

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Was ist der Unterschied zwischen Plotter, Pantser und Plantser?

Ein Plotter ist jemand, der seine Geschichte im Voraus genau plant und viel recherchiert. Er probiert die verschiedenen Plotsysteme – kommen im Folgenden – aus und findet so seine Methode, das Buch vor dem Schreiben bestmöglich auszuarbeiten.

Ein Pantser hingegen hat eine Idee und baut höchstens den Hauptcharakter und seinen Gegenspieler aus. Ansonsten legt er direkt mit dem Schreiben los und recherchiert, wenn er im Laufe des Schreibprozesses auf Probleme stößt.

Achtung: Als Pantser kann es oft zu Schreibblockaden, Logikfehlern und Plotlöchern kommen. Daher solltest du dir gut überlegen, ob du diesen Weg einschlagen willst. Zum Pantser gibt es auch sonst keine großartigen Empfehlungen. Diese Art des Schreibens empfehle ich nur erfahrenen Autoren.

Der Plantser ist der Hybrid unter den dreien. Der Plantser plottet nur grob und erfindet während des Schreibens alles andere hinzu.

Achtung: Wie auch beim Pantser kann es hier oft zu Schreibblockaden, Logikfehlern und Plotlöchern kommen. Daher solltest du dir gut überlegen, ob du diesen Weg einschlagen willst. Zum Plantser gibt es auch sonst keine großartigen Empfehlungen. Diese Art des Schreibens empfehle ich nur erfahrenen Autoren.

Wie genau funktioniert das Plotten?

Fangen wir erst einmal damit an, was ein Plot ist.

Eine Geschichte besteht aus Anfang, Mitte und Schluss – eine Handlung.

Diese Handlung nennt man in Fachkreisen „Plot“.

Zuerst solltest du nun deine Geschichte in diese drei Kategorien unterteilen:

Anfang
Mitte
Schluss

Schreibe zu jeder Kategorie in ein paar Sätzen, was geschehen soll. Wenn du ein paar Sätze geschrieben hast, können wir zu den Plotsystemen übergehen.

Plotsysteme

Es gibt sehr viele Plotsysteme. Als Beispiel verwende ich eine meiner eigenen Ideen, um euch die Plotsysteme besser zu erklären. Hier aber erst einmal die bekanntesten auf einen Blick, bevor ich auf jedes Plotsystem einzeln eingehe:

- 3-Akt-Plot
- 4-Akt-Plot (Lester Dent)
- 5-Akt-Plot
- 7-Akt-Plot
- Beat-Sheets
- 3-9-27-Methode
- Schneeflockenmethode
- Heldenreise
- Romanze
- Plotten mit Karteikarten

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



3-Akt-Plot

Der Dreiakter gibt wiederum 5 wichtige Ereignisse vor:

1. Auslösendes Ereignis (Anfang der Story) (1. Akt)

Hauptfigur wird von einem mysteriösen Monster angegriffen.

2. Plot Point (Plottwist) I (Ende 1. Akt)

Hauptfigur wird gerettet und erfährt, dass sie auserwählt ist und weshalb sie besonders ist. Doch sie glaubt nicht an das, was ihr erzählt wird.

3. Wendepunkt (Mitte 2. Akt)

Hauptfigur wird erneut von einem Monster angegriffen und ist kurz davor zu sterben. Hilfe bleibt aus. Ihre Meinung ändert sich. Sie vertraut.

4. Plot Point (Plottwist) II (Ende 2. Akt)

Während sich die Lage zuspitzt, erfährt die Hauptfigur von ihren Fähigkeiten und wie sie die Menschheit retten kann.

5. Schluss (3. Akt)

Der alles entscheidende Kampf findet statt. Wer wird gewinnen?

Deine Vorarbeit von Anfang, Mitte, Schluss deckt bereits 3 Punkte ab (1, 3 und 5). Die Plottwists (2 und 4; unerwartete Wendungen) musst du dir noch ausdenken. Diese sollten das Buch/die Hauptfigur jeweils mit einem überraschenden Ereignis in die richtige Richtung führen.

