

WIR SIND DOCH ALLES NUR GETRIEBENE GEISTER

von Thomas Michalski

Ohne eine Karte zu reisen ist das Leid wie gleichermaßen das Vorrecht aller, die einen neuen Weg beschreiten wollen. Das gilt, so scheint mir, ebenso für diesen Artikel hier.

Ich habe lange darüber nachgedacht, welchem Stil und welcher Ausrichtung ich hier folgen sollte, denn Vorgänger, an denen man sich orientieren könnte, gibt es in diesem Sinne ja keine. Aber je mehr ich darüber nachdachte, desto offensichtlicher wurde auch die eine Frage, die im Sinne dieses Artikels wichtig ist.

Es ist nicht die Frage, was ich eigentlich so an Material publiziert habe oder publizieren möchte. Vielmehr ist es doch die Frage, *warum* ich eigentlich Material publiziere. Denn, mal ehrlich und Hand aufs Herz – rational betrachtet scheint es dankbarere Methoden zu geben, sein Geld zu verdienen oder seine Freizeit zu verbringen.

Dass ich angefangen habe, selber Texte zu verfassen – gerade jene, die keine Erzählungen sind – ist für mich vor allem auf zwei geistige Urahnen zurückzuführen, beides Magazine: Die VideoGames und die WunderWelten.

 Die VideoGames – explizit von anderen Magazinen über Computer- und Videospiele abgegrenzt und auf ihre Art für mich bis heute unerreicht – vor allem wegen des Stils und des eigenen Selbstbewusstseins. Dass sie einen Comic über Ninja-Truthähne hatten, in dem quasi Karikaturen der eigenen Redaktion die Schurken stellten, hat mich schon früh sehr faszinieren können. Die WunderWelten vor allem, weil sie teilweise phantastische Texte frei Schnauze zu bieten wusste und manches Vorwort und mache Buchkritik mich fesseln konnten, selbst wenn das eigentliche Thema so gar nicht auf meiner Wellenlänge lag.

Aus diesem Geist heraus – selbstironisch und frei Schnauze – warf ich 1999 eine Webseite ins Netz, nannte sie – wie sich das für einen Rollenspieler von 15 Jahren gehörte – relativ grenzwertig „Dimension of Roleplaying“ und schickte sie in eine Internetlandschaft, von der heute so gut wie nichts mehr übrig ist.

Das war soweit zwar durchaus ein reizvolles Projekt, aber das, was es für mich wirklich zum Leben erweckte, oder gewissermaßen daraus auch einen so zentralen Teil meines Lebens machen würde, sollte erst noch folgen.

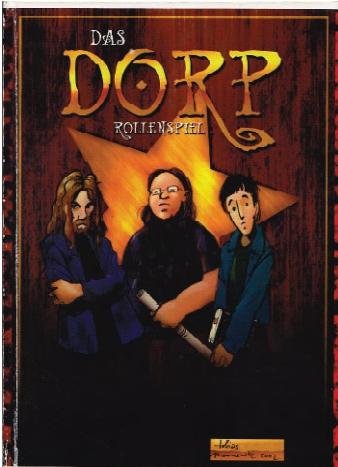
Mehr durch Zufall lernte ich 2001 Matthias Schaffrath

und Marcel Gehlen kennen, natürlich beim Rollenspiel. Wir drei, das merkten wir binnen Stunden, funkteten offenbar irgendwie kompatible Signale aus und es dauert nicht lange, bis aus diesem Treffen eben nicht nur eine wunderbare Spielrunde erwuchs, sondern auch eine für mein Leben sehr ausschlaggebende Kooperation: Wir beschlossen, gemeinsam an dieser Webseite zu arbeiten.

Den Einschnitt, den dies in meinem Alltag hinterließ, kann ich gar nicht deutlich genug betonen. In der Endphase unserer aller Abitursvorbereitungen gab es plötzlich eine neue Facette, ein neues Element, nachdem unsere Uhren tickten. Man merkt vielleicht, was ich meine, wenn man davon hört, wie ich in Freistunden teilweise den Berg hinauf rannte, um rechtzeitig im Elternhaus anzukommen, damit ich daheim war, wenn Marcel in seiner Pause im Zivildienst kurz vorbei kam, um ein Update an der DORP zu fahren – den vorigen Titel der Seite jetzt mit diesem Akronym kaschierend – gemeinsam Projekte zu planen oder irgendetwas in der Art zu unternehmen.

