

SEKUNDÄR

Seminararbeit entstand. Hier zeigt sich leider eine editorische Schwäche des ANDROMEDA SF MAGAZIN. Es gibt leider überhaupt keine Angaben zu den Autoren der Beiträge noch eine Auskunft darüber, in welchem Zusammenhang die Beiträge entstanden sind.

Auch der zweite Beitrag von Stefan Lorenz ist nach diesem »akademischen Schema« aufgebaut. Er beschäftigt sich mit »Religiosität, Einsamkeit und Nihilismus in George R. R. Martins frühen Kurzgeschichten«. Auch in diesem Beitrag hält Stefan das bekannte Muster durch. Handlungszusammenfassung, illustrierende Zitate und eine ausführliche Bewertung wechseln sich mit den Kurzgeschichten ab.

Der vierte Beitrag von Patrick Charles »Mehr als magische Schwerter und Fürsten der Finsternis« beschäftigt sich ebenfalls mit dem LIED VON FEUER UND EIS und ist eine Zweitveröffentlichung. Er erschien bereits 2009 in PANDORA 4, dem Magazin aus dem Shayol-Verlag. Auch dieser Beitrag verdeutlicht, wie sehr sich Martins Hauptwerk von der gängigen Fantasy-Dutzendware unterscheidet und welch inhaltlicher Tiefgang sich in den Werken verbirgt. Trotz der inhaltlichen Doppelung liest man auch diesen Beitrag gerne, da er noch einmal ein anderes Licht auf EIS UND FEUER wirft.

Es ist schön, dass diese vier umfangreichen Beiträge nicht mehr auf einer Festplatte vereinsamen. Bei einer Gesamtsicht fehlen leider Beiträge zu den anderen Schaffensbereichen Martins, zum Beispiel seine Arbeit für's Fernsehen. Auch hätte ein paar biografische wie auch bibliografische Angaben nicht geschadet. Selbst wenn man diese auch im Internet findet, so hätten sie das Magazin sinnvoll ergänzt. Und auch ein wenig mehr Aktualität hätte nicht geschadet. So hätte ich zumindest einen Hinweis auf die Verfilmung (fürs TV) von EIS UND FEUER erwartet.

Aber sonst: ein schöner Band mit kompetenten sekundärliterarischen Beiträgen. Bleibt zu hoffen, dass der Lückenfüller nicht nur die Lücke füllt, sondern auch den Anstoß zu vielen weiteren Ausgaben dieser Art gegeben hat.

(Holger Marks)



Axel Melzener

WELTENBAUER: FANTASTISCHE SZENARIEN IN LITERATUR, GAMES UND FILM

Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch
2010. ISBN: 978-3-940317766

Axel Melzener

WELTENBAUER: FANTASTISCHE SZENARIEN IN LITERATUR, GAMES UND FILM

Schreibratgeber haben seit längerer Zeit Konjunktur. Lange war diese Gattung eine US-amerikanische Spezialität, doch mittlerweile erscheinen auch auf Deutsch mit großer Regelmäßigkeit Fiktion, die angehenden Autoren Hilfestellung bei ihrem ersten Roman oder Drehbuch versprechen. Viele dieser Handbücher sind dogmatisch und wenig hilfreich und zeugen vor allem vom begrenzten Horizont ihrer Verfasser – Lajos Egri und Syd Field wären hier zwei abschreckende Beispiele. Daneben gibt es aber auch äußerst brauchbare Titel, die echte Hilfeleistung bieten. Axel Melzeners WELTENBAUER unterscheidet sich zumindest von der inhaltlichen Ausrichtung her vom Gros der Ratgeber: Melzener, der gemäß Verlagsangaben als »Drehbuchautor und Gamewriter« tätig ist und von dem zwei weitere Ratgeber für Drehbuchautoren erhältlich sind, widmet sich ausschließlich den fantastischen Gattungen. Zudem verfolgt er einen medienübergreifenden Ansatz und richtet sich gemäß Klappentext »gleichermaßen an Spieleentwickler, Drehbuchautoren und Schriftsteller«. Handbücher, die sich speziell auf Science-Fiction- oder Fantasy-Literatur konzentrieren, gibt es zumindest auf Englisch zwar bereits einige, der crossmediale Ansatz ist meines Wissen aber ein Novum.