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



4-Akt-Plot

Beim Vierakter gibt es diese wichtigen Ereignisse:

1. Das Kennenlernen /Auslösender Moment (1. Akt)

Hauptfigur wird von einem mysteriösen Monster angegriffen.

2. Plottwist I /Mitte (2. Akt)

Hauptfigur wird gerettet und erfährt, dass sie auserwählt ist und weshalb sie besonders ist. Doch sie glaubt nicht an das, was ihr erzählt wird.

3. Strategiewechsel (3. Akt)

Hauptfigur wird erneut von einem Monster angegriffen und ist kurz davor zu sterben. Hilfe bleibt aus. Ihre Meinung ändert sich. Sie vertraut.

4. Plottwist II (4. Akt)

Während sich die Lage zuspitzt, erfährt die Hauptfigur von ihren Fähigkeiten und wie sie die Menschheit retten kann.

5. Schluss (Ende 4. Akt)

Der alles entscheidende Kampf findet statt. Wer wird gewinnen?

Auch hier findet deine Vorarbeit von Anfang, Mitte, Schluss bereits bei 3 Punkten Verwendung. Die Plottwists musst du dir auch hier noch ausdenken. Diese sollten das Buch/die Hauptfigur jeweils mit einem überraschenden Ereignis in die richtige Richtung führen.

Das Kennenlernen Auslösender Moment	Plottwist I Mitte	Strategiewechsel	Plottwist II	Schluss

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



5-Akt-Plot

Beim Fünfakter sieht es wie folgt aus:

1. Das Kennenlernen des Hauptcharakters (1. Akt)

Hauptfigur wird im Alltag gezeigt und vorgestellt.

2. Auslösendes Ereignis (2. Akt)

Hauptfigur wird von einem mysteriösen Monster angegriffen.

3. Plottwist I (2. Akt)

Hauptfigur wird gerettet und erfährt, dass sie auserwählt ist und weshalb sie besonders ist. Doch sie glaubt nicht an das, was ihr erzählt wird.

4. Mitte (3. Akt)

Die Lage spitzt sich immer weiter zu. Die Monster greifen immer häufiger an.

5. Plottwist II (4. Akt)

Die Hauptfigur von ihren Fähigkeiten und wie sie die Menschheit retten kann.

6. Schluss (5. Akt)

Der alles entscheidende Kampf findet statt. Wer wird gewinnen?

Das Kennenlernen	Auslösendes Ereignis	Plottwist I	Mitte	Plottwist II	Schluss

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



7-Akt-Plot

Beim Fünfakter sieht es wie folgt aus:

1. Aufhänger (1. Akt)

Schon jetzt passieren kleinere Ereignisse, die dem Leser im Gedächtnis bleiben sollen.

2. Auslösendes Ereignis (2. Akt)

Hauptfigur wird von einem mysteriösen Monster angegriffen.

3. Plottwist I (3. Akt)

Hauptfigur wird gerettet und erfährt, dass sie auserwählt ist und weshalb sie besonders ist. Doch sie glaubt nicht an das, was ihr erzählt wird.

4. Mitte (4. Akt)

Hauptfigur wird im Alltag gezeigt und jeder geht seinen Weg.

5. Lage spitzt sich zu (5. Akt)

Die Lage spitzt sich immer weiter zu. Die Monster greifen immer häufiger an.

6. Plottwist II (6. Akt)

Die Hauptfigur erfährt von ihren Fähigkeiten und wie sie die Menschheit retten kann.

7. Schluss (7. Akt)

Der alles entscheidende Kampf findet statt. Wer wird gewinnen?

