichnet.

### Abbildung 3: Konstruktion der Seitenflächen der Elementkörper



Platons schönstes Dreieck ist Urdreieck als Baustein für Feuer, Wasser und Luft.



Vier rechtwinklig-gleichseitige Dreiecke sollen eine Seitenfläche des Würfels bilden, der als Elementkörper die Erde darstellt.

Quelle<sup>8</sup>

Zunächst zur Konstruktion der Seitenflächen, die in Abbildung 3 dargestellt ist. In der unteren Hälfte sehen wir die Konstruktion des Quadrats, als Seitenfläche des Elementkörpers Erde, durch vier rechtwinklig, gleichschenklige Dreiecke. Das ist das einzigartige, der beide Dreiecke, die Plato als Grundbausteine betrachtet – durch den rechten Winkel und die gleiche Länge der beiden angrenzenden Schenkel ist es eindeutig definiert, einzigartig in seinen Proportionen.<sup>9</sup>

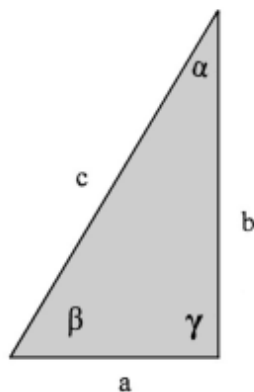
In der oberen Hälfte der Abbildung ist dargestellt, wie die Seitenfläche der andere drei Elementkörper aus *sechs* Dreiecken konstruiert werden: das grau Unterlegte ist über die Mittelachse gespiegelt, so dass zwei dieser Dreiecke die Seitenfläche komplett ausfüllen. Es werden allerdings drei dieser Dreieckspaare übereinandergelegt. Auch dieses zweite Urdreieck Platons ist also rechtwinklig, aber ungleichschenklige – so dass es eines aus unendlich vielen Arten ist, die sich in ihren Seitenlängen und Winkelabmessungen unterscheiden.

<sup>8</sup> Ziegler 2011, S. 20

<sup>9</sup> Ziegler 2011

Aber nur das schönste Dreieck Platons besitzt die Proportionen, um aus zweien von ihnen die gleichseitig-dreieckigen Seitenflächen der Elementkörper von Feuer, Wasser und Luft zu konstruieren (vgl. Auch Abbildung 4 unten): der kürzere der beiden Schenkel (a) muss so gewählt sein, dass er genau der Hälfte des Grundseite (c) entspricht, so dass sich die kurzen Schenkel zweier Dreiecke zur dritten, gleichlangen Seite zusammenlegen lassen, und zusammen die gleichseitigen Dreiecksfläche der drei Elementkörper ausmachen.<sup>10</sup>

**Abbildung 4: Platons schönstes Dreieck**



**Verhältnis**

<b>Winkel</b>	$\alpha : \beta = 1 : 2$ $\alpha : \gamma = 1 : 3$ $\beta : \gamma = 2 : 3$
<b>Grundlinie</b>	$1 c = 2 a$
<b>Quadrate</b>	$1 c^2 = 4 a^2$ $1 b^2 = 3 a^2$ $4 b^2 = 3 c^2$

Quelle<sup>11</sup>

In Abbildung 4 sind nun alle Proportionen von Platons schönstem Dreieck aufgeführt, die sich auf die Winkel- und (quadrierten) Seitenverhältnisse beziehen. Erst durch *alle* diese wird Verhältniszahlen wird es zum schönsten Dreieck, da es in der altgriechischen Kultur als einzigartig harmonisch gilt:<sup>12</sup> Nur in den Proportionen *dieses* rechtwinkligen Dreiecks finden sich alle natürlichen Zahlen der Reihe von Eins bis Vier, der unter dem Namen *Tetraktys* eine „sakrale und göttliche Würde“<sup>13</sup> zu kam.

Das ist der Grund, warum Platon dieses zu seinem zweiten Urdreieck wählt, um daraus die Elementkörper seines physikalischen Weltbildes zu konstruieren. Denn es wäre auch anders gegangen: Die dreieckigen Seitenflächen der Elemente Feuer, Wasser Luft sind an sich schon harmonisch – alle ihre Seitenlängen und Winkel sind identisch. Doch in ihnen fehlt gewissermaßen der göttliche Funke, welchen die alten Griechen in der Zahlenfolge des *Tetraktys* erblickten.

Und ganz ähnlich erklärt sich auch, warum Platon die gleichseitige-dreieckigen Seitenflächen der Elemente aus sechs, sich überschneidenden dieser schönsten Dreiecke konstruiert – wo doch zwei Überschneidungsfreie gereicht hätten. Die Zahl Sechs gilt als Schöpfungszahl – nicht nur den Griechen, sondern vielen Antiken Kulturen.<sup>14</sup> Und durch Platons Entscheidung der Konstruktion

<sup>10</sup> Ziegler 2011

<sup>11</sup> Ziegler 2011, S. 15

<sup>12</sup> Ziegler 2011

<sup>13</sup> Ziegler 2011, S. 19

<sup>14</sup> Ziegler 2011

taucht die Schöpfungszahl in allen vier Elementkörpern auf: im Hexaeder, dem Würfel, der die Erde repräsentiert, werden nur vier Dreiecke für die Seitenflächen benötigt – aber es sind *sechs* Seiten.

Sowohl die Schönheit als auch die Ordnung der Welt folgen im altgriechischen Weltbild, spätestens unter dem Einfluss der Pythagoreer seitdem ausgehenden, fünften vorchristlichen Jahrhundert, aus der Mathematik. Das Schöne, das Ästhetische ist niemals nur Selbstzweck, sondern ist vor allem deswegen schön, weil es die rationalen Ordnungsprinzipien des Universums in sich trägt.<sup>15</sup>

Und daraus folgt letztlich auch das Unverständnis und der überhebliche Vorwurf des Primitiven, die man aus heutiger Perspektive geneigt ist solchen Vorstellungen vergangener Zeiten zu machen: Unser Weltbild ist ein anderes. So sehr auch das heutige Verständnis der Naturwissenschaft - auf Plato zurückgehend – auf der Mathematik beruht, so fremd und unverständlich, sind uns die kulturellen Bezugspunkte seiner Überlegungen geworden. Unser so fundamental auf den Naturwissenschaften basierendes Weltbild kennt weder den *Tetraktys*, noch braucht es den göttlichen Funken, die sakrale Würde in seinen Herleitungen - und auch das Schöne hat als Argument in (natur-)wissenschaftlichen Betrachtungen seinen Platz weitestgehend eingebüßt.

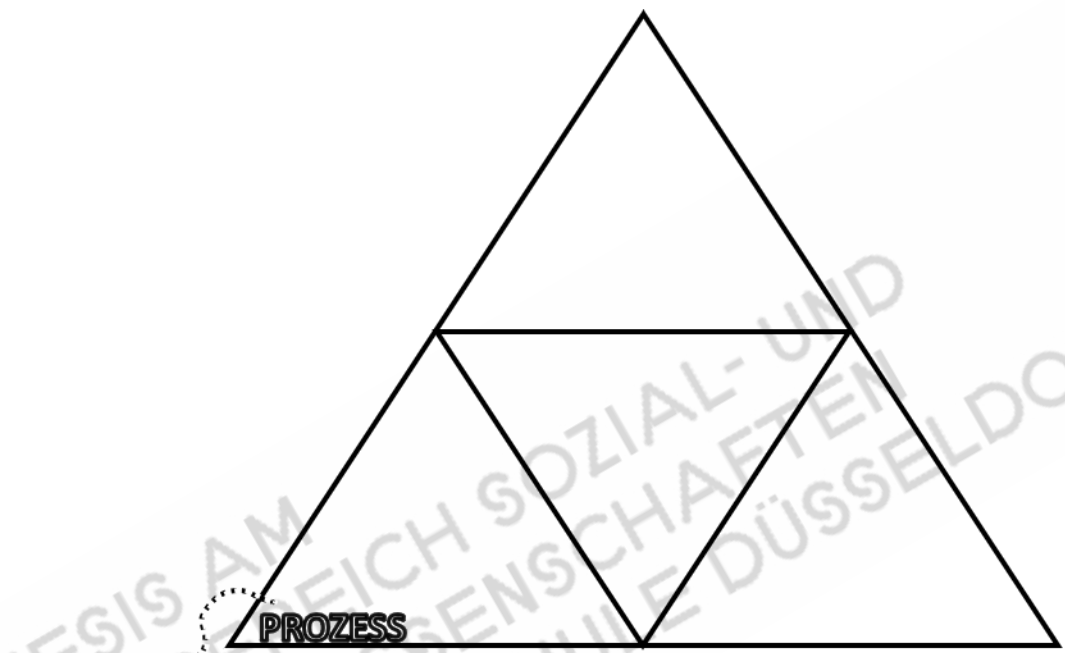
Dabei ist es ausgerechnet ein Werner Heisenberg, der mit der Formulierung seiner Unschärferelation der Quantenmechanik<sup>16</sup> einen entscheidenden Beitrag für das zeitgenössische Weltbild der Physik geleistet hat, – einer jener, der dessen Theorieschichten durchdrungen und das Schmieden unserer atomspaltenden Klingen erst ermöglicht hat – der sich beim Blick in die Vorstellungswelten der Vergangenheit kein selbtherrliches Schmunzeln erlaubt: “Die mathematische Struktur, nämlich das rationale Zahlenverhältnis als Quelle der Harmonie - das war sicher ein der folgenschwersten Entdeckungen, die in der Geschichte der Menschheit überhaupt gemacht worden sind. Das harmonische Zusammenklingen zweier Saiten ergibt einen schönen Klang. Das menschliche Ohr empfindet die Dissonanz durch die aus den Schwebungen entstehende Unruhe als störend, aber die Ruhe der Harmonie, die Konsonanz, als schön. Die mathematische Beziehung war damit auch die Quelle des Schönen. Die Schönheit ist, so lautete die eine der antiken Definitionen, die richtige Übereinstimmung der Teile miteinander und dem Ganzen.”<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Ziegler 2011

<sup>16</sup> Die Heisenbergsche Unschärferelation der Quantenmechanik beschreibt die prinzipielle Unmöglichkeit zwei komplementäre Eigenschaften eines subatomaren Teilchens beliebig genau zu beschreiben. Am Beispiel der komplementären Eigenschaften von Position und Bewegungsrichtung (Impuls) eines Elektrons: Je genau der Position des Elektrons gemessen wird, desto ungenauer ist die Bewegungsrichtung zu bestimmen – und umgekehrt. Die Unschärferelation der Quantenmechanik ist also die spezifische Formulierung einer trade-off-Beziehung zwischen zwei Größen – hier die Messgenauigkeit der beiden Eigenschaften eines subatomaren Teilchens (Up and Atom 2018; 3Blue1Brown 2018, 16:00 min).

<sup>17</sup> Ziegler 2011, S. 17f



**ERSTER TEIL**  
-  
**WORLDBUILDING**

## 1.1 Von Gärtnern und Architekten, fantastischen Welten und forschenden Künstlerinnen

### 1.1.1 Für den Anfang eine kleine Geschichte

Vor drei Jahren entstand bei mir die Idee eine fantastische Erzählung schreiben zu wollen, einen Fantasy-Roman. Die Idee begann mit einem Gefühl der Freiheit. Ich hatte noch keine Vorstellungen von der Handlung, von den Figuren, von der Welt, in der meine Geschichte spielen würde. Ich wusste lediglich, dass es eine fantastische Welt sein sollte. Ich habe die anfängliche Freiheit genossen, meine Gedanken fliegen lassen – bis ich merkte, dass die Ideen keine Wurzeln schlagen wollten. Denn es fehlte der fruchtbare Boden in meiner Welt, die ja selbst noch ein Gedanke im Freiflug war.

Bald beschlich mich die Angst, ich wäre ein schlechter Gärtner, und ich begab mich auf die Suche nach Rat. In einem wunderschönen Wildgarten, der bis weit über den Horizont hinaus reichte, traf ich George<sup>18</sup>. Von ihm erfuhr ich, dass es in Ordnung ist kein guter Gärtner zu sein, obwohl er selbst vielleicht einer der Besten ist – denn man könne es auch als Architekt zu etwas bringen. Ich hörte George zu, wie er von Gärtnern und Architekten sprach, bis mir auffiel, dass ich das alles doch schon einmal gehört hatte...<sup>19</sup>

Beim Gärtnern steht eine Idee am Anfang des Schreibprozesses: eine Figur, ein Konflikt oder auch nur eine Szene, die im Schreibfluss weiterverfolgt wird, ungeachtet der Widersprüche, die durch spätere Einfälle in den ersten Entwurf der Geschichte hineingetragen werden.<sup>20</sup>

In der Architektur steht natürlich auch eine Idee am Anfang, doch wird diese nicht unverzüglich in Text bzw. präziser Prosa überführt, sondern in eine Outline. In der Outline fließen weitere Ideen zusammen, werden ineinandergefügt und so lange angepasst, bis der Bauplan eine funktionierende Konstruktion, ein stabiles Gebäude, verspricht, und das Schreiben der eigentlichen Geschichte beginnen kann.<sup>21</sup>

Die Gärtnerin lässt die Sporen ihrer Ideen fliegen, vom Wind getragen einen Platz finden, in ihrem Garten, den sie niemals umzäunen würde und der bald ein einziger Wildwuchs ist, in dem sie umherstreifend immer neue Blüten entdecken und bewundern kann. Doch bevor sie die Freude an ihrem chaotischen Kleinod mit der Welt teilen kann, wird sie Ordnung schaffen müssen, für die Gäste, die sich lieber durch wohlangelegte Beete führen lassen.

Die Architektin hatte all das schon bedacht, die Beete von vornherein abgesteckt. Auch sie wird Unkraut jäten müssen, bevor sie Gäste in ihrem abgezirkelten Landschaftsgarten empfängt – aber

---

<sup>18</sup> Die Figur dieser kleinen Geschichte ist angelehnt an George R. R. Martin, den Autoren von "A Song Of Ice And Fire", der Buchvorlage zur Fantasy-Serie "Game Of Thrones".

<sup>19</sup> Die Terminologie von Gärtnern und Architekten geht auf George R. R. Martin zurück (Martin 2019, 2:45 min) und entspricht der gängigen Unterscheidung zwischen den Schreibtypen von *outliner* (Architekt) und *discovery writer* (Gärtner) (Sanderson 2020a).

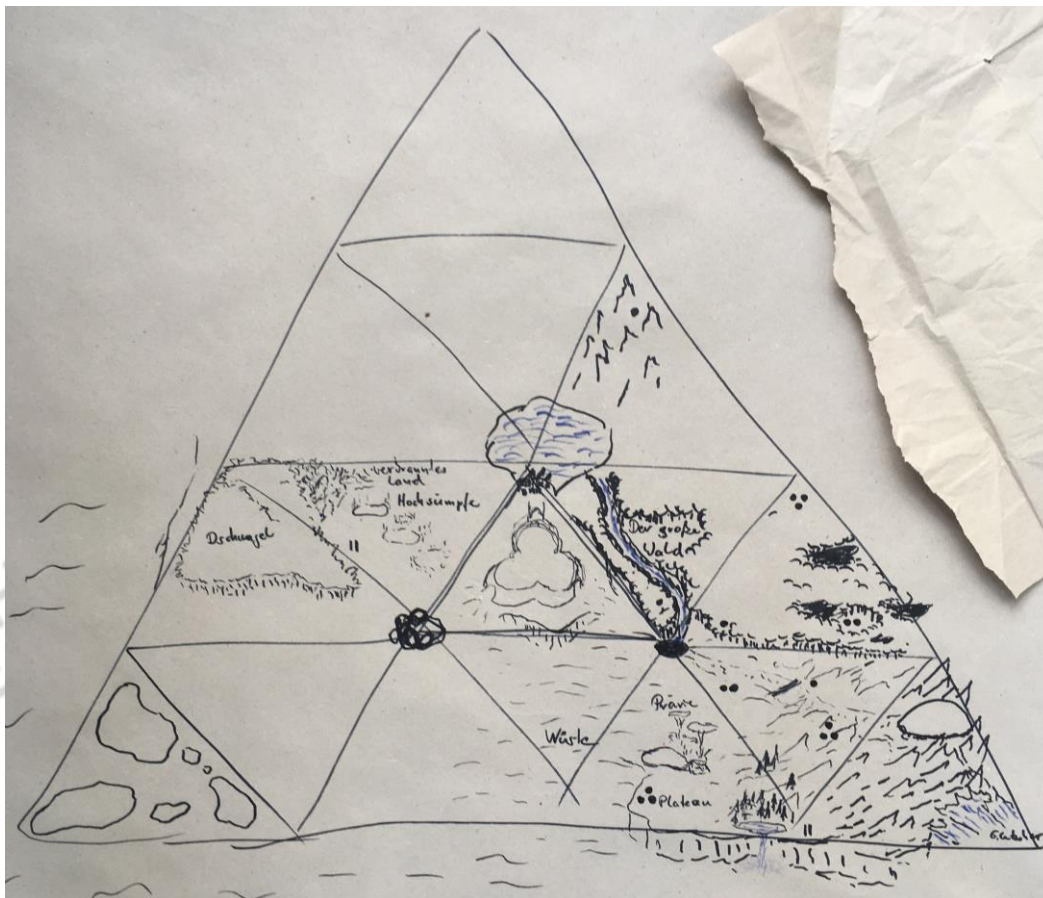
<sup>20</sup> Sanderson 2020a, 18:30 min

<sup>21</sup> Sanderson 2020a, 18:30 min

nur hier und dort, denn die Blüten sprießen schon an den richtigen Stellen. Dafür hat die Architektin das ganze Frühjahr in einer fensterlosen Kammer über ihren Plänen und Blaupause gebrütet und auf die Arbeit im Freien verzichtet – nur selten hatte sie Zeit ihren Pflanzen einen kurzen Besuch im stickigen Gewächshaus abzustatten, um ihr Wachstum zu begutachten. Und erst als der Sommer schon längst begonnen hatte, wollte sie ihre schönsten Setzlinge nach draußen bringen und endlich mit der Gartenarbeit beginnen.

Ich lauschte seinen Worten, während ich George bei seiner Gartenarbeit zu sah – und musste an mein kleines Stück Land denken, das ich, noch immer brach liegend, zurückgelassen hatte. Da erinnerte ich mich an eine Zeichnung, die ich dort in der toten Erde hockend, angefertigt hatte.

**Abbildung 5: Der erste Entwurf meines fantastischen Gartens**



Quelle<sup>22</sup>

War das nicht vielleicht ein Bauplan für einen Garten, eine Skizze davon, wie ich die Beete auf meinem kleinen Stück Land abstecken wollte? Sicher nur ein erster, unbeholfener Versuch, nicht einmal fertig gestellt, aber vielleicht ein Zeichen, dass ich weniger Gärtner und mehr Architekt war.

Ich verabschiedete mich von George und machte mich auf die Suche nach einem Architekten, der mir weiterhelfen könnte. So begegnete ich Brandon<sup>23</sup> – natürlich in einer fensterlosen Kammer, in

<sup>22</sup> eigene Darstellung

<sup>23</sup> Diese Figur ist angelehnt an Brandon Sanderson, der regelmäßig an mehrere Buchreihen in den Genres Fantasy und Science-Fiction schreibt (Sanderson 2020d).

der dieser vielleicht umtriebiger und erfolgreichster Architekt fantastischer Welten an seinen Entwürfen arbeitete und wissbegierigen Schülern, wie mir, eine Einführung in sein Handwerk gab.<sup>24</sup> Ganz aufgeregt fragte ich ihn also nach den Geheimnissen des fantastischen Landschaftsgartenbaus.

Brandon sah mich lange an, bevor er sprach. „Das wirst du selbst herausfinden müssen“, sagte er, und ich sah an einem Zucken um seine Mundwinkel, dass er versucht war, seine Antwort mit einem „... junger Padawan“<sup>25</sup> zu krönen. Stattdessen fuhr er fort: „Ich kann dir aber einige Werkzeuge zeigen, die mir und vielen anderen über die Jahre geholfen haben. Ja ja, du kannst sie ruhig anfassen. Vielleicht wirst du einige davon für dich selbst nachbauen – und anpassen, damit sie dir besser in der Hand liegen. Andere wirst du nicht gebrauchen können und liegen lassen. Das ist nicht schlimm – aber probier’ so viele aus, wie du kannst. Denn letzten Endes bist du auf dich allein gestellt – und ein Architekt ist nur so gut wie seine Werkzeuge. Ach, und noch was: fantastischer Landschaftsgartenbau? Was soll *das* bitte sein?“<sup>26</sup>

Da wurde mir bewusst, dass ich in Brandons fensterloser Kammer besser darauf achte, was *genau* ich sage – immerhin sprach ich jetzt mit einem *richtigen* Architekten: Gleichermaßen Wissenschaftler in weißem, wie Künstler in farbbesprenkeltem Kittel. Ein bisschen vermisste ich den guten alten George in seiner gelben, gewachsenen Gartenschürze. Aber hier war ich nun und wollte Architekt werden ...

### 1.1.2 Erste Begriffsklärungen und Forschungsfrage

#### Abbildung 6: Das Deckblatt dieser Arbeit (Ausschnitt)

**Ein künstlerischer Forschungsbericht zum Verhältnis von Freiheit und Begrenzung  
in der Praxis von Outlining und Worldbuilding für einen High-Fantasy-Roman**

Quelle<sup>27</sup>

Was soll das also heißen? Betrachten wir die drei zentralen Begriffe dieses Forschungsberichtes erst einmal einzeln und beginnen am Ende des Untertitels. Zunächst wird es also um den Genrebegriff High-Fantasy gehen, der uns einen guten Einstieg in die Praxis des Worldbuilding<sup>28</sup>

<sup>24</sup> Die auf Youtube verfügbaren, jährlichen Vorlesungen unter dem Titel „Creative Writing in SciFi-Fantasy“ an der Brigham Young University in Utah, USA, sind die Hauptquelle dieser Arbeit. Aufgrund der sich jährlich ähnelnden Inhalte wird vor allem auf die aktuelle Ausgabe aus dem Jahr 2020 Bezug genommen (Sanderson 2021b).

<sup>25</sup> „Padawan“ ist die Bezeichnung für Auszubildende des Jedi-Ordens aus dem Star-Wars-Universum und spielt auf die Beziehung zwischen Luke Skywalker und Meister Yoda im ersten Film an.

<sup>26</sup> Die in Anführungszeichen gesetzte Passage ist als wörtliche Rede der Figur Brandon zu lesen innerhalb der kleinen Geschichte dieses Unterkapitels zu lesen. Es handelt sich also *nicht* um ein wörtliches Zitat von Brandon Sanderson, sondern entspricht nur sinngemäß dem didaktischen Ansatz seiner Vorlesungsreihe (Sanderson 2021a).

<sup>27</sup> eigene Darstellung

<sup>28</sup> Im Gegensatz zu weiteren (erzähltechnischen Fach-)Begriffen aus den Vorlesungen Brandon Sanderson, die im Folgenden kursiv gesetzt sind, wurden die für das Thema dieser Arbeit zentralen Begriffe von Worldbuilding, Outlining und High- sowie Low-Fantasy „eingedeutscht“ und folglich großgeschrieben – aus ästhetischen Gründen wird aber auf eine entsprechende Bildung des Genitivs verzichtet. Weiterhin werden häufiger Beispiele aus bekannten Fantasy-Erzählungen, deren Titel kursiv gesetzt sind, genutzt: Dabei verwendete Eigennamen von Figuren, Orten usw. werden übersichtshalber nicht kursiv gesetzt.

bieten wird. Ähnlich wie im Fall des Outlining<sup>29</sup>, den ich oben nur grob mit dem Vergleich eines Bauplans umrissen habe, geht es erst einmal nur um einen ersten Zugang, ein gemeinsames Grundverständnis, damit nach der Klärung dieser drei Begriffe, die gewissermaßen den Gegenstand der Arbeit darstellen, die anleitende Fragestellung formuliert werden kann.

High-Fantasy wird als Subgenre des Fantasy-Genres verstanden, das sich dadurch auszeichnet, dass die Handlung in einer anderen, fremden – auch sekundären – Welt spielt, die nach eigenen, konsistenten Regeln aufgebaut ist.<sup>30</sup> Meist ordnen sich diese Regeln der sekundären Welt um die fantastischen, sehr häufig auch magischen Elemente an, welche die Andersartigkeit von High-Fantasy-Welten ausmachen. Das klassische Beispiel für eine High-Fantasy-Erzählung ist Tolkiens *Der Herr der Ringe* und die Welt von Mittelerde – ohne die Elben und Zwerge, die Magie von Gandalf, Sauron und natürlich des Einen Rings, würde weder die Geschichte noch die Welt funktionieren: Mittelerde wäre nicht mehr als irgendein Kontinent, auf dem sich eine andere Version des europäischen Mittelalters abspielte.

In Abgrenzung dazu referenziert das Low-Fantasy-Subgenre ganz *unmittelbar* auf unsere, oder die primäre Welt, die “nur” mit fantastischen oder magischen Elementen angereichert ist.<sup>31</sup> J.K. Rowlings Harry-Potter-Reihe kann als exemplarisches Beispiel betrachtet werden: Hogwarts und die Welt der Zauberer und Hexen existiert innerhalb unserer Welt, ist aber vor den Augen der Muggel, also der nicht zaubernden Menschen, verborgen. In gewisser Weise endet die Welt von *Harry Potter* mit dem Schulgelände von Hogwarts und der Winkelgasse - was jenseits davon oder an den Grenzübergängen passiert, ist eher unterhaltsame Randnotiz oder flüchtig gegebener Hintergrund, als eine konsistente Darstellung davon, wie die beiden Welten gleichzeitig, mit- oder gegeneinander, funktionieren.

Kurz gesagt: High-Fantasy interessiert sich potenziell für die ganze Welt, die an sich fantastisch ist, während Low-Fantasy sich vor allem für einen Ausschnitt der Welt, nämlich den fantastischen Winkel, interessiert.

Aber wie entstehen diese Winkel? Oder gar ganze Welten? Womit wir beim Begriff des Worldbuilding wären. Gerade im Fall einer High-Fantasy-Welt lässt sich der Prozess des Worldbuilding als In-Gang-Setzen eines *cultural butterfly effects* fassen: Ändere eine kleine Sache, und beobachte wie sich diese Änderung in die Welt fortpflanzt und andere Bereiche beeinflusst.<sup>32</sup>

Die Autorin und/oder Worldbuilderin wird zur Göttin<sup>33</sup>, zur ersten Bewegerin, die mit ihrer Entscheidung die Welt bzw. ihre Andersartigkeit erschafft. Auch sie wird in ihrem Schöpfungsakt nicht ohne Referenzrahmen auskommen und zum naheliegendsten greifen: unserer eigenen Welt

---

<sup>29</sup> Das Outlining eines Fantasy-Romans umfasst grundsätzlich auch das Worldbuilding, als die Beschreibung der fantastischen Welt, der Szenerie der Geschichte (Sanderson 2020f). Da dem Worldbuilding im Fantasy-Genre aber eine so zentrale Stellung zukommt, wird es in dieser Arbeit exponiert behandelt, wodurch sich der Begriff des Outlining im Folgenden vor allem auf die Planung von Handlung und Figuren bezieht.

<sup>30</sup> Carmody 2020

<sup>31</sup> Carmody 2020

<sup>32</sup> Sanderson 2020f, 3:40 min

<sup>33</sup> Sanderson 2020f, 5:30 min



– und nicht selten Tolkiens klassischem Vorbild folgen und vom Mittelalter ausgehen. Doch durch ihren Eingriff trägt sie das Andersartige, das Fantastische in die Welt, die somit zu ihrer, zu einer sekundären Welt wird.

Wo aber ansetzen? Wo die initiale Änderung vornehmen? Und wohin blicken, um ihre Auswirkungen zu verfolgen? Nun, kurz gesagt: Alles ist möglich! In Brandon Sandersons Vorlesungsreihe wird häufig auf die (relativ) großen Freiheiten im Worldbuilding hingewiesen, die genutzt werden können, um eine Geschichte für neue Leserinnen interessant zu machen<sup>34</sup>. Gleichzeitig gibt Sanderson gerade jungen Autorinnen den Hinweis sich auf wenige Elemente zu beschränken und die Nachzeichnung des *cultural butterfly effect* nicht zu weit zu treiben.<sup>35</sup> Denn selbst im High-Fantasy-Genre, in dem die Welt und ihre regelhaften Gegebenheiten selbst eine große Rolle zukommt, sollte das Worldbuilding niemals Selbstzweck sein, sondern immer im Dienst der eigentlichen Erzählung stehen.<sup>36</sup>

Daraus ergibt sich für Sanderson eine Art Paradoxon für das Fantasy-Genre : So wichtig das Element des Worldbuilding ist, eine interessante Welt voller Magie und fantastischer Andersartigkeiten spielt für die Qualität der eigentlichen Erzählung eine eher untergeordnete Rolle. Sie ist gewissermaßen die Kür, die aus einer guten Fantasy-Geschichte eine großartige machen kann - aber keine notwendige Voraussetzung für ihr Funktionieren, das sich weit mehr aus einer mitreißenden Handlung und spannenden Figuren speist.<sup>37</sup>

Nachdem nun das Themenfeld und die zentralen Begriffe aus dem Untertitel dieser Arbeit zumindest umrissen sind, kann die anleitenden Forschungsfrage formuliert werden: Welche generalisierbaren Probleme ergeben sich in der Praxis von Worldbuilding und Outlining eines High-Fantasy-Romans und wie bin ich diesen in meinem eigenen Prozess begegnet?

### 1.1.3 Künstlerische Forschung als Methode dieser Arbeit

Damit schließt sich aber gleich die nächste Frage an – nach der Methode, mit der diese Frage erörtert werden soll, der Praxis, aus der dieser Text entstanden ist. Womit wir beim letzten, hier zu klärenden Begriff aus dem Untertitel dieser Arbeit wären, der diese als einen Bericht *künstlerischer Forschung* ausweist. Ein kurzer Abriss des breiten Diskurses um die Methode künstlerischer Forschung soll an dieser Stelle genügen, um die für diese Arbeit relevanten Bezüge herauszuarbeiten.

Forschung wird von Jens Badura<sup>38</sup> als ein „Spektrum an welterschließenden Praxen“<sup>39</sup> beschrieben, die „nicht exklusiv an die Wissenschaften gebunden“ sind, sondern auch „künstlerische und allgemein gestalterische Arbeit“<sup>40</sup> prägen. Vergleicht man die Arbeit von Wissenschaftlerinnen,

---

<sup>34</sup> Sanderson 2020f, 6:00 min

<sup>35</sup> Sanderson 2020f, 53:30 min; Sanderson 2020f, 68:00 min

<sup>36</sup> Sanderson 2020f, 8:00 min

<sup>37</sup> Sanderson 2020g, 2:45

<sup>38</sup> Badura 2013

<sup>39</sup> Badura 2013, S.28

<sup>40</sup> Badura 2013, S.28

Künstlern, Architektinnen und Designern<sup>41</sup> fällt auf, dass alle diese Professionen Forschung betreiben, d.h. auf der Suche nach Erkenntnis sind – wobei dabei auch in den Wissenschaften „Techniken“ verwendet werden, die gemeinhin eher mit künstlerischer Arbeit assoziiert werden: Imagination, Intuition, Kreativität. Versucht man nun die *Differenzen* zwischen den Professionen und ihren Forschungspraxen in den Blick zu bekommen, ergibt sich eher das Bild einer „unterschiedlichen Gewichtung bei der Orientierung an Erkenntnistypen“.<sup>42</sup>

Bezüglich der Erkenntnistypen wird für einen ersten Zugriff die Unterscheidung von rationaler und sinnlicher Erkenntnis als hilfreiche Heuristik präsentiert.<sup>43</sup> Die Wissenschaften neigen dabei eher zur Gewichtung rationalen Erkenntnis, die auf begriffliche Klarheit ausgerichtet ist und sich hierfür der Abstraktion bedient.<sup>44</sup> Die Künste gewichten eher die sinnliche Erkenntnis, die auf eine ganzheitliche Erfahrung abzielt und über die körperlichen Sinne hinausgeht – sie umfasst ebenso „Einbildungs-, Begriffsbildungs-, Erinnerungs- oder Dichtkraft; Vermögen also die über die bloße Perzeption hinaus erst zu einer substantiellen Erfahrung befähigen. Denn: Eine Erfahrung ist eine Konfrontation mit dem Nichtbegreifen, jenem Zustand also, in dem das gewohnte Inventar des Begreifens nicht mehr funktioniert und unserer Erkenntnisordnung in Bewegung gerät“.<sup>45</sup>

Julian Klein geht ebenfalls vom Problem des (Noch-)Nichtwissens aus, dem auch mit dem Modus künstlerischer Erfahrung begegnet werden kann. Während der im Erfahren „die subjektive Perspektive konstitutiv enthalten ist“<sup>46</sup>, gilt für künstlerische Erfahrungen „in besonderem Maß, dass sie sich nicht von den zugrunde liegenden Erlebnissen [...] trennen [lassen]. Künstlerische Erfahrung ist ein aktiver, konstruktiver [...] Prozess, in dem Modus und Substanz untrennbar miteinander verschmolzen sind. Das unterscheidet künstlerische Erfahrungen von anderen impliziten Kenntnissen, die in der Regel von ihrem Erwerb getrennt gedacht werden können.“<sup>47</sup>

Damit schließt sich die Frage nach der Vermittlung der Möglichkeit zu Verbalisierung von künstlerischem Wissen, der (Er-)Kenntnisse, die sich mit künstlerischer Forschung generieren lassen. Da es nach Klein auf dem Modus künstlerischer Erfahrung beruht, ist auch das „Wissen, nach dem künstlerische Forschung strebt, ein *gefühltes* Wissen.“<sup>48</sup> Angelika Boeck stellt für die „Vermittlung des Prozesses und/oder Ergebnisses“<sup>49</sup> künstlerischer Forschung die Form eines Kunstwerkes in den Mittelpunkt, empfiehlt darüber hinaus, die nicht zwingend erforderliche „schriftliche Reflexion (Formulierung der Fragestellung, Identifikation von Kontext und Bedingungen, Angabe zu Methode und Theorie, Selbstreflexion).“<sup>50</sup>

---

<sup>41</sup> Wobei die beiden letztgenannten Vertreterinnen etablierter wissenschaftlicher, aber kunstnaher Disziplinen darstellen, und die konzeptionelle Trennung zwischen Kunst und Wissenschaft an sich in Frage stellen, ohne auf den Diskurs künstlerischer Forschung Bezug nehmen zu müssen (Badura 2013, S. 1).

<sup>42</sup> Badura 2013, S. 29

<sup>43</sup> Badura 2013, S. 29

<sup>44</sup> Badura 2013, S. 29

<sup>45</sup> Badura 2013, S. 29

<sup>46</sup> Klein 2011, S. 2

<sup>47</sup> Klein 2011, S. 2

<sup>48</sup> Klein 2011, S. 3 (Hervorhebung wie im Original)

<sup>49</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2

<sup>50</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2

Boeck und Klein stimmen aber darin überein, dass die Reflexion grundsätzlich bereits während der künstlerischen Erfahrung<sup>51</sup> bzw. Produktion<sup>52</sup> stattfindet. Anders als bei „anderen Formen der Wissensproduktion (besonders in den Naturwissenschaften)“<sup>53</sup> kann in der künstlerischen Forschung „[d]as Methodische und Theoretischer [...] oft erst im Nachhinein, in einem Prozess des *Reverse Engineering* identifiziert [...], der Entstehungsprozess der künstlerischen Werke untersucht und in Beziehung [gesetzt werden] zu den Arbeiten anderer Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen und Theoretiker\*innen.“<sup>54</sup>

Im Fall *meines* künstlerischen Forschungsprozesses, den ich im Folgenden aus den Erfahrungen der letzten drei Jahre rekonstruieren möchte, kann sich bei dessen Vermittlung leider nicht auf ein fertiges Kunstwerk, oder zumindest einen in sich geschlossenen Teil einer künstlerischen Arbeit bezogen werden – meine Geschichte ist noch nicht geschrieben. Der vorliegende Bericht ist auf sich allein gestellt und in Bezug auf den sich abzeichnenden Gesamtprozess – künstlerischer Produktion wie Forschung – eher als Zwischenbericht zu lesen.

Gerade aber weil er sich inhaltlich auf die *Vorarbeiten* eines Romans konzentriert, deren Ergebnis noch nicht unmittelbar – durch das Lesen der Geschichte – erfahrbar ist, wird er versuchen müssen, *meine* subjektive, künstlerische Erfahrung, d.h. auch die untrennbar damit verknüpften Erlebnisse, die ich während der letzten drei Jahren an und mit meinem Worldbuilding- und Outlining-Material gemacht habe, auch in ihrer sinnlichen Dimension nachvollziehbar zu vermitteln. Dabei wird dieser Bericht – wie bereits geschehen – immer wieder auf Mittel der künstlerischen, in diesem Fall erzählerischen Gestaltung zurückgreifen – stilistisch, im ersten Unterkapitel, und formalstrukturell, durch die Entscheidung einen Prolog an den Anfang zu stellen, der zunächst völlig bezugslos im textlichen Raum zwischen Titel und ersten Kapitel zu stehen scheint.

Auch der weitere, strukturelle Aufbau des Textes orientiert sich an den Ausführungen zur Methode der künstlerischen Forschung, die zum begrifflichen Dreiklang Prozess-Problem-Praxis kondensiert wurden: Meinen *Prozess* der letzten drei Jahre rekonstruierend, wird das *Problem* des (Noch-)Nichtwissens über Techniken des Worldbuilding und Outlining behandelt, in dem neben Bezügen zu etablierten Praktiken auch meine eigene *Praxis* dargestellt und kritisch reflektiert wird.

Und abschließend, von den methodischen zu den theoretischen Bezugspunkten übergehend, wurde diese ebenfalls aus dem Prozess meiner eigenen Praxis gewählt und stammen mit wenigen Ausnahmen<sup>55</sup> aus den letzten drei Jahren (bis zum Zeitpunkt des Schreibens dieses Textes), um die Darstellung der künstlerischen Erfahrung im Fokus zu behalten – auf deren inhärente, (selbst-)

---

<sup>51</sup> Klein 2011, S. 3

<sup>52</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2

<sup>53</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2

<sup>54</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2 (Hervorhebung wie im Original)

<sup>55</sup> Die hier maßgeblichen Quellen zur künstlerischen Forschung, wie die Recherchen zu Platons 4-Element-Modell, auf das im Bezug genommen wurde, wurden erst im Zuge dieser Arbeit, also in den letzten drei Monaten, studiert und stellen gewissermaßen nachträgliche Bezugspunkte meiner Praxis der letzten drei Jahre dar. In Unterkapitel 3.1.2 wird andererseits auf Literatur aus Philosophie, sowie den Kultur- und Sozialwissenschaften verwiesen, deren Studium zeitlich noch weiter zurückliegt, die aber dennoch einen grundsätzlichen, thematischen Einfluss auf meine Outlining-Praxis hatten – sie dienten im Prozess der letzte drei Jahre gewissermaßen als Inspirationsquellen und sind einigen Begrifflichkeiten in 3.1.2 entsprechend als Nachweise angehängt.

reflexive Qualität vertrauend. Absolut zentraler Bezugspunkt sind die jährlichen Vorlesungsreihen<sup>56</sup> Brandon Sandersons, die sich nicht zuletzt deshalb als so zentral für meinen Prozess erweisen, weil sie sich in ihrem „handwerklichen“ Praxisbezug selbst als Vermittlung künstlerischer Forschungsergebnisse fassen lassen – eine Reflexion seiner langjährigen Autorentätigkeit. Im Sinne Baduras: eine „künstlerische Material- und Methodenerkundung [, die] eine Entwicklung der Künste zu stimulieren, zur Entstehung neuer künstlerischen Praxen beizutragen“<sup>57</sup> versucht – gewissermaßen als (praxis-)theoretische Grundlagenforschung, auf der Arbeiten wie diese aufbauen können. In diesem Sinne: Zurück in die fensterlose Kammer...

## 1.2 Von einer heimtückischen Krankheit, knietiefen Ozeanen und magischen Gesetzen

### 1.2.1 *worldbuilder's disease & info dumbs*

In diesem Kapitel werden wir uns mit den *Problemen* im Prozess des Worldbuilding befassen. Eine Defizitorientierung ist hier sinnvoll und angebracht – aufgrund der unbegrenzten Möglichkeiten für den Hebelpunkt an denen erfolgreiches High-Fantasy-Worldbuilding ansetzen *kann*, ist es schwierig ein positiv formuliertes Patentrezept an den Anfang zu stellen<sup>58</sup>. Wir beginnen also damit, was passiert bzw. was *nicht* passiert, wenn der Prozess des Worldbuilding pathologisch, zu einer Krankheit wird.

Nicht nur Sanderson spricht von der *worldbuilder's disease*, wenn der Prozess des Worldbuilding sich ins Unendliche fortsetzt, niemals aufhört und es dem Patienten in der Folge unmöglich macht, sich mit etwas anderem als seiner Krankheit, dem Worldbuilding, zu beschäftigen.<sup>59</sup> Die eigentliche Geschichte – die Handlung und die Figuren, die diese vorantreiben sollten – gerät dem Patienten aus dem Blick. Er fängt nie an zu schreiben – zumindest: keine Prosa, nur endlose Konzepttexte, Stichpunktensammlungen, Landkarten, Zeitleisten usw.

