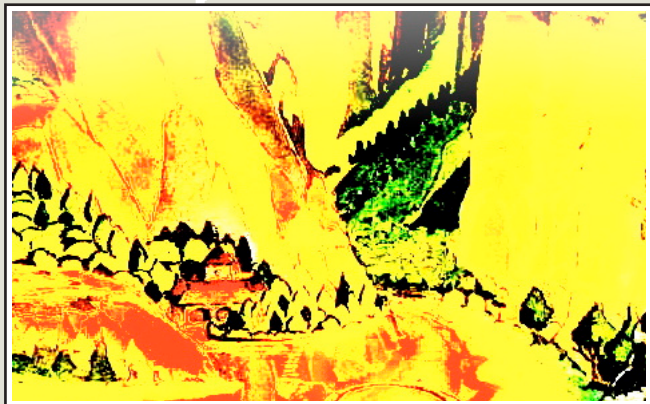


1984

Reprint



Software Fantasy

Fantasy ist eine Kunst der Datenverarbeitung, die Rekombination tradierter Gehalte - freilich im Interesse von Regression. In der Frühzeit digitaler Kultur inszenierte das Genre, was der Jugendstil in der industriellen Epoche zu gestalten suchte: ihre ästhetische Aufhebung. *Weiter>*

von Gundolf S. Freyermuth

Inhalt

1 Rendezvous im Wunderland	3
2 Die Maschinen und das Phantasieren	7
3 Vom Wunderland ins Elfenreich	12
4 Museum der Mythen	18
5 Trip nach Mitteleerde	20
6 Synthetische Paradiese	23
7 Magier gegen den Weltuntergang	25
8 Klein-Bürger tun alles für ihren Frieden.....	31
9 Die neuen Märchen.....	34
Postscriptum	39
Impressum	40

Rendezvous im Wunderland

In seinen nachgelassenen Erinnerungen berichtet ein langjähriger Videospieleer aus der Pionierzeit der Unterhaltungs-Software:

Endlich konnten wir den Lauf der Dinge, das heißt der Spiele, mit unseren Computern steuern. Wir waren in der Lage, die Fantasy-Figuren zu kontaktieren und die Handlung innerhalb der Grenzen der jeweiligen Programme zu verändern. Damit war uns der Sprung vom Spieler zum Teilnehmer gelungen. Wir reisten gewissermaßen persönlich in die Reiche der Fantasy. So begann etwa ein Gruppenspiel für mehrere Personen an dem Bachufer, an dem einst Alice gesessen hatte. Bald kam das Weiße Kaninchen mit den roten Augen vorbei, zog eine Uhr aus der Westentasche und beschleunigte sein Gehoppel. Als das obskure Wesen in seinem Bau verschwand, folgten wir ihm. Wir ließen uns den dunklen Schacht hinunterfallen und landeten nach einem fast schwerelosen Flug in einem Haufen dürerer Blätter.

Eine farbige Einblendung begrüßte uns im Wunderland und wies noch einmal darauf hin, daß wir nunmehr innerhalb der gesetzlichen Grenzen dieser Welt vollkommen freies Spiel hätten. Die meisten Teilnehmer verschmähten die dargebotenen Drogenpilze; und auch ich machte von der Farben, Geräusche und Geschwindigkeit eskalierenden Rausch-Schaltung erst bei späteren Durchgängen Gebrauch. Ziel des Spiels war es, Alice zu finden, die hier wohnen sollte, seit sie in der Wirklichkeit nicht mehr lebte. Bei ihrer Ankunft hatte sie, da ihre Körpergröße durch die Pilze um ein Vielfaches gewachsen war, einen ganzen Tränenteich geweint. In ihm ertranken, durch eine Unachtsamkeit in der Steuerung, einige Teilnehmer und mußten ausscheiden. Wir anderen stolperten an dem Haus von W. Kaninchen und dem der Herzogin vorbei und stießen auf einen Garten mit bunten Blumenrabatten und einem verschandelten Rosenbäumchen, dessen weiße Blüten zur Hälfte rot angestrichen waren.

Eine kuriose Gesellschaft, die hauptsächlich aus Spielkarten bestand und von Herzkönigin und Herzkönig angeführt wurde, spielte eine Art Croquet. Langhalsige Flamingos dienten als Schläger, zusammengerollte Igel als Kugeln.

Schließlich entdeckte ich Alice. Sie war ein etwa zehn- bis zwölfjähriges Mädchen, und die Illusoren zeigten sie so wunderbar, wie Lewis Carroll, der platonische Verführer, es sich nicht besser hätte erträumen können. Sie war schlank und zierlich, hatte langes schwarzes Haar und trug ein verrutschtes Rüschenkleid. Im Arm hielt sie einen Flamingo, den sie sanft streichelte, während sie der Herzogin lauschte.

»Wie wahr!« sagte die Herzogin: »Flamingo und Senf, das hat gar scharfe Zähne! Und die Moral davon ist: ›Trau keinem Vogel, bevor er nicht singt.««

»Nur daß Senf kein Vogel ist«, warf Alice ein.

»Du hast recht wie immer«, sagte die Herzogin, »wie klar du dich ausdrücken kannst!«

»Sondern ein Bodenschatz - glaube ich«, sagte Alice.

Da mir das Programm gefiel, lauschte ich eine Weile, doch nun trat ich vor und schaltete mich ein, indem ich mit allerlei Entschuldigungen um ein Interview bat.

Die Herzogin wendete sich zum Gehen und sagte zu Alice: »Ich schenke dir hiermit alles, was ich bis jetzt gesagt habe.«

»Was für eine Welt«, meinte Alice, »in der Herzoginnen Worte verschenken und kleine Mädchen mit Fragen belästigt werden.«

Wir setzten uns auf eine Bank nahe dem kühl plätschernden Springbrunnen, der in Akustik und Temperaturabstrahlung ein Meisterwerk der Software war. Alice rückte ihr Kleid zurecht und sah mich erwartungsvoll an.

»Du bist ein Klassiker«, begann ich, »Millionen Kinder sind mit deinen Abenteuern aufgewachsen ...«
 »Ich bin ein kleines Mädchen«, unterbrach mich Alice höflich, aber bestimmt. Die Programmierung war exzellent. Alice extemporierte innerhalb der Vorgaben und kam so schnell als möglich auf die Sätze des Originals zurück. »Jeder wird gewesen sein, was er werden wird. Zum Beispiel dieses Ferkel«, sie zeigte auf ein herumstreunendes Kotelett-Tier, »als Kind wäre es später doch nur grundhäßlich geworden, aber als Schwein macht es sich, glaube ich, ganz hübsch.«

»Und das Wunderland?« fragte ich. Alice verzog unwillig den Mund. Um zu sehen, was geschah, wenn ich die Grenzen des Programms verletzte, hakte ich nach. »Ist das nicht eine Gegenwelt zu der, aus der wir kommen? Hier arbeiten Fische als Diener an Land, Spielkarten-Königinnen ordnen unentwegt Exekutionen an, seit Monaten ist es fünf Uhr, Daten werden addiert und in Pfund und Zentner umgerechnet ...«

»Solche direkten Bemerkungen solltest du dir abgewöhnen«, sagte Alice mit einiger Strenge; »sie sind unschicklich.«

»Aber das ist doch ein Angriff gegen all die schönen Erkenntnisse der Naturwissenschaften und des gesunden Menschenverstands!« rief ich und redete mich immer mehr in Eifer, weil ich merkte, daß ich das Programm allmählich in die Enge trieb.

Alice nickte einfältig und sagte zögernd: »Früher beim Märchenlesen dachte ich mir immer, solche Dinge könnten ja doch nicht geschehen, und jetzt bin ich selbst mitten in ein Märchen geraten!«

»Das ist kein Märchen«, sagte ich, um dem Programm auch diesen Ausweg zu verbauen, »das ist eine Verschwörung der Phantasie gegen die Gesetze der Logik und des Fortschritts, das ist ...«

Alice lächelte höflich, aber ihr Körper begann, transparent zu werden. Die Lichtgrenzen der Fantasy-Welt brachen von den Rändern her zusammen, das Programm schaltete sich ab. Kurz bevor Alice

ausging, schlug sie die Hände über dem Kopf zusammen, daß es knallte.

Vor mir rauschte wieder der Bach. Das Weiße Kaninchen mit den roten Augen hoppelte vorbei, lautstark deklamierend: »Und wenn die Phantasie versiegt / An sonderbarer Kund / Und müd der Dichter mehr verspricht / Zu einer andern Stunde - / »Die Stunden sind schon anders!« heißt's / Dann wie aus einem Munde. / So trat das Wunderland gemach / ans Tageslicht heraus, / ward Stück für Stück euch vorgestellt: / Nun ist das Märchen aus ...«

Bei diesen Worten zog das Weiße Kaninchen seine Uhr aus der Westentasche und verschwand eilig in seinem Bau. Der Bildschirm flackerte ins Bläuliche, für mich war die Reise zu Ende.

