

karlabyrinth
Reset Universe

Das Buch

Es handelt sich hierbei um das Erklärwerk zu Myrie Zange.

Der Schreibfisch

karlabyrinth schreibt, um Gedanken und Gefühle auszulösen, die heilen und zu mehr Inklusion führen. Das Ziel ist kein geringeres als die Welt zu verbessern.

karlabyrinth

Reset Universe

Erklärwerk zu Myries Welt

ROMAN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind online unter <https://www.karlabyrinth.org> abrufbar.

© 2020 Maren Kaluza

Cover: karlabyrinth

Illustrationen: karlabyrinth

Buchsatz: karlabyrinth
gesetzt aus der EB Garamond
erstellt mit *SPBuchsatz*

Maren Kaluza
Hofer Straße 19
04317 Leipzig

Druckerei: OsirisDruck, Inh. Dr. Dietmar Bsonck
Karl-Heine-Str. 99, 04229 Leipzig

Inhaltsverzeichnis

1	Glossar	7
	<i>Off-Welt</i>	7
	<i>In-Univers</i>	11
	<i>Tiere</i>	13
	<i>Charaktere</i>	14
	<i>Geographische Namen</i>	20
2	Stundenplan	21
3	Zeitsystem	23
4	Referenzen	29
	<i>LoTR Universe</i>	29
	<i>Tagesnamen</i>	31
	<i>Pop Culture, Memes, Games</i>	32
	<i>Literatur, Kunst, Musik, Geschichte, Kultur</i>	33
	<i>Aktivismus</i>	34
	<i>Wissenschaft</i>	34

<i>nordische Städte</i>	35
<i>andere geographische Namen</i>	36
5 Lobbud	37
6 Politische und wirtschaftliche Strukturen	43
7 Easteregg	51
8 Stilerlaubnisse	55
9 Unveröffentlichte nordische Städte	57
<i>Entwicklung und Danksagung</i>	58

Glossar

Off-Welt

Ableism: Behindertenfeindlichkeit

Cultural Appropriation: Das Übernehmen von kulturellen Elementen in einen anderen Zusammenhang mit anderer Bewertung, durch die der Ursprung in Vergessenheit gerät, beleidigt wird oder es zu Verletzungen kommt, weil Menschen ihre eigene Kultur nicht leben dürfen, während fremde sie übernehmen. Gedanken dazu: Ich hatte nie einen besonders starken Bezug zu etwas, was von den meisten Menschen in meinem Umfeld als Kultur oder Religion aufgefasst worden wäre. Das liegt zum einen daran, dass meine Sozialisierung der Standard ist und dadurch für viele unsichtbar, zum anderen aber auch daran, dass ich oft diesen Standard gesehen hatte, mich gewundert hatte, und eben keinen Bezug hatte. Um das Gefühl von Cultural Appropriation zu übersetzen in etwas, das Menschen verstehen, die nie davon betroffen waren, wird oft etwas aus christlicher Religion genommen: Man stelle sich vor, ein Buch namens Bibel würde in meinem Buch einfach als veraltetes Nachschlagewerk für Verhaltensregeln verwendet. Aber das ist in vielerlei Hinsicht nicht vergleichbar. Zum einen kratzt mich das nicht, zum anderen steht diese Art Kultur/Religion auch nicht in der Gefahr, völlig verdrängt zu werden von der Vorstellung, eine Bibel wäre so ein Nachschlagewerk. Für mich funktioniert die Vorstellung ganz gut, wenn jemand Fremdes meine Lieblingsbücher nimmt, vielleicht welche, in denen es um schwere

Themen geht, die Seiten rausreißt, und aus ihnen Papierflieger bastelt. Wahrscheinlich ist auch das überhaupt nicht vergleichbar, aber ich wäre sauer, und massivst verletzt. Im Gegensatz zu Cultural Appropriation hätte ich eine Menge Leute hinter mir, die das verstehen. Ich muss nicht alles haben, und wenn Cultural Appropriation auch nur im Ansatz solche Gefühle auslöst, dann passe ich lieber besser auf, so gut ich eben kann, das nicht zu tun.

Drohne: So etwas wie ein Modellhubschrauber, der sich mehr auf seine Rotorblätter konzentriert und sehr zielsicher ist.

EM-Feld: Kurz für Elektromagnetisches Feld

Gebärdensprache: Eine Sprache, die mit Gesten der Hände und Arme, gegebenenfalls auch mit dem Kopf ausgeführt wird und normalerweise vor allem visuell Inhalte vermittelt. Myrie hingegen verwendet eine einhändige Gebärdensprache, die ihre Lern-KI durch Sensoren an einem Schweißband an der Spannung in ihren Sehnen misst. Daher unterscheidet sie sich in vielen Punkten von üblichen Gebärdensprachen.

Haptik: Was Akustik für die Ohren ist, ist Haptik für die Haut.

Inventar: Ein in Spielen üblicher Begriff für die Gegenstände, die man bei sich trägt.

Iriden: Der Plural von Iris. Verwendet, weil nicht die ganzen Augen braun sein mögen, sondern eben nur die Iriden, und mein Hauptcharakter gelegentlich ein bisschen sehr genau im Ausdruck ist.

KI: Kurz für künstliche Intelligenz. Eine elektronisch basierte Lebensform. Einfachere KIs sind zum Beispiel Programme, die Hühner in Minecraft steuern, oder andere Kreaturen in Computerspielen, die sozusagen

Entscheidungen treffen. Komplexere können durch Beobachtungen dazu lernen und zum Beispiel Wissen vermitteln.

Kulturelle Aneignung: Siehe Cultural Appropriation

Meltdown: Um Merlin im Buch zu zitieren, weil ich es nicht besser hätte sagen können: Es gibt auch verschiedene Auslegungen des Begriffs. Ich würde zusammenfassend sagen, es ist eine unkontrollierte Stressreaktion, die oft nach außen wie Wut aussieht, die aber Resultat vieler Reize und anderen Stressoren beliebiger Art ist, und sich nicht gegen Personen richtet. Üblicherweise wollen Personen mit so einem Meltdown bevorzugt allein sein.

Mikrowahlen: Auch kein ganz eindeutiger Begriff. Es handelt sich hierbei um nicht die Wahlen einer ganzen Partei mit einem Komplex an Entscheidungen, die darauf gefällt werden, sondern um viele kleine einzelne Wahlen im Alltag, die die Politik beeinflussen.

Muhme: Ein altes Wort für Tante.

Nerd: eine Person, die sich, meistens aus Hobbygründen, intensiv in etwas hineinarbeitet. Das können zum Beispiel Rubix Cubes sein, Computer, Nähmaschinen, Kaligraphie oder Schmetterlinge.

Overload: Der Zustand, wenn man zu viele Reize am Stück verarbeiten hat müssen. So etwas wie Licht, Geräusche, Haptik, Gerüche, Emotionen. Es hat verschiedene und verschieden starke Auswirkungen. Myrie und ich bekommen dann schlimme Kopfschmerzen, die, wenn es zu lange zu viel war, auch zu Übelkeit und Erbrechen führen können. Eine andere Reaktion kann ein Meltdown sein, wenn der Zustand zu lange anhält.

Plattform: Eine Ebene, auf der sich gegebenenfalls Dinge befinden.

privilegiert/Privilegien: bezeichnet Eigenschaften, durch die man Vorteile hat, weil es Diskriminierung gibt. Zum Beispiel bin ich privilegiert, weil ich weiß bin, und dadurch nicht durch Rassismus benachteiligt.

Relaxation: Das Finden eines Energieminimum in chaotischen Systemen durch Herabkühlen. Es wird oft zu Simulationszwecken genutzt. Dabei wird Hitze in Form von Chaos oder Entropie simuliert und mit fortschreitender Simulation der Zufall heruntergeschraubt, sodass sich einzelne Elemente des Systems weniger gern zum Nachteil der Energiefunktion verändern. Es wird viel genutzt, um energetisch oder anderweitig optimale Zustände von komplexen Systemen zu finden.

Respawn: Englisch für erneut starten/wiederbeleben. Es wird oft im Spielkontext genutzt. Stirbt man in einem Spiel, ist das Spiel in vielen Fällen nicht vorbei, sondern man kommt wieder ins Spiel zurück, gegebenenfalls an einem anderen Ort oder mit weniger Erfahrungspunkten oder ohne Inventar.

RL: kurz für real life. Steht für Dinge, die außerhalb von Spielen stattfinden.

Sanism: Nicht immer gleich definiert defininiert. Ich mag die Definition aus der englischen Wikipedia. Mentalism oder Sanism beschreibt die Diskriminierung gegenüber einer mentalen Eigenschaft, die eine Person hat, oder auch nur auf sie projiziert wird.

Spawn: Ort, an dem ein Spiel das erste Mal betreten wird, oder aber auch, der Ort, an dem man respawnnt, wenn man gestorben war.

Tank: in Kontexten von Spielen, eine Person, die eine besonders kräftige Rolle spielt, die vorgeschickt wird, um den Rest einer Mannschaft zu schützen. Mehr durch Kraft, Größe und vor allem Panzerung als durch Geschick.

Tragus/Tragi: Der knorpelige Fortsatz am Ohr, den man auf den Gehörgang drücken kann, um sich die Ohren zuzuhalten.

VR-Brille: VR ist kurz für Virtual Reality. Gegebenenfalls sollte ich sie umbenennen, weil Virtual Reality bei mir Virtualität heißt. Diese Brillen sind dazu in der Lage, uns ein 3D-Abbild der Virtualitäten darzustellen.

WG: Kurz für Wohngemeinschaft

frickeln: norddeutscher Begriff für filigran basteln

olfaktorisch: so, wie akustisch, aber fürs Riechen

In-Universe

Aum/Äume: Im LoTR-Universum hießen sie Ent, und dann gab es noch irgendwo Groot im Guardians of The Galaxy Universum. Aber die Begriffe sind geschützt, daher heißen sie bei mir Aum/Äume, und im Englischen Ree.

Auge: Eine Bezeichnung für eine Person, die eine auskundschaftende, beobachtende, teils spionierende Rolle in einer Mannschaft übernimmt.

EM-Anzug: Ein Anzug mit einem Drahtgeflecht, das mit elektromagnetischen Feldern auf eine Art interagiert, dass eine Welt haptisch am eigenen Körper wahrgenommen werden kann.

EM-Buch: So etwas wie ein eBook-Reader, aber auf anderer Technik basierend

Fagote: Ein Blasinstrument, das Merlin spielt

Gebirn: Eine Bezeichnung für eine Person, die eine Leit- und Koordinationsrolle in einer Mannschaft übernimmt.

Geiren: Die Geiren kommen in einer Virtualität in Band 2 vor. Es ist eine Abkürzung von »Geister der Revolution«.

Hobbling: Früherer Name für Lobbud.

Kadulan: Die eine der beiden Landessprachen neben Niederelbisch. Sie kommt von Zwergen und verbreitete sich zur Zeit des kommunistischen Arbeitsstaats der Zwerge.