Das heimtückische an der *worldbuilder's disease* ist, dass die Betroffenen häufig nicht verstehen wollen, geschweige denn selbst feststellen, dass sie krank sind.<sup>60</sup> Wenn wir uns an das oben beschriebene Paradoxon des Fantasy-Genres erinnern, dann ließe sich sagen: Die Erkrankten sind manisch auf die Kür fixiert, während sie die eigentliche Pflicht, das Schreiben einer guten Geschichte, vergessen haben. Sie sind gefallene Götter, die sich in ihrer eigenen Schöpfung verloren haben. Allzu menschlich sind sie selbst dem Entdeckungstrieb erlegen, der eigentlich Andere, die Leserinnen, in ihre Welt hätte locken sollen.

---

<sup>56</sup> Zur Zitation aus den online abrufbaren Vorlesungen sei angemerkt, dass ich mich bemüht habe, die einzelnen Verweise mit Zeitangaben zu versehen, die auf prägnanten Stellen in den Videos verweisen, die aber nicht immer den kompletten Inhalt der zu belegenden Aussagen abdecken, der sich teilweise erst aus dem Gesamtzusammenhang der hier verwendeten Sitzungen der Vorlesungsreihe ergibt.

<sup>57</sup> Badura 2013, S. 31

<sup>58</sup> Sanderson 2020f, 44:00 min

<sup>59</sup> Sanderson 2020f, 7:15 min

<sup>60</sup> Sanderson 2020f, 7:15 min

Aber das Problem kann sich noch weiter fortsetzen – selbst wenn das extremste Symptom kuriert ist, und unser Patient endlich mit dem Schreiben seiner Geschichte beginnt, machen sich die Langzeitfolgen der *worldbuilder's disease* bemerkbar.<sup>61</sup> Noch immer ungesund auf die Kür des Worldbuilding fixiert, wird dieses nicht in den Dienst der eigentlichen Geschichte gestellt, z.B. in dem das übergeordnete Thema (*theme*) und/oder die Stimmung der Erzählung (*tone*) sich auch in der Darstellung der Welt wiederfindet.<sup>62</sup>

Eine dunkle, unbarmherzige Welt (*tone*), in der eine kleine Oberschicht in ausschweifendem Luxus lebt, während die Massen unterjocht werden, kann in diesem Sinne dienlich sein, für eine Geschichte des sozialen Aufstiegs (*theme*), in der der Protagonist aus ärmlichen Verhältnissen in diese höheren Kreise aufsteigen will.

Doch unser Patient, der sich erst langsam auf dem Weg der Besserung befindet, hat weit mehr Worldbuilding-Material angesammelt als nötig wäre: Statt einer kleinen Sammlung von Möglichkeiten, wie ihre Hauptfigur, plastisch und in die Handlung eingebunden, mit der sozialen Ungleichheit und Ungerechtigkeit ihrer Welt in Berührung, besser noch: in Konflikt gerät, hat er während seiner Krankheit eine mittelgroße Abhandlung über die Wirtschafts- und Sozialgeschichte von 15 Königreichen geschrieben.

Und er wird versucht sein, all dieses Material in die Geschichte einzuweben.<sup>63</sup> Das Ergebnis, das sich nun aller Wahrscheinlichkeit nach, in seiner Prosa niederschlagen wird, sind die sogenannten *info dumbs* – also lange Absätze von abschweifenden Erklärungen über die zu Grunde liegenden Worldbuilding-Konzepte.<sup>64</sup>

Das Problem von *info dumbs* ist nicht, dass sie Worldbuilding-Konzepte erklären, sondern *wie* bzw. *für wen* sie erklären. Problematisch ist, dass sie implizit an die Leserinnen adressiert sind, die in die fremde Welt eingeführt werden müssen, aber aus der Perspektive der Figuren dieser Welt geschrieben sind.<sup>65</sup>

Die beiden dominantesten<sup>66</sup> Erzählperspektiven der zeitgenössischen (Fantasy-)Literatur sind *1st limited*<sup>67</sup> und *3rd limited*<sup>68</sup>, denen gemeinsam ist, dass sie im strengen Sinne nur Informationen – aktuelle Wahrnehmungen und generelles Wissen – beinhalten dürfen, die der jeweiligen Figur, aus deren Perspektive gerade erzählt wird (*view point character*), auch wirklich zugänglich sind.<sup>69</sup> Was

---

<sup>61</sup> Sanderson 2020f, 7:30 min

<sup>62</sup> Sanderson 2020f, 8:15 min

<sup>63</sup> Sanderson 2020f, 7:30 min

<sup>64</sup> Sanderson 2020f, 8:40 min; Sanderson 2020f, 11:30 min;

<sup>65</sup> Sanderson 2020f, 24:45 min

<sup>66</sup> Sanderson 2020h, 47:30 min

<sup>67</sup> Die Geschichte wird in der ersten Person, also der Ich-Form, erzählt – entweder in der Vergangenheitsform (die Figur erzählt eine Geschichte, die sie erlebt hat) oder in der Gegenwartsform (die Leserinnen befinden sich gewissermaßen im Kopf der Figur).

<sup>68</sup> Die Geschichte wird in der dritten Person erzählt. Dies wird häufig genutzt, wenn mehrere, wechselnde Erzählperspektiven kombiniert werden.

<sup>69</sup> Sanderson 2020h, 38:45 – 50:00 min

der *view point character* nicht sieht, darf nicht beschreiben werden. Was er oder sie nicht weiß, darf nicht in die Gedankengänge einfließen.

Selbst wenn die Leser die dargestellten Informationen für das Verständnis der bisherigen und/oder folgenden Handlung brauchen, brechen *info dumbs* die Immersion der Leser, wenn die Figur plötzlich und ohne ersichtlichen Grund beginnt, die Wirtschaftsgeschichte eines Königreiches am anderen Ende der Welt zu reflektieren.

### 1.2.2 *the grand skill of SciFi-Fantasy* und die Unschärferelation des Worldbuilding

Sanderson macht bezüglich der immersiven Darstellung von Worldbuilding eine fundamentale Fähigkeit aus, die er den *grand skill of SciFi-Fantasy*<sup>70</sup> nennt: die Darstellung der Welt „durch die Augen“ der Figuren.<sup>71</sup> Der *grand skill* ist somit die aus Worldbuilding gemünzte Anwendung einer erzähltechnischen Grundregel: *show, don't tell*.<sup>72</sup> Anstatt den Lesern bestimmte Worldbuilding-Informationen (z.B. die Wertvorstellungen einer Kultur und ihre religiöse Legitimation) abstrakt zu erklären, ihnen davon zu *erzählen*, sollten sie ihnen vor Augen geführt werden, *gezeigt* werden, wie sie das Denken und Handeln der Figuren beeinflussen.

Eine grundsätzliche Möglichkeit, *info dumbs* zu umgehen, ist somit, die Informationen in Dialog einzubetten<sup>73</sup> – damit sind sie automatisch sowohl mit den Figuren als auch der aktuellen Handlung, nämlich dem Gespräch der Figuren, verbunden. Trotzdem bleibt das Problem der Motivation bestehen: Wenn die Leserinnen nicht verstehen, aus welchem Grund sich die Figuren gerade über das jeweilige Thema unterhalten, bleibt der Dialog ein Fremdkörper im Handlungsverlauf der Geschichte.<sup>74</sup>

Am Beispiel unserer Geschichte des sozialen Aufstiegs könnte die Protagonistin beispielsweise zu Beginn eine merkwürdige Münze finden, über die sie im weiteren Verlauf von einer fremdländischen Händlerin in ein Gespräch verwickelt wird, um das Königreich am anderen Ende der Welt Stück für Stück in die Handlung einzuführen.

Die Münze wird zu einem konkreten Aufhänger, die die Vermittlung für eine Vielzahl von Informationen *motiviert* - und die nicht nur mit dem Worldbuilding in Verbindung stehen, sondern auch auf die Figuren, die Handlung und *theme* der Geschichte verweisen können.

Für die Darstellung des Worldbuilding entspricht die Münze der sichtbaren Spitze eines Eisbergs, dessen Unterbau, wenn nötig, in weiteren Szenen erkundet werden kann. Sanderson knüpft in seinen Vorlesungen ebenfalls an das Eisbergmodell des Worldbuilding an, erweitert es aber dahingehend, dass wirklich effizientes Worldbuilding eher durch einen hohlen Eisberg beschrieben

---

<sup>70</sup> Die Zusammenfassung der Genres Science-Fiction und Fantasy - im englischen Sprachraum ist auch die Bezeichnung *genre fiction* gebräuchlich - lässt sich einerseits auf eine ähnlich Zielgruppe zurückführen, ist aber andererseits auch begründet durch die ähnlich zentrale Rolle des Worldbuilding

<sup>71</sup> Sanderson 2020f, 24:45 min

<sup>72</sup> Reedsy 2019

<sup>73</sup> Sanderson 2020f, 12:30 min

<sup>74</sup> Sanderson 2020f, 13:15 min

würde:<sup>75</sup> Da die Menge an abstrakten Informationen, die in die Handlung eingewoben und durch die Augen der Figuren dargestellt werden können, ohne die Geschichte zu überfrachten bzw. die Leser zu überfordern, ohnehin begrenzt ist, ist eine detaillierte Ausarbeitung des Unterbaus gar nicht nötig.

Die Spitzen der Eisberge, die konkreten Aufhänger reichen aus, um die Fantasie der Leserinnen anzustoßen, in deren Vorstellung sich die Eisberge als riesige Gebilde in die Tiefe erstrecken – Akzent und Kleidung der fremdländischen Händlerin, die ein Sprichwort ihrer Heimat fallen lässt, können in der Fantasie ein ausreichendes Bild des weit entfernten Königreichs und seiner Kultur zeichnen, ohne dass deren gesamte Historie im Vorfeld ausgearbeitet wurde.

Aber nicht nur innerhalb einer Szene, auch über die gesamte Erzählung hinweg, ist die Begrenzung der Menge an Worldbuilding-Information von Relevanz und verweist auf das Konzept der Lernkurve.<sup>76</sup> Je mehr (andersartige) Eigenschaften der Welt für das Verständnis der Handlung erforderlich sind, desto höher verläuft die Lernkurve für die Leser und gerade zu Beginn einer Geschichte kann ein zu steiler Anstieg Leser abschrecken – haben die Leser einmal die Figuren lieb gewonnen oder sich vom Spannungsbogen der Handlung mitreißen lassen, sind sie durchaus bereit ein hohes Informations-Plateau zu erklimmen.<sup>77</sup>

Trotzdem stellt eine zu wenig begrenzte Menge an Worldbuilding-Information ein grundsätzliches Problem dar:<sup>78</sup> Umfasst die Welt 15 Königreiche, wird kaum eines davon hervorstechen, das Interesse der Leserinnen wecken können – weil keines in ausreichender Tiefe dargestellt werden konnte. Klar, es gibt 15 Königreiche, aber sie ähneln sich alle viel zu sehr – gerade, wenn ihre Darstellung auf wenige Gedankenanstöße beruht, die sich erst in der Fantasie der Leserinnen zu einem Bild zusammensetzen sollen, wird dieses keine ausreichende Tiefenschärfe gewinnen. Die Welt ist riesig – aber flach. Ein gigantischer Ozean, dessen Wasser nur bis zu den Knien reicht<sup>79</sup> – und von dem die Leserinnen kaum glauben werden, dass sich riesige Eisberge unter der Oberfläche ausdehnen.

Besser wären einige wenige Königreiche und ihre charakteristischen Kulturen, von denen die Leserinnen wirklich eine Vorstellung bekommen, die ihnen bald im wahrsten Sinne des Wortes zum Begriff werden: allein die Nennung des Namens reicht aus, um zahlreiche Assoziationen zu wecken, die mit diesem Namen verbunden sind. Irgendwann, zum Ende der Lernkurve, reicht dann die Beschreibung der Kleidung einer neuen Figur und die Leser können bereits vermuten, aus welchem Königreich sie stammt – weil sie zu Experten in dieser Welt geworden sind. Es ist eine kleinere Welt, in die die Leserinnen aber eintauchen können, weil sie eine Tiefe besitzt.

---

<sup>75</sup> Sanderson 2020e, 67:45 min

<sup>76</sup> Sanderson 2020f, 24:00 min

<sup>77</sup> Sanderson 2020f, 24:30 min

<sup>78</sup> Sanderson 2020e, 61:00 – 67:00 min

<sup>79</sup> Sanderson 2020e, 63:25 min

Eine ausufernde Welt wird den Leserinnen, gerade weil sie so riesig ist, als flach erscheinen.<sup>80</sup> Die Differenzen verschwimmen, die Zusammenhänge kommen nicht in den Blick, denn es kann nur eine begrenzte Anzahl an Elementen überschaubar in die Geschichte eingewoben werden – und ohne Zusammenhänge, kein Gefühl der Tiefe.<sup>81</sup>

Und es ist dieses Gefühl der Tiefe, das die Welt nicht nur glaubwürdig, sondern auch groß erscheinen lässt. Es besteht also ein Zusammenhang, und paradoxerweise ein *umgekehrt* proportionaler, zwischen der Menge an Worldbuilding-Informationen und der wahrgenommenen Größe der Welt.<sup>82</sup> Das ist, was ich die Unschärferelation des Worldbuilding nenne, und eines der Grundprobleme beim Erschaffen bzw. vor allem bei der Darstellung von fantastischen Welten.

### 1.2.3 Sanderson's Laws & harte vs. weiche Magie-Systeme

Diese Unschärferelation ist letztlich auch ein Grund für Sandersons oben erwähnten Hinweis sich bei der Auswahl an zu behandelnden Worldbuilding-Elementen zu begrenzen. An anderer Stelle formuliert er es stärker, nicht mehr nur als Hinweis, sondern als eines von drei *Gesetzen*, die er für Magie-Systeme von Fantasy-Welten aufgestellt hat.<sup>83</sup>

SANDERSON'S THIRD LAW:

BEFORE ADDING SOMETHING NEW TO YOUR MAGIC (YOUR WORLDBUILDING) SEE IF YOU CAN INSTEAD EXPAND WHAT YOU HAVE.<sup>84</sup>

Was genau aber ist ein Magie-System? Der Versuch einer Kurzdefinition könnte lauten: Die Summe aller Möglichkeiten, die sich in der Welt mit Hilfe von Magie, also die Naturgesetze unserer Welt überschreitend, bewerkstelligen lassen.

Für die Harry-Potter-Reihe wäre es also die Summe aller Zaubersprüche und magischer Gegenstände. Diese werden jeweils relativ am Anfang eines Buches, eingebunden in die Handlung – den magischen Unterricht in Hogwarts – eingeführt, so dass sie den Figuren *und* den Lesern ausreichend vertraut sind, damit sie am Ende des Buches, im großen Finale, zum Einsatz kommen können, um den jeweiligen Bösewicht zu besiegen. Aus Autorinnen-Perspektive verweist dieser Umgang mit den magischen Möglichkeiten des Harry-Potter-Universums bereits auf ein weiteres, das erste Gesetz von Sanderson.

---

<sup>80</sup> Sanderson 2020e, 66:15 min

<sup>81</sup> Sanderson 2020f, 69:00 min

<sup>82</sup> Sanderson 2020e, 66:15 min

<sup>83</sup> Sanderson widmet eine komplette Sitzung seiner Vorlesung der Einführung dieser Gesetze (Sanderson 2020e): Zum einen nehmen Magie-Systeme häufig einen zentralen Platz in der fantastischen Andersartigkeit von High-Fantasy-Welten ein. Zum anderen lassen sich die drei Gesetze Sandersons in ihren erzähltechnischen Implikationen auch auf andere Worldbuilding-Inhalte übertragen – weshalb das dritte Gesetz, mit dessen Darstellung wir hier beginnen, explizit auch für das übergeordnete Worldbuilding formuliert ist (siehe unten). Und drittens erstrecken sich die erzähltechnischen Implikationen bis in andere Bereiche des Outlining – von Handlung und Figuren – und werden uns später in diesem Text wieder begegnen.

<sup>84</sup> Sanderson 2020e, 61:55 min



## SANDERSON'S FIRST LAW:

YOUR ABILITY TO SOLVE PROBLEMS WITH MAGIC IN A SATISFYING WAY IS DIRECTLY PROPORTIONAL TO HOW WELL THE READER UNDERSTANDS THAT MAGIC.<sup>85</sup>

Wären die Zaubersprüche, die Harry, Hermine oder Ron schlussendlich einsetzen werden, den Leserinnen nicht schon bekannt, würden sie diese gewissermaßen plötzlich aus dem Hut zaubern, wäre es mehr als unbefriedigend für die Leserinnen, wenn sie damit den großen Konflikt der Erzählung lösen würden, der sich über hunderte Seite zugespitzt hat.<sup>86</sup> Magie wird hier zu einem Werkzeug, das *verstanden* werden muss, zu einer Art Wissenschaft (*magic as science*)<sup>87</sup>, die nach klaren Regeln funktioniert, welche nur bis zu einem gewissen Grad gedehnt werden dürfen, ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren. Ein solcher erzähltechnischer Umgang mit Magie wird auch als hartes Magie-System bezeichnet.<sup>88</sup>

Das erste Gesetz verweist aber auch auf den möglichen Gegenentwurf *weicher* Magie-Systeme.<sup>89</sup> Weiche Magie entzieht sich jeder Regelmäßigkeit und damit dem Verständnis, weil ihr eine diametral entgegengesetzte Funktion im Rahmen einer Fantasy-Erzählung zukommt. Weiche Magie darf gerade *nicht* erklärt werden, weil sie den Leserinnen ein Gefühl des Wunderbaren, des Unglaublichen, des Fantastischen (*a sense of wonder*) vermitteln soll.<sup>90</sup> Im Sinne des ersten Gesetzes darf weiche Magie dann aber auch nicht ohne Weiteres zur Lösung von Problemen und Konflikten eingesetzt werden.<sup>91</sup> Ausnahmsweise geht es hier nicht um Verbindung, sondern um Trennung: Weiche Magie darf nicht einfach in die Handlung „eingreifen“, da sie mehr als Teil der Szenerie, des *setting*, des Hintergrunds der eigentlichen Geschichte zu verstehen ist.<sup>92</sup>

Beide Arten von Magie(-Systemen) haben ihre eigene Berechtigung, unterschiedliche erzähltechnische Funktionen, und kommen daher auch nicht selten kombiniert zum Einsatz.<sup>93</sup> Wieder am Beispiel von Tolkiens *Der Herr der Ringe*: Die Magie von Gandalf ist weich<sup>94</sup>. Wir, als Leserinnen, wissen nicht, was genau seine Magie bewirken kann, und was nicht. Ihn umgibt eine Aura des Mysteriösen – schon mit seiner Einführung, dem Besuch im Auenland, vermittelt er uns, wie den Hobbits, einen *sense of wonder*. Natürlich greift Gandalf, als der mächtige Zauberer, der er ist, in die Handlung der Geschichte ein. Allerdings steht seine Magie dabei nicht im Fokus. Wenn er – sicherlich unter Einsatz seiner Magie – gegen den Balrog kämpft, passiert dies *off-screen*.<sup>95</sup> Wir sehen die Magie nicht, und müssen sie nicht verstehen.<sup>96</sup>

---

<sup>85</sup> Sanderson 2020e, 6:15 min

<sup>86</sup> Sanderson 2020e, 20:00 min

<sup>87</sup> Sanderson 2020e, 11:10 min

<sup>88</sup> Sanderson 2020e, 14:15 min

<sup>89</sup> Sanderson 2020e, 14:15 min

<sup>90</sup> Sanderson 2020e, 10:50 min

<sup>91</sup> Sanderson 2020e, 27:00 min

<sup>92</sup> Sanderson 2020e, 30:00 min

<sup>93</sup> Sanderson 2020e, 15:50 min

<sup>94</sup> Sanderson 2020e, 17:40 min

<sup>95</sup> Sanderson 2020e, 18:10 min

<sup>96</sup> In diesem speziellen Fall, Gandalfs Kampf gegen den Balrog, dürfen wir weder sehen noch verstehen, denn die Befriedigung der Leser liegt in der Überraschung, dass Gandalf überlebt – und erst viel später wieder zu den Gefährten

Die Magie des Einen Rings hingegen ist harte Magie.<sup>97</sup> Wir und die Figuren wissen sehr genau, was sie bewirkt: sie macht ihren Träger unsichtbar (und verlängert sein Leben).<sup>98</sup> Wenn das nur schon alles wäre ... dann wäre der Eine Ring, sie alle zu knechten, ungefähr so spannend wie der magische Tarnumhang von Harry Potter: ein nettes kleines Werkzeug, das sich sicherlich einmal vorteilhaft einsetzen lässt. Doch wir wissen auch, was der Einsatz des Einen Ring *kostet* – er mag seinen Träger vor den Augen der meisten Lebewesen verbergen, doch er offenbart Sauron seine Position, über tausende von Meilen hinweg (und korrumpiert den Ringträger, auch wenn dieser ihn nicht einsetzt).<sup>99</sup> Womit wir beim zweiten Gesetz von Sanderson wären.

#### SANDERSON'S SECOND LAW:

#### FLAWS AND LIMITATIONS ARE MORE INTERESTING THAN POWERS.<sup>100</sup>

Die Begrenzung, die negativen Konsequenzen der Magie des Einen Ringes sind interessanter als ihre (positiven) Kräfte.<sup>101</sup> Sie verweisen auf das übergeordnete Problem der eigentlichen Geschichte, den Grundkonflikt, der die Handlung überhaupt erst in Gang setzt: Wäre die Macht des Rings nicht so verführerisch und würde, nach Sauron, seinem Herrn, "rufen", müsste er gar nicht zerstört werden und könnte im Auenland versteckt bleiben. Erst durch die Begrenzung, den Makel der Magie des Einen Ringes gibt es überhaupt die Geschichte von Frodo und seinen Gefährten.

Der Eine Ring, und gerade die Begrenzung seiner Macht, *ist* die Geschichte, während Harry Potters Tarnumhang nur ein Werkzeug am Wegesrand ist, das nichtdestotrotz auf eine Begrenzung verweist, die aber nicht in der Magie selbst, sondern in der Figur von Harry Potter liegt. Der Tarnumhang wurde Harry von seinem toten Vater vermacht, und ist somit ebenfalls mit dem zentralen Konflikt der Handlung verbunden.

Genau so steht auch der Eine Ring mit den Figuren der Geschichte in Verbindung und charakterisiert sie, in dem die Begrenzung seiner Macht auf ihre Makel verweist. Die Prinzen, Thronfolger und Magier unter den Gefährten würden der Macht des Ringes erliegen, würden ihn mit besten Intentionen, zum Wohle ihrer Völker, einsetzen wollen und letztlich Sauron in die Hände spielen. Nur ein so nichtiges und genügsames Geschöpf, wie ein Hobbit, kann Ringträger werden und, so die Hoffnung, der Verführung des Ringes und seiner Macht widerstehen.

Der Eine Ring setzt also einerseits die Handlung in Gang, verweist auf den Grundkonflikt, Sauron als das personifizierte Böse in der Welt, und beinhaltet das übergeordnete Thema: die Bedeutung

---

stößt, wieder umgeben von dieser mysteriösen Aura. Das erste Gesetz lässt sich demnach nicht nur auf Magie-Systeme anwenden, sondern beinhaltet eine generelle Richtschnur für die Ankündigung bzw. das Verschweigen von Handlungsentwicklungen (*foreshadowing*), um eine gewünschte Publikumswirkung zu erzielen (Sanderson 2020e, 18:40 min).

<sup>97</sup> Sanderson 2020e, 17:20 min

<sup>98</sup> Sanderson 2020e, 16:40 min

<sup>99</sup> Sanderson 2020e, 16:50 min

<sup>100</sup> Sanderson 2020e, 39:40 min

<sup>101</sup> Sanderson 2020e, 45:00 min

des „kleinen Mannes“, in der fantastischen Form eines Hobbits, der gerade wegen seiner Nichtigkeit, den kosmischen Kampf zwischen Gut und Böse entscheiden kann.<sup>102</sup>

Der Eine Ring entspricht also allen drei Gesetzen, die Sanderson für Magie-Systeme aufgestellt hat, die im High-Fantasy-Worldbuilding oft eine so zentrale Rolle einnehmen, sich aber auch auf generelle, genre-unspezifische Erzähltechniken (*foreshadowing* und Figuren-Charakterisierung) beziehen lassen<sup>103</sup>, mit denen wir uns erst im zweiten Teil dieser Arbeit ausführlicher beschäftigen werden, wenn es um die Praxis des Outlining geht. In dem das Worldbuilding auf die eigentliche Geschichte verweist, tritt es in den Hintergrund und wird gleichzeitig wirklich wirksam – eben als passende, der Geschichte dienliche Szenerie, die Handlung und Figuren hervorhebt, ins rechte Licht setzt.

Das übergeordnete Prinzip, das gelungenem (High-)Fantasy-Worldbuilding zugrunde liegt und dementsprechend auch in den drei Gesetzen für Magie-Systeme als dessen Teilbereich enthalten ist, ist ein doppeltes: Begrenzung der Elemente und ihre gegenseitige Bezugnahme – untereinander und zum Ganzen der Geschichten.

Und wo bleibt die Freiheit? Der einleitenden These dieser Arbeit zur Folge, liegt die Freiheit vor allem am Anfang, in der ersten Idee, die sich nicht beschränken lassen sollte. Und es gibt noch ein letztes, oder eigentliches erstes Gesetz, das abschließend nicht verschwiegen werden sollte, bevor wir uns mit dem nächsten Kapitel den Anfängen meines eigenen Worldbuilding-Prozesses zuwenden, und einen groben Abriss meiner ersten Überlegungen zur Beschaffenheit meiner Welt versuchen.

SANDERSON'S ZEROETH LAW:

MAKE IT AWESOME!<sup>104</sup>

## 1.3. Von einer gefallenen Drachenkönigin, einem chaotischen Würfelspiel und dem Versprechen fantastischer Landkarten

### 1.3.1 Die drei Zeitalter Asamas

Was passiert *nachdem* der Ritter den Drachen getötet hat? Was passiert in einer Welt, die ungezählte Jahrtausende unter dem Joch einer mächtigen Drachenkönigin gelitten hat, nachdem ein Held in strahlender Rüstung und bewaffnet mit einem magischen Speer das Zeitalter ihrer Herrschaft von Willkür und Terror mit einem Schlag beendet?

---

<sup>102</sup> Sanderson 2020e, 18:30 min

<sup>103</sup> Sanderson 2020e, 47:00 min

<sup>104</sup> Sanderson 2020e, 70:00 min

In Asama, so der Name meiner Welt, bricht ein neues, ein Zweites Zeitalter an. Ein Zeitalter des Wachstums und der Entdeckung. In allen Winkeln des Kontinents wenden sich angsterfüllte Blicke vom Himmel ab und richten sich mit einem ungewohnten Gefühl des Friedens, auf das Land, das vor ihnen liegt. Von den weiten Ebenen des Westens bis in die zerklüfteten Steppen und Wälder des Ostens erblühen die Kulturen der bewussten Wesen Asamas, endlich auch jenseits der wenigen Schlupfwinkel, die Schutz vor der Drachenkönigin versprochen, unter einem freien Himmel.

Aus allen Völkern überschreiten die wagemutigsten Krieger und Entdeckerinnen die Bergketten im Zentrum des Kontinents und befreien das fruchtbare Tal jenseits der Pässe von den letzten Dienern der Drachenkönigin – und schlussendlich auch den Drachenfels, wo sie die angehäuften Schätze ihrer Herrschaft bergen. Ihnen auf dem Fuße folgen die Glücksritter und die Händlerinnen, die nun zahlreicher denn je, auf dieser nun sicheren Route zwischen Ost und West verkehren. Und bald auch – ebenfalls gelockt von den Schätzen des Drachenfelsens – Gelehrte und magisch Begabte aus allen Völkern, um das Erbe der Drachenkönigin zu studieren. Denn die immer weiterwachsende Zahl der Fundstücke zeugt nicht nur vom blutigen Raubbau ihrer Herrschaft, sondern ist gleichermaßen Zeugnis der Errungenschaften der frühen Kulturen Asamas, die in den unzähligen Höhlen des Drachenfelsens wie in einem dunklen Archiv bestaunt werden kann.

Zum ersten Mal ist das Wissen aller magischen Traditionen und das Können derer, die sie beherrschen, an einem Ort versammelt – mit dem Ergebnis einer magischen Expansion und kulturellen Blüte, die sich vom Drachenfels in ganz Asama ausbreitet, und die höchstens vom wirtschaftlichen Wachstum in den Schatten gestellt wird, die mit der Urbarmachung des fruchtbaren Umlands und dem nun gesicherten Fernhandel zwischen Ost und West einhergeht.

Das Zweite Zeitalter endet als aus den unzähligen Zeltlagern und ersten Siedlungen um den Drachenfels eine einzige, riesige Stadt gewachsen ist: Scrimtandero, Stadt der Städte und inzwischen das unbestrittenen, wirtschaftliche und kulturelle Zentrum Asamas, das mit der Fertigstellung einer gigantischen Festungsanlage am Beginn des Dritten Zeitalters auch seine militärische Vormachtstellung zementiert.

Gegründet und regiert wird diese Metropole von drei Gilden, die aus den Zusammenschlüssen der Professionen hervorgegangen sind, die bei der Erschließung des Drachenfelsens federführend beteiligt waren: den Stehr (Militär), den Gwindel (Handel) und den Makgwesi (Magie).

Unter dem Deckmantel einer kosmopolitischen Ideologie des friedlichen Zusammenlebens der Gemeinschaft der bewussten Wesen Asamas liefern sich die Gilden einen fortwährenden Machtkampf um die Vorherrschaft in Scrimtandero und die Einflussnahme auf die Königreiche des Westens und des Ostens – denn auch hier ziehen sie die Strippen und schrecken immer weniger davor zurück die zunehmenden politischen Spannungen zwischen Peripherie und Zentrum zu ihren Zwecken einzusetzen.

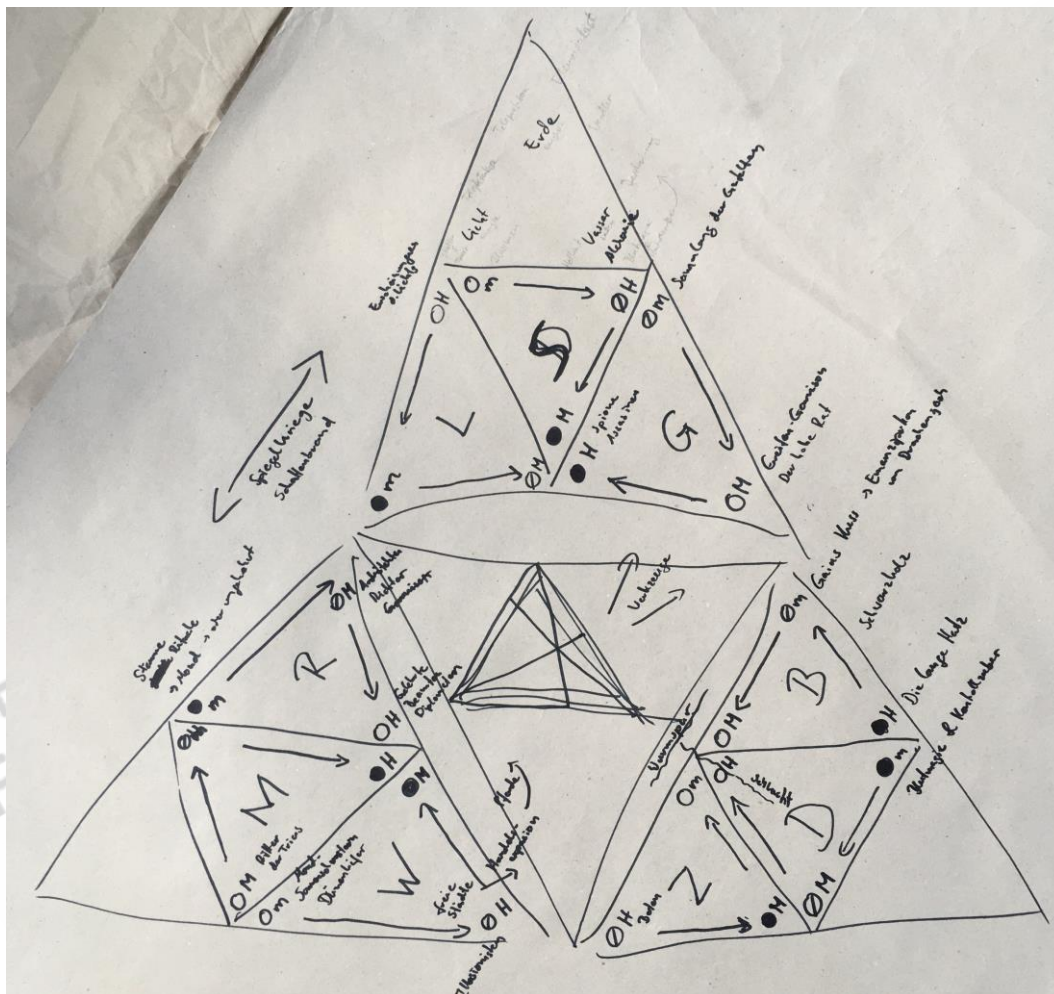
Das Dritte Zeitalter Asamas ist zwar erst zwei Jahrhunderte alt und erscheint einem Großteil der Bevölkerung als ein Zeitalter des Wohlstands, doch spüren all jene, die in die Machenschaften der

Gilden verstrickt sind, dass der Friede der Gilden und vielleicht sogar die Vorherrschaft Scrimtanderos brüchig wird.

### 1.3.2 Eine kulturgeschichtliche Landkarte meiner Welt

Das ist ein grober Abriss meiner ersten Überlegungen zur Beschaffenheit meiner Welt, mit der vor drei Jahren mein eigener Worldbuilding-Prozess begann. Aber erst jetzt, für diese Arbeit, habe ich diese Überlegungen in Textform dargestellt. Damals war all dies – und noch viel, viel mehr – lediglich in einer einzigen Zeichnung<sup>105</sup> zusammengefasst.

**Abbildung 7: Kulturgeschichtliche Karte Asamas**



Quelle<sup>106</sup>

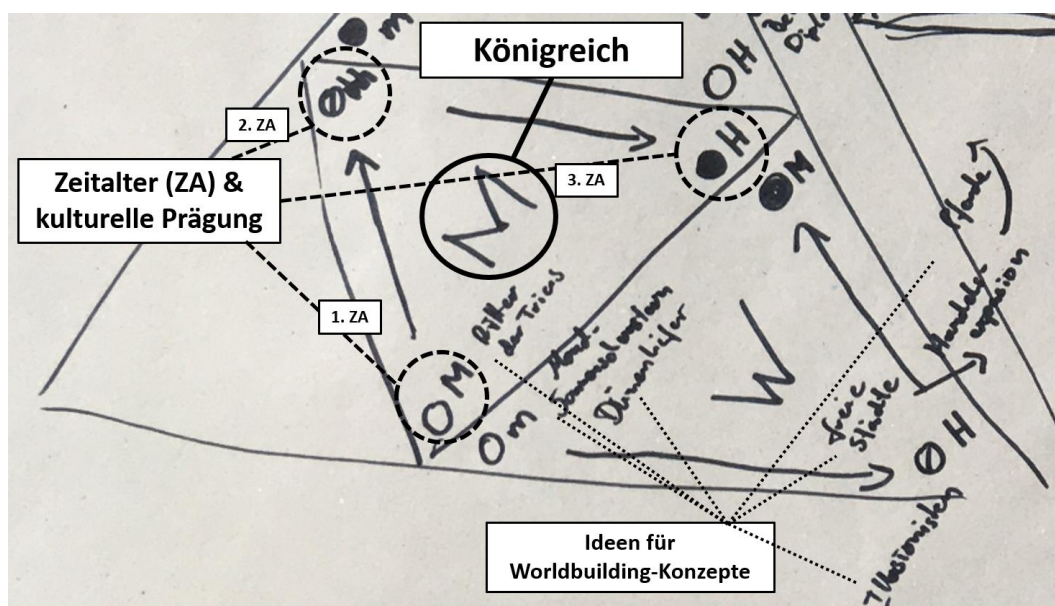
Die Abbildung zeigt die Original-Zeichnung, wie sie vor drei Jahren entstanden ist und weist nicht zufällig Ähnlichkeiten mit der ebenfalls ganz zu Beginn entstandenen Skizze (vgl. Abb. 5) in 1.1.1.1 auf. Beide Zeichnungen, sind insofern „deckungsgleich“, als dass jedes der kleineren Dreiecke im Inneren mit einem Landstrich des Kontinents Asamas korrespondiert – hier sind die Wichtigsten

<sup>105</sup> Die handschriftlichen Beschriftungen sind inhaltlich größtenteils irrelevant, so dass meine Handschrift nicht entziffert werden muss. Lediglich auf die neun Großbuchstaben – links (R,M,W), rechts (Z,D,B) und oben (G,S,L) – wird im weiteren Verlauf konkret Bezug genommen.

<sup>106</sup> eigene Darstellung

mit einem großen Buchstaben kenntlich gemacht (vgl. Abb. 7): die Königreiche des Westens (R,M,W), des Ostens (Z,D,B) und die „unzivilisierten“ Landstriche des Nordens (G,S,L). Während die Karte in 1.1.1 die geographischen Beschaffenheiten einiger dieser Landstriche skizziert, finden wir hier in dieser eine abstrahierte Darstellung der Geschichte und Kulturen, der dort lebenden Völker: Jede Ecke eines Dreiecks repräsentiert eines der oben beschriebenen Zeitalter in der Geschichte Asamas (vgl. Abb. 8).

**Abbildung 8: vergrößerte Ausschnitt der kulturgeschichtlichen Karte Asamas**



Quelle<sup>107</sup>

Die kulturelle Prägung eines Königreichs ist in den drei Ecken des entsprechenden Dreiecks durch zwei Symbole repräsentiert: einerseits ein weiterer, kleinerer Buchstabe, der einer der drei Professionen entspricht, aus denen die Gilden hervorgehen (werden<sup>108</sup>); und andererseits ein Kreis, der ebenfalls in drei Ausprägungen vorkommt (ausgefüllt, durchgestrichen oder leer).

Für meine Arbeitsweise ist vor allem wichtig, dass jede Ausprägung der beiden Symbole innerhalb eines Dreiecks genau einmal existiert – in verschiedenen Königreichen werden sich unterschiedliche Kombinationen ergeben, aber jede Ausprägung der beiden Merkmale kommt genau einmal vor. Durch diese Begrenzung der Kombinationsmöglichkeiten waren die Punkte nach nur einer Sitzung ausgefüllt und beschriftet und wurden in meinen Augen zu einem Teil der Schablone selbst – in dem sie eine grobe kulturhistorische Konstellation vorgaben, erleichterten sie mir, mich innerhalb dieser Grenzen mit der Geschichte eines Königreichs und seiner Kultur auseinanderzusetzen.

In diesem Sinne stellt auch diese Zeichnung eine Karte dar, die nicht die geographische Beschaffenheit, sondern die kulturhistorische Dynamik meiner Welt abbildet. Stundenlang starrte

<sup>107</sup> eigene Darstellung

<sup>108</sup> Die Gilden entstehen erst im Zweiten Zeitalter Asamas (siehe oben) – Militär, Handel und Magie sind aber auch schon früher zentrale, gesellschaftlichen Funktionen.

ich auf diese Karte und erhöhte so gewissermaßen ihren Maßstab. Im Gegensatz zur unvollständigen, geographischen Karte vertiefte ich mich über Wochen in *jede* der historischen Epochen, fokussierte jeden der Punkte in den Ecken, bis Bilder und Geschichten in mir aufstiegen, die ich manchmal mit einem Namen oder assoziierten Begriff zusammenfasste und in die Zeichnung schrieb (vgl. Abb. 8. „Ideen für Worldbuilding-Konzepte“).

Ich fühlte mich frei in diesen ersten Wochen des Worldbuilding – sicherlich auch, weil ich so wenig niederschrieb, fast nichts fixierte, sondern meinen Gedanken einfach folgen konnte. Gleichzeitig hatte ich das Gefühl mich durch meine Zeichnung zu begrenzen: das große Dreieck diente mir als Rahmen, um die Ideenflut nicht völlig ausufern zu lassen, nicht willkürlich *noch* ein Königreich, einen *weiteren* Landstrich oder gar einen zusätzlichen *Kontinent* in meine Welt zu setzen. Durch meine anfängliche Dreiecksschablone konnten nur drei Königreiche im Westen und drei im Osten, sowie drei „unzivilisierte“ Landstriche im Norden existieren.

Die Folge dieser Begrenzung war Produktivität: Die vielen Ideen der kommenden Wochen mussten mit diesen wenigen Königreichen auskommen, wodurch diese erst *dynamisch* wurden – kein Königreich würde nur *eine* Rolle in der wechselhaften Geschichte Asamas spielen.