Die Maschinen und das Phantasieren

Was unter dem Markenzeichen »Fantasy« weltweit alle Verkaufsrekorde bricht, wirft ein grelles Licht auf die Nachtseite eines Common sense, den man gelehrt hat, Vernunft anzunehmen. In den plastikbunten Traumbildern und Kunstmythen von Reichen, die jenseits von Zeit und Raum, aber diesseits von Gut und Böse liegen, triumphiert Magie über die Physik, überwinden uralte Rituale die Logik, ersetzen Tiere die Technik. Das erfolgreichste Buch des Genres, John Ronald Reuel Tolkiens »Der Herr der Ringe«, hat eine nicht mehr exakt zu ermittelnde Weltauflage von weit über 50 Millionen Exemplaren; in der Bundesrepublik ist der Absatz längst siebenstellig. Michael Endes deutschsprachige Auflage liegt ebenfalls über einer Million für »Momo« und »Die unendliche Geschichte«. Mehrere Fantasy-Filme zählen zu den erfolgreichsten Produktionen aller Zeiten, darunter »E. T.« und die »Star Wars«-Trilogie von George Lucas.

Dem Erfolg der Fantasy entspricht die Aufwertung der Phantasie. In einer imaginären Hitparade menschlicher Eigenschaften würde sie zu den Aufsteigern des 20. Jahrhunderts gehören. Gefragt ist sie in jeder verwertbaren Form - und in jeder Form scheint sie verwertbar. Wie begehrt sie ist, seit der Alltag vom Kinder- über Wohn- und Arbeits- bis zum Sterbezimmer mit aufwendigen Apparaturen verrammelt wird, die mancher zwar bedienen, kaum einer jedoch verstehen kann, zeigt vielleicht am besten ein Blick in den Annoncenteil einer beliebigen Zeitung: Ob Exekutor oder Kreativling, ob Hilfs- oder Führungskraft, Sexual- oder Geschäftspartner, Phantasie sollen sie alle haben.

Ihre ungewöhnliche Popularität verdankt die Phantasie dem grundlegenden Wandel in den Anforderungen, die von der Technik seit Einführung der neuen elektronischen Maschinen an die Individuen gestellt werden. Solange einzig Einpassung in streng normierte Fabrik- und Verwaltungsarbeit der wirtschaftlichen Entwicklung und dem persönlichen Fortkommen dienlich war, stand das »Phantasie-

ren« am Rande des Alltags. Es wurde wenig geschätzt, eher mißtrauisch beäugt als Gratwanderung der erzwungenen Rationalität über den Abgrund der Unvernunft. Zugestanden wurde es allenfalls Eliten,

Die gesellschaftliche **Abneigung** gegen reine Phantasieprodukte und **Luftschlösser** ist in den entwickelten Ländern hemmungsloser **Begeisterung** gewichen.

und auch dann schwankte derlei Leicht- und Unsinn zwischen Genie und Wahnsinn, zwischen »dem Spiel der Phantasie sich hingeben« und »im Fieber irre reden (rasen)«, wie es Meyers Kleines Konversationslexikon von 1892 treffend definiert. Zu Zeiten der Industrialisierung galt »zuviel Phantasie zu haben« als ein Manko, von dem vor allem der Nachwuchs befreit werden mußte: mit ausgeklügelten pädagogischen Methoden, deren Raffinesse in der Indoktrinierung des Wahren und Wirklichen, der Auslöschung individueller Regungen und der Unterwerfung des Willens unter äußere Instanzen, kurz: in der Automatisierung von Sprache und Verhalten nurmehr erfahrenen Gehirnwäschern zu Gebote stehen dürfte.

Die überkommene gesellschaftliche Abneigung gegen reine Phantasieprodukte und Luftschlösser ist in den entwickelten Ländern längst hemmungsloser Begeisterung gewichen. Phantasie muß man nun haben; verlangt wird Kreativität im Beruf, Phantastik in der Unterhaltung. Dieser kaum zu stillende Bedarf korrespondiert dem an Verwendungsmöglichkeiten für die reichlich vorhandene Arbeits - und Freizeitelektronik.

Die klassische Maschine, der Mythos des 19. Jahrhunderts, konnte lediglich eine kleine Anzahl genau definierter Funktionsabläufe (Algorithmen) ausführen. Sie war gleichsam Hard- und Software in einem. Ihre Einsatzvarianten und der Spielraum des Benutzers, mit ihr halbwegs eigenständig umzugehen, waren äußerst begrenzt. Die moderne elektronische Maschine hingegen ist inhaltlich nicht mehr gebunden. Sie kann, je nach auswechselbarer Software, die verschiedensten Algorithmen realisieren - von der Buchhaltung bis zum kosmischen Videokrieg.

Technische **Innovation** bei inhaltlichem **Epigontum**

Gerade jedoch die Unterhaltungs-Software hat mit den Innovationen auf dem Geräte-Sektor nicht Schritt halten können. Fieberhaft fahnden Industrie und Verbraucher nach phantasievollen Programmen für die herumstehende Hardware, für Home-, Personal- und Micro-Computer, für Hi-Fi-Anlagen, Walkmen, Fernseh- und Videogeräte, Spielmaschinen, Laser-Disc und CD-Rom-Player. Das Angebot an Software zu erhöhen, stieß zwar kaum an technologische Grenzen. »Formale Innovation« scheint schier unbegrenzt möglich. An denkbaren neuen Effekten herrscht kein Mangel. Doch qualitativ limitiert ist der Nachschub an geeigneten Stoffen, literarischen Vorlagen oder Drehbüchern für Filme, Kompositionen für Schallplatten, Compact-Discs und Kassetten, Ideen und Handlungsabläufen für Videospiele. (Diese Phantasiegrenze lähmt ebenso weltweit den Aufbau neuer TV-Kanäle; weil sie wenig Neues, sondern weitgehend nur stets neu den alten Stoff bieten können, aus dem schon lange keine Träume mehr sind.)

Der Bedarf an Software ist auf dem Unterhaltungs-Sektor so groß, daß er, solange der Einsatz von Computern zur Entwicklung der Programme selbst noch nicht möglich ist, wohl nur parasitär befriedigt werden kann: technische Innovation bei inhaltlichem Epigontum. Ein ideales neues Genre - und einzig Genre-Produktion sichert halbwegs zuverlässig den Erfolg der einzelnen Ware im voraus - müßte

also einerseits den Einsatz der neuen Technik in hohem Maße ermöglichen, andererseits auf denkbar einfache und bewährte Vorlagen zurückgreifen können, um aus ihnen durch Kombinatorik »neue Stoffe« zu erfinden.

Fantasy, eklektisch zusammengebastelt aus den Überlieferungen aller bekannten Kulturen, entspricht diesem Ideal weitgehend. Das Etikett allerdings ist, was das Gros der neueren Hervorbringungen dieses Genres betrifft, so euphemistisch, wie es der Namenszug »Lufthansa« auf einem gelähmten Huhn wäre. Im Aufbau meist phantasielos und simpel, beschränken sich die Kunststoff-Epopöen in ihrem Gehalt auf die metaphorreiche Beschreibung des Gegensatzes von Gut und Böse; ihre Moral ist naiv und sentimental zugleich.

In der Regel droht einer friedlichen Gemeinschaft Gefahr. Nur durch bestimmte ritualisierte Schritte, meist die Ergründung eines Geheimnisses, gelingt es, die von weisen Wesen prophezeite Katastrophe abzuwenden. Ein Held - nicht selten eine sehr unheldische Person oder ein Kind - ist vom Schicksal auserwählt, die Welt vor den Mächten des Bösen zu retten. Zu diesem Zweck müssen er und seine Helfer eine Reise unternehmen, so daß dem Leser ein Panorama phantastischer Landschaften, Lebewesen und Kulturen geboten werden kann. In einer unermesslichen Ferne von Raum und Zeit ringen Dämonen mit schönen Kriegerinnen und Ritter mit ihrem Fatum, das sie zu Rettern bestimmt hat. In verwunschenen Wäldern und verbotenen Ruinenstädten müssen Hexen und Helden, Zwerge und Zauberer, um die Kräfte der Finsternis zu überwinden, uralten und unverständlichen Ritualen gehorchen. Kein Mangel herrscht an prächtigen Geschmeiden, zuhauf werden heidnische Paradiese durchquert und von engelgleichen Elfen Wohltaten dargebracht. Hinzukommen, je nach Bedarf, historische Heroen, Sagengestalten oder Helden aus der Massenkultur, Überirdische und Urwelttiere, lebende Pflanzen und untote Vampyre. Gestattet ist jede Entlehnung aus dem seit Jahrtausenden komplettierten Bestiarium der menschlichen Phantasie.

Insbesondere durch ihre avancierteren Erscheinungsformen, die Großproduktionen der Filmindustrie, wirkt Fantasy über den engeren Bereich des Genres hinaus stilbildend. Inhaltliche und formale Ver-satzstücke beeinflussen Rockkomponisten, Show-Arrangeure und die Gestalter von Platten- bzw. CD-Covern. Deutliche Spuren von Fantasy finden sich in der modernen Malerei, in der neo-romantischen E-Musik und in E-Romanen wie Irmtraud Morgners »Amanda« oder Doris Lessings »Shikasta«.

Für die Computer-Kultur ist **Fantasy**, was der **Jugendstil** für die industrielle war.

Ihren ungeheuren Erfolg dürfte die Fantasy nicht zuletzt einem bezeichnenden Defizit verdanken: Ein Genre und ein Stil zugleich, ist die künstliche Phantasie die bislang einzige massenkulturelle Neuerung, die den technischen und ästhetischen Implikationen der elektronischen Medien halbwegs Rechnung trägt. Für die herausziehende Computer-Kultur ist Fantasy, was der Jugendstil für die industrielle war: ihre Aufhebung. Wie einst dieser bezieht die Fantasy ihre Faszination aus der Realisierung tradierter Formen und Inhalte mit den Mitteln fortgeschrittenster Technologien. Überlebten etwa in den metallenen Pflanzenornamenten des Jugendstils Reste der von der Technik überwundenen Natur, so verhilft heute modernste Elektronik uralten Geschichten zu neuem Leben: *Bigger than life* im günstigsten Falle, im Durchschnitt einfach nur ein bißchen bunter.