Kaleidosphäre: (ehemals Raumandala, was Cultural Appropriation gewesen wäre). Ein Kunstobjekt aus dreidimensionalen, geometrischen Formen. In Virtualitäten zum Beispiel begehbar. Ahna gestaltet solche, die dann angemalt werden können. Sie müssen nicht statisch sein.

Lebensmitteldrucker: Geräte zum Drucken von Nahrungsmitteln, die an Kartuschen angeschlossen sind, die unter der Erde lagern und gelegentlich ausgetauscht werden.

Lobbud: Sie heißen in Lord of The Rings Hobbit, und anderswo Halbling. Ein eigenes Kapitel Lobbud erklärt die Bezeichnung.

Niederelbisch: eine der beiden verbreiteten Sprachen, die andere ist Kadulan. Im Buch ist es quasi einfach Englisch, um das Denglisch zu erklären, das manchmal notwendig erscheint. Aber es ist auch einigermaßen stimmig einfach eine zweite verbreitete Sprache.

olfaktorische Emitter: Geräte, die Gerüche absondern, die gerade zur Virtualität passen.

Raumandala: ehemaliger Name der Kaleidosphären. Raumandala leitete sich vom Begriff Mandala ab, der weitläufig mit zweidimensionalen geometrischen Bildern zum Ausmalen assoziiert wird, aber seinen Ursprung eigentlich in einer religiösen Praxis hat. Der Begriff Raumandala war die Idee, die assoziierte Bedeutung ins Dreidimensionale zu übersetzen. Den Begriff Mandala in einem Kontext außerhalb der zugehörigen Religion zu verwenden, ist aber Cultural Appropriation (kulturelle Aneignung), soweit ich inzwischen informiert bin. Mehr dazu im Off-Welt-Glossar.

Slik: Ein Strategiespiel. Eine Person spielt das Feld, die andere die Figuren. Das Feld ist wie ein Schachbrett, aber die Felder sind lose, eines fehlt, sodass Felder verschoben werden können wie in diesen Puzzlen.

verslikt: Ein Wort, abgeleitet von »Slik«, ein Ausdruck von Ärger oder ähnlichem über eine Situation, die vertrackt, komplex, nervig oder sonst etwas in der Art ist.

Virtualität: so etwas wie Virtual Reality. Virtuelle Welten, die durch EM-Anzüge und VR-Brillen wahrgenommen werden können.

Träume der Dunkelheit: eine Band (so etwas wie symphonic Metal), die Daina sehr gern mag

Tiere

Feuerfaun: Feuerfaune spazieren gelegentlich und fächern gegebenenfalls ihr orange leuchtendes Gefieder. Sie wirken gegebenenfalls selbstbewusst und stolz, leben in Gebirgen. Es sind harmlose Vögel, die in der Tat ähnlich leuchten, wie die Sonne Abends, oder wie Feuer, und die etwa so krächzten wie Raben.

Flederfluff: Wahrscheinlich das bekannteste Lebewesen in meinen Werken: sehr fluffig, kuscheln gern, können fliegen, wenn es trocken ist.

Schnuge: Eine Art sehr kleines Schaf mit eher Tarnfarbenwolle für Wälder, zumindest im Fall von Waldschnugen.

Sticherlinge: An unbewohnten Küsten im Meer lebende giftige Fische.

Charaktere

Aef: Mitglied der Mannschaft Lunapes.

Ærenik, sie: Gehirn der Mannschaft Gothilla

Abna, sie: Myries Schwester, etwa 6 Jahre älter als Myrie

Alastan, er: Er übernimmt große organisatorische Rollen am Ehrenberg-Internat und stellt damit so eine Art Leitung dar. Alastan ist außerdem der RL-Name von Lunosch.

Ambossens: Eine Familie in Byrglingen. Sie heißen eigentlich Amboss, aber im Plural wird von der Familie als Ambossens geschrieben.

Amon Krkschnock: Gesprochen K, dann ein Laut zwischen r und dem ch in Buch, dann mit knschnock abschließen. Geschöpfelehrkraft am Ehrenberg-Internat. Betreut außerdem Wandergruppen und leitet Geländekurse.

Antastra Hobbs, sie: Sportlehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Anrut: Person, die gelegentlich im Techniklabor anzutreffen ist.

Ara Seefisch, sie: Physiklehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Berne, er: Person, die viel im Techniklabor anzutreffen ist, und Entwürfen durchführt.

Bjork, er: Mitglied der Mannschaft Gothilla. Er macht viel Kampfsport, vor allem Orkando.

Bor, er: Dainas Vater

Daina Dietrich, sie: Besucht das Ehrenberg-Internat und freundet sich rasch mit Myrie an.

Dorin, er: Mitlernender von Myrie

Drada, sie: Dainas Mutter

Drösel: Mitglied von Saurom und Gondorra

Durien, sie: Mitglied der Mannschaft Die Gefährten, das mit Myrie am Reset Universe Button steht.

Elli, sie: Spitzname von Dainas Schwester

Emu Lator, er: unterrichtet theoretische Informatik und noch etwas am Ehrenberg-Internat.

Enuriell Stein, sie: Geschichts- und Philosophielehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Erin: Mitglied in der Mannschaft Limbus

Esmé, Pronomen wechselt: eine Person, die in Band 2 anfängt, zum Ehrenberg-Internat zu gehen.

Fadja, sie: eine sehr alte Freundin Merlins

Flint: Mitglied von Gothilla

Frodur, er: Eine Person in der Wandergruppe

Gabriane Holz: Leitet Geländekurse und Wandergruppen am Ehrenberg-Internat.

Gafur, er: Ein Mitglied der Abenteuergruppe um Daina, in der Myrie mitmacht, bevor das Spiel anfängt.

Gandalf: Mitglied der Mannschaft Die Gefährten. Vielleicht muss ich beides aus Gründen von geschützten Begriffen umbenennen, obwohl es überhaupt keinen Bezug hat.

Glioni, sie: Eine der Mütter von Nori und Minke, die andere ist Oryn

Grindel, sie: Mitglied der Mannschaft Saurom und Gondorra

Heddra: Myries Mutter

Henne Lot, er: unterrichtet Mathematik und ist Vertrauenslehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Hermen, er: Ein Freund von Merlin aus Vor-Ehrenberg-Internat-Zeiten. Er besucht ebenfalls das Ehrenberg-Internat und verhält sich nicht besonders einfühlsam Myrie gegenüber.

Ilia: Mitglied von Gothilla

Janke Sand: eine Person, die in der Vergangenheit am Spiel teilgenommen hat, und von der Daina ein Poster hat

Jonde, sie: Dainas Mutter

Julov Floster, er: Biologielehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Kalia von Stork, sie: Techniklehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Kilyn, sie: Eine direkte Nachbarin von Myrie

Klonk, sie: kräftige Person, die am Spiel teilnimmt.

Lalje Brock, sie: Modellierung- und Terrestriklehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Llorva, sey: gesprochen Jorva, neues Mitglied, Tank, in Limbus' Mannschaft.

Lonzo Ping, er: unterrichtet Programmieren und Astronomie am Ehrenberg-Internat.

Lorien, sie: Eine Person, die im Sportunterricht mit in Myries Lerngruppe ist.

Lorna, sie: Myries Großmutter, die starb, als Myrie etwa 5,5 Jahre alt war.

Luna, sie: Mitglied von Saurom und Gondorra. Kommt in Band 2 als Tank dazu.

Lunosch, er: Mitglied und Gehirn der Mannschaft Limbus

Lyria Rune, sie: unterrichtet Schreiben, Literatur und Malen und Zeichnen, und ist Vertrauenslehrkraft am Ehrenberg-Internat.

Merlin Urgestein: zentraler Charakter in allen Büchern. Einer Myries engster Freunde.

Minke, er: einer von Myries Brüdern, Zwilling von Nori

Moria, Pronomen egal: Myries Name im Spiel

Morien, sie: Eine Person in der Wandergruppe

Munja, sie: Mitlernende von Myrie

Die Mubme, sie: lebt neben dem Ehrenberg-Internat im Wald und kommuniziert mit den Tieren dort mehr auf Augenhöhe, als andere Wesen. Sie benutzt Gebärdensprache zur Kommunikation.

Mühkli, sie: Nimmt am Spiel teil.

Myrie: ein Charakter, der in Band 4 eingeführt werden wird. Und... der Hauptcharakter, Myrie Zange.

My Tumull, vii: lebt in Wyrtsend und bietet psychotherapeutische Behandlungen an.

Nori, er: einer von Myries Brüdern, Zwilling von Minke

Olja: Merlins Plüschhai

Olge, sie: Besucht das Ehrenberg-Internat schon länger und trainiert Myrie in Orkando.

Oryn, sie: Eine der Mütter von Nori und Minke, die andere ist Gloni

Ponde, sie: Mitlernende von Myrie

Rena: Dainas jüngstes Geschwister

Sarina, er: Mitlernender von Myrie

Sheep: Mitglied von Gothilla

Ska: Dainas Schwester

Theodil, er: einer von Dainas besten Freunden. Er ist immer ruhig und gelassen und hat enormes Faktenwissen über Geschichte.

Torf: Mitglied von Gothilla, leitet den Workshop auf dem Neujahrsfest mit, aber nicht sehr dominant.

Torgen, er: nimmt am Spiel teil.

Ulka Brandenschmied: sitzt am Empfangstresen, wenn neue Lernende kommen, und auch sonst oft, als Ansprechperson für logistische Probleme.

Undra, sie: eine Mitlernende in Sport, Technik, Wandern und im erweiterten Erste-Hilfe-Kurs. Sie ist ein Zwelb.

Utta, sie: eine Person, die viel Zeit im Techniklabor verbringt und Entwanzungen durchführt. Sie dreht viel in ihren Haaren.

Vadime, er: Myries Vater

Zinkens: Familie in Byrglingen. Sie heißen eigentlich Zink, aber werden im Plural Zinkens genannt. Sie erkennen typischerweise Myrie, aber Myrie sie nicht.

Geographische Namen

Bwalins Bar: Eine Gaststätte zum gemeinsamen Zeit verbringen und zum Konsumieren von Getränken und gegebenenfalls auch Essbarem.

Byrglingen: das Dorf, in dem Myrie groß wird.

