

Fantastischer Realismus von DSA

Post by "Ricordis" of Nov 14th 2018, 9:44 pm

Der Begriff "Realismus" sorgt zunächst dafür, dass sich alle auf eine gemeinsame Basis einigen können. Sei es physikalisch wie die erwartete Flugbahn eines Steines, sozio-ökonomisch um das Verhalten der Menschen nachvollziehbar zu gestalten, kosmologisch um Jahreszeiten und Tag-/Nachtwechsel abzubilden etc.

Der phantastische Teil erweitert, ersetzt oder schränkt die Regeln des Realismus ein. Das sind dann die Sonderfälle, die explizit erwähnt werden müssen, weil es kein allgemeines Verständnis dafür gibt.

Es ist für mich als Einzelperson kein Freifahrtschein alles phantastische anzunehmen. Schließlich heißt es auch phantastischer Realismus und nicht realistische Phantasie.

Da gibt es natürlich Aspekte, die weniger hinterfragt werden wie z.B. die Existenz von nicht menschlichen Kulturschaffenden, fremdartige Geschöpfe von Harpyien über Drachen bis menschengroße Mehrfüßer.

Die fallen uns einfacher mit Realismus zu vereinbaren, weil sie dem erstmal nicht widersprechen sondern ergänzen. Es stellt sich da nur die Frage:"Warum nicht?"

Wenn die Phantasie unseren Realismus einschränkt wird es zwar schwieriger aber auch nicht viel. Meistens ist es nur die Abwesenheit von etwas materiellem oder einer sozialen Komponente. Sobald Naturgesetze eingeschränkt sind kommen wir zu dritten Kategorie: Realismus wird ersetzt.

Mir ist letztens was aufgefallen, was mich nicht mehr in Ruhe gelassen hat:

Ich habe einen amerikanischen Filmtrailer gesehen, wo die Erde langsam von Naturgewalten zerstört wurde, der Erzähler von übermenschlichen Mächten sprach, den Titanen aus längst vergangenen Zeiten usw. So zwei Minuten lang. Und am Ende haben sie Godzilla gezeigt.

Wie enttäuscht ich war und habe mich gefragt wozu jetzt das alles diente? Kann man nicht einfach sagen, dass die Erde kaputt geht und Godzilla & Friends herumtollen?

Nein, weil wir im Westen nicht mit sowas zufrieden sind.

Wir hinterfragen, wollen verstehen und erklären. Es muss für uns alles nachvollziehbar sein und wir mögen es meistens überhaupt nicht vor vollendeten Tatsachen zu stehen.

In westlichen Godzilla Filmen muss erst erklärt werden, wie Godzilla entstanden ist und woher seine Kraft kommt. Asiatische Filme halten sich mit sowas nicht auf. Da ist Godzilla und Punkt. Darauf bauen wir unsere Handlung auf. Deswegen finden Mangaka, Animes etc. so großen Anklang weil es noch Märchen sind. Da wird nicht hinterfragt warum das Tier spricht, der Halbgott sich für Cent-Beträge mieten lässt oder jemand einfach fliegen kann.

Wir im Westen wollen unsere Phantastik erklärt haben und uns somit ein Stück weit die Phantasie nehmen. Und da kommen wir in Erklärungsnot. Warum kann A Feuerstrahlen schießen und B nicht? Dann suchen wir nach realen Lösungen (Dazu bedarf es einer bestimmten genetischen Komponente oder sonst was) oder erklären es mit was anderem phantastischen (Madas Geschenk hat nicht jeder) das aber wieder erklärt werden will.

Daraus entstehen teils ganz komische Konstrukte.

Leider neigen dann Spieler dazu sowas flaches Storywriting zu schimpfen, weil jemand nicht in der Lage war etwas unerklärbares zu erklären.

Der Realismus im derischen phantastischen Realismus ist also nicht das Problem sondern der Versuch das phantastische Realismus sein zu lassen.