



Jedes große Abenteuer beginnt mit Bewusstlosigkeit

@ **V.K.B.**

Gut, das mit den Zuviel an Erklärungen bestätigt, was die Vorredener schon auszusetzen hatten. Wie schon erwähnt, ja, das muss aufgebrochen werden.

Was den Humor angeht, hat wohl jeder einen eigenen Geschmack. Darüber lässt sich im Gegenteil zu vielen anderen subjektiv gefärbten Einschätzungen überhaupt nicht streiten.

@ **Calvin Hobbs**

Calvin Hobbs hat Folgendes geschrieben: **sleepless_lives hat Folgendes geschrieben:**

Calvin Hobbs hat Folgendes geschrieben: Bei jedem neuen Begriff ist sofort die Frage: Muss ich mir das merken? Ist das für die Geschichte wichtig?

Das frage ich mich allerdings nie beim Lesen eines Unterhaltungsromans. Es ist doch Aufgabe des Autors, sicherzustellen, dass man kein Nachschlagewerk braucht, um den Roman zu verstehen.

Es ist Dein Buch und Dein Geschichte - richtig! Aber es gibt halt Menschen, die andere Lesegewohnheiten haben als Du.

Es ist die Aufgabe des Autors, dass der Leser sich wohlfühlt.

Du widersprichst im Grunde meinen Ausführungen, obwohl die deinen zustimmen (dass die Leser sich nichts besonders merken sollen müssen). Das macht die Antwort jetzt ein wenig schwierig, denn muss ich da jetzt ein "Aber" hinsetzen oder ein "Genau"? Obwohl: Dass der Leser sich wohlfühlt, ist ganz sicher nicht die Aufgabe des Autors. Abgesehen davon, dass es *den* Leser nicht gibt, was der eine liebt, hasst der andere, und abgesehen davon, dass der Autor sehr wenig Kontrolle darüber hat, wie sein Werk rezipiert wird, so ist das Wohlfühlen wohl ein wenig geeignetes Kriterium. Schon die Mythen und Sagen, die immerhin Jahrhunderte oder sogar Jahrtausende überdauert haben, sind nicht gerade Wohlfühlgeschichten. Mitreißen sollen die Geschichten und das schließt oft auch Aufwühlen ein. Etwas, das einem im Kopf bleibt oder sogar heimsucht in der Nacht als Traum oder Alptraum. Die Fernsehserie "Game of Thrones" zum Beispiel - zum Wohlfühlen?

Calvin Hobbs hat Folgendes geschrieben: Und Du stellst das "Nachschlagewerk" an den Anfang, damit Du sagen kannst: "Hier, lieber Leser, das habe ich Dir jetzt erklärt und nun bitte behalte das, denn das Worldbuilding hat mir viel Spaß, aber auch Arbeit gemacht. Es ist nämlich wichtig, dass Du (der Leser) erkennen sollst, wie toll, bunt und groß die Welt ist, die ich extra für Dich erfunden habe." Wie kommst du darauf? Wie schon in der Antwort an Michel geschrieben, die Welt interessiert mich nicht besonders, außer dass sie mir erlaubt, die Geschichte zu erzählen, die ich erzählen will, und meinen Protagonisten zu diesem Zweck in eine bestimmte Situation zu bringen. Merken muss man sich nichts, ich helfe der Erinnerung schon nach, wenn irgendetwas später gebraucht wird. Das, was dargestellt ist, wird benötigt als Exposition. Das ist ja die Krux daran. Stell dir eher etwas in Richtung "Robinson Crusoe" vor, auch wenn es natürlich nicht wirklich auf einer einsamen Insel weitergeht. Aber egal, wo, wie und was, es darf natürlich nicht langweilen.

Calvin Hobbs hat Folgendes geschrieben: Die "nachgeschobenen Erklärungen" sind ganz allein Dein Problem. Wenn Du es nicht schaffst, diese Informationen subtil und in winzigen Dosen in die Handlung einfließen zu lassen, anstatt mit dem Eimer über dem Leser auszuschütten, dann fehlt noch einiges an Übung. .

Du empfiehlst, die Erklärungen nachzuschieben, und dann weichst du aus, wenn man dir widerspricht. Ich habe nichts davon gesagt, sie auf einmal anzubringen, ich meinte auch die, die in kleinen Dosen



Jedes große Abenteuer beginnt mit Bewusstlosigkeit

nachgeschoben werden. Denn das ändert nichts an ihrem grundsätzlichen Charakter als einem Trick anstelle von erzählerischer Notwendigkeit. Statt in einer - mit Verlaub zu sagen - recht arroganten Haltung hier, mir Übung abzusprechen, könntest du vielleicht ein Beispiel aus der Literatur anführen, wo du denkst, dass das besonders gut umgesetzt ist. Und ich bringe Beispiele, wo ich zeige, was mich stört, auch natürlich aus veröffentlichten Büchern. Da reicht ja oft "der Blick in Buch" bei Amazon. Wenn ich mich erinnere, welche Bücher das waren, denn ich hab sie natürlich nie gekauft.

Calvin Hobbs hat Folgendes geschrieben: Eine Fantasy-Welt entfaltet sich mit den Charakteren und ihren Handlungen innerhalb ihrer Geschichten und nicht in geographischen oder historischen Verweisen. Schon wieder die Welt. Aber wer behauptet so etwas? Hier gleich ein gewichtiges Gegenbeispiel. Der erste Scheibenwelt-Roman von Terry Pratchett. Der, der entscheidend mitverantwortlich war, ihn berühmt zu machen und eine Welt eingeführt hat, die zum Kult wurde. Im Prolog: Keine Charaktere, keine Handlung, sondern Erklärung der Welt mit Querverweisen.

@nebenfluss

nebenfluss hat Folgendes geschrieben: **sleepless_lives hat Folgendes geschrieben:** *Es ist reine Unterhaltungsliteratur (oder soll zumindest so aussehen).*

Dafür würde ich als erstes den Titel ändern.

Das ist nicht der richtige Titel, nur einer hier fürs Forum (den Titel würde ja sowieso ein Verlag bestimmen). Obwohl wenn ich mir es jetzt so überlege, zwischen all den Magiern, Vampiren, Drachen, Geheimnissen und Chroniken, hätte man doch sofort ein Alleinstellungsmerkmal. :lol:

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).