Glukka: ein breiter Bach oder schmaler Fluss, der sich durch Byrglingen schlängelt

Stundenplan

Montag	Miitag	Antag	Mandostag	Lantag
			Wandern	
Mathematik	Geschichte	Sport	Mathematik	Erdkunde
Physik	Schreiben	Biologie	Physik	Biologie
Malen/Zeichnen	Technik	Modellierung	Literatur	Geschöpfe
	Wandern			

Zeitsystem

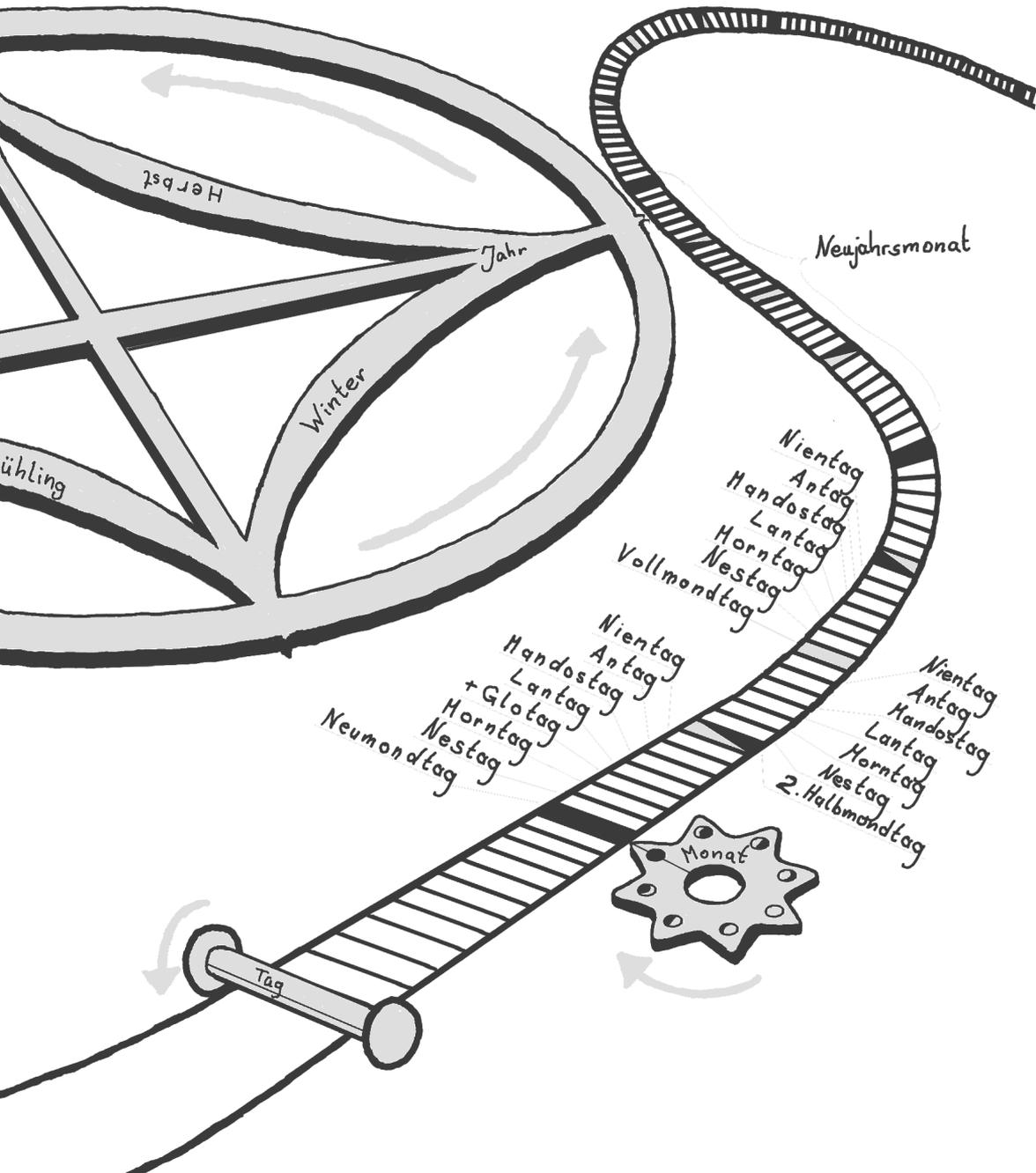
Die Zeit wird durch die üblichen kosmischen Größen in Jahre, Tage und Monate geteilt: Die Erdumdrehungen für Tage, die Mondphasen für Monate, und die Erdumläufe für Jahre. Es ist nicht unsere Erde, aber das System ist bis auf leichte Verschiebungen von Nachkommastellen das Gleiche. Soweit die Ähnlichkeiten. Die Umsetzung dieser Grundideen ist allerdings relativ anders.

Eine Erdumdrehung bestimmt tatsächlich einen Tag. Wenn dies durch tatsächlich den Sonnenaufgang bestimmt würde, hieße das, dass entweder die Anzahl an Stunden am Tag von Jahreszeit und Ort abhängig oder auch die Länge der Stunden variieren würde. Dennoch ist es so, dass selbst wenn mit Sonnenaufgang ein neuer Tag beginnen würde, dass wir uns trotzdem zu den meisten Tageszeiten einig wären, wieviele Tage von einem bestimmten Ereignis in der Vergangenheit aus vergangen wären.

Die Einteilung des Zeitwegs in Tage übernimmt die Kuchenrolle auf dem Bild.



Ein neuer Monat beginnt am Neumondtag. Das heißt, fällt ein Neumond auf einen Tag, so definiert sich dieser Tag als neuer Monatsanfang. In der Abbildung ist dies durch das Zahnrad mit den 8 Zacken dargestellt. Die Zacken symbolisieren die Mondphasen.



Trifft der Zahn mit dem Neumond also auf einen von der Tagesrolle abgegrenzten Tag, so ist an diesem Tag der Neumondtag. Der Zahn der Zeit...

Das Monatszahnrad hat leider keinen Umfang, der ein ganzzahliges Vielfaches von Tageslängen wäre. Sein Umfang ist zwischen 29 und 30 Tageslängen lang. Das bedeutet, dass ein Monat mindestens 29 Tage hat, und mehr oder weniger oft einer mit 30 Tagen dazwischen ist.

Etwas genauer: Der Umfang des Monatsrads liegt bei ungefähr 29,5 Tagen (nicht genau!). Daher hat ungefähr jeder zweite Monat 30 Tage, und außerdem wurde für Datumsberechnung der Halbtag eingeführt. Nach dem Halbtagsmodell wechselt der Monat oft mitten am Tag, nämlich zum Halbtagswechsel. Auf diese Weise entsteht ein Halbtagskalender, der allerdings nur benutzt wird, um das Datum eines sich wiederholenden Festes (wie ein Geburtstag) zu bestimmen. Es ist nämlich etwa keineswegs gesagt, dass zum Beispiel der erste Monat im alten Jahr gleich viele Tage hat, wie der erste Monat im neuen Jahr. Es trifft aber einigermaßen brauchbar auf Halbtage zu. Der Feiertag ist dann an dem Tag, auf dem der entsprechende Halbtag fällt, dem die Feier zugeordnet ist. Ist man also morgens geboren, so fällt der Geburtstag auf andere Daten, als wäre man abends geboren worden.

Aus dem Halbtagskalender ergibt sich die Zerlegung in Stunden, Minuten und Sekunden: Ein Halbtag hat 10 Stunden (wir rechnen gern dezimal), eine Stunde 100 Minuten und eine Minute 100 Sekunden. Auf diese Weise ergeben sich gaaanz grob vergleichbare Zeiteinheiten. Ich habe mir tatsächlich Tabellen gemacht... Diese Halbtagsgeschichte ist also auch ganz freundlich, um ein brauchbares Zeitgefühl in den Romanen zu behalten, und, wenn Personen diesen Text nicht lesen, und sich nicht selbst viele Gedanken im Roman machen (was natürlich voll in Ordnung ist), so haben sie keine völlig falsche Vorstellung, wenn von Minuten die Rede ist, und es unvorbereitet nicht unsere sind.

Dennoch ist diese Monatseinteilung mit variablen Längen ein bisschen vertrackt, zugegeben. Aber solange man nichts regelmäßig feiern möchte,

das nicht einfach ohnehin ein zum Kalender passendes Naturereignis wie Neujahr ist, hat es auch Vorteile. Lass mich erklären:

Die Mondphase gibt tatsächlich Aufschluss darüber, wie weit der Monat vorangeschritten ist. Wenn du also in deinem Keller Gestein und Erze abbaust (weil du Minecraft spielst, ein Zwerg bist und ein Loch buddelst (da dies das Glossar ist: Dies ist eine Pop Culture Anspielung auf das Stück »I am a dwarf and I'm digging a hole« (und ja, ich halte geschachtelte Klammern in einem Zeitartikel in einem Glossar für angemessen))), und dann eines Tages mal wieder einen Abstecher an die Oberfläche machst, dann kann dir der Mond sagen, wie lange du da unten eigentlich warst. Es fühlt sich außerdem schön natürlich an.

Aber es hat noch einen anderen großen Vorteil: Wenn schon sehr alte Kalender in dieser Art bemessen wurden, dann sind sie sehr akkurat, selbst, wenn die Leute in der Vergangenheit gar nicht mal so gut darin waren, eine Erdrotation, einen Mondzyklus, oder einen Erdumlauf auf die Sekunde genau zu bemessen oder zu berechnen. Hatte ein Monat ausversehen einen Tag zu viel oder zu wenig, weil Neumond zu genau auf die Tagesgrenze fiel, so gleicht sich der Fehler im nächsten Monat schon wieder aus. Es verschiebt sich also nicht in Folge einer Ungenauigkeit etwa das ganze System, sodass irgendwann sich auf einzelne Schalttage geeinigt werden müsste. Es kann höchstens Mal sein, dass ein historisches Ereignis statt auf dem Ende eines Monats auf dem Anfang des nächsten verzeichnet wurde. Mehr als ein-Tages-Verschiebungen kommen in der Aufzeichnungen selbst mit Augenmaß nicht zustande.



Als letztes rollt das Jahresrad über den Zeitweg. Fällt die Wintersonnenwende in einen Monat, so ist dieser Monat der Neujahrsmonat.

Spannenderweise ergibt sich aus Jahreslänge und Monatslänge (dem

Umfang des Zahnrads, nicht die variable Länge von Monaten), dass ein Jahr zwischen 12 und 13 Monaten lang ist, und zwar auch nicht so furchtbar dicht an genau 12. Eher etwas zwischen 12.3 und 12.4. Das heißt, dass jedes zweite bis vierte Jahr 13 Monate hat. Es gibt also sehr viele Schaltmonate.

Referenzen

LoTR Universe

Joronalda Tollkübn: phonetische Anspielung auf John Ronald R. Tolkien

Ringkönig-Chroniken: Ein möglicher Hintergrundgedanke zu meinem Werk ist, dass die Herr der Ringe Welt als eine Art Heldensage/Legende, oder eine Art bildlich aufgehübschtes historisches Ereignis weit in der Vergangenheit liegt. Vielleicht etwas vergleichbar mit den Niebelungensagen. Die Bezeichnung dieser Legende ist Ringkönig-Chroniken.

Ehrenberg: Eine Anspielung auf Erebor, den Schicksalsberg im Herr der Ringe Universum

Dämmerwald/Finsterwald: Eine Anspielung auf den Nachtwald aus dem Herr der Ringe Universum. Hier zerlegt in zwei, weil es einen älteren, dichterem Teil gibt, mit ganz anderem Leben darin, und einen weniger dichten, harmloseren, der später hinzuwuchs.

Thale: Eine Anspielung auf Talstadt aus dem Herr der Ringe Universum.

Kadulan: Eine der beiden verbreiteten Sprachen, inspiriert durch Khuzdul aus dem Herr der Ringe Universum.

Kelden: Anspielung an River Running, in anderer Sprache Celduin, aus dem Herr der Ringe Universum.