Und wir schafften es sogar, dennoch alle sauber und ohne Makel unsere Abschlüsse zu machen.

Aber warum tut man das? Wertvolle Freizeit, die andere nutzten um sich bei schönem Wetter in der Innenstadt ins „Bistro“ zu setzen und eine Cola oder gar, ich wuchs ja in der Eifel auf, ein Bier zu trinken, nutzten wir in halbdunklen Zimmern, um dort, letztlich ohne jeden Lohn, Material für verschiedene Rollenspiele zu produzieren. Und als wir dann studierten und noch weniger Zeit hatten, führten wir das fort. Bis heute. Warum?



Das Geld kann es nicht gewesen sein. Mit der ersten Druckauflage des DORP-Rollenspiels (die legendäre, lange, lange vergriffene, erste Hardcover-Ausgabe) machten wir pro Buch zwei Euro Verlust. Selbst mit der On-Demand-Auflage, die man jetzt kaufen kann, ist noch nicht mal das Geld beisammen, das ich damals in diesem Druck versenkt habe.

Geht es um Ruhm? Man könnte argumentieren, dass Ruhm ein Nebenprodukt ist, jedoch bestenfalls als Form von Resonanz. Ich komme darauf zurück.

Ich denke, im Grunde wurden die Weichen bereits als Kind für mich gestellt. Nicht nur für das Schreiben an DORP-Material, sondern für das Schreiben an sich. Und das Geschichtenerzählen. Meine Eltern erzählen gerne bis heute, dass ich deutlich früher reden als laufen konnte. Offenbar ist mir Sprache als solche also in der Tat in die Wiege gelegt worden, jedenfalls so, wie sie es beschreiben.

Doch der Grundstein kam etwas später. Ich bin aufgewachsen mit zahllosen Geschichten, die mein Vater mir erzählt hat. Er hat die meisten davon selbst improvisiert und ganze Universen entstanden vor meinem geistigen Auge – vor unserem geistigen Auge, würde ich sogar sagen. Gefühlte 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, schuf mein Vater Welten für mich, Bewohner dieser Welten und Geschichten, die darin geschahen. Und ich konnte dort sein, es waren in diesem Sinne auch meine Geschichten.

Ich vermisse sehr, dass das letztlich abgefärbt hat.

GEFÜHLTE 24 STUNDEN AM TAG, SIEBEN TAGE DIE WOCHE, SCHUF MEIN VATER WELTEN FÜR MICH, BEWOHNER DIESER WELTEN UND GESCHICHTEN, DIE DARIN GESCHAHEN.

Ich persönlich glaube, dass die meisten Aktiven in kreativen Bereichen, sei es in der deutschen Rollenspiel-Szene oder auch in anderen Sektoren, das sind, was man im Journalismus bisweilen „getriebene Geister“ nennen würde. Das gilt dabei nicht nur für uns bei der DORP oder für mich alleine; ich denke, es ist eher ein flächendeckendes Phänomen.

Es braucht einen solchen Willen, diese Projekte zu stemmen, man braucht viel Motivation, um es letztlich auch bewerkstelligen zu können. Und umgekehrt ziehen solche Leute die Projekte meist an, da dieser Wille grundsätzlich unersättlich ist und man nie genug Chancen haben kann, sich kreativ auszutoben.

Ich behaupte jetzt einfach mal zudem dreist, dass die kreativen Macher großteilig ziemliche Idealisten sind.

Und – das muss man ja heutzutage fast dazu sagen – das meine ich explizit positiv. Ich will es mit einem Beispiel belegen.

Mich schrieb bei der DORP mal jemand an, um Feedback zu geben auf eine recht negative Rezension des englischen Spielleiterschirms für das Rollenspiel *Call of Cthulhu*. Der Schreibende gab mir Recht und sagte, er versuche gerade mit Pegasus für Deutschland da ein besseres Produkt zu bieten. Zumindest meiner Erinnerung nach war dieser Mann, Frank Heller, nur wenige Wochen darauf Chef-Redakteur des Spiels und er ist es bis heute. Und ich denke, auch er trägt es mit Eifer hinauf in Höhen, die ohne solchen Einsatz von jemandem, der „nur“ seine Arbeit macht, gar nicht erreicht werden könnten.

