

Axel Melzener

Weltenbauer

**Fantastische Szenarien
in Literatur, Games und Film**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Melzener: Weltenbauer

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2010

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Cover-Bild: © Dieter Rottermund, Wuppertal
www.rottermund.de

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

– Als Manuskript gedruckt –

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-76-6

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Facetten der Fantastik	11
Geschichte des Genres	15
Ursprünge	15
Evolution	18
Spiegel der Zeiten	23
Angriff auf den Mainstream	30
Die Würfel fallen	37
Schurken im Informatikraum	42
Hinter dem Eisernen Vorhang	47
Ein Hit aus dem Nichts	52
Die Dämme brechen	57
Technik für alle	79
Deutsche Sonderwege	92
Postmoderne Brechungen	105
Schöne neue Welt	114
Konventionen und Motive	135
Tolkiens Segen, Tolkiens Fluch	135
Lucas' Segen, Lucas' Fluch	142
Fantasy-Genre und Heldentum	146
Populäre Heldentypen	149
Der etwas andere Lebenslauf	155
Held und Tier	161
Held und Gott	164
Visionen und Botschaften	171
„Eine Fremdheit, die uns gefangen nimmt“	171
Die Bezwingung der Moderne	173

Zeugen der Anklage	177
C.S. Lewis und die Inklings	192
Marion Zimmer Bradley in eigenen Worten	200
Richard Garriot und „Ultima“	204
Konstruktion	215
Grundlagen	215
Hülle und Kern	218
Zielsetzungen	219
Mehr ist nicht besser	222
Dimensionen einer fiktiven Welt	223
Tonalität	227
Realitätsebene	227
Subgenre	231
Die materielle Welt	241
Kosmologie	241
Geografie	247
Epoche	255
Rassen	265
Die soziale Welt	271
Kulturen	271
Politisches System	275
Fraktionen	287
Die geistige Welt	291
Religion	291
Sprache	310
Verhältnis zur Natur	318
Wissenschaften	321
Künste	333

Magie	353
Definition	353
Anwendungsgebiete	360
Magische Gegenstände	373
Die Kraft der Worte	381
Tradition und Moderne	385
Auswahlbibliographie	389
Über den Autor	391

Vorwort

Als das Kino erfunden wurde, beschworen Skeptiker das Ende des Theaters. Als das Fernsehen erfunden wurde, prophezeite man wiederum den Untergang des Kinos. Bücher würde sowieso niemand mehr lesen, wenn das Radio große Verbreitung finden würde, fürchteten viele. Als Computer- und Videospiele populär – und zwei Jahrzehnte später umsatzstärkstes Medium – wurden, munkelte man, dass die „alten“ Medien nun generell ausgedient hätten.

Diese Untergangsszenarien haben sich nicht bewahrheitet. Im Gegenteil. Filme, Spiele und Bücher erzählen heute die gleichen Stories und jedes Medium kann dabei mit eigenen Vorteilen glänzen. Filmproduktionsfirmen, Verlage und Games-Publisher, die den Geschichten- und Bilderhunger der Konsumenten stillen, sind häufig Einzelteile von Megakonzerne, die sich keine Gelegenheit entgehen lassen, ihre Produkte auf jeder denkbaren Plattform zu vermarkten. Sobald mit einem neuen Helden eine neue Welt auftaucht, manifestiert sie sich im Zeitalter der Digitalisierung und globalen Vernetzung in jeder denkbaren Form. Medienphänomene vom Schlage „Harry Potter“ haben die Nullerjahre wesentlich geprägt und es ist in den anbrechenden Zehnern kein Ende in Sicht.

Verkaufszahlen und Einspielergebnisse sprechen eine deutliche Sprache: die erfolgreichsten Bücher, Spiele und Filme der vergangenen Dekade sind nicht in unserer Wirklichkeit angesiedelt, sondern in fantastischen Welten. Es scheint, als habe das Publikum kein Interesse an Gegenwart, an Realität. Wer Anfang des letzten Jahrzehnts glaubte, es handele sich bei der Fantasy-Welle, so wie Anfang bis Mitte der 1980er Jahre, nur um eine kurze Mode, wurde eines Besseren belehrt. Der Trend sollte über die drei aufeinander folgenden Jahre, in denen jeweils zu Weihnachten die Teile der höchst erfolgreichen Filmumsetzung des Romanklassikers „Der Herr der Ringe“ veröffentlicht wurden (2001–2003), weit hinausgehen. Der erwartete Höhepunkt einer medialen Strömung war in Wirklichkeit nur deren Startschuss. Kein Wunder, dass Verlage, Spieleentwickler und Filmproduzenten nach dem „nächsten großen Ding“ suchen.

Die Tatsache, dass die Sehnsucht des zeitgenössischen Medienkonsumenten nach fiktiven Welten größer und hartnäckiger ist als je zuvor, hat verschiedene Ursachen. Einerseits sind die alternativen Realitäten, die uns Literatur, Film, Fernsehen und Spiele heute mit konstant hohem Erfolg

präsentieren, Fluchtpunkte des postmodernen Menschen, der in einer aufgeklärten, erforschten, technisierten und durchorganisierten Welt lebt, einer Welt ohne weiße Flecken auf der Landkarte, einer Welt ohne Helden, ohne Götter – damit aber auch einer Welt ohne Mythen, ohne Zauber und ohne die Faszination des Exotischen. In „Billigfliegern“ reisen wir mit der Selbstverständlichkeit einer Taxifahrt um die reale Welt und im Internet erforschen wir sie parallel dazu virtuell. Ist es nicht nachvollziehbar, dass wir uns in archaische Zeiten voller Monster, Schwerter und Zauberei, in eine fremdartige „Zweitschöpfung“ zurück träumen? Wir suchen, wie Tolkien einst formulierte, den „Anhauch einer Ferne, eines tiefen Zeitenabgrunds“.

Das vorliegende Buch beschäftigt sich als eines der ersten seiner Art mit dem Schlüssel zur polymedialen Marke: der Erschaffung von faszinierenden und stimmigen Fantasiewelten. Die Betonung liegt hier auf polymedial – „Weltenbauer“ soll gleichermaßen ein Leitfaden für Schriftsteller, Drehbuchautoren, Gamedesigner und alle anderen Berufe sein, die sich mit dem Erzählen von Geschichten auseinandersetzen. Auf die Unterschiede zwischen den verschiedenen Aufbereitungsformen wird dabei detailliert eingegangen werden.

„Weltenbauer“ soll auch eine Reise sein – eine Reise in die Vergangenheit und Zukunft des Geschichtenerzählens, eine Reise in ferne Welten und vor allem zu den Menschen, die sie schufen. Eine Reise in die eigene Fantasie und Kreativität der Leser, die vielleicht die Conans, Neytiris und Frodo Beutlins, die Azeroths, Pandoras und Mittelherdes von morgen hervorbringen werden.

München, im Juni 2010

Axel Melzener