Smock: Anspielung auf Smaug, dem Drachen, der im Erebor haust, im Herr der Ringe Universum.

Dorthin und wieder zurück: Ein Kapiteltitel, in dem Myrie und Merlin einmal in die Höhle des Ehrenbergs reisen, aus der der Kelden entspringt, dort den Drachen Smock treffen, und wieder zurückkehren. Also eine Anspielung auf das gesamte Werk, der (kleine) Hobbit, das im Herr der Ringe Unviersum den Titel »There and back again« hat.

Urukaaj, Urukenen: Anspielung auf die Uruk-Hai, einem Orkvolk im Herr der Ringe Universum.

Nea: Dainas Name, den sie sich für das Spiel aussucht, ist Nea. Er leitet sich vom Charakter Neo aus Matrix ab. Sie hat außerdem dunkle Bettwäsche mit vielen Zahlen und Zeichen in verschiedenen Grüntönen darauf, die auch eine Matrix-Referenz ist.

Nazis hinterm Mond: Saurumon, Moria, Urukaaj

Brewen: Sehr arg versteckte Anspielung auf die Stadt Brandywine aus dem Herr der Ringe Unviersum. Es kürzte sich über die Jahre so zusammen. Merlin wohnt dort.

und x war keine Ausnahme: Diese Phrase wird im (kleinen) Hobbit-Hörspiel gern benutzt. Daher verwende ich sie auch gelegentlich in meinem Buch. Das Erklärwerk ist dahingehend keine Ausnahme.

Die Murdau/Moldau: Der Fluss, die Murdau, spielt zum einen auf Mordor, zum anderen aber auf die Moldau an.

Saurom und Gondorra: Mannschaftsname, der auf Sodom und Gomorra, anspielt, aber auch auf Sauron und Gondor aus dem Herr der Ringe Universum.

Die sind aber auch empfindlich, diese Lobbudse.: Eine Referenz auf einen Spruch von Gollum aus »Der kleine Hobbit«, wo er einen ähnlichen Spruch über Hobbitse macht. Aus »Der Herr der Ringe« ist auch ein Spruch bekannt, in dem eine Person Hobbits als »Hobbitse« referenziert.

Tagesnamen

Mondtag: Ausführlicher auch Neumondtag, 1. Halbmondtag, Vollmondtag, 2. Halbmondtag. Der Monat beginnt immer mit dem Neumond.

Nientag: leitet sich von Nienna ab, dem Valar tiefer Trauer, Valare sind so etwas wie Gottheiten aus dem Herr der Ringe Universum

Antag: ist nach dem elbischen Wort für Sonne, Anor, benannt.

Mandostag: Mandos war der Valar des Gerichts und des Schicksals.

Lantag: Das Lan aus Lantag kommt noch aus dem Altkadulan. Land hatte im Altkadulan die Bedeutung Erde, wie in Planet Erde. Die Khuzdul-Vokabel für Erde unterscheidet sich von der im Altkadulan nur um ein n, also Lannd mit zwei n.

Glotalag: Ein Tag, der einmal im Monat am Ende der Woche zwischen Lantag und Morntag eingefügt wird. Er ist von der Vokabel gloth für danach abgeleitet. Der Tag heißt also quasi Danachttag.

Abatag: Ein Tag, der in der letzten Woche des Monats zwischen Glotag und Morntag eingefügt wird, wenn der Neumond den 29-Tageszyklus überrundet, und der Monat 30 Tage hat. Er ist von der Vokabel abad für dahinter abgeleitet. Der Tag heißt also quasi Dahintertag.

Morntag: Eine Vokabel, die aus Khuzdul gleich geblieben ist, ist morn. Das heißt übersetzt Tod. Morntag ist also der Todestag.

Nestag: der Tag, an dem sie nicht arbeiten mussten, leitet sich vom Valar des Tanzes, Nessa, ab.

Pop Culture, Memes, Games

Das Spiel: Auch in unserer Welt gibt es ein Spiel, das einfach nur als Das Spiel bekannt ist, oder als The Game. Es hat drei Regeln: 1. Jede Person spielt das Spiel. 2. Wer über das Spiel nachdenkt, verliert. 3. Wer das Spiel verliert, muss dies mindestens einer Person mitteilen. Es ist in der Chaos Community sehr verbreitet. Arten und Weisen, wie mitgeteilt wird, dass man das Spiel verloren hat, sind oft kreativ. Zum Beispiel kann es ein nachdenkliches »Wann hast du eigentlich das letzte Mal an das Spiel gedacht?« sein, aber auch ein Link auf ein Bild, auf dem »Spiel« steht. Mit anderen Worten, mein zweiter Band wäre geeignet, um mitzuteilen, dass ich/man das Spiel verloren habe, und andere das Spiel verlieren zu lassen. Niemand gewinnt das Spiel, übrigens. Darum geht es bei dem Spiel nicht.

Super Klopp Kumpels: Eine Referenz auf das Spiel Super Smash Bros. Super Klopp Kumpels hat auch gewisse Ähnlichkeiten zum Original. Im Original geht es auch darum, sich einen Charakter mit bestimmten Fähigkeiten und Attacken auszusuchen, und andere von Plattformen zu befördern.

Die Weisen Kaninchen: Eine Anspielung auf das weiße Kaninchen in Alice im Wunderland, aber auch auf die Anspielung auf das weiße Kaninchen in der Filmserie Matrix, in dem es wiederum eine Anspielung auf Alice im Wunderland ist.

Nea: Eine Anspielung auf den Namen des Hauptcharakters in der Filmserie Matrix. Dieser hieß Neo. Auf die Matrixfilmreihe wurde weiterhin im Buch eine Anspielung einer anderen Filmreihe, Virtualities, gemacht, in jener der Hauptcharakter Neum heißt (und nicht-binär ist, aber das wird in Myrie noch nicht geäußert.) Daina, die im Spiel Nea heißt, hat Matrix-Bettwäsche.

Lucypher: Eine Anspielung auf den Charakter Cypher aus dem Matrix-Universum.

Aliex psychosomaterialisierter Eskapismus: Anspielung auf Alice im Wunderland, und vielleicht auch ein wenig auf Donnie Darko.

Forkaos: Eine Chaos-Veranstaltung in Fork, die auf Veranstaltungen des Chaos Computer Clubs in unserer Welt anspielt. Es ist eine der größeren, also vielleicht tatsächlich vergleichbar mit dem Chaos Communication Congress, außer fix an einem Ort, und nicht die einzige Veranstaltung der Größe.

Literatur, Kunst, Musik, Geschichte, Kultur

Alba Bertbrecht: Anspielung auf Berthold Brecht

Bethovski: Anspielung auf Bethoven und Tschaikowski

Das Trachten des Proletariats nach dem Besitz des eigenen Lebens: Ein Theaterstück, und Kapitel, das sich lohnt, für die ganzen Anspielungen einen eigenen Glossarabschnitt zu bekommen. Wird später ergänzt ???

Das Funkenfest: Es ist in meinem Kopf als eine Kreuzung aus dem W:O:A, dem Chaos Communication Camp und Floating Lantern Festen entstanden. W:O:A ist eines der größten Metal Festivals in Wacken. Das Chaos Communication Camp ist ein Camp, das von der Chaos Community und dem CCC (Chaos Computer Club) alle vier Jahre ausgerichtet wird. Floating Lanterns sind eine Art Papiertüten, die mit kleinen Flammen dazu gebracht werden, zu fliegen. Das ist in manchen Kulturen ein Brauch.

Der Winter naht: In Band 1, Kapitel 14 sagt Amon Krknschnock als Begründung dafür, dass irgendetwas nicht passiert, »Der Winter naht.«. »Winter is coming« ist ein Meme, das den Ursprung in Game of Thrones hat.

Aktivismus

Ace Farben: Auf dem dritten und vierten Cover trägt Myrie die Pride-Farben für Asexualität. Das wird auch innerhalb des Bandes klargestellt, und ist nicht nur ein heimliches out-of-universe Statement.

Wissenschaft

Weltraumaufzug: Nun, Theorien zu solchen, und auch gar nicht mal so wenig ernsthafte, gibt es tatsächlich.

Spinstrom: Etwas, womit ich mich etwas in meiner Physikdiplomarbeit auseinandergesetzt habe: Spin beschreibt manchmal so etwas wie die magnetische Ausrichtung von Molekülen. Ist ein Molekül ausgerichtet,

so hat es Einfluss auf die Ausrichtung aller umliegenden. Die Idee könnte also sein, eine Reaktion durch eine Anreicherung von Molekülen zu bewirken, wenn der erste Spin in der Reihe gedreht wird. Es bewegt sich dabei also nicht tatsächlich Ladung vorwärts, sondern die Ausrichtung von Magnetisierung sendet Botschaften durch ein Material. Dies könnte unter Umständen erheblich schneller und auf kleineren Skalen passieren, als Elektronenstrom. Entsprechend basiert in Myries Welt sehr viel auf Spinstrom und Elektromagnetismus, in dem nur Magnetisierungen transportiert werden.

Quantencomputer: Manche davon gibt es in der Theorie sogar, oder quasi auch... in der Praxis. Noch nicht so furchtbar einsatzbereit, aber sie haben schon ein Testproblem gelöst. Sie rechnen anders als unsere Computer und können manche Probleme viel effizienter lösen. Unter anderem würden durch die Entwicklung von Quantencomputern große Teile der heute verwendeten Kryptographie (Verschlüsselung) flach fallen. Allerdings gibt es bereits Forschung zu Postquantumkrypto.

nordische Städte

Aalsund: Aus Aalborg und Fehmarnsund

Elmsbacht: Aus Elmshorn und Geesthacht

Kühlungsbüttel: Aus Kühlungsborn und etwa Oldenbüttel

Lünebüll: aus Lüneburg und Niebüll

Schlesborn: Aus Schleswig und Elmshorn

Rumpf: Während all diese wunderschön nordischen Namen in Deutschlands Norden herumnorden, gibt es da diese eine Stadt, das Landeshauptdorf Schleswig-Holsteins, mit diesem unromantischen Namen: Kiel. Auf diesen Namen spielt Rumpf in der selben Eigenart an.

andere geographische Namen

Nyanberg: Aus Nürnberg und nyan, dem japanischen Geräusch, das Katzen machen

Spoonau, Kneife: zwei Flüsse, die im landesinneren Flussdelta in Fork münden. Es kann sich nur um Zufall handeln, dass Fork, Spoonau und Kneife entfernt an Besteck erinnern. (Das ist Ironie, es handelt sich nicht um einen Zufall.) (Credits: BenBE)

Vatterog, Salt, Feur, Ærum: Inseln, deren Namen ein wenig an die vier Elemente aus Avatar, Wasser, Erde, Feuer, Luft anspielen.

Lobbud

Oder wie ich mehrere Wochen und einige vollständige Tage über einen Begriff nachdachte.

In einer Höhle unter einer Parkdeckruine, deren ursprünglicher Zweck schon halb vergessen war, hatte sich ein Lobbud eingeknistert, ein junges Mädchen mit Namen Daina Dietrich. Und sie war ein ziemlicher Computernerd.



