

Tipps für das Schreiben einer Tolkien-Fanfiction (andere Genres mögen vielleicht auch davon profitieren)

Wie die Überschrift schon sagt, möchte ich hier versuchen, einige allgemeine und auch detailliertere Tipps für das Fanficschreiben zu Tolkiens wunderbarer Welt zu bieten, denn jeder fängt einmal klein an, und da aller Anfang bekanntlich schwer ist ...

Ich hoffe, die folgenden Hinweise sind einigermaßen brauchbar, denn von gravierenden Startschwierigkeiten und Schreibblockaden bin ich bisher verschont geblieben (die Plotbunnies stehen bei mir eher Schlange und wollen besänftigt werden), und meine Methode des Schreibens scheint nicht unbedingt die verbreitetste zu sein, da ich im Prinzip die Geschichte schon komplett im Kopf habe, wenn die Grundidee sich offenbart hat; dass Charaktere und Storyline sich quasi selbstständig machen ist damit tabu, auch wenn das Drumherum sich beliebig ausschmücken lässt. Aber nun zum Eigentlichen ...

- Hilf der Geschichte auf die Sprünge

Zu Beginn einer Geschichte steht logischerweise so etwas wie eine Idee/ein Thema, um die/das herum sie sich aufbaut, hinführt oder herkommt (ja, man kann eine Geschichte auch "rückwärts" schreiben). Nur, so eine Idee lässt sich nicht unbedingt aus dem Hut zaubern und je angestregter man über sie nachsinnt, desto hartnäckiger weigert sie sich aus ihrem Versteck hervorzukommen und sich zu offenbaren. Also, was tun?

Den Grundstein legen, indem man sich überhaupt erst einmal klar wird, was man möchte. "Hä?" höre ich da jetzt einige sagen. "Ich will eine Fanfiction schreiben." Logo.

Aber was für eine?

Soll es etwas Romantisches sein, oder etwas Abenteuerliches, liegt einem der Humor eher oder das Düstere? Hier hilft zu Beginn alles nichts, man sollte sich genau das aussuchen, was man selber am liebsten von anderen liest, denn auf diesem Gebiet wird man sich Anfangs am sichersten fühlen (und kann später mehr wagen), hat durch das Lesen anderer Geschichten schon mal Stallluft geschnuppert und kann sich so orientieren. Wer eine Schwäche für Legolas-Romanzen hat, versucht sich halt selber an einer, das wird den meisten Spaß machen ...

- Kreise die Idee ein

Hat sich endlich herausgestellt, welche Tendenz eine Geschichte haben soll, wird es etwas schwieriger, denn das allein reicht natürlich nicht: die Idee will konkretisiert werden, das Thema muss sich herauskristallisieren.

Wer Glück hat, dem fällt sehr schnell etwas ein, wer Pech hat, sitzt ewig vor seinem Computer (oder dem Blatt Papier) und starrt auf eine leere Seite. Inspirierend kann da vielleicht wirken, einfach mal ein bisschen vor sich hinzuträumen – in Bezug auf das Tolkiensche Universum natürlich.

Gibt es Abschnitte aus Büchern oder den drei Filmen, die einfach nur toll waren (oder möglicherweise missfallen haben)? Welche Charaktere sind einem ans Herz gewachsen, in welcher Art und Weise macht man sich Gedanken über sie, möchte sie in anderen Abenteuern erleben, ihr Wesen beleuchten?

Vielleicht gibt es auch Passagen aus Buch/Film, die zu allgemein gehalten waren, hinter denen man mehr vermutet oder hineindeutet, in denen sich Tolkien sehr kurz gefasst hat und die man gerne vertiefen möchte (solche "Lückenfüller" haben es zum Beispiel mir sehr angetan).

Oder man lässt die Vorlagen außen vor und tobt sich aus - erfindet eigene Charaktere, die in Mittelerde Abenteuer erleben, auf bekannte Figuren stoßen (das kann durchaus sehr reizvoll

sein, wenn gewisse Richtlinien Beachtung finden, und man sich nicht auf Mary Sue´s spezialisiert hat).

Um einer Idee habhaft zu werden kann man auch mal in einem Tolkien-Lexikon blättern. So trifft man auf Charaktere und Ereignisse, die nicht nur auf Tolkiens bekanntestes Werk beschränkt sind. Hier sehe ich persönlich eine wahre Fundgrube für diejenigen, die sich in festgesetzten Grenzen, sprich im Bereich des Canons bewegen wollen. Ein Lexikon hat übrigens auch noch eine weitere Bestimmung beim Fanficschreiben; aber dazu später mehr.

