

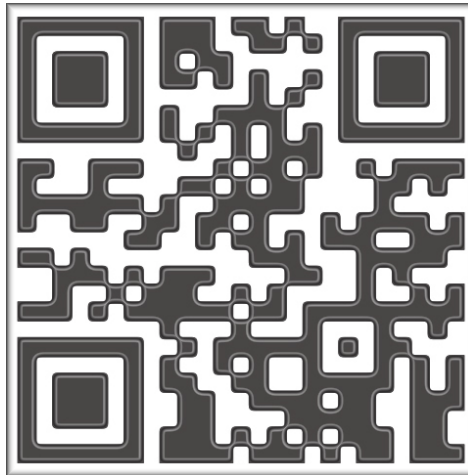
# Storylt!

**Ein Interview mit Chriz Wagner**

**Kreativität organisieren**

**mit einem Tool für die Zukunft!**

**Von Michael Weisser - Bremen im Juli 2019**



*In eigener Sache: Im November des Jahres 2016 erhielt ich per E-Mail eine Anfrage. Der Mystik-Autor und Informatiker Chriz (Christian Michael) Wagner sammelte Statements zur Frage an welchen Orten Autoren ihre Geschichten schreiben oder sich zu Ideen für ihre Werke inspirieren lassen. Seine damalige Anfrage:*

Hallo Michael. Ich starte auf meiner Homepage in Kürze eine Serie von Beiträgen unter dem Titel "Die Phantasienschmiede". Hier stelle ich Orte vor, wo Autoren ihre Geschichten schreiben.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Du Lust und Zeit hättest mitzumachen. Ja? Dann beantworte doch bitte die folgenden Fragen:

1. Wo schreibst Du Deine Bücher?
2. Was ist das Besondere an diesem Ort?
3. Welche Hilfsmittel benutzt Du zum Schreiben? (Kaffee, Musik)

Und schicke das Ganze mit einem Foto von dem Ort, an dem Du üblicherweise oder am liebsten Deine Bücher schreibst an mich.

Ich würde mich freuen, wenn es klappt.

Packe ruhig auch gerne den Link zu Deiner Homepage und ein paar Infos über Dich und Deine Bücher dazu.

Vielen Dank und viele Grüße aus München

Chriz Wagner

Ich setzte mich in ein Café, trank einen Cappuccino, dachte nach, trank noch einen, machte mit Notizen, so dass nach einiger Zeit eine grafische Skizze entstand. Dann fuhr wieder nach Hause und schrieb den Text. <sup>1</sup>

Danach entwickelte sich ein produktiver E-Mail-Austausch zu den Themen E-Books, kreative Orte, Visionen, Science-Fiction, Inspiration und Logik, der als Edit 08 in der WhitePaperEdition erschien. <sup>2</sup>

Danach hörten wir lange nichts von einander bis ich im Juli 2019 auf die Information stieß, dass Chriz Wagner ein "Tool" entwickelt hat, das enormes Potential für das Denken, Konzipieren und Schreiben in der Zukunft zu haben scheint. Bringt "die Organisation von Kreativität" die Science-Fiction in Zukunft weiter? Wird sie gar selber zum Stoff für eine fantastische Story mit originellem Plot? Ich frage im Juli 2019 nach:

Hallo Chriz -

Bei meinen Recherchen zu einem Essay über "Die Zukunft der Science-Fiction in der digital-vernetzten, intermedialen Gesellschaft" bin ich auf den Hinweis gestoßen, dass Du an einem Projekt "StoryIt" arbeitest. Da ich in meinem Text über die vielfältigen Kräfte nachdenke, die die Science-Fiction insgesamt prägen, kommen in der langen Liste der Faktoren auch die Autoren, die Verlage und die Leser vor. Dein Tool scheint eine ganz neue Art der Verknüpfung zwischen diesen drei Kräften zu sein, unter und mit denen eine Idee ausgesponnen und ein Text erschaffen wird so dass letztendlich ein Buch entsteht.