Wer Idealist ist, der ist mit Herzblut dabei. Dieses Herzblut merkt man den Produkten an. Ich denke, das ist der Grund, warum Rollenspiel-Bücher oft zu den aufwendigsten Produkten zählen, die es auf dem Markt überhaupt gibt. Und das, obwohl die Zielgruppe oftmals so klein ist. Es ist der gleiche Grund, warum Fanfilme oft eine wesentlich stärkere Bindung an das Quellenmaterial aufweisen, als die offiziellen Adaptionen und weshalb manche, wenn auch natürlich nicht jede, Untergrund-Buchveröffentlichung viel lebendiger wirkt als Band X der Reihe Y.

Die Leserschaft merkt das, denke ich. Und die Leserschaft honoriert das.

Sehr oft schon habe ich, vor vielen Jahren in unseren Newslettern sowie später dann auch im DORP-Blog, immer wieder geschrieben, dass die Leser der Treibstoff sind, der unseren Motor am Laufen hält. Vermutlich nähern wir uns damit dem Kern des Ganzen.

Es ist nicht Ruhm, um den es geht. Es ist ein Publikum. Und Erzähler ohne Publikum sind unheilbar unvollständig.

Meinem Vater hat damals ein Publikum von eins gereicht, insofern soll mir das im Zweifel auch als Minimum reichen. Ich halte seit Jahren Vorträge, etwa auf der RPC – und sollten dann da mal statt 30 Leuten nur 3 sitzen, wäre das für mich kein Grund, nicht zu reden. Tatsächlich habe ich einen Vortrag 2010 mit vielleicht sechs Leuten im Raum begonnen. Und was dort als munterer Gesprächskreis anfing, mehrte sich mit der Zeit dennoch und als ich endete, war der Raum ordentlich gefüllt. Hätte ich direkt aufgegeben, hätte ich jene, die es erst im Verlauf gelockt hat, niemals erreicht.

Das Publikum ist mir wichtig, sehr wichtig sogar. Dieses „Publikum im weitesten Sinne“ soll Spaß haben an dem, was ich schreibe, rede oder anderweitig umsetze. Wenn es ein Sachtext ist, dann soll er zusätzlich natürlich informieren, aber Spaß an der Rezeption ist ein Muss.

Man muss halt immer schauen, was man mitteilen möchte und wer dann gewissermaßen die richtige Zielgruppe ist. Manche Geschichten wollen einfach Romane oder Novellen werden, andere wiederum verlangen danach, im Rahmen einer Pen&Paper-Runde gemeinsam interaktiv erschlossen zu werden. Manches muss man filmen, anderes vermutlich singen, auch wenn das nun eine Form des Ausdrucks ist, die mir entgeht. Aber die Tänzerin **Isadora Duncan** sagte einmal: „Wenn ich dir sage könnte, was es bedeutet, gäbe es keinen Grund, es zu tanzen.“

Es ist der gleiche Gedanke.

Ich würde dabei auch sagen, dass ich ein ruheloser Geist bin, jedenfalls in diesem Aspekt. Es kommt mir oft vor, als würde mein Geist pausenlos Ideen erwägen, sortieren, verwerfen und ausbauen. Das ist systematisch dabei für alles offen: Rezensionen, erzählende Geschichten, Sachtexte, Drehbücher oder auch Hörspiele – dieser Ideenprozess ist omnipräsent, ist untrennbar ein Teil von mir. Dieser Drang, Ideen auszuarbeiten und so lange zu bearbeiten, bis daraus Geschichten werden, ist für mich ein steter Begleiter im Alltag.

Es klingt wie eine Tautologie, aber: Ich sage was ich sage, weil ich es zu sagen habe. Auch das Rollenspiel, die Rollenspiel-Szene und eben auch die Rollenspiel-Publikationen, das sind Medien, die mir ermöglichen zu sprechen, zu erzählen. *Jemandem* etwas zu erzählen.