### 1.3.3 Der Ursprung meiner Dreiecksschablone

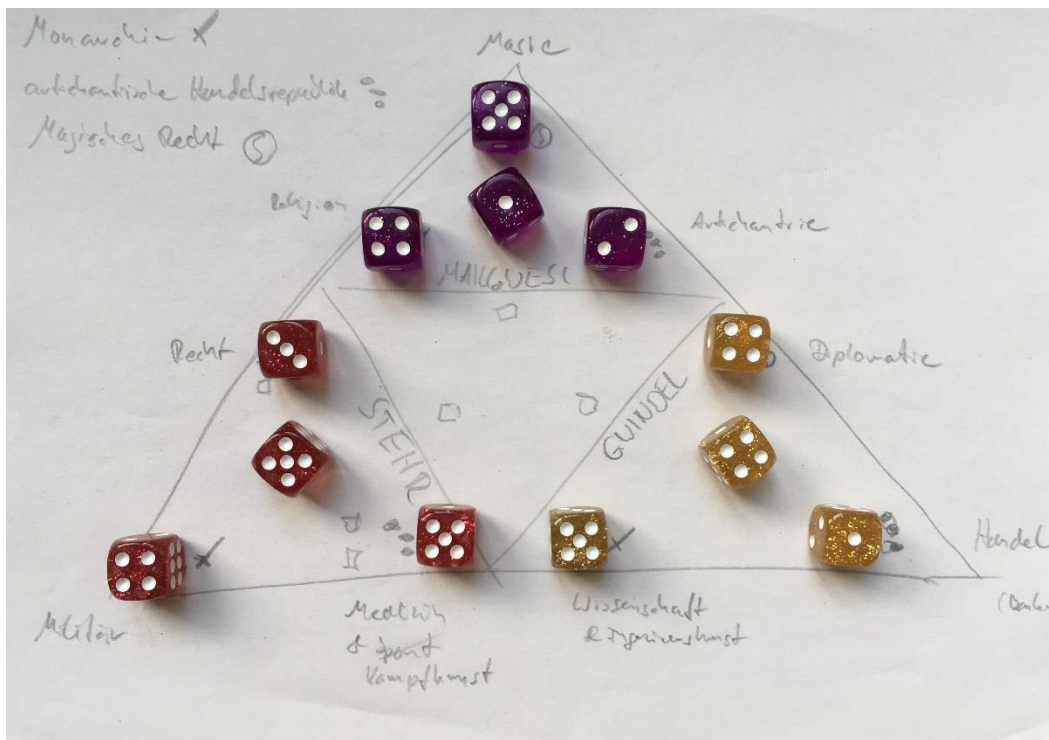
Doch woher kam die Schablone selbst, ihre Form und die Omnipräsenz der Zahl Drei? Von einer älteren Idee für ein Brettspiel, das ebenfalls in einer fantastischen Welt spielen sollte und dessen Worldbuilding ich auf die Welt meines Fantasy-Romans übertrug. Die Schablone meiner Karten mit der Metropole in ihrer Mitte ist eine direkte Übersetzung von dem aus Dreiecken zusammengesetzten Spielbrett. Ähnlich verhält es sich mit den Gilden und der prinzipiellen Idee, dass sich ihr Einfluss von der Hauptstadt aus über den ganzen Kontinent erstreckt und dabei die territorialen Grenzen der Königreiche gewissermaßen überschreitet oder schneidet – man könnte auch von einem zweiten Machtnetz sprechen, das quasi rechtwinklig zu den politischen Grenzen verläuft. Die Gilden sind *überall* – und in meinem Spiel könnte man immer mit ihnen interagieren, unabhängig davon, in welchem Königreich sich die eigene Spielfigur gerade befinden sollte.

Für meinen Prozess des Worldbuilding ist hier aber vor allem wichtig, dass die beiden Welten – des Spiels und des Romans – langsam miteinander verschmolzen. Nicht selten bevölkerte ich meine Karten mit Spielwürfeln, deren Augenzahlen innerhalb der Regeln meines Spiels die Machtverhältnisse innerhalb einer Gilde oder eines der Königreiche repräsentierten – oder ließ mich von den zufälligen Ergebnissen mehrerer Würfel inspirieren: Auch sie gaben mir einen groben Rahmen, in Form einer kulturgeschichtlichen Konstellation, die ich mit „Leben füllen“ konnte. Es entstand eine Synergie zwischen der Weiterentwicklung der Spielregeln und der Beschaffenheit meiner „Roman-Welt“.

Abbildung 9 zeigt eine Darstellung der drei Gilden, die in erster Linie im Rahmen der Spielentwicklung entstanden ist – die stellenweise zu erkennende Symbole verweisen auf spezielle

Spielmechaniken. Die Zusammensetzung der drei Gilden, durch je drei Hohe Häuser an den Eckpunkten, hat aber auch in meiner Roman-Welt Gültigkeit.

**Abbildung 9: Die Gilden und Hohen Häuser Asamas**



Quelle<sup>109</sup>

Die Beschriftung der neun Eckpunkte verweist auf die *verfeinerte* funktionale Differenzierung, die Aufgabe eines jeden der neun Hohen Häuser. Während sich an den Eckpunkten des großen Dreiecks die bekannten Begriffe von Militär, Handel und Magie befinden, sind an den Außenkanten gewissermaßen zwei Unterfunktionen angeordnet, die sich jeweils relativ nahestehen, obwohl die Häuser zu zwei unterschiedlichen Gilden gehören: z.B. Recht und Religion an der linken, sowie Medizin und Wissenschaft an der unteren Außenkante.<sup>110</sup>

Was hier deutlich werden soll, ist die innere Struktur, die sich durch die Arbeit mit meiner Dreiecksschablone ergeben hat. Wie sich auf den beiden Karten zwei benachbarte Kulturen gegenseitig stärker beeinflussen werden, als zwei Kulturen an entgegengesetzten Enden des Kontinents, ist dies auch für die Hohen Häuser und ihrer Lage in der funktionalen Konstellation der Gilden der Fall.

<sup>109</sup> eigene Darstellung

<sup>110</sup> Die Nähe oder Verwandtschaft der beiden Begriffspaare leitet sich in diesem Fall aus der historische Genese innerhalb unserer, also der primären, Welt ab und bezieht sich im ersten Fall auf die ethisch-moralische Dimension oder Funktion von (antiken) Religionssystemen (z.B. die Zehn Gebote des Alten Testaments) bzw. auf die parallelen und rasanten Fortschritte von Medizin und wissenschaftlicher Methode in der Phase der europäischen Renaissance – letztere dient dabei als grober Orientierungspunkt für den technologischen Stand des Dritten Zeitalters Asamas.

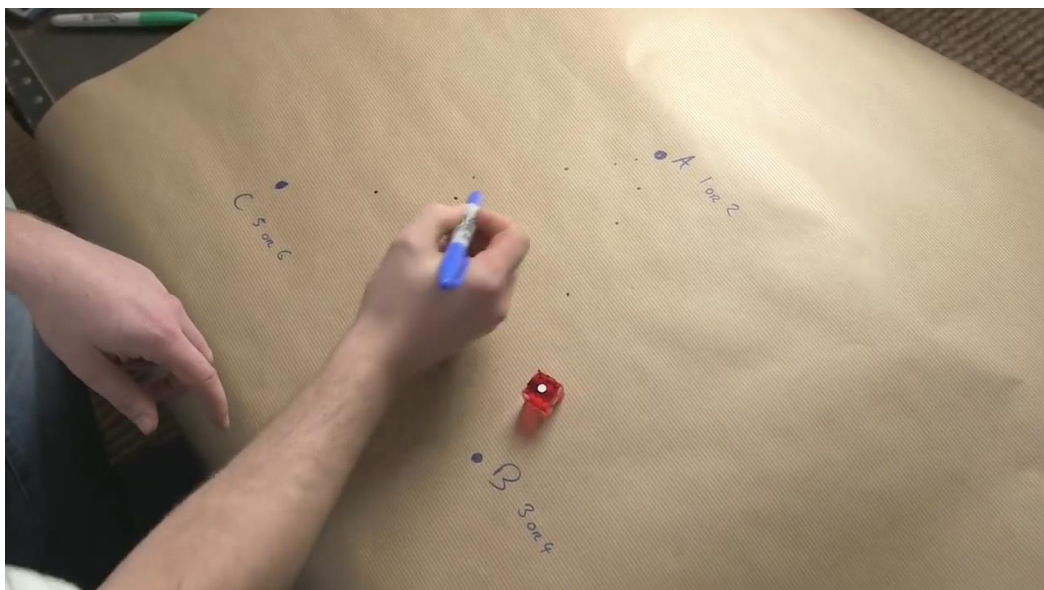


Wir werden uns diese innere Struktur meiner Schablone nun etwas genau anschauen und uns dafür einem Spiel gänzlich anderer Natur zuwenden – zumindest unter Mathematikerinnen ist es als das Chaos-Spiel bekannt.<sup>111</sup>

### 1.3.4 Das Chaos-Spiel

Welche Form entsteht, wenn man einen Stift von einem beliebigen<sup>112</sup> Punkt aus, zufällig und Schritt für Schritt, zwischen drei weiteren, fixen Zielpunkten hin und her wandern lässt – wobei sich der Stift mit jedem Schritt genau die Hälfte des Weges zum zufälligen Zielpunkt zubewegt und dort einen Punkt einzeichnet, der als Ausgangspunkt für den nächsten Schritt dient?<sup>113</sup>

**Abbildung 10: Das Chaos-Spiel mit Stift, Papier und Würfel**



Quelle<sup>114</sup>

Tut man dies händisch, und nimmt einen (sechseckigen) Würfel zur Hilfe, um den Zielpunkt des nächsten Schritts zufällig zu bestimmen (jedem Fixpunkt werden zwei Augenzahlen zugeordnet), entsteht zunächst *gar keine* Form – bloß eine stetig wachsende Anzahl an Punkten, die sich wenig überraschend *zwischen* den drei Fixpunkten verteilt (vgl. Abb. 10).

Was aber, wenn man es *sehr, sehr* oft macht – und Zettel, Stift und Würfel gegen ein kleines Computer-Programm eintauscht?

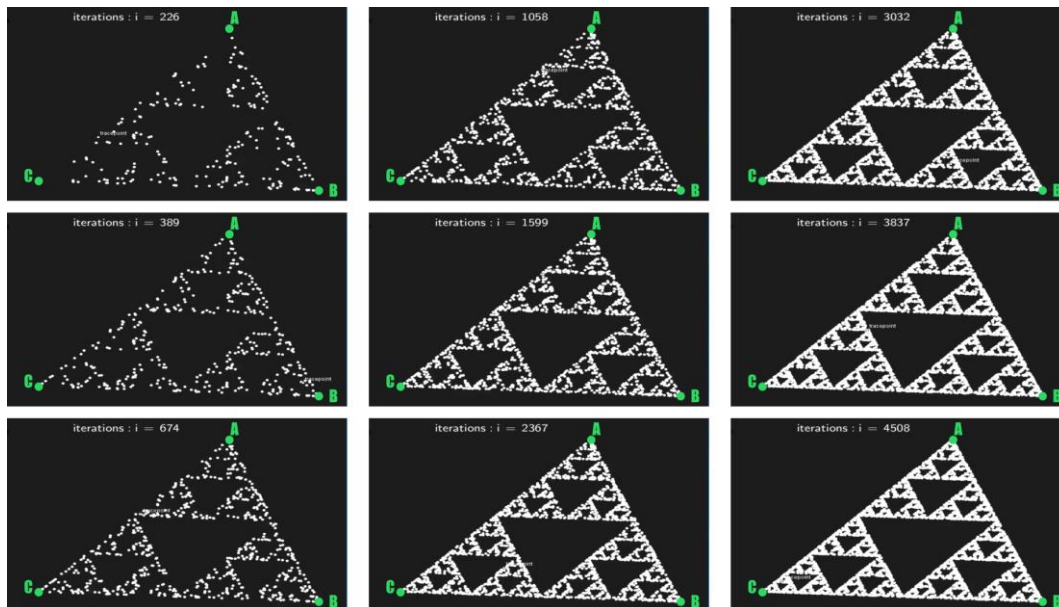
<sup>111</sup> Numberphile 2017

<sup>112</sup> Der erste Ausgangspunkt könnte auch außerhalb der drei Fixpunkte liegen, würde sich dann aber mit jedem Schritt auf diese zu bewegen und schließlich zwischen ihnen liegen.

<sup>113</sup> Numberphile 2017

<sup>114</sup> Numberphile 2017, 1:52 min

Abbildung 11: Das Chaos-Spiel am Computer



Quelle<sup>115</sup>

Nach einigen hundert Durchläufen (linke Spalte) des Chaos-Spiels beginnen sich die Punkte zu einer regelmäßigen Form zu verdichten, die spätestens ab 3000 Wiederholungen (rechte Spalte) deutlich vor Augen tritt<sup>116</sup> – und eine deutliche Ähnlichkeit mit der Struktur meiner Worldbuilding-Schablone aufweist.

Die Figur trägt den Namen Sierpinski's Dreieck und wird zur Familie der Fraktale gezählt.<sup>117</sup> Fraktale Formen zeichnen sich durch die Eigenschaft der Selbstähnlichkeit aus – auch wenn diese keine hinreichende Bedingung für Fraktale darstellt.<sup>118</sup>

Sierpinski's Dreieck ist (sich) exakt selbstähnlich, insofern, dass sich die gesamte Form aus verkleinerten Kopien ihrer selbst zusammensetzt. Im letzten Teilbild der Abbildung 11 (rechts unten) haben sich an jedem Eckpunkt A, B und C Teildreiecke gebildet, die zwar verkleinert, aber vom Aufbau her identisch mit der Gesamtform sind. Genauso setzen sich diese Teildreiecke wiederum aus verkleinerten Kopien ihrer selbst bzw. der Gesamtform zusammen.<sup>119</sup> Dieser Prozess bzw. dieses Verhältnis setzt sich prinzipiell unendlich fort und ist nur begrenzt von der Darstellung unseres Computer-Programms – also durch die Feinheit, die Auflösung mit der die Punkte eingezeichnet werden. *Theoretisch* könnte man unendlich tief in einen Teil des Dreiecks hinein zoomen und würde doch immer nur wieder die Ausgangsform, das Gesamtdreieck in einem erhöhten Maßstab, sehen.

<sup>115</sup> Numberphile 2017, 3:15 – 4:20 min

<sup>116</sup> Numberphile 2017, 3:15 – 4:20 min

<sup>117</sup> Numberphile 2017; König 2015

<sup>118</sup> König 2015, S. 1

<sup>119</sup> König 2015, S. 2

### 1.3.5 Die Entdeckung des Fraktalen

Als ich vor drei Jahren meine ersten Worldbuilding-Zeichnungen anfertigte, die geographische und die historische Karte – hatte ich keine Ahnung, dass die ihnen gemeinsame Schablone, die sich aus meiner Brettspielidee heraus ergab, eine große Ähnlichkeit mit Sierpinskis Dreieck aufwies. Es muss einige Monate später gewesen sein, als mir diese Verwandtschaft vor Augen geführt wurde – und ich erinnere mich noch genau an das Prickeln, das mir unter die Haut kroch, als sich die Punkte vor meinen Augen zu jener Form zusammensetzten, mit denen ich schon so lange gearbeitet hatte.

Es fühlte sich schön an, bedeutsam und irgendwie *persönlich*, als hätte ich diese Entdeckung des Fraktalen irgendwann machen *müssen* – nicht zuletzt wohl, weil die Aufnahme des braunen Packpapiers mit dem sechsseitigen Würfel darauf, durch meine Augen hätte aufgenommen sein können.

Ich will das hier nicht überhöhen, denn natürlich spielte ich nicht das Chaos-Spiel, in dessen Verlauf ich Sierpinskis Dreieck gezeichnet hätte. Und trotzdem sah ich gewisse Parallelen: die Freiheit meiner Ideensammlung schien mir dem zufälligen Weg des beweglichen Punktes zu entsprechen – gerade auch in seinem Schicksal, immer nur die Hälfte des Wegs zu schaffen, bevor der nächste Gedanke schon wieder in eine andere Richtung weisen konnte. Und doch folgte meine Gedankengänge einer Begrenzung und Regelmäßigkeit: wie die Bewegung des Stiftes den Regeln des Chaos-Spiels gehorchte, unterlag meine anfänglichen Praxis des Worldbuilding dem Gesetz der Dreiteilung.

Und da alles in meiner Welt – die Geographie des Landes, die Einteilung der historischen Zeitrechnung, die funktionale Differenzierung der Gilden und damit der Kulturen Asamas - diesem Gesetz unterlag, entstand in meinen Worldbuilding-Grundlagen die oben beschriebene, innere Struktur meiner Konzeptzeichnungen, die mir nun als Folge der fraktalen Eigenschaft der Selbstähnlichkeit meiner Schablone erschien. Und vor diesem Hintergrund schien mir das, was ich die meiste Zeit getan hatte, das stundenlange Starren, im Rückblick nicht mehr als unterhaltsame, aber zeitraubende Technik des Worldbuilding, sondern aus der Natur meiner Schablone zu entspringen.

Es war das erste Mal, dass ich das Gefühl hatte, mein eigenes Werkzeug in den Händen zu halten. Denn in der Zwischenzeit – *nach* meinen ersten Zeichnungen und *vor* meiner Entdeckung des Fraktalen – hatte ich die Vorlesungen von Brandon Sanderson besucht, und mich mit den handwerklichen Problemen des Worldbuilding auseinandergesetzt – nicht zuletzt, weil mir meine ersten, improvisierte Schritte so ineffektiv erschienen.

Und alles fügte sich mit einem Mal zusammen: Meine Schablone war nicht mehr nur irgendein eher willkürlich gewähltes Mittel der Begrenzung, sondern wurde die Grundlage meiner eigenen fraktalen Technik des Worldbuilding, die eine Lösung von generellen Problemen in Aussicht stellte – allen voran der oben beschriebenen Unschärferelation des Worldbuilding.

Die Möglichkeit in meine Schablone hinein zu zoomen, wurde mir zur klaren Veranschaulichung für die adäquate Darstellung von *Tiefe*, die nur gelingen kann, wenn einzelne Aspekte der Welt *fokussiert* und in ihren Auswirkungen auf andere Aspekte verfolgt werden. Gleichzeitig war meine Schablone ein Rahmen, der dieses Außen der anderen Aspekte begrenzte, der mir mögliche Wege aufzeigte, wohin ich die Auswirkungen von fokussierten Worldbuilding-Elementen verfolgen könnte.

An diesem Punkt in meinem Prozess war ich zwar noch sehr weit entfernt das Problem der Unschärferelation des Worldbuilding tatsächlich zu lösen – denn trotz der äußeren Begrenzung meiner Schablone hatte ich in *alle* Punkte meiner Zeichnung hinein gezoomt, mich für keinen Aspekt entschieden, der fokussiert werden sollte – aber ich glaubte verstanden zu haben, wie ich es in Zukunft tun könnte.

Und bei der Entwicklung meines Werkzeugs war auch schon die Grundlage für die weitere Arbeit entstanden – nicht bloß der technische Rahmen meiner Schablone, sondern auch ein inhaltlicher Rahmen, denn ich hatte nun gleich zwei Karten meiner Welt gezeichnet.

### 1.3.6 Das Versprechen der Weite von Landkarten in Fantasy-Romanen

Nicht umsonst, scheint kaum ein High-Fantasy-Roman ohne eine Karte auszukommen, die den Leserinnen nicht selten ganz zu Anfang des Buches, noch bevor die eigentliche Geschichte beginnt, in der neuen Welt begrüßt. Man könnte meinen, der Grund hierfür sei, dass jede Autorin des Genres immer auch ein bisschen Patientin der *worldbuilder's disease* ist – und in vielen Fällen mag das *auch* stimmen, in meinem eigenen ganz ohne Frage.

Doch der eigentliche Grund scheint mir der folgende zu sein: Die Karte dieser neuen, andersartigen Welt ist erst einmal nichts anderes als ein begrenzender Rahmen, und besteht oft nur aus Küstenlinien, Flussläufen und Bergketten, also natürlichen Begrenzungen, die den Lesern trotz allem ein Gefühl der Weite vermitteln, indem sie in sehr kleinem Maßstab zeigen, was es in der Welt alles zu erkunden *gäbe*.

Zwischen diesen geographischen Grenzlinien, sind dann meist noch einige Punkte hervorgehoben und mit einem Namen beschriftet – seien es Städte, alte Schlachtfelder oder Ruinen, religiöse Heiligtümer oder auffällige Landmarken. Es sind vor allem diese *points of interest* der Welt, die selbst noch im kleinsten Maßstab einen Namen verdienen, der sie sichtbar macht – und genau wie das weite Land, das sie umgibt, wirken sie wie ein Versprechen auf die Leserinnen.

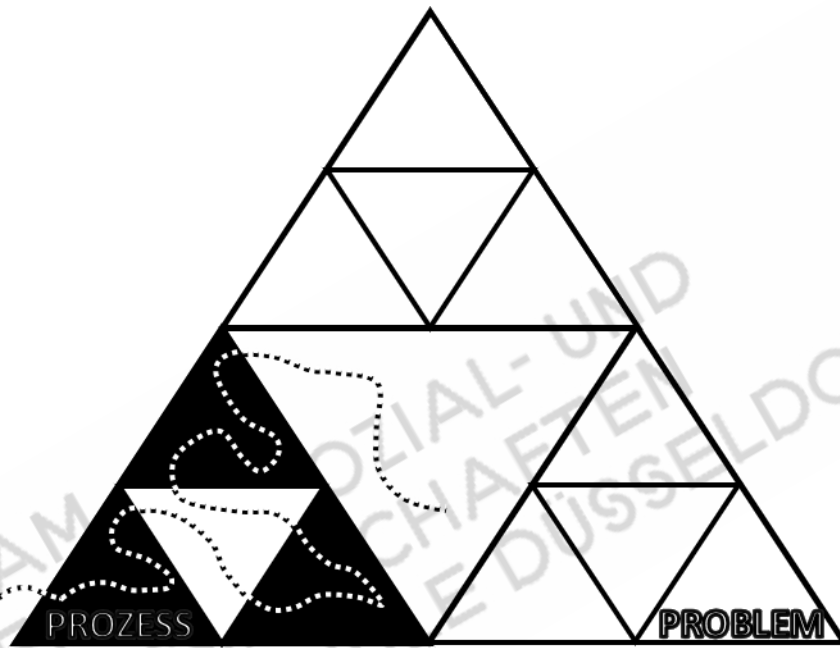
**Abbildung 12: Karte von Mittelerde mit dem zusätzlich eingezeichneten Weg des Ringträgers**



Quelle<sup>120</sup>

Doch kaum ein Fantasy-Roman wird dieses Versprechen zur Gänze einhalten, seine Figuren und damit die Leser zu all diesen Punkten führen. Viele Orte werden am Wegesrand liegen bleiben müssen, einige von der Handlung weitläufig umgangen. Und doch werden sie hier und da, in einem Gespräch, in einer alten Sage auftauchen – und nachdem wir den Figuren schon auf ihren verschlungenen Pfaden gefolgt sind, wie ein kurzer Seitenblick von einem Bergrücken jenseits der Baumgrenze, ein Gefühl der Weite zurückbringen.

Genau wie die Leserin, die gerade die erste Seite eines Fantasy-Romans aufgeschlagen hat und sich vom Versprechen der Karte vor ihren Augen in eine fremde Welt locken lässt, wusste auch ich damals noch nicht, wo lang mich der Weg meiner Geschichte noch führen würde.



ZWEITER TEIL

-

OUTLINING

## 2.1 Der Beginn meines Outlining-Prozesses und die Nachwirkungen der *worldbuilder's disease*

### 2.1.1 Die Idee einer Klassenfahrt fantastischer Wesen als Rahmenhandlung

Nachdem ich Brandon lange zugehört und vieles gelernt hatte, beschloss ich in meinen eigenen Garten zurückzukehren, um dort nach dem Rechten zu sehen. Überrascht stellte ich fest, dass ein Zaun mein kleines Stück Land eingrenzte – aber natürlich: immerhin war dies ein fantastischer Garten, den ich offenbar allein durch die Kraft meiner Ideen und Gedanken beackert hatte. Und tatsächlich fand ich jenseits des Zauns fruchtbarsten Mutterboden vor. Während ich in Brandons fensterloser Kammer gesessen hatte, waren hier unzählige Ideengewächse gesprossen. Zwar waren sie wieder eingegangen, denn ich hatte mich um keines ausreichend gekümmert, aber sie hatten die Erde mit Nährstoffen angereichert.

Doch noch immer wusste ich nicht welche Pflanzen ich hier züchten und zur Schau stellen wollte – und vor allem: auf *welchem Weg* ich meine Gäste durch meine Welt führen wollte. Da meldete sich plötzlich Brandons Stimme in meinem Kopf: „Vergiss nicht, dass *du selbst* niemanden durch deine Welt führen wirst. Deine Figuren müsse das übernehmen. Nur durch ihre Augen werden wir deine Welt kennenlernen. Aber nur, wenn der Weg, den du sie wählen lässt, spannend und mitreißend ist. Sonst werden deine Figuren alleine durch den Garten wandeln. Und es wäre doch schade, wenn nach der ganzen Arbeit, die du dir machst, nur du und deine Figuren deinen Garten zu Gesicht bekämen, oder?“<sup>121</sup>

Welchen Weg sollten meine Figuren also wählen? Welche Geschichte wollte ich eigentlich erzählen? Was interessierte mich am meisten an meiner Welt?

Es war die kosmopolitische Ideologie der Metropole, die kulturelle Hegemonie von Scrimtandero im Dritten Zeitalter – und vor allem das Spannungsverhältnis zu den „unterirdischen“ Machtkämpfen der Gilden, die unter diesem Deckmantel stattfinden, sowie dem zunehmenden Konfliktpotenzial zur (kulturellen) Peripherie der Königreiche.

Das übergeordnete Thema (*theme*) meiner Geschichte könnte also als das Problem von Identität bezeichnet werden, das sich einerseits im Großen aufhängt: den Kulturkämpfen der Völker Asamas und den politischen Konflikten der Gilden und ihrer professionellen Identitäten – jeweils vor dem Hintergrund der kosmopolitischen Hegemonie Scrimtanderos.

Und andererseits sollte das Thema von Identitäten aber auch im Kleinen, auf individueller und persönlicher Ebene verfolgt werden – immerhin sollte es ja eine *Geschichte* und keine kulturwissenschaftliche Abhandlung werden. Daher stand für mich sehr früh fest, dass meine Hauptfiguren Jugendliche sein würden – an der Schwelle zum Erwachsenenalter und vor der

---

<sup>121</sup> Wie in 1.1.1 sollte auch hier explizit gemacht werden, dass es sich nicht um ein wörtliches Zitat Sandersons handelt, sondern um die wörtliche Rede der Figur Brandon.

Entscheidung stehend, ob bzw. für welche der drei Gilden sie sich für ihre berufliche Zukunft entscheiden – und ob sie sich eher ihrem jeweiligen Volk und dessen „nationalen“ Identität zugehörig fühlten, oder sich als Teil der kosmopolitischen Gemeinschaft Asamas begriffen und entsprechend ihr Glück in Scrimtandero versuchen wollten.

Aber noch grundsätzlicher sollten meine Hauptfiguren als Jugendliche auch mit dem Problem adoleszenter Identitätsfindung konfrontiert sein: der Abnabelung aus ihren Elternhäusern, dem Drang sich zu behaupten und Erkundungen ihrer Sexualität zu unternehmen. Was könnte diesbezüglich besser funktionieren, als einen Haufen fantastischer Wesen auf eine *Klassenfahrt* zu schicken? Meine Geschichte sollte die Wanderschaft der Hohen Häuser auf ihrer Route von Scrimtandero in einen entlegenen Winkel des Kontinents und wieder zurück in die Hauptstadt begleiten.

Diese jährlich stattfindenden Wanderungen sind als Abschlussfahrten für die besten Schüler und Schülerinnen Asamas reserviert und werden gemeinsam von den drei Gilden organisiert, die auf diese Weise einige der vielversprechendsten Anwärterinnen für eine bevorzugte Ausbildung durch die Gilden auf Eignung testen können und ihnen das Privileg zukommen lassen, die geheimnisvollsten und entlegensten Orten Asamas zu besuchen – für die sich einige der Schülerinnen deutlich weniger begeistern können, als für die abendlichen und weitestgehend unbeaufsichtigten Runden am Lagerfeuer.

In der öffentlichen Wahrnehmung fungiert die Institution der Wanderschaft der Hohen Häuser dabei als Aushängeschild der Völkerverständigung und für die Kooperation der sonst so oft im Zwist liegenden Gilden. In Folge dessen setzt sich jede Gruppe einer Wanderschaft aus zwölf Schülern und Schülerinnen zusammen, die zu gleichen Teilen aus der Hauptstadt Asamas und den umliegenden Königreichen stammen – und je einem relativ hochrangigen Vertreter der drei Gilden als Lehrer und Aufsichtsperson, die ebenfalls nicht immer begeistert sind, wochenlang durch die Wildnis zu stapfen und auf den Komfort des Stadtlebens zu verzichten.

Meine Geschichte sollte also einer Gruppe von 15 Individuen bei ihrer Wanderschaft durch die Wildnis folgen, die gewissermaßen einen Mikrokosmos der Gesellschaft(en) Asamas darstellen. Die politischen Spannungen der Gilden und die kulturellen Konflikte zwischen den Völkern Asamas, die großen Konfliktlinien also, würde demnach in diese kleine Gruppe hineingetragen werden und sich in eher persönlichen Streitereien, gegenseitigen Vorurteilen der jungen Schüler und Meinungsverschiedenheiten der Lehrerinnen, niederschlagen.

### 2.1.2 Das Problem meiner (Haupt-)Figuren

In diesem ersten Umgang mit meiner Rahmenhandlung und vor allem meinen Figuren ergibt sich aber ein grundsätzliches Problem: Da ich vom Worldbuilding ausging, meine Handlung und Figuren daraus *abgeleitet* hatte, hatte ich das Verhältnis zwischen Worldbuilding und Erzählung auf den Kopf gestellt – denn eigentlich hätte die Beschaffenheit meiner Welt meiner Geschichte dienlich sein sollen und nicht umgekehrt. Ich hatte mich aber erst, nachdem ich meine Welt in ihren



Grundzügen erschaffen hatte, überhaupt gefragt, welche Geschichte ich überhaupt erzählen wollte – so dass meiner Handlung und meinen Figuren eine nachgeordnete Rolle zukam: sie sollten in der Tat vor allem dazu da sein, durch meine Welt zu führen.

Am deutlichsten wird das vielleicht an den drei Kandidatinnen für meine Hauptfiguren (mit eigener Erzählperspektive), die ich zunächst vor allem über ihre Funktionen für die Darstellung meines Worldbuilding definierte:

Merivia ist eine talentierte und ambitionierte Magierin aus einem kleinen Provinzstädtchen eines der menschlichen Königreiche im Westen Asamas. Obwohl sie in ihrer Heimat kaum Kontakt zu anderen nicht menschlichen, aber intelligenten Wesen hatte, glaubt sie fest an die Gemeinschaft der Völker Asamas und deren friedliches Zusammenleben in Scrimtandero, und hofft, nach der Wanderschaft in die Gilde der Makgvesi (Magie) in der Metropole aufgenommen zu werden.

Xavid ist ein genussüchtiger, charmanter aber leicht überheblicher Zentaur aus einem der östlichen Königreiche. Der nomadischen Tradition der Zentauren entsprechend, ist er sein ganzes Leben lang mit einer Wanderschule durch die östlichen und westlichen Königreiche gestreift und freut sich – insgeheim – darauf mit der Wanderschaft der Hohen Häuser nun auch die Wildnis des Nordens zu erkunden. Gleichzeitig verabscheut er die Gilden und vor allem die Menschen des Westens, die er für die Ausbeutung und Unterdrückung seines Volkes verantwortlich macht.<sup>122</sup> Seinen Platz in der Wanderschaft der Hohen Häuser hat Xavid durch Losglück erhalten und nur deshalb eingenommen, weil die einzige Alternative gewesen wäre, sich einen Job zu suchen – und dafür aller Wahrscheinlichkeit nach auch einen festen Wohnort beziehen zu müssen.

Tari ist die letzte Hauptfigur (mit eigener Erzählperspektive) und keine ordentliche Teilnehmerin der Wanderschaft – denn sie wird erst unterwegs aufgenommen. Ein kleines Mädchen eines Menschenvolkes, das völlig isoliert, am anderen Ende des Kontinents lebt, ist irgendwie in diesen Winkel Asamas gelangt, wurde augenscheinlich von ihrer Gruppe getrennt und von einem Rudel Knirpel aufgezogen. Sie hat keine Ahnung von den Gilden oder den Völkern Asamas – die meisten Wesen der Wanderschaft hat sie noch nie zu Gesicht bekommen – ja, sie hat zunächst nicht einmal Erinnerungen an ihr früheres Leben.

Ähnlich wie die Lehrer der Wanderschaft Vertreter der drei Gilden Asamas sein würden, diesen großen und facettenreichen Organisationen ein Gesicht geben sollten, waren auch meine Hauptfiguren zunächst vor allem als Vertreter ihrer Völker und den übergreifenden Kulturkreisen des Westens und Ostens, sowie für die Wildnis des Nordens. Ich behandelte sie zunächst wie die Spitzen der Eisberge meines Worldbuilding (vgl. 1.2.2): Sie sollten die abstrakten Konzepte, die Kulturen und Gilden Asamas, für die Leser konkretisieren, greifbar und zugänglich machen.

---

<sup>122</sup> Die Zentauren Asamas betrachten Pferde als intelligent, wenn auch nicht sprachbegabte Wesen und somit als Artgenossen und vollwertige Mitglieder ihres Volkes, die aber gerade in den menschlichen Königreichen als Eigentum be- und gehandelt werden.

Aber *das* waren meine *Figuren*, meine Hauptfiguren, die die ganze Geschichte tragen sollten - und nicht irgendein erzähltechnischer Kniff, um Worldbuilding-Information zu vermitteln. Im Sinne des *grand skill of SciFi-Fantasy* (vgl. 1.2.2) waren sie dies *auch* – und indem ich sie von ihrer Heimat und kulturellen Hintergründen herdachte, hatte ich schon eine Vorstellung, wie (unterschiedlich) sie die Welt sehen, verstehen und bewerten würden.

Aber das Problem war, dass ich an diesem Punkt aufhörte meine Figuren zu erkunden. Natürlich hatte ich schnell viele Einfälle, wie sich meine drei Hauptfiguren und andere wichtige Figuren ohne eigene Erzählperspektive (vor allem die Lehrer der Wanderschaft), konkret in die Handlung einbringen würden – welche unterschiedlichen Ziele sie auf der Wanderschaft und plötzlich mit dem geheimnisvollen Mädchen aus der Wildnis konfrontiert verfolgen und wie sich daraus (Interessens-)Konflikte ergeben würden.

Aber ich grub nicht tiefer. Die Zielsetzungen meiner Figuren blieben lange Zeit oberflächlich – nur dazu da, die Handlung voran zu treiben oder Worldbuilding-Informationen zu vermitteln. Die Interessen meiner Figuren lagen keine tieferen Motivationen zugrunde, die auf ihre Persönlichkeiten verwiesen, ihnen einen wirklichen Charakter geben würden.<sup>123</sup>

Meine Hauptfiguren drohten anfänglich zu leeren Vehikeln zu werden, in denen zukünftige Leserinnen meine Welt bereisen sollten. Durch ihre Augen würde sie die Welt von Asama sehen – doch hinter diesen drei Augenpaare herrschte gähnende Leere. In den Figuren selbst gab es nichts zu entdecken. Sie waren flach, wie ausgeschnittene Aufsteller aus Karton.<sup>124</sup>

### 2.1.3 Das Outlining der formalen Struktur meiner Geschichte

Damit stellt sich aber die Frage, ob diese erste Auseinandersetzung mit der Rahmenhandlung und meinen Figuren überhaupt als Outlining-Praxis, im engeren Sinne<sup>125</sup>, zu bezeichnen ist oder nicht eigentlich die Fortsetzung des Worldbuilding mit anderen Mitteln war.

Es waren die ersten Schritte, die aber noch im Fokus des Worldbuilding stehend, sich auf die Verbindung zwischen Handlung bzw. Figuren und Worldbuilding beschränkten. Die inneren und tieferen Verbindungen der Figuren, mit ihren biographischen Hintergründen und ihren Beziehungen untereinander, und der Handlung, ihrer Verstrickungen, die sich aus den unterschiedlichen Motivationen der Figuren ergeben würde, ging ich zunächst nicht (in ausreichender Tiefe) nach.

Dadurch blieb auch meine Outlining-Praxis in der ersten Auseinandersetzung oberflächlich – und im Wesentlichen auf zwei, sehr grundsätzliche Entscheidungen beschränkt, die weniger die inhaltliche, als vielmehr die strukturelle Ebene meiner Geschichte berührten: Erstens, die Tatsache, dass es mehrere, gleichberechtigte Erzählperspektiven geben sollte. Und zweitens, dass die

---

<sup>123</sup> Zur erzähltechnischen Unterscheidung von Zielen (*goals*) und Motivation (*motivations*) siehe: Sanderson 2020g, 45:00 min.

<sup>124</sup> Sanderson 2020g, 41:30 min

<sup>125</sup> Hier sei nochmal daran erinnert, dass der Outlining-Prozess grundsätzlich auch das Worldbuilding einschließt, in dieser Arbeit aber vor allem in Bezug auf die planenden Überlegungen zur Handlung und den Figuren verwendet wird.

entsprechenden Figuren im Laufe der Geschichte gemeinsam durch die Welt zogen, also sich immer ungefähr am selben Ort aufhielten.

Im Kontext des Fantasy-Genre ist Ersteres wenig bemerkenswert: Fantasy-Romane sind in der Regel länger als Romane in anderen Genres, so dass sich die Möglichkeit und eventuell sogar die Notwendigkeit ergibt, mehrere Erzählperspektiven zu berücksichtigen.<sup>126</sup> Allerdings ist es dann häufig der Fall, – Sanderson bezeichnet es sogar als ein tendenziell ausgereiztes Klischee – dass die verschiedenen Erzählperspektiven zunächst getrennt sind und erst im Laufe der Handlung, nicht selten erst zum großen Finale, aufeinander treffen.<sup>127</sup>

In meinem Fall hingegen würden sich mehrere Erzählperspektiven innerhalb *einer* Rahmenhandlung ablösen – denn egal aus welchen Augen die Handlung beschrieben würde, bliebe diese immer auf die Geschehnisse während der Wanderschaft beschränkt. In dieser Entscheidung über die strukturelle Form meiner Geschichte ist nun nicht mehr als ein basaler Ausgangspunkt<sup>128</sup> und bezieht sich, wie gesagt, überhaupt nicht auf die Inhalte, deren planende Ausgestaltung und Strukturierung in einer Outline zu finden sein sollten.

Von dieser Basis ausgehend konnte ich aber weiterarbeiten und die Folgeentscheidung treffen, dass die Abfolge der Erzählperspektiven einem festen Rhythmus folgen sollte: Je drei Kapitel aus einer Erzählperspektive geschrieben sein, und sich zu einem Zyklus vereinigen. Die drei Zyklen der Hauptfiguren – immer in der selben Abfolge: Merivia, Xavid, Tari – würden einen Akt ausmachen, wovon es natürlich, dem klassischen Schema (vgl. 3.2.3) folgend, ebenfalls drei geben würde.

Ein wichtiger Faktor für diese Entscheidung ist ein pragmatischer, der erst einmal nichts mit meiner Geschichte an sich zu tun hat. Diese war ursprünglich für ein Hörbuch-Podcast-Projekt gedacht, für den ein Zyklus dann als Mini-Staffel mit drei Folgen bzw. Kapiteln, veröffentlicht werden sollte – weshalb die Kapitel zusätzlich noch, zumindest ungefähr, die gleiche Länge haben sollten.<sup>129</sup>

Mal ganz abgesehen von der Tatsache, dass die Idee eines Podcast im Stil eines Fortsetzungsromans für einen blutigen Anfänger im Bereich der (fantastischen) Prosa, blanker Wahnsinn war, bedeutet die Entscheidung einer fixen Abfolge von Kapiteln und Erzählperspektiven auch unabhängig vom Veröffentlichungsmodus eine krasse Einschränkung.

---

<sup>126</sup> Sanderson 2020g, 50:30 min

<sup>127</sup> Sanderson 2020b, 15:15 min

<sup>128</sup> Immerhin kann argumentiert werden, dass die Entscheidung dem übergeordneten Thema entgegen kommt – zumindest, wenn dieses vor allem vom Worldbuilding, von den unterschiedlichen, kulturellen Identitäten der Figuren, her gedacht wird: Gerade durch den Wechsel der Erzählperspektiven innerhalb einer Rahmenhandlung und damit einer relativ fixen Figurenkonstellation können die verschiedenen Interpretationen und Bewertungen ein und desselben Ereignisses, die gegenseitigen Vorurteile der Schülerinnen und die sich daraus ergebenden Konflikte besonders deutlich gemacht werden.