*MW: Was bedeutet der Name "StoryIt"?*

CW: Hallo Michael. Es freut mich, mit dir wieder einmal zusammenarbeiten zu dürfen. Ist das wirklich schon so lange her?

StoryIt! Das ist eine Einladung.

StoryIt! bedeutet übersetzt „Mach eine Geschichte daraus“. Das heißt sinngemäß aber auch „Mach's zu deiner Geschichte.“

StoryIt ist die Aufforderung, den Einfall, den Zündfunken, den Gedanken, der dir nicht mehr aus dem Kopf gehen möchte, anzupacken und daraus eine Story zu formen.

Aber StoryIt ist auch das Angebot, die Entstehungsgeschichte einer Software zur eigenen Erzählung zu machen. Denn Geschichtenerfinder

---

<sup>1</sup> <https://chrizwagner.de/phantasienschmiede/>  
2016 Wagner, Ideenschmiede, als PDF archiviert.

<sup>2</sup> Die WhitePaperEdition:  
[www.rice.de/09\\_PUBLIKATIONEN/EDIT\\_WPC/00\\_Start1.html](http://www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_WPC/00_Start1.html)  
2018\_SF\_Chriz\_Wagner\_WPC\_08, als PDF archiviert.

dürfen gerne ihre Einfälle in die Weiterentwicklung der Anwendung einbringen. Ein wichtiger Teil des Gesamtkonzeptes ist das StoryIt-Forum. Hier werden Software-Ideen gesammelt, Einfälle diskutiert und Abstimmungen durchgeführt.

Darum: „Story it!“ - Mach's zu deiner Geschichte.

*MW: Das habe ich eigentlich schon gemacht ;-))) und ich bin gespannt, wie es weiter geht.*

CW: Technisch gesehen ist "StoryIt" ein neuartiges, innovatives Werkzeug zur Story-Entwicklung, von der Idee bis zur fertigen Geschichte, das vor allem von Autoren und Drehbuchschreibern genutzt wird, aber auch in Verlagen, bei denen Auftragsarbeiten vorbereitet werden.

Das Tool steht online zur Verfügung auf der Seite <https://storyit.de>

*MW: Wie ist dieses Projekt entstanden? Woher kam die Idee? Steht ein Team dahinter oder ist es dein persönliches Baby?*

CW: Wie Du weißt, arbeite ich seit Jahren an der phantastischen Mystery-Serie "DIE EWIGEN". 10 Teile sowie eine Nebengeschichte sind bisher erschienen. Es ist nicht einfach, den Faden bei so einer aufwändigen Serie sicher in der Hand zu behalten, da hier bedeutsame Schauplätze und historische Ereignisse aus den unterschiedlichsten Epochen der Weltgeschichte miteinander verbunden werden. Aus diesem Bedarf heraus erwuchs die Idee, eine Software zur Unterstützung bei der Geschichtenentwicklung zu erstellen. Es ist sozusagen eine Entwicklungsumgebung für Geschichten.

Ich habe die Urversion von StoryIt erst einmal für mich in meiner Freizeit entwickelt und beim Plotten der letzten Folgen der EWIGEN verwendet, und ich empfand eine deutliche Erleichterung durch den Einsatz der Software.

