

Vorwort

Soweit ich mich erinnere, war Robert E. Howard der erste Autor, den ich mit aufrichtiger Begeisterung las. Freilich ging es mir zunächst nicht um Howards Werk als solches, sondern um seine bekannteste Schöpfung: Conan den Cimmerier.

In den achtziger Jahren erfreuten sich die – damals von Marvel herausgegebenen – Comics um den hünenhaften, schwarzhaarigen Barbaren hierzulande großer Beliebtheit; man konnte sie sogar in dem Dorf kaufen, wo ich aufwuchs. Diese Comics boten ein gerüttelt Maß dessen, was wohl nicht nur Fantasy-Verächter mit dem Genre verbinden: Da gab es einen verwegenen Helden, ausgestattet mit einem unbesieglichen Schwertarm und recht eigensinnigen Moralvorstellungen, der von einem haarsträubenden Abenteuer ins nächste geriet, dabei die halbe Welt bereiste, sich mit allerlei weltlichen und übernatürlichen Schurken anlegte und *en passant* die Herzen zahlloser schöner Frauen eroberte, die wahlweise als *damsel in distress* oder als *femme fatale* auftraten.

Wenig später entdeckte ich die *Conan*-Saga, die in Dutzenden Bänden beim Heyne Verlag erschien und die Erzählungen und Novellen, die Howard selbst geschrieben hatte, mit Romanen verband, die in den Jahrzehnten nach seinem frühen Tod – er beging 1936 Selbstmord – von Bewunderern und Nachahmern verfasst worden waren.

Bis heute kann ich mir das Gefühl der Verheißung vergegenwärtigen, das die Einbände dieser Reihe in mir erweckten. Den oberen Rand zierten, Rücken an Rücken, zwei grün-gelbliche Dämonen, die mit Flügeln, Hörnern, Schild und Krummsäbel bewehrt waren und nur darauf zu warten schienen, sich vom Pappdeckel zu lösen und auf den vorwitzigen Leser zu stürzen. Hingegen prangte unter dem Titelschriftzug (*Conan der Söldner*, *Conan der Freibeuter*, *Conan der Siegreiche* und so weiter) ein Screenshot entweder aus *CONAN THE BARBARIAN* (John Milius, USA 1982) oder *CONAN THE DESTROYER* (Richard Fleischer, USA 1984), welcher zumeist Arnold Schwarzenegger zeigte, der den Cimmerier in beiden Filmen verkörpert hatte.

Eine Weile lang war ich ernsthaft davon überzeugt, das Buch sei umso besser, je grimmiger Schwarzenegger auf dem Titelbild dreinschaute und je martialischer die Pose war, in die er sich geworfen hatte. Freilich erwiesen sich die entsprechenden Prognosen häufig als Irrtümer, was mir wohl eine erste Lehre bezüglich der Einschätzung von Literatur war. Dafür begann ich nach und nach zu begreifen, dass die Geschichten, die von Robert E. Howard stammten, über eine Energetik, eine Überzeugungskraft und eine dunkle Poesie verfügten (wahrscheinlich hätte ich als Achtjähriger andere Ausdrücke benutzt), die man in der epigonalen Literatur zumeist vergeblich suchte.

Ungefähr zur selben Zeit, als ich meine Liebe zu Howards Werk entdeckte, wurde in unserer Familie der erste Computer angeschafft – ein Schneider CPC mit Grünmonitor –, und wenn ich nicht irre, ist BRUCE LEE (Datasoft, 1983) das erste Videospiel, das ich je zu Gesicht bekam. Eine ganze Nacht lang steuerten mein Bruder und ich unser heroisches Pixelmännchen durch eine geheimnisvolle Festung, sammelten Laternen ein, prügelten uns mit anderen Pixelmännchen, die schwarze Ninjas oder grüne Sumoringer darstellten, und versuchten kletternd und springend voranzukommen, auf dem Weg zu einem bösen, Feuerbälle speienden Magier, den man unter Strom setzen musste, um seiner Schätze habhaft zu werden. Noch immer ist mir das hurtige *Tapp-Tapp* von Bruce Lees Trippelschritten im Ohr, und es war dies nicht die letzte Nacht, die ich mit einem Videospiel verbrachte. Möglicherweise kamen auf die Dauer sogar ein paar Nächte zu viel zusammen.