<sup>129</sup> Bis mir und den anderen im Projekt beteiligten Personen klar wurde, wie sträflich wir allein die Vorarbeiten für eine Fantasy-Geschichte unterschätzt hatten. Ich bin inzwischen an dem Punkt, dass ich im Anschluss an diese Arbeit zunächst die Outline für den ersten Teil meiner Geschichte, das erste Buch zu Papier bringe (vgl. Kapitel 2.3) und dann gut überlege, ob ich nicht erstmal Kurzgeschichten schreibe, deren Fertigstellung nicht jenseits von zwei Jahresgrenzen liegt. Und bezüglich des Podcast-Projekts: Sollte dies nochmal einmal zur Debatte stehen, könnten Aufnahmen, geschweige denn Veröffentlichungen erst realistisch anvisiert werden, wenn die Geschichte fertig ist.

Denn ich könnte nicht einfach in eine andere Erzählperspektive wechseln, wenn der Fluss der Geschichte dies nahelegen würde – z.B. um die konträre Bewertung einer Situation Xavids zu beleuchten, die in der Mitte eines Zyklus stattfindet, der aus Merivias Perspektive erzählt wird.

Die feste Abfolge der drei Erzählperspektiven ergab sich dabei aus den zentralen Punkten der Handlung (*plot points*), für die ohnehin fixiert war, aus welcher Perspektive sie erwählt werden müssten: Beispielsweise dürfte der „Fund“ des Mädchens in der Wildnis, nicht aus *ihrer* Perspektive erzählt werden, da sie den Lesern noch nicht bekannt, noch kein Teil der Wanderschaft und damit der Geschichte sein würde. Entsprechend stand bereits fest, dass Taris Perspektive als letzte eingeführt werden müsste, nachdem sie von der Wanderschaft gefunden wird.<sup>130</sup>

Mit der (inhaltlich begründeten) Fixierung der Abfolge der drei Erzählperspektiven, die sich in jedem Akt der Geschichte wiederholen würde, hatte ich nun einen strukturellen Rahmen: die zeitliche Abfolge der neun perspektivischen Zyklen und 27 Kapitel meiner Geschichte.

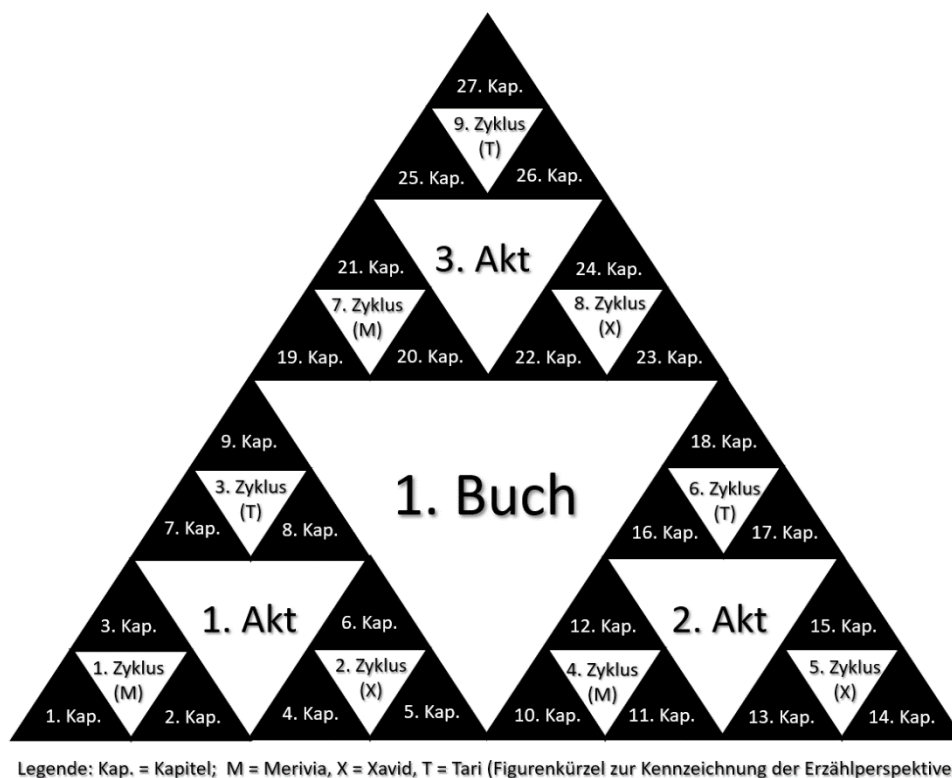
Auf dieser *strukturellen* Grundlage konnte ich nun aber auch das *inhaltliche* Outlining, systematisch und detaillierter fortsetzen: Während die *plot points*, die zentralen Entwicklungen und Wendungen der Handlungen, die Abfolge fixiert hatten, konnten nun auch die vielen, weiteren Ideen, die vorher nur in meinem Kopf ohne gegenseitigen, zeitlichen oder inhaltlichen Bezug, relativ verstreut vorhanden waren, in dieses Schema eingeordnet werden. Denn: Für viele der Szenen und Gespräche, stellte ich mir jetzt zum ersten Mal die Frage, aus welcher Perspektive, sie erzählt werden müssten, um damit bestimmten Informationen oder Emotionen (der Figuren) an die Leserinnen zu vermitteln. Kurz gesagt: Indem ich festlegte, *wer wann* erzählen würde, klärte sich zunehmend auch die Frage, *was wann* erzählt werden könnte bzw. müsste.

Wie schon zuvor, im Prozess des Worldbuilding, hatte die Begrenzung der Form produktive Konsequenzen für meine weitere, inhaltliche Praxis des Outlining. Und obwohl die Form der Skizze, die ich hierzu anfertigte, einem Zeitstrahl entsprach, da sie den chronologisch-lineare Entwicklung der Handlung abbilden sollte, lässt sich die Abfolge von Kapiteln, Zyklen und Akten, als Struktur meiner Geschichte, ebenfalls durch die Struktur meiner Dreiecks-Schablone darstellen:

---

<sup>130</sup> Merivia sollte als erste Hauptfigur mit Erzählperspektive eingeführt werden, da ich annahm, dass sie für die Leser am zugänglichsten sein würde – noch bevor ich ihren persönlichen Hintergrund erkundete (schulischer Leistungsdruck und eine zerrüttete Familie), einfach aus der Tatsache, dass sie ein Mensch ist. Xavid, der Zentaur, würde also die Mitte, die zweite Erzählperspektive geben, was die Leserinnen ein Stück weit überraschen sollte – dass auch eines der fantastischen Wesen, die sonst häufig nur als Nebenfiguren auftreten, ebenfalls eine Erzählperspektive zugeordnet ist.

Abbildung 13: Abfolge der Kapitel und erzählerperspektivischen Zyklen meiner Geschichte



Quelle<sup>131</sup>

## 2.2 Erzähltechnische Grundlage des Outlining von Handlung und Figuren

### 2.2.1 Sandersons Outlining-Prozess & die *three pillars of storytelling*

In diesem Kapitel werden wir uns mit generellen Problemstellungen und Techniken des Outlining beschäftigen und dabei erneut Bezug auf die Sanderson-Vorlesungen nehmen. Bevor wir uns spezifisch mit dem Outlining von Figuren (2.2.2) bzw. Handlung (2.2.3) zuwenden, soll hier, in diesem Unterkapitel, zunächst eine Einführung gegeben werden, in deren Zentrum die Darstellung der konkreten Arbeitsweise Sandersons im Outlining-Prozess stehen soll. Damit folgen wir dem handwerklichen Ansatz der Vorlesungen, in denen Sanderson den Studierenden ein fertiges Outline-Dokument eines seiner bereits veröffentlichten Bücher zugänglich macht, um zu veranschaulichen, zu welchem Ergebnis die Anwendung der später beschriebenen Techniken führt.<sup>132</sup>

Am Ende dieses Dokuments findet sich eine chronologisch geordnete Stichpunktesammlung, welche die Entwicklung der Handlung zusammenfasst und bereits die formale Struktur des Textes

<sup>131</sup> eigene Darstellung

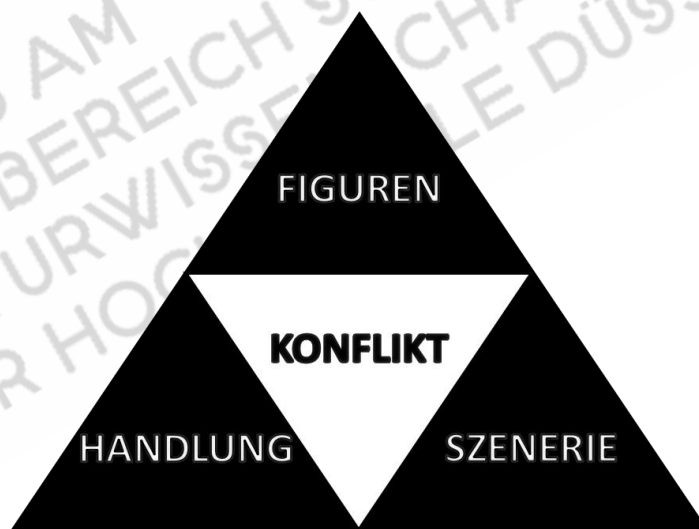
<sup>132</sup> Sandersons Beispiel-Outline ist als Word-Dokument über seine Homepage (Sanderson 2020i) abrufbar. Im Folgenden wird aber aus der Kopie im Anhang zitiert, damit unabhängig von der Formatierung des Dokuments, zweifelsfrei auf konkrete Seitenzahlen Bezug genommen werden kann.

erkennen lässt<sup>133</sup> – in diesem Sinne war ich mit meinem oben beschriebenen Ansatz auf der richtigen Spur, auch wenn meine erste Anordnung von zentralen *plot points* und einzelnen Szenen lange nicht so lückenlos und detailreich war.

Sanderson hält allerdings auch fest, dass es sich bei dem Dokument seiner Beispiel-Outline um das *fertige* Produkt handelt, das vor dem Schreiben des Buches an den Verlag geschickt wurde, und dass solch eine chronologische Stichpunktliste erst zum Ende seines Outlining-Prozesses entsteht.<sup>134</sup> Seine ersten Schritte arbeiten noch nicht in chronologischer Reihenfolge, sondern sind jenen drei Bestandteilen einer Geschichte zugeordnet,<sup>135</sup> die auch schon im ersten Teil dieser Arbeit immer wieder differenziert wurden: *characters, plot, setting* – also Figuren, Handlung und Szenerie<sup>136</sup> bzw. Worldbuilding.

Diese drei Bestandteile bezeichnet Sanderson auch als *three pillars of storytelling*<sup>137</sup> – und benutzt damit einen Vergleich, der hervorragend zum Bild des Architekten passt: Es sind die tragenden Säulen einer Geschichte, die damit natürlich auch im Fokus des Outlining, als Bauplan für das Gebäude der Erzählung, stehen. Aber es fehlt noch ein vierter Baustein, der nicht als Säule bezeichnet wird, und trotzdem eine tragende Funktion inne hat: was die drei tragenden Elemente – Figuren, Handlung und Szenerie – zusammenhält, miteinander verbindet, sind Konflikte – gewissermaßen als Mörtel in den Fugen.

**Abbildung 14: *three pillars of storytelling***



Quelle<sup>138</sup>

<sup>133</sup> Vgl. Anhang S. xviii ff

<sup>134</sup> Sanderson 2020c, 40:30 min

<sup>135</sup> Sanderson 2020c, 6:40 min

<sup>136</sup> Im ersten Teil dieser Arbeit wurden Handlung und Figuren gegenüber dem Worldbuilding abgegrenzt, da vor allem auf fantastische Welten als Szenerien von Fantasy-Romanen Bezug genommen wurde. Szenerie (*setting*) ist der allgemeinere, genre-unabhängige Begriff.

<sup>137</sup> Sanderson 2021c

<sup>138</sup> eigene Darstellung nach Sanderson 2021c

Eine grundsätzliche Frage, die den Outlining-Prozess initiieren kann, ist also: Welche Konflikte können zwischen den verschiedenen Elementen einer Geschichte entstehen – indem sie an Konfliktpotenziale anknüpfen, die in den einzelnen Elementen selbst begründet liegen?<sup>139</sup> In Sandersons Outline-Dokument könnte das Prinzip interdependenter Konflikte als innere Logik bezeichnet werden, mit der jeder der drei Bestandteile, zunächst separat, behandelt wird, bevor daraus eine Chronologie der Geschichte erstellt wird.

Zur Szenerie werden also entsprechend nur die *wichtigsten* Worldbuilding-Konzepte ausgeführt, also jene, die die innere Spannung der Welt ausmachen und die unmittelbar mit der Handlung und den Figuren in Verbindung stehen.<sup>140</sup>

Jede Figur wird in einem kurzen Text vorgestellt – ähnlich wie die drei Absätze zu meinen Hauptfiguren in 2.1.2, aber mit stärkerem Bezug zu den persönlichen Eigenheiten und inneren Konflikten der Figuren. Gerade für Hauptfiguren folgen dann aber noch weitere Absätze, die zusammenfassen, wie die Figur sich im Laufe der Geschichte entwickeln wird, wie sie im Laufe der Handlung, mit sich selbst, den anderen Figuren, der Gegebenheiten ihrer (Um-)Welt und den Entwicklungen der Handlung in Konflikt gerät.<sup>141</sup>

Das Outlining der Handlung geschieht zunächst ebenso differenziert, zu mehreren Handlungssträngen, die separat, nach ihrer eigenen Logik, dem jeweils zentralen Konflikt behandelt werden.<sup>142</sup> Zwei Handlungsstränge müssen dabei nicht, wie die Ausführungen in 2.1.3 nahelegen könnten, zeitlich, räumlich oder durch die Erzählperspektive getrennt sein, sondern können sich bezüglich dieser Merkmale überlagern, und werden nach der ihnen innewohnenden Logik von Konflikt und Spannung voneinander geschieden. So würden für einen Kriminal-Roman, der ausschließlich aus der Perspektive der Detektivin erzählt wird, die Aufklärung des Verbrechens zunächst getrennt von der Beziehungsentwicklungen der Protagonistin behandelt – beispielsweise der professionellen und freundschaftlichen Beziehung zum neuen Partner (*buddy cop*) oder der sich anbahnenden romantischen Beziehung mit einer verdächtigen Person, die als *subplot* ebenfalls die Handlung der Geschichte ausmachen können.<sup>143</sup>

Erst im weiteren Verlauf seines Outlining-Prozesses würde Sanderson die chronologische Integration der verschiedenen Handlungsstränge einer Geschichte vornehmen – in der erwähnten Stichpunktsammlung am Ende des Dokuments. Obwohl sich diese Stichpunkte vor allem auf die Handlung beziehen, wären sie ohne die Ausführungen zu den Figuren und der Szenerie (zu Beginn des Dokuments), zu denen immer wieder Bezug genommen wird, kaum verständlich: Die

---

<sup>139</sup> Sanderson 2021c

<sup>140</sup> Die Ausführungen zu diesen wichtigsten Worldbuilding-Konzepten sind in einem pragmatischen zusammenfassenden Stil und aus einer allwissenden (Autoren-)Perspektive geschrieben – siehe hierzu auch 3.3.1.

<sup>141</sup> Sanderson 2020c, 8:00 min

<sup>142</sup> Sanderson 2020c, 27:00 – 35:00 min

<sup>143</sup> Sanderson 2020c, 42:45 min

Chronologie der Ereignisse<sup>144</sup> einer Geschichte ist also nicht gleichzusetzen mit einer funktional vollständigen Outline, die als Bauplan den anschließenden Schreibprozess anleiten könnte.

Diesbezüglich führt Sanderson aus, dass er selbst das Schreiben auf Grundlage einer Outline bevorzuge, weil er sich dann stärker auf die Gestaltung der jeweiligen Szene konzentrieren könne – sie aktiv und mitreißend schreiben könne.<sup>145</sup> Welche Aufgaben eine Szene im Gesamtkontext der Geschichte erfüllen muss, ist bereits in der Outline vorstrukturiert, so dass eine Grundvoraussetzung spannender Prosa leichter zu erfüllen ist: Jede Szene (oder zumindest jedes Kapitel) erfüllt mehrere Aufgaben und steht zu allen drei Bestandteilen der Geschichte bzw. Outline in Verbindung<sup>14</sup> – treibt die Handlung voran, charakterisiert die Figuren und erweitert das Verständnis und die Vorstellung von der Welt, deren konflikthafte Interdependenzen im Vorfeld bereits durchdacht wurden.

### 2.2.2 *iconic heroes, character arcs & flaws*

Wir werden uns nun dem spezifischen Problem des Outlining von Figuren zuwenden und uns dabei vor allem auf die Hauptfiguren, die Protagonisten konzentrieren, von denen Sanderson annimmt, dass der Schlüssel für das Problem spannender Protagonisten in ihrer Entwicklung (*character arc*) liegt, die sie im Laufe der Geschichte nehmen.<sup>146</sup>

Aber *müssen* sich alle Hauptfiguren im Laufe der Geschichte entwickeln? Nein. Sanderson nennt solche Figuren *ohne Entwicklung* ikonische (Helden-)Figuren (*iconic hero*).<sup>147</sup> Beispiele für ikonische Figuren wären James Bond und Superman, die nicht zufällig beide Protagonisten von seriellen Erzählungen sind – denn natürlich eignen sich ikonische Figuren in besonderer Weise für (Fortsetzungs-)Reihen, deren einzelne Einträge oft nach demselben Grundmuster verlaufen, aus dem auch die Hauptfiguren nicht ausbrechen dürfen.

Was interessiert uns, als Publikum, aber an solchen seriellen Erzählungen und ihren ikonischen Hauptfiguren? Was beide gewählten Beispiele gemeinsam haben ist ihre extrem hohe Kompetenz (*hyper competence*) – als Super-Spion bzw. -Held, die zu erleben, nach Sanderson, an und für sich schon unterhaltsam sein kann.<sup>148</sup>

Aber es ist nicht die hohe Kompetenz der ikonischen Figuren, die das zentrale Konfliktmoment der jeweiligen Geschichten ausmachen.<sup>149</sup> Am Beispiel von Superman: Dessen Superkräfte sind dermaßen übersteigert, dass sie in der Regel nicht zur Lösung des Kernproblems der Geschichte eingesetzt werden. Das abstürzende Flugzeug rettet er unter Einsatz seiner Superkräfte natürlich trotzdem, allein für das unterhaltsame Spektakel der Action-Szene – aber eher nebenbei, am

---

<sup>144</sup> Beim Einreichen eines Manuskripts bei einem Verlag, mit dem eine Autorin noch nicht zusammengearbeitet hat, würde allerdings eher eine solche Outline, eine Kurzzusammenfassung der Handlung, erwartet werden (Sanderson 2020c, 5:25 min).

<sup>145</sup> Sanderson 2020c, 4:30 min

<sup>14</sup> Sanderson 2020b, 53:25 min

<sup>146</sup> Sanderson 2020g, 24:20 min

<sup>147</sup> Sanderson 2020g, 15:30 min

<sup>148</sup> Sanderson 2020g, 16:00 min

<sup>149</sup> Sanderson 2020e, 41:30 min



Rande der Geschichte, die von einem anderem Grundkonflikt bestimmt wird, der in der Figur und ihrer Persönlichkeit begründet liegt: Der Unfähigkeit Supermans, trotz oder gerade wegen seiner außerirdischen Kräfte, wirklich einen Platz unter den Menschen zu finden.<sup>150</sup>

Diese Begrenzung (*limitation*) der Figur – und ihrer Kräfte bzw. Fähigkeiten – ist Sanderson zur Folge der zentrale Konflikt, der die Superman-Geschichten bestimmt.<sup>151</sup> Da es sich aber mit Superman um einen ikonischen Helden handelt, darf diese Begrenzung von der Figur nicht überwunden werden – weil sonst die Geschichte nicht mehr funktionieren würde.

In Sandersons Terminologie wird der Begrenzung (*limitation*), der charakterliche Makel (*character flaw*) gegenübergestellt, der sich eben dadurch auszeichnet, dass er für das Funktionieren der Geschichte von der Figur überwunden werden *muss*.<sup>152</sup> Als Leser sollten wir das Gefühl bekommen, dass der jeweilige Makel der Figur im Weg steht *und* vor allem auch, dass die Figur diesen bereits überwunden haben sollte – es in ihrer Verantwortung gelegen hätte, sich mit ihrem Makel auseinanderzusetzen.<sup>153</sup>

Damit sind wir wieder bei Protagonisten *mit Entwicklung*. Sandersons Präferenz für solche dynamischen Figuren entsprechend, wird in seiner Beispiel-Outline ein Großteil des Textes zu den Hauptfiguren auf die zusammenfassende Darstellung dieser Entwicklung verwendet, die eben in der Überwindung eines Makels liegt. Diese Fokussierung beim Outlining der Hauptfiguren wird auch dadurch begründet, dass den Leserinnen früh vermittelt werden soll, in welche Richtung eine Figur sich entwickeln *sollte* – ob und wie genau dies gelingen kann, bleibt natürlich offen, da dies die Spannung des *character arc* ausmacht.

Regelmäßig sind die Leser der Figur bei dieser Erkenntnis gewissermaßen einen Schritt voraus - sie sollten schon zu Beginn der Geschichte eine Ahnung davon haben, was der Figur fehlt bzw. was ihr im Weg steht, während die Figur selbst, dies erst im weiteren Verlauf der Geschichte einsehen muss.<sup>154</sup> Das ist die gerade im *screen writing* verbreitete Technik der Gegenüberstellung von *wants vs. needs*: Am Anfang der Geschichte *will* die Figur etwas anderes, als sie eigentlich *brauchen* würde.<sup>155</sup> Sie hat ihren Makel noch nicht als solchen erkannt.

Damit die Leserin dies schon früh versteht, und der Figur einen Schritt voraus ist, empfiehlt Sanderson bereits in einer frühen Szene, die negativen Konsequenzen des Makels – für die Figur selbst oder für ihr nahestehende Personen – in die Handlung einzuflechten und eindrücklich darzustellen: *hit your characters where it hurts*.<sup>156</sup>

---

<sup>150</sup> Sanderson 2020e, 41:30 min

<sup>151</sup> Hier begegnet uns auch wieder das zweite Gesetz Sandersons: FLAWS AND LIMITATIONS ARE MORE INTERESTING THAN POWERS. Zwar für Magie-Systeme und damit fürs Worldbuilding formuliert, lassen sie sich, wie in 1.2.3 schon angedeutet wurden, auch auf andere Bestandteile der Geschichte anwenden (Sanderson 2020e, 47:00 min; Sanderson 2020g, 26:30 min).

<sup>152</sup> Sanderson 2020g, 24:30 min

<sup>153</sup> Sanderson 2020g, 38:20 min

<sup>154</sup> Sanderson 2020g, 25:45 min

<sup>155</sup> Sanderson 2020g, 24:30 min

<sup>156</sup> Sanderson 2020g, 50:00 min

Soll die Protagonistin im großen Finale der Geschichte eine schwierige Entscheidung treffen müssen, könnte ein entsprechender *character arc* um den Makel ihre Unentschlossenheit konstruiert werden, der zu Beginn der Geschichte angekündigt wird, in dem die Protagonistin daran *scheitert* eine Entscheidung zu treffen, und damit sich und/oder ihren Nächsten schadet.<sup>157</sup> *Dazwischen*, also im weiteren Verlauf der Handlung, wird sie die zunächst von sich gewiesene Verantwortung dafür übernehmen, ihren Makel erkennen, und schrittweise daran arbeiten müssen, um im entscheidenden Moment, zum großen Finale bereit zu sein.<sup>158</sup>

### 2.2.3 *promise/progress/pay-off, plot archetypes & plot structures*

Wenn wir uns nun dem Outlining der Handlung zuwenden, können wir uns einige der obigen Ausführungen zur Konstruktion des *character arc* zu Nutze machen. Gerade die zum Ende des letzten Unterkapitels gemachte, dreigeteilte Betrachtung hinsichtlich Anfang, Ende und dem „Dazwischen“ einer Geschichte kann dabei auf das Outlining der Handlungsstränge übertragen werden. Sanderson benutzt hierfür den begrifflichen Dreiklang von *promise, progress* und *pay-off*.<sup>159</sup>

Ähnlich wie bei der Ankündigung des *character arc*, durch eindrückliche Schilderung der negativen Konsequenzen des Makels einer Figur, geht es beim Versprechen von Handlungssträngen darum, eine Erwartungshaltung bei den Leserinnen zu provozieren.<sup>160</sup> Welche *Art von Geschichte* erwartet sie auf den folgenden Seiten?

Für das Outlining der Handlung sollte diese Frage aber auch für die Autorin anleitend sein: um die richtigen Versprechen (*promises*) geben zu können, diese am Ende der Geschichte zu erfüllen<sup>161</sup> (*pay-off*), und vor allem um den *progress* der eigenen Geschichte zu verstehen – was Sanderson als zugleich wichtigsten und schwierigsten Part bezeichnet.<sup>162</sup> Was ist die Triebfeder der Geschichte? Welche Konflikte sind zentral und werden sich im Laufe der Handlung immer weiter zuspitzen?

Sanderson selbst geht dabei allerdings vom Ende aus, in dem er sich fragt, was das große Finale und damit den *pay-off* seiner Geschichte ausmachen wird.<sup>163</sup> Am Beispiel der Kriminal-Geschichte mit romantischer Verwicklung aus 2.1.1 könnten die Antworten lauten: „*Es stellt sich heraus, dass...*

---

<sup>157</sup> Sanderson 2020g, 49:30 min

<sup>158</sup> Hier begegnet uns das erste Gesetz Sandersons aus 1.3.3 wieder: Ähnlich wie die Zaubersprüche eines harten Magie-Systems müssen die Leser auch die Figuren verstehen, ihre Motivationen und gerade auch ihre Probleme oder Makel nachvollziehen können, damit ihre Handlungen und Entscheidungen im großen Finale nicht unbefriedigend wirken.

<sup>159</sup> Gerade der erste Bestandteil des Dreiklangs (*promise*), ist uns auch schon im Bereich des Worldbuildings begegnet, als das Versprechen der Weite der Welt, welches vorne im Buch befindliche Landkarten den Leserinnen geben können - ein Versprechen, das aber selten zur Gänze erfüllt werden wird, da es nur um das *Gefühl* der Weite geht, das sich im eigentlichen Text eher durch Tiefe herstellen lässt (vgl. 1.2.2). In Bezug auf die Handlung einer Geschichte geht es nun um ein deutlich konkreteres Versprechen.

<sup>160</sup> Sanderson 2020c

<sup>161</sup> Was weder überraschende Wendungen (*twists*) ausschließt (Sanderson 2020b, 60:00 min), noch mit eine happy end gleichzusetzen wäre: Damit er *pay-off* einer Geschichte befriedigend ist, geht es vor allem darum, dass er schlüssig mit der Entwicklung der Handlung (*progress*) hervorgeht (Sanderson 2020b, 66:25 min).

<sup>162</sup> Sanderson 2020b, 36:00 min

<sup>163</sup> Sanderson 2020c, 35:15 min

die schöne Gärtnerin nicht die Mörderin war, sondern der Butler“ und „Nachdem die Unschuld der schönen Gärtnerin bewiesen ist, ...gesteht die Detektivin ihr ihre Liebe.“

Damit beantwortet sich auch die Frage nach der Art der Geschichte(n), die es zu erzählen gilt: Das überraschende Ergebnis der Ermittlung lässt sich zur Aufdeckung eines Geheimnisses (*mystery*) verallgemeinern, während sich der *subplot* als Romanze (*romance*) bezeichnen lässt. Obwohl die beiden Begriffe – *mystery* bzw. *romance* – durchaus auch als eigenständige Genres verstanden werden können, spricht Sanderson in diesem Zusammenhang von *plot archetypes*, die zwar zentral für die gleichnamigen Genres, aber nicht mit diesen gleichzusetzen sind.<sup>164</sup>

Für Sanderson ist die Identifikation der *plot archetypes* nun der entscheidende Schritt, um zu verstehen, was den *progress* der einzelnen Handlungsstränge einer Geschichte, ihre innere Logik von Konflikt und Spannung, ausmacht.<sup>165</sup> Je nach *plot archetype* unterscheidet sich der Art des Konflikts und entsprechend auch die Inhalte der stichpunktartigen Outline eines Handlungsstrangs: Im Fall des *mystery*-Spannungsbogens beziehen sich die Stichpunkte beispielsweise auf Hinweise (*clues*) und Falschinformationen (*red herrings*), welche die Figuren und/oder Leserinnen auf dem Weg zur Lösung des Geheimnisses voranbringen oder verwirren sollen.<sup>166</sup> Für den *romance*-Spannungsbogen würde sich die Stichpunktliste auf die Interaktionen der Figuren beziehen – Begegnung, Annäherung, aber immer wieder auch Missverständnisse und andere Hindernisse, die überwunden werden müssen, um bei den Lesern Spannung zu erzeugen, bevor es zum großen Finale (*pay-off*) kommt.<sup>167</sup>

Hier sei noch ein dritter *plot archetype* zu erwähnen – erstens, weil er im Fantasy-Genre recht üblich<sup>168</sup>, und zweitens, auch für meine Geschichte relevant sein wird: der Reisebericht (*travellog*). Die strukturgebenden Outlining-Stichpunkte eines *travellog* wären nach Sanderson schlicht und ergreifend die Stationen der Reise.<sup>169</sup> Der *progress* eines *travellog* ist also tatsächlich das räumliche Vorankommen, die Route der Figuren mit einem fixen Ziel vor Augen – wobei an den Stationen meist noch Abenteuer warten, die für sich spannend sind oder einen anderen Spannungsbogen der Geschichte vorantreiben.<sup>170</sup>

Abschließend soll nur kurz auf Handlungsstrukturen (*plot structures*) eingegangen werden, wobei wir uns auf die für meine Arbeit relevante Drei-Akt-Struktur beschränken werden. Anders als beim Outlining der Spannungsbögen (*plot archetypes*), die auf der Grundlage einer inneren Logik vor allem auf einer konkret inhaltlichen Ebene arbeiten, steht bei Handlungsstrukturen das funktionale

---

<sup>164</sup> Ein Beispiel für einen *plot archetype*, der nicht mit einem Genre gleichzusetzen ist, wäre das Meister-Schüler-Verhältnis (*master apprentice plot*), der z.B. die Entwicklung der Beziehung zwischen Meister Yoda und Luke Skywalker oder Dumbledore und Harry Potter strukturiert und sich dabei auf andere Interaktionen stützen wird als der *romance plot* (Sanderson 2020c, 43:30 min). Das Fantasy-Genre wird von keinem *plot archetype* dominiert, da es sich vor allem durch das *setting* einer fantastischen Welt definiert und verschiedenste Spannungsbögen integrieren kann (Sanderson 2020b, 21:30 min).

<sup>165</sup> Sanderson 2020c, 10:30 min

<sup>166</sup> Sanderson 2020c, 39:30 min

<sup>167</sup> Sanderson 2020c, 35:30 min

<sup>168</sup> Sanderson 2020c, 26:30 min

<sup>169</sup> Sanderson 2020c, 54:45 min

<sup>170</sup> Sanderson 2020b, 37:15 min

Element im Vordergrund – und bestimmt im Falle des Dreiakters die äußere Struktur der Geschichte: eben durch die Aufteilung in drei Akte.

Jedem Akt sind mehrere, spezifische Punkte zugeordnet, – ein Beispiel wäre der *mid-point-twist* im Zweiten (siehe unten) – die anders als die Stichpunkte der Spannungsbögen keine konkreten, und von der Art der Geschichte abhängigen Bezüge mehr aufweisen, sondern abstrakt bleiben und zusammengenommen die Funktionalität der Drei-Akt-Struktur und damit der Geschichte gewährleisten sollen.

Sanderson weist allerdings darauf hin, dass trotz der weiten Verbreitung der Drei-Akt-Struktur – z.B. im *screen play wrtiting* – große Uneinigkeit über die genaue Verteilung, Benennung und Funktion der einzelnen, strukturtragenden Punkte herrscht, weshalb er sich auf die Darstellung einer extrem reduzierten Variante beschränkt und nur die Bruchstellen zwischen den Akten in den Fokus stellt.<sup>171</sup>

Zwischen erstem und zweitem Akt muss die Hauptfigur der Geschichte proaktiv geworden sein, also zur Protagonistin geworden sein und die Herausforderungen, die sich abzeichnen, annehmen.<sup>172</sup> Zwischen zweitem und dritten Akt ist die Protagonistin dann am tiefsten Punkt angelangt (*lowest point*<sup>173</sup>) und sich sicher, den Herausforderungen nicht gewachsen zu sein – der oben erwähnte *mid-point-twist* im zweiten Akt bedeutet oftmals eine krasse Verschiebung der Einsätze (*stakes*) im Falle eines Scheiterns der Protagonistin, was eben am Ende des zweiten Aktes mehr als wahrscheinlich erscheint.<sup>174</sup>

In dieser reduzierten Form der Drei-Akt-Struktur lässt sich demnach auch der oben eingeführte Dreiklang von *promise/progress/pay-off* wiedererkennen: Mit der Annahme der Herausforderung durch die Hauptfigur bzw. Protagonistin am Ende des ersten Aktes, muss der Figur und damit auch den Lesern zumindest grob klar sein, um welche Herausforderungen es sich handeln wird – was dem *promise* entspricht. Der *mid-point-twist* und *lowest point* machen den *progress* aus, die Steigerung der Spannung durch immer weitere Zuspitzung des zentralen Konflikts – und dienen damit zum Ende des zweiten Aktes der Vorbereitung des *pay-off* im dritten Akt, in dessen häufig recht kurzem Verlauf der Konflikt eskaliert.<sup>175</sup>

---

<sup>171</sup> Sanderson 2020c, 63:45 min; vgl. auch grundlegend: Ellis 2016a und Ellis 2016b

<sup>172</sup> Sanderson 2020c, 64:00 min

<sup>173</sup> Sanderson 2020c, 65:00 min

<sup>174</sup> Sanderson 2020c, 65:15 min

<sup>175</sup> Sanderson 2020c, 66:15 min; Ellis 2016b

## 2.3 Die Technik des fraktalen Outlining

### 2.3.1 Outlining-Perspektiven & die Logik des Zooms

In diesem Kapitel geht es nun um die Konzeption meiner eigenen Outlining-Technik, die ich in den vergangenen Monaten entwickelt habe. Grundlage für meine Arbeitsweise waren wiederum die Techniken und Konzepte aus den Sanderson-Vorlesungen, die im vorherigen Kapitel dargestellt wurden, sowie der intuitive Prozess meiner ersten Auseinandersetzung mit äußerer Struktur, Rahmenhandlung und Figuren, die in Kapitel 2.1 dargestellt sind.

In Bezug auf die Sanderson-Vorlesungen war der entscheidende Schritt das Studium der Beispiel-Outline und die Lektüre des fertigen Romans Sandersons, da mir so viele der Techniken nicht nur separat und an wechselnden Beispielen erläutert wurden, sondern ich sie in ihrer kombinierten Anwendung nachvollziehen konnte.

Zwei Eigenschaften der Beispiel-Outline stachen für mich dabei besonders hervor: erstens die Kürze des Dokuments, und zweitens und damit zusammenhängend, der ständige Wechsel der Perspektive, den Sanderson in seinen Outlining-Texten einnimmt. Hiermit meine ich an dieser Stelle also nicht Erzählperspektiven – das fertige Buch wird auch größtenteils aus einer Perspektive erzählt<sup>176</sup> – sondern die Perspektive die Sanderson bzw. die Outline auf die Inhalte der Geschichte gibt.

Größtenteils schreibt er als Autor, in dem er z.B. auf erzähltechnische Konzepte referiert, ohne diese weiter auszuführen. Die zusammenfassenden Texte über die Figuren und einige, wichtige Worldbuilding-Elemente sind so gerafft, dass sie kaum das Bild einer zusammenhängenden Geschichte ergeben, sondern wirklich wie die Bausteine wirken, die erst mit Kenntnis grundlegender Konzepte und Techniken – also aus einer Autoren-Perspektive – erahnen lassen, wie diese zusammenhängen sollen.<sup>177</sup>

Ebenfalls recht häufig antizipieren die Outlining-Texte die Perspektive zukünftiger Leserinnen, wenn sie z.B. die beabsichtigten emotionalen Reaktionen oder inhaltlichen Assoziationen beschreiben<sup>178</sup> – wobei natürlich weiterhin die Absicht des Autoren ausschlaggebend, aber auf die Leserinnen bezogen ist.<sup>179</sup> In diesem Sinne würde ich auch jene Ausführungen zur Leserinnen-Perspektive zählen, die um eine Verdeutlichung der (chrono-)logischen Zusammenhänge der geplanten Geschichte bemüht sind.

Als dritte Perspektive, und in der Beispiel-Outline Sandersons mit Abstand am seltensten eingenommene, ist jene, die ich als Figuren-Perspektive bezeichne – wenn die Outline kurz, meist für nur einen Satz, ins Szenische wechselt, d.h. stilistisch so formuliert ist, dass der Satz so in die

---

<sup>176</sup> vgl. Anhang, S. viii

<sup>177</sup> vgl. Anhang, S. i ff

<sup>178</sup> vgl. Anhang, S. viii

<sup>179</sup> Die beiden Perspektiven sind also alles andere als trennscharf und entspringen vor allem meiner Lesart der Beispiel-Outline und dem Versuch Sandersons konkrete Arbeitsweise nachzuvollziehen, um sie für meine eigene Outling-Praxis anwendbar zu machen.

Geschichte übernommen werden könnte. Die deutlichsten Beispiele für diese Figuren-Perspektive sind kleine Auszüge wörtlicher Rede oder aus den Gedanken oder Beschreibungen einer Figur, die immer mal wieder in die ansonsten trocken formulierten Texte eingestreut sind.<sup>180</sup>

Dass Sandersons Beispiel-Outline nur 21 Seiten lang ist, und dennoch einen funktionalen Bauplan der Geschichte enthält, liegt in meinen Augen nicht zuletzt daran, dass er fließend zwischen diesen drei Perspektiven wechselt und sowohl die konzeptionelle Kernidee, als auch den (chrono-)logischen roten Faden, und zusätzlich schon einige szenische Details in den Blick bekommt.

Und daran war ich zu Beginn meines eigenen Outlining-Prozesses immer wieder gescheitert. Meine ersten Outlining-Texte waren beispielsweise Zusammenfassungen der Handlung, die ich aber in dreifacher Ausführung, aus der Sicht je einer meiner Hauptfiguren schrieb, und die immer wieder ins Szenische rutschten – vom Stil her, aber genauso vom Detailgrad ihrer Auflösung, wenn sie einzelne Gesprächssituationen umrissen, die ich als wichtige *plot points* erachtete, aber nicht als solche – aus konzeptioneller oder (chrono-)logischer Perspektive, behandelte.

Trotzdem baut die Konzeption meiner Outlining-Technik natürlich auf meinen bisherigen Auseinandersetzungen auf. Entscheidend war aber wieder - wie schon bei der ersten Anordnung für einzelne Szenen in 2.1.3 - dass ich zunächst von der bereits festgelegten äußeren Struktur, der geplanten Gliederung meiner Geschichte ausging, welche die weitere inhaltliche Auseinandersetzung anleiten sollte.

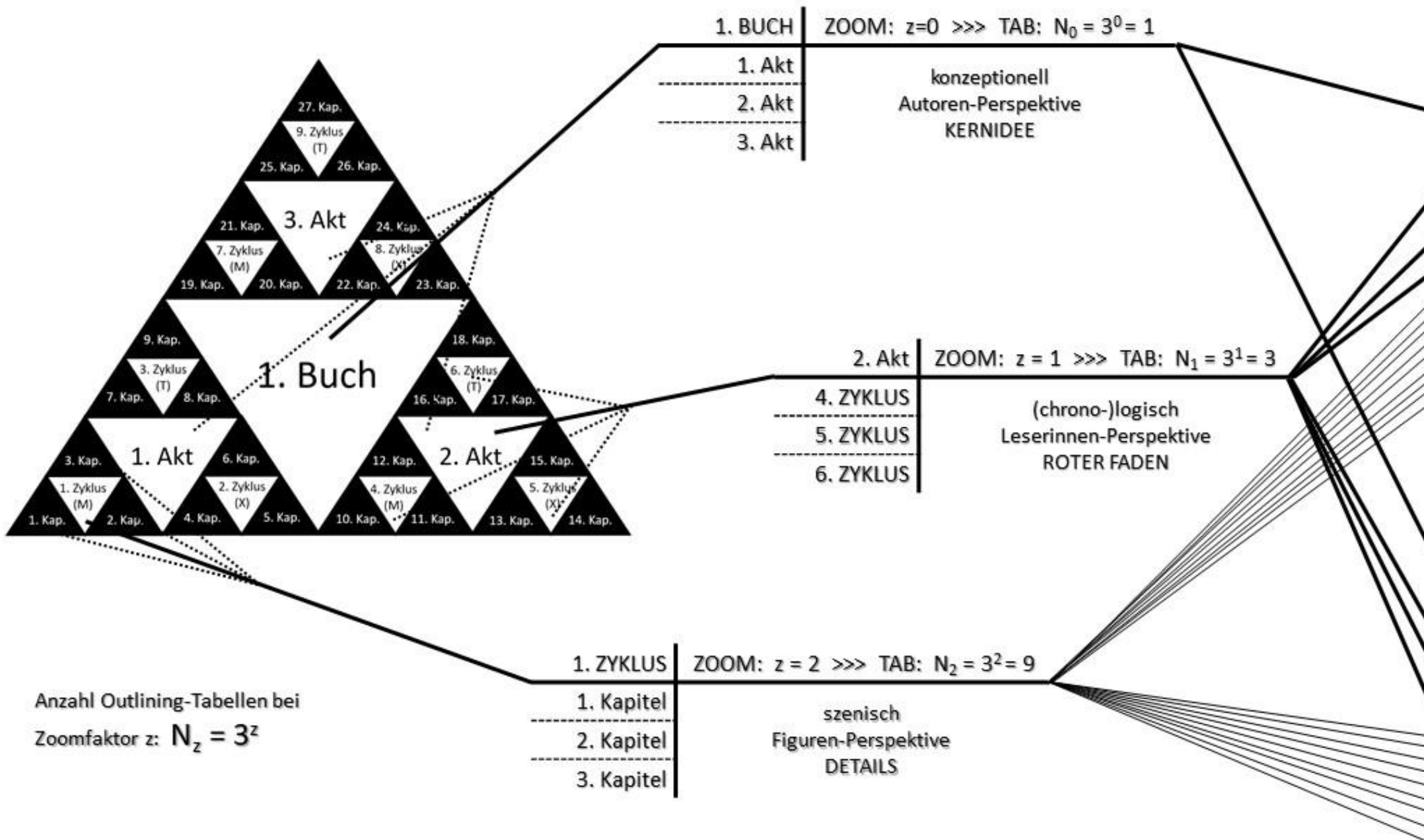
Die Abfolge von Akten, Zyklen und Kapiteln (vgl. Abb. 13) enthält genau drei Strukturebenen, die mit den drei, oben beschriebenen Outlining-Perspektiven korrespondieren sollen: Auf Ebene der ganzen Geschichte und ihrer drei Akte würde ich konzeptionell, aus der Autoren-Perspektiven herausarbeiten und versuchen müssen, mich auf die Kernidee zu beschränken – allein die Einteilung in Akte entspricht ja bereits dem funktionalen Konzept der Drei-Akt-Struktur. Auf Ebene eines Aktes und seiner drei Zyklen, würde ich versuchen stärker die Leserinnen mitzudenken zu lassen und mich auf die (chrono-)logischen Zusammenhänge der Geschichte, ihren roten Faden fokussieren, während szenische Details der Figuren-Perspektive erst auf Ebene eines Zyklus und seiner drei Kapitel berücksichtigt werden dürften.