- Die Idee ist da, nun muss man sie auch behalten

Das elende Warten hat ein Ende und die Idee für eine Geschichte hat sich ergreifen lassen, aber sie sollte in ihrer Klarheit auch erhalten bleiben. Es ist nun mal so, dass sich Hobbyautoren/innen dem Schreiben nicht so intensiv widmen können, wie sie es vielleicht gerne möchten; mal schreibt man jeden Tag ein bisschen, mal einige Wochen lang nichts, ganz wie es das wirkliche Leben bestimmt.

Da kann es durchaus vorkommen, den Roten Faden einer Geschichte zu verlieren (wer allerdings aus dem Bauch heraus schreibt oder eh genau weiß, was er will, mag das nicht als so tragisch ansehen). Um das zu verhindern, kann man diesen Roten Faden skizzieren: In wenigen Worten sollte man sich die Idee notieren, wenn möglich auch den groben Handlungsverlauf, um darauf zurückgreifen zu können, falls man plötzlich im Regen steht.

Sinnvoll und hilfreich kann es auch sein, bestimmte Szenen in dieser Weise festzuhalten.

Manchmal kommt ganz spontan der Einfall zu einer Szene, vielleicht sogar schon in Form von Sätzen, die man in Gedanken formuliert. Auch das sollte man sich aufschreiben, wenn irgendwie möglich. Es kann durchaus vorkommen, dass eine Idee eine andere nach sich zieht, und man unversehens an zwei oder sogar drei Geschichten schreiben könnte – wer Lust dazu hat tut es einfach.

- Die Idee ist da, nun muss ihr Gestalt gegeben werden

Bevor wir uns dem "Handwerkszeug" des Schreiberlings widmen, noch ein/zwei Sätze zur Länge einer Geschichte. In den seltensten Fällen wird man wissen, wie lang sie wird – es sei denn, man muss gewissen Vorgaben folgen (Drabble, Challenge).

Aber wenn sie erst einmal fertig ist, sollte man sich den Aspekt der Länge noch einmal vor Augen halten; sehr lange Geschichten neigen manchmal dazu überfrachtet zu wirken, sehr kurzen fehlt manchmal ein aussagekräftiger Inhalt. Hier das richtige Maß zu finden, ist nicht immer einfach, zumal man selbst nicht unbedingt merkt, dass man über das Ziel hinausgeschossen oder es gar nicht erreicht hat.

Das Schreiben einer Tolkien-Fanfiction bedingt, dass man sich an gewisse Regeln halten sollte (dies gilt natürlich auch für andere Genres, aber nach meiner Ansicht nicht in dem Maße wie bei Tolkien).

Hier sei zuallererst auf die sprachliche Ebene verwiesen, denn Tolkien hat einen "altmodischen" Stil gepflegt, sehr viel Wert auf die Sprache gelegt, mit Bedacht dieses oder jenes Wort benutzt und seinen Werken so ihre charakteristische Gestalt gegeben.

Diesen "Tolkien-Stil" zu treffen, bedarf es eines gewissen Gefühls für die Sprache, Interesse an ihren ausgefeilten Formen und den Spaß am Fabulieren. Ob sich das Üben lässt, vermag ich nicht zu sagen. Ich denke, dass diejenigen, die sich gerne und viel mit Büchern beschäftigen einen nicht zu unterschätzenden Vorteil genießen; wenn diese Bücher dann auch noch Werke deutscher/europäischer Klassiker umfassen, ist der alte Stil nichts Fremdes mehr.

Versucht man also, sich auf dem Feld der "altmodischen" Sprache die ersten Sporen zu verdienen, gibt es weiterhin folgende Feinheiten zu beachten:

- a) die Vermeidung moderner Ausdrücke, die sich durchaus im Eifer des Gefechts einschleichen können, in Mittelerde aber nichts verloren haben,
- b) die Vermeidung unpassender Ausdrücke, die sich ebenso gerne einschmuggeln, und noch weitaus verheerender wirken können als die modernen (man lege den Helden also nicht solche Dinge wie "geil", "krass", "Shit" und dergleichen in den Mund, es sein denn man hat eine Parodie im Sinn),
- c) die Vermeidung des Siezens, obwohl in Tolkiens Muttersprache dieses Problem nicht auftaucht, sollte man sich im Deutschen an das "Ihr" und "Euch" halten,
- d) die Vermeidung von Zeitangaben in Form von Stunden oder Minuten ("es dauerte einige Minuten bis ..."), Zeit in Mittelerde definiert sich weniger über die uns geläufigen Begriffe von Zeit, als an Mond- und Sonnenumlauf; darüber hinaus klingen Begriffe wie "Lidschlag" und "Atemzug" als Zeitsynonyme einfach besser *g*,
- e) die Vermeidung ellenlanger und vor allem zahlreicher Sätze in Quenya und Sindarin; es ist ja schön und gut die Elben (nicht die Elfen!) in ihren Sprachen reden zu lassen, nur es ist nicht leserfreundlich, auch wenn die Übersetzung gleich in Klammern hintenan geliefert wird; zumal ich persönlich mir dann immer nicht verkneifen kann, nach Krege oder Pesch zu greifen und die Wörter nachzuschlagen.