Was ich dabei zu erzählen habe, das hat sich im Laufe der Zeit immer mal wieder gewandelt, ganz so, wie ich mich über die nunmehr ja auch schon elf Jahre verändert habe.

Ich habe die DORP-Führung vorletzten Herbst an Michael „Scorpio“ Mingers übergeben, auch, weil dieser Drang, an der Seite zu arbeiten, nicht mehr die Stärke hatte, die er einst besaß. Weil in einigen dieser Bereiche das Herzblut etwas fehlte. Ich bereue die Entscheidung nicht, denn so kann ich auch im Rahmen der DORP einfach an den Projekten arbeiten, auf die ich wirklich Lust habe: Unser Jugenddetektive-Rollenspiel **Die 1W6**

Freunde etwa, für das ich noch sehr, sehr viele Ideen habe.

In mir steht derzeit der Drang, einen Krimi zu erzählen. Also tue ich dies und schreibe **Schleier aus Schnee**. Das visuelle Erzählen kulminiert derzeit in den NoBudget-Film **Hilde und die Glocken der Amazonen**, bei dem ich Regie führe und erneut ausleben kann, was mich schon zu meinem Buch **Einfach Filme machen** geführt hat. Worin sich meine Ideen für Bücher jedoch nicht im Geringsten erschöpfen. Aber es gilt auch hier, einen Schritt nach dem anderen zu machen. Ich habe auch – auf die harte Tour – über die Jahre gelernt, die Felle des Bären nicht verkaufen zu wollen, bevor er nicht erlegt ist.

Ich schreibe für Magazine, sei es nun die **Cthuloide Welten** oder der **Anduin** im Rollenspielbereich, oder die **Tanz mit uns** ganz am anderen Ende des Spektrums.

Doch ganz gleich zu welchem Thema, in welcher Form und über welches Medium – die Geschichten in mir, sie müssen raus. Sie müssen erzählt werden und wenn ich nicht erzählen kann, wenn ich nicht vermitteln kann, was mich erfüllt, so bin ich unzufrieden, bin ich unvollständig.

Velleicht nickt jetzt der eine oder andere, vielleicht kann der eine oder andere nachempfinden, was ich hier beschreibe. Vielleicht gibt es ja sogar jemanden, für den die DORP oder ein anderes meiner Projekte das sein könnte, was für mich einst VideoGames und WunderWelten waren. Glaubt mir, es wäre mir eine Ehre, und zwar von ganzem Herzen.

Wenn dem so ist, wenn Ihr diesen unersättlichen Drang spürt – gebt ihm nach. Wagt den Sprung vom Kopf des Löwen, denn wer etwas zu sagen hat, der sollte es auch aussprechen, er sollte nicht schweigen.

Aber egal wohin der Weg führen wird, eines ist völlig sicher: So lange die Pumpe in meiner Brust schlägt, so lange werde ich einen Kugelschreiber in der Hand oder die Hände an der Tastatur haben.

Denn wie so viele andere auch, bin ich ein ruheloser und getriebener Geist. Da, um auf die eine oder andere Weise den Chor der idealistischen Macher, der vergeistigten Künstler und der beherzten Erzähler um meine Stimme zu erweitern.

DENN, MAL EHRLICH, WER WÄRE ICH DENN AUCH, WENN ICH SCHWIEGE?

NACHWORT

Noch im früheren Sommer des Jahres 2010 wurde ich angeschrieben und gefragt, ob ich Interesse hätte, ein noch junges, bisher unveröffentlichtes Projekt in der Rollenspiel-Szene zu unterstützen: **HELDEN**. Das erste Magazin, das in Deutschland weniger die Spiele und mehr die Macher in den Vordergrund rückte.

Teils aus Eitelkeit, teils aus Zuspruch – denn ich wollte auch einfach wissen, was *andere* Macher in *ihren* Artikeln schreiben würden – sagte ich zu. Auch wenn es sich von Anfang an bizarr anfühlte, einen Artikel über mich selbst zu schreiben. Ich steckte jedoch viel Mühe hinein und tat mein Bestes, es weder zu einer Werkschau noch zu reiner Selbstbeweihräucherung werden zu lassen, sondern tatsächlich der auch im Artikel eingangs gestellten Frage nachzuspüren, *warum* ich eigentlich schreibe.