Vom Wunderland ins Elfenreich

Vor wenigen Jahrzehnten erst drängte der elektronische Fortschritt aus den Labors und Fabriken in den Alltag. Dem technischen folgte ein phantastischer Vorstoß. Am Anfang des massenkulturellen Booms, der in den computergesteuerten Fantasy-Orgien aus Hollywood einen vorläufigen Höhepunkt erreicht hat, stand die Renaissance der Werke einiger britischer Schriftsteller, für deren Rückständigkeit schon bürgt, daß sie allesamt noch im 19. Jahrhundert geboren wurden. Trendsetter waren die drei Bände von Tolkiens »Herr der Ringe«. Sie wurden zu Beginn der sechziger Jahre plötzlich in der amerikanischen Collegeszene zu einem Kultbuch. Am meisten überrascht war wohl der Autor selbst, ein älterer, verschrobener Sprachprofessor aus Oxford. Er hielt sich, nicht ganz zu Unrecht, für mißverstanden und lehnte jede Beteiligung an dem einsetzenden Rummel um seine Person ab. Im Gefolge entdeckten die Fans, rückwärts fortschreitend, seine Vorgänger. Jahrzehntelang hatten Kritik, Literaturwissenschaft und das breite Publikum sie mißachtet oder als Kinderbuchautoren abgetan, nun wurden die Werke von Eric Rücker Eddison (1882-1945), Lord Dunsany (1878-1957), William Morris (1834-1896) oder George MacDonald (1824-1905) neu aufgelegt und fanden reißenden Absatz im Umkreis der Jugendkultur.

Auch der wichtigste Wegbereiter der modernen Fantasy, seit einhundert Jahren ein Kinderbuch-Klassiker, wurde zu einem studentischen Kultbuch: »Alice in Wonderland«. Noch um einiges verschrobener als Professor Tolkien, schrieb der Oxford-Dozent für Mathematik Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898) für seine große Liebe, das kleine Mädchen Alice Liddle, phantastische Geschichten. Als er sie entgegen seinen ursprünglichen Absichten 1865 unter dem Pseudonym Lewis Carroll veröffentlichte, wurden sie zu einem zeitgenössischen Bestseller, der selbst die allen Hirngespinsten abholde Queen Victoria begeisterte. Noch heute gibt es kaum einen Fantasy-Autor, der sich nicht auf Carroll beriefe.

Seine Erzählungen von »Alice in Wonderland« verknüpfen drei wesentliche Elemente der späteren Fantasy: Im Mittelpunkt der Handlung steht ein schwaches Wesen, ein Kind; das Wunderland liegt jenseits von geographischem Raum und historischer Zeit; im Reich der Phantasie verlieren sich die Spuren der Moderne. Großstädte, Wissenschaft, Technik und Industrie existieren nicht. Werkzeuge, Kommunikations- oder Fortbewegungsmittel sind »natürlich«; man benutzt Tiere. Der Mensch als maschinenbauendes Ungeheuer, das in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts schon einige Höhepunkte seiner steilen Karriere hinter sich hat, kommt bei Carroll nicht vor. Vorhanden sind jedoch, in so eigentümlichen Wesen wie der Spielkartenkönigin oder dem Goggelmoggel, die schlechten Eigenschaften des Homo industrialicus: der rigide Herrschaftswille und die zerstörte Sinnlichkeit, Kehrseite einer asketischen Arbeitsmoral.

Konvention tranchiert den Alltag in festgelegte Verhaltensweisen wie die Maschinisierung den Arbeitsprozeß.

Daß Carrolls Geschichten die Verhaltens- und Denkkodizes des Maschinenzeitalters auf eine subtile, witzige, jedoch keineswegs harmlose Weise bloßstellen, macht bis heute ihren Reiz aus. Großbritannien war zu jener Zeit das industriell am weitesten entwickelte Land der Welt. Neben der Technik feierte die Konvention unerhörte Triumphe. Eine strenge und lustfeindliche Moral half, den Erfordernissen der Industrialisierung zu genügen. Die Konvention, phylo- und ontogenetisch die erste Form eines algorithmischen Trainings, tranchiert den Alltag in festgelegte Verhaltensweisen wie die Maschinisierung den Arbeitsprozeß. Schulischer und militärischer Drill dienen einer Automatisierung

des individuellen Verhaltens. Sie ist im Umgang mit den Maschinen und den expandierenden sozialen Apparaten Militär, Justiz und Verwaltung unerlässlich. Die Dressur des Nachwuchses nimmt immer mehr Zeit in Anspruch, die Zeit zwischen Geburt und Erwachsensein verlängert sich. Noch nicht gänzlich zugerichtete Kinder wie Alice und inzwischen Momo, Bastian oder E. T.'s Kinderbande müssen den eingepaßten Erwachsenen als Hoffnungsträger erscheinen.

Seinen naiveren Nachfahren hat Carroll allerdings eine kritische Volte voraus: Als »unschuldiges Kind« - man schaue sich einmal Carrolls verführerische Fotografien kleiner Mädchen an - kann Alice zwar ins Wunderland gelangen, dort jedoch verteidigt sie nicht die wunderbare, sondern die alltägliche Ordnung. Alice spricht viktorianisch. Sie sagt, was man sie gelehrt hat zu sagen; und sie denkt nicht nur das Richtige, sie denkt auch richtig. Einer Common-sense-Logik gehorchend, die nichts neben sich duldet, wehrt sie das Wunderbare ab, wo immer es ihr begegnet.

Auf standardisiertem Verhalten und logischem Denken beruht aller Umgang mit sozialen Apparaten und technischer Hardware. Ihnen gegenüber ist abweichendes Benehmen weit weniger erlaubt als selbst noch im Unterricht eines puritanischen Internats. Jede Maschine ist kompromißlos. Der in ihr materialisierte Algorithmus, eine Form der physischen und geistigen Konvention, verlangt vom Benutzer in dessen eigenem Interesse vollständige Unterwerfung gegenüber der vorgeschriebenen Bedienung. Ein einziges Fehlverhalten, eine winzige Devianz in der Steuerung kann zur Funktionsunfähigkeit führen. Argumente, Schmeicheleien, Trotz, Zärtlichkeiten sind sinnlos. Kein instinktiv menschliches Verhalten, lediglich die der Maschine, ihrem algorithmischen Programm angepaßte Reaktion hilft weiter - sieht man von der letzten Zuflucht humaner Regungen, dem Vandalismus, ab.

Die konventionelle Zurichtung des Denkens und Handelns berichten die Abenteuer der kleinen Alice. Weder siegt jedoch das Wunderbare über das Notwendige noch das Vernünftige über das Phantastische. Alice findet mit ihrer Verteidigung der Sitten und Gebräuche wenig Anklang im Wunderland. An-

dererseits ist das, was dort geschieht, so wunderbar nun wieder nicht. In den phantastischen scheinen die viktorianischen Verhältnisse durch: Eine übermäßig strenge Justizmaschine straft willkürlich, doch läuft sie verkehrtherum und verhängt die Strafe vor dem Urteil; die Zeit diktiert den Ablauf des Tages auch im Wunderland, doch ist es monatelang fünf Uhr und damit Teatime; exakte Buchführung fordert im prästabilierten Einklang mit den Behörden Ihrer Britischen Majestät auch der Herzkönig, doch die Gesetze der formalen Mathematik, denen die elektronischen Maschinen nicht nur ihre Existenz, sondern ebenfalls ihre Phantasielosigkeit verdanken, offenbaren ihre Gleichgültigkeit gegenüber dem Leben, wenn die Daten beliebiger Tage addiert und in Gewichtseinheiten umgerechnet werden können. Lediglich ein Ingredienz fehlt dem Wunderland zum idealen Fantasy-Reich: Geschichte; Handlung sowohl wie Menschheitschronik. Sie kam durch William Morris auf die Phantasiewelten, die dadurch erst sich nicht als spielerische Träumereien, sondern als Gegen-Realitäten gebärden. Bevor Morris begann, seine kulturkritischen Ideen in pseudo-historische Romane zu kleiden, war er bereits als Verfasser sozialistischer Utopien (»News from Nowhere«) und als bedeutendster Protagonist des englischen Jugendstils hervorgetreten. In seinen kunsthandwerklichen Arbeiten hatte er in bewußtem Protest gegen die industrielle Fertigung versucht, die Tradition mittelalterlicher Handwerkskunst zu erneuern. Darüberhinaus hatte er isländische Sagen in ein archaisierendes Englisch übersetzt und sich als Restaurator mittelalterlicher Bauten verdient gemacht. Seinen Vorlieben entsprechend, spielen die Fantasy-Romane »Das Reich am Strom«, »Der Wald hinter der Welt« und »Die Quelle am Ende der Welt« in einer fiktiven mittelalterlichen Sozial-Landschaft, in der beschränkte Lebensumstände durch handfeste Wunder vergoldet werden. Doch Zauberschwerter hin und Kobolde her, das Ziel des phantastisch-idyllischen Spätwerks von Morris ist es, den Zeitgenossen das Gesicht des Maschinenzeitalters vor Augen zu führen: Im Vergleich zu dem lieblichen Antlitz der alternativen Welten erscheint es abgrundtief häßlich. Morris ist damit der erste in einer langen Reihe von Fantasy-Autoren, die mit ihren Werken Sehnsucht nach vorindustriellen Gesellschaftsformen wecken wollen, nach einem nicht

nur profitorientierten Handeln, nach der verlorenen Lebensfreude, von der in den alten Sagen und Märchen berichtet wird.