Aufhänger	Auslösendes Ereignis	Plottwist I	Mitte	Lage spitzt sich zu	Plottwist II	Schluss

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Beat Sheets

Die Beat-Sheets-Methode enthält 15 Schritte:

1. Eröffnung: Der Charakter wird vorgestellt und seine näheren Lebensumstände erklärt.
2. Thema des Buches anschneiden
Das Thema wird in diversen versteckten Hinweisen bereits wiedergegeben.
3. Weltenbau / Charaktere vorstellen
Was für eine Person ist dein Held? Charaktereigenschaften zeigen. Welches Ziel hat er? Fehler aufzeigen.
4. Auslösendes Ereignis: Held wird von einem mysteriösen Monster angegriffen.
5. Plottwist I
Held wird gerettet und erfährt, dass er auserwählt ist und weshalb er besonders ist. Doch er glaubt nicht an das, was ihm erzählt wird.
6. Aufbruch des Helden
Die Lage spitzt sich immer weiter zu. Die Monster greifen immer häufiger an. Der Held ist nun gezwungen zu handeln und bricht auf, um die Welt zu retten.
7. Einführung B-Story: Einführung einer Nebenstory, die aber wichtig für die Hauptstory ist.
8. Neue Welt mit Spiel und Spaß erkunden
Neue Orte/Welten nicht einfach nur beschreiben, sondern mit Show, don't tell zeigen.
9. Mitte: Held erfährt, was nötig ist, um die Welt zu retten.
10. Gegenspieler taucht zum 1. Mal auf: Der Antagonist stellt sich dem Helden in den Weg.
11. Tiefpunkt des Helden:
Held glaubt nicht mehr an den Erfolg der Mission und kommt vom Weg ab.
12. Plottwist II
Held erhält mehr Infos darüber, worum es wirklich geht und kehrt wieder auf den rechten Weg zurück.
13. Wegänderung: Held sieht ein, dass er den Weg zum Ziel anders angehen muss.
14. Katz-und-Maus-Spiel: Hier beginnt das finale Katz-und-Maus-Spiel mit dem Gegenspieler.
15. Schluss: Der alles entscheidende Kampf findet statt. Wer wird gewinnen?

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Eröffnung	
Thema des Buches anscheiden	
Weltenbau / Charaktere vorstellen	
Auslösendes Ereignis	
Plottwist I	
Aufbruch des Helden	
Einführung B-Story	

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Neue Welt mit Spiel und Spaß erkunden	
Mitte	
Gegenspieler taucht zum 1. Mal auf	
Tiefpunkt des Helden	
Plottwist II	

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Wegänderung	
Katz-und-Maus-Spiel	
Schluss	

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



3-9-27-Methode

3 Akte, 9 Blöcke, 27 Kapitel

1. Akt Aufbau der Story

Block 1

Kapitel 1	Aufbau
Kapitel 2	Aktion
Kapitel 3	Reaktion

Block 2

Kapitel 4	Aufbau
Kapitel 5	Aktion
Kapitel 6	Reaktion

Block 3

Kapitel 7	Aufbau
Kapitel 8	Aktion
Kapitel 9	Reaktion

2. Akt Aktionen des Protagonisten/Antagonisten

Block 4

Kapitel 10	Aufbau
Kapitel 11	Aktion
Kapitel 12	Reaktion

Block 5

Kapitel 13	Aufbau
Kapitel 14	Aktion
Kapitel 15	Reaktion

Block 6

Kapitel 16	Aufbau
Kapitel 17	Aktion
Kapitel 18	Reaktion (bis hierhin Aufbau der Spannung)

3. Akt Reaktion des Protagonisten/Antagonisten (Ab hier fällt die Spannung)

Block 7

Kapitel 19	Aufbau
Kapitel 20	Aktion
Kapitel 21	Reaktion

Block 8

Kapitel 22	Aufbau
Kapitel 23	Aktion
Kapitel 24	Reaktion

Block 9

Kapitel 25	Aufbau
Kapitel 26	Aktion
Kapitel 27	Reaktion

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Schneeflockenmethode

1. Kern der Story in einem Satz zusammenfassen
2. Wichtigste Wendepunkte (Plottwits) formulieren
3. Hauptfiguren entwerfen
4. Kurze Zusammenfassung der Story (1 Seite max.)
5. Entwicklung Hauptfigur planen
6. Lange Zusammenfassung der Story
7. Restliche Charaktere/Nebencharaktere entwerfen
8. Szenen auflisten
Ein Buch entsteht aus vielen kleinen Szenen (Abschnitten). Liste sie alle auf.
9. Szenen analysieren
Nimm die Szenen genau unter die Lupe. Wie können sie noch verbessert werden?
10. Schreiben