*MW: Was ist die Intention dieses Projektes, das in ein spezielles "Tool" mündet? Wann hast Du mit der Arbeit begonnen, und wie weit bist Du aktuell gekommen?*

CW: Ein Großteil des Codes entstand Ende 2017 / Anfang 2018, während der Arbeit an den Teilen "Vom Schicksal der Zeit", "Spiegelwelten", "Gilgamesch und die "Seherin" der EWIGEN sowie der

Nebengeschichte "10 Stationen. Mit ihm auf dem Kreuzweg", erschienen in der acabus Verlag-Jubiläumsanthologie. 3

"Von Autoren, für Autoren" ist die Parole, unter der die Software zur ersten öffentlichen Version geführt wurde. Eine Handvoll professioneller Autoren vom "Montségur Autorenforum" beteiligten sich 2018 begeistert am Beta-Test sowie am letzten Feinschliff der Software, so dass im Januar 2019 mit Storylt eine Plattform online gehen konnte, die durchaus schon ein rundes Gesamtpaket abgab. 4

Seitdem erfolgte ein großes Update. Und eine ganze Reihe von Verbesserungsvorschlägen steht bereits in der Warteschlange.

*MW: Du bist selber Autor und hast dich auf ein Mystery-Thema, nämlich die Unsterblichkeit konzentriert. Inwieweit kannst Du deine Erfahrungen im Nachdenken, Ideen entwickeln, Skizzen machen, Text schreiben, korrigieren und veröffentlichen in dieses Projekt einbringen?*

CW: Ich liebe Strukturen. Am liebsten ist es mir, wenn alles ordentlich abgelegt ist, jedes Ding seinen Platz hat und alles aufgeräumt und abgehakt ist. Was ich nicht leiden kann sind offene Vorgänge, Dinge, an die ich zu denken habe. Mit einer unerledigten Aufgabe im Kopf habe ich das Gefühl einen Stein mit mir herumzutragen auf den ich aufpassen muss, um ihn nicht zu verlieren.

Nun ist es aber so, dass Kreativität nur selten linear aufkommt. Erfindergeist entsteht durch Querdenken, Überdenken und durch das Umwerfen und neu Aufbauen. Einfälle kommen spontan, völlig unerwartet und gerade dann, wenn man sie am wenigsten brauchen kann. Das kreative Chaos zur Ordnung zu rufen ist eine Aufgabe die jeder Geschichtenerzähler für sich zu meistern hat. Je umfangreicher das Projekt, desto größer ist auch die Aufgabe.

Aus diesem Dilemma heraus entstand "Storylt" - eine Software, die alles einfängt, was einem kreativen Kopf einfällt, es strukturiert ablegt und dann wieder in den Vordergrund rückt, wenn man es am dringendsten braucht.

Mit dem Schreiben, Korrigieren und dem Veröffentlichen hat Storylt dann aber nichts mehr zutun. Sobald die Geschichte entwickelt ist, ist die Arbeit mit dem Werkzeug beendet. Für alles weitere gibt es

---

3 Der acabus Verlag ist ein Imprint der Bedey Media GmbH mit Sitz in Hamburg.

4 Das Montségur Autorenforum besteht seit 2005 und ist heute das einflussreichste deutschsprachige Diskussionsforum für alle Belange, Fragen und Tipps von und für professionelle Schriftsteller. Siehe: <https://montsegur.de/ipb-forum/>

hervorragende Tools (Text-Editoren), von denen ich Storylt klar abgrenzen möchte.

*MW: So ein Tool zu erdenken und vor allem konkret zu entwickeln und zur Funktion zu bringen setzt ein ganz anderes Können voraus als Mystery-Geschichten zu schreiben. Wie ist dein fachlicher Hintergrund um so eine Leistung zu erbringen? Was kannst Du in diesem Zusammenhang zu deiner Biografie sagen das über die Information hinausgeht, dass Du Jahrgang 1972 bist und in deiner Jugend überwiegend im eigenen Tonstudio deine Kompositionen bearbeitet hast?*

CW: Meine Laufbahn war schon immer sehr ungeordnet und verlief keineswegs geradlinig. Aber es gibt eine Leidenschaft, auf die ich seit jeher immer wieder zurückfalle, meinen Heimathafen: das Programmieren.