Obwohl im Untertitel des Buches von »fantastischen Szenarien« die Rede ist und Melzener von einem weitem Fantastikbegriff ausgeht, der Fantasy, Science Fiction und Horror umfasst, liegt sein Schwerpunkt klar auf der Fantasy, Science Fiction und Horror werden nur am Rande gestreift. Das ist an sich noch kein Nachteil. Auch die unpräzisen Gattungsbegriffe sind bei dieser Art von Handbuch zu verschmerzen. Die Probleme von WELTENBAUER sind grundsätzlicherer Art: Bis zum Schluss bleibt unklar, wem dieses Buch etwas bringen soll.

Das erste Drittel nimmt eine Mischung aus Charakterisierung des Genres und historischem Abriss ein. Man

sollte eigentlich meinen, dass ein angehender Fantasyautor über gewisse Genrekenntnisse verfügt, aber gut: Wenn die Ausführungen aufschlussreich sind, kann eine kompakte Einführung nicht schaden. Allerdings fällt die angestrebte Übersicht über die moderne Fantasy ziemlich unbefriedigend aus. Melzeners Sprint durch die Geschichte von Literatur, Film, Pen-und-Paper-Rollenspielen und Computergames fehlt ein roter Faden. Der Autor reiht Werke und Autoren aneinander, entwickelt aber keine Argumentation. Die Beweggründe für seine Gewichtungen bleiben somit im Dunkeln. H. P. Lovecrafts Oeuvre wird beispielsweise viel Platz eingeräumt, obwohl vom typischen lovecraftschen *Cosmic Horror* im zweiten Teil kaum noch die Rede ist.

Offensichtlich verwechselt Melzener eine geschichtliche Darstellung mit dem bloßen Aneinanderreihen von Begebenheiten. Seinen Ausführungen fehlt ein irgendwie gearteter Rahmen, eine argumentative Unterfütterung. Und wenn er doch mal eine echte These formuliert, belegt er diese nicht. So wird die interessante Behauptung, dass das Rollenspiel *Dungeons & Dragons* die moderne Fantasy maßgeblich beeinflusst habe, durch kein Argument untermauert.

Ein Handbuch für Autoren sollte in erster Linie Handwerkliches vermitteln, Melzener füllt aber viele Seiten mit Material, das eigentlich in eine Gattungseinführung gehört, wobei der Aufbau des Buches eine innere Logik vermissen lässt. Auf den historischen Abriss folgt ein Abschnitt »Konventionen und Motive«, dann wieder ein Kapitel, in dem herausragende Fantasyautoren gewürdigt werden. Hier irritiert nicht nur die Abfolge, es bleibt auch offen, warum ein angehender Schriftsteller oder Gamedesigner wissen muss, wie widersprüchlich H. P. Lovecrafts Weltbild ist oder wie sich die Freundschaft zwischen J. R. Tolkien und C. S. Lewis entwickelt hat.

Viel Platz nehmen zudem Ausführungen über den Wert der Fantasy sowie die Klage ein, dass fantastische Literatur in deutschen Landen marginalisiert würde. Dieses Lamento ist insgesamt wenig fruchtbar. Wirklich ärgerlich ist aber die fehlende Fokussierung: Immer wieder driftet Melzener ins rein Anekdo-

tische ab und ergeht sich in sensationsheischenden Episöden, anstatt auf die Werke einzugehen. So wird einer Randerscheinung wie der Ablehnung der Fantasy durch christliche Fundamentalisten unverhältnismäßig viel Platz eingeräumt. – Als Einführungen in die Geschichte der Fantasy sind Frank Weinreichs *Fantasy* oder *A Short History of Fantasy* von Farah Mendlesohn und Edward James auf jeden Fall vorzuziehen.

Das bereits erwähnte zweite große Kapitel »Konventionen und Motive« lässt aufhorchen, verspricht die Überschrift doch endlich eine tiefer gehende Analyse. Doch auch hier scheint Melzener der Ansicht, dass sich eine kritische Auseinandersetzung im bloßen Aufzählen wichtiger Elemente erschöpft. Der Vergleich des Aufbaus von *Lord of the Rings* und *Star Wars* sowie die anschließende Auflistung verschiedener Heldentypen verharrt an der Oberfläche.