Die Entscheidung für einen neuen Begriff für ›Hobbit‹, dass ich aus copyright-Gründen nicht verwenden darf, fiel alles andere als leicht. Ich gehe auch schwer davon aus, dass viele nicht so glücklich mit dieser Entscheidung sind. Ich habe viele Vorschläge gesammelt und sie abgewogen. An diesen Überlegungen könnt ihr nun hier teilhaben.

Warum nicht Hobbit? Das machen doch alle.

Gegebenenfalls gibt es Chancen, dass ich den Begriff benutzen dürfte, wenn ich mit den Markennameninhabenden reden würde. Ich bin aber nicht gut im Reden mit Fremden. Es stresst mich. Die Erfahrungsberichte

im Internet klingen auch eher weniger erfolgsversprechend. Ich bin nicht so gut darin, das zu recherchieren. Aber wenn neurotypische Menschen schon Schwierigkeiten dabei haben, dann ich wahrscheinlich erst recht.

Gegebenenfalls passiert mir nicht viel, weil ich es non-profit mache, und es wie bei Fanfiktions eben ohne Konsequenzen bleibt. Wenn sich aber jemand meldet, bin ich keinesfalls eine Person, die damit angstfrei umgehen kann. Ich habe keine Energie für entsprechende Gerichtsverfahren oder Mails oder anderen Austausch diesbezüglich.

Ich werde den Begriff also nicht verwenden, weil ich 1. nicht weiß, was für Konsequenzen auf mich zukommen und 2. ich auch albern finde, dass gerade dies ein Markenname ist. Da würde ich gern subtil Kritik dran üben.

Warum nicht Halbling? Den Begriff kennen Leute.

Der Begriff Halbling ist zusammengesetzt aus dem Wort ›halb‹ und ›ling‹. Das ›halb‹ bezieht sich auf die Körpergröße und zwar nicht Lobbud-zentrisch sondern eher Menschen-zentrisch. Es ist also nahelegend, dass das eine Fremdbezeichnung ist. ›halb‹ ist außerdem der Gegensatz zu ›ganz‹. Es ist also auch noch abwertend. Daran einfach ›ling‹ anzuhängen, ist eine typische Endung, die noch einmal verniedlicht, ein Diminutiv.

Spannenderweise ist das, was ich mir so gedacht habe, sogar in-Universe gegeben. ›Halfling‹ ist eine Fremdbezeichnung durch Dúnedain und wird von Hobbits im Herr-der-Ringe-Universum als beleidigend empfunden: <http://tolkiengateway.net/wiki/Hobbits#Etymology>.

Du hattest doch mal Hobbling gewählt. Warum geht das nicht mehr?

Content Note für diesen Abschnitt: Folter, Tierleid

Das Wort Hobbling hat bereits eine Bedeutung. Hobble bezeichnet eine Methode, die Beine von Tieren zusammenzubinden, und das Hobbling von Menschen bezieht sich auf das Brechen ihrer Fußgelenke. Mehr Details hier: <https://morrison.sunygeneseoenglish.org/2017/10/31/what-is-hobbling/>

Hobbuk, Kubbit

Hobbit auf Hobbitsprache heißt Kuduk (Ein Palindromordnilap übrigens, sprich, ein Wort, das rückwärts und vorwärts gleich ist (Und eigentlich heißt es nur Palindrom)). Beide Wörter setzen sich aus den Wörtern ›Loch‹ und ›Bauen‹ zusammen, einmal mit Wörtern aus der Hobbitsprache für diese und einmal mit Wörtern aus Altenglisch. Für Hobbit lässt sich das aus dem Englischen ›hole‹ und ›build‹ sogar noch erahnen. Quelle: <http://tolkiengateway.net/wiki/Hobbits#Etymology>

Meine erste Idee war, die beiden Wörter Hobbit und Kuduk jeweils zu trennen und je eine Hälfte an die andere zu kleben. Dabei entstand Hobbuk.

Bei Hobbuk teilten sich die Meinungen. Gefühlt fand es etwas über die Hälfte eher schlecht und die andere eher gut. Dabei fanden es Leute, die das Buch tatsächlich auch gelesen haben, überwiegend gut.

Kritik daran war:

1. Es klingt zu dicht an Hobbit. Es wirkt sozusagen wie eine Pop Culture Anspielung, so als wolle ich es ähnlich klingen lassen, aber gerade so weit genug entfernt, um keine Copyrightsverletzung zu machen. Das reißt womöglich aus dem Universum und Lesegefühl heraus. - Zu diesem Statement muss ich leider sagen: Es ist

totale Absicht. Das ist meine Art das Copyright zu kritisieren. Pop Culture Anspielungen habe ich auch jede Menge. Das ist dann wohl leider insgesamt nicht das passende Buch für Personen, die das stört.

2. Die erste Assoziation dazu ist das Wort >Humbug<. - In mir streitet es sich ein bisschen, ob ich das als Pro- oder Kontra-Argument sehe. Es ist eigentlich etwas, was ziemlich auf den Punkt bringt, wie ich das Copyright für den Begriff Hobbit empfinde. Es kam dann noch das Argument, dass es nicht fair wäre, ein Volk mit einem Begriff zu strafen, weil ich in unserem Universum etwas kritisieren möchte. Dazu denke ich etwas dreist, dass Humbug ebenfalls ein Begriff ist, der auch eher nur in unserem Universum existiert, weil, soweit ich recherchiert habe, er sich von Hamburg ableitet. Dennoch, ist meine Gedankenkette nicht offensichtlich und der Begriff >Hobbuk< weckt nicht unbedingt gute Assoziationen.
3. Der Begriff löst die Assoziation zur HUK-Coburg aus. - Tatsächlich eine, die ich nicht hatte, aber eine, die ich auch nicht erzeugen will.
4. Es klingt vom Wortlaut eher negativ, akustisch nicht ästhetisch. - Problem daran ist, alles, was mir an schöner klingenden Worten vorgeschlagen wird, klingt auch niedlich. Ich sehe das Argument ein, auch wenn das bei mir nicht der Fall ist. Aber ich habe keinen Begriff gefunden, der gut ankommt und dabei nicht niedlich ist.

Mit der gleichen Herleitung des Aneinanderklebens der beiden Halbwörter wurde mir Kubbit vorgeschlagen. Dazu kamen einigen Menschen in meinem Umfeld, mich eingeschlossen, die Assoziation Qubit. Ein Qubit ist so etwas wie ein Quantenbit, eine Größe im Quantencomputing. Der wichtigste Lobbud in meinem Werk ist ein Computernerd, der sich mindestens ein bisschen mit Quantencomputing auskennt. Mir missfällt

etwas, dass dadurch Witze möglich würden, oder dass diese Assoziation zwischen dem Charakter und seinem Volk dadurch irgendwie begründet wird.

Fengg, Lobbit

Fengg und Lobbit sind zwei weitere Bezeichnungen, die mir vorgeschlagen wurden.

Fengg sind Sagengestalten aus den Schweizer Alpen. Der Begriff gefiel mir ganz gut, aber er hat zwei Nachteile: Mich haben einige gefragt, wie das ausgesprochen werden würde. Und er hat nichts mehr mit dem Ursprungsbegriff zu tun. Die Copyright-Kritik geht verloren. Beim Herumfragen hat mich überrascht, wieviele die Kritik gut finden.

Lobbit ist vermutlich zu dicht an Hobbit mit nur einem Buchstaben Unterschied, aber brachte mich auf eine entscheidende Idee.

Lobbud, Buddling

Die Wortherkunft. Wie schon mehrfach erwähnt, leiten sich die Wörter Hobbit und die Bezeichnung für Hobbit in Hobbitsprache Kuduk von ›Loch‹ und ›Bauen‹ ab, indem das Wort Loch etwas verkürzt wird (oder auch nicht) und das Wort ›Bauen‹ sehr verschleift. Also fängt meine Bezeichnung mit ›Lo‹ für ›Loch‹ an, bekommt das Doppel-b aus Hobbit, und hört mit ›bud‹ für ›build‹ oder ›buddeln‹ auf.

Auch der Begriff löst bei manchen nicht unbedingt die schönsten Assoziationen aus. Mir wurde daraufhin Buddling oder Buddning vorgeschlagen. Dazu kam Kritik, dass sich letzteres nicht gut spräche. Ob dadurch die Niedlichkeit, die ich vermeiden möchte, ganz verloren geht, bin ich mir nicht sicher.

Letztendlich ist es wahrscheinlich so, dass neue Begriffe ohnehin eine

Weile Gewöhnungszeit brauchen, es sei denn, sie sind eben niedlich. Oder wir kennen sie schon.

Ich bin auch noch nicht absolut zufrieden mit allem. Aber die Argumentation, dass der Begriff immer noch Ähnlichkeiten zum Original hat und eine sehr ähnliche Herleitung, die einem aber auch völlig unabhängig davon in den Sinn kommen kann (mir auch beim Brainstorming schon in den Sinn gekommen ist, bevor ich den Hintergrund herausfand), überzeugt mich, vielleicht endlich mal zur Ruhe zu kommen mit meinem Grübeln, und mich festzulegen.

Der öffentliche Teil der Diskussion findet sich hier:

<https://twitter.com/karlabyrinth/status/1272101993780314117>

Politische und wirtschaftliche Strukturen

Stellungnahme

Ich habe diesen Artikel eigentlich nicht schreiben wollen, und werde hier kurz sagen, warum. Was wir in den Büchern über die politischen und wirtschaftlichen Strukturen erfahren, ist im Wesentlichen ideal und schön, fair und akzeptierend. Es wirkt eventuell durchdacht. Ich habe mir zumindest viel Mühe gegeben. Aber ich werde es nicht ohne Weiteres mit einem Namen benennen und klare Regeln aufschreiben, oder es im Detail beschreiben. Ich wollte es eigentlich immer bloß gefiltert durch Charaktere tun, die nur Ausschnitte davon wahrnehmen, und nicht das große Ganze sehen. Denn zum einen ist ein System nun Mal nicht in fünf Sätzen abgehandelt. Ungefähr jedes System artet früher oder später dazu aus, mehr oder weniger komplex zu sein. Es wäre schön, einfach einen recht übersichtlichen Grundregelsatz zu haben, der dann schon fair sein wird, und wenn man eine Lücke findet, dann ist entsprechend ein Reflex da, darüber nicht nun stundenlang zu philosophieren, sondern sie mit »dann macht man eben einfach« zu stopfen. Aber es ist eben nicht einfach. Und zum anderen ist es mit einem Namen und einem Regelsatz mehr oder weniger Magnet für zermürbende Kritik.

Es kommen auch so schon genug Leute an, die sagen, es wird nicht funktionieren. Darauf habe ich, zugegebenermaßen, nicht so viel Lust. Konstruktive Philosophien sind mir willkommen, aber einfach dieses »wird nicht funktionieren« mit Fingerzeig auf gescheiterte politische

Systeme, die (gegebenenfalls fälschlicherweise) Sozialismus genannt werden, sind für mich unangenehm und kräftezehrend. Für analytische Auseinandersetzungen zu so etwas, mit denen ich üblicherweise sehr einverstanden bin, empfehle ich @KaenKazui auf Twitter und seinen Blog alpakawolken.de.

