



ICH HABE EINE WELT IM KOPF

VON HEINRICH HAMMANN

Jede Idee beruht auf einer Erfahrung. Diese These war der Auslöser für meine Faszination für das Erschaffen von fiktiven Welten. Die Idee ist, dass alles, was wir als einzigartige Ideen ansehen, nur Dinge sind, die wir bereits erfahren haben. Abgeändert und mit anderen vermischt. Zuerst wollte ich mich dagegen auflehnen und krampfhaft etwas erschaffen, das keine Inspiration von Anderem bezog. Je länger ich das versuchte, desto mehr wurde ich darin bestätigt, dass jede gute Idee irgendwo einen Anfang hat. Doch was hat das mit *Worldbuilding* zu tun?

ENTSTEHUNG EINER WELT

Die Erkenntnis, dass ich nur das recycle, was andere bereits erschaffen haben oder was zuvor durch einen vermeintlichen Zufall entstanden ist, kann einen ganz schön fertigmachen. Vor allem, wenn man versucht, in einem kreativen Beruf Fuß zu fassen. Dagegen anzukämpfen erschien mir wie eine unüberwindbare Hürde. Doch wieso sollte ich diese Hürde auf mich nehmen, wenn ich sie auch akzeptieren oder sogar zu meinem Vorteil nutzen kann? Also beschloss ich, mich an ein Projekt zu wagen, bei dem es darauf ankommt Neues zu erschaffen - etwas von Grund auf neu zu erfinden. Allerdings mit der Einschränkung, dass sich alles auf bereits Existierendes beziehen muss. Also begann ich mein gesamtes Wissen über fantastische Welten zusammenzutragen und so lange durch die Mangel zu nehmen bis etwas „Neues“ entstand.

KONZEPTION UND IDEENFINDUNG

Ich kann voller Stolz behaupten, dass ich zur (nicht mehr) seltenen Gattung der Nerds gehöre. Mein ganzes Leben habe ich damit verbracht, andere Welten zu besuchen und sie zu erkunden. Daher fiel es mir nicht schwer Material zusammenzutragen. Derselbe Drang, der mich in Spielen dazu bewegt, jede Ecke zu erkunden und mir Stunden an Videomaterial anzuschauen, um mehr zu erfahren, hat auch die

Entstehung meiner Neuen Welt begleitet. Vor ein paar Jahren skizzierte ich auf ein Stück Stoff eine Landkarte für eine Veranstaltung, welche ich mit Freund/innen besuchte. Ich hatte also diese selbstgemachte Karte und alle Geheimnisse, die sie abbildete, waren bereits in meinem Kopf verankert. Doch an einem bestimmten Punkt hörte die Karte auf. Genau hier habe ich angesetzt und erschuf den Kontinent „Aswaria“. Als Grundlagen dienten klassische Fantasy Romane, Filme und Spiele.

Um der Idee treu zu bleiben, die das ganze ins Rollen brachte, nahm ich mir Elemente dieser Welten und begann sie vorsichtig zu verändern. Lange genug, um etwas Neues zu erschaffen und gerade so, dass sie noch erkennbar und familiär blieben.

TRY AND ERROR

Ich sehe „Aswaria“ als ein Experiment mit dem Ziel, Neues zu lernen und eine neue Arbeitsweise auszutesten. Mit jedem Fehler, den ich begehe, lerne ich etwas Neues dazu. Das Erste, was ich lernen musste, war, dass es selten eine gute Idee ist, sich nur von Begeisterung und Inspiration treiben zu lassen. Ich hatte mir vorgenommen, eine ganze Welt zu erschaffen und das im Rahmen eines Semesters. Dass meine anfängliche Motivation weit über dem Machbaren lag,

habe ich sehr früh erfahren. Und schweren Herzens musste ich beginnen Kompromisse einzugehen.

Um eine gesamte Welt in all ihren Details zu erschaffen, wäre wohl ein ganzes Leben notwendig. Und selbst dann gäbe es Details, die ungeklärt blieben, Aspekte, die keinen Sinn ergäben. Natürlich wollte ich nicht darauf verzichten eine funktionierende Welt zu erschaffen, welche in sich selbst geschlossen Sinn macht und etwas bietet, das andere Welten so noch nicht geschafft haben. Wie löse ich also diese Zwickmühle? Die Antwort lag darin, meine Zeit anders einzuteilen und weiter in die Zukunft zu blicken.

ASWARIA, PART 1, VÖLKER UND KULTUREN

Ich beschloss, die Welt in Kapiteln aufzubauen.

Mehrere Hefte, die insgesamt eine zusammenhängende Arbeit bilden. Ich begann, mich einer ersten Ebene der Welt zu widmen und mich erst dann mit allen anderen Aspekten zu befassen, wenn dieser erste Schritt geschafft war.