Zugegeben, Zitate und Dialoge aus fremden Sprachen in die gehobene Literatur einzuweben hat eine lange Tradition (und setzt in vielen Fällen den Besitz eines französischen Wörterbuches voraus), aber in der Fanfiction plädiere ich dafür, so etwas zu vermeiden, da die wenigsten Experten in Sachen tolkienscher Sprachen sein werden. (Wie sieht es im Star Trek Fandom diesbezüglich wohl aus? Wie oft begegnet einem das Klingonische?),

- f) die Vermeidung von Rechtschreib-/Tippfehlern. Natürlich kann ein Text nie ganz fehlerfrei sein (selbst in der wissenschaftlichen Literatur heutzutage stolpert man gehörig über Tippfehler, ganz gleich wie teuer das Buch war; wehe uns durch die Sparmaßnahmen im Lektorat), aber wenn jeder Satz ein zwei Fehler enthält, überlegt sich der Leser zweimal ob er sich den Text weiter zu Gemüte führt, denn 1) ist die Story dadurch schlecht zu lesen (das Auge hängt automatisch fest) und 2) macht sie keinen guten Eindruck mehr, egal wie gut die Geschichte an sich sein mag.

Lassen wir die Sprache jetzt ruhen und wenden wir uns anderen, gleichfalls wichtigen Aspekten zu, die für die Qualität einer Geschichte nicht zu unterschätzen sind.

Da ist zunächst einmal die Zeichnung der Charaktere. Bedient man sich der bekannten Protagonisten aus Tolkiens Werken, dann sollte man sie tunlichst auch so belassen, wie der Meister sie dargestellt hat (Ausnahmen sind hier wieder Parodien oder allgemein das Alternate Universe).

Die Leser sind sehr empfindlich, wenn sich ein Charakter nicht erwartungsgemäß verhält, damit wird die Grenze zum Unglaublichen überschritten und man sollte tunlichst eine gute Erklärung bereithalten, wenn man aus Gandalf einen hinterhältigen Feigling macht, oder Aragorn jedem Rock hinterhersteigen lässt. Verkauft man das nicht absolut packend und glaubhaft, stoßen sich die Leser daran.

Was die Entwicklung eigener Charaktere angeht sieht die Sache natürlich anders aus, da ist freie Bahn gegeben; aber an die allgemeinen Regeln Mittelerdes sollten auch diese Charaktere sich halten, damit die Geschichte als Ganzes funktionieren kann.

Weiterhin sollte man für seine Geschichte recherchieren, selbst bei absoluten AU-Stories kann das nicht schaden; und hier kommen die Tolkien-Lexika wieder ins Spiel. Orte, Personen, Ereignisse ... sie alle stehen bei Tolkien in einem großen Kontext, den zu überblicken man sich auch bei einer Fanfiction bemühen sollte.

Zum einen, um eben in dem Rahmen zu bleiben, den Tolkien mit seinen Werken vorgegeben hat, zum anderen, weil es der Geschichte die nötige Authentizität verleiht – ganz zu Schweigen vom Spaß, den das Einbringen von Anspielungen bereitet. Sicherlich sind Abweichungen erlaubt und es gibt immer noch genug Aspekte, die bei Tolkien in nicht mehr als ein oder zwei Sätzen

abgehandelt wurden; nur eine völlige Veränderungen des allgemein Bekannten (Mordor als blühende Landschaft zum Beispiel) erscheint mir in der Regel ungeschickt und unpassend. Halten wir fest: eine Tolkien-Fanfiction erfordert ein gewisses Maß an Sorgfalt – sowohl im inhaltlichen als auch im sprachlichen und stilistischen Bereich. Ist man sich dessen bewusst und richtet man sich danach, kann auch die Gattung Fanfiction (die hierzulande nicht unbedingt einen guten Ruf genießt) gute Literatur hervorbringen.

- Die Idee ist zu einer Geschichte geworden, aber ...

Hat man, nicht wenig stolz, die erste Fanfiction zustande gebracht, ist das Werk aber noch nicht ganz vollendet. Es ist ratsam sich die Geschichte noch einmal (oder auch mehrmals) in aller Ruhe durchzulesen.