Ich habe eigentlich nicht ohne Charakter dazwischen über das System schreiben wollen, weil ich keine Lust habe, mir meine Buchreihe und die heilende Wirkung über die jeweils lokal herrschende Akzeptanz und dem vermittelten Gefühl, dass wir alle ein Recht haben auf Sein, selbst wenn uns die Gesellschaft und Politik etwas anderes erzählt hat, durch pessimistische Kritik an dem potentiell nicht ausgereift dargelegten System zerstören zu lassen. Ich habe mir viele Gedanken über das System gemacht. Sehr viele. Und trotzdem geht meine Geschichte darum nicht. Es ist nicht der Kern. Die politische Ebene ist wichtig, und prägt die Gesellschaft. Aber das, was wir direkt davon spüren, passiert im direkten Umfeld. Ich habe schon immer eher Charaktergeschichten geschrieben, und Myrie Zange stellt keine Ausnahme dar.

Daher folgt hier auch kein benanntes System mit Regeln, sondern ein Versuch, ein paar meiner generellen Gedanken dazu und meine Perspektive auf politische Systeme zu vermitteln.

Modellierung und Unsicherheit

Das Problem bei politischen und wirtschaftlichen Strukturen ist, nun, sie müssen ausprobiert und studiert werden, damit wir wissen, wie sie funktionieren, und was wir anpassen müssen, damit sie es tun.

Betrachten wir am Anfang etwas ganz anderes: Das Klima. Ich mache ja Modellierung, vielleicht sogar Klimamodellierung. Ich frickele an sogenannten Impact Models rum: Modellen, die Daten aus zum Beispiel Klimamodellen zu fressen bekommen, und dann Daten bezüglich Bodenfeuchte und Hochwasser ausspucken, die uns helfen, zu entscheiden, wie

hoch etwa Deiche gebaut werden müssten, oder andere Risiko abschwächende Maßnahmen motivieren. Diese Impact Modelle können zum Beispiel Klimamodelldaten aus verschiedenen Szenarien fressen. Meistens enthält diese Sammlung ein oder zwei Szenarien, in denen die Menschheit es packt, innerhalb der nächsten Jahre auf erneuerbare Energien umzusteigen, ein Szenario, in dem sie es quasi sofort tut, und eins, in dem wir weiter machen mit Business As Usual (Business As Usual ist der Medienausdruck für »wie bisher«). Mit anderen Worten, das menschliche Verhalten wird nicht simuliert, sondern geht in verschiedenen Verhaltensszenarien in die Klima- und Impact-Simulation ein. Daher heißt es auch nicht Klimavorhersage sondern Klimaprojektion. Eine Vorhersage wäre es eher, wenn das menschliche Verhalten mitsimuliert würde.

Warum ich damit einleite? Weil Klimasimulationen schon sehr unsicher sind. Was nicht heißt, dass ihre Aussage nicht klar und deutlich ist. Denn der Hauptunsicherheitsfaktor darin ist der Mensch. Wenn wir das schlimme Szenario wählen, dann hat die Projektion zwar einen relativ großen Umfang an Möglichkeiten, how fucked up we are, aber jede dieser Möglichkeiten ist schlimm und schlimmer als der Outputrange der besseren Szenarien.

Mit anderen Worten: Wenn wir so ein Klima simulieren, was ja schon über zum Beispiel dreißig Jahre gemittelte Wetterdaten sind, also wenig Raum für Individualität lässt, und im Wesentlichen so etwas »Einfaches« wie physikalische Grundprinzipien hineinfließen, sind wir schon ungenau, und benutzen für dies bereits sehr massiv viel Computing Power.

Wir lassen dabei eben die Simulation und Wechselwirkung menschlichen Verhaltens außer Acht, geben sie stattdessen vor. Das wäre sonst einfach zu viel...

Also, wie sollte ich als Fantasy-/Science Fiction-Schreibfisch mit meinem Mathematik-, Physik- und Informatikstudium (und nun anscheinend noch Hydrologie, interessant...) sagen: Hier ist mein politisches System. Es heißt Dingsismus, und es wird funktionieren, versprochen. Und so sieht es genau aus, hier sind die Regeln.

Überlegungen zu Statik oder Dynamik

Zurück zum Anfang: Politische Systeme müssen (soweit ich das denke) ausprobiert oder sehr gut simuliert werden, damit wir sehen können, was es mit Individuen macht. Außerdem: Ein System, das gut wäre, wenn es schon eine Weile etabliert wäre, ist vielleicht heute noch nicht gut, weil wir heute internalisierte Probleme haben, die dazu führen, dass wir heute noch nicht gut mit dem System zurecht kämen, das später schön sein könnte, wenn wir uns irgendwohin entwickelt haben. Ein politisches System beeinflusst uns.

Als Beispiel sage ich hier Mal etwas zu Sexismus. Vielleicht (hoffentlich) sind wir uns einig, dass es optimal wäre, wenn Sexismus nicht existieren würde, und einfach alle Menschen gleichberechtigt behandelt würden. Wenn alle Geschlechter in mindestens die Gesellschaft widerspiegelnder Weise repräsentiert wären (Minderheiten vielleicht ein bisschen mehr, darum geht es mir gerade nicht). Dass die Chancen für eine Person, eine Anstellung zu bekommen, nicht vom Geschlecht abhänge, sondern zum Beispiel von ihren Fähigkeiten, oder ihrem Engagement, oder ähnlichem. Aber wir wissen auch, dass das nicht gegeben ist. Entsprechend sollte Politik etwas dagegen tun. Ihr stehen dazu verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, und sei es nur, dass sie das Problem ständig thematisiert (schön wär's...), die strukturellen Probleme aufdeckt und aufschlüsselt, sodass sie einem jederzeit präsent sind. Darüber hinaus gibt es tatsächlich auch Eingriffe ins System gegen sexistische Strukturen, meistens »nur« für die Frauenförderung, wobei eigentlich alle nicht dya cis männlichen Menschen diese Art sexistische Diskriminierung erfahren (auch gern mit FLINTA* abgekürzt: Frauen, Lesben (auch als geschlechtliche Identität), inter*, nicht-binäre, trans und agender Personen).

Argumente gegen diese Maßnahmen werden meistens aus der Sicht eines nicht-sexistischen Systems getätigt. Menschen würden durch diese Maßnahmen bevorteilt. So etwas wie die Argumentation: Wenn ich zwei Menschen mit gleichen Qualitäten vor mir habe (der Begriff Qualität

kommt mir hier auch schon ziemlich saneistisch vor), dann wird die nicht dya cis männliche Person bevorzugt, folglich hätte sie einen Vorteil. Würde die Person, die aussucht, definitiv andernfalls nicht voreingenommen sein, stimmte das für diesen Moment in der Situation. Aber dass die Person schlechtere Chancen hatte, dahinzugelangen, sich überhaupt bewerben zu können, weil sie auf dem Weg dahin oft diskriminiert wurde, und dass eben viel zu viele Personen bei ihrer Wahl voreingenommen sind, geht bei der Betrachtung verloren. Die gewählte Person erhält dadurch keinen Vorteil sondern maximal einen Ausgleich.

Vielleicht gibt es Gegenbeispiele. Es geht hier nicht um die Fragen, wo die Lösungsansätze Ausgleich sind, und wo es vielleicht allein durch Neid niemandem mehr hilft, weil die Diskriminierung unsichtbar bleibt, und nur die Ausgleichsmaßnahme gesehen wird, oder wo ein Lösungsansatz vielleicht tatsächlich in eine andere Richtung unfair wäre, als das System. Es geht mir darum, dass die gesellschaftliche Einstellung im status quo sexistisch ist, und dass dagegen völlig Sexismus-freie Politik nicht helfen würde, solange sie neutral ist, weil die Gesellschaft es nicht ist. Ich meine damit, dass die Politik in einer voreingenommenen Gesellschaft mit internalisierten -ismen (in diesem Fall Sexismus) sich anders verhalten muss, als eine Politik in einem System, in dem diese internalisierten Probleme schon gelöst wären. Wobei ich nicht glaube, dass wir sie je ganz lösen werden. Sprich, das ist auch noch ein kontinuierlicher Übergang.

Ich glaube, dass es kein statisches politisches Modell gibt, das einen fertigen, womöglich komplexen Regelsatz hat, das einfach statisch fortbestehen kann. Ich glaube eher, dass wir ein politisches System bräuchten, dass sich mit uns fortentwickelt.

Ideen zu Realisierung

Zurück zu den Simulationen. Wenn wir also ein System hätten, das sich

fortentwickelt, und sich den in unserer Gesellschaft ändernden Denkstrukturen anpasst, wie zum Donnerdrummel soll ich vorhersagen, wo wir nach 100 Jahren wären? Wie das genau aussehen würde?

Ich denke, es gibt so ein paar relativ klare Grundsätze, die gegeben sein müssen, und fange hier mal nicht mit dem/einem Grundrecht an. Dies soll sicher keine vollständige Auflistung sein. Lediglich ein paar Grundsätze, ohne die es aus meiner Sicht nicht geht:

- Wir müssen diskriminierende Strukturen benennen und darauf aufmerksam machen.
- Hinterfragen ist gut. Hinterfragen beizubringen ist gut. Und es zu verbieten ganz schlecht.

Für meine Welt gebe ich den Versuch auch einfach von vornherein auf, zu behaupten, »es wäre doch ganz einfach«. Oder das System wäre in einem Satz oder einer Seite oder einem Buch beschreibbar. Ähnlich den IPCC Reports On Climate Change, den berühmten Zusammenfassungen über die ganzen Studien und Untersuchungen bezüglich Klimamodellierung, die für dieses vergleichbar einfache System ein dickes, zusammenfassendes Buch darstellen, bräuchte ich dafür entsprechend eigentlich ein noch viel dickeres Buch, in dem Simulations- und Messdaten analysiert werden, die ich nicht habe. Aber in meiner SciFi/Fantasy-Welt gibt es sicher solche Bücher.

Ich beschreibe vielmehr in Beispielen, was aus meiner Sicht sehr wahrscheinlich möglich wäre, wenn wir anfangen, Versuche zu starten, sie untersuchten, und abhängig von den Versuchen das System dynamisch anpassen. Was möglich wäre, wenn wir das System mit den derzeitigen Wünschen und Problemen simulierten, dafür Gesetzmäßigkeiten finden (und auch wieder verwerfen, wenn sie nicht mehr passen). Worauf wir Prioritäten legen wollen, und was wir keinesfalls vernachlässigen wollen, sodass es nicht ein System wird, in dem das Wohl vieler auf Kosten weniger geht. Und natürlich erst recht nicht umgekehrt. Dann wird in

diesem System relaxiert, das heißt, innerhalb der von außen bestimmten Bedingungen das Optimum durch Simulationen gesucht, die erst sehr chaotisch sind, und sich dann mehr und mehr legen. Das ist eine in der Modellierung häufig angewendete Methode, um mit der beschränkten Rechenfunktion Optima komplexer Systeme zu finden.