Um den Ansatz der klaren Trennung zwischen den drei Outlining-Perspektiven konsequent verfolgen zu können, würde ich auch nicht in *einem* Outlining-Dokument arbeiten, sondern auf jeder Strukturebene eine oder sogar mehrere Tabellen anlegen. Meine Outlining-Technik soll also auf eine in sich geschachtelte Folge von Tabelle hinauslaufen, die den Strukturebenen der Gliederung meiner Geschichte entspricht, und in die im Lauf der Outlining-Praxis hineingezoomt werden soll. Die folgende Abbildung<sup>181</sup> veranschaulicht die Logik des Zooms:

---

<sup>180</sup> vgl. Anhang, S. xiii

<sup>181</sup> Beide nachfolgende, ganzseitige Abbildungen sind meine eigenen Darstellungen – aus ästhetischen Gründen soll dieser Hinweis den dezidierten Quellnachweis ersetzen.



Anzahl Outlining-Tabellen bei  
Zoomfaktor  $z$ :  $N_z = 3^z$

1. BUCH | ZOOM:  $z=0 \ggg$  TAB:  $N_0 = 3^0 = 1$

1. Akt	konzeptionell Autoren-Perspektive KERNIDEE
2. Akt	
3. Akt	

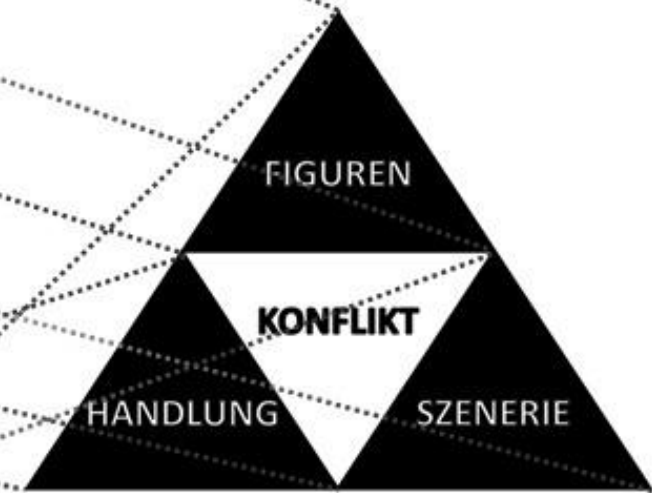
2. Akt | ZOOM:  $z = 1 \ggg$  TAB:  $N_1 = 3^1 = 3$

4. ZYKLUS	(chrono-)logisch Leserinnen-Perspektive ROTTER FADEN
5. ZYKLUS	
6. ZYKLUS	

1. ZYKLUS | ZOOM:  $z = 2 \ggg$  TAB:  $N_2 = 3^2 = 9$

1. Kapitel	szenisch Figuren-Perspektive DETAILS
2. Kapitel	
3. Kapitel	

three pillars of storytelling	HANDLUNG	FIGUREN	SZENERIE
<b>z = 0</b>	<i>Rahmenhandlung</i> > fantastische Klassenfahrt	<i>Konstellation der Figuren</i>	<i>Welche Worldbuilding-Konzepte sind wichtig?</i>
<b>z = 1</b>	<i>Was passiert wann und wo?</i> > logische Konsistenz	<i>Entwicklung der Beziehungen</i>	<i>Warum?</i> > Erklärung (der Verbindungen)
<b>z = 2</b>	<i>szenische Integration der plot archetypes</i>	<i>Gespräche &amp; Interaktionen</i>	<i>Wie einführen?</i> > grand skill
arcs & plot archetypes	MYSTERY	COMING-OF-AGE	TRAVELLOG
<b>z = 0</b>	<i>plot points</i>	<i>Vorstellung der Hauptfiguren</i> > character flaw	<i>Route der Wanderschaft</i>
<b>z = 1</b>	<i>clues &amp; red herrings</i>	<i>character arc:</i> Erkenntnis, Auseinandersetzung & Überwindung	<i>Stationen &amp; Karte der Route</i>
<b>z = 2</b>	<i>Wer erfährt was wie bzw. von wem?</i>	<i>emotionale Reaktionen &amp; Hintergründe</i> > Gedanken & Dialog	<i>Beschreibungen der Orte</i> > wie Bühnenbilder





### 2.3.2 Skizzierung der inhaltlichen Bezüge der Outlining-Tabellen

Die zweite Abbildung stellt den Aufbau meiner Outlining-Tabellen dar. Für diese Übersicht sind links die drei möglichen Zoomstufen eingetragen, um zu verdeutlichen wie die drei inhaltlichen Spalten jeweils ausgefüllt werden sollen. In der Praxis würden die sechs inhaltlichen Zeilen einer Tabelle durch die je nach Zoomstufe fokussierten Strukturteile meiner Geschichte gegeben sein – also die drei Akte der Geschichte (Zoom 0: 1 Tabelle), die drei Zyklen eines Aktes (Zoom 1: 3 Tabellen) oder die drei Kapitel eines Zyklus (Zoom 2: 9 Tabellen).

Wenden wir uns nun aber den drei inhaltlichen Spalten zu, so sind diese, ganz oben, mit den drei Bestandteilen einer Geschichte überschrieben – den *three pillars of storytelling* (vgl. 2.2.1). In der Mitte ist noch eine zweite (Zwischen-)Überschrift eingezogen, die sich auf die drei zentralen *plot archetypes* beziehen, die in der Geschichte zum Tragen kommen sollen – und entsprechend aus meinen ersten inhaltlichen Überlegungen zum Outlining von Handlung und Figuren (vgl. 2.1.1 und 2.1.2) abgeleitet sind.

Die Rahmenhandlung der Wanderschaft und ihrer Route zu einigen der entlegensten und bedeutendsten Orten Asamas ist demnach als *travellog* angelegt. Die Frage nach der Herkunft des geheimnisvollen Mädchens, das in der Wildnis gefunden wird, wird sich als eine *mystery*-Geschichte lesen. Und das übergeordnete Thema der Geschichte – das Problem (adoleszenter) Identitätsfindung wird vor allem in den *character arcs* der drei jugendlichen Hauptfiguren aufgegriffen, deren Outlining in der mittleren Spalte unter der Überschrift *coming-of-age* geschehen soll. Die innere Logik dieser drei Handlungsstränge oder Spannungsbögen (*plot archetypes*), die in Sandersons Arbeitsweise von den separierten und noch nicht chronologisch integrierten Stichpunktlisten skizziert wird, würden sich bei mir (ebenfalls in Stichpunkten) in den drei Tabellen der Zoomstufe 1 befinden.

Die chronologische Integration der einzelnen Handlungsstränge, wie sie am Ende der Beispiel-Outline Sandersons, mit starkem Fokus auf die pragmatische Handlung (vgl. 2.2.1) zu finden ist, würde sich in meinen Outlining-Tabellen in der oberen Hälfte wiederfinden: in der Spalte zur Handlung und auf Zoomstufe 2. Demnach teilt sich eine detaillierte und chronologische Darstellung der Handlung auf neun Tabellen auf, die jeweils die drei Kapitel eines Zyklus umfassen, und aus einer der drei Erzählperspektiven geschrieben werden sollen – weshalb ich sie der Outlining-Perspektive der Figuren zuordnen würde.

Wie genau die drei zentralen Handlungsstränge miteinander vermengt werden sollen, so dass jede Szene mindestens einen davon voranbringt und keiner zu lange liegen bleibt, was sowohl den Geduldfaden (*sense of progress*) als auch das Erinnerungsvermögen der Leserinnen (Lernkurve) überstrapazieren könnte, würde also erst auf höchster Zoomstufe verhandelt – als eine pragmatische Liste von Szenen, die den zeitlichen und inhaltlichen Rahmen für die drei Kapitel des jeweiligen Zyklus abstecken.

In den beiden nebenstehenden Spalten wird diese Liste dann ergänzt, um Beschreibungen von zentralen Gesprächen und Interaktionen der Figuren, sowie skizzierten Ideen, wie die in bzw. für diesen Zyklus vorgesehenen Worldbuilding szenisch, also durch die Augen der erzählenden Figur, eingeführt werden sollen. Die obere Hälfte der Tabelle gibt – unabhängig von der Zoomstufe – also gewissermaßen die Rahmeninformationen an: Was passiert? Insbesondere mit und zwischen den Figuren? Und was müssen die Leserinnen mit Blick auf die Welt und ihre Beschaffenheit wissen, um der Geschichte folgen zu können?

Wie sich innerhalb dieses Rahmens die Konflikte der Geschichte, die Spannungsbögen entwickeln werden, ist hingegen in der unteren Hälfte der Tabelle skizziert – nach der Darstellung ihrer inneren Logik auf Zoomstufe 1, können in der höchsten Auflösung, also Zoomstufe 2, konkrete und detaillierte Verbindungen gezogen werden: Wie wirkt sich das in der oberen Hälfte aufgelistete (Handlung) und beschriebene Streitgespräch zwischen Merivia und Xavid (Figuren) über die Unterdrückung der Zentauren (Worldbuilding) auf die *character arcs* der Figuren, ihre jeweilige Auseinandersetzung mit dem Problem der Identitätsfindung (*coming of age*) aus?

Je nachdem welcher Zyklus gerade auf Zoomstufe 2 behandelt wird, steht dabei eine andere Figuren-Perspektive im Fokus und ermöglicht die Auswirkungen im Kontext des spezifischen *character arc* bzw. *flaw* unter die Lupe zu nehmen – indem Emotionen detailliert beschrieben oder sogar Formulierungen aus dem Gespräch oder den Gedanken der Figuren im Stil der Geschichte ausgeführt werden können.

Und je nachdem in welchem Akt sich dieser Zyklus befindet wird es um die plastische Einführung des Makels und seiner negativen Konsequenzen (1. Akt: *promise*), die Darstellung der Fortschritte in der persönlichen Auseinandersetzung mit diesem Mangel (2. Akt: *progress*), oder um dessen finale Überwindung (3. Akt: *pay-off*) gehen.

### **2.3.3 Die fraktalen Grundlagen meiner Outlining-Technik**

Das ist meine fraktale Technik des Outlining, die ich in den letzten Monaten konzipiert habe und in den kommenden Monaten umsetzen möchte. Wie bei der Arbeit mit meiner Dreiecksschablone für das Worldbuilding, geht es um zwei zentrale Prinzipien: Begrenzung und gegenseitige Bezugnahme.

Ersteres geschieht im Rahmen meiner Outlining-Tabellen vor allem auf Zoomstufe 0, die meine Outlining-Praxis auf *eine* Tabelle und nur die zentralen Konzepte und Kernideen begrenzt und den ersten Schritt meines zukünftigen Prozesses ausmachen sollte. Von diesem ausgehend kann dann tiefer in die Zusammenhänge hineingezoomt werden – in der Hoffnung auf dieser Grundlage sich nicht in Details zu verlieren, sondern diese immer vor dem Hintergrund des Großen und Ganzen zu denken, die gegenseitigen Bezüge sowohl auf inhaltlicher als auch erzähltechnisch-funktionaler Ebene nicht aus dem Blick zu verlieren.

Aber die Grundlage meiner Technik ist dennoch auf struktureller Ebene auszumachen. Fürs Worldbuilding liegt sie unmittelbar in der inneren Struktur der Dreiecksschablone zugrunde, aus der fürs Outlining die äußere Struktur meiner Geschichte, die Abfolge der Kapitel, Zyklen und Akte abgeleitet wurde. Beide Prinzipien von Begrenzung und gegenseitiger Bezugnahme hängen mit der Logik des Zooms zusammen und folgen demnach aus der fraktalen Struktur der Schablone und ihrer Eigenschaft der Selbstähnlichkeit – weshalb ich sie als Technik des fraktalen Outlining bezeichne.

Für die Praxis des Worldbuilding begegnet meine fraktale Technik der Problemstellung der Unschärferelation bei der Darstellung von Tiefe, wie ich sie aus den generalisierten Problemstellungen der Sanderson-Vorlesungen abgeleitet habe. Aber auch für die Praxis des Outlining dienten die in Vorlesungen behandelten Techniken und Konzepte als fundamentaler Bezugspunkt und Arbeitsgrundlage. Die Konzeption meiner fraktalen Outlining-Technik, wie sie in diesem Kapitel dargestellt wurde, ist selbst nur eine Anleitung für meine weitere Outlining-Praxis – gewissermaßen ein Bauplan des Bauplanes, in der die einzelnen Techniken und Konzepte aus den Vorlesungen miteinander in Bezug gesetzt wurden.

Dabei kam nun wieder die an Sierpinski's Dreieck angelehnte Schablone zum Einsatz, was sich einerseits aus meinem Arbeitsprozess, den produktiven Erfahrungen im Worldbuilding heraus ergab und sich auch deshalb als fruchtbar erwies, da viele der Techniken und Konzepte aus den Sanderson-Vorlesungen auf der Zahl Drei basierten und sich leicht in die Struktur der Schablone einfügen ließen. In dieser Arbeit konnten nur die wichtigsten Bezüge ausgeführt werden – der funktionale Dreiklang von *promise/progress/pay-off*, die damit zusammenhängende Drei-Akt-Struktur, und vielleicht am grundlegendsten: das Modell der *three pillars of storytelling* mit dem verbindenden Element des Konflikts in der Mitte, das nicht umsonst als eine Art Wasserzeichen und in doppelter Ausführung im Hintergrund der grafischen Darstellung meiner Outlining-Tabelle auftaucht.

Und wie auch die Darstellung der häufig abstrakten Konzepte und Techniken der Sanderson-Vorlesungen regelmäßig praktische Beispiele zur Veranschaulichung bemühen, war dies in dieser Arbeit nicht anders – mit dem gewichtigen Unterschied, das die Auseinandersetzung mit dem *eigenen* Material meiner Geschichte nicht rein dem Veranschaulichungszweck diene, sondern auch eine inhaltliche Auseinandersetzung bedeutete: So hatte ich lange angenommen, meine Geschichte würde primär durch den *mystery*-Spannungsbogen, um Tari, dem Mädchen aus der Wildnis, getragen werden – und die drei Spalten der *plot archetypes* meiner Tabellen wären von links nach rechts in absteigender Wichtigkeit angeordnet.<sup>182</sup>

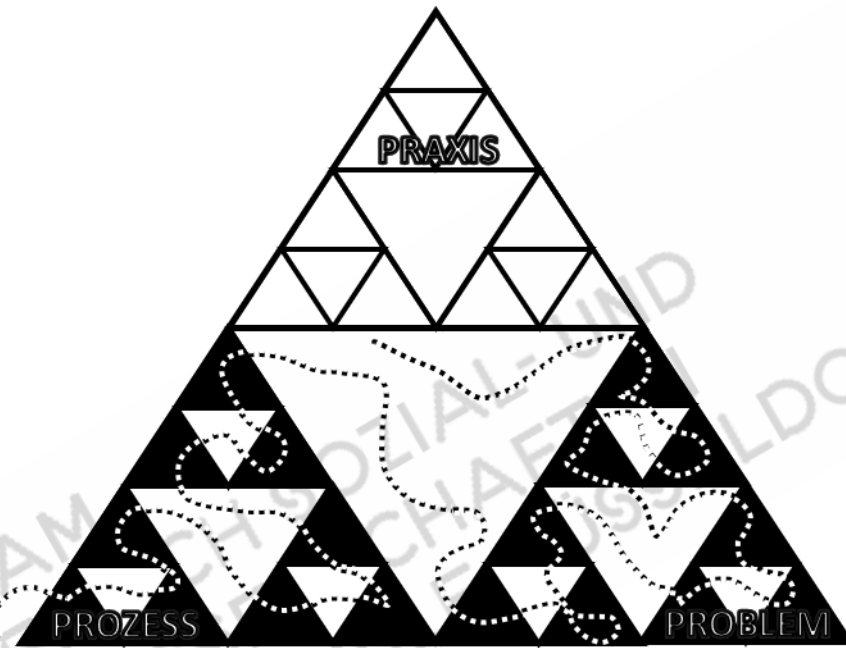
---

<sup>182</sup> Immerhin mit dem *travellog* als unwichtigsten *plot archetype* werde ich wohl recht behalten - denn die Auflösung dieses Spannungsbogen, die Erreichung des Ziels der Wanderschaft, wird vor allem dadurch spannend, da sich entscheidend, was mit dem Mädchen aus der Wildnis passieren wird – es ist die generelle Spannung des Endes, das nicht unmittelbar mit der Örtlichkeit des Ziels zusammenhängt. Der *travellog*-Spannungsbogen ist am wenigsten durch eigene, innere Konflikte gekennzeichnet (vgl. auch 2.2.3). Auf Zoomstufe 2 finden sich in der *travellog*-Spalte also vor allem Beschreibungen der Orte, an den sich bestimmte Szenen abspielen sollen.

Erst durch die Konzeption meiner fraktalen Technik des Outlining wurde mir bewusst, wie zentral die *character arcs* und der *coming-of-age*-Spannungsbogen werden würde – nicht zuletzt durch die grafische Veranschaulichung für diese Arbeit mit dem Dreieck der *three pillars* im Hintergrund, dessen weiße Innenfläche, das alles verbindende Element des Konflikts, die mittlere Spalte rein optisch hervorhebt.

Dieses Beispiel mag einigen Leserinnen banal erscheinen, aber für mich ist es durchaus vergleichbar mit dem Moment, als ich zum ersten Mal das Chaos-Spiel verfolgte, und sich vor meinen Augen jene Form zusammensetzte, mit der ich schon so lange gearbeitet hatte. Indem ich diese Arbeit und den Prozess der letzten drei Jahre nicht bloß als rein technische Methodenerkundung (vgl. 1.1.3) anlegte, sondern sie auf mein eigenes Material bezog *und* im weitesten Sinne gestalterische Mittel einsetzte, um zu verstehen *und* die gewonnenen Erkenntnisse zu vermitteln, entstand überhaupt erst künstlerische Erfahrung, deren (selbst-)reflexive Qualitäten hier bereits anklingen – wenn gleich sie hier noch auf mein Material beschränkt bleiben und erst im dritten Teil dieser Arbeit auch auf den Prozess der letzten drei Jahre und meine fraktale Technik bezogen werden.

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF



**DRITTER TEIL**

-

**AUSBLICK & RÜCKBLICK**

## 3.1 Meta-Worldbuilding

### 3.1.1 Die Welten verschwimmen (lassen)

Ich sitze wieder auf meinem Stück Land, das einmal mein fantastischer Garten werden soll. Um mich herum, sprießen schon wieder die ersten Pflanzen und schieben ihren wachsenden Körper aus der fruchtbaren Erde. Ich muss mich zwingen nicht aufzustehen, um ihnen beim Wachsen zuzuschauen – sie zu wässern und zu pflegen, vielleicht schon einmal zu stutzen, dass sie die gewünschte Form annehmen. Denn in meinen Schoß ruht ein Stoß Papier mit angefangenen Plänen – und da drüben steht seit neustem eine kleine Hütte, in der ich mir meine eigene, fensterlose Kammer eingerichtet habe, die nach mir ruft. Aber irgendetwas hält mich noch zurück, mich zurückzuziehen und mit der Ausarbeitung meiner Konstruktionspläne zu beginnen.

Endlich stehe ich doch auf und streife gedankenverloren umher – grob entlang des Weges, den meine Figuren hier einmal nehmen sollen, der auf einem meiner Pläne schon umrissen ist. Immer wieder muss ich über dünne Schnüre steigen, die zwischen unzähligen Pflöcken gespannt sind und die Begrenzungen meiner zukünftigen Beete markieren. Ich bin ein bisschen stolz – aber irgendetwas stimmt hier nicht. Nur was?

„Das wirst du selbst herausfinden müssen.“ Brandons Worte, von unserer ersten Begegnung, gehen mir wieder durch den Kopf. „Denn letzten Endes bist du auf dich allein gestellt – und ein Architekt ist nur so gut wie seine Werkzeuge.“ Und mir kommt ein Sprichwort in den Sinn: *When all you got is a hammer, everything looks like a nail.*

Habe ich es etwa übertrieben mit meinem Werkzeug? Es liegt mir doch so gut in der Hand – aber vielleicht etwas zu gut?

Mit ihm habe ich die Beete meines Gartens geplant, die Erde umgegraben und fruchtbar gemacht – und seine Form wird fortan die Beschaffenheiten meiner fantastischen Welt bestimmen. Und gleichzeitig habe ich es als Schablone für die Baupläne der eigentlichen Geschichte benutzt – und seine Form wird die äußere Form, die Gliederung meiner Erzählung bestimmen. Macht das noch Sinn? Ist das nicht etwas zu viel der gegenseitigen Bezugnahme?

Mir wird schwindlig, die Welt taumelt – schwimmt. Ich muss mich hinsetzen. Warum steht hier ein Stuhl? Vor mir taucht plötzlich auch noch der kleine Schreibtisch aus meiner fensterlosen Kammer auf. Ich bin froh mich daran festhalten zu können, aber traue mich kaum, mich nach meiner kleinen Hütte umzuschauen. Natürlich – sie ist verschwunden! Was ist hier los?

Ich werde panisch, habe Angst mich vollständig zwischen den Welten zu verlieren. Doch es hört nicht auf. Es wird nicht besser. Der Horizont schwankt, als wäre er betrunken. Dann plötzlich kippt alles endgültig um – eine mir unbekannte Achse – und ich bin zum Horizont geworden. Stimmt, das ist alles nur in meinem Kopf. Und vielleicht muss ich mich darauf einlassen? Dagegen ankämpfen kann ich offenbar sowieso nicht. Dann lasse ich die Welten eben verschwimmen.

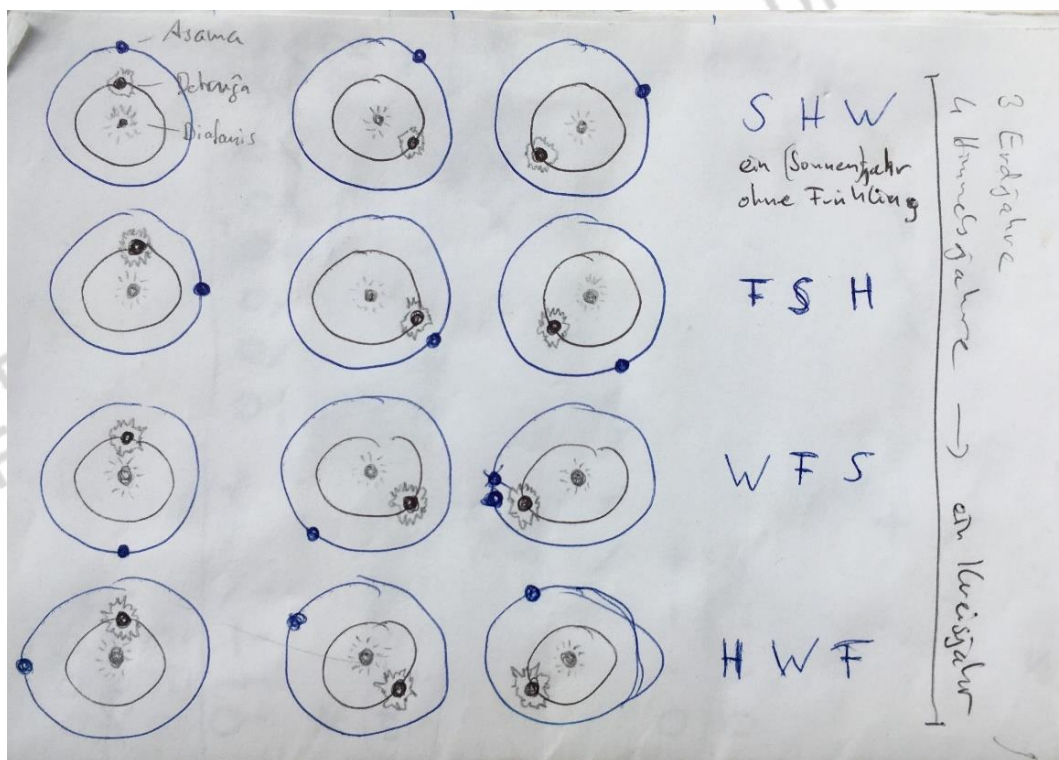
Das heißt: Meine Dreiecksschablone existiert auch in der Welt von Asama. Das Gesetz der Dreiteilung ist tief verankert in den Köpfen der Menschen, Zentauren und der anderen fantastischen Lebewesen meiner Welt. Sie denken nicht binär: in Paaren – sondern trinär: in Dreiheiten. Wohin sie ihre Blicke auch wenden, sie würde Dreiheiten erkennen und das Gesetz der Dreiteilung als fundamentale Logik ihrer Welt begreifen.

Und auch meine Geschichte existiert in der Welt von Asama – im Rückblick aufgeschrieben von einer der drei Hauptfiguren, die sich bei der äußeren Form der Geschichte hat leiten lassen – von der Dreiecksschablone, die als eine klassische Form in der Literatur Asamas gilt.

Aber ist das plausibel? Woher kommt diese Schablone in den Köpfen überhaupt? Aus der Welt, der Natur selbst – höre ich mich selbst denken, während unter mir – denn ich bin noch immer der Horizont – eine zweite Sonne aufgeht und sich zu den beiden Gestirnen über meinem Garten gesellt.

Gleichzeitig sitze ich noch immer am Schreibtisch und merke, dass ich zeichne:

**Abbildung 17: Studie zu Sonnensystem, Jahreszeiten und Kalender Asamas**



Quelle<sup>183</sup>

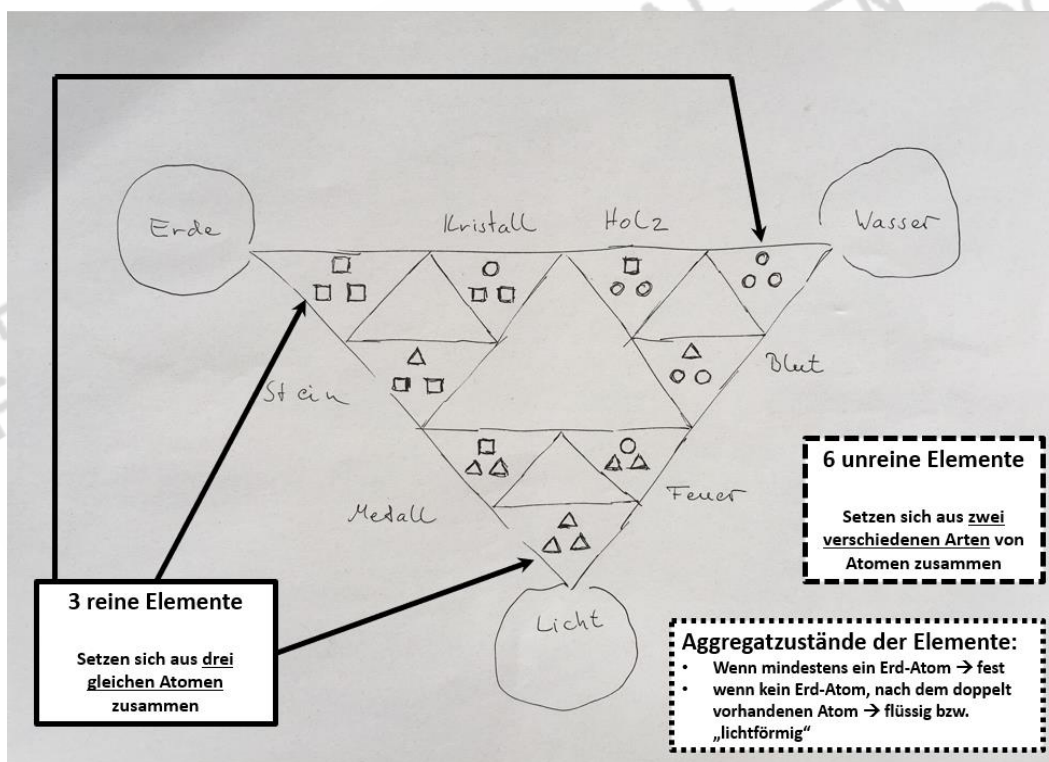
Und noch immer im selben Augenblick höre ich mich schon weiterdenken: Drei Gestirne verankerten die Zahl in den Köpfen der Lebewesen, in den Kulturen Asamas, die die zwei Sonnen und den einsamen Mond als Gottheiten verehren. Natürlich – so wurde die Drei zur heiligen Zahl, überschritt die verschwimmenden Grenze zwischen Natur und Kultur.

<sup>183</sup> eigene Darstellung

Gut, und weiter – bisher ging es nur um die Zahl Drei: Woher kommt die *Schablone*? Die spezifische Form des fraktalen Dreiecks? Aus den überlieferten Schriften eines Gelehrten des ersten Zeitalters: Meister Sirpenti<sup>184</sup>, der schon während der Herrschaft der Drachenkönigin alle Länder Asamas bereiste, um ihre Weisheiten zu studieren. Er machte das fraktale Dreieck und dessen innere, selbstähnliche Struktur zum Fundament seines philosophischen Gedankengebäudes, das für so viele Gelehrte späterer Jahrhunderte zum Ausgangspunkt wurde und sich so in das Denken und die Kultur Asamas einschrieb: Alles ist Eins – und Drei, und Drei, und Drei...

Seine Wirkung und Reichweite ist in unserer Welt in etwa vergleichbar mit der Platos für die Philosophie der westlichen Welt.<sup>185</sup> Und genau wie Plato hat auch Meister Sirpenti sein Modell der Welt aus Dreiecken gebaut. Die unendlich geschachtelte Form des gleichseitigen Dreiecks wurde ihm zum Symbol von Harmonie und Gleichgewicht – eines ordnenden Prinzips, das er überall in der Natur Asamas am Werke sah und das auch das Denken der bewussten Wesen dieses Kontinent bestimmen sollte. Neben vielen anderen Disziplinen des Geistes geht so auch die Magische Physik Asamas auf Meister Sirpenti zurück, dessen Atommodell der magischen Elemente noch im Dritten Zeitalter gelehrt wird.

**Abbildung 18: Atommodell Asamas – Die magischen Elemente nach Meister Sirpenti**



Quelle<sup>186</sup>

<sup>184</sup> Diese Figur meiner *zukünftigen* Geschichte ist nach dem Mathematiker Warclaw Sierpinski benannt, der das fraktale Dreieck, an dessen Struktur ich meine Outlining-Technik entwickelt habe.

<sup>185</sup> In Ziegler (2011) wird der Timaios, auf den auch die im Prolog dieser Arbeit behandelte 4-Elementen-Hypothese zurückgeht, als der „wirkungsgeschichtlich bedeutendste Dialog Platons“ bezeichnet – und, zusammen mit Newtons *Scholium*, als eine der beiden „großen kosmologischen Urkunden, die das abendländische Denken bestimmt haben“ (Ziegler 2011, S.11) herausgestellt.

<sup>186</sup> eigene Darstellung



### 3.1.2 Das übergeordnete Thema von Wissen & Macht

Der Dreiecksschablone – und dem ihr zugrundeliegenden Gesetz der Dreiteilung – kommt also in beiden Welten – der meines Schreibtisches und der Welt von Asama – die Rolle eines Werkzeugs zu: Es sind grundlegende Schablonen, um Erkenntnis zu gewinnen und Wissen zu organisieren. Ein Werkzeug zu Modellierung der Welt von Asama – nicht nur für mich, sondern auch für ihre Bewohnerinnen.

Diese Annahme oder Idee ist die Grundlage für ein weiteres, übergeordnetes Thema (*theme*), das für meine Geschichte wichtig werden wird: der Zusammenhang von Wissen und Macht.<sup>187</sup> Ein Thema, das mich an unserer, der primären Welt interessiert, und von dem klar war, dass es auch Eingang finden würde in die Beschaffenheit meiner sekundären Welt von Asama.

Die Macht der Gilden beruht fundamental auf der Verfügungsgewalt über Wissen. Ihre Konkurrenzkämpfe untereinander basieren neben anderen Ressourcen regelmäßig auf gegenseitigen Informationsvorsprüngen. Aber auch die Vormachtstellung aller drei Gilden im weiter gefassten politischen und soziokulturellen Geflecht Asamas beruht auf der Kontrolle von und Deutungshoheit über Wissen – gegenüber dem einfachen Volk und selbst den Eliten der Königreiche in der Peripherie.

Hier klingen bereits wieder die großen Konfliktlinien an, die Kulturkämpfe der Völker Asamas, die bereits im Kontext des übergeordneten Themas der Identität zur Sprache kamen, das gerade auch auf der persönlichen Ebene der Figuren verfolgt werden soll. Im Zentrum der *coming-of-age*-Spannungsbögen der drei Hauptfiguren steht die persönliche Auseinandersetzung mit dem je eigenen, persönlichen Makel (*character flaw*), der aber mit dem übergeordneten Problem kultureller und professioneller Identitäten verbunden sein wird.<sup>188</sup>

Die Entwicklung, die die drei Hauptfiguren im Rahmen ihrer eigenen Identitätsfindung machen werden, ist bereits mit dem Thema von Wissen & Macht verbunden: Um sich selbst zu erkennen, müssen sie einerseits ihre Positionen in der Welt anerkennen und reflektieren. Um etwas über sich selbst zu lernen, werden sie auch etwas über die Welt lernen müssen. Was sie in ihren persönlichen Entwicklungen entscheidend voranbringen wird, ist zu erkennen, wie die Welt wirklich ist: Merivia wird hinter die Fassade der kosmopolitischen Ideologie<sup>189</sup> der Gilden schauen müssen, und anfangen zu begreifen, wie schlecht, verdorben und verlogen die Welt (der Gilden) wirklich ist. Xavid wird einsehen müssen, dass die Welt komplexer ist als die Schwarz-Weiß-Zeichnung in seinem Kopf, in dem bislang nur die ausschließlich bösen Menschen und die unschuldig unterdrückten Zentauren existiert haben.

---

<sup>187</sup> Die theoretischen Anknüpfungspunkte liegen hier vor allem in den Arbeiten Michel Foucaults – insbesondere: Foucault (1987) und Foucault (2005). Im Folgenden wird der Ausdruck „Wissen & Macht“ gebraucht, um das an Foucaults Arbeiten anknüpfenden *theme* meiner Geschichte zu benennen.

<sup>188</sup> Vergleiche 2.1.2 zur Stellvertreterfunktion der (Haupt-)Figuren.

<sup>189</sup> Zum Begriff der Ideologie vergleiche grundlegend: Althusser 2010

Und Tari? Tari wird noch so vieles lernen müssen. Ohne Erinnerungen an ein früheres Leben, bevor sie in der Wildnis von den Knirpeln aufgezogen wurde, hat sie keinerlei Anhaltspunkte, wer sie ist, noch eine Ahnung davon, wie die Welt jenseits ihrer kleinen Welt in der Wildnis beschaffen ist. Aber das Geheimnis, das in ihrer Herkunft liegt und im Laufe des *mystery*-Spannungsbogen des ersten Buches gelüftet werden wird, bedeutet nun machtvolles Wissen. Es ist jenes Wissen, das eigentlich nur den mächtigsten der Gildenmitgliedern vorbehalten ist und das sie deshalb vor Außenstehenden hüten, da sie bei Bekanntwerden des Geheimnisses um die Ordnung ihrer Vorherrschaft fürchten.

Die Figuren werden in der Dreiecksschablone als ein Symbol des Wissens und Werkzeug der Erkenntnis, der Strukturierung von Wissen begegnet (vgl. 3.1.3). Dabei verweist sein Werkzeug-Charakter in der Welt gleichzeitig, auf die kulturelle Dimension des Wissens: den sozialen Machtverhältnissen entsprechenden Konstruktionen von Begriffen und Kategorien, in denen die Welt überhaupt wahrgenommen und beschrieben werden kann. Und genau diese gilt es für die Figuren, im Kontext ihres Lern- und Entwicklungsprozesses (*character arc*) zu erkennen und zu hinterfragen.

So ist das System der drei Gilden und ihrer neun Häuser (vgl. Abb. 9) in Merivias Augen zunächst Ausdruck von Gleichgewicht und Harmonie – ganz im Sinne einer politischen Abhandlung Meister Sirpentis über die Gewaltenteilung Asamas: keine der drei Gilden kann jemals so übermächtig werden, dass sie die Macht allein für sich beanspruchen könnte, da die beiden anderen Gilden dies zu verhindern wüssten.

Sie muss erst drei hohen Vertretern der Gilden begegnen, um eine Ahnung vom gegenseitigen Misstrauen der Lehrer zu bekommen – wie wenig das Gleichgewicht der Gilden mit Harmonie zu tun hat. Und sie wird erst die Perspektive eines Zentauren kennen lernen müssen, um zu verstehen, dass nicht alle Völker Asamas und Lebewesen einen Platz in der kosmopolitischen Gemeinschaft Asamas finden können.

### 3.1.3 Magie-System & erzähltechnische Konsequenzen des Meta-Worldbuilding

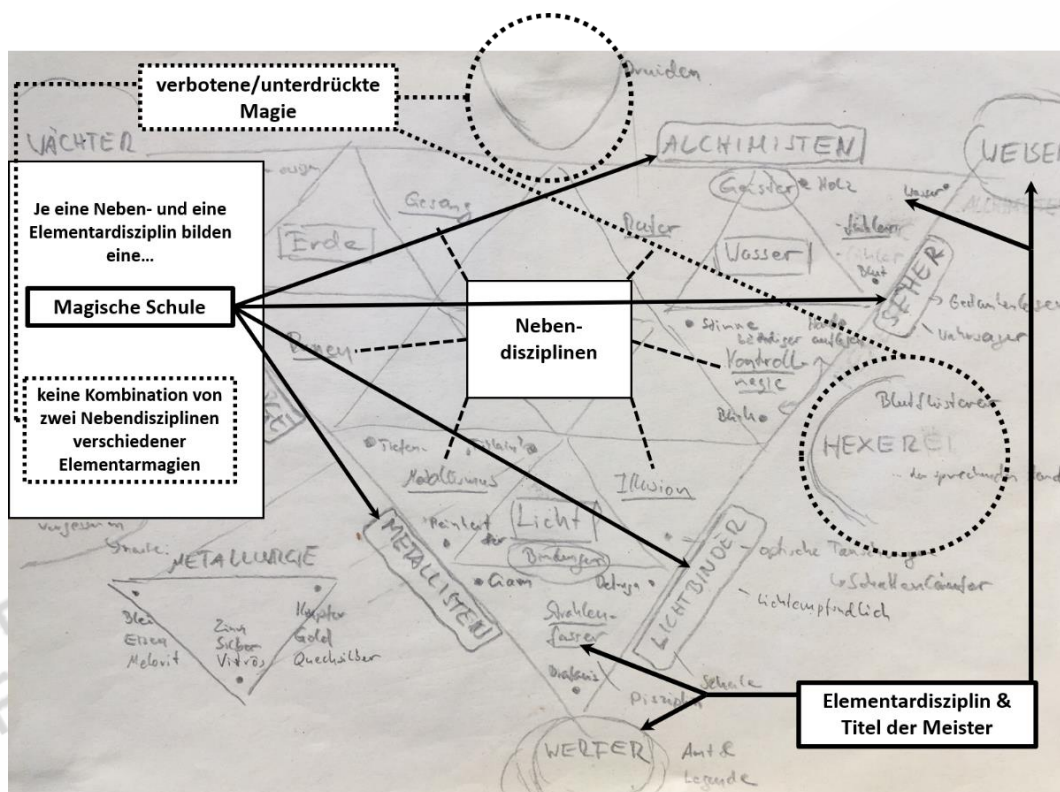
Was hat diese grenzüberschreitende, doppelte Rolle meiner Dreiecksschablone für praktische, d.h. erzähltechnische Konsequenzen? Ganz grundsätzlich entspricht sie der Regelmäßigkeit von High-Fantasy-Worldbuilding und dem Bedürfnis der Leserinnen dieses Genres die Welt in ihren Zusammenhängen zu verstehen.