Als Jugendlicher habe ich auf dem legendären Commodore C64 meinen Einstieg in die Softwarewelt mit Assemblerprogrammierung gefunden. Später habe ich bei einem großen Unternehmen eine grundlegende Ausbildung zum Softwareentwickler genossen. Und seit nunmehr 15 Jahren verdiene ich meine Brötchen in der IT-Entwicklung einer Behörde.

Das Entwickeln solcher bzw. ähnlicher Anwendungen ist mein tägliches Brot. Da war es naheliegend für mich, das Projekt Storylt einfach selbst anzupacken.

Ich habe übrigens schon einmal an einer Autorensoftware mitgewirkt. Als 2010 der Verlag Droemer Knauer die Akquise-Plattform "neobooks" ins Leben rief saß ich nebenberuflich mit im Boot. Das war ein sehr aufregendes und ehrgeiziges Projekt. Heute, bei Storylt, sind meine Gefühle ähnlich.

*MW: Wenn Du mich als Künstler und Autor ansprichst, der kein Spezialist in digitaler Technik ist, sondern nur über mittelmäßige Kenntnisse verfügt, wie würdest Du mir die Vorteile deines Tools so präzise, konzentriert und doch verständlich wie möglich erklären?*

CW: Hast Du schon einmal mit dem Gedanken gespielt wie es wäre, wenn Du deine Geschichte drehen und wenden könntest und sie durchleuchtest, wie ein menschliches Skelett im Röntgengerät? In Storylt baut sich die Handlung auf einer Struktur aus Plotpunkten und Szenen auf, dem Knochengerüst der Story. Figuren, Schauplätze, Handlungsstränge und Schlüsselmomente legen sich wie das Fleisch um dieses Gerüst und füllen die Story mit Leben.

Autoren, die mit der Software arbeiten, berichten, dass sie mit Storylt in der Lage sind, Details herauszupicken, kleine Dinge voranzubringen und sich anzusehen, wie die Elemente aussehen, wenn man sie zurück ins große Ganze fügt. Fast so, als hätte man die Möglichkeit, die Geschichte von allen Seiten zu betrachten.

Ich mag keine Software, die ihre Anwender unnötigen Zwängen unterwirft. Datenfelder, die man bestücken aber auch leer lassen kann, finde ich ebenso unbefriedigend wie Felder, die man befüllen muss, obwohl man die Information gar nicht braucht. Darum geht Storylt einen eigenen Weg. Die Prämisse während der Entwicklung war: "Es muss nur das ausgefüllt werden, was für die Funktion der Software unausweichlich ist". Und: „Informationen, die für das Funktionieren der Software unwichtig sind, werden in frei konfigurierbaren Textfeldern abgelegt." Dieser Weg schafft Flexibilität für den Geschichtenentwickler und macht die Software schlank und intuitiv.

*MW: Wenn ich diese Vorteile für meine Arbeit als Literat nutzen will, in welchen Arbeitsschritten erklärst Du mir die Vorgehensweise?*

CW: Geschichten bestehen aus Strukturen. Die einfachste Struktur ist die Aneinanderreihung von Ereignissen, wie Perlen an einer Kette. Aber es gibt auch komplexere Strukturen, wie die sogenannte "Heldenreise" oder das "5-Akte-Modell". Das Erste, was der Geschichtenentwickler machen sollte, ist, sich für eine sogenannte Plot-Struktur zu entscheiden. Storylt kennt alle geläufigen Strukturen, bietet aber auch die Möglichkeit, vorgegebene Strukturen anzupassen oder eigene Strukturen zu kreieren.

Die kleinste Erzähleinheit der Software ist die Szene. Der Autor beschreibt in einer Szene freitextlich die Handlung, die zu einer Veränderung der Grundstimmung oder zur Lösung eines Konfliktes führt. Szenen können mit Figuren, Schauplätzen, Schlüsselmomenten oder Mikroplots bestückt werden. Schließlich werden sie an ihren Platz in der Plot-Struktur eingefügt. So wächst die Story nach und nach zu einer fertigen Geschichte.