Der Satz, den Myrie bislang zum System gesagt hat, ist: »Es ist auch ein bisschen chaotisch. Es basiert auf Mikrowahlen und Relaxation. Es spiegelt durchaus kommunistische Ideen wieder, aber es ist nicht das gleiche.«

Die Bedingungen, die angelegt werden, ergeben sich aus den Bedürfnissen der Personen. Dabei kann durchaus gewichtet werden, und diese Gewichtung kann sehr individuell sein. Sehr simples Beispiel: bestimmte Produkte der Medizin sind für manche Personen wichtiger, als für andere, die sie vielleicht gar nicht brauchen. Die Medizin muss also nicht für jede Person verfügbar sein, schon aber mit Sicherheit für einige.

Vielleicht gibt es einigermaßen sinnvolle Maße, wie wichtig für eine Person eine bestimmte Sache für die Gesundheit und das Wohlbefinden (auch psychisches) ist, und es fließt mit entsprechender Priorität in die Optimierung ein. Dabei ist natürlich Anonymisierung enorm wichtig und ein schwieriges Thema, auf das ich vielleicht ein anderes Mal eingehen mag.

Die grundsätzliche Idee ist: Ressourcen, die im ausreichendem Maß zur Verfügung stehen, können einfach bestellt werden. Ressourcen, die knapp sind, werden den Bedürfnissen entsprechend verteilt. Gegebenenfalls kommt es dabei zu Verzicht. Gegebenenfalls zu Uneinigkeiten, die dann wieder zurück ins System fließen, um es sich gegebenenfalls weiterentwickeln zu lassen. Im Wesentlichen wird versucht, trotz der Komplexität des Systems, es allen Personen transparent und verständlich zu machen. Mit Hilfe von entsprechend trainierten KIs kann ein Konflikt mit dem System diskutiert werden, und dabei gut herausgefunden werden, ob es wirklich ein nicht Einverständnis mit dem System bleibt, wenn der Person alle Faktoren dazu bekannt sind. Dabei sind diese

KIs recht praktisch, weil sie sich auf individuelle Bedürfnisse anpassen können. Sie können jeden Tag ein bisschen diskutieren, oder an einem Stück alles. Sie können eine auf eine Person angepasste Wortwahl wählen. Wichtig ist dabei die Gewährleistung der Unvoreingenommenheit.

Natürlich gibt es auch politische Diskussionen zwischen nicht-KIs. Und zu denken, KIs bestimmten die Politik, ist aus meiner Sicht ein Fehlschluss. Sie sind ein Hilfsmittel. Es wird eine Menge gewählt, jeden Tag, ständig. Wie schon in unserer Welt gesagt wird: Ein Einkaufszettel ist auch ein Stimmzettel. So ist es auch in dieser Welt, und auch wieder ganz anders...

Nun, ich bin schwammig. Und konkreter werde ich hier wohl auch nicht. Das war der Ausgangspunkt zu diesem Artikel. Wenn ich mich festlegte, würde ich mich fühlen, als sagte ich voraus, wie es exakt aussehen würde, wenn wir dieses Experiment wagten. Ich kann mir gut vorstellen, dass viele Details etwa so aussehen können, wie ich es darstelle. Aber am Ende des Tages ist jede Meinung dazu eben dies. Eine Meinung. Sie können verschieden gut motiviert sein, und wir können ihnen gewisse Wahrscheinlichkeitsspektren für ihren Wahrheitsgehalt zuordnen. Aber ich, mit Expertise in der Modellierung, würde klar sagen, es ist für uns, und vor allem nicht auf Basis von Intuition und empirischen Annahmen, nicht vorhersagbar, wie gut das alles geht.

Easteregg

Was sind Eastereggs

Eastereggs sind versteckte Besonderheiten in einem Medium. Ein Easteregg könnte zum Beispiel sein, dass die Anfangsbuchstaben aller Kapitel eine Nachricht ergeben. Das habe ich in meinem Buch nicht gemacht. Es ist nur ein Beispiel, um zu erklären, was es ist, weil in diesem Kapitel unter anderem knallhart geheime Rätsel samt Lösung gespoilert werden. So eine Art Rätsel stellen zum Beispiel die Szenentrenner dar. Das sind die Zeichen oder Bildchen, die zwischen zwei durch ganze Absätze getrennte Szenen in einem Buch zur Trennung der selben abgebildet sind. Das sind die Symbole zwischen den Szenen, im ersten Band Schneeflocken und im zweiten Band Kömpässe oder Windrosen. Für die weiteren Bände steht es noch nicht. Ich komme auf jene später zurück, sodass du jetzt mit diesem Wissen ohne die Lösung gleich zu lesen dir die Szenentrenner ansehen kannst. Ich löse sie im übernächsten Abschnitt auf.

Kapiteltitle

Ein Easteregg ist der Titel des Kapitels »Klettern und Fallen«. In jedem Buch wird eines mit dem Titel vorkommen. Der Titel kann auch verschieden interpretiert werden. So geht es im ersten Band in dem Kapitel um das Herunterfallen und im zweiten Band im Kapitel mit dem Titel um das Stellen von Fallen. Darauf brachte mich Janosch, ein Freund, als er im

ersten Kapitel mit diesem Namen die Doppeldeutigkeit bemerkte. Des weiteren kann »Klettern und Fallen« auch Aufsteigen zu Berühmtheit und Abstieg aus dem Rampenlicht bedeuten, schlug mir BenBE vor.

Der erste Band hat den Untertitel »Die Symmetrie der Schneeflocken«, während ein Kapitel »Die Asymmetrie der Schneeflocken« heißt. Auf dem Cover ist eine asymmetrische Schneeflocke. Darauf brachte mich mein Herzmensch Frauke, als wir über den Titel sprachen, und sie so etwas sagte wie »Dabei sind die meisten Schneeflocken nicht wirklich symmetrisch«. Ich mag diese Gedanken dazu sehr: Dass man sich die Frage nach der Symmetrie berechtigt stellen kann, während in der Realität es selten tatsächlich zutrifft. Überträgt man das auf Menschen und Muster von Seinsarten, wird das ganze noch einmal eine Ecke philosophischer. Es gibt auch bei Menschen Muster, aber die Natur zieht selten ein Muster durch.

Manche Kapiteltitle haben bewusst etwas Doppeldeutiges an sich, wie das in den Kapiteln »Klettern und Fallen« der Fall ist. Dazu zählen vor allem die Kapitel »Folgen« und »Gestalten« aus Band 3, aber auch »Sturz« und »Spektrum« aus Band 2.

Kapitel 3 in allen drei bisherigen Bänden dreht sich ausreichend zentral um einen neuen Charakter, dass der Name oder eine Umschreibung der Person es in den Titel schafft.

Szenentrenner

Im ersten Band bilden fünf Schneeflocken den Szenentrenner. Davon sind die beiden äußeren gleich, aber die beiden links und rechts der Mitte sind nur fast gleich und brechen auf diese Weise mit der Symmetrie.

Im zweiten Band bilden Kömpässe oder Windrosen den Szenentrenner, 4 Stück. Sie haben jeweils eine Öffnung zu einer Seite, und einen Strich, der halb oder ganz durch geht. Auf diese Weise bilden sie das Wort game in Großbuchstaben. Die Idee der Buchstaben ist mir selbst gekommen, aber

kurz nachdem ich sie ausgereift hatte, fiel mir ein, dass für den 31C3 (den 31. Chaos Communication Congress) ein ähnlicher Trick angewandt worden ist, um 31C3 zu schreiben. Auf diese Weise steckt der Titel des Buches indirekt im Szenentrenner. Ein interessanter weiterer Aspekt dieses Szenentrenners ist in »Referenzen« zu finden.

Charakternamen

Drei der Charaktere haben Vornamen, die Vögel sind. (Einer davon wird erst eingeführt.) In der Konstellation mit den Nachnamen fällt das bei Henne Lot und Ara Seefisch nicht sofort jeder Person auf.

Stilerlaubnisse

Benenne ich dieses Kapitel doch gleich Mal mit einer Wortschöpfung. Es geht hier um Elemente im Schreibstil, die ich mir bewusst herausnehme, auch wenn sie mit bestimmten Mustern brechen oder womöglich albern wirken. Ich nutze teils sehr bewusst Wortschöpfungen und manchmal auch ausversehen. Ich habe irgendwann verlernt zu unterscheiden, welche Wörter es tatsächlich gibt und welche ich erfunden habe, oder konnte es noch nie.

Zu den Stilerlaubnissen gehören auch manche Kapiteltitle. Unter anderem, wie in Eastereggs aufgeführt, dass ich einen Kapiteltitle mehrfach verwende, aber auch, dass mindestens ein Kapiteltitle unmöglich lang ist:

»Das Trachten des Proletariats nach dem Besitz des eigenen Lebens«

Ich füge in manche wörtliche Rede Absätze ein, weil ein Text vorgetragen wird, in dem welche vorkommen. Das ist anscheinend ausreichend ungewöhnlich, dass mein Text-zu-Buch-Konvertierungsskript basierend auf der relativ verbreiteten Software pandoc dann mit den Gänsefüßen durcheinanderkommt.

Wenn ich beschreibe, greife ich bewusst auf Formulierungen zurück, die nicht floskeln, und Vergleiche, die einen Eindruck des einen Sinns auf einen anderen übertragen. Etwa so etwas wie flimmernde Töne.

Unveröffentlichte nordische Städte

Achterhude, Angelbrodde, Bordesbühl, Bordeshacht, Bordeswig, Bremitz, Brookshorst, Butenrade, Buxtehaven, Cuxhude, Delmenhude, Eckernhusen, Eckernrade, Eggerup, Flensbrook, Flenskrug, Gammelshuk, Geesthaven, Geestholm, Groß Wedderstrand, Großenhusen, Grömerhaven, Haffsund, Heiterbek, Heringsbrode, Hohsum, Holsthaken, Holstorf, Holstwig, Itzewitt, Kellenbrode, Kellingkoog, Kieselund, Krakshusen, Kühlungsbrode, Lübstaken, Lütjenförde, Lütjensund, Nienhorst, Oevelmodde, Osterbüttel, Rostheide, Schlesenrade, Schnockholm, Sommerhude, Staberhaken, Stakenhaven, Süderwestedt, Wistock

Entwicklung und Danksagung

Ich möchte mich bei denjenigen bedanken, die dazu beigetragen haben und immer noch dazu beitragen, dass ich die Romanreihe *Myrie Zange* gern schreibe. Das sind im Wesentlichen alle Personen, die das Werk lesen und etwas Gutes für sich daraus mitnehmen können, aber auch diejenigen, die es lesen wollen und Wünsche äußern, mich zum Nachdenken anregen.

In besonderer Weise möchte ich denjenigen Personen danken, die auch inhaltlich oder stilistisch dazu beitragen. Die Entstehung so eines Werkes ist nicht immer chronologisch, daher fällt es mir schwer, sinnvoll von Band zu Band unterscheidbare Danksagungen zu schreiben. Die Danksagung wird daher in alle Bände eingebunden. Sie wird sicher ab und an ergänzt und ein entsprechendes Update wird dann ebenfalls alle Bände betreffen.