Indem ich mein Werkzeug offenlege, es zu einem Teil meiner Welt mache, kann dieses Bedürfnis ganz direkt befriedigt werden – eventuell so weit gehend, dass die ausgewählte Dreiecksabbildung, als Zeichen des Meisters Sirpentis, mit in den Text aufgenommen und den Leserinnen vor Auge geführt wird. Ähnlich wie die Landkarte am Anfang einer Fantasy-Erzählung könnte so ein Versprechen gegeben werden – nicht so sehr über die Weite der Welt, sondern über ihre Zusammenhänge, ihre Tiefe.

Das in Abbildung 18 dargestellte Atommodell Asamas ist ein gutes Beispiel für die einfache und assoziative Systematik, die mich selbst so für das Worldbuilding im High-Fantasy-Genre begeistert – auch wenn sie sicherlich kaum für die Handlung des ersten Buches relevant sein dürfte.

Aber die *folgende* Skizze könnte durchaus Grundlage für eine Grafik sein, die im Text des ersten Buches auftauchen könnte – natürlich in deutlich reduzierter und stilisierter Form – da sie mein Magie-System umreißt, das über die Figur Merivia und ihren *character arc* mit der Handlung, und über die Gilde der Magie auch mit der Szenerie, in Verbindung steht – und, wie im in diesen Unterkapitel erläutert werden soll, bereits auf das Thema von Wissen & Macht, sowie auf die erzähltechnische Funktion des Versprechens (*promise*) verweist.

**Abbildung 19: Aufbau der Elementarmagie Asamas**



Quelle<sup>190</sup>

Wieder lässt sich davon sprechen, dass die beiden Abbildungen – Atommodell und Magie-System – gewissermaßen deckungsgleich sind: Jedem der neun Elemente entspricht eine magische Disziplin (in den kleinen Dreiecken), die einen oder mehrere Zaubersprüche bzw. „übernatürliche“ Fähigkeiten umfassen. An den äußeren Ecken finden sich die drei Elementardisziplinen der Erd-, Wasser- und Lichtmagie, auf der die Nebendisziplinen, die den unreinen Elementen zugeordnet sind (vgl. Abb. 19), gewissermaßen als spezialisierte Anwendungen aufbauen – und zusammen mit der benachbarten Elementardisziplin eine Magische Schule bilden.<sup>191</sup>

<sup>190</sup> eigene Darstellung

<sup>191</sup> Ein Beispiel: Die Elementardisziplin der Lichtmagie ist das Strahlenfassen (Arbeitstitel), und meint die Fähigkeit per Fernwirkungen die Strahlen der drei Gestirne beeinflussen zu können: die Hitze der roten Sommersonne, das kalte Licht

Die magisch begabten Kinder und Jugendlichen Asamas werden je nach Kultur und magischer Tradition eines Volkes in einer dieser Magischen Schule ausgebildet, bevor sie mit Erreichen des Erwachsenenalters in die Gilde der Magie aufgenommen werden können. Und genau das ist die Position bzw. Absicht der magischen Hauptfigur, Merivia, im ersten Buch: Sie will als Lichtmagierin in die Gilde der Magie aufgenommen werden.

Damit richtet sich der Fokus der Geschichte im ersten Buch auch ausschließlich auf die Lichtmagie – vor allem auf jene Schule, in der Merivia ausgebildet wurde und deren magische Fähigkeiten sie im Laufe der Handlung einsetzen wird, um Probleme zu lösen: insbesondere um das Geheimnis des Mädchens aus der Wildnis zu lösen. Vor dem Hintergrund der Ausführungen in 1.2.3 wird Merivias Lichtmagie also als harte Magie behandelt, deren Regelhaftigkeit im Laufe der Geschichte aus ihren Augen und für die Leserinnen erkundet und nachvollziehbar gemacht werden muss.

Natürlich ist Merivia und den anderen Figuren die Existenz der anderen beiden Elementarmagien und ihrer Schulen nicht unbekannt, so dass auch die Leserinnen von diesen erfahren. Sie fließen eher am Rande der Geschichte ein. In ihre Geheimnisse und Regeln werden weder Merivia noch die Leser eingeweiht, so dass vor allem der *sense of wonder* weicher Magie-Systeme zum Tragen kommt.<sup>192</sup> Sie verweisen auf die magischen Möglichkeiten, die es in der Welt von Asama noch zu erkunden gäbe, und sind somit vergleichbar mit dem Versprechen der Weite einer Landkarte (vgl. 1.3) – wie die Namen ferner Orte, die *points of interest*, auf einer Landkarte, könnten die Namen weiterer magischer Schulen in die Geschichte eingestreut werden und zunächst von einem Hauch des Mystischen umgeben sein.

Indem nun aber eine Dreiecksschablone mit den Namen der magischen Disziplinen und Schule in den Text der Geschichte eingewoben wird, kann dieses Versprechen erweitert werden: nicht nur, dass in weiteren Büchern auch die anderen Magische Schule Asamas erkundet werden könnten, sondern auch, dass ihnen ebenfalls eine Regelhaftigkeit innewohnt<sup>193</sup>, die in der übergeordneten Struktur der magischen Disziplinen einen Platz hat, der mit dem Rest der Struktur in Verbindung steht. Durch die Systematik, die durch eine solche Abbildung im Text der Geschichte veranschaulicht wird, wird auch das Versprechen der inneren Zusammenhänge und gegenseitigen Bezugnahme im Worldbuilding meiner Geschichte gegeben.

Das Thema von Wissen & Macht würde nun eher in den Leerstellen, dem Außen einer grafischen Veranschaulichung im Text der Geschichte anklingen – das, was die Gilde der Magie als nicht

---

der weißen Wintersonne, oder die unsichtbaren (Schwer-)Kraftstrahlen des Mondes. Während die Schule der Lichtbinder die Nebendisziplin der Illusionsmagie integriert und eine möglichst feine Manipulation der Strahlen in den Fokus stellt (z.B. für optische Täuschungen in den Flammen eines Feuers), ist die Schule des Metallismus auf die Entfesselung der Energien der Sonnen und des Mondes aus, die in bestimmten Metallen gebunden sind - durch die Fähigkeit der Elementardisziplin kann diese Energie dann Form von Licht, Hitze oder telekinetische Kraft in die Umwelt eingespeist werden.

<sup>192</sup> Zur Kombination von harten und weichen Magie-Systemen innerhalb einer Erzählung vergleiche 1.2.3 und Sanderson (2020e, 14:00 min).

<sup>193</sup> Sanderson beschreibt eine solche Verschachtelung von harten Magie-Systemen, von denen einige zunächst als weiche Magie wirken, bis sie in späteren Büchern einer Reihe in ihrer Regelhaftigkeit erkundet werden, ebenfalls als ein Versprechen, an die Leser, dessen *pay-off* erst in einem späteren Buch erfolgt (Sanderson 2020e, 56:00 min).

zulässige, gefährliche und verbotene Magie ausklammert. In meiner Konzeptskizze in Abbildung 19 ist dieses Außen in den gestrichelt umrandeten Beschriftungen hervorgehoben.

Am Beispiel der Hexerei<sup>194</sup> (rechts im Bild): Die Kombination von zwei magischen Disziplinen, die auf unreinen Elementen unterschiedlicher, elementarer Reiche basiert – in diesem Fall Blutmagie (Wasser) und Feuermagie (Licht) – ist verboten und wird von der Gilde der Magie unterdrückt. Andere Kombinationen unreiner Disziplinen (oben im Bild), die die Grenzen zwischen zwei Elementarmagien überschreiten, werden von der Gilde sogar so stark unterdrückt, dass die wenigsten von den Möglichkeiten wissen.

Während die Hexerei bei der Konstruktion der kulturellen oder professionellen Identität der Magie-Gilde als das *Andere*<sup>195</sup>, das Negative, zu Verwerfende zumindest noch enthalten ist, wird weiteren Möglichkeiten magischen und damit in der Welt Asamas kulturellen Ausdrucks jede Sichtbarkeit, die Existenz in der hegemonialen <sup>196</sup>Kultur Asamas, genommen. Damit lässt sich endlich auch ein konkretes Beispiel für die oft erwähnten Kulturkämpfe der Völker Asamas nennen, die vor diesem Hintergrund häufig auf die Anerkennung der magischen Traditionen einzelner Völker in den Kanon der Magie-Gilde ausgerichtet sind.

Gerade, weil es sich beim Kanon der Magie-Gilde im Foucault'schen Sinne um einen Diskurs<sup>197</sup> handelt, in den die gesellschaftlichen und kulturellen Machtverhältnisse eingelagert sind, ergeben sich aber weitere erzähltechnische Möglichkeiten: Denn die Leerstellen und blinden Flecken des magischen Kanons Asamas lassen Raum für überraschende Wendungen – und das, obwohl meine Überlegungen zum Magie-System meiner Geschichte auf dem Konzept eines harten Magie-Systems aufbauen.

Im Sinne der Ausführungen in 1.2.3 dürften die Regeln harter Magie nicht zu weit gedehnt werden, ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren, was den befriedigenden Einsatz von Magie im Lauf der Handlung, als problemlösendes Werkzeug, gefährdet. Aber die Regeln der magischen Disziplinen meiner Welt – als harte Magie konzipiert – können unberührt bleiben oder nur leicht gedehnt werden. Selbst wenn die Leserinnen irgendwann im Laufe der Lernkurve mehrerer Bücher mit allen anerkannten Formen der Magie vertraut sind, können die Enthüllungen der verschwiegenen Formen der Magie zu zentralen Angelpunkten der Handlung folgender Bücher werden.

Und ganz grundsätzlich kann jederzeit ein Wesen auftauchen, das außerhalb der "zivilisierten" Welt, der Kultur Scrimtanderos und der Gilden lebt und über magische Fähigkeiten verfügt, die – wie das Wesen selbst – aus den unkartierten Winkeln der Welt stammen und die etablierten

---

<sup>194</sup> Sowohl die Namensgebung der Hexerei als auch jene, der wassermagischen Schulen, der Seher und der Alchemie, sind dabei bewusst so gewählt, dass sie an kulturelle Vorbilder der primären Welt anknüpfen. Auf diese Weise kann die Nennung des Namens eine ausreichende Grundvorstellung der jeweiligen Magie vermitteln und die Fantasie der Leserinnen anstoßen, um das Gefühl der Weite und damit der Tiefe herzustellen (vgl. 1.2.2).

Auch die Verwendung eines auf Elementen basierenden Magie-Systems baut auf kulturellem Wissen der Leser auf, und kann auf ähnliche Weise Assoziationen bedienen, die auch dazu genutzt werden, um die Lernkurve eines Magie-Systems abzuflachen (Hello Future Me 2021).

<sup>195</sup> Zum Begriff des *othering* in der postkolonialen Theorie vergleiche Said (1978) und Spivak (1985).

<sup>196</sup> Zum Begriff der Hegemonie vergleiche: Gramsci 2012; Laclau/Mouffe 2006; Reckwitz 2020

<sup>197</sup> Foucault 1981

Regeln überschreitet und bricht. So wenig ein solches Wesen in der gesellschaftlich konstruierten Realität<sup>198</sup> der hegemonialen Kultur Asamas existiert, so sehr ist es in der Lage den Figuren wie den Lesern die soziokulturelle Bedingtheit ihres Realitätsbegriffes vor Augen zu führen.

Gemäß des ersten Gesetzes von Sanderson sollte ein solches Wesen und seine Magie nicht entscheidend in die Handlung eingreifen, nicht aus dem Nichts die Konflikte der Geschichte lösen, sondern eher als Teil der Szenerie, Worldbuilding wirken – gerade weil der Auftritt eines solchen Wesens nicht versprochen ist, kann er sowohl den *sense of wonder* als auch den überraschenden Moment der Wendung (*twist*) bedienen – und ist darüber hinaus mit den übergeordneten Themen von Wissen & Macht, sowie kultureller Identität(-skonstruktion) verbunden.

## 3.2 Kritische Reflexion meiner Outlining-Technik anhand seiner fraktalen Grundlagen

### 3.2.1 Der geometrische Konstruktionsprozess & das Paradoxon von Sierpinski's Dreieck

Zu Beginn dieses Kapitels werden wir zu Sierpinski's Dreieck zurückkehren, und eine alternative Konstruktionsweise dieser fraktalen Figur kennenlernen, die zum nachträglichen Vorbild für meine Schablonen geworden ist. Diese neue – oder eigentlich: ursprüngliche – Konstruktion, die auf den polnischen Mathematiker Warclaw Sierpinski zurückgeht<sup>199</sup>, ist besser geeignet als das Chaos-Spiel aus Kapitel 1.3, um zwei völlig widersprüchliche Eigenschaften von Sierpinski's Dreieck herzuleiten, die auf eine grundsätzliche Gefahr beim Umgang mit meiner Schablone und der fraktalen Technik von Worldbuilding und Outlining hinweisen.

Während das Chaos-Spiel dem Prinzip folgt, dass sich die Figur irgendwann, nach ausreichend häufiger Wiederholung, aus vielen kleinen Punkten zusammensetzt, geht Sierpinski den umgekehrten Weg: von einem bestehenden und komplett ausgefüllten Dreieck wird mit jeder Stufe der Konstruktion etwas weggenommen.

Der erste und grundsätzliche Teil einer für diese Arbeit vereinfachte<sup>200</sup> Konstruktionsanweisung lautet demnach: Bei einem gegebenen gleichseitigen Dreieck (Initiator), verbinde die Mittelpunkte der drei Außenkanten und schneide die so entstehende Fläche aus.

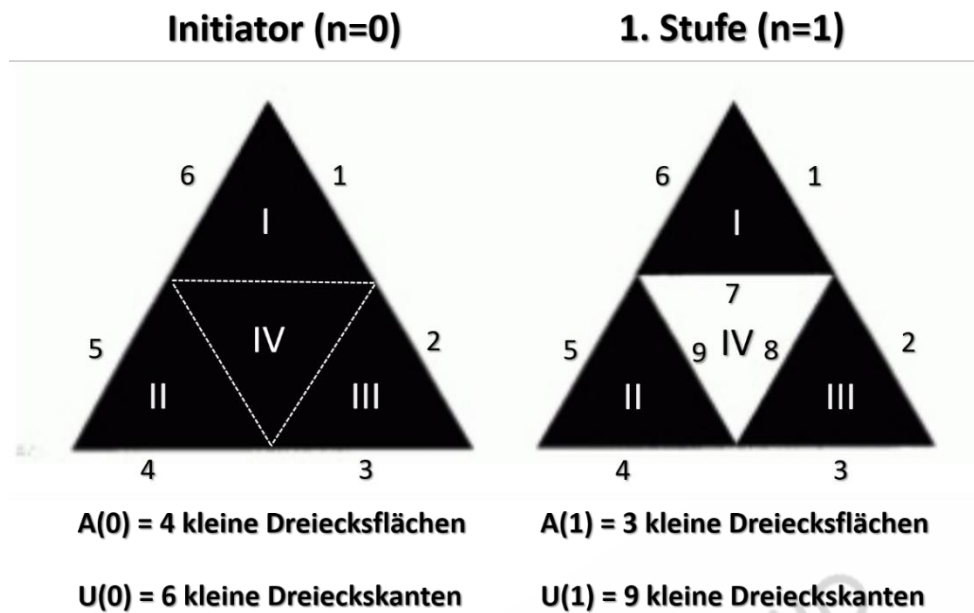
---

<sup>198</sup> Vgl. grundlegend: Berger/Luckmann 1977

<sup>199</sup> König 2015, S. 3

<sup>200</sup> In König (2015) findet sich folgende, präzisere Formulierung des Algorithmus: "1.) Wähle ein gleichseitiges Dreieck (Initiator). 2.) Verkleinere die Figur der jeweils aktuellen Stufe mit dem Skalierungsfaktor  $s=1/2$ , erstelle drei Kopien davon und füge sie gemäß der Abbildung 1 [entspricht Abbildung 21] zusammen (Generator). 3) Wiederhole Schritt 2 unendlich oft" (König 2015, S. 1).

Abbildung 20: Die geometrische Konstruktion von Sierpinski's Dreieck



Quelle<sup>201</sup>

Abbildung 20 veranschaulicht die Bearbeitung des Initiators, die zur ersten Konstruktionsstufe führt: Die auf der Spitze stehende Dreiecksfläche (IV) ist nicht mehr Teil der von der ersten Konstruktionsstufe abgedeckten Fläche – der Flächeninhalt (A) der Figur hat sich von vier auf drei Dreiecksfläche reduziert. Gleichzeitig sind durch das „Loch“ in der Mitte neue Außenkanten (7, 8 und 9) hinzugekommen – der Umfang (U) der Figur hat sich also von sechs auf neun Längeneinheiten erhöht (hier abstrakt als „kleine Dreieckskanten“ angegeben, die der halbierten Kantenlänge des Initiators entsprechen).

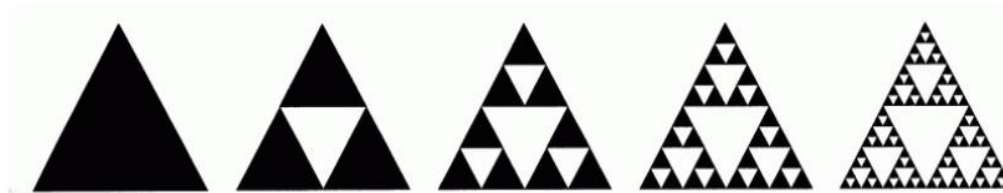
Der zweite und entscheidende Teil der Konstruktion von Sierpinski's Dreieck ist nun die unendliche Wiederholung des ersten Teils:<sup>202</sup> Schauen wir uns die Figur der ersten Stufe in Abbildung 20 an, sind dort wieder drei schwarz ausgefüllte, gleichseitige Dreiecke (I, II und III) vorhanden, die dem Initiator entsprechen und genauso bearbeitet werden können, um zur nächsten Konstruktionsstufe zu gelangen. Nach der Bearbeitung sind aus diesen drei Teildreiecken verkleinerte, aber exakte Kopien der ersten Stufe entstanden (vgl. Abb. 21 unten). Daraus folgt die fraktale Eigenschaft der (exakten) Selbstähnlichkeit von Sierpinski's Dreieck, die sich auch in allen folgenden Konstruktionsstufen finden lässt.<sup>203</sup> Denn auf jeder Konstruktionsstufe finden sich wieder ausgefüllte Teildreiecke, die wie der Initiator bearbeitet werden können.

<sup>201</sup> eigene Darstellung nach König 2015

<sup>202</sup> König 2015, S. 1

<sup>203</sup> König 2015, S.2

**Abbildung 21: Initiator und die ersten vier Stufen der geometrischen Konstruktion**



Quelle<sup>204</sup>

*Theoretisch* ließe sich dieser (Konstruktions-)Prozess unendlich oft wiederholen<sup>205</sup> – und entspricht der prinzipiellen Möglichkeiten des beliebig tiefen Zooms in das aus dem Chaos-Spiel entstehenden Fraktal. *Praktisch* ist beides begrenzt: der Zoom in die Figur des Chaos-Spiels durch die Auflösung der Darstellung (vgl. Kapitel 1.3), die geometrische Konstruktion Sierpinskis schlichtweg durch die (Endlichkeit der) Zeit, die zur Konstruktion zur Verfügung steht.

Dabei ist aber zu beachten, dass Sierpinskis Dreieck als *Grenzform* definiert ist, d.h. die eigentliche Figur kann *praktisch* nur angenähert werden: Keines der fünf in Abbildung 21 dargestellten Dreiecke stellt somit im eigentlichen Sinne Sierpinskis Dreieck dar. Per Definition ist dieses erst nach *unendlicher* Wiederholung der oben dargestellten Konstruktionsanweisung gegeben.

Was folgt daraus für den Flächeninhalt und den Umfang von Sierpinskis Dreieck, wenn dieses als Grenzform definiert ist? Wie oben für die Konstruktion der ersten Stufe gezeigt wurde, verändern sich beide Größen in entgegengesetzte Richtung: der Flächeninhalt sinkt, während der Umfang steigt.<sup>206</sup>

Aufgrund der Eigenschaft der exakten Selbstähnlichkeit, die aus der unendlichen Wiederholung der immer gleichen Konstruktionsanweisung resultiert, reproduzieren sich auch diese Veränderungen bzw. Verhältnisse immer wieder aufs Neue: der Flächeninhalt einer beliebigen Stufe ist immer (um drei Viertel) kleiner als jener, der vorangegangenen Stufe; der Umfang immer (um neun Sechstel) größer.

*Denken* wir uns diese Tendenzen ins Unendliche fortgesetzt, – und es ist wie gesagt nur als Gedankenexperiment möglich – dann folgt daraus, dass der Flächeninhalt immer, immer weiter sinkt, er tendiert gegen Null, während der Umfang stetig steigt und gegen unendlich läuft.<sup>207</sup>

„Zusammenfassend kann man also sagen, dass das Sierpinski-Dreieck zwar keine Fläche [...] hat, aber dennoch einen Umfang besitzt. Dieser ist sogar unendlich lang, obwohl er sich auf einem begrenzten Stück Fläche befindet. [...] Genau dieses Erkenntnis wollte der Mathematiker Waclaw

<sup>204</sup> König 2015, S. 2

<sup>205</sup> König 2015, S.2

<sup>206</sup> König 2015, S.3

<sup>207</sup> König 2015, S. 3



Sierpinski seinen Studenten und Studentinnen näher bringen [sic.], nämlich dass der Begriff und Linie und Fläche durchaus nicht trivial sind.“<sup>208</sup>

### 3.2.2 Die Gefahren des unendlichen Zooms

Was ich bisher darzulegen versucht habe, sind die positiven, die produktiven Konsequenzen meiner Technik. Erstens, und ganz fundamental, die Begrenzung – sowohl numerisch auf die Zahl Drei, als auch graphisch durch die Dreiecks-Schablone, in der aber bereits die zweite produktive Konsequenz wirksam ist, da sie nicht nur begrenzend, sondern gleichsam ordnend ist.

Im Gegensatz zur Arbeit mit Mindmaps, mit denen ich wenig positive Erfahrungen gesammelt habe, gibt die Arbeit mit meiner Schablone eine Struktur vor. Während meine Mindmaps oft ungleichmäßig ausgefüllt waren, an einigen Stellen fast leer, an anderen ein einziges Chaos von Punkten und Verbindungslinien, begrenzt die Arbeit mit meiner Schablone die Menge der Konzepte auf der obersten Ebene bzw. Konstruktionsstufe und bringt für die darunter liegenden Ebene, durch das Hineinzoomen bzw. die Konstruktion der nächsten Stufe, eine ordnende und aufeinander bezogenen Struktur hervor – es ergeben sich Interdependenzen, auf jeder und über alle Ebenen hinweg.

Beides, sowohl das Prinzip der Begrenzung als auch das Prinzip der gegenseitigen Bezugnahme, begegnet den Problemstellungen beim Outlining, den miteinander verwobenen Handlungssträngen und Figuren-Entwicklungen, sowie der Darstellung von Tiefe im Bereich des Worldbuilding – und beides geht auf die fraktalen Eigenschaften meiner Schablone zurück.

Gleichzeitig verweist das Paradoxon von Sierpinskis Dreieck – der unendliche Umfang und die nicht mehr vorhandene Fläche der fraktalen Grenzform - auf die Kehrseite, die negativen Konsequenzen meiner Technik sowie auf eine fundamentale Gefahr in der Praxis von Outlining im Allgemeinen und Worldbuilding im Speziellen. Denn natürlich kann man sich in den immer tiefer reichenden Beziehungen zwischen wenigen Elementen einer Outline genauso verlieren, wie in einer unüberschaubaren Menge an Ideen, die nur lose und oberflächlich miteinander verbunden sind.

Verzichtet man auf das Mittel der Begrenzung, entsteht *Fläche ohne Tiefe* – ein Problem, für das wir im Bereich des Worldbuilding das Bild des riesigen Ozeans gefunden haben, dessen Wasser gerade einmal bis zu den Knien reicht (vgl. 1.2.2). Treibt man hingegen die gegenseitige Bezugnahme zu weit, zoomt zu tief in die selbstähnliche Struktur meiner Schablone, gerät selbst die Fläche aus dem Blick. Wie in der Grenzform von Sierpinskis Dreieck ist alles nur noch Linie, unendliche Außenkante, die bei dem Versuch immer tiefer vorzudringen, noch die letzten Wechselwirkungen nachzuzeichnen, schließlich nichts mehr einschließt, sich verliert.

Man könnte sagen: bei dem Versuch in den Raum, die dritte Dimension vorzudringen, läuft man Gefahr noch die zweite Dimension zu verlieren. Zwar ist die Linie zweidimensional, sie durchmisst

---

<sup>208</sup> König 2015, S. 3

die Fläche, aber ihre idealisierte Form in der Geometrie besitzt selbst keine Fläche, keine Ausdehnung. Ihr Maß ist die Länge – der Zentimeter, nicht der Quadratzentimeter.

Wir dürfen dabei nicht vergessen, dass es sich bei der Darstellung von Tiefe um eine Illusion handelt – die Leser haben nur das Gefühl von Tiefe, das erst entsteht, wenn ihrer Fantasie einige wohl platzierte Happen zugeworfen werden, die sie selbst, in ihrer Vorstellung, nachverfolgen.

Die Autorin kann keine wirkliche Tiefe herstellen – denn dafür fehlt es an Platz: Die Länge der Geschichte und die Aufmerksamkeitsspanne bzw. Lernbereitschaft der Leserinnen sind die Grenzen, sowohl was die Menge an Elementen betrifft, als auch die Darstellung ihrer gegenseitigen Verbindungen. In diesem Sinne kann der Autor immer nur in der zweiten Dimension arbeiten – gewissermaßen ist er auf die Fläche des Papiers beschränkt, auf dem seine Geschichte gedruckt werden soll. Wenn er es aber geschickt anstellt, kann er scheinbar über diese Fläche hinausgehen – wie die optische Täuschung einer perspektivischen Zeichnung.

Für die Illusion von Tiefe in der Welt, und ebenso der Figuren und der Handlung, ist die Begrenzung gewissermaßen die notwendige, die gegenseitigen Bezugnahme der einzelnen Elemente aber an sich noch keine hinreichende Bedingung: Wird die Begrenzung zu weit getrieben löst sich selbst die zweite Dimension der Erzählung auf – es gibt keine Fläche mehr, wo sich die Fantasie von Autor und Leserin begegnen können und im Zusammenspiel Tiefe projizieren können.

### 3.2.3 Die Praxis des Schreibens mit einer fraktalen Outline

Was bedeute dies nun konkret für meine zukünftige Praxis des Outlining und Worldbuilding und vor allem ihr Verhältnis zum eigentlichen Schreibprozess? Zum einen entspricht die Vorstellung der unendlichen Außenlinie der Problematik der *worldbuilder's disease*, als nie enden wollender Planungsprozess, der es das Schreiben der eigentlichen Geschichte verhindert. Auch der Prozess des Outlining wird begrenzt werden müssen – irgendwann muss ich wieder mit dem Schreiben beginnen und mich aus einer hoffentlich nicht überfrachteten Outline bedienen können, um die Szenen, den eigentlichen Text zu Papier zu bringen.

Doch auch beim Schreiben kann die übertriebene Planungswut hinderlich sein – die strenge Einhaltung einer Systematik zum Korsett werden, in dem sich kaum noch frei atmen lässt. Das Prinzip der Begrenzung, das mich überhaupt erst zum Outlining gebracht hat, muss also selbst begrenzt werden, wenn seine produktiven Konsequenzen ins Gegenteil umschlagen.<sup>209</sup>

In Kapitel 3.1 wurde eine mögliche Fluchtlinie für den Bereich des Worldbuilding aufgezeigt, wie die Begrenzung durch meine Schablone aufgebrochen werden könnte, indem die Schablone selbst Teil der Welt wird.

---

<sup>209</sup> Seine Beispiel-Outline macht Sanderson nicht zuletzt auch deshalb seinen Studierenden zugänglich, da an ihr erkenntlich wird, was sich von der Outline zum fertigen Buch noch alles verändert hat – wie dem Vorwort des Dokuments zu entnehmen ist (siehe Anhang, S. i).

Für den Bereich des Outlining soll hier kurz die in Teil 2 beschriebene Abfolge von Kapiteln und Erzählperspektiven betrachtet werden, deren starre Systematik die vielleicht stärkste Freiheitsbegrenzung beim Schreiben der Geschichte sein wird. So wichtig die fraktale Strukturierung der Erzählperspektiven für meinen Outlining-Prozess war, – es war wie in 2.1.1 gezeigt wurde, die erste fruchtbare Auseinandersetzung überhaupt – so klar ist mir auch, dass ich diese aufgeben werden muss, wenn die Geschichte es nötig macht.

Wenn die Leser an einen Punkt der Geschichte Informationen benötigen, die keine der drei Hauptfiguren kennen kann, dann wird beispielsweise eine Szene aus der Sicht eines der Lehrer der Wanderschaft erzählt werden müssen, die über genau diese Informationen verfügen können. Natürlich besteht die Möglichkeit ein solches Problem auch anders zu lösen, und selbst im Fantasy-Genre sollten nicht achtlos neue Erzählperspektiven eingestreut werden.<sup>210</sup> Aber auch hier gibt es Grenzen: wenn die Hauptfiguren das achte Gespräch zwischen den Lehrern *belauschen*, damit den Leserinnen Informationen vermittelt werden können, die die Schüler eigentlich nicht kennen können, leidet die Glaubwürdigkeit – es wirkt *zu konstruiert*. Die innere Logik der Geschichte sollte also höher stehen als die Logik der Form, die sich durch meine fraktale Technik des Outlining herausgebildet hat. Denn letztlich geht es um die eigentliche Geschichte.

In diesem Sinne war das Schreiben *dieses* Textes ein Experiment, Übung und Versuch eine fraktale Outline mit dem Schreiben der eigentlichen *Arbeit* in Einklang zu bringen. Ähnlich wie die Struktur meiner Geschichte von den drei Erzählperspektiven der Hauptfiguren bestimmt sein soll, ist diese Arbeit durch den Dreiklang Prozess-Problem-Praxis strukturiert.

Zunächst auf Ebene der drei Teile dieser Arbeit, die sich - grob und viele Überschneidungen ignorierend – an der zeitlichen Reihenfolge meiner Auseinandersetzung der letzten drei Jahre orientiert: Worldbuilding als Beginn des *Prozesses* (Teil 1), Outlining als das aktuelle *Problem* (Teil 2), mit dem ich mich erst gerade bzw. im Anschluss an diese Arbeit wieder beschäftigen werde, und im bisherigen Teil 3 ein Ausblick auf meine zukünftige kreative *Praxis* und die kritische Reflexion meiner fraktalen Technik – seit zwei Absätzen und im weiteren Verlauf von Teil 3 wird sich die kritisch reflektierende Perspektive abschließend, und wieder nicht ganz überschneidungsfrei, im Rückblick auf jene Praxis richten, die zu diesem Text geführt hat.

Auch auf der nächsten Strukturebene folgt die Anordnung der Kapitel diesem Dreiklang – und wird besonders im mittleren, zweiten Teil besonders deutlich: Aus der Darstellung meiner ersten, intuitiven Schritte im Outlining-*Prozess* im ersten Kapitel 2.1 folgen konkrete *Problemstellungen*, die im zweiten Kapitel 2.2. unter Bezugnahme auf die Sanderson-Vorlesungen generalisiert und kontextualisiert werden, um im anschließenden dritten Kapitel 2.3 zu meiner finalen *Praxis* der fraktalen Technik des Outlining zusammengeführt werden. Dem ersten Teil liegt dieselbe Idee zugrunde, mit dem Unterschied, dass die Darstellung meiner ersten Schritte im Worldbuilding-

---

<sup>210</sup> Sanderson 2020g, 50:30 min

Prozess zu Beginn des *dritten* Kapitels 1.3 erfolgen musste, damit im *ersten* Kapitel zunächst in diese Arbeit und ihr Thema eingeführt werden konnte.

Für diese Einführung gliederte sich das erste Kapitel 1.1 auf der nächsten Ebene, der Anordnung seiner Unterkapitel, ebenso entlang des begrifflichen Dreiklangs: Das erste Unterkapitel 1.1.1 beginnt den Prozess mit der Einführung der zentralen Metaphern – der des fantastischen Ideengartens, die sich, immer im einleitenden Prozess (Unter-)Kapitel, durch den gesamten Text zieht, sowie damit zusammenhängend: die Unterscheidung von Gärtnerei und Architektur, die einen Zugang zum thematischen Kontext legen sollte. Das zweite Unterkapitel 1.1.2 spezifiziert neben weiteren Begriffen aus dem Untertitel der Arbeit vor allem auch die zentrale Problemstellung, in dem die Forschungsfrage formuliert wird. Das die Einleitung abschließende Unterkapitel 1.1.3 widmet sich abschließend mit der Methode dieser Arbeit der Praxis, mit der die Fragestellung als das grundlegende Problem meines Forschungsprozesses beantwortet werden würde.

Und ganz ähnlich wie die starre Abfolge von Kapiteln, Zyklen und damit der Erzählperspektiven in meiner Geschichte unter Umständen aufgebrochen werden muss, wurde auch der begriffliche Dreiklang auch in dieser Arbeit und gerade für die Strukturierung auf unterster Ebene, der Abfolge der Unterkapitel, verworfen, wenn er den „Fluss“ oder die Logik des Textes zu sehr beengte – was vor allem im Praxiskapitel des ersten Teils, also Kapitel 1.3, der Fall war, weshalb es in diesem sechs Unterkapitel gibt.

In dieser Hinsicht ist das Experiment des fraktalen Outlining *dieser* Arbeit, die Gratwanderung zwischen Begrenzung und Freiheit, erfolgreich verlaufen – zumindest aus *meiner* Perspektive, und auf den ersten und zweiten Blick. Wieder zeigten sich die produktiven Konsequenzen: *Vor* dem Schreiben, in der Begrenzung und ersten Anordnung der vielen, verstreuten Ideen und Inhalte – gewissermaßen als Initialzündung des Prozesses. Und *während* des Schreibens, im Umgang mit den typischen Problemen, an denen ich bei meiner Geschichte und anderen Texten schon so oft gescheitert war: dem Verlust von Übersicht.

Die Dreiecksschaubilder, die ich als grobe Outline zu jedem Teil angefertigt habe, wurden mir während des Schreibens zu Orientierungshilfen, die mir immer vergegenwärtigten, wo ich mich gerade befand und mir besonders dann halfen, wenn der ursprüngliche Plan einmal nicht aufging und Inhalte gestrichen oder verschoben werden mussten. Die fraktale Outline dieser Arbeit wurde mir somit tatsächlich zur Landkarte, die mir im verkleinerten Maßstab das textliche Gelände vor Augen führte, das ich im Begriff war zu durchschreiten. Dabei regte diese Erfahrung auch die Gestaltung der Teil-Titelblätter an, die nun weniger der Orientierungsfunktion geschuldet war, sondern, wie die Karte eines Fantasy-Romans, mehr als ein Versprechen an die Leserinnen funktionieren sollte.

Womit wir bei einem dritten Blick wären, und der Frage nach den produktiven Konsequenzen des fraktalen Outlining für das *praktische* Ergebnis: für diesen Text. Natürlich kann *ich* diese Frage nicht

abschließend beantworten, und trotzdem würde dieser Text sich kaum selbst gerecht, wenn er soweit ginge sein Thema, das fraktale Outlining, auf sich selbst anzuwenden, aber andere, dargestellte und erprobte Werkzeuge zur Einschätzung des Funktionierens eines Textes, nicht auch zur Anwendung brächte. Im letzten Kapitel soll also der zur Strukturierung genutzte Dreiklang von Prozess-Problem-Praxis kritisch reflektiert werden, in dem er jenem vom *promise/progress/pay-off* gegenübergestellt wird.

### 3.3 Das große Finale: *Let this be our final battle!*

#### 3.3.1 *promise* vs. Prozess

Das zentrale Versprechen, das ich hier kritisch hinterfragen möchte, wird bereits in den ersten drei Worten des Untertitels dieser Arbeit gegeben: Ein künstlerischer Forschungsbericht. Wird die Arbeit dem Versprechen gerecht? Funktioniert sie als ein *künstlerischer Forschungsbericht*?

Wie in 1.1.3 ausgeführt wurde, findet die „Vermittlung des Prozesses und/oder Ergebnisses“ künstlerischer Forschung in der Regel in Form eines Kunstwerks statt, während die zusätzliche „schriftliche Reflexion“<sup>211</sup> keineswegs zwingend erforderlich ist. In meinem Fall aber war sie erforderlich, da eine in sich geschlossenen, künstlerische Arbeit – also meine Geschichte – noch nicht existiert, so dass die schriftliche Reflexion in Form dieses Berichts auf sich allein gestellt war.

Gleichzeitig bezieht sich sowohl meine künstlerische Praxis (das Schreiben einer Fantasy-Geschichte), meine Praxis der künstlerischen Forschung (Wie bereitet man eine Fantasy-Geschichte in einer Outline vor?), als auch deren Darstellung und Reflexion in Form dieses Berichts allesamt auf dasselbe Medium: Text – mit dem Ergebnis, dass die Grenzen erneut verschwommen sind.

Zunächst auf der Ebene der äußeren Form: Da auch dieser Text in seiner Struktur geplant werden musste, lag es nahe, die Technik des fraktalen Outlining auch hier zum Einsatz zu bringen: Die drei Strukturbegriffe wurden dabei so gewählt, dass sie den drei Aspekten künstlerischer Forschung, die in Unterkapitel 1.1.3 dargestellt wurden, entsprechen: der retrospektiven Rekonstruktion eines Prozesses, der Konfrontation mit dem Problem des Nichtwissens und kritisch reflektierenden Auseinandersetzung mit der eigenen Praxis. Das Ergebnis meiner künstlerischen Forschung, die fraktale Technik des Outlining, bestimmte somit also auch die schriftliche Darstellung und Reflexion meines künstlerischen Forschungsprozesses – eben in der äußeren Form dieses Textes.

Vor dem Hintergrund fraktaler Selbstähnlichkeit mag die Überschneidung von Form und Inhalt noch konsequent erscheinen, aber wenn wir das funktionale Konzept des *promise* mitdenken, wird ein Problem dieses Textes offensichtlich: Wenn das große Finale dieses Textes – und wir befinden uns mitten darin – vor allem um die fraktale Struktur *dieser* Arbeit kreist, also einen zentralen *pay-*

---

<sup>211</sup> Boeck & Tepe 2020, S.2

*off* des Textes darstellen soll, hätte die Gleichheit von Form und Inhalt nicht zu Beginn explizit gemacht werden müssen – anstatt sie nur hier und da anzudeuten, und erst langsam über die gesamte Länge des Textes, eben bis ins großen Finale hin zu entwickeln? In gewisser Weise gab ich im ersten Teil dieser Arbeit erste Hinweise, die sich wie die *clues* einer *mystery*-Geschichte im weiteren Verlauf immer weiter verdichteten – aber ohne, das Versprechen deutlich zu machen, dass es sich bei diesem Text auch um eine *mystery*-Geschichte handelt.

Womit wir bei der zweiten Überschneidung wären, die nun eher die innere Form dieses Textes berührt: dessen stilistische Gestaltung. Dabei ist die Grundlage wiederum in der fraktalen Struktur und dem gewählten begrifflichen Dreiklang von Prozess-Problem-Praxis auszumachen: Gerade, weil ich die Rekonstruktion des Prozesses an Anfang stellte, wurde diese Text eben auch eine Geschichte: Die Geschichte meiner Auseinandersetzung mit dem Schreiben und Vorbereiten von Geschichten. Gewissermaßen meine *comig-of-age*-Geschichte als Architekt fantastischer Welten, der sich drei Jahre lang in der Szenerie zurechtfinden, die fensterlosen Kammern und das Stück Land meines zukünftigen Gartens erkunden und die begrifflichen Werkzeuge kennenlernen musste.

Die Erzählstimme dieses Textes spielt sich immer wieder in den Vordergrund – und zwar gerade dann, wenn die Ordnungszahl des Strukturbegriffes „Prozess“, die Eins, eine entsprechende Präsenz in der Nummerierung eines Unterkapitels inne hat, am deutlichsten also, ganz zu Beginn des (eigentlichen) Textes, im Unterkapitel 1.1.1.

Nun mag es den Anschein machen, als würde ich mir hier für die stilistisch-strukturelle Konsistenz auf die Schulter klopfen wollen, aber vor dem Hintergrund der eigentlichen Aufgabe der kritischen Reflexion und damit der Frage, ob des *Funktionierens* dieses Textes (als künstlerischer Forschungsbericht), muss der Blick wieder auf die Versprechen gerichtet werden, die vor allem in den ersten drei Unterkapiteln gegeben werden.