Melzener stützt sich bei seinen Ausführungen zu Heldenfiguren und Storytypen primär auf das Modell der Heldenreise, das der Mythenforscher Joseph Campbell entwickelt hat und das von Christoph Vogler für den Film adaptiert worden ist. Was bei Melzener überraschenderweise aber fehlt, sind die typischen Kategorien »Plot« und »Figur«. Mit anderen Worten: Er beschreibt zwar Helden und fasst die Handlung von Sagen zusammen, der Leser erfährt aber nichts darüber, wie man als Autor eine interessante Figur entwirft oder eine dramaturgisch effektive Geschichte baut. Ohnehin irritiert, dass Melzener regelmäßig mythische Erzählungen als Beispiele anführt. Denn obwohl sich die Fantasy natürlich an mythischen Stoffen orientiert, gehorcht der Aufbau einer modernen Fantasyerzählung doch zweifelsohne anderen Regeln als der einer antiken Sage.

Nun trägt Melzeners Buch ja den Titel WELTENBAUER; es ließe sich also argumentieren, dass der Autor der Konstruktion der Handlungswelt bewusst mehr Platz einräumt, als dies in gängigen Ratgebern üblich ist. Dies wäre gerade bei der Fantasy, bei der dem Weltbau traditionell besonders viel Aufmerksamkeit zukommt, auch keines-

wegs verkehrt. Der Schwerpunkt des zweiten Teils liegt denn auch auf verschiedenen Aspekten von Fantasywelten wie Epoche, soziale Systeme, Religionen oder Magie. Sonderlich erhellend sind diese Kapitel allerdings nicht, denn einmal mehr sollen Auflistungen das konkrete Untersuchen von Funktionsweisen ersetzen. Als Beispiel sei das Unterkapitel »Epoche« angeführt: Zu Beginn stellt eine nette Grafik mit Kreisen, die im Grunde auch nicht mehr aussagt als eine simple Liste, verschiedene Epochen von Steinzeit bis Gegenwart dar. Im Folgenden werden diese Epochen dann kurz charakterisiert und Beispiele für Fantasy angeführt, die im jeweiligen Zeitalter spielt. So erfährt der Leser etwa, dass die Renaissance in Italien begonnen und von 1400 bis 1600 gedauert hat und dass 1460 der Buchdruck erfunden wurde. Beispiele für renaissanceähnliche Fantasywelten finden sich beispielsweise in *Warhammer* oder *Das Schwarze Auge*.

Melzeners Ausführungen gehen selten über Schulwissen hinaus, und es wird nie ersichtlich, welchen Nutzen der angehende Fantasyautor oder Spieledesigner aus diesen Wissenshäppchen ziehen soll. Was bedeutet das Renaissance-setting denn nun für die Geschichten und die Figuren in *Warhammer*? All die angehäuften Fakten führen letztlich zu nichts. Zudem unterschlägt Melzener einen für die Weltenkonstruktion zentralen Aspekt weitgehend: Gerade in den »klassischen« erzählenden Medien Film und Literatur lassen sich Handlungswelt und Plot oft keineswegs sauber trennen. Als Rezipient erleben wir die Welt ja ausschließlich über die Handlung, und kaum ein Fantasyautor wird eine komplette Welt entwerfen, ohne sich dabei zu überlegen, welche Geschichte er in ihr ansiedeln möchte. Und der Eindruck einer reichhaltigen, in sich stimmigen Welt ist keineswegs nur das Ergebnis einer möglichst detaillierten Konstruktionsleistung, sondern auch des gekonnten Erzählens. Welche Aspekte der Handlungswelt sollen wann – und wie – ausgeführt werden? Für den Fantasyerzähler stellt sich also nicht nur die Frage, wie die Handlungswelt funktioniert, sondern auch, wie sie vermittelt