Es gibt viele Schreibende, die sagen, sie schrieben für sich, und wahrscheinlich tun sie es auch. Das klingt aus meiner Sicht schön und es drängt sich mir auf, das für mich auch zu behaupten. Aber es ist in meinem Fall höchstens partiell wahr. Es gibt Szenen, die ich für mich schreibe, weil sie bei mir ein gutes Gefühl auslösen. Aber im Wesentlichen möchte ich teilen, im Wesentlichen schreibe ich dieses Werk für andere.

Für dieses Werk habe ich zuvor im Umfeld herumgefragt, was sie gern lesen würden. Es ging mir dabei nicht darum, einen vollständigen Wunschinhalt einfach aufzuschreiben. Es ging mir um Rahmenbedingungen und einige konkrete Elemente oder Szenen. Ich habe sehr viele eigene Ideen, aber die meisten davon lassen sich in fast jedes Universum

einbetten. Mir ist das Genre unwichtig, wenn die Charakterentwicklung passt. Und ich liebe es, Charaktere auszuarbeiten.

Durch das Herumfragen sammelten sich unter anderem folgende Wünsche an: Der Hauptcharakter sollte nicht männlich sein und nicht schön. Es sollte Fantasy sein, die klassischen Herr-der-Ringe-Völker beinhalten und es sollte Science Fiction sein, coole Zukunftstechnologien beschreiben. Ein eigentlich nicht konkret auf dieses Werk bezogener Wunsch kam hinzu, der mir nahelegte, ich könnte doch einmal eine Utopie schreiben. Ein anderer Wunsch, den ich nur zu gern umsetze, war die innere Auseinandersetzung mit Gefühlen und Psyche. Dann gab es noch eine Reihe konkreter Wünsche, für die ich unnötig Inhalt spoilern müsste, wenn ich sie hier aufführe.

Mit dieser Liste an Wünschen bastelte ich mir also im Sommer 2016 bei langen Spaziergängen zwischen Düne und Deich an der Ostsee zunächst einen konkreten Hauptcharakter, ein paar Nebencharaktere, von denen einer noch dabei ist, und ein bisschen Handlung. Das ganze war inhaltlich ein paar Jahre nach dem Zeitpunkt angesiedelt, an dem die nun geplanten sechs Bände enden. Beim Entwickeln habe ich dann festgestellt, dass ich die ganze Zeit Vorgeschichte ausrolle, und kam zu dem Schluss, dass ich vielleicht besser die Vorgeschichte als eigentliche Geschichte schreiben mag. Das ist nicht ungewöhnlich bei mir, einen Ansatz am Anfang noch einmal fast vollständig zu verwerfen, und neu anzufangen.

Ein ganz so extremes Umschreiben wird es nicht mehr geben. Aber wenn bei mir Hinweise zu unsensiblem Umgang mit bestimmten Themen ankommen, schreibe ich entsprechende Szenen um. Viele meiner Bücher werden fortlaufend in kleinem Rahmen editiert. Ich bemühe mich, die Updates so zu halten, dass weiterhin alles schlüssig anschließt und kein erneutes Lesen notwendig ist.



Im besagten Sommer 2016 besuchte mich Jakob an der Ostsee und ließ sich mehrere Tage hinweg von mir zu dem Universum mit Überlegungen bewerfen. Wenn ich für etwas brenne, kann ich mich damit sehr intensiv und viel beschäftigen und ich komme ganz von allein immer wieder auf ein solches Thema zurück. Für manche in meinem Bekannten- und Freundeskreis mag das schwierig und zuweilen anstrengend sein und das tut mir leid. Für mein Schreiben am Werk hat es mir sehr geholfen, – und das tut es immer noch –, dass es Jakob anscheinend nie zu viel wird, dass ich so fokussiert darauf bin, und es ihm Spaß macht, darüber zu assoziieren. Manche Szenen, die darin vorkommen sollen, schweben zunächst als ein wildes, unsortiertes Sammelsurium an Einzelheiten in meinem Kopf herum. Gespräche mit Jakob helfen dabei, sie zu relaxieren, sodass nach so einem feinen Spaziergang oft aus einem unchronologischen Wust eine sortierte, konkrete Landschaft entsteht.

Ich bin auch sehr dankbar darüber, eine Person zu haben, der es nichts ausmacht, in dieser Dimension über alles gespoilert zu sein.



Zu meinen ersten Beta-Lesenden gehört Pia Backmann. Sie stellt Rückfragen, die mir Hinweise darauf geben, was ich vielleicht noch genauer ausführen sollte, oder die mir zurückmelden, dass ich gute Arbeit geleistet habe, weil es welche sind, von denen ich geplant hatte, dass sie an der Stelle auftreten. Sie stellt Vermutungen darüber an, was passieren könnte. Alles davon ist sehr wertvoll und hilfreich für mich. Vor allem in den ersten beiden Bänden hat mir das viel Euphorie zum Weiterschreiben gegeben. Pia Backmann schreibt selbst Bücher, sodass sich eine schöne Gegenseitigkeit ergeben konnte.



Zeitnahes Feedback, auch gern live Feedback während des Lesens, ist für mich eine große Motivation, ein riesiges Geschenk. Es ist natürlich auch sehr zeitaufwändig. Zu den Leuten, die das vorübergehend oder andauernd gemacht haben und so auch Einfluss auf das Werk hatten, gehören neben Pia Backmann auch BenBE und Kián.



Ebenfalls sehr detailliertes Feedback bekomme ich von blinry. blinry hat den ersten Band in meiner Hörbuchversion gehört, dann aber nicht warten können und weitergelesen. blinrys Hauptaugenmerk liegt auf den utopischen Aspekten, der Technik und der Politik. Auch mit blinry gehe ich gern darüber sinnend spazieren, um gemeinsam tiefgreifend durchzureflectieren, ob das Worldbuilding taugt.

Außerdem bin ich blinry sehr dankbar für den ersten mir bekannten öffentlichen Post zum Werk, um ihm größere Bekanntheit zu schenken.



Martin »magu« Gummi hat den ersten Band schon begonnen zu lesen, bevor er fertig war, und hat mir schon zu dem Zeitpunkt das Gefühl gegeben, etwas Wertvolles, Wichtiges hervorgebracht zu haben. Magus

Feedback ist oft berührend und bewegend, behandelt Gesamthalt, einzelne Szenen, assoziierte Gefühle.

Inzwischen habe ich von einigen Menschen und anderen Wesen so unbeschreiblich warme und berührende Rückmeldung bekommen, dass sie sich als autistische Personen gesehen und nicht stigmatisiert gefühlt haben, oder darüber, wie sehr sie diese Welt, diese Kommunikation, die Charaktere brauchten, um sich richtig zu fühlen. Jede einzelne dieser Rückmeldung ist für mich wertvoll und besonders. Sie geben mir Antrieb, weiterzumachen. Es bedeutet mir viel, das geben zu können.



Eine der Personen mit Expertise, zu denen mir Magu Kontakt aufgebaut hat, ist MadDoc, ein Unfallchirurg, der auch auf See Rettungsdienst verrichtet hat. Ich werde hier nicht im einzelnen die Themen durchgehen, bezüglich derer ich ihn gelöchert habe, sonst müsste ich Inhalt vorwegnehmen. Wann immer ich eine Frage aus dem medizinischen Bereich habe, kann ich mich an ihn wenden und wir finden einen Termin, an dem wir uns dann telefonierend einige Stunden auseinandersetzen. Die Gespräche sind angenehm gelassen und ruhig, detailliert und strukturiert, differenziert und innovativ. Dass er auch einen Faible für Zukunftstechnologien hat, fließt direkt mit in die Ausarbeitung der Szenen ein.

Ein weiteres Themengebiet, aus dem ich hin und wieder Fremdexpertise beziehen mag, ist das Herr-der-Ringe-Universum. Meine am häufigsten für spezifische Fragen daraus angezapfte Quelle ist Gunnar, der selbst das Simarillion mit Eifer studiert hat.

N danke ich dafür, dass ich ihr absurd spezifische Anfragen schicken kann, dass ich gern einen Speedrun zu einem Spiel mit Logikrätseln hätte, der um und bei eine Dreiviertelstunde dauern soll und mit Kommentaren

in ruhiger, gut verständlicher Sprache, mit ein bisschen Geschicklichkeit darin, und sie diese Form von Requests nahezu perfekt erfüllen kann!

Es gibt immer wieder Designentscheidungen, über die ich gern mit anderen nachsinne, bevor ich einen Weg wähle. Für solche kommt besonders hilfreicher und vielseitiger Input durch Janosch und seinen Quellen und Siri. Auch bin ich Janosch dankbar für das Aufdecken von Inkonsistenzen.

Inspirierende Ideen bekomme ich im Austausch mit meinem Herzweesen Frauke. Besonders profitieren allerdings die Cover durch ihre stets ausführlichen und sachlichen, konkreten und konstruktiven Anmerkungen.

In allen technischen Belangen steht mir NeoRaider zur Seite, etwa bei spezifischen Fragen zur Gestaltung der Homepage, bei der Nutzung der Interfaces zur Bestellung der gedruckten Exemplare, oder bei der Frage, wie man so ein Cover in ein cmyk-Fabrprofil umwandelt.

Für bessere Qualität des Hörspiels danke ich Tobias Runge, der mir mit seinem logopädischen Hintergrund einige Hinweise zur richtigen Aussprache und Atmung beim Einlesen geben konnte.

Ich danke Karl-Heinz Zimmer für die Software SPBuchsatz und dafür, dass er jede Frage, die ich dazu habe, so rasch und hilfreich beantwortet.



Zum Schluss mag ich die Personen nennen, die sich beruflich mit dem Werk befasst haben:

In einige der Bände, wie jeweils in den ersten Seiten angegeben, habe ich Sensitivity Readings einfließen lassen: Das eine bezüglich Antisemitismus und Antislawismus, was gerade im Zusammenhang mit manchen Völkern wie Zwergen aus dem Herr-der-Ringe-Universum wichtig sein kann – und war, hat Evanescia (Katherina Ushachov) gemacht. Das andere

bezüglich Rassismus, besonders Anti-Schwarzem Rassismus, und Mixed-Identity hat Jade S. Kye gemacht. Evanesca ist darüber hinaus stets zur Stelle, wenn es um sensible Feinarbeit an einzelnen Szenen geht. Beide haben mir mit orthographischen Fehlern geholfen.

Im zweiten Band gibt es eine Stelle im Kapitel »Dorthin und wieder zurück« in dem ein philosophisches Experiment an eine dissoziative Persönlichkeitsstörung erinnern kann. In dem Zusammenhang hat Dyn Quing ein Sensitivity Reading für einen längeren Abschnitt zum Thema Systeme gemacht.

Die Zusammenarbeit mit allen Beteiligten war für mich sehr wertvoll, angenehm und ohne Leistungsdruck bildend und warm.