Denn der erzählerische Anfang in 1.1.1 macht gleich ein weiteres Versprechen, ein *tone promise*, das durchaus im Widerspruch zum Versprechen des Untertitels steht: zum Begriff des Berichts, der doch eher sachlichen Stil (*tone*) und eine klar ersichtliche Struktur (quasi als *plot promise*) in Aussicht stellt – und auch zum Untertitel in seiner Gesamtheit, der sich als trockener Arbeitstitel liest und nicht unbedingt in Aussicht stellt, dass wenig später sowohl der Autor als auch seine Hauptquellen als Figuren einer Geschichte eingeführt werden.

(In-)Konsequenterweise erinnert sich die Hauptfigur, dass *ich* und damit gleichzeitig der Autor der Geschichte seines ursprünglichen Versprechens und zieht den Inhalt genau diesen trockenen Arbeitstitel heran, um in 1.1.2 die zentralen Begriffe einzuführen, nun wieder im eher sachlichen Stil eines Berichtes. Also gleich der nächste Bruch, die Erneuerung eines Versprechens, das schon in den Hintergrund gerückt war.

Denn da gab es auch noch den Prolog – nicht den zusammenfassenden *abstract* eines Forschungsberichtes, sondern wirklich *den Prolog einer Geschichte*, der zunächst ohne direkten

Bezug im textlichen Raum zwischen Titel und eigentlichen Anfang steht und das implizite Versprechen gibt, dass sein Inhalt im Lauf der Handlung noch von Relevanz sein wird.

Hier wird eines der grundlegenden Probleme der vielen, teils widersprüchlichen Versprechen dieses Textes deutlich: Ich könnte keiner Leserin vorwerfen, zunächst nicht zu wissen, wohin genau die Reise geht. Aber genau das ist die eine Aufgaben, die Funktionalität des *promise* am Anfang eines Textes.

Wenn dieser Text aber keine klaren Ansagen darüber macht, was er denn jetzt eigentlich zu sein beansprucht – Bericht oder Geschichte – wird diese Funktion untergraben. Die widersprüchlichen Versprechen dieses Textes heben sich gegenseitig auf, da die Leserinnen lange Zeit nicht wissen können, was sie erwartet und welche Wirkung überhaupt beabsichtigt ist. Was für eine Geschichte Spannung bedeuten kann, ist für einen Forschungsbericht eher hinderlich: denn Spannung ist höchstens sekundäres Ziel und sollte der Klarheit nicht untergeordnet sein. Selbst mit dem Prädikat „künstlerisch“ muss sich dieser Text also an dieser Stelle selbst die Frage stellen, ob es mit den Freiheiten der stilistischen Gestaltung als Erzählung, gerade ganz zu Beginn, im ersten Teil, nicht etwas zu weit getrieben wurde.

Und ganz grundsätzlich und die fraktale Struktur der Arbeit selbst, die Reihenfolge des Dreiklangs betreffend: Wie geeignet ist der eigene Prozess als Versprechen, das das Interesse der Leser wecken soll? Anders ausgedrückt: Wen soll das überhaupt interessieren?

### 3.3.2 *progress* vs. Problem

Diese Frage – wen soll das hier überhaupt interessieren? – habe ich mir während des Schreibens häufig gestellt ohne zu einer klaren Antwort zu kommen. Vom Fantasy-Genre kommend enthält der Text sicherlich einiges Interessantes für Fans sowie für angehende Autorinnen – doch kaum ausreichend viel, um diese oder jene vollständig zufrieden zu stellen. Während des (begleitenden) Lektorats habe ich die Rückmeldung bekommen, dass der Text nicht wisse, was er sei: ein im weitesten Sinne literaturwissenschaftliches Essay für das Genre Fantasy oder ein praktischer Schreibratgeber.

Wird dieser Text als (Fantasy-)Geschichte gelesen, dann könnte man attestieren, dass er in zwei Welten gleichzeitig spielt, von denen keine in ausreichender Tiefe dargestellt werden kann – weil das Worldbuilding zu wenig begrenzt ist und letztlich flach bleiben muss; oder auch weil er dem Selbstverständnis eines Berichts folgend, viel weniger auf die Fantasie der Leserinnen vertrauen kann, sondern bemüht ist, alle in die Tiefe reichenden Verbindungen explizit darzustellen.

Als dritte, mögliche Zielgruppe kämen forschende Künstlerinnen in Frage, doch bin ich mit dieser so wenig vernetzt, dass mir schon die Einschätzung schwerfällt, ob meine Arbeitsweise, in diesem Kontext von Wert wäre. Diese Arbeit folgt zwar dem methodischen Ansatz der künstlerischen Forschung, ist aber mein erstes Projekt in dieser Richtung und wird kaum zur Weiterentwicklung

der Methode selbst beitragen. Wo aber ist dann das interessierte Fachpublikum, für den dieser Forschungsbericht geschrieben wurde?

Hauptthema und zentrales Ergebnis ist die Darstellung meiner eigenen Technik von Worldbuilding und Outlining. An sich schon hochgradig spezifisch und subjektiv, ist dieses im ebenso spezifischen Kontext von Fantasy-Literatur eingebettet. Hinzu kommt, dass die Darstellung meiner Arbeitsweise, die Bezugnahme auf nochmals völlig fachfremde bzw. nicht voraussetzende Inhalte nötig machte: die fraktalen Grundlagen meiner Technik sowie mein eigenes Worldbuilding- und Outlining-Material.

In Vorbesprechungen zu dieser Arbeit, erhielt ich bezüglich Ersteren die Rückmeldung, dass die Bezüge zur Fraktal-Geometrie das interessanteste, weil am ehesten innovativ, an meiner Technik wären, die bezüglich Zweiterem untrennbar mit den Worldbuilding-Inhalten und ihrer inneren Struktur verknüpft waren, so dass die Darstellung einer Auswahl dieser ebenfalls wichtig erschien, um die produktiven Konsequenzen meiner Technik nachvollziehbar machen zu können.

Aber vor dem Hintergrund der Frage nach der Zielgruppe, dem möglichen Publikum dieses Textes, kam ich selbst für die weniger subjektiven Inhalte, die Techniken des Outlining und besonders des High-Fantasy-Worldbuilding aus den Sanderson-Vorlesungen, zu dem Schluss, so gut wie nichts voraussetzen zu können.

Ich sah mich also einem Problem gegenüber, auf das sich das Konzept der Lernkurven anwenden lässt, das in Kapitel 1.2 für den Bereich des Worldbuilding dargestellt wurde. In diesem Sinne hatte ich mehrere Lernkurven an die Leserinnen dieses Textes zu vermitteln, die zwar miteinander in Verbindung standen aber auch an und für sich erst einmal vermittelt werden mussten und nahe dem Nullpunkt beginnen sollten.

Die fraktale Struktur dieser Arbeit ist dabei dem Versuch geschuldet, anhand des begrifflichen Dreiklangs von Prozess-Problem-Praxis drei Lernkurven ineinander zu legen und immer wieder zu brechen – in der Hoffnung interessante Sollbruchstellen auszumachen und aneinanderzufügen, anstatt drei Lernkurven hintereinander zu legen und mit einer Kontextualisierung des Problems zu beginnen, wie ich es wohl gemacht hätte, wenn ich diese Arbeit wie einen wissenschaftlichen Forschungsbericht strukturiert hätte.

I gewissen Sinne behandelte ich die drei Lernkurven wie die Handlungsstränge einer Geschichte – und tatsächlich entspricht das zeitliche Nacheinander mehrerer immer wieder gebrochener Lernkurven, deren Bezüge ich erst nach und nach feststellte, genau der Geschichte meiner Auseinandersetzung der letzten drei Jahre, die ich in dieser Arbeit als künstlerischer Forschungsprozess rekonstruieren wollte.

Da dieser Text aber *auch* ein Bericht zu sein beansprucht, muss er sich die Fragen stellen, ob die fraktale Struktur nicht erneut auf Kosten der Klarheit ging? Die Lernkurven sind weniger problematisch, weil sie zu steil sind – wenn überhaupt, sind sie zu flach, was dem oben



ausgeführten Problem mangelnder Tiefe für die verschiedenen, potenziellen Zielgruppen entspricht. Aber das eigentliche Problem liegt in den vielen thematischen, perspektivischen und zeitlichen Brüchen, die unter Umständen zu groß geraten sind: kaum noch nachvollziehbar und in der Folge für die Leser auch nicht mehr spannend oder interessant.

Und damit steht das funktionale Konzept des *progress* zur Debatte. Denn die immer wieder gebrochenen und ineinandergelegten Inhalte dieses Textes können durchaus dazu führen, dass sie ihrer je eigenen, inneren Logik nicht gerecht werden – wie bei den Handlungssträngen einer Geschichte geht es darum, den zentralen Konflikt, die entscheidende Problemstellung zuzuspitzen, um einen *sense of progress* zu erzeugen.

Aber selbst wenn dieser Text als Geschichte gelesen wird, sind etwaige *plot holes*, Logikfehler der Handlung ein grundsätzliches Problem, da sie viel weniger als in einer wirklichen Erzählung, durch Interesse an und Empathie mit den Figuren aufgefangen werden kann. Der hochgradig subjektive Bezug meines Themas macht *mich* zur einzigen Hauptfigur dieser Geschichte, die im Verlauf der Handlung nicht gerade mit allzu menschlichen Problemen und daraus resultierenden Entwicklungen konfrontiert ist, für die die Leser sich rein aus Empathie interessieren werden.

### 3.3.3 *pay-off* vs. Praxis

Aber es sind gerade die erst einmal subjektiven und persönlichen Entwicklungen und Erfahrungen, die den *pay-off* dieses Textes ausmachen. Das große Finale dieser Arbeit ist nichts anderes als eine Manöverkritik, die Selbstreflexion eines textlichen Experimentes, dessen Ausgang erst einmal nur mich interessieren dürfte.

Aber auch die kleinen, abschließenden Momente entlang des zerstückelten Weges, sind hochgradig subjektiv und dadurch in der Funktion eines befriedigenden *pay-off* für die Leserinnen problematisch. Meine fraktale Technik des Outlining kann zwar als eine Systematisierung generalisierbarer Probleme und erzähltechnischer Lösungen verstanden werden, aber ihre Darstellung am Ende des zweiten Teils dieser Arbeit beruht weniger auf begrifflicher Präzision als vielmehr auf der subjektiven Anordnung und Verbindung der erzähltechnischen Werkzeuge und Konzepte aus den Sanderson-Vorlesungen. Und da die Entwicklung der fraktalen Technik untrennbar mit den Inhalten meines Worldbuilding und Outlining verknüpft war und ist, bleibt wiederum ihre Generalisierbarkeit fraglich.

Und gerade die ursprüngliche Entdeckung der fraktalen Grundlagen meiner Dreiecksschablone in Kapitel 1.3 und die Ahnung wie diese einmal zur Lösung der Unschärferelation des Worldbuilding beitragen könnte, war von einem ästhetischen Empfinden *subjektiver* Bedeutsamkeit begleitet, dem Gefühl in meinem Prozess auf einem richtigen Weg zu sein, meine Praxis weiterzuentwickeln – den Zoomfaktor zu erhöhen, die nächste Verbindung zu ziehen.

Dabei war gerade diese Initialzündung in der Entwicklung meines Prozesses in meinen Augen vor allem eine *künstlerische* Erfahrung, die im ersten, finalen Praxiskapitel dieser Arbeit möglichst eindrücklich und ihren sinnlichen und emotionalen Dimensionen vermittelt werden sollte. Das sich

auch später immer wieder einstellende Gefühl, alles würde sich wie von selbst ineinanderfügen, ist nun aber doppelt subjektiv: Es war meine emotionale Reaktion auf meine Tätigkeit – denn *ich* fügte es ja zusammen, *mir* erschien es passend. *Ich* stellte die Beziehungen her, um ihnen folgen zu können.

Und natürlich wäre es auch anders gegangen – und ganz sicher auch ohne die Bezüge zur Fraktal-Geometrie, die alles andere als zwingend sind und kaum jede Leserin dieser Arbeit überzeugen wird. Aber genau darum ging es ja in den letzten drei Jahren und dem Ansatz der Sanderson-Vorlesungen folgend: sich aus dem Gegebenem, den Vorgestellten Techniken von Worldbuilding und Outlining, zu bedienen, um eigenen Werkzeuge zu finden, sie anzupassen, auf das sie besser in der Hand liegen.

Und auch in den letzten drei Monaten, beim Outlining und Schreiben *dieser* Arbeit, wäre es anders gegangen, hätte all das anders angeordnet werden können, vermutlich auf beliebig viele Arten und Weisen – doch ging es letztlich, und von Beginn an, darum, „von den unzähligen die schönste auszuwählen“.<sup>212</sup> Damit sind wir wieder ganz am Anfang angelangt, den wir sachgemäß nehmen wollen - denn es fehlt noch der *pay-off* für das Versprechen des Prologs.

Plato konstruiert seine Vorstellung der Welt aus Dreiecken, und wählt dafür jene beiden Urdreiecke, die er als einzigartig und schön betrachtet – aufgrund von kulturellen Bezügen, die heute höchstens rekonstruiert, aber kaum wirklich nachempfunden werden können. Auch ich konstruierte meine fantastische Welt von Asama - bis hin zu ihrer Vorstellung vom Aufbau der Materie – ebenfalls auf der Grundlage eines Dreiecks, das mir als das schönste erschien. Eine Schönheit, die ich zunächst nur im Prinzip der Begrenzung erblickte, und die ich erst später in vollem Ausmaß erkannt habe: in dem ich ihre innere Struktur erkundete, das Prinzip der gegenseitigen Bezugnahme, der Selbstähnlichkeit, entdeckte und diesem folgend immer weitere Verbindungen herstellte.

Dabei waren die Verbindung ins Außen – zu den Sanderson-Vorlesungen, den Begriffen und theoretischen Bezügen der Sozial- und Kulturwissenschaften und vor allem ins Gebiet der Fraktal-Geometrie – zwar wichtig für die Entwicklung meiner Technik, aber insofern den kulturellen Bezügen Platos ähnlich, als dass sie externen Beobachtern nicht nachvollziehbar sein müssen. Denn, indem beide in letzter Konsequenz auf der Wahrnehmung von Schönheit aufbauen, sind sie subjektiv - von persönlicher und kulturhistorischer Unschärfe.

Was die Entwicklung meiner Technik in den letzten drei Jahren angetrieben und bestimmt hat, war nicht begriffliche Präzision des rationalen Erkenntnistyps nach Badura<sup>213</sup>, sondern sinnliche Erkenntnis – von Schönheit, die in den gegenseitigen Bezügen liegt. Und als ich vor drei Monaten nach einem Zugang zu meinem Thema suchte, erinnerte ich mich des aus Dreiecken aufgebauten Atommodells der alten Griechen - und meines Schmunzelns, als ich zum ersten Mal davon hörte.

---

<sup>212</sup> Ziegler 2011, S. 14

<sup>213</sup> Badura 2013, S. 29

Der Text<sup>214</sup>, den meine Recherchen dabei zutage förderte, enthielten so viel mehr Anknüpfungspunkte, die ich auch hier nicht erwartet hatte. Ich fand das Zitat Heisenbergs – ausgerechnet Heisenberg, dessen Unschärferelation schon als begrifflicher Bezugspunkt angedacht war. Und wieder hatte ich das Gefühl, nicht auf *dem*, aber auf *einem* richtigen Weg zu sein – die schönste aus allen möglichen Abschweifungen gefunden zu haben, mit der ich diese Arbeit eröffnen wollte.

Und was ist eine Outline anderes, als der Versuche Schönheit zu erzeugen, die Harmonie eines Textes planvoll zu konstruieren, die „richtige Übereinstimmung der Teile miteinander und dem Ganzen“<sup>215</sup> schon in den ersten Entwürfen mitzudenken? Aber erscheint dann mein Ansatz des Outlining, die fraktale Technik des Outlining mit Sierpinskis Dreieck als zentraler Struktur, plötzlich gar nicht mehr so weit hergeholt, willkürlich und „nur“ von subjektiver Schönheit? Denn sie trägt ja die Eigenschaft der Selbstähnlichkeit in sich: die exakte Übereinstimmung der Teile miteinander und dem Ganzen. Wir könnte das nicht die richtige Übereinstimmung sein, die *rationale* Wahl eines schönsten Dreiecks als Grundlage für die Praxis des Outlining sein? Also doch begriffliche Präzision? Nein – nur der nächste Schritt in meinen Prozess:

Denn als ich mich daraufhin nochmal fokussiert mit den fraktalen Grundlagen meiner Technik, mit Sierpinskis Dreieck beschäftigte und entdeckte ich in dem Paradoxon von unendlichem Umfang und nicht vorhandener Fläche die negative Seite der fraktalen Figur, deren Struktur und Ordnung, die ich als so ansprechend empfunden hatte, auch den Widerspruch, die Auflösung jeder Substanz, beinhaltet. Auch darin lag eine Schönheit, denn wieder taten sich Bezugspunkte auf: Zu den Gefahren der *worldbuilder's disease* und der übertriebene Planungswut, welche die formale Logik einer Outline höherstellt als den Fluss, die innere Logik, der Geschichte, um die es eigentlich gehen soll.

Gleichzeitig war das Paradoxon von Sierpinskis Dreieck mit der *Idee* des Atoms der alten Griechen verknüpft: Die scheinbar widersprüchlichen Eigenschaften der fraktalen Figur - wie kann eine Außenkante existieren, noch dazu in unendlicher Länge, wenn es keine Fläche zu begrenzen gibt? – stellen eine geometrische Veranschaulichung des Problems der Unvorstellbarkeit von Unendlichkeit dar. Wenn wir Sierpinskis Dreieck betrachten, sehen wir schwarz. Wir sehen die Dreiecke, und dass sie eine Fläche haben. Wenn auch immer weiter verkleinert, werden diese schwarzen Dreiecksflächen immer wieder auftauchen: egal wie tief wir in das Bild zoomen - da ist noch Fläche. Woran unsere Vorstellung scheitert, ist letzten Endes die Wahrnehmung unserer Sinne mit der Idee von Unendlichkeit zusammen zu bringen.

Es ist dasselbe Grundproblem wie bei der atomspaltenden Klinge: Von einer konkreten Alltagsbeobachtung unserer Sinne - mit einer Klinge lässt sich Materie teilen - wird versucht aufs Mikroskopische, nicht mehr zu Beobachtenden, zu schließen, wodurch das Problem auf die Ebene der Vorstellungskraft, des Gedankenexperiments, verlegt wird - und im Falle der alten Griechen

---

<sup>214</sup> Ziegler 2011

<sup>215</sup> Ziegler 2011, S. 17f

auch dort „scheitert“. Die Vorstellungskraft ist endlich, sie stößt an eine Grenze. Aber es ist eine produktive Grenze: denn sie bringt die Idee des Atoms, des nicht mehr Teilbaren, hervor.

Und darum geht es letzten Endes - um die produktiven Konsequenzen, die gerade auch vom subjektiven Gefühl der Schönheit bewirkt werden können. Das war die zentrale Triebfeder bei der Entwicklung meiner Technik des Outlining und bei deren Anwendung beim Schreiben dieser Arbeit.

Und das ist es in meinen Augen auch das, was Heisenberg als so fundamentale Entdeckung der Menschheit beschreibt. Es ist nicht die Idee des Atoms als nicht mehr Teilbares - denn sie sind teilbar. Es ist nicht Platons geometrisch fundiertes Modell der Materie, dessen Schönheit und kulturhistorisch spezifische Wahrheit auf Beziehungen beruht, die heute keinen Sinn mehr ergeben. Es ist die Entdeckung der Schönheit in der mathematischen Struktur, „die Entdeckung des rationalen Zahlenverhältnisses als Quelle der Harmonie“<sup>216</sup> – und vor allem ihre produktiven Konsequenzen.

Auf der altgriechischen Idee der rationalen Zahl, dem Bruch, basiert die moderne Musiktheorie noch immer. Und Heisenbergs Beispiel der „harmonisch zusammenklingenden Saiten, die einen schönen Klang ergeben“<sup>217</sup> ist gerade deshalb so naheliegend, weil es auch heute noch ganz unmittelbar, mit unseren Sinnen zu erfahren ist. Es basiert nicht auf fremd gewordenen Begriffen und Bezügen, sondern auf sinnlicher Erfahrung, die ebenso wenig zeitlos ist, aber deren Schönheit wir auch heute noch nachvollziehen können.

Auch wenn wir uns heute einen anderen Begriff von der menschlichen Vernunft *machen*, der diese als kühl und emotionslos, rein pragmatisch und zweckdienlich konstruiert, so benutzen wir immer noch das Wort der *Rationalität*, das das altgriechische Ideal des harmonischen Verhältnisses und der darin liegende Schönheit in sich trägt.

Und das scheint mir auch der zentrale Punkt des Ansatzes der künstlerischen Forschung zu sein: die sinnlichen Dimensionen von Erkenntnis, in der Praxis des Forschens, sichtbar zu machen und in ihren zweckdienlichen und produktiven Konsequenzen hervorzuheben. Ganz im Sinne eines anderen Philosophen des alten Griechenlands, der mathematische Harmonie und Schönheit nicht primär deshalb als zentral erachtet, weil in ihnen die Ordnung des Universums zu erkennen wäre, sondern allein schon wegen ihrer produktiven Konsequenzen für den menschlichen Verstand an sich:

*Den sinnlichen Harmonien ist es eigentümlich dem Maß unterworfen zu sein nicht in jedem beliebigen Zahlenverhältnis, sondern nur in demjenigen welches dienlich ist zur Erzeugung der Idee, zur Bewältigung.*<sup>218</sup>

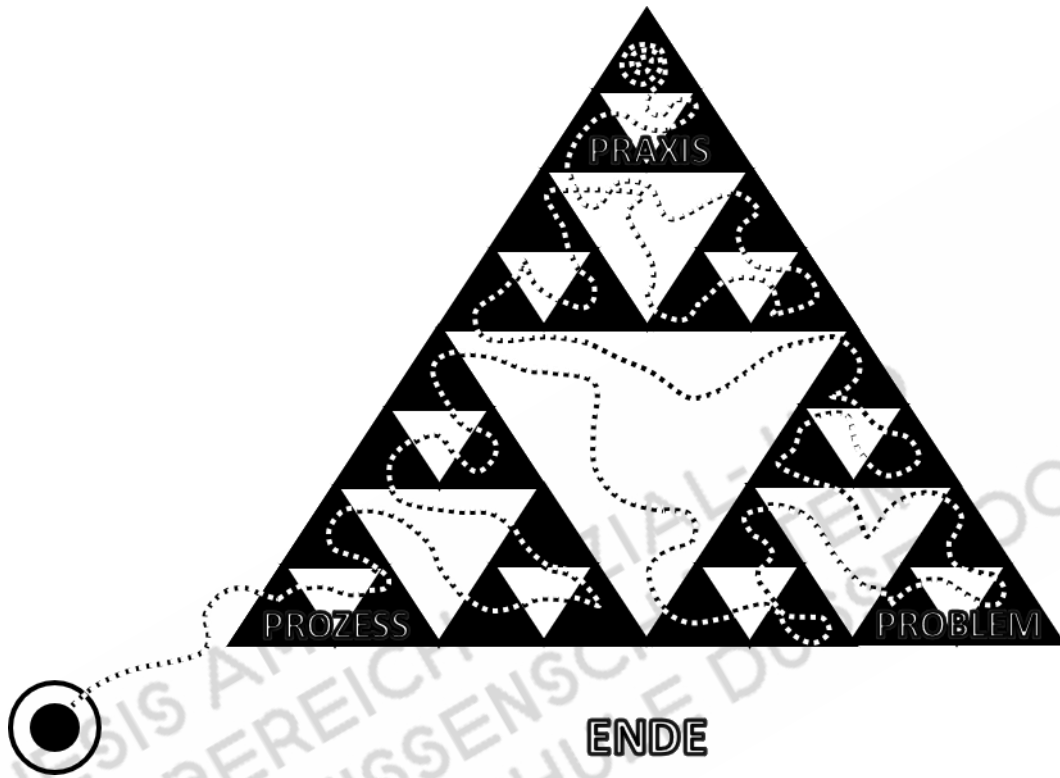
- Plotin -

---

<sup>216</sup> Ziegler 2011, S. 17f

<sup>217</sup> Ziegler 2011, S. 17f

<sup>218</sup> Ziegler 2011, S. 18



THESIS AREA FACHBEREICH SOZIALWISSENSCHAFTEN DUISBURG  
KULTURWISSENSCHAFTEN DUISBURG  
DER HOCHSCHULE DUISBURG

## I. Quellenverzeichnis

3Blue1Brown. (2018). *The more general uncertainty principle, beyond quantum*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=MBnnXbOM5S4> [Zugriff am 02.07.2021].

Althusser, L. (2010). *Ideologie und ideologische Staatsapparate*. 1. Halbband: Michel Verrets  
Artikel über den „studentischen Mai“ Ideologie und ideologische Staatsapparate Notiz  
über die ISAs (2. Auflage). Hamburg: VSA.

Badura, J. (2013). Explorative Strategien. Anmerkungen zur Künstlerischen Forschung. In J. M. Heudinger & T. Meyer (Hrsg.), *what's next. Kunst nach der Krise. Ein Reader*. (S. 28f). Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Berger, P. L. & Luckmann, T. (1977). *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Frankfurt a. M.: Fischer.

Boeck, A. & Tepe, P. (2020). *Künstlerische Forschung: Was ist das?* Verfügbar unter <https://wissenschaft-kunst.de/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/kuenstlerische-forschung-was-ist-das.pdf> [Zugriff am 02.07.2021].

Carmody, A. (2020). *High Fantasy vs Low Fantasy: A Detailed Guide – Fantasy Book Fanatic*. *Fantasy Book Fanatic*. Verfügbar unter: <https://fantasybookfanatic.com/high-fantasy-vs-low-fantasy-a-detailed-guide/> [Zugriff am 02.07.2021].

Ellis, L. (2018). *Bright: The Apotheosis of Lazy Worldbuilding | Video Essay*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=gLOxQxMnEz8> [Zugriff am 29.06.2021].

Ellis, L. (2016a). *Disney's Beautiful Hot Mess: A Video Essay*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=KznZcK7ksf4&t=1s> [Zugriff am 02.07.2021].

Ellis, L. (2016b). *How Three-Act Screenplays Work (and why it matters)*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=o0QO7YuKKdI> [Zugriff am 02.07.2021].

Foucault, M. (1981). *Archäologie des Wissens*. (19. Aufl.). Berlin: Suhrkamp Verlag.

Foucault, M. (1987). *Sexualität und Wahrheit: Erster Band: Der Wille zum Wissen*. (22. Aufl.).

Berlin: Suhrkamp Verlag.

Foucault, M. (2005). Subjekt und Macht, in: D. Defert, F. Ewald, M. Foucault, T. Lemke, J.

Lagrange, R. Ansén, M. Bischoff, H. Gondek, H. Kocyba, & J. Schröder (Hrsg.), *Analytik der Macht* (S. 240-263). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Gramsci, A. (2012). Gefängnisheft (Band 4). In: K. Bochmann und W. F. Haug (Hrsg.),

*Gefängnishefte Kritische Gesamtausgabe in 10 Bänden*. Hamburg: Argument.

Grotz, B. (2018). *Atommodelle — Grundwissen Physik*. Verfügbar unter: [https://www.grund-](https://www.grundwissen.de/physik/atomphysik/atommodelle.html)

[wissen.de/physik/atomphysik/atommodelle.html](https://www.grundwissen.de/physik/atomphysik/atommodelle.html) [Zugriff am 02.07.2021].

Hello Future Me (2021). *On Writing: Elemental Magic Systems!* Verfügbar unter:

<https://www.youtube.com/watch?v=zX503aK4SaY> [Zugriff am 02.07.2021].

Klein, J. (2011). *Was ist künstlerische Forschung*. Verfügbar unter: [https://edoc.hu-](https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/7501/klein.pdf)

[berlin.de/bitstream/handle/18452/7501/klein.pdf](https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/7501/klein.pdf) [Zugriff am 02.07.2021].

Kaiser, I. (2009). *Platonische Körper – Ausarbeitung*. Verfügbar unter:

[https://www.mathematik.uni-](https://www.mathematik.uni-marburg.de/~bschwarz/Sem_09W_files/03%20Irina%20Kaiser%20-%20Platonische%20K%c3%b6rper%20-%20Ausarbeitung.pdf)

[marburg.de/~bschwarz/Sem\\_09W\\_files/03%20Irina%20Kaiser%20-%20Platonische%20K%c3%b6rper%20-%20Ausarbeitung.pdf](https://www.mathematik.uni-marburg.de/~bschwarz/Sem_09W_files/03%20Irina%20Kaiser%20-%20Platonische%20K%c3%b6rper%20-%20Ausarbeitung.pdf) [Zugriff am 02.07.2021].

König, F. (2015). *Das Sierpinski-Dreieck*. Verfügbar unter:

[https://homepage.univie.ac.at/maria.charina/Seminar15/Serpinski\\_Dreieck.pdf](https://homepage.univie.ac.at/maria.charina/Seminar15/Serpinski_Dreieck.pdf) [Zugriff am 02.07.2021].

Laclau, E. & Mouffe, C. (2006). *Hegemonie und radikale Demokratie: Zur Dekonstruktion des*

*Marxismus*. Wien: Passagen.

LotrProject (2013). *Interactive Map of Middle-Earth - LotrProject*. Verfügbar unter:

<http://lotrproject.com/map/#> [Zugriff am 02.07.2021].

Martin, G. R. R. (2019). *The Architect and the Gardener: George R. R. Martin on Writing Game of Thrones*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=EBOafgYJABA> [Zugriff am 02.07.2021].

Numberphile (2017). *Chaos Game – Numberphile*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=kbKtFN71Lfs> [Zugriff am 02.07.2021].

Reckwitz, A. (2020). *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Berlin: Suhrkamp.

Reedsy (2019). *6 Tips to Show Instead of Tell*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=Lqk\\_a5Lfr5Y](https://www.youtube.com/watch?v=Lqk_a5Lfr5Y) [Zugriff am 02.07.2021].

Said, E. W. (1978). *Orientalism*. New York: Pantheon.

Sanderson, B. (2021a). *My Philosophy on Teaching Writing—Brandon Sanderson*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=0cf-qdZ7GbA&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=0cf-qdZ7GbA&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=1) [Zugriff am 02.07.2021].

Sanderson, B. (2021b). *2020 Creative Writing Lectures at BYU*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ](https://www.youtube.com/playlist?list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ) [Zugriff am 02.07.2021].

Sanderson, B. (2021c). *The Three Pillars of Storytelling—Brandon Sanderson*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=mBA6fRfCO90> [Zugriff am 02.07.2021].

Sanderson, B. (2020a). *Lecture #1: Introduction — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=-6HOdHEeosc&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=-6HOdHEeosc&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=2) [Zugriff am 02.07.2021].

Sanderson, B. (2020b). *Lecture #2: Plot Part 1 — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=jrlogch5DBU> [Zugriff am 02.07.2021].

Sanderson, B. (2020c). *Lecture #3: Plot Part 2 — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=Qgbsz7Gnr8&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=Qgbsz7Gnr8&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=4) [Zugriff am 02.07.2021].



- Sanderson, B. (2020d). *Home. Brandon Sanderson*. Verfügbar unter:  
<https://www.brandonsanderson.com/> [Zugriff am 02.07.2021].
- Sanderson, B. (2020e). *Lecture #5: Worldbuilding Part One — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter:  
[https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rIJA&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rIJA&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=6) [Zugriff am 02.07.2021].
- Sanderson, B. (2020f). *Lecture #6: Worldbuilding Part Two — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter:  
[https://www.youtube.com/watch?v=V2KpWOLTXx8&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=V2KpWOLTXx8&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=7) [Zugriff am 02.07.2021].
- Sanderson, B. (2020g). *Lecture #9: Characters — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter:  
[https://www.youtube.com/watch?v=1NCiuI6F5O0&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=1NCiuI6F5O0&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=10) [Zugriff am 02.07.2021].
- Sanderson, B. (2020h). *Lecture #4: Viewpoint and Q&A — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. Verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=zVXFNw-xz3Y&list=PLSH\\_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=zVXFNw-xz3Y&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=5) [Zugriff am 02.07.2021].
- Sanderson, B. (2020i). *Skyward-Outline4769*. Verfügbar unter:  
<https://www.brandonsanderson.com/wp-content/uploads/2020/02/Skyward-Outline4796.docx> [Zugriff am 02.07.2021].
- Spivak, G. C. (1985). The Rani of Sirmur: An Essay in Reading the Archives. *History and Theory*, 24(3), 247-272.
- Up and Atom (2018). *The Heisenberg Uncertainty Principle Explained Intuitively*. Verfügbar unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=qwt6wUUD2QI> [Zugriff am 02.07.2021].
- Ziegler, H. (2011). Die vier Elemente Feuer – Wasser – Erde – Luft. In Braunschweigische Wissenschaftliche Gesellschaft (Hrsg.), *Abhandlungen der Braunschweigischen Wissenschaftlichen Gesellschaft Band 64* (S. 9-22). Braunschweig: J. Cramer Verlag.

## II. Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich meine Master-Thesis mit dem Titel „Fraktales Outlining – Ein künstlerischer Forschungsbericht zum Verhältnis von Freiheit und Begrenzung in der Praxis von Outlining und Worldbuilding für einen High-Fantasy-Roman“ selbstständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel, als die angegebenen benutzt habe. Alle Stellen, die von Autoren/-innen wörtlich oder sinngemäß übernommen sind, habe ich durch Angaben von Quellen als Zitat kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in Teilen noch insgesamt einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht. Ich bin damit einverstanden, dass ein Exemplar meiner Master-Thesis zur Einsicht ausgelegt wird.

Ort, Datum

Unterschrift

THESIS AM  
FACHBEREICH SOZIAL- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN  
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

### **III. Anhang**

#### **Skyward Book Guide**

Brandon's Note to Writers reading this. This is the outline and guide I sent to the publisher before starting the project--and many things changed during the actual writing. Hopefully, it helps to be able to compare what I planned and what I actually did. Know, of course, that this contains huge spoilers for the book. Please consider reading it before reading this, to assuage my worry about ruining my own stories for people.

The other thing to know is that I often plot my books by focusing on certain plot themes--like the mystery, or a relationship, or the like--and making bullet points tied directly to that theme. However, you won't see much of that in this outline, because once I had all of the sub-plots and themes outlined, I joined them together into a cohesive outline in order at the bottom. You can imagine that all of these bullet points were once under separate headings, then merged together in order, and tweaked to read as a narrative. Note that the bullet points aren't often very explanatory, as they're mostly to remind me what needs to happen.

This document wasn't really meant to be a guide to aspiring writers on how to create a story. I suggest watching my lecture series on YouTube (the 2020 lectures go over this outlining process in the third lecture, I believe.)

Anyway, hope this is helpful! Best of luck with your own writing!

--Brandon

#### **Overview**

Skyward is a fast-paced action science fiction book that is part Top Gun, part Eragon. It is about a young pilot who--while training to fight off an unknown alien force--discovers the wreckage of an ancient and technologically superior ship. During her free time (between training sessions where she dogfights with the enemy) she and a friend get the ship up and running--just in time to help in the final climactic fight.

#### **Setting**

#### **Detritus**

The planet Detritus is home to humankind. Most of the surface is a place of rubble and wreckage, the result of hundreds of years of war with the Krell--a mysterious alien force who is trying to exterminate human beings.

Most people live under ground, in enormous bunkers where they eat vat-grown algae and support the war effort. Some brave souls venture onto the surface and either hunt for meat, or scavenge among the rubble and wreckage.

This is a constant danger because the Krell target anyone who tries to live on the surface. Their ships explode when damaged, releasing radiation. (They have never been captured alive.) They tend to carpet-bomb sections of land randomly, just to make sure nobody is hiding there. If they find where a settlement is, they bring in the Lifebuster--an enormous bomb, carried by a bomber ship, which can penetrate the ground and destroy even an underground base.

Detritus has an exceptionally messy upper atmosphere, full of ancient junk. And I mean FULL. There's like a huge layer of it, which often falls as debris (particularly when the Krell come down to attack, as they blast a hole through it to fly down. You can only rarely glimpse the actual sky, but when you can. It has a small, white sun.

#### **Alta and Inferna: The City Above and the City Beneath**

The largest underground settlement is known as Inferna, and for many years it was hidden and safe. However, twelve years ago, a Krell scouting ship discovered it--and they brought in a Lifebuster to try to destroy it. This assault was fought off in a famous victory. (During which the main character's father abandoned his flight and was named a coward.)

This left a problem, however. Inferna was known, and further attempts on it would be made. Should it be evacuated, or remain? While some people did leave, others decided they would stake their claim here--and remain. They started building a city above it, on the surface, named Alta.

Though this has been tried many times in the past, Alta has survived where other cities have failed. Though most people (including our main character) have never even been there, Alta is still a symbol of the fact that they're fighting back. Living in a place with trees, and fresh air, and crops again.

The inhabitants of Inferna, Alta, and a few satellite (underground) communities are collectively known as the Unified Defiant League--or Defiants--but are divided internally as Abovers and Beneathers. The nation is known as the Defiant League, or the League, to most people.

Alta is home to the DDF. (Defiant Defense Flights.) It is the only permanent defense force on the planet; though other strike forces exist, those ships stay constantly moving, and are more like hidden guerrilla fighters than they are a true defense force. They are tied to other

communities, other groups of people, who either hide in caverns, other underground bunkers, or survive on the surface in hidden groups.

## **The Krell**

The mysterious aliens who fight humankind are known only as the Krell.

According to the histories, humankind once spread through the entire galaxy. The Krell, a race of mysterious aliens, appeared out of nowhere and drove men back--eventually destroying their homeworld, and all of their fleets. The last remnants of humankind hid on Detritus, a planet they hoped would let them hide, as it was considered "safe." Nobody knows why, these days. Destruction to the planet's records (and extermination of the above ground cities) have left many holes in their history and understanding.

Unfortunately, the Krell did find mankind on Detritus, and began launching attacks. Mankind was driven underground.

These days, Krell attacks come regularly--but randomly. They take the form of flights of ships that try to deliver a bomb to destroy Alta and Inferna. They are resisted by the HAFSS, who scramble ships to resist each time the Krell descend through the Haze--the envelope of debris and smoke that surrounds the planet.

The Krell involve many mysteries. Why do they attack when they do? If they fought humankind into hiding throughout the galaxy, why don't they have the forces to attack in greater numbers, and completely wipe people off of Detritus? What do they even look like? Ships explode when damaged, and only a few have ever been recovered--and the cockpits of these were empty, as if the Krell are capable of teleporting away before being blown up.

## **Human Society**

Life on Detritus is difficult. It is sustained by drawing energy from the molten veins that run underground--this heat is used for electricity, and for growing algae. (It is a specialized type that, instead of translating sunlight into growth, grows using heat.) Many people work the vats, stirring the algae and stimulating its growth in enormous underground growing chambers--hot, sweaty, miserable work. Others work the forges, tapping magma veins for iron and other metals, which flow through the crust of Detritus.

Even in Alta, food other than algae is rare. Some other crops can be grown in open air--a few luxury crops. The elites suspect that these crops (which tend to yield very small returns, because of the low light from the small sun) could probably never sustain the entire population--and remain a luxury item for now.

The war has been going on so long, that people tend to be very focused on the war. The ultimate aspiration of most Defiants is to get into the DDF, where they can fight back. The real pilots are chosen through a culling process, where trainees are placed into practice flights and taught--partially while engaging in real combat--so that those with true skill and courage are eventually chosen to become full pilots.

In Defiant society, backing down is considered cowardice. People are taught to fight, hold their ground, and not give in. Though some other humans, from other communities, have a different perspective, Defiants are aggressive--even hyper so. This tends to be encouraged by the leadership of the League, who want fighters who won't back down.

### **Flight School**

Defiants split their time between schooling and work, often in the forges or the algae vats. At seventeen, they can test for Flight School. Everyone takes the tests, but you can just walk out if you don't want to be in Flight School. A surprising number of people do this, as the pressure is too high, and they know the casualties are also very high.

Nobody is told what is on the test, and you are supposedly unable to prepare for it. But it is always lengthy and somewhat obtuse. The subject tested can be basically anything.

In truth, the test is a little bit of a farce. Students are watched by teachers and trainers on the jobs, and certain people are picked out ahead of time to succeed. The test has almost no influence on it--though there is some little amount it counts. (Mostly, the test gives want to see how persistent people are in forcing their way through a very difficult, lengthy, and obscure test.)

Those who are chosen are given cadet pins. (Many people through the city wear these as a sign of prestige--even if they didn't make it to full pilot, it's a symbol of excellence to own one.) The cadet leave for Alta, where they are initiated into a flight of ten other students. They are given intensive training for a series of several months, during which they are used in real combat--though always in a support role. (Supposedly.) At the end, those few who prove themselves are given the Pilot pin to wear instead, and become full pilots.