Aber das Programm tut noch viel mehr. Zum einen ist da die Idee mit der Idee. Der Geschichtenentwickler kann jederzeit mit nur einem Klick einen Einfall erfassen und ihn, wenn er es möchte, kategorisieren. Richtig abgelegte Ideen schieben sich automatisch in den Vordergrund, wenn ihr Zeitpunkt gekommen ist. Außerdem können Ideen zu Szenen werden und sie können in der sogenannten "Ideenspinne" zu einem Ideennetzwerk gruppiert werden.

Zum anderen stellt Storylt eine große Bandbreite an Hilfswerkzeugen zur Verfügung. Die Ideenspinne ist eines davon. Es gibt aber auch eine Zeitleiste, das Querlesen, ein Tool um den Blickwinkel zu wechseln, ein Storygitter sowie das Storyblatt, das eine schlanke Umsetzung der bekannten Schneeflockenmethode darstellt.

Storylt hilft bei der Vermeidung von Logikfehlern, indem es dem Autor einen Überblick gibt, ob beispielsweise eine Figur zum jeweiligen Zeitpunkt verletzt oder gesund ist, oder eine Tür geöffnet oder geschlossen.

Die neueste Errungenschaft von Autoren für Autoren ist das Serienmodul. Hier können mehrere Geschichten zu einer Serie zusammengefasst werden, was die buchübergreifende Arbeit mit den Storylt-Werkzeugen ermöglicht. Und hier schließt sie der Kreis wieder zu meiner eigenen Serie "DIE EWIGEN".

Ich hoffe, ich konnte Dir einen kleinen Einblick in die Arbeit mit dem Online-Tool bieten. Mehr würde den Rahmen sprengen, denke ich.

*MW: Gibt es bereits ähnliche Tools auf dem Markt? Hast Du recherchiert? Falls ja wäre es interessant zu wissen, wie sich deine Idee von den anderen Angeboten absetzt. Wo liegt der Vorteil für den Nutzer?*

CW: Ja, es gibt solche Tools. Die Aufgabe ist zwar stets dieselbe und doch verfolgt jedes Tool völlig andere Lösungsansätze. Ich sehe hier keine Konkurrenzsituation. Autoren sollten sich möglichst viele "Plotting-Tools" ansehen und ausprobieren, um herauszufinden, was zu ihnen und ihrer Arbeitsweise am besten passt. Storylt ist mein Angebot an die Geschichtenentwickler: "Hey, schaut doch mal. So könnten wir's machen."

Ein paar Punkte, wie sich meine Software von anderen abgrenzt, habe ich oben schon genannt, wie die flexible Konfigurierbarkeit und dass Autoren in keine starren Muster gepresst werden sollen. Manch einem ist das vielleicht sogar zu viel Freiheit.

Eine Idee aus der ersten Version, die sogenannte Stimmungskurve, wird bereits von den Entwicklern anderer Tools kopiert. Hier scheinen meine Beta-Tester das richtige Näschen gehabt zu haben.

Wichtig war für mich aber auch, meine Geschichten immer und überall dabei haben zu können. Storylt funktioniert am Desktop-PC, am Tablet und durch den speziell dafür entwickelten Mobileeditor auch auf dem Smartphone – also auch in der U-Bahn und beim Arzt im Wartezimmer.

Übrigens: Die Software kann 30 Tage kostenlos ausprobiert werden. Wenn man sich ein eigenes Bild von StoryIt machen möchte, hat man demnach nichts zu verlieren. Am besten, einfach mal auf der zugehörigen Crowdfunding-Seite vorbeischaun! 5

*MW: Kann man im Fall deines Tools von einer "Software" für Endnutzer sprechen?*

CW: Hm. Eine gute Frage. Ist eine Entwicklungsumgebung für die Programmiersprache Java eine Endbenutzersoftware? Oder handelt es sich da um ein Spezialistensystem?