Dabei geht es in erster Linie nicht darum, den Tipp- und Rechtschreibfehlern zu Leibe zu rücken, sondern die Geschichte auf Logik und Lesbarkeit hin abzuklopfen. Die Logik kann manches Mal zu einer Stolperfalle werden – sei es, dass man sich schlicht und ergreifend in den zeitlichen Abläufen versieht (eben war es noch Tag und drei Sätze später ist es tiefste Nacht; ohne großem Sprung im Handlungsverlauf), sei es, dass man die Handlung und/oder das Tolkiensche Universum unabsichtlich durcheinanderbringt oder einfach etwas be(schreibt), was sich selbst in Mittelerde nicht machen lässt (ich nenne es einfach mal die "Naturgesetze" Tolkiens außer Kraft setzen) – Ausnahmen sind hier, wie immer, Parodien und Alternate Universe.

Hier kommt die oben kurz angesprochene Visualisierung wieder zum Tragen (eigentlich tut sie es beim gesamten Schreibprozess; aber wohl eher unbewusst): man lese die Geschichte nicht "nur", man sehe sie auch vor dem geistigen Auge. Wenn der Film im Kopf funktioniert, wenn man die Charaktere vor sich sieht, sie stimmig handeln, sprechen (werden die Dialoge lebendig, indem man tatsächlich verschiedene Sprecher "hört"?) und erscheinen, dann dürfte auch die Geschichte funktionieren.

Das Lesen des fertigen Werkes in seiner Gesamtheit offenbart zudem meistens, wo sich noch etwas verbessern ließe. Beim Schreiben fällt einem häufig nicht auf, dass sich manche Szenen plötzlich nicht mehr in das Ganze einfügen, dass sie sprachlich nicht gelungen, zu lang oder zu kurz oder wie auch immer unbefriedigend geraten sind.

Es ist keine Schande sich einer Geschichte immer wieder mal zu widmen (ich persönlich überarbeite meine langen Storys, wenn möglich, in regelmäßigen Abständen, da ich nie ganz zufrieden bin), denn selbst Tolkien hat seine literarischen Meisterwerke über Jahre hinweg bearbeitet, verändert, Variationen erdacht ...

Wer einen Beta-Reader (quasi einen Lektor/Korrektor) zur Hand hat, nutze diesen auch. Vier Augen sehen mehr als zwei und man selbst steht seiner Geschichte verständlicherweise voreingenommen gegenüber – eine zweite oder auch dritte Meinung kann sehr hilfreich sein; übrigens auch schon im Entstehungsprozess einer Geschichte. So lassen sich Inspirationsflauten durchschiffen und Motivation gibt es ebenfalls.

Ich glaube ich habe von Marion Zimmer Bradley einmal die Aussage gelesen, dass Schriftstellerei zu neunzig Prozent aus Transpiration und zu zehn Prozent aus Inspiration bestehe; vielleicht kann man diese Feststellung auch auf Hobbyautoren/innen beziehen, denn es gibt sicherlich einige unter uns, die mit ihren Ideen regelrecht ringen, um sie aufs Papier zu bringen, während die richtigen Pechvögel sich mit der Idee selber plagen müssen; und die Glücklichen können sich vor ihrer Phantasie und Schreibfreude gar nicht retten.

Wir sehen also, dass hinter dem Fanfictionschreiben – so man es denn mit Hingabe betreibt – eine ganze Menge steckt, was das bloße "Handwerkszeug" an sich angeht; eine Geschichte hat man damit noch nicht unbedingt zuwege gebracht; aber "wo kein Fleiß, da kein Preis". Deshalb sollte man sich auch nicht entmutigen lassen, wenn die Anfänge sich unbefriedigend gestalten und man wohlmöglich auch noch negatives Feedback bekommt – wenn überhaupt.

Mangelnde Resonanz ist kein Zeichen dafür, dass eine Geschichte schlecht ist! Die Leserschaft tut sich mit dem Feedbackgeben einfach schwer, wenn es konstruktiv sein soll (eine Geschichte tiefgreifend zu beurteilen, macht mehr Arbeit, als gar nichts oder "Super" bzw. "Sch.." als Kommentar abzugeben). Böse Absichten sehe ich dahinter nicht. Auch meine ich, dass die Tendenz dahingeht, dass gewisse Geschichten lieber gelesen werden als andere (Slash/Erotik oder Humor sind solche Bereiche); auch wenn die Qualität häufig sehr zu wünschen übrig lässt.

* * *

Ich hoffe, allen Schreiberlingen mit diesen Tipps ein wenig geholfen zu haben. Und wie heißt es so schön: es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Deshalb kann die ernsthafte Beschäftigung mit der Fanfiction zu Mittelerde (und anderen Welten) – auch nach anfänglichen Startschwierigkeiten – viel Freude bereiten!

© Heru 'n nertë 4/2004 10/2004

Mein Dank geht übrigens an eine Besucherin meiner Seite, die mich auf die Idee zu dieser kleinen Anleitung gebracht hat.

Der Tipp mit den Zeitangaben kommt von Gortor.