Eine wesentliche Frage, die ich mir am Anfang nicht stellte, die aber zunehmend den gesamten Ablauf des Projektes bestimmte, ist die nach meiner künstlerischen

Intention. Möchte ich eine Studie machen, eine Ausstellung konzipieren, ein vollwertiges Buch drucken, oder....

Relativ schnell wurde mir allerdings klar, was genau ich für mich schaffen wollte: eine Grundlage für Abenteuer. Das, was mich schon immer in fremde Welten gezogen hat, sind die Möglichkeiten. Die interessantesten Geschichten waren immer die, in die ich mich selbst projizieren und mir erlauben konnte, die Welt außerhalb des vorgegebenen Narrativen zu erkunden. Deshalb sind es auch groß angelegte Werke wie „Star Wars“, „Der Herr der Ringe“ oder „Harry Potter“, die Tausende von Menschen dazu bewegen Neues zu schaffen.

So kam es auch zu dem finalen illustrativen Werk. „Aswaria, Part 1, Völker und Kulturen“, der erste Teil einer Reihe von Arbeiten, die den fiktiven Kontinent „Aswaria“ erkunden. Konzepthefte, die dazu anregen sollen, selber kreativ zu werden. Ganz nach der Eingangsthese, dass jede Idee auf Grundlage einer Erfahrung entsteht, sollen die Konzepthefte andere ermutigen, diese Konzepte zu nehmen und ihre eigenen Abenteuer zu erleben.



Ich kann
voller Stolz
behaupten,
dass ich zur
(nicht mehr)
seltenen
Gattung der
Nerds gehöre.

PRAXIS & AUSFÜHRUNG

Eine Technik, die ich gelernt habe, um meiner Rechtschreibschwäche entgegenzukommen, ist bewusst langsam zu schreiben. Dadurch soll vermieden werden, Wörter nicht zu Ende zu schreiben oder Sätze zu schreiben, die keinen Sinn ergeben. Wenn die Hand dem Kopf nicht mehr folgen kann, bringt der ganze Akt des Dokumentierens und Illustrierens nichts. Die Welten gehen in meinem Kopf verloren. Es fiel mir schwer, die Ideen für „Aswaria“, die ich hatte, schnell genug auf Papier zu bringen.

Ich bin ein sehr visueller Mensch und wenn ich die Wahl habe, würde ich mich immer dafür entscheiden, etwas visuell darzustellen. Aber das Arbeiten mit Bildern braucht Zeit. Wenn ich also alles ausarbeiten will, was ich mir vorgenommen habe, muss ich eine Lösung finden, Informationen in einem schnelleren Tempo zu dokumentieren.

Also entschied ich mich dafür die Informationen, die nur schwer durch Bilder dargestellt werden können, in Texten zu dokumentieren. Durch die Mischung aus Text und Bild wird es möglich, eine große Menge an Informationen weiterzugeben, ohne noch mehr Zeit in Anspruch zu nehmen.

ALLES NUR GEKLAUT?

Genau wie in der realen Welt ist nicht alles mit den Augen erkennbar. Es gibt immer eine weitere Ebene, welche diese Eindrücke ergänzt. Gerüche, Regeln, soziale Konstrukte, Gefühle und Erfahrungen.

Jede Idee beruht auf einer Erfahrung. Obwohl ich mir bewusst bin, wie ich die neuen Ideen für meine Welt generieren will, fällt es mir immer schwerer, von den bereits bestehenden Standards abzuweichen. Es scheint so viel einfacher zu sein, einfach etwas zu wiederholen und Elemente so zu belassen, wie man sie kennt. Je weiter ich ein Element entfremde, desto

weniger kann ich mich damit identifizieren. Dieses Problem sorgte für die einzige signifikante Blockade. Für eine Weile schien alles, an dem ich arbeitete, nur eine Kopie zu sein und sobald ich anfing es zu verändern, gefiel es mir immer weniger.

Jetzt, da dieses Experiment dem Ende entgegengeht, kann ich behaupten, dass es ein voller Erfolg ist.

Durch das Arbeiten mit diesen Limitierungen habe ich ein paar wichtige Dinge über mich selbst und die Entwicklung von Ideen gelernt. Manchmal ist es gar nicht so schlimm, wenn eine Gestaltung an bereits existierende Elemente angelehnt ist. Hierdurch fühlt man sich sicher, denn das, was man sieht, kennt man bereits. Und das Verändern weniger Faktoren führt bereits dazu, dass alles interessant bleibt. Manchmal reicht es, wenn man eine Geschichte nur durch neue Details ergänzt und erzählt und sie in einem bereits bekannten Rahmen präsentiert.