StoryIt ist eine Entwicklungsumgebung für Geschichtenerzähler. Dem Autor kommt in diesem Fall die Rolle des Entwicklers zu. Deshalb würde ich sagen: Die Leser der fertigen Geschichte sind die Endbenutzer.

*MW: Aus der Sicht des potentiellen Nutzers möchte ich einen Gedanken einbringen. Wäre es bei der Komplexität des Software-Tools nicht sinnvoll, mit einem übersichtlichen "Basispaket" zu starten und erweiternde Features als "Zusatzpakete" mit definierter Leistung auszuweisen?*

CW: Ich denke, Du stellst es dir komplexer vor, als es wirklich ist. Das Hauptmenü unterteilt sich in die drei Bereiche: "Bausteine", "Toolbox" und "Alles im Blick". Arbeitest Du nur mit den Bausteinen, dann findest Du dort das von dir vorgeschlagene "Basispaket" mit den nötigen Grundfunktionen.

*MW: Unter dem Gesichtspunkt der Didaktik (wie lerne ich die Nutzung) wäre zudem ein Video-Tutorial sehr sinnvoll, das als Erstinformation für die Kaufentscheidung eingesetzt werden könnte. Wie denkst Du darüber?*

CW: Ja - ein Video-Tutorial wäre toll. Derselbe Vorschlag kam auch schon von einem meiner Partner, der "Schule des Schreibens" in Hamburg, sowie per E-Mail von einer Handvoll Autoren. Und ich habe fest vor, früher oder später ein Video-Tutorial zur Verfügung zu stellen. Bisher fehlte mir dazu schlicht und ergreifend die Zeit.

Allerdings habe ich die Software mit einer umfassenden Online-Hilfe ausgestattet. Egal, auf welcher Anwendungsseite man sich gerade befindet, mit einem Klick auf das Wort "Onlinehilfe" im Menü erhält man



eine dynamische Hilfe zur aktuellen Seite, mit Beschreibungstexten, Beispielen und anderen Hilfestellungen.

*MW: Wo lagern die Texte und die Verknüpfungen eines sich entwickelnden Buch-Projektes. Auf einem externen Server? Oder beim Nutzer auf der Festplatte?*

CW: Ich betreibe codierte Datenbanken auf eigenen Servern, die über verschlüsselte Verbindungen im Internet erreichbar sind. Hier liegen die Texte und hier werden sie auch regelmäßig gesichert. Selbstverständlich unterliegt das Projekt Storylt der DSGVO. Mehr Infos dazu finden sich in der Datenschutzerklärung.

Eins muss ich sagen: Wer grundsätzlich kein Vertrauen in Online-Plattformen hegt, der soll am besten auch von Storylt die Finger lassen.

*MW: Kann man als Nutzer im Notfall seinen Text auch außerhalb von "Storylt" weiterschreiben wenn man z.B. generell aus dem Tool aussteigt oder wenn man temporär keine Internetverbindung hat?*

CW: Alle Daten können im Downloadbereich jederzeit heruntergeladen und ins Word-Format gebracht werden.

Sobald die Geschichte fertig ist, lade ich die Planungsdaten herunter, transferiere sie in Word und beginne dort mit meiner schriftstellerischen Arbeit. <sup>6</sup>

*MW: Wie lange hast Du an der Entwicklung dieses Tools von der ersten Idee bis zur Fertigstellung der nutzbaren Version gearbeitet und wie finanzierst Du dieses vermutlich gewaltige Zeitinvestment?*

CW: Das kann ich dir nur schwer beantworten. In der Anfangszeit lief Storylt für mich einfach so mit, so wie andere Autoren für ihre Bücher vielleicht Excel-Tabellen erstellen oder an Schaubildern arbeiten. Und so ist anfangs einfach nur meine Freizeit in das Projekt geflossen - vielleicht war es auch die Zeit meiner schriftstellerischen Tätigkeit?