Als Kind wusste ich natürlich nicht, was man unter Eskapismus versteht. Sehr wohl aber war mir bekannt, dass man ratzfatz unter der Brücke enden konnte (ein Dasein als Straßenkehrer oder Müllmann waren die anderen Schreckensvisionen meiner frühen Jahre), wenn man sich weigerte, die harten Tatsachen des Lebens anzuerkennen. In dieser Hinsicht stand es nicht gut um mich. Selbstverständlich hatte es notenschädigende Auswirkungen, Stunden über Stunden mit Fantasy-Romanen und Videospielen zu verbringen. Aber dasselbe galt für exzessives Fußballspielen. Doch war das etwas anderes. Fußballspielen war „Wirklichkeit“; Fantasy-Romane und Videospiele hingegen waren „Nicht-Wirklichkeit“. Es lag etwas Gefährliches, Verwerfliches und Ungesundes darin, die Verbindlichkeit eines gemeinsamen sozialen Raumes zu leugnen, in dem jeder seine Rolle einzunehmen hatte; etwa die eines leidlich fleißigen Schülers, der seine Hausaufgaben macht und sowohl aufs Gymnasium kommen als auch dortselbst bleiben will. Es erwies sich, dass die mir zgedachte Rolle schlecht mit meinen persönlichen Vorlieben einherging. Als Folge davon kamen mir im Lauf meiner Jugendjahre sowohl die Neigung zum Genre Fantasy als auch zum Medium Videospiel immer mehr abhanden.

Heute sehe ich, dass beiden, Genre und Videospiel, tatsächlich die Weigerung gemein ist, die Idee einer unmittelbar verfügbaren Wirklichkeit, die sozusagen an die Tür klopft, als verpflichtenden Bezugspunkt anzuerkennen. Das Videospiel war schon aufgrund technischer Beschränkungen die längste Zeit außerstande, sich in ein repräsentationales Verhältnis zu jener (angeblich) objektiv gegebenen Realität zu setzen. Und die Fantasy ist, was das betrifft, sogar noch radikaler als andere fantastische Genres. Während die Science-Fiction oft genug Welten entwirft, die sich als (mehr oder weniger) gradlinige Verlängerung unserer Gegenwart in die (mehr oder weniger) ferne Zukunft präsentieren, und

der Horror zumeist ein monströses oder dämonisches Zerrbild unserer Alltagswirklichkeit zeichnet, durchtrennt die Fantasy gewissermaßen die Verbindungsleine. Insofern nämlich, als ihre, wie Tolkien sagen würde, „Sekundärschöpfungen“ letztlich eine ganz eigene Historizität für sich beanspruchen. Um bei Tolkien zu bleiben: Es ist unmöglich, den Kontinent Mittelerte hinsichtlich seiner historischen und politischen Entwicklung – ganz zu schweigen von den ihn bewohnenden Wesen – konsistent auf dem Zeitstrahl der uns bekannten Geschichte zu verorten; wenn man Tolkiens Welt als vorsintflutliche Interpretation unserer eigenen Realität begreifen will, muss man davon ausgehen, dass irgendwann, irgendwie ein ontologischer Bruch stattgefunden hat, der in keiner Weise gekittet werden kann.

Die Fantasy setzt also nicht einfach eine Nicht-Wirklichkeit, sondern, schlimmer noch, eine Gegen-Wirklichkeit ins Werk. Und wie immer man diese Gegen-Wirklichkeiten im Einzelnen politisch bewerten mag – ihr schieres Vorhandensein stellt schon eine Herausforderung dar in einer Zeit, die so utopiearm und positivistisch ist wie die unsere. Ich meine, dass dies ein nicht unwichtiger Grund dafür ist, warum das Genre in feuilletonistischen Kreisen auf derart schroffe Ablehnung stößt: Die Fantasy negiert, qua Existenz, die wesentliche Prämisse des TINA-Prinzips, das bekanntlich weite Teile des politischen Diskurses strukturiert. Woraus sich übrigens die sehr ernste Gefahr ergibt, dass die Einzigen, die noch eine „Alternative“ für sich beanspruchen, am Ende diejenigen sein könnten, die die herrschende neoliberale Logik in Wahrheit mit aller Brutalität durchexerzieren wollen.