Ich reichte den Artikel pünktlich ein. Später sollte ich erfahren, dass ich damit eine Ausnahme gebildet habe; offenbar nicht nur ob der Pünktlichkeit, sondern weil ich es überhaupt gemacht habe. Und so verschwand das junge Projekt, mehr oder weniger, sang- und klanglos in Ermangelung eines Plan B auch wieder.

Ich will auch gar nicht darüber diskutieren, woran es gelegen haben mag. Da alles, was vorerst blieb, eine Facebook-Seite war, suchte ich auch darüber den Kontakt und erfuhr, dass es geplant sei, die eingegangenen Artikel dann im Rahmen einer einmaligen Publikation zu veröffentlichen, online, kostenlos. Das erschien mir dennoch gut, immerhin würde mein Text so noch erscheinen.

Natürlich war dem nicht so. Facebook-Nachrichten wurden nicht mehr beantwortet und die HELDEN-Seite verschwand letztlich unkommentiert einfach ganz aus dem Netz.

Ich finde es aus mehreren Gründen bedrückend, dass es so kam. Ich finde es schade, weil ich das Projekt interessant fand. Ich finde es schade, weil es ein absolutes Negativbeispiel ist, wenn man vor der Frage steht, ob man sich in ein junges Non-Profit-Projekt einbringen sollte; insbesondere, wenn man bedenkt, dass es niemals eine Ausgabe 1 von etwas geben kann, wenn alle möglichen Autoren bis zur Ausgabe 2 warten, um sicher zu sein, dass das auch was wird.

Vor allem aber finde ich es schade, weil ich die anderen Beiträge nie habe lesen können. Nun, dies hier ist meiner. Vielleicht greift der eine oder andere Autor meine Idee ja auf und veröffentlicht, was eh schon geschrieben war, dennoch im Netz. Einfach, um einen möglicherweise guten Text nicht einfach verloren gehen zu lassen.

Wenn mich eine Schreibanfrage erreicht, die ich reizvoll finde – ich würde es jederzeit wieder tun. Aber die Enttäuschung über den Niedergang des Projektes, die Umstände des Scheiterns und das Verhalten des Umfelds werden wohl weiter bestehen bleiben.

Aber vielleicht steckt gerade darin auch noch eine letzte Botschaft, die wichtig zu sagen wäre, im eigentlichen Artikel aber nicht stand: Man braucht Durchhaltevermögen, egal ob man schreibt, singt, tanzt oder Bilder malt, will man mit seinen Werken jemanden erreichen. Man braucht immer Durchhaltevermögen.

Ich habe bisher immer durchgehalten, weil ich Vorbilder hatte. Weil ich wusste, wohin ich will mit dem, was ich tue, mit dem, was ich bin. Wenn ihr schreibt, fragt euch kurz, warum es euch wichtig ist. Fragt euch, wohin ihr damit wollt. Wählt euch ein Ziel.

Und dann zögert nicht mehr länger und schreibt. Schreibt um euer Leben. Schreibt euch ans Ziel.

Thomas Michalski
Aachen im Februar 2011

Thomas Michalski veröffentlicht bereits seit Jahren Texte in Magazinen und auf Webseiten. Auf dem Buchmarkt hat er 2008 sein Artbook „Seelenbilder“, 2009 sein Sachbuch „Einfach Filme machen“ und 2010 seine Novellensammlung „Verfluchte Eifel“ veröffentlicht. Derzeit arbeitet er an dem Krimi „Schleier aus Schnee“ sowie mehreren Kurzgeschichten-Projekten.

Nebenher zeigt sich Thomas für eine Reihe Veröffentlichungen im deutschen Rollenspielbereich mitverantwortlich. Neben Artikeln in dem Magazin „Cthuloide Welten“ erschienen beim Prometheus-Verlag 2009 das von ihm mitgeschriebene „Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Abenteuerspiel“, sowie 2010 bei Books on Demand „Das DORP-Rollenspiel“ und der Zusatzband „Dorpendum Maleficarum“, eine Satire auf die deutsche Rollenspielszene als solche.

Thomas lebt derzeit in Aachen und ist dort beruflich als freier Mitarbeiter der Aachener Zeitung sowie als selbstständiger Lektor tätig.