*MW: Bei unserem letzten Interview im Jahr 2016 hast Du mir gesagt, dass Du in einer "Behörde" arbeitest. Bist Du noch immer dort? Betreibst Du also deine Entwicklung in der Freizeit oder hast Du dich in der Zwischenzeit von der gesicherten Stelle in die riskante Freiberuflichkeit begeben?*

---

<sup>6</sup> <https://storyit.de/datenschutz.html>

CW: Nein, ich arbeite hauptberuflich immer noch in der Behörde. Nebenberuflich bin ich als freiberuflicher Informatiker tätig und ebenso als Autor.

*MW: Du bietest deine Entwicklung nicht zu einem Kaufpreis an, zu dem der Käufer das Produkt erwirbt und in sein Eigentum übernimmt, sondern Du bietest Nutzungsrechte, die durch ein Crowdfunding finanziert werden sollen. Du setzt demnach auf das Engagement eines Schwarms, einer Gruppe, einer Community, die von deinem Tool überzeugt sind und sprichst von einer "Unterstützung".*

*Wie ist diese Form steuerlich zu verstehen, es handelt sich ja um eine finanzielle Einnahme. Handelst Du als Einzelfirma, als Gesellschaft bürgerlichen Rechts, oder bist Du eingetragener Kaufmann, hast eine offene Handelsgesellschaft gegründet oder wirst eine GmbH gründen um die Haftung zu beschränken?*

CW: Das Geld, das ich über die Crowdfunding-Plattform "Steady" für das Projekt Storylt erhalte, verbuche ich als Honorar im Zuge meiner freiberuflichen Tätigkeit als Informatiker. <sup>7</sup>

Ich verwalte die Benutzer, kümmere ich mich um das Forum und arbeite an neuen Versionen der Software. Zudem fließen die Unterstützungsgelder in die laufenden Kosten der Internet-Plattform.

Ich finde, Storylt ist nicht teuer. Die Unterstützerpakete können jährlich oder monatlich gebucht werden, dies ab einem Betrag von 3,40 pro Monat. Storylt kann man nicht kaufen. Es gibt keine Software zum Download. Storylt ist eine Online-Plattform. Jeder, der ein Unterstützer-Paket bucht, bekommt einen eigenen Zugang zur Plattform und kann fortan damit arbeiten.

*MW: Wie gehst Du mit der allgemein auf Wertschöpfungen erhobenen Mehrwertsteuer (Umsatzsteuer mit Vorsteuerabzug) um, die alle Mehrwertsteuerpflichtigen absetzen können. Wird diese in einer Rechnung von dir ausgewiesen?*

CW: Es gibt keine Zahlungen der Autoren direkt an mich. Einfach gesagt verkauft Steady die Mitgliedschaften in eigenem Namen und auf eigene Rechnung an die Unterstützer. Dafür stellt Steady den Unterstützern aus

---

<sup>7</sup> <https://steadyhq.com/de>

Steady ermöglicht Mitgliedschaften für digitale Medien. Ob Blog, Onlinemagazin, Podcast oder Code - mit einer Mitgliedschaft unterstützen Menschen Projekte, auf die sie nicht verzichten wollen.

Deutschland jeweils 19% Umsatzsteuer in Rechnung. Und mir bezahlt Steady das Honorar für das Betreiben der Plattform.