Die Anmaßung der Fantasy, eine eigene Wirklichkeit zu erschaffen, gilt zunächst ganz allgemein. Im Zusammentreffen mit dem Videospiel kommt jedoch noch ein Weiteres hinzu. Es ist ja nicht nur so, dass das Medium mittlerweile in der Lage ist, noch die unrealsten Welten mit einer sinnlichen Evidenz auszustatten, die sie zu einem Ort macht, der (in der Fantasie) bewohnbar ist. Vor allem liegt es an den Spielerinnen und Spielern, die Aneignung der jeweiligen Welt auszugestalten, ihr einen Rhythmus und eine Zeitlichkeit zu verleihen – und mitunter sogar zu bestimmen, welche Moralität der Welt in ihrer Ausfaltung zuwächst. Meines Erachtens begründet dieser Umstand, wie ich noch ausführen werde, eine privilegierte Beziehung zwischen Fantasy und Videospiel.

Die vorliegende Studie wird also letztlich von den Fragen umgetrieben, die mich auch als Kind beschäftigten: Was heißt eigentlich Wirklichkeit? Auf welche Weise kann, soll und darf man sich dieser Wirklichkeit annähern? Und in welchem Verhältnis steht die Wirklichkeit einer *Conan*-Erzählung oder eines *Bruce-Lee*-Videospiels zu jener anderen (allgemeiner Wahrnehmung nach hauptsächlich) Wirklichkeit, in der man morgens in die Schule geht und hofft, mittags wieder mit heiler Haut heimzukommen? Natürlich hege ich nicht die Absicht, diese Fragen (oder auch nur eine von ihnen) in der Perspektive

einer systematischen Darlegung zu beantworten. Allerdings will ich ihnen in Hinblick auf das Genre Fantasy – und konkrete Ausgestaltungen dieses Genres in den Weltentwürfen einzelner Videospiele – nachspüren.

Demgemäß zielt das erste Kapitel darauf, in Auseinandersetzung mit der Kritik an der Fantasy die Grundzüge einer Genrepoetik zu entwickeln. Zum Abschluss des Kapitels versuche ich zu erläutern, welches ästhetische Gefühl, im Sinne der Theorien von Hermann Kappelhoff, die Fantasy gestaltet und erfahrbar macht. Mit Max Horkheimer könnte man dieses Gefühl, so die zentrale These der vorliegenden Studie, die „Sehnsucht nach dem ganz Anderen“ nennen. Im zweiten Kapitel soll es einerseits darum gehen, die obige Behauptung, der zufolge eine privilegierte Beziehung zwischen Fantasy und Videospiele besteht, hinsichtlich der spezifischen Möglichkeiten dieses Mediums beim Entwurf von „Sekundärschöpfungen“ darzulegen; andererseits soll eine Methodik zur Analyse von Videospiele skizziert werden, wobei ich mit *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (Bethesda Game Studios, 2011) und *THE BANNER SAGA* (Stoic Studio, 2014) zwei sehr unterschiedliche Spiele als Exempel für die weltbauende Kompetenz des Mediums heranziehe. Die Kapitel drei und vier wollen die skizzierte Methodik in aller Ausführlichkeit an der Analyse von Spielen erproben, die nicht nur als Meisterwerke ludischer Fantasy, sondern als künstlerische Höhepunkte des Mediums überhaupt gelten: *SHADOW OF THE COLOSSUS* (Team ICO, 2005) und die *DARK-SOULS*-Trilogie (From Software, 2011–2018). Das fünfte Kapitel ist der Frage gewidmet, weshalb sowohl das Genre Fantasy als auch das Medium Videospiele von einer scheinbar unüberwindlichen Faszination an Kampf und Krieg, Gewalt und Tod umgetrieben werden. Es behandelt mögliche Antworten auf diese Frage und wendet sich abschließend drei Spielen zu, die im mehr oder weniger martialischen (und jedenfalls existenziellen) Konflikt die Sehnsucht nach Berührung und Freundschaft gestalten: *THE LAST GUARDIAN* (SIE Japan Studio/genDESIGN, 2016), *PYRE* (Supergiant Games, 2017) und *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (Ninja Theory, 2017). Auch das sechste Kapitel behandelt die blutrünstigen Obsessionen der Fantasy, dreht die Frage allerdings dezidiert ins Politische. Hier geht es um Leben und Werk von Robert E. Howard, um seinen Lieblingsbarbaren und, mit *CONAN EXILES* (Funcom, 2018), um ein überaus erfolgreiches Videospiele aus jüngerer Zeit, das in der Welt des berühmten Cimmeriers angesiedelt ist. Ich mache den Vorschlag, dass es hilfreich sein könnte, Howards Werk, gerade in seinem Rassismus, seiner geschichtsphilosophischen Verzweiflung und seinen antizivilisatorischen Ressentiments, zur Analyse unserer Gegenwart heranzuziehen; auf dieser Grundlage versuche ich mich zum Abschluss an einer vorläufigen politischen Einschätzung der Fantasy, im Videospiele und darüber hinaus.