During the training, cadets are given a ship to fly--a small training fighter called a "Pico-class" ship. These picos are maneuverable, but low on firepower, and are cheaply produced. The

exception is if you bring your own ship to fly. Some children of pilots inherit the ships of their parents--and some Abovers or rich Belowers can afford to buy a ship. If you bring your own ship, you are auto-enrolled into flight school, without needing to take the test. You can also fly your own ship in training, which also gives you an advantage.

Most cadets (nine out of ten) either wash out or are killed during the training.

### **The XB-1021**

In the opening scenes of the book, Spensa (the main character) will discover a cavern near the surface of the planet. Inside is an old, broken ship of ancient--yet incredible--design. She has visions of repairing the ship, and using it to join the DDF. (Though, then, she ends up getting in without it.)

She thinks this must be a crashed human ship from generations ago, back during the initial wars that landed them on Detritus. It is obviously capable of space flight (something their current fighters can't do.)

Part of the story will be this ship being repaired, and secrets about it being revealed. (See the next section, and plot sections.)

### **The Secret**

The history that people on Detritus have been told is a lie.

In truth, humankind (led by a tyrant) tried to conquer the galaxy generations ago. At the end of a long interstellar war, this group lost--and was eventually rounded up and deposited on Detritus, which is a prison planet for them. The alien federation who defeated them was very worried about humankind getting off and starting another war. (They think humans are far too aggressive.) However, they also don't want to engage in genocide by wiping out an entire species.

The solution was to keep humans on this planet, but to keep their aggression channeled toward fighting a war that will drain their resources. The entire idea of the "Krell" was invented to give humans something to fight, something to keep them occupied. But it's not entirely just a game, as these forces are also designed to destroy human infrastructure and cities if they start growing too much--to keep them from becoming a threat again.

The unified forces who surround the planet have placed automated stations that create robotic ships who imitated being “the krell” and their fleets are replenished when they are destroyed. The groups of aliens who maintain these just basically keep them running, but don’t engage in any fighting themselves. (Indeed, the galaxy is mostly peaceful at this point.) Ships are designed with empty cockpits in order to keep the humans guessing, though they’re all actually remote controlled.

The krell represent a real danger, however, as they’ve been programmed to keep the humans down and prevent them from escaping--and to keep them from contacting the outside. (The Krell aggressively destroy wireless technology that is more powerful than radio.)

However, humankind has managed to establish Alta and build defense forces that are stronger than anticipated. This has led, slowly, to “the Krell” to begin building stations around the galaxy to provide reinforcements. Though this hasn’t happened yet, the mandate of “Defeat the humans” is starting to run rampant, unnoticed and unchecked by those who built them.

### **What the Defiants believe**

Of course, people ask questions. One of the big ones is, “Why do the Krell only attack periodically. Why not send a huge force and overwhelm us?” What the Defiants believe is that most of the Krell think humankind is exterminated. They’ve conquered the galaxy, and rule everything. They don’t know that humans are hiding out on this one planet, which is protected by a huge, thick debris field.

However, Krell scouting fleets periodically sweep the galaxy, investigating unpopulated planets and looking for life forms to exterminate. Defiants believe that these are the groups they fight, that the larger Krell empire (which is unwieldy and full of creatures that are almost more of a swarm than a true intelligence) doesn’t take notice of the occasional flights going missing.

Defiants believe their job right now is to hunker down and survive, as they are the last of mankind.

### **Dogfighting Mechanics**

One challenge of this book is going to be making certain that the dogfighting scenes are interesting, fun, and not overly-full of jargon. My instincts say I should stray away from trying to be hyper-realistic in my descriptions of dogfighting, as this isn’t a manual on how to be a fighter pilot.



Therefore, we need some mechanics for the fights that will be easily understood, but will also pull us into our own realm of fighting--away from realism, more into science fiction action. I'm going to do this in several ways.

Fighting against the Krell is difficult. Their shields are impervious to most regular weapons fire, and are too maneuverable for missiles. This means that simply locking on and firing away is useless. So the fighters carry two specialized weapons. The first is an IMP (Inverted Magnetic Pulse, though I don't ever intend to explain that) a device that releases a blast knocking out all shields in a small area. These are mounted on the ships themselves, so when you fire one, you bring down the shields of yourself, any enemies, and any allies within short range of you.

This means you need teamwork to bring down Krell. One of you has to expose themselves for a few minutes while the other shoots down the exposed enemy.

The second aspect of the fighting will be the Light-Grapple, a weapon that lets the fighters stick themselves to things with a glowing energy grappling hook. They can hook to other ships, or to debris as it falls--or, if they're a good shot, they can stick one end to an enemy ship then stick the other end to a falling piece of debris. This device allows them to perform faster-than normal turns, tow others out of danger, and otherwise perform some great Ariel maneuvers.

The final aspect of the fighting is the debris field itself. The fact that Detritus used to be a junk planet comes into play quite a bit in the fighting. In order to get through the atmosphere, the Krell usually sweep an opening in the sky--causing tons and tons of rubbish, bits of rock, and chunks of metal to fall to the surface. The fighters, then, have to dodge this (sometimes using it with their light-grappels) and even attack it during the fighting, to blow up the larger pieces and protect anyone down below.

Together, this should create some cool visuals, an interesting battlefield, and allow me to keep a tighter thumb on the battles--keeping the reader in control of what they're imagining. However, my instincts say that early drafts will need a little extra attention paid to the combat sequences to keep blocking, character motives, and the like straight.

## **Technology**

A specific word on the technology level of the Defiant. I want them to be hyper advanced in some ways, but really behind us in others. For example, they have advanced fighters with gravitational dampeners to let the pilots take extreme corners. They can harvest from the debris metal that floats, letting them get ships into the air, and have some cool hovering technology. At the same time, there is almost no computer or wireless technology.

A list below will give an overview of these sorts of things.

They Have:

- Hover technology.
- Advanced ship weapons. (The Light-Grapple, the IMP.)
- The ability to grow food using heat instead of sunlight.

**They don't have:**

--Advanced wireless technology. (The debris interferes with getting it off planet, and the Krell use it to target hidden cities. Even the Defiants don't use this, by tradition.) No cell phones. No tablets. Crude walkie-talkies in the ships, and radio back to the home base, but those channels are forbidden for regular people to use. Instead, there's an old-school operator system where you call in on a kind of intercom, and ask a message to be relayed by an operator.

--Handguns. Gunpowder is difficult to make on Detritus, and ordinary people are forbidden to carry their own guns. The munitions all go to the war effort. Besides, everyone is supposed to be focused on the war effort, and they can't afford casualties. They can't prevent fighting, however--and people will still get in scuffles. So some people carry a pair of "bruisers," gloves that deliver an electric shock when you connect, and project a slight defensive field when used correctly. Often, like in our world someone might have carried a sword at their side, the upper class will carry a pair of bruisers on their belt.

--The ability to make their own hover technology. They have to harvest antimatter from fallen debris, or from ships that are shot down, to keep their fighters in the air.

**Worldbuilding Extra tidbits**

**Art Design**

The art design of Inferna will have a kind of cubist/futurist feel, with lots of repeated images, blocky repetitive feel, with an almost Communist Propaganda undertone. (Don't worry, this won't be overt.)

The art design of Alta will be Art nouveau, with flowing designs, almost a 20's clothing style, and images of things like spring fields and women in flowing clothing representing concepts like justice.

**Society**

Defiant tends to be a war-focused society, as one might imagine from the constant invasions. It's like the United States during WWII near the end, where rationing was strongly in force, and everything was focused on beating the enemy. I want to avoid going too Big Brother, as

I feel that's been done to death, but when people talking they'll often talk about the war effort. They call each other by the title Defiant.

(Probably will be a few more things here, as I continue.)

## **Main Characters**

### **Spensa (Callsign: Spin)**

Spensa is the protagonist of the series. She's daughter of a former pilot--but one who was branded a coward for fleeing during the First Battle of Alta years ago. Her father was shot down by his own wingmen for his cowardice, and she has suffered as a result. While other children were given jobs, and allowed to earn to help their families, Spensa was declared "unfit" because of being small for her age. (This, though, was simply an excuse--and everyone knows it.)

Now seventeen, she tries to help her mother survive by sneaking up onto the surface and hunting for rats. (Which he mother sells at a little stand down below. It's kind of gross, even to other Beneathers--but getting meat is unusual enough that other people will buy. She's often off hunting late enough that she misses schooling, or gets suspended for being late to classes. She's never been a terribly good student, but she harbors a deep, powerful desire to be a pilot--to clear her father's name.

Spensa dreams of being a pilot. As a child, she would sneak up to the surface with her father (whose hobby was hunting for salvage.) They'd look up at the sky, and dream of what was beyond the debris field. (We'll get to see one of these moments, in the prologue, looking up and seeing stars in a very rare opening in the debris.)

Her father's dream was to discover what was "beyond the iron sky" as he put it--to find out what was out there, where humans came from. He was a dreamer and an optimist, but Spensa has spent her life angry. Angry at the people who call him a coward, angry at those who have punished her and her mother, and even a little angry at him for abandoning her. She has a legendary temper, and brashness beyond measure--which serves her well, at times, as she's willing to try things nobody else will.

In the book, her stubbornness gets her a spot in the DDF, but will have to choose which dream to live. Anger, retribution at those who punished her, and a profound desire to destroy the Krell--or her father's dream, the dream of wondering what is beyond the iron sky.

### **Rodge (Callsign Rigmarole)**

Rodge is Spensa's best friend, and one of the few people in school she gets along with. Quiet, tall and kind of "lurchy," he's always been good with his hands. They've dreamed together of joining the DDF since they were children, and he's like a brother to her. (They've been friends since she beat the tar out of someone who was bullying him.)

Rodge is one of the few people who won't put up with Spensa's crap, particularly when she starts bragging--or starts getting herself into something stupid. Unlike her, he takes school very seriously, and aces his tests to join the DDF. He wasn't going to get chosen, but they can't deny him when he gets a perfect score--so they let him in. However, after the flight's second encounter with the Krell, he admits to himself that he just can't handle the pressure and--against Spensa's wishes--drops out, determined to just go work the manufactory with his brothers.

Spensa, however, ropes him into her scheme of repairing the ship she discovers--and he ends up being the primary mechanic who tries to get the thing up and running again.

### **MB-1021 Wanton Destroyer (Callsign: Murderbot)**

In the opening chapter, while hunting rats, Spensa makes an incredible discovery. In a hidden cavern, laying where it crashed centuries ago, is an old fighter. She determines to repair it and learn to fly it.

It turns out that the ship has an advanced AI, beyond anything the DDF uses or knows about right now. It seems to be lost technology--it can even communicate with her wirelessly, without using standard radio signals, something forbidden because it usually draws the Krell.

Beyond that, it is sleeker, better armed, and faster than even the best of DDF ships. However, it also has very different controls, and was severely damaged in the crash, and the passage of time since then.

During the course of the novel, 1021 will become a main character. Spensa wants him to be an awesome, destructive machine--but his programming has been corrupted, and basically the only thing he remembers is that he was ordered by his last pilot to deactivate all weapons. His

personality is that of an inquisitive robotic hyper-pacifist, which contrasts with the fact that he's a walking weapon nicknamed "murderbot."

In the end, 1021 will replace Spensa's pico class ship after she ejects (during an intense fight) and is kicked out of the DDF for losing her ship. Through most of the book, however, he's learning, growing, and being re-trained by her and Rodge to be a functional ship again.

Needs to be programmed to speak.

### **Jorgen (Callsign: Jerkface)**

Jorgen is both the primary antagonist in the book and an eventual romantic interest for Spensa. .

The son of a pilot and inheritor of his own advanced fighter, Jorgen was raised in Alta-- and is an Abover, raised to privilege. Basically, the Defiant version of an aristocrat.

Because of his ship, he has a distinct advantage in the testing of the cadets, something that Spensa resents. Beyond that, he's arrogant to a fault--something caused by the fact that he feels insecure about being given a free spot in the DDF. He hates that he's been given a free ride, and even (secretly) tried to take the tests. But of course, the tests don't really mean much, and they basically ignored his scores because he was already slated to get into flight school.

His parents expect him to do a short tour with the DDF, then retire and enter politics--a common move for someone of his birth. In the school, he's often trying to take over the flight, and act like the team's leader--another thing that rubs Spensa wrong. My goal with him is to introduce him as your classic spoiled "Draco Malfoy" type antagonist, then humanize him over the course of the story, to the point that Spensa (and hopefully the reader) come to fall for him.

His story ends as he refuses to eject when his ship is damaged; he keeps fighting, proving to himself that he belongs in the sky even with the shortcuts he was given. He goes down in a blaze of glory.

### **Secondary Characters**

### **Kimmalyn (Callsign: Quirk)**

Quirk/Kimmalyn is a member of Spensa and Jorgen's ten-person cadet flight.

Kimmalyn is a Beneather who is from the cavern city of Bountiful, a (not very bountiful) smaller underground city that is near to Inferna. Her parents moved to Inferna at the urging of one of their local leaders, as their daughter proved very skilled at flight simulations. They hoped that, eventually, they could get her to Alta--which they did, when of her bosses flagged her for flight training. (Her parents and siblings, however, still work the nutrient vats underground.)

Perky and somewhat innocent, she frequently says things that are cringeworthy. She wasn't raised as a Defiant, however, and offers a kind of "outsider" perspective on their somewhat aggressive and fighting-focused society. She's a quick friend to Spensa, and though she's extremely talented as a pilot, and particularly as a gunner, she's also very timid--and responds poorly to enemy fire. Midway through the book, she breaks and flees under fire, and is kicked out of the DDF for cowardice. (Though she returns in the end climax.)

### **Hadiya (Callsign: Hurl)**

Hadiya/Hurl is a member of the ten-person cadet flight.

Hurl is a comedic character--athletic, always a top performer in her classes, she also doesn't take much seriously. She's a contrast to some of the others (Spensa included) who are hyper-serious. She treats the entire training like a game, and things come easily to her. She has an early rivalry with Spensa, but it quickly turns friendly, as Spensa realizes that Hurl just likes a good challenge. (And in turn likes anyone who gives it to them.) Her "take nothing seriously" attitude can be trying at times, but also gives some nice comedic breaks to otherwise grim scenes.

Hurl meets her end in the same encounter where Spensa ejects, but Hurl (being a classic Defiant) refuses to do so, and gets blown up.

### **Nedd (Callsign: No Dice)**

Nedd "No Dice" is a member of the ten-person cadet flight.

Nedd, like Jorgen and Arturo, is an Abover who gets preferential treatment and a free pass into flight school. (Though he doesn't bring his own ship.) He has two older brothers who are full pilots, and it's expected he'll be one as well.

A good friend to Jorgen, he is initially presented as a “crony” to his friend. Through the course of the book, however, he’s revealed as a nice guy--just lacking in ambition. He’s there because it’s expected, and doesn’t have much drive.

He’s exceptionally good at sticking his foot in his mouth, and is always trying to boast (a classic Defiant activity) but is really bad at it, and usually ends up sticking his foot in his mouth.

He drops out of the flight after one of his brothers is killed in action during fighting, and just can’t force himself to fly the next day. He’s kicked out for cowardice but, with Quirk, comes back at the end climax.

### **Arturo (Callsign: Amphisbaena)**

Arturo (whose callsign is really hard to say, but which he thinks is cool) is a member of the ten-person cadet flight. Another Abover and friend of Jorgen, he’s presented as a crony early in the book.

Precise, intelligent, and a little stiff, Arturo is the most consistent pilot in the flight. He tends to consider himself smarter than everyone else, which is only partially true, and has a habit of saying things that imply just how smart he is. He’s offputting at first, but once you get to know him, you realize he’s not being arrogant--or, at least, not maliciously so. He has trouble grasping why people wouldn’t want to hear how smart he is.

### **Freyja (Callsign: FM)**

Freyja is a member of the ten-person cadet flight.

A staunch member of the “Defiant Counter-Culture Movement,” Freyja likes to talk about the things “You Defiants” do, even though she’s one herself. The daughter of a prominent senator, she has her own ship (like Jorgen) and was put into the military to “straighten her out.” But she’s in the middle of a rebellious period, and likes to spout conspiracy theories and (sometimes) far out ideas. She can be the voice highlighting how strange this society can be, but since she’s a little strange herself, she’ll play a dual role.

She is eventually promoted to full pilot.

### **Instructor Cobb (Callsign: Mongrel)**

Cobb is their flight instructor, a role that generally brings shivers of fear to those who talk about it. DDF flight instructors are known for being brutal, shouting, angry sergeants who beat their recruits into submission. This is what Spensa is expecting, and is shocked when she’s instead

introduced to Cobb--a tall, square-shouldered, quiet man. He never shouts, but is known to use silence as a weapon. He tells stories that will harrow the mind and soul, stories of battle and loss, but he always does it in a quiet voice. And he tends to, stories excepted, be a man of few words.

At one point, the flight of cadets will hear a different flight instructor across the hall yelling at his cadets--the voice echoing through the hall. A symbol of what normally happens. But Cobb will stand, staring at the one in their class who screwed up, and let the silence stretch and stretch uncomfortably, before finally leaning down and just saying--softly--“Do better or you will die.”

Most of the flight thinks he's creepy, and are disappointed in him. They whisper among themselves about why he's not up fighting, why he got assigned to look after cadets instead. Though Spensa finds that she is intrigued by the way he'll stand at the windows looking upward while they practice on the simulations. She finds that he reminds her of her father.

Which is appropriate since, unknown to the kids, Cobb was in her father's flight of cadets many years ago. They were good friends, and Cobb was the one order to shoot her father down when he (supposedly) fled the battle. He obeyed orders, but now wants to see his friend's daughter succeed, as a kind of recompense for past sins.

Cobb will be the one who lets her into the DDF at the beginning, despite failing her tests. He doesn't fly any more himself, which grows increasingly suspicious, and it turns out he has latent issues from the encounter with Spensa's father. He was too good a pilot to just discard, so he was moved into an instructional role.

### **Admiral Ironsides**

Commander of the DDF, Admiral Judy “Ironsides” is stern, determined woman with a ruthless air. She is a contrast to Cobb, and--for personal reasons--likes to frequently inspect the cadets to see what she'll have to work with in the future.

She is the ultimate expression of Defiant culture. Firm, but also angry--and callous toward loss of life. To her, the war is everything. Stopping the Krell is everything. Most importantly, keeping Alta alive is everything. To her, it represents their only way forward, the symbol of humankind refusing to hide in the rock any longer.

Unfortunately, she's feeling that slip away from her. Alta is in serious danger; they can't put up enough flights of pilots to keep the Krell back, and the enemy is slowly overwhelming them. She's putting more and more people into the air, then, with less and less training.

She is unyielding, refuses to think of other options (at least, any that seem like cowardice to her) and represents (in some ways) the choice Spensa has to make. Ironsides will tell her that it's good for her to be angry, and she needs to take that anger out on the Krell, defending her



people. She doesn't care what's beyond the debris. That's not important to her. She wants her fleet in order, and her fighters in their posts.

She was the one who ordered Cobb to kill Spensa's father. She also knows the truth--that they're not fighting aliens, but other humans. She doesn't know exactly why, however, and wishes this to be a secret. She's not aware of the full business that humans are on a prison planet, quarantined from the rest of the galaxy. But when Spensa's father found out the truth, she ordered him killed, and branded him as a coward to cover it up.

### **Minor Characters**

#### **Bim: (No Callsign)**

Bim is a member of the ten-person flight of cadets who dies in one of the early scenes.

Friendly, affable, he's amazed he got into Flight School--and talks about how this is blowing the minds of everyone he knows. He sits in the front row, and is determined to make good on this, and struggles over his callsign a lot--and never ends up picking one. He acts like he won the lottery with all of this, then gets blown out of the sky early on.

#### **Magna (Callsign: Morningtide)**

Sequoia is a member of the ten-person flight team who dies in one of the early scenes.

Aloof, uninterested, she doesn't respond when Spensa talks to her. They later find out she comes from another colony, and her accent makes her embarrassed. She is destroyed early in the book, along with Ben, in a harrowing scene.

#### **Zeen (Callsign: Chaser)**

Spensa's father was a star pilot, one of the best that the DDF ever had. He came from extremely humble birth, the son of scavengers, and was held up as a symbol that even the lowliest of Defiants was still--well, Defiant. He almost did more PR than he did fighting, during the days when Inferna was first expanding and growing, becoming the largest and most permanent human settlement on Detritus. He sometimes had to get away from it all, sneaking out and walking the planet surface, doing as his scavenger parents taught him when young.

He was a flight leader during the early days of Inferna's growth, and was assigned a key position when the Krell finally targeted the city--and sent a huge force to destroy it. (The largest enemy force they'd ever seen at the time, though now that size force is common.) At the advent

of the battle, however, Chaser turned and broke from his flight--disobeying orders. He was commanded to return to post, or be shot down as a coward. When he didn't come back, he was shot down.

In truth, Chaser was convinced that the attacks they were suffering weren't random patrol fleets--that more was going on. He claimed to have seen something in the sky, a station beyond the debris, and was determined to find out what it was. He kept telling his flight that if they didn't stop the enemy at the source, they'd eventually be worn down.

When the enemy fleet came down, they opened a hole in the debris field, and Chaser made for it. Though the official story is that he turned back toward the surface to flee, he was actually caught--and shot down--while flying upward, pushing his ship well beyond its altitude limits, trying to get out and see what was up there.

## **Plot**

## **Structure**

The novel will have five sections. A shorter (10k) introduction, including prologue, and a shorter (10) climax at the end. The inner three parts (each 20k words) will balance four types of chapters, hopefully each in an interesting way.

**Relationship:** Spensa and the other cadets will interact in a schooling setting in Alta. Relationships, character drama, and the like.

**Training:** In the classroom, the cadets will fly in simulations, teaching them in a safer environment. These will be half action, half classroom drama.

**Testing:** There will be real-life tests that the students have to pass to prove their competence. Any who pass all three are made full pilots. As part of the testing, they will have to face actual combat situations--during which some of them will be killed in action.

**Repairing:** The "B" plot of the book is Spensa's interactions with Murderbot, the ship she discovered--repairing it, talking to it, learning to fly it.

## **Intro**

## **Prologue**

The shot prologue of the book will show Spensa and her father climbing out of a crack and picking through the rubble for supplies. He's a famous pilot, and she doesn't get why sometimes,

he would ever want to get away from everyone adoring him. People don't tend to adore Spensa--they tell her to stop fighting, or stop getting into trouble.

A rare break in the debris comes up above, and her father points it out to her. They share a moment, and she sees stars for the first time. He expresses his desire to get out there and see, and challenges her not to be angry at the kids who tease her. They're trapped on the ground, but she can set her sights for something higher. Something more grand. Together, they spot a twinkling light, something brighter than the other stars, and Zeen seems to read something into it. Has he seen this before?

He gets a call on the radio, calling him in. They are scrambling all fighters, and an enemy force has been seen. He's needed, and he tells her to get back down below. In the moment before they part, he pulls off his pilot's pin and tosses it to her. Then they part. And we cut.

### **Early Chapters**

We cut to Spensa, now seventeen, selling rats with her mother. We get a view of Inferna, and our first exposure to it, and meet Rodge. The tests are this evening, and Spensa isn't to be late--but we get internally from her that she's worried about the tests. One of her teachers comes to buy some rat, and we get an interaction, where Spensa talks about the test--and how well she'll do. But the teacher kind of lets the secret out, that there's no way the daughter of a coward will be let into the DDF. Suggests that Spensa would be better served not embarrassing herself by showing up.

Angered, her temper almost out of control, Spensa leaves. She climbs the hidden passages her father showed her, digs out her improvised speargun and blast helmet, and goes rat hunting. She sees the place where her father and she looked at the sky, but now all she can see up there is rubble. She watches some ships do formations from a distance, and steps toward them. Then remembers her teacher's words, and looks for something to take out her aggression.

She goes back to hunting, and gets a rat, then spots another--but in chasing it, slips into a hole and crashes into a hidden cavern. This is bad. She uses a small, improvised version of the Light Grapple (to introduce it to us for later on) and manages to free herself from the rubble. Then, looking for an escape, she stumbles across an interesting scrape trail--something her father trained her usually led to a crash she could salvage. She checks her clock, admits she might be late because of this. But maybe it IS best if she doesn't show up.

She follows the scrapes, moves some rocks, and is rewarded with some chunks of broken metal. She's very pleased with this, until she looks up. And finds an entire fighter ship, in remarkable condition, down here. She looks it over, brushes off its call sign, then sits down and thinks about her state. She pulls out her father's pin, and makes the decision for herself that she wants to fly. She wants to soar, and see what is up there. And she needs to be defiant enough not

to let a teacher scare her off--in fact, she starts to wonder with a shock if that's not part of the test. She blushes, and feels increasingly certain that it IS part of the test. One she's in the process of failing.

She scrambles out of the rubble. And in the next cut, we see her arriving at the testing, just on time. She sits down and gives a thumbs up to Rodge, then sets out her father's pin and starts into the test. (On the table are a set of ten cadet pins.)

It's on a subject she's never studied before. Mechanics of energy transference, using vat-grown algae for human sustenance. She figures, this is just an introductory question, and flips through the test. But that's the whole thing.

Lots of jargon, and she's baffled. What does this have to do with being a pilot? The test is supposed to be tough, but why this? Feeling stupid, she struggles through as many of the questions as she can, but finally just sits there. Rodge turns in his test, covered in writing. She looks around, and some just leave, tests half-finished. Others turn theirs in and move to the waiting room, where results are announced. She just sits there, staring at her test. Her teacher from before tells her, "I warned you," and Spensa says, "I thought that was part of the test." But her teacher says she's a fool, and implies her test is different. And what use is there complaining; this was chosen months ago, and the test is a formality. You're a rat scavenger, and that's what you'll always be.

She stays there for hours, well into the night. Refusing to turn in her test. She hears cheers from the other room as results are announced and pins are given away. Then silence. The test-giver has left, and she's just sitting there, with papers in her hands and her father's pin on the table. People try to get her to leave, but she refuses, stubbornly holding the test. She realizes it's foolish, but she thinks that maybe if she just never gives it up, the dream of being a pilot doesn't have to end. As she's sitting there--the lights having been turned off on her--she hears janitors moving outside, cleaning the facility. And she turns over her paper, ignoring the test part, and starts sketching the ship she discovered down below.

She starts to think. If she had her own ship, they'd have to let her in. It's in the rules. If she could gather enough supplies, if she could repair it... She's making a plan. She's not going to let them keep her from becoming a pilot.

As she works, a figure darkens the doorway, and asks why she's still there. Thinking she's speaking to a janitor, she keeps drawing, and mutters that she's going to force them to drag her out by her heels.

They have a short conversation, in which the "janitor" asks why she wants this so badly. Doesn't she know that pilots almost all die? That it's much safer to just stay down in the bunker, and she has two immediate thoughts. The first is anger, and bites of a response, saying she needs to prove her father's innocence. The words that come out are, however, "Down here, you can't

see the sky.” The janitor points out you can’t see it up there, either, not with the debris. When she doesn’t respond, the man steps over and leaves something on her desk. It’s a pin--the pin of a cadet in flight school. She gapes at it, then scrambles to her feet, looking at the shadowed figure in the doorway, a tall older man. She asks how, and she sees a flash of metals on his jacket. His face is shadowed, but he reminisces briefly on the term “Defiant.” “We call ourselves that to defy the krell. We beat it into our brains, until it permeates us. Perhaps, then, we should be so surprised when we are the ones that get defied. Class starts tomorrow, seven hundred sharp. You’ll get to see the sky. It will probably be the last thing you see, but you will get to see it.”

### Part One:

- Introductions are made. Cobb: “One of you might make it. In a good class, two make it. I’m thinking in this class, none of you will.”
- Callsigns are explained, and simulators are introduced. Admiral speaks to them all. (Has it out for Spensa.) First clash with Jorgen.
- Instead of doing initial training that day, they are taken right up into the sky, told to hold. Their first test. The enemy is here. (The students are just supposed to put up a show of force. Just be there, so the enemy thinks there are reinforcements.)
- They pass the time, tense, and are told to pick callsigns to keep themselves from being too nervous. Spensa gets Jorgen named Jerkface. (Retribution for their clash earlier.)
- One Krell gets close, and Cobb calls, tells them to get down low for anti-aircraft guns in the city to shoot the thing down. They manage to. Spensa wonders: Why isn’t Cobb up here himself.
- It’s nerve wracking, though none die. When they land, Cobb says they were sent up to give them a good scare. He says this is to warn them what it will be like. “Who is going to drop out? There’s often one, after the first fight.” Nobody yet.
- Assigned bunks...except for Spensa. She’s not given credits for housing, as Cobb invited her in, but she didn’t actually pass the tests. She’ll need to pay for her own housing, or return to Inferna each night. Cobb doesn’t like this, but Admiral insists. He argues she’ll lose hours that way, and needed camaraderie. Admiral is firm.
- Spensa is turned out for the night, but instead of taking the paths down, she makes a short hike to where M-Bot is. She sleeps in the cockpit, as it’s kind of like a bed. Next morning, wakes early, and starts looking into repairing it. Realizes she needs to steal a power source.

- Next day: Rigmarole drops out. Too scared of that fight. Cobb respects that.
- They are introduced to the simulators, and the Light Grapples. More confrontation between Spensa and Jorgen. In simulations, Spensa pulls off something. They're told to achieve a goal at all costs, and she treats it like a simulation, not real life, and does something that kind of "breaks" the system. (Maybe crashes into Jorgen head-on, knowing it will knock out the highest point leader except herself, and she'll still win this round of practice sparring?) Cobb says that wouldn't have been good in real life, but she reminds him he told her to achieve the goal at all costs. She's won the sparring, even if she's "Dead."
- Jorgen is annoyed by this. He confronts her after, and they clash. He threatens her. She steals one of his power gloves to use for powering her ship.
- She gets it up and running, but is at the extent of her abilities. Decides she needs help, and goes and grabs Rodge. He's amazed.
- The second test is successfully using light-grapples to spin around poles in real life. They go through an obstacle course, and in the middle of it, there's an attack. They're commanded into position, and they actually fight Krell this time.
- Two of the team--Magna and Bim--are killed.

**Part Two:**

- It is a somber group that gather for training the next day. Spensa overhears arguments between Cobb and Admiral--Cobb is angry that the students were used at all. He says they're too green.
- Admiral: "We're losing. We'll be pushed underground again. We need every fighter. And I'll use every resource I can get."
- In class: Cobb talks about loss. And tries to frighten them into leaving again.
- In the simulators, they practice dodging rubble. Hurl wants to know when they get to actually shoot things, and Cobb says they need practice on this first. We get an explanation of teamwork, and how to use the IMP. Warning that they're left completely vulnerable if they use that.
- Spensa returns to her cave that night. Rodge has main power up, the AI boots up for the first time. They're amazed. A talking calculator? Like, a machine that can voice its own thoughts? Introductions of M-bot. She takes with her a device that lets her lock the ship and engage a stealth device that hides it from salvage seekers. This was up and running for years, but the power finally gave out, which is why she was able to find the ship.

- Their next test is to attack rubble as it's falling, while a real fight happens overhead. They don't fight the Krell, not really, but they destroy rubble to keep it from hitting the city. In the fighting overhead, Nedd's brother (a full pilot) is killed.
- Need doesn't show up the next day for classes. They kick him out, the Admiral says there's no room for cowards--every ship is precious. They can't have anyone in a cockpit who isn't 100% committed.
- M-bot can talk to her through the locking device, which shocks her. He can hack into her audio in the simulation and things like that. (This way, we can continue to progress their relationship while she's doing training.) M-Bot is shockingly innocent and a pacifist, to comedic effect at times.
- That night, Spensa finds that the other girls in her flight have made a bed for her on the floor, and they've saved portions of their rations for her. She feels welcome for the first time, and stays with them that night, even though she knows she should get back and help. Like, real friendship stuff now. Good bonding with Qurik, Hurl, and FM.
- Admiral next day. "Don't do that again." She gets angry, and surprisingly, the Admiral is pleased with this. "I can use anger, Coward. Pity, not so much. I killed your father. Are you all right with that? Prove that you're not. If you want to succeed as a pilot, you need to prove to me you're not the coward he was."
- In the next study session, this all distracts her a lot. Here, they go over advanced using of Light-lances in simulation to bring down the enemy.
- Progress on relationships. Some good things with Jorgen here, where we start to soften to him, in part through Arturo and Nedd. (As we soften to them, we see Jorgen through their eyes.) The group is working like a team; Hurl and Spensa work together really well as wingmates.
- Little more fixing of M-Bot. Rodge warns: We're going to need some new engine parts that I can't just build myself. But there's a warning, and the enemy is attacking. She tries to get M-Bot to help her, but he's a pacifist. (Plus, he's still broken.)
- Spensa barely gets back late, and the rest of the team is already up. She jumps into her pico and joins them.
- Big fight with the Krell: Exciting combat. However, Arturo gets hit, and his ship shields are knocked out. Worse, near the end of the fight, Hurl is killed. (She refuses to eject. She will NOT be a coward, even when Spensa begs her to.)

### Part Three:

- Opening, Spensa talking to M-Bot, she's working underneath with a wrench while Rodge is doing other work. She's explaining about death to the computer, who doesn't understand it. Spensa is trying to deal with the loss of Hurl herself.
- Rodge is right. There's a big problem with his engines--and we're not going to make any more progress without them.
- Arrives for the day's training, and techs are deactivating and doing maintenance on the simulators. Cobb explains that they've progressed to the point that there are no more simulations for them. They're given a half-day off, but before they go, Quirk approaches Cobb. She's dropping out. She just can't take this. Apologizes to the rest of them, and is kicked out of the DDF.
- In their spare time, Spensa wants to go find Hurl's body. Nobody will go with her, but Jorgen will. He drives her out in one of his family's cars, and they talk. About Hurl, about Nedd (who dropped out when his brother died) about life, and things. She's falling for him, and he for her.
- They find Hurl's corpse, and they burn her and grab her pin to give to her family. Jorgen marks the location for salvage, and she has M-Bot hack the signal, telling the salvage team to stow the wreckage near the cave for "Security purposes" which ends up working. A salvage team pulls the wreckage (later, off screen) to where Rodge can get at it and grab the parts he needs.
- More practice in the skies, and they're learning really well. Spensa and Jorgen are now wingmates. FM and Arturo are wingmates.
- They land, and see what's left of the main combat wing after a bloody battle with the Krell. They're getting really beaten up out there--so many holes in their teams. As the group is watching this, Arturo's parents arrive and pull him out, despite him being one of the best pilots, because of how dangerous it's becoming. They have enough wealth and power they can do that. The flight is now down to only three Spensa, Jorgen, FM. They're going to be combined with the remnants of the two other student flights, who have taken similar casualties.
- That night, talking to M-Bot, and he mentions things about some of his memories--which are patchy. She flies him for the first time. She takes to it very naturally; it's a wonderful flight. He's super maneuverable and fast.
- They bond, but after the flight, he tells her he's shutting down. He cannot accept where this is going, and has to follow the mandate of his master: Don't fight any longer. He is never going to be her ship.



- She is heartbroken, but--at the same time--understands. She leaves him, closing the hangar down and locking him in darkness, activating the stealth device and planning to leave him for a few more hundred years. (I need something to do with Rodge here.)
- Spensa then, with nowhere to sleep, returns to visit her mother. She talks about her father, and reconnects. Spensa: "Doesn't it matter to you, the things they say about him?" Mom: It seems to me the coward is the one who cares more about what people think than what is right. The coward is afraid of not being known as a hero, and the hero isn't scared of what will be said. (But, of course, this will be said in a more pithy.)
- This is really good for Spensa. The next day, she confronts Cobb, and asks questions about what's really happening. Why they don't have answers about what the Krell really are. She demands to know what he knows about her father, and all he'll say is that she sounds like Chaser used to. (Also, subtle foreshadowing that he has clues of what she's been doing. Her drawing of M-bot on the back of her test, for example.)
- Almost done with their tests. But the city is in real danger. They fight the krell, and the newly formed cadet flight is used as scouts. In a dynamic sequence, they discover a huge fleet preparing up there. Maximum number of krell ships--a full contingent, the largest they've ever faced at once.
- Fun combat. But Spensa's ship is hit. Rather than die, she makes the choice to eject.
- Admiral is very excited by this. She brands Spensa as a coward, and kicks her out of the DDF for ejecting too early--for not fighting, and for running. Admiral takes her father's pin away, somehow. (How does she get it? Not sure yet.)

**Climax:**

- The only two remaining cadets--Jorgen and FM--graduate. Spensa watches from a distance, and won't meet Cobb's eyes when he looks for her. Somewhere in here, she realizes she still has the locking mechanism for M-Bot's cave. Frustrated, she throws it away, and walks through the city of Alta.
- She finds a café with Nedd and Quirk, reminiscing together. Nedd has a radio that can hear military broadcasts, and they listen as the huge Krell fleet is deployed against Alta. Every available fighter ship is sent to confront them.
- Jorgen is in danger. He warns, something's wrong. He's doing scouting, which he's proven effective at. He says that the carrier ship--the one with the lifebuster bomb--isn't among the fleet they're fighting.

- Spensa looks up and sees stars, and a glowing star at the front, and a small flight coming down. The big fleet was a distraction. The others say there's nothing they can do, but she points out, there is one ship remaining. Arturo's broken one.
- Cut to command center. Admiral's POV. They've identified a lifebuster, and a small flight coming right for the city. The admiral is livid; there has to be something they can do. Someone they can send. They've committed everything to the other fight. (As they thought there couldn't be any more enemy, as this was the maximum number of ships ever sent.) What about the other defense forces? Too far away. Private ships maybe? Calls Arturo's family, demands their ships, but they're pulling out. It would be suicide.
- The people around the Admiral say they need to evacuate, and she calls that cowardice. Tech: So you'd throw away the entire command center? Admiral: What about this? What about everything we've worked for? We leave, and this is no more. Both cities are no more. Tech: And what do we gain by staying?
- One of the other techs: Admiral. Admiral! On the screen, a single ship streaking up--a single point of light. What is that ship? Who is piloting it? Tech: they just radioed in a callsign. Who? Who is it? Tech... Callsign: Chaser.
- Cut to Spensa, flying toward the enemy fleet, alone. Admiral calls. "Coward? What are you doing. Engineer report says that ship has no shield." Spensa: If I can bring down the ship carrying the bomb, it buys us a lot of time, right? Cut to Admiral, speechless, as one ship engages dozens.
- Spin fights, but there are too many. She ends up taking a hit to the engines, and in the end is immobilized, floating there. The sky explodes with debris, coming down toward her, and one enemy ship circles around to deal with her. She looks up, at the sky, as she waits for it to happen. But Cobb saves her, as M-Bot has called him. (Using the device she threw away, which Cobb recovered.)
- Cobb grabs her with a light grapple and lands her broken ship. He spills the beans: "Listen, they didn't kill your father for fleeing. They killed him because of what he saw. A secret, though I don't know what it is. He disobeyed, he flew up, and he saw something." Cobb hasn't been able to fly since. He tells her some sage advice, and she remembers what her mother said.
- She gets into M-Bot, and asks what happened to shutting down. The ship admits, "I said something that was untrue." (This will echo the first time he talked to her about lies, which he couldn't believe that she'd say.) His big arc is this: He went to shut down, but couldn't do it. Because he wanted to live. And he finally understands why she'd fight.
- They fly back, double speed, and engage the Krell. But her weapons still are locked. (M-Bot has decided to help, but the lock is beyond his programming to remove.) Arturo,

Quirk, and Nedd arrive in Arturo's family ships, which they've stolen. Spensa draws fire and dodges. She's really, really good at it--best at dodging. Together, they bring down the ship with the bomb, and the rest of the Krell disengage.

- Spensa is congratulated, and the Admiral offers her and her father a full pardon. Just come back. But she looks up.
- And flies skyward.
- Admiral threatens her, but she has M-Bot patch it into all signals. Talks. Because my father saw something? Yes, Admiral admits. Don't do this. You don't know what you're ruining. Our enemy isn't what you think. It's important. Please...don't do this.
- She flies high, and sees that their enemy is humans. (Stencil says "Quarantine forces" or something.) I'm thinking we cut here, with the rest as a mystery, but we'll see. I also haven't 100% decided if this is fully automated, as I talk about earlier in the outline, or if it's a better reveal if a smaller subset of humans was put in charge of maintaining the stations and keeping their own kind down. (The reason to do this is it can be a quick twist at the end--there are no fearsome aliens, just other humans, which raises a big question. The reason not to do it is because it's a better "pitch" if humankind is all being quarantined. But I don't quite know how I can drop that bomb at the ending in a way that doesn't require a huge infodump.)

#### **Cover suggestion**

I think whatever you were planning for the cover with Apocalypse Guard can be adapted to this book, as great lettering + space planets works here too. If I might make a suggestion, though, I think whatever we do it should include a little graphic of a line shooting upward, perhaps toward (or through) the title lettering. The idea is to do something that looks like a reverse shooting star, simulating the idea of a ship launching into the sky--and going skyward. (A replication of the scene at the end where Spensa turns her ship and flies upward, out into space.)

If you google "Shooting star" and imagine the image rotated in your head so it is shooting straight upward (instead of the general sideways downward) you might be able to imagine what I'm seeing. Other than that, cool title lettering works for me. We don't even need planets, if we don't want them.

Series title could work as Defiant: Book One. (Unless you think it's too similar to Divergent.)