*MW: Richten wir den Blick auf die Vision! Dein Tool ist generell darauf angelegt eine neue Organisationsform für Schreiben in die weite Welt der Autoren und Verleger zu bringen. Schreiben und insbesondere das Schreiben von umfangreichen Romanen wird erleichtert, schneller, besser und damit durch die neuen, digitalen Systeme optimiert. Findet bei dieser Optimierung auch eine inhaltliche Veränderung der Texte und des Stils statt? Könnte es sein, dass deine Software in die Hardware des Textes eingreift, diese neu strukturiert und dadurch zu neuen Qualitäten führt?*

CW: Ich würde nicht behaupten, dass meine Software einen direkten inhaltlichen Einfluss auf die Texte hat. Eher würde ich sagen, dass dem Autor unnötige, organisatorische Arbeit abgenommen wird, so dass er seinen Fokus ganz und gar auf seine Kreativität und Schaffensfreude richten kann, ohne durch Unwesentliches abgelenkt zu werden. Demnach würde ich sagen, Storylt schärft die Kreativität. Für den Geschichtenerzähler ist die Plattform das, was für den Maler ein Mitarbeiter ist, der die Staffelei trägt, Pinsel wäscht und Farben kauft.

*MW: Es könnte aber gut sein, dass durch die ganz besondere Form der Organisation von Ideen neue Ideen entstehen, die anderweitig nicht hätten geboren werden können. In so einem Fall folgt die Form der Funktion! Dazu gibt es die Aussage "form follows function", die bereits 1852 geprägt wurde und sich damals auf den Zusammenhang von organischen Prinzipien in der Architektur bezog. Liegt es da nicht auf der Hand, dass deine Software in einem Science-Fiction Roman zu einem spannenden Thema und damit als formale Kraft zu einem eigenen Inhalt werden könnte? Wäre das nicht ein innovativer Beitrag zur möglichen Zukunft (!) der SF? <sup>8</sup>*

CW: Sollte es einmal so weit kommen, dass Programme wie Storylt einen direkten Einfluss auf die erzählten Geschichten ausüben, Teil des kreativen Schaffens werden und vielleicht sogar selbst erachtenswerte Anpassungen vornehmen, dann muss der Begriff des Autors neu definiert werden.

Bis dahin möchte ich aber die Kreativität als etwas Urmenschliches festhalten - bis dahin ...

Danke Michael, dass Du dir die Zeit für deine Fragen genommen hast.

---

<sup>8</sup> Michael Weisser, "Die Zukunft der Science-Fiction in der digital-vernetzten, intermedialen Gesellschaft", Bremen 2019. Der Essay ist zur Veröffentlichung in verschiedenen Publikationen vorgesehen. Siehe: [www.Rice.de/SF](http://www.Rice.de/SF)

## **Die literarischen Werke von Chriz Wagner:**

Die Homepage von Chriz Wagner:

<https://chrizwagner.de>

Die gesammelten Orte der schriftstellerischen Inspiration:

<https://chrizwagner.de/phantasienschmiede/>

Die bisher wichtigsten Werke von Chriz Wagner:

Social Network. Die Bibliothek des Schicksals. ACABUS Verlag 2011, ISBN 978-3-86282-015-3

Die Ewigen – Die Gärten von Rom. E-Book. Endeavour Press Germany 2015.

Die Ewigen – Der Bruderpakt. E-Book. Endeavour Press Germany 2015.

Die Ewigen – Die Zeichen der Schuld. E-Book. Endeavour Press Germany 2015

Die Ewigen – Von sterbenden Engeln. E-Book. Endeavour Press Germany 2016.

Die Ewigen – Das Gedächtnis der Welt. E-Book. Endeavour Press Germany 2016.

Die Ewigen. Erinnerungen an die Unsterblichkeit -

Taschenbuch. ACABUS Verlag 2017, ISBN 978-3-86282-459-5

#

## **Interview mit Chriz Wagner:**

Michael Weisser im Gespräch mit dem Mystery-Literaten und Informatiker Chriz Wagner über eBooks und kreative Orte, Visionen und Science Fiction, Inspiration und Logik. WhitePaperEdition - 08, Bremen im November 2018.

[www.rice.de/SF/2019\\_Chriz\\_Wagner\\_Interview.pdf](http://www.rice.de/SF/2019_Chriz_Wagner_Interview.pdf)