Nun mag sich Zweifel regen, ob es nichts Dringlicheres zu tun gibt, als Hunderte von Seiten auf die Ehrenrettung eines fragwürdigen Genres zu verwenden. Dagegen lässt sich wenig sagen. Abgesehen davon vielleicht, dass das Dringliche und das Weniger-Dringliche vielleicht nicht so unverbunden nebeneinanderstehen, wie es den Anschein haben mag. Ist es die beste Antwort auf alle möglichen Probleme und Herausforderungen der Zeit, immer höhere Zäune und Mauern zu errichten? Und wenn dem nicht so ist, warum sollten wir ausgerechnet im Bereich der Kunst an der Gültigkeit der Zäune und Mauern festhalten? Zumal sich die sauberen Trennungen zwischen Realismus und Eskapismus, Kunst und Unterhaltung, ästhetischer Erfahrung und konsumistischer Einlullung in theoretischer Perspektive kaum aufrechterhalten lassen. Allzu häufig gründen sie in der herrschaftlichen Willkür derjenigen, die darüber verfügen, wer teilhaben darf am Spiel des Guten und Schönen (oder wenigstens Relevanten) – und wer davon ausgeschlossen bleibt.

Ich meine also, dass die Dummheit im Denken über die Kunst etwas zu tun hat mit den politischen Irrungen. Wenn das stimmt, könnten sich die falschen Grenzziehungen, auch in Hinblick auf die Fantasy, schlussendlich als epistemologisches Hindernis erweisen. Denn es ist ja nicht so, dass *keine* Grenzlinien auszumachen wären. Eine verläuft beispielsweise zwischen denen, die der Überzeugung sind, dass ein Mensch, auch wenn er ungebildet, hässlich, dick, alt, arm oder krank ist, das falsche Geschlecht hat, die falsche Hautfarbe oder die falsche Religion, unappetitliche sexuelle Vorlieben pflegt oder sich der allgemeinen Unsexiness schuldig macht, trotz alledem das Recht hat, respektvoll behandelt zu werden und mit Anstand zu leben und zu sterben. Und solchen, die immer entschiedener der Meinung zuneigen, das Unliebsame, Empörende, Kränkende, Überflüssige oder Unproduktive am Anderen berechtige sie dazu, diesen Anderen – und alle, die auf ähnliche Weise stören – zu verachten, auszustößen oder nötigenfalls zu töten.

Das wiederum hat durchaus etwas mit der Fantasy zu tun. Denn seinem Ruf zum Trotz beharrt dieses Genre darauf, dass es zwischen höchst unterschiedlichen Menschen, und sogar zwischen Menschen und Nicht-Menschen, so etwas wie Verbundenheit, Liebe oder, um mit Donna Haraway zu sprechen, *kinship* geben kann.

Man mag das eskapistisch finden.