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Heldenreise

Die Plotmethode „Heldenreise“ ist besonders für Fantasyromane geeignet.

1. Die gewohnte Welt

Zeige den Hauptcharakter im Alltag und seiner gewohnten Umgebung.

2. Ruf des Abenteuers

Durch ein bestimmtes Ereignis wird der Hauptcharakter dazu aufgefordert, die Welt zu retten.

3. Weigerung

Der Held weigert sich seinem Schicksal zu stellen.

4. Treffen Mentor

Hauptcharakter trifft seinen Mentor, von dem er alles lernt, um die Welt zu retten, und ändert seine Meinung.

5. Überschreitung erster Schwelle

Der Held bricht zum Abenteuer auf.

6. Bewährungsproben, Verbündete und Gegner

In den Weg des Helden stellen sich Bewährungsproben und Gegner. Aber gleichermaßen trifft er auch auf Verbündete.

7. Kernprobleme offenlegen

Das eigentliche Problem zwischen Held und Gegner wird offengelegt.

8. Entscheidende Prüfung

Der Held wird getestet, ob er gegen seinen Gegner eine Chance hat.

9. Belohnung

Der Held wird für die bestandene Prüfung belohnt.

10. Held kommt vom Weg ab

Verführung durch Gegner oder Rachegeißel

11. Held findet zum richtigen Weg / „Wiedergeburt“

Held stirbt augenscheinlich und erwacht wieder zum Leben.

12. Heimkehr mit Belohnung

Der Held kann die Welt retten und kehrt heim.

Plotten, Pantser, Plantser *Recherche*



Plotten mit Karteikarten

Alle Plotsysteme können mit Karteikarten nachgestellt werden.

Hierzu kannst du die einzelnen Schritte auf Karteikarten verteilen und alle zusammengetragenen Informationen dazu schreiben.

Karteikarten können auch in Programmen nachgestellt werden, z. B. Scrivener.

Recherche / Rechercheverfahren

Schneeballsystem

ist ein Suchverfahren, bei dem vorhandene Literatur nach weiteren Quellen durchsucht wird.

Diese Rechercheart ist besonders gut, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen, ist daher allerdings nur oberflächlich und keinesfalls als ausreichend zu betrachten.

Systematische Suche

bezeichnet hingegen die gezielte Suche in Datenbanken und Bibliotheken.

Sie ist die sichere Möglichkeit alle wichtigen Quellen zu finden und nichts zu übersehen.

Der einzige Nachteil: Diese Art ist sehr zeitaufwändig.

Häufige Fehler beim Recherchieren:

Unreflektiertes Suchen: Es reicht nicht aus, sich nur auf eine wenige Quellen zu beschränken.

Ungeduld: Wenn du auf der Suche auf Anhieb keine Lösungsansätze findest, bleib ruhig. Überdenke deine Recherchemethode.

Mangelnde Berücksichtigung grundlegender Standardwerke

Nutzung minderwertiger Quellen: Achte darauf, dass du nur Quellen nutzt, die seriös sind.

Wie entlarve ich unseriöse Quellen? Bei Prüfung einer Quelle ist es wichtig, dass du das Impressum überprüfst. Existiert die Adresse? Wer geht ans Telefon, wenn du dort anrufst? Gibt es von der Quelle noch mehr Beiträge? Wer ist der Autor des Beitrags?

Prüfe außerdem den Beitrag gegen. Verlasse dich niemals auf eine einzige Quelle.

Meine Notizen:
