



# Mythologie, Religion(en) und Phantastik

>> **Friedhelm Schneidewind**

**W**as immer man genau unter phantastischer Literatur und Fantasy versteht, eines zeichnet

diese stets aus: So gut wie immer finden wir darin Topoi oder Motive aus älteren Mythen oder aus Religionen. Wirklich komplett Neues zu erfinden ist praktisch unmöglich; die Kunst des Schreibens besteht zu einem nicht unerheblichen Teil darin, Ideen und Motive neu zu verbinden und darzustellen. Diese herauszufinden und (wieder) zu entdecken gehört für viele zu den spannenden und oft auch unterhaltsamen Aspekten der Lektüre, oft aber wirken sie auch, ohne dass es dem oder der Lesenden bewusst wird. (Vieles, was hier ausgeführt wird, gilt natürlich auch für Filme.)

Nicht selten werden in Werken der phantastischen Literatur auch explizit Religionen geschildert oder Mythologien dargestellt, sowohl in unserer Welt früher oder heute vorhandene wie auch selbst entwickelte. Schließlich werden Bücher und Filme auch (bewusst oder unbewusst) instrumentalisiert, um damit für religiöse Überzeugungen oder Glaubensrichtungen zu »werben« oder sie zu attackieren.

In einer Artikelreihe will ich die verschiedenen Aspekte des Zusammenspiels von Mythologie(n)/Religion(en) und Phantastik darlegen. Diesem ersten Artikel mit Einführung und Überblick folgen Texte zu den Themen »Das große Ganze: Mythen- und Religionsentwürfe in der Phantastik«, »Gottheiten in der Phantastik«, »Mythische Motive in der Phantastik« und »Wenn sich die Welten mischen: Reale Religionen und Religionskritik in der Phantastik«.

## Phantastik, Fantasy und Science-Fiction

Die wohl weiteste Definition bewertet als Phantastische Literatur alle fiktionalen Texte, also alle Texte, die nicht die (wie auch immer verstandene) Realität wiedergeben. Dies ist allerdings kaum haltbar; schon beim fehlenden Unterschied von religiösen und nichtreligiösen Texten taucht ein Problem auf. Wer nicht an die Schöpfungsgeschichte aus der Bibel glaubt, muss diese als phantastische Literatur einstufen! Wenn man hingegen den Begriff zu eng fasst, fallen Werke und Genres raus, die nach meiner Auffassung dazu zählen müssen.

Ich zähle wie Frank Weinreich zur phantastischen Literatur alle »jene literarischen Werke, die die Grenzen der empirisch nachvollziehbaren Wirklichkeitsdarstellung überschreiten ... Damit fallen unter das Label »phantastische Literatur« so divergierende Untergattungen wie das Kunstmärchen, das Hausmärchen, die Fabel, die imaginäre Reise, die Science Fiction und viele andere sowie eben auch die Fantasy« (Weinreich, »Fantasy«, S. 18).

Für einige wichtige Genres möchte ich Definitionen angeben. Für Fantasy liefert Weinreich zwei Definitionen, eine weite, die sich »auf das Übernatürliche als zentrales inhaltliches

Erkennungsmerkmal des Genres konzentriert. Demnach gehört zum Genre der Fantasy jede fiktionale Erzählung – was Film, Musik, Kunst (plus Comics) und Spiele (Computer, Brett- und Rollenspiel) einbezieht –, die das Übernatürliche als Handlungsbestandteil aufweist« (aao. S. 10); Fantasy sind dann auch »die Bibel, der Koran und eine ganze Reihe anderer Erzeugnisse menschlicher Wissens- wie Erzählkultur«, und das ist »von zwingender Folgerichtigkeit, da in allen Religionsschriften die Existenz des Numinosen, des Transzendenten, der Metaphysik ebenso erklärt wie vorausgesetzt wird und sie oftmals zudem typische Fantasy motive aufweisen« (aao. S. 31). Damit nun aber nicht das Gilgamesch-Epos, das Nibelungenlied, das Buch Mormon und die Bibel in der Fantasyabteilung landen, ist es nötig, eine weitere Eingrenzung vorzunehmen. Diese liegt in der Begrenzung des Wahrheitsanspruches: In der Fantasy gilt er nur für die erschaffene fiktionale Welt. Kaum jemand dürfte ernsthaft am Bahnhof King's Cross nach dem Bahnsteig 9 3/4 suchen, kaum jemand ernsthaft Gottesdienste für Tolkiens Valar abhalten.

In religiösen Schriften und ihren Auslegungen wie auch in vielen philosophischen Werken wird hingegen eine Aussagekraft über die reale Welt, die Welt jenseits der Schrift, des Filmes oder des Gemäldes, behauptet. Besonders gilt dies in »pseudophilosophischen Schriften wie beispielsweise den Werken von Vertretern des höheren Aberglaubens aus dem Bereich der Esoterik, oder den jüngeren, sich von der allgemeinen Pseudowissenschaftlichkeit abkehrenden und dem Jenseitigen zuwendenden Arbeiten Erich von Dänikens, oder einigen Auswüchsen die um die – ebenso – pseudowissenschaftlichen Arbeiten von Baigent & Leigh und den Gral, das Kreuz, Maria und was auch immer entstanden sind. In all diesen Fällen ... werden Behauptungen über den transzendenten Charakter von Dingen oder Umständen als Tatsachenbehauptungen aufgestellt. Und das behaupten Werke der Fantasy allenfalls als Stilmittel von sich, nicht aber in ernsthafter Weise« (aao. S. 34).

Fantasy im engeren Sinne und wie ich sie in dieser Artikelreihe betrachte, definiert Weinreich wie folgt: »Fantasy ist demnach ein literarisches (sowie mehr und mehr auch cineastisches und in weiteren Ausdrucksformen auftretendes) Genre, dessen zentraler Inhalt die Annahme des faktischen Vorhandenseins und Wirkens metaphysischer Kräfte oder Wesen ist, das als Fiktion auftritt und auch als Fiktion verstanden werden soll und muss.« (aao. S. 37)

Science-Fiction ist ebenfalls »spekulative Fiktion, die aber bei aller möglichen Exaggeration ihrer Ideen im Rahmen einer zumindest theoretischen wissenschaftlichen Plausibilität bleiben muss ... Science-Fiction trifft unter Umständen wildeste Annahmen über die Entwicklung der physischen Realität, während Fantasy Aussagen über die metaphysische Realität trifft« (aao. S. 27). Die Abgrenzung ist nicht immer leicht, und oft schlägt scheinbare Fantasy in SF um bzw. entpuppt sich durch (spätere) Erklärungen als solche, so etwa in Marion Zimmer Bradleys »Darkover«-Romanen oder in Anne

McCafreys Serie über die Drachen von Pern. Einzelne Romane können da durchaus als Fantasy erscheinen, aber im Gesamtzusammenhang ist es Science-Fiction. Das geht auch innerhalb eines Romans, so etwa bei Hohlbein, wo aus der Fantasy-Welt in »Die Töchter des Drachen« im Fortsetzungsband »Der Thron der Libelle« aus einer wachechten Fantasy pure Science-Fiction wird. Anders ist es beispielsweise bei »Otherland«, bei dem Tad Williams in einem Science-Fiction-Roman sehr geschickt Fantasy-Elemente verwendet.

Auch Horrorliteratur von Fantasy abzugrenzen ist nicht immer leicht. Für viele liegt der Unterschied darin, dass »das Übernatürliche des Horrors meist in die reale Welt einbricht und in ihr wirkt, so dass das imaginäre Element und der Bruch mit der Realität nicht in völliger Konsequenz vollzogen wird« (aao 29 f.). Heute gehören aber »Monster« in vielen Horrorgeschichten zum alltäglichen Umfeld. Wie auch bei der Abgrenzung zur »Dark Fantasy« versagen die Kriterien häufig; Lovecraft etwa hat Horror, Fantasy und Science-Fiction geschrieben, und oft verschwimmen die Grenzen.

Schwierig ist manchmal die Abgrenzung von Fantasy zum Märchen. Im Gegensatz zum Märchen (wie auch Satire und Parodie) gilt für Fantasy und Science-Fiction, dass sie ihre Welt als »wahr« präsentieren und in sich schlüssig sein müssen: »Wahr sind die Erzählungen in dem Sinne, dass das Erzählte als real präsentiert wird und Ansprüchen an werkimmanente Konsistenz und Folgerichtigkeit genügt: Was der Autor, die Autorin da erzählen, ist innerhalb der Geschichte wahr und entspricht den Gesetzmäßigkeiten dieser Welt ... Wobei die Folgerichtigkeit besonders zu betonen ist, denn ohne sie wirkt die Geschichte als Geschichte nicht« (aao. 28). Dies haben bedeutende Autoren wie Tolkien, C. S. Lewis, Poul Anderson, Issac Asimov und Frederic Pohl immer wieder betont, und dies unterscheidet auch diese Genres und andere wie etwa die Horrorliteratur von rein parodistisch angelegten Werken oder Satiren wie Carrolls »Alice im Wunderland« oder Swifts »Gullivers Reisen«.

Natürlich sind viele dieser Kriterien zeit- und kulturabhängig. Ob etwas eine religiöse Schrift ist oder nicht, kommt auf die Umstände an. Was ist mit den Werken von L. Ron Hubbard, die von Scientology teilweise als Grundlage für pseudoreligiöse Argumentation herangezogen werden? Wie bewerten wir die nordische Mythologie, die in den letzten Jahren zunehmend (wieder?) zu einer Religion wird? Die »Asatruferlagid« ist in Island seit 1973 offiziell als Religionsgemeinschaft anerkannt! (Mit solchen Fragen werden ich mich im fünften Artikel intensiv beschäftigen.) Wenn aus der »Edda« und anderen Mythenbüchern wieder »Religionsbücher« werden, wie schätzen wir dann die darauf basierende Phantastische Literatur ein?

## Mythen und Religion(en)

Häufig bezeichnet man als Mythen nur jene Texte, die sich auf Gottheiten, phantastische Wesen oder Geschehnisse beziehen; viele jedoch verstehen darunter jede volkstümlich tradierte Geschichte, so dass auch Schauspielerinnen oder Werbefiguren zu modernen Mythen werden können. Unter Mythologie versteht man zweierlei: Ich verstehe hier darunter eine Gesamtheit von zusammengehörenden Mythen; Mythologie nennt man aber auch die Lehre vom Mythos und/oder einzelnen Mythen.

Im engeren Verständnis, das dieser Artikelreihe zugrunde liegt, ist ein Mythos »eine Erzählung, die mittels symbolischer

Begrifflichkeit die Welt in ihrer materiellen vor allem aber auch spirituellen Verfasstheit« zu erklären versucht (aao. 44). Mythen gehören zu den geistigen Grundlagen des menschlichen Seins und beeinflussen die Kultur und die Handlungen von Menschen oft viel mehr, als einzelnen bewusst sein mag. Es scheint unbestreitbar, dass Mythen einerseits Konstanten des menschlichen Lebens, der menschlichen Gesellschaften sind und andererseits solche Konstanten wiedergeben, sie darstellen. Wir wissen nicht, inwieweit die Menschen bestimmter Kulturen wirklich an ihre Mythen »geglaubt« haben (das unterscheidet sie von Religionen). Aber wir wissen, Mythen wirkten als Therapeutikum wie als Metapher – und dies tun sie bis heute. Religiöse Führer wie der Papst und der Dalai Lama sind sich dessen ebenso bewusst und nutzen dies wie die Werbeindustrie und die Politik. Dass es Mythen sehr unterschiedlicher »Qualität« gibt – man vergleiche etwa den Prometheus-Mythos, der sich in immer neuen Gestalten bis hin zu Frankensteins Monster und dem »mad scientist« der Science Fiction findet, mit modernen Mythen, die manchmal nur für Jahrzehnte diesen Status haben –, spielt für das einzelne Individuum wie für die Wirkung kaum eine Rolle. Jeder Mensch ist von den Mythen seiner Gesellschaft und (Sub-)Kultur betroffen; er kann sich deren u. U. fatalen Wirkungen umso eher entziehen, je mehr er sich ihrer bewusst ist – und er kann umgekehrt umso leichter auch darin eine Heimstatt finden.

Dies ist nichts Neues: Schon oft wurden die »Stoffe der Alten« politischen Zielen angepasst. So wurde aus der Treue Gunthers zu Hagen im Nibelungenlied zuerst die Treue des Deutschen Reiches zu Österreich-Ungarn und als letzte Konsequenz die Treue der Deutschen zu ihrem Führer. Man unterwarf den Mythos seinen Zielen, schmiedete aus der Treue des Königs zu seinem Volk ein Blut- und Bodenideal, das dem ursprünglichen Stoff in keiner Weise gerecht wird. Aber auch im positiven Sinne wurden Mythen in den letzten