Für Unglück und Elend des modernen Alltags, dessen Minderwertigkeit kaum mehr in Zweifel stand, machte die Kulturkritik um die Jahrhundertwende mit Vorliebe das Leben in der Großstadt verantwortlich, seine Anonymität, seinen Lärm und seine Hektik. Zusammen mit der Hetze in der Öffentlichkeit breitete sich epidemisch ein privater Zeitmangel aus, wie ihn derweil jeder zu beklagen hat, der etwas auf sich hält. Literatur und Philosophie, jahrhundertlang mit dem Ennui beschäftigt, begaben sich auf die Suche nach der verlorenen Zeit. Es dauerte nicht lange, und die Fantasy-Literatur begann von Ländern zeitfreien Friedens zu erzählen.

Je schneller und **aggressiver** der **Alltag**, desto **musealer** wurden die erträumten **Paradiese**.

Lord Dunsany, bürgerlich Edward Moreton Drax Plunkett, unter anderem Großwildjäger und Professor für englische Literatur, beschreibt in dem wohl bekanntesten seiner rund sechzig Werke »Die Königstochter aus Elfenland« (1924) hochtönend ein Reich märchenhaften Stillstands und seliger Harmonie. »Nun ist es so mit der Zeit in Elfenland: in all der ewigen Schönheit, welche da träumt in jener honigsüßen Luft, regt nichts sich oder schwindet oder stirbt; nichts sucht sein Glück in Bewegung oder Wechsel oder in einem Neuen, sondern empfängt alle seine Erregung aus der fortwährenden Betrachtung all der Schönheit, die immer war und allerzeit leuchtet über den verschwundenen Rasengründen, so tief und voller Kraft als wie am ersten Tag, da sie Beschwörung oder Lied erschaffen.«

Am Ende gelingt die Vereinigung eines irdischen Fleckchens mit dem Elfenland, eine phantastische Version der Gemeindereform, die sämtliche Probleme von Zeitnot und Zauberei löst.

Je schneller und aggressiver der Alltag, desto musealer wurden die erträumten Paradiese. Da nichts blieb, wie es war, sollte wenigstens in der Phantasie alles beim Alten bleiben. Der Kulturkonservatismus fand sein Gegenstück in den Maschinen, die zunehmend an Gedächtnis gewannen. In demselben Maße, in welchem die Erfahrungen des Einzelnen an Bestand verloren, weil sie von akzelerierenden Innovationen der Lebensumstände überholt wurden, mußte alles und jedes festgehalten werden - in Ton, Bild und Akten.

4 | Museum der Mythen

Fantasy ist eine Kunst der Datenverarbeitung. Mit der Entstehung des Genres reagiert die Literatur auf die Verfügbarkeit der Mythen, Sagen und Legenden aller Zivilisation dieser Erde. Für den massiven kulturellen Input sorgten im 19. Jahrhundert in einer konzertierten Aktion vor allem zwei »Bewegungen«. Die Romantik sammelte die europäischen Traditionen, Volkssagen, Volksmärchen und Volkslieder. Die koloniale Unterwerfung der Erde leistete dasselbe im globalen Maßstab. Über das größte Kolonialreich gebot in der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts Großbritannien. Für die Zeitgenossen war es ein exotisches Imperium. Die Beute übertraf alle Erwartungen vergangener Zeiten. Den staunenden Blicken öffneten sich die Schätze der indischen, persischen, arabischen, chinesischen, afrikanischen, der indianischen und der Südseekulturen. Unter der heraufziehenden Weltherrschaft der westlichen Zivilisation waren sie zum Sterben verurteilt. Um die Mitte des Jahrhunderts entstand in Europa eine neue Institution, eine Art Zoo für bedrohte Kulturen: 1857 wurde in London das erste Universal-Museum eröffnet. In ihm wickelte sich der geschichtliche Prozeß einer zeitlosen Gegenwart. Dem Ziel gewidmet, die Schätze untergegangener Kulturen auf ewig zu bewahren, verhielt sich das Museum zur Fantasy-Literatur wie der Fundus zur fertigen Dekoration einer Inszenierung.

Ein müder Abglanz des öffentlichen Raubgutes, importierter Nippes, stapelte sich bald in den bürgerlichen Wohnzimmern, ein kultureller Gerümpelhaufen aus Samt und Atlas, Moscheelampen und Kelims, orientalischen Polstern, Wasserpfeifen und Hellebarden. Und auch in den Köpfen der Kolonialbürger begann der Exotismus zu wüten. Was für die Masse Karl May, waren für die gebildeten Stände die Überlieferungen aller Epochen und aller bekannten Kulturkreise. Am Ende des Jahrhunderts standen sie, wie in einem der neuen Warenhauskataloge, wohlfeil zur Verfügung: die Legenden um die Tafelrunde des Königs Artus und die griechischen Sagen, das Edda-Epos und indianische Schöpfungsmythen,

das Nibelungenlied und chinesische Märchen, die altenglischen Beowulf- und die finnischen Kalevala-Sagen, das babylonische Gilgamesch-Epos und die Bibel, afrikanische und Märchen aus Tausendundernacht. Ganze Wissenschaftszweige beschäftigten sich mit der Auffindung, Konservierung, Registrierung und Verarbeitung der kulturellen Daten. Vor allem die Geschichtswissenschaft, die Völkerkunde und die Archäologie nahmen stürmischen Aufschwung. Zum Schlüsselerlebnis des Jahrhunderts im Umgang mit den überlieferten Kunstprodukten wurden die Abenteuer Heinrich Schliemanns. Der unverbesserliche Phantast nahm die Erzählungen Homers, der bis dahin gleichfalls als Phantast gegolten hatte, beim Wort und entdeckte so lange verschollene Phantasie-Orte wie Troja und Mykenä.

Kunstmythen: **Kitsch** as Kitsch can und **Kolportage** total

In der Regel verlief der Kontakt mit dem Tradierten allerdings literarischer. Analog zu den Kunstmärchen, die geschrieben wurden, als die Volksmärchen katalogisiert waren, erblickten nun Kunstmythen das Licht der bürgerlichen Öffentlichkeit. Imitation und Kombination waren die Verfahrensweisen Richard Wagners ebenso wie die der Fantasy-Literatur. Bis heute ist sie aus überlieferten Versatzstücken montiert. Neu ist die moderne Fantasy allerdings darin, daß sie keinerlei Grenzen mehr kennt, auch nicht solche der inneren Logik oder des guten Geschmacks. Was vorstellbar ist, läßt sich machen: Ritter der Tafelrunde verfallen unheiligen Mysterien, die orientalischen Märchen entstammen; germanische Helden geraten in verfängliche Situationen aus Kamasutra; persische Fabelwesen verbünden sich mit Kobolden aus angelsächsischen Feenmärchen; und warum soll nicht Scheherezade sich mit einem Sohn von King Kong zusammentun, um den interstellaren Vampirismus zu bekämpfen? Kitsch as Kitsch can und Kolportage total: Die seriell produzierte Massen-Fantasy präsentiert Liebesromane zwischen Fabelwesen, Thriller mit einem Zauberer als Privatdetektiv, Heimatschnulzen in fremden Ländern, Arztromane im Medizinmann-Milieu.

Trip nach Mitteleerde

In seinen nachgelassenen Erinnerungen berichtet ein langjähriger Videospieleer aus der Pionierzeit der Unterhaltungs-Software:

Vom einsträngigen Videospiele, das allenfalls eine geringe Anzahl von Situationen bot, in die der Spieler eingreifen konnte, führte die Entwicklung bald zum abendfüllenden Videospiele-Film, dessen epische Konstruktion unzählige Handlungsvarianten bot. Markttrenner war ein mehrere Stunden dauerndes Spiel, das nach seinem Handlungsort »Mitteleerde« hieß. Seine phantastischen Geschehnisse fanden in einer Zeit statt, als die Kontinente noch eine andere Form hatten. Die Handlung begann stets mit einer Kutschfahrt durch die Landschaften und Reiche des mythischen Kontinents. Am Horizont erschienen farbige Leuchtschriften, die der inhaltlichen Einführung dienten. Sie wurden aus dem vorhandenen Textmaterial immer neu montiert, so daß kein Spiel dem anderen glich.

Bei meinem ersten Durchgang wählte der Selektor Passagen aus einem alten Reiseführer: »Der Ursprung der Hobbits«, verkündete das Menetekel, »reicht weit zurück in die Altvorderenzeit, die jetzt vergangen und vergessen ist. Sie lieben Frieden und Stille und einen gut bestellten Boden: eine wohlgeordnete und wohlbewirtschaftete Gegend war ihr bevorzugter Aufenthaltsort. Kompliziertere Maschinen als einen Schmiede-Blasebalg, eine Wassermühle oder einen Handwebstuhl verstehen und verstanden und mochten sie auch nicht ...«

Die Kutsche passierte Bree, die kosmopolitische Metropole des Breelandes, wo Hobbits und Menschen gemeinsam wohnen und wo sich die Wege von Zwergen und Elfen kreuzen. Dann rollten wir durch die idyllische Landschaft des Auenlandes mit seinen Wäldern und Feldern und kleinen Flüssen. Bald trafen wir auf Zwerge aus fernen Ländern, die auf der Flucht vor dem Feind waren - vor Sauron, dem Herrscher von Mordor, und seinen gespenstischen Schergen, den schwarzen Reitern. Sie durchstreif-

ten, so erzählten unsere Informanten voller Schauer, die Reiche Mittelerde auf der Suche nach dem vor ewigen Zeiten geschmiedeten Ring der Macht. Durch einen Zufall sei er in die Hände eines Hobbits namens Bilbo Beutlin gefallen:

»Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden / Ins Dunkle zu treiben und ewig zu binden.«

An einem warmen Frühlingmorgen hielt die Kutsche in Hobbingen, einem verschlafenen Kleinbürgerstädtchen, dessen Bewohner Kaminfeuer und Pfeifenschmauch lieben. Am Horizont, oberhalb von Beutelsend, dem Wohnsitz Bilbo Beutlins und seines Neffen Frodo, wurde die erste Spielanweisung eingeblendet:

»Belausche Gandalf den Grauen!«

Vorsichtig schlich ich mich an eines der geöffneten runden Fenster. Aus dem Innern des Hauses hörte ich Stimmen. Ein Hobbit sprach: »Ich würde das Auenland retten, wenn ich kann - obwohl es Zeiten gegeben hat, da mir seine Bewohner unsagbar dumm und langweilig vorkamen und ich dachte, ein Erdbeben oder ein Drachenüberfall könnte gut für sie sein.«

»Mein lieber Frodo!« hörte ich eine zweite Stimme. »Hobbits sind doch wirklich erstaunliche Geschöpfe. In einem Monat kann man alles Wissenswerte über sie lernen, und doch können sie einen nach hundert Jahren, wenn man in Not ist, noch überraschen. Aber sei vorsichtig. Der Feind hat viele Späher und viele Möglichkeiten zu hören.«

Plötzlich erschien das zornige Gesicht eines alten Mannes in dem Fenster. Er hatte einen langen weißen Bart, und während seine Hand mich an den Haaren griff und hinein ins Haus zog, sah ich voller Erstaunen, welch riesigen blauen Spitzhut er auf dem Kopf trug. Da ich über ihre Pläne Bescheid wußte, mußte ich Gandalf und Frodo auf ihre Reise zur Rettung Mittelerde vor dem Bösen begleiten. Bei späteren Durchgängen gelang es mir, dem Zugriff Gandalfs zu entgehen und im Auenland zu

bleiben, während es in die Hände Saurons fiel und die dunklen und traurigen Zeiten des Fortschritts begannen. Die alten Häuser der Hobbits wurden abgerissen und neue, häßliche gebaut. Das Programm machte mich zu einem von Saurons Dienern, und wir holzten die Wälder ab und errichteten hohe Fabrikschlote. Weil wir wußten, daß der Zauberer zurückkehren würde, beeilten wir uns, die Flüsse mit dampfenden und stinkenden Flüssigkeiten zu verunreinigen. Wer von den Hobbits sich gegen die Veränderung wehrte, wurde vertrieben oder verhaftet.

6 Synthetische Paradiese

Datensammlern und Konstrukteuren von Weltbildern gemeinsam ist ihr nicht zu befriedigendes Verlangen nach Vollständigkeit. Die am penibelsten kartographierte Alternativ-Welt wurde zugleich die erfolgreichste. Der Massenware dient sie seit langem als Vorbild: Mittelerte. Ihr Schöpfer J. R. R. Tolkien, ein Kulturkonservativer und erklärter Gegner des technischen Fortschritts, wird von den Fans der Fantasy als Klassiker verehrt. Fast fünfzig Jahre arbeitet Tolkien an der Ausgestaltung seiner phantastischen Welt. Während des Ersten Weltkriegs begann er eine recht langweilige Auflistung der Zeitalter, Reiche und Geschlechter von Mittelerte, die erst in den siebziger Jahren posthum unter dem Titel »Das Silmarillion« veröffentlicht wurde. 1936 erschien Tolkiens Kinderbuch »Der kleine Hobbit«.

Trotz des ungewöhnlichen Erfolgs dieser ursprünglich für seine eigenen Kinder erfundenen Geschichten gelang es Tolkien nicht, einen Verleger für seine kunstmythologischen Arbeiten zu begeistern. So versuchte er, die Hobbits des Kinderbuchs in die Welt von Mittelerte zu integrieren. Zwölf Jahre, von 1937 bis 1949, schrieb er an dem sich immer mehr ausweitenden Projekt. Er entwarf Landkarten, auf denen er die Handlungsorte seiner Geschichten verzeichnete, er berechnete die Zeit- und Entfernungsangaben exakt, und er erstellte Tabellen über Mondphasen und Windrichtungen. Sein Drang zur Perfektion ließ ihn sogar funktionsfähige Elbensprachen erfinden, in denen der Professor der Sprach- und Literaturwissenschaften, ein weiterer poeta doctus unter den Autoren der Fantasy, mehrere Jahre lang seine privaten Tagebücher führte.

Als das Ergebnis von Tolkiens unermüdlichem Schöpfungsseifer 1954/55 in England erschien, hielt sich der Erfolg in Grenzen. Die fünfziger Jahre waren zu optimistisch und zu phantasielos, um aus dem esoterischen »Herr der Ringe« einen Bestseller werden zu lassen.

Doch dann zerbröckelte der technische und ökonomische Fortschrittsglaube, und mit der Phantasie

kam auch die Fantasy an die Macht. Im Laufe der sechziger Jahre wurden Tolkiens Wesen aus Mitteleuropa in den USA zu Helden einer zumeist studentischen Subkultur, die sich nach einem Leben jenseits des Alltags sehnte - wo, wie in der Fantasy, Unterwegssein eine Lebensform, Altern nicht vorgesehen und vor allem jeder Gute lieb zu jedem Guten war.

Fan-Clubs schossen aus dem Boden, bunte Wandinschriften verkündeten in den Zentren der Hippie-Bewegung »Frodo lebt«, Buttons forderten »Gandalf for President«. Im magischen Jahr 1968, als man die Haare so lang wie die des Zauberers trug, als weltweit gegen Kapitalismus, Krieg und Konsumterror demonstriert wurde und die Hippies statt Brot und Spielen Blumen und Liebe forderten, kursierten vom »Herr der Ringe« bereits mehr als drei Millionen Exemplare. Damals bekam der Trend zu nicht-rationalen Formen der Unterhaltung, entwickelt im sozialen Forschungslabor der Subkultur, zwecks besserer Vermarktung sein Label »Fantasy« verpaßt.

Fantasy verknüpft das Okkulte und das Ökologische.

Tolkiens Erzählungen verknüpften zwei gegensätzliche kulturelle Strömungen, die in der Luft lagen und in den folgenden Jahren zu Massenbewegungen ausarten sollten: den Hang zum Übernatürlichen und die Liebe zur Natur; das Okkulte und das Ökologische. Mündet der allgemeine Drogenrausch der Subkultur in transzendentes Opium, so die Befreiung der Sexualität von ihren konventionellen Fesseln in die Sinnlichkeit gesunder Ernährung. Tolkiens seit zwei Jahrzehnten ungebrochener Erfolg beruht darauf, daß er in beiderlei Richtung etwas zu bieten hat - den Fans von Magie und Vorsehung die Heldentaten Gandalfs; den Anhängern von Tier-, Landschafts- und Vorgartenschutz den alternativen Heroismus der harmlosen Hobbits.

Magier gegen den Weltuntergang

Die Sucht nach Bewußtseinsweiterung lenkte die Köpfe, die enttäuscht waren, sei's von Love and Peace, sei's von Analyse und Revolte, bald in ab- und jenseitige Gebiete. Neben dem christlichen Revival, das Jesus neue People zuführte und das in den biblischen Heilserwartungen bei Tolkien und vielen anderen Fantasy-Autoren Betätigung finden konnte, entstand in den westlichen Industriestaaten ein Großmarkt für exotisches Gedankengut. Während der siebziger Jahre kam es zu einem handfesten Mystik-Boom mit Räucherstäbchen und wohlriechenden Weisheiten des Orients, mit Urschrei-Therapie und Hexenliteratur, Transzendentalen Meditationsriten und Baghwan-Wahn - eine Rocky Horror Culture Show, montiert aus den Symbolen aller denkbaren und undenkbaren Riten. Hatten die Abendländer ein paar Jahrhunderte lang den Rest der Welt kolonialisiert, so eroberten nun die Religionen aus aller Herren Länder in den eigentümlichsten Versionen Europa und die USA.

Unter den hausgemachten Philosophen dieser Mystik-Mode ragten der Mescaline-Philosoph Carlos Castaneda und der Satanist und Erfinder der schwarzen »Magick« Aleister Crowley hervor, dessen Bücher bis heute in den esoterischen Buchhandlungen fünfstelligen Absatzzahlen erzielen. Die Liste seiner (Ex-)Adepten reicht von Mick Jagger bis Michael Ende. Bei Castaneda, der angeblich den verschlungenen Pfaden indianischer Geheimlehren folgte, kann man sich rückblickend des Eindrucks nicht erwehren, daß ihm nicht nur ein ominöser Mediziner, sondern bisweilen auch Gandalf der Graue Eingebungen ins Ohr flüsterte; ausgerechnet »des Zauberers Ring der Macht« steht im Mittelpunkt seiner Lehren des Don Juan.

Tolkiens Magier war so etwas wie der kleinste gemeinsame Nenner, auf den sich die Anhänger der diversen Ok-Kulte einigen konnten. Vor allem, wenn sie der jeweiligen Heilslehre nur halb oder nicht mehr so richtig anhängen. In Gandalf, dessen Talente von der Telekinese bis zum Zauberbann alle Spar-

ten des Übersinnlichen umfassen, hatte der neue Aberglaube literarische Gestalt angenommen. Mit seinen Heldentaten stand die Liebe zu Horoskopern und zum Kartenlegen ebenso in Einklang wie die zum Gabelbiegen und anderen Mobilisierungen mentaler Kräfte, zu Hexenkünsten oder progressiven Schamanenlehren à la Trikont-Dianus.

Vom schummrigen **Underground** der Sekten und Grüppchen ins gleißende Licht der **Massenkultur**

Wo alles magierte und psichelte, konnte auch das Show-Biz nicht lange abseits stehen, zumal die ganze Richtung so wunderbar zum allgemeinen Drogentrip der Szene paßte. Vom schummrigen Underground der Sekten und Grüppchen ins gleißende Licht der Massenkultur war es so nur ein kurzer Weg. Der Psychedelic-Rock in seinen wuchernden Stilrichtungen schuf halluzinatorische Klangräume, die nicht von dem Lärm dieser Welt schienen, ihr aber bis heute nicht mehr verloren gingen. Auf den Bühnen - auch denen der etablierten Theater - wabert der Trockeneisnebel, und selbst im biederen Fernsehen jaulen derweil zur besten Sendezeit die Synthesizer zum Himmelsritt, während computer-gesteuerte Scheinwerferanlagen mit den elektronischen Kameras den Krieg der Lichter spielen. Ein-fallsreicher Fantasy-Sound, lautstark aus den Errungenschaften der internationalen Musikgeschichte zusammengerührt, sorgte für die Einnahmen von Supergruppen wie Pink Floyd, Grateful Dead, Genesis, Yes oder Styx. Von Rittern, Jungfrauen und unterseeischen Phantasieländern sangen zu Zeiten die Beatles ebenso wie Bob Dylan oder Donovan und singen noch heute Sally Oldfield, Chris de Burgh sowie unzählige dritt- und viertklassige Interpreten, in deren Shows es wahrhaft unglaublich zugeht.

Die Maler des Phantastischen »entdeckte« die Massenkultur-Industrie gleichfalls, von der Wiener Schule des Phantastischen Realismus über Salvador Dalí zurück bis zu Hieronymus Bosch, dessen ein halbes Jahrtausend altes Bild vom »Garten der Lüste« das Cover einer LP der britischen Rockgruppe Deep Purple und dann als Poster die Wände von Wohngemeinschafts-Naßzellen zierte. Zur Magical Mystery Tour brach auch die Comic-Szene auf. Fantasy war hier als zusätzliches optisches Rausch-Mittel willkommen. Umgekehrt bereicherten die Comic-Zeichner das Genre um eine erfolversprechende Zutat: Sex. Denn nicht nur bei Tolkien hatte die Phantasie, viktorianisch wie ihre männlichen Schöpfer, vor Körperlichem so sehr zurückgeschreckt, daß in den klassischen Gefilden der Fantasy Frauen etwa so selten anzutreffen sind wie in Computer-Shops. Neben Richard Corben und Frank Frazetta trug vor allem Boris Vallejo mit technisch perfekten Bildern von den anatomischen Details brünstiger Ungeheuer, üppiger Amazonen und muskeldurchwirkter Krieger wesentlich zu einer erotischen Ikonographie der Fantasy bei. Wie die Literaten bedienten sich auch die Maler bei jeder Gelegenheit im historischen Fundus. Ein wenig Manierismus, mehr Barock, reichlich Realismus und möglichst viel Orientalisches, dazu eine Portion Posen aus Werbung und Aktfotografie, lautete das zauberhafte Erfolgsrezept. Und anders sah es nicht aus, als Ralph Bakshi 1977 den Anfang des »Herr der Ringe« zu einem dröhnenden Trickfilm verarbeitete, der heute so wirkt, als mache eine Wohngemeinschaft der frühen Siebziger mit von Drogen gehärmten Gesichtern sich auf, eine streitbare Landkommune zu werden. Zwar haben allein in der Bundesrepublik bislang doppelt so viele Zuschauer den Film gesehen wie Leser das Buch gekauft, doch das ganz große Geschäft war wider Erwarten mit dem Vater der Fantasy nicht zu machen.

Die perfekte Synthese der selbst schon synthetischen literarischen, visuellen und akustischen Fantasy, die Ultima ratio der massenkulturellen Verwertung, gelang dem Inhaber einer Firma mit dem bezeichnenden Namen »Industrial Light & Magic«. Mit jeder weiteren Folge seines galaktischen Überlebens-Epos »Star Wars« übertraf George Lucas alle bisherigen Kassenrekorde. »Es war einmal vor langer

Zeit in einer unendlich fernen Galaxis ...«, diese nicht sonderlich originellen Anfangssätze des Lucas-Evangeliums dürften inzwischen mehr Menschen vernommen haben als die Geschichte von Hänsel und Gretel. In bewunderungswürdiger Zusammenarbeit mit der internationalen Spielzeugindustrie rückte die Fast-Food-Version eines Mythos, bestehend aus Science Fiction, Sword-and-Sorcery und Fantasy, zum Weltmärchen Nummer eins auf.

»Star Wars« ist **Fantasy** der **zweiten**, rein massenkulturellen **Generation**.

Vor der technischen Perfektion und angesichts der ungeheuren sinnlichen Faszination seiner Bilderwelten verstummte jeder Einwand gegen die lausige Qualität der Story. Garniert mit reichlich melodramatischem Gerümpel aus der Asservatenkammer schlechter Unterhaltung, wird inmitten der schönsten Massenvernichtungen das Hohe Lied menschlicher Werte gesungen. Um dem überwältigten Publikum zu versichern, es sei nicht so beliebig austauschbar, wie es im Alltag ist, zeigt der Feuerzauber unentwegt Menschen als einmalig vor, die so durchschnittlich sind, daß sie sich gelegentlich selbst im Spiegel nicht wiedererkennen dürften. Angepriesen wird, was garantiert alle auswendig kennen: die schlichten Tugenden einer Hollywood-Ethik, von deren Standpunkt aus es wirklich nicht einzusehen ist, warum sie den Wetware-Wesen ferner Galaxien weniger angemessen sein sollte als den Zombies, die auf Erden regieren.

»Star Wars« ist Fantasy der zweiten, rein massenkulturellen Generation. Hier werkeln nicht verschrobene Professoren, sondern hochspezialisierte Unterhaltungstechniker, um eine international und äußerst vielseitig verwertbare Software herzustellen (eine Auswahl: Auswertung des Films in Kino,

Pay-TV, auf Videokassette und Bildplatte, wobei die Serial-Konstruktion eine immer neue Verwertung der alten Folgen bei Erscheinen der nächsten garantiert; dazu Bücher, Schallplatten, Kassetten, Videospiele, technisches Spielzeug und Stoffpuppen, Kinderkleidung, Poster, Sticker sowie allgemeine Werberechte).

Mit »Star Wars« gelang die Geburt eines globalen Mythos aus dem Geiste des Californian Way of Life. Lucas führt vor, wie die Odyssee geraten wäre, hätte Homer sein Handwerk in Hollywood gelernt.

Die Geburt eines globalen Mythos aus dem Geiste des Californian Way of Life

Die Kombination der ein wenig uneinheitlichen Elemente, die zum Teil dem sekundären Weltbild einer Fernseh-Kindheit, aus Serien wie Lassie, Raumschiff Enterprise oder Muppets-Show entlehnt sind, sichert die strukturelle Anleihe bei einer der erfolgreichsten Stories des Abendlandes: »Ein Epos von Helden, Bösewichtern und fremden Wesen aus Tausenden von Welten. Der Kampf geht weiter, der Kreis schließt sich, die Saga lebt fort.« Fürwahr, denn bei der glänzend kostümierten Schöpfung muß Lucas die Artus-Sage in die Hände gefallen sein: Luke Skywalker spielt Arthur, ein neonartiges Strahlenschwert tritt als Excalibur auf, Obi-Wan Kenobi gibt Merlin zum besten.

Der altbritische Zaubermeister war schon für Tolkien, der in den dreißiger Jahren eine Neufassung der Artus-Sage versuchte, das Vorbild, als er seinen Magier Gandalf erfand. Von König Arthur ist die Fantasy seitdem nicht mehr losgekommen. Der Romanzyklus »Der König auf Camelot« und »Merlin«, den Terence Hanbury White (1906-1964) zur gleichen Zeit wie Tolkien seinen »Herr der Ringe« schrieb, gehört zu den beständigen Verkaufserfolgen der klassischen Fantasy. Im »Star Wars«-Zeitalter gab es

weitere Adaptionen der Artus-Sage: Marion Zimmer Bradleys elfhundert Seiten Auswalzung »Die Nebel von Avalon« führte die internationalen Bestseller-Listen an; und 1981 inszenierte John Boormann mit Wagner-Anklängen einen Sword-and-Sorcery-Film um Arthurs Zauberschwert »Excalibur«, als fände das Spektakel in den städtischen Grünanlagen statt.

Beim deutschen Publikum, vor allem bei den Intellektuellen und Meinungsmachern, weckte die magische Seite der Fantasy allerdings entschieden weniger Begeisterung als in den USA - unsere Fernsehredakteure tragen schließlich nicht allesamt silberne Kokslöffelchen in der Jackentasche, und schwarze Messen finden unter deutschen seltener als unter amerikanischen Geistesbetern statt. So kam es in der biedereren Bundesrepublik zum großen Durchbruch der Fantasy erst, als man ihre alternativen Qualitäten entdeckte.

Klein-Bürger tun alles für ihren Frieden

Je größer und unüberschaubarer die Verhältnisse, desto größer werden die starken Männer - bis hin zu allmächtigen Magiern -, aber desto kleiner und schutzloser werden auch die lebenswerten Anti-Helden. Mehr noch als die magische offenbart die niedliche Seite der Fantasy die Sehnsüchte nach anderen, bescheideneren Verhältnissen, nach einem stillen Leben im Winkel.

Von Anfang, von Alice an sind die Heroen kleine Wesen, Kinder oder andere Schwächlinge. Gegen die Gewalt der Großen dieser Welt kämpfen die Kleinen mit Intelligenz, Mut und Ausdauer, mit einem unpräzisen Heroismus, der weniger an soldatische als an alternative Gruppen-Tugenden erinnert. Die wirklichen Helden von Mittelalter sind in dieser Lesart die schwachen und nicht gerade streitlustigen Hobbits, die von Tolkien wie frühe Öko-Freaks beschrieben werden: Sie verabscheuen Maschinen, lieben Ruhe und gesundes Essen, Kaminfeuer und ein Pfeifchen vom Selbstangebauten.

Die Vertreter des Bösen hingegen lassen sich leicht als Agenten eines industriellen Fortschritts erkennen, der über Leichen und Landschaften geht. Der Kampf ums idyllische Auenland erscheint als ökologische Rettungsaktion und die verschworene Gemeinschaft der Gefährten, geeint in der Sorge um ihre Lebenswelt, als Greenpeace-Fiction. Gute Große wie Gandalf wirken in diesem Verständnis vom »Herr der Ringe« wie Promis bei einer Friedens-Demo: als Mächtige schützen sie die Ohnmächtigen, deren Ziel die Abschaffung der Macht ist.

Zerbrechliche Fantasy-Helden boten in der Nachfolge Tolkiens auch die Produkte der US-Massenkultur. In dem Puppenfilm »Der dunkle Kristall«, den die Väter der phantastischen Muppet-Show Jim Henson und Frank Oz 1982 für sechzig Millionen Mark drehten, spielen der elfengleiche Jen und seine geflügelte Freundin Kira die Hauptrolle. Das kindliche Traumpaar, Angehörige der ausgerotteten Rasse der Gelflinge, versöhnt die Kräfte des Guten und Bösen miteinander und verwandelt damit die karstige

Landschaft in einen blühenden Garten Eden, so grün wie das Auenland. Gleichfalls ein harmloser Winzling ist E. T., neben der »Star Wars«-Crew die erfolgreichste Filmfigur aller Zeiten (Einspielergebnis über eine Milliarde Mark). Der froschäugige Außerirdische fällt unheimlichen Vertretern der Wissenschaft auf den Operationstisch und wird von ihnen fast zu Tode untersucht, nachdem sein Freund, der zehnjährige Elliot, zuvor schon im Schulunterricht gezwungen werden sollte, lebende Frösche zu sezieren. Mit E. T., so die simple Moral der Geschichte, gegen Rationalität, Technik und Tierversuche. Soft plätschert der saure Regen im Märchenwald.

Das elfte Gebot: »Du sollst mehr Phantasie haben!«

Michael Ende, der erfolgreichste deutsche Autor dieses Genres, machte naturreine Kinder zu den Helden seiner beiden Romane, die fast ein Menschengedenken lang in den Bestseller-Listen standen und in schlichtem Deutsch und ebenso belehrend wie phantasievoll Traditionelles zusammenkopierten. In der »Unendlichen Geschichte«, deren Verfilmung Erster Teil mit über fünfzig Millionen Mark die bis dahin (1984) teuerste bundesdeutsche Filmproduktion war, liest ein kleiner Junge, dick und schwach, ein geheimnisvolles Buch und gerät selbst in die Geschichte hinein, nach Phantasien, über dessen seltsame Bewohner eine »Kindliche Kaiserin« gebietet. Das Problem dieses Landstrichs deckt sich mit dem der Software-Produzenten - Mangel an Phantasie. Die didaktische Moral des Romans läuft daher schlicht auf ein elftes Gebot hinaus: »Du sollst mehr Phantasie haben!«

Noch aufrechter geht es in »Momo« zu. Das Buch handelt vom Kampf eines kleinen Mädchens gegen die »grauen Herren von der Zeit-Spar-Kasse«. Sie betrügen die Menschen um ihre Zeit und damit um ihre Lebensfreude. Wie dadurch befriedigende Handwerksarbeit in industriellen Stress verwandelt wird, statt heimeliger Häuser seelenlose Silos hochgezogen und Gastfreundschaft und Großzügigkeit

durch Profitdenken zerstört werden, das klingt streckenweise wie aus einem Leitfaden für alternative Lebensführung abgeschrieben. Das Ideal dieser Öko-Fantasy ist eine regressive Welt allgemeinen Friedens und ungetrübter Harmonie, so wenig komplex und so reduziert wie selbst die des Mutterleibs nur in der Phantasie.

Auf die **Drohungen** der hochtechnisierten Gegenwart, deren nur eine die atomare **Apokalypse** ist, reagiert die Glücks-Fantasy mit dem Schrecken einer **totalen Harmonie**.

Der allgegenwärtige Feind heißt Wissenschaft, Technik und Industrie. Die Wunderheilung triumphiert über die Apparatedizin, die Gemeinschaft über den einzelnen und sein Eigentum, dezentrale kleine Einheiten wider Erwarten über Armeen von gedrillten Bösewichten. Den Maschinen werden all die Werte unermüdlich entgegengehalten, die im Umgang mit ihnen wertlos sind: Gefühle und Ahnungen statt Wissen, Auserwähltheit statt Ersetzbarkeit, freundliches Einverständnis statt Exaktheit.

Diese Rückzugsgefechte eines schwachen, gegenüber den Lebensverhältnissen retardierten Bewußtseins sind die Antwort auf die historische Macht des Fortschritts, der primär fortgeschritten scheint in der Möglichkeit zur Abschaffung jeglichen Bewußtseins inklusive seiner physischen Existenzgrundlage. Auf die Drohungen der hochtechnisierten Gegenwart, deren nur eine die atomare Apokalypse ist, reagiert die Glücks-Fantasy mit dem Schrecken einer totalen Harmonie.

Die neuen Märchen

Utopien sind Märchen, die ihre soziale Unschuld verloren haben. Im 20. Jahrhundert wurden an großen Utopien ausschließlich negative geschrieben. Sie entwerfen, von Kafkas Romanen bis zu Orwells »1984«, Bilder einer Gesellschaft, in denen jedes menschliche Glück durch soziale und technische Apparate zerstört wird. Fantasy versucht die Rück-Kreuzung der Utopie mit dem Märchen. Zum Preis einer sozialen Naivität gelingt dadurch die Fortsetzung der Tradition positiver Utopien, die im 19. Jahrhundert noch allesamt sozialistisch waren, oft auch schon maschinen- und industriefeindlich.

Eine der letzten positiven Utopien war »News from Nowhere« (1890) von William Morris, der anschließend Fantasy-Romane schrieb. Auf beiden Terrains stritt er für Ideale, wie sie heute im Umkreis von Gegnern technologischer Großprojekte, Bio-Köstlern, alternativen Handwerkskollektiven und Naturschützern gängig sind. Seine Werke markieren so den Punkt des historischen Umschlags, der Regression vom Untergang des alten Alltags.

Für die Geschwindigkeit dieser Veränderungen sind Tolkiens Lebensdaten exemplarisch. Als er geboren wurde, gab es weder Radio und Fernsehen noch Autobahnen und Flugzeuge. Bei seinem Tod 1973 waren Menschen auf dem Mond gelandet, und Millionen hatten, ein großer Schritt für jeden einzelnen, Mittel Erde erobert.

Anders als die negativen Utopien, die an der Vorstellung vom Fortschritt festhielten und dessen traurige Folgen schilderten, zeichnete die Fantasy kein Bild einer schönen neuen Welt, sondern wendete sich - in Formen und Inhalten - dem zu, was zu verschwinden drohte. Aus der regional gebundenen Welt der alten Märchen, die in den siebziger Jahren gleichfalls eine Renaissance erlebten, trieb eine zunehmende Sehnsucht nach positiven, im weitesten Sinne grünen oder bunten Utopien in die kosmopolitischen Traumreiche der Fantasy-Märchen.

Aus der Regression könnte die Entwicklung der elektronischen Medien willkürlich einen Vorgriff werden lassen. Forscht die alternative Szene, die als soziales Entwicklungslabor die Subkultur ablöste, nach Lebens- und Arbeitsformen für eine postindustrielle Freizeit- und Mangelgesellschaft, so entwirft deren Utopie die Fantasy, indem sie Zivilisationen beschreibt, die ohne die häßlichen Seiten der Technik über ihre Errungenschaften verfügen: in Zaubertieren oder mittels magischer Kräfte. Wohl relativ unfreiwillig weist Fantasy damit auf eine Zukunft sauberer Technologien voraus, während sie realiter Hoffnung im Vergangenen sucht, den historischen Prozeß rückgängig macht. Denn parallel zur Entstehung der klassischen Fantasy-Literatur wurden für weite Teile der Bevölkerung alte Menschheitsträume erfüllt. An die Stelle von Zauber und Magie traten dabei technische Hilfsmittel: die Funktion von Siebenmeilenstiefeln und Wunderreitieren erfüllten Lokomotiven und Automobile; geheimnisvolle Rituale, durch die Kenntnis von fernen Geschehnissen erlangt wurden, bekam im Telefon Konkurrenz; Flugzeuge transportierten mehr Menschen durch die Lüfte, als es Hexenbesen und fliegende Teppiche all die Jahrtausende getan hatten.

Forscht die alternative Szene nach **Lebensformen** für eine **postindustrielle** Freizeitgesellschaft, so entwirft deren **Utopie** die Fantasy.

Gegenwärtig finden erneut einschneidende Veränderungen des Alltagslebens statt. Sie gehen von den elektronischen Maschinen aus. Ihr Versprechen lautet nicht wie bislang größere Mobilität, sondern Partizipation. Nunmehr kämen die Individuen, so heißt es, in den Besitz von Kommunikationsgeräten,

die sie von Rezipienten zu Teilnehmern machten, wie es die politische Theorie der Medien zu fordern nicht müde wurde. Software würde realisieren, was Ziel der zahl- und nutzlosen Veranstaltungen der künstlerischen Avantgarden in den vergangenen Jahrzehnten war: Mittels der elektronischen Hilfsmittel könne ein jeder »kreativ« werden, ohne handwerkliche Kenntnisse Bilder vom Plotter machen lassen, seine Lieder unter Einsatz eines entsprechenden Programms komponieren und spielen - »Ah, da, da, da« geht der automatische Rhythmus -, Texte aus den Bausteinen eines Textprogramms montieren.

Für die **systematische Produktion** von Unterhaltungs-Software müssen die **Details fungibel** werden.

Programme dieser Art setzten »lediglich« eine Analyse der vorhandenen Kunstprodukte, ihre Zerlegung in typische Bausteine und die Erstellung von Kombinationsregeln voraus. Strukturalismus und die literaturwissenschaftliche Texttheorie arbeiten schon seit langem in diese Richtung, doch sind ihre Ergebnisse bislang ziemlich dürftig und, da von Marktinteressen kaum beleckt, nahezu unverwendbar. Lediglich im Bereich von Musik und Graphik existieren bereits einige, allerdings äußerst simple Programme. Mehr noch als die Autoren der »Dialektik der Aufklärung« es sich vorzustellen vermochten, müssen für die systematische Produktion von Unterhaltungs-Software die Details fungibel werden - »fertige Clichés«, wie Horkheimer und Adorno 1944 schrieben, »beliebig hier und dort zu verwenden ..., allemal völlig definiert durch den Zweck, der ihnen im Schema zufällt«.

Eine solche Gewinnung von Software aus einer Vielzahl standardisierter Elemente vollzöge im übrigen nur nach, was im Bereich der Hardware längst die Regel ist: Geräte bestehen nicht mehr aus Einzelteilen, sondern aus komplexen Bausteinen, die zusammengesetzt bzw. im Falle eines Umbaus oder einer

Reparatur komplett ausgetauscht werden. Für eine nach diesen Prinzipien funktionierende Produktion massenkultureller Software leistet Fantasy bahnbrechende Vorarbeiten. Ihre Welten werden aus Clipping-Material gebaut, das zuvor in einem imaginären, das heißt nur im Kopf der Autoren vorhandenen Museum der Mythen gesammelt wurde. Nicht in diesem Punkt, nur in der Größe des Museumsfundus und in der Komplexität der Kombinationsregeln unterscheiden sich die Spitzenprodukte des Genres von der Massenware. Wenn die moderne Poesie sich an der industriellen Produktionsweise orientiert, so ähnelt die Fantasy, als Kunst des Zitats und seiner Montage, dem Prozeß der Datenverarbeitung.

Fantasy, als **Kunst des Zitats** und seiner Montage, ähnelt dem Prozeß der **Datenverarbeitung**.

Die unendliche Kombination tradierter Elemente entspricht formal einem zentralen Thema vieler Kunststufen. Sie widmen sich dem ältesten aller Menschheitsträumen - dem ewigen Leben respektive dem Ende der Vergänglichkeit. Und sie tun es, seit dessen Verwirklichung sich abzeichnet, von wunderbaren Fähigkeiten wie im Falle des Fliegens und anderer alter Sehnsüchte ausgelagert in technische Errungenschaften. Im 19. Jahrhundert hatte die Fotografie begonnen, das menschliche Gesicht lebensstreu abzubilden. Die Verfahren der Tonaufzeichnung leisteten dasselbe für die Stimme. Im Stummfilm lernten die Sterblichen auf ewig das Laufen, der Tonfilm vervollständigte wenige Jahre später das Abbild der äußeren Erscheinung. Inzwischen muß, zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit, nichts mehr von dem, was einer tut, vergänglich sein. Milliarden von Fotoapparaten und Polaroids, von Tonbandgeräten und Kassettenrecordern, von Super-8- und Videokameras sorgen für ein naturgetreues Bild vom Leben über Tag und Tod hinaus, im privaten Bereich freiwillig, im öffentlichen meist unfreiwillig. Was zum vollständigen »Bild« einer Persönlichkeit noch fehlt, speichern die mo-

deren Computer-Bürokratien, von den Lebensdaten über die Häufigkeit von Grenzübertritten bis zur Anzahl der Zahnfüllungen. Mußte früher einer noch mühsam schreiben, um Erfolge, Erkenntnisse und Erträge seines Lebens in kommende Zeiten hinüberzuretten, so erledigen heute Maschinen für ihn die Kommunikation mit dem Diesseits nach der Abreise ins Jenseits. Das Testament auf Videotape treibt nur auf die Spitze, was alltäglich ist: die unablässige Protokollierung des Lebens durch die Technik, als handele es sich um ethnologisch interessante Daten untergehender Zivilisationen.

So steht unser Leben an der Schwelle zur Ewigkeit - in technischen Reproduktionen. Wenn auch noch nicht als biologisches, als soziales Tier beginnen die Menschen dem Personal der Fantasy zu ähneln, den Elben und Elfen und all den anderen schönen unsterblichen Wesen, die ja wiederum Menschen gleichen, wie sie sein sollten. Menschen vor dem Sündenfall - *Forever Young*, *Fatally Beautiful* und *Stayin' Alive*.

Postscriptum

In seinen nachgelassenen Erinnerungen berichtet ein langjähriger Videospiele aus der Pionierzeit der Unterhaltungs-Software:

Mitte der achtziger Jahre kamen die ersten Videospiele mit rudimentären Möglichkeiten zur Partizipation auf den Markt. Michael Crichton, zu jener Zeit ein bekannter Schriftsteller und Drehbuchautor (»Westworld«, »Andromeda Star«, »The Great Train Robbery«), der gerade mit einem Handbuch für Personal Computer einen Bestseller gelandet hatte, nahm seinen Roman »Congo« als Vorlage und entwickelte daraus ein Computer-Spiel, eine Art Roman zum Mitmachen, bei dem es um die Suche nach einer geheimnisvollen Ruinenstadt im Urwald ging. Da die Bilder viel Speicherplatz beanspruchten, war Crichton gezwungen, die Handlung sehr zu vereinfachen. »Aber es ist eine neue Form«, beurteilte er treffend seine bahnbrechende Idee, die Spieler Fortgang und Auflösung der Handlung mitbestimmen zu lassen. Heute werden derart primitive Programme natürlich nicht mehr hergestellt. Um die damalige Aufregung - die auf der einen Seite in Suchtverhalten, auf der anderen im Ruf nach Verboten gipfelte - verstehen zu können, muß man sich die, was die elektronischen Medien anging, unglaublich bescheidenen Verhältnisse am Ende des vorigen Jahrtausends vergegenwärtigen; am besten vielleicht in einer der neuerdings so beliebten virtuellen Zeitreisen.

info

Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Impressum

DRUCKGESCHICHTE

Software Fantasy. In: KURSBUCH 75, März 1984, S. 161-179.

Ein gekürzter Vorabdruck erschien in der Wochenendbeilage der FRANKFURTER RUNDSCHAU vom 3. März 1984, S. ZB 3.

Nachgedruckt leicht überarbeitet in: Gundolf S. Freyermuth, *Endspieler*, Berlin: Tiamat, 1993, S. 173-205.

DIGITALER REPRINT

Dieses Dokument wurde von Leon und Gundolf S. Freyermuth in Adobe InDesign und Adobe Acrobat erstellt und am 31. Januar 2008 auf www.freyermuth.com unter der *Creative Commons License* veröffentlicht (siehe Kasten links). Aktuelle Version: 1.0.1.

ÜBER DEN AUTOR

Gundolf S. Freyermuth ist Professor für Angewandte Medienwissenschaften an der ifs - Internationale Filmschule Köln (www.filmschule.de).

Weitere Angaben finden sich auf www.freyermuth.com.