werden soll. Dieser Themenbereich wird von Melzener aber bestenfalls gestreift. Dies ist umso erstaunlicher, als er mehrfach die *Ultima*-Reihe als leuchtendes Beispiel für ein Computerrollenspiel anführt, bei dem das *Storytelling* betont wird. Was das konkret heißt und welche Unterschiede es zwischen dem Plot eines Romans und dem eines Rollenspiels gibt, führt er allerdings nicht aus. Somit ist WELTENBAUER ausgerechnet dort am enttäuschendsten, wo es eigentlich am interessantesten wäre: Bei den Unterschieden zwischen den Medien. Dass an den Plot eines Rollenspiels, bei dem sich der Protagonist frei bewegen kann, offensichtlich ganz andere Anforderungen gestellt werden als an den eines Romans oder Films, dass Letztere dagegen eine weniger vollständige Welt benötigen, erörtert Melzener nicht. Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Medien werden nur auf oberflächlichste Weise abgehandelt. Als Handbuch für »Spieleentwickler, Drehbuchautoren und Schriftsteller« ist WELTENBAUER somit weitgehend unbrauchbar.

Zum Schluss noch eine Bemerkung zum Umgang mit den Quellen: WELTENBAUER ist keine wissenschaftliche Untersuchung; somit ist es nicht erstaunlich, dass Melzener auf Fußnoten und ausführliche Quellenangaben verzichtet. Doch die Handhabung der Zitate ist auch dann irritierend, wenn man weniger strenge Maßstäbe anlegt: Über gut hundert Seiten hinweg werden nur kurze Zitate aufgeführt, dann folgen relativ unvermittelt mehrere Passagen, in denen Melzener längere Abschnitte wörtlich zitiert. Im dritten Hauptkapitel »Visionen und Botschaften«, in dem die Ansichten von H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis und Marion Zimmer Bradley referiert werden, finden sich auf einmal seitenlange Zitate. Hierbei stört nicht nur die fehlende Balance, sondern auch das unsystematische Vorgehen: Mal wird zitiert, mal nicht, mal gibt es eine Quellenangabe im Text, mal nicht; von wem die Übersetzungen stammen, ist in der Regel ohnehin nicht ersichtlich, und die Bibliografie am Ende des Buches schließlich ist äußerst rudimentär ausgefallen.

(Simon Spiegel, *simifilm.ch*)

Rainer Eisfeld

ABSCHIED VON WELT-RAUMOPERN

Wolfgang Jeschke – sein Vorwort scheint nach den Quellenangaben am Ende des Buches eher aus verschiedenen Interviews und Artikeln zusammengestellt als für diese Essaysammlung geschrieben – führt den Leser nicht nur in die von ihm bevorzugte Science Fiction beginnend mit dem New Wave ein. Leider geht Wolfgang Jeschke ein wenig selbstverliebt erscheinend zu oft auf seinen letzten Roman »Cusanus Spiel« ein. Rainer Eisfeld übernimmt das Zepter und beschreibt kurz und pointiert seinen Weg zur Science Fiction – schon 2007 hat er mit »Die Zukunft in der Tasche« die Anfänge des Science-Fiction-Fandoms in Deutschland beschrieben –, aber viel wichtiger seine auch in den Essays spürbare Aversion gegen reine Technikgläubigkeit im Allgemeinen und erstaunlicherweise die Raumfahrt im Besonderen. Mit dem Entstehen des »New Wave« inklusive eines neuen politischen Bewusstseins setzt für ihn die eigentliche Aufgabe der Science Fiction als kritische Reflexion und notwendige Extrapolation insbesondere sozialer Tendenzen ein, während von Rainer Eisfeld neuere Entwicklungen des Genres inklusive der nicht mehr mit den Ursprüngen zu vergleichenden barocken britischen Space Operas leider ignoriert werden. So wirkt die Sammlung von überwiegend in den Jahren zwischen 1983 und 2008 erschienenen Artikel wie in einem historisch interessanten Mikrokosmos positiv wie negativ gefangen. Das knallbunte Titelbild und die Betrachtung des Vaters der modernen Space Opera, wenn auch nicht der gegenwärtigen Science Fiction, eröffnen und schließen den vorliegenden lesenswerten Band.

Wenn Rainer Eisfeld davon schreibt, dass das 2008 veröffentlichte Essay über Hugo Gernsback mit ihm und seiner literarischen »Kunst« aus nostalgischen Gründen eher wohlwollend als rechtfertigend kritisch umgeht, verfehlt dieses Eingeständnis das angestrebte Ziel ein wenig. In den anderen Artikeln gesteht der Autor die Einordnung in den historischen Kontext weder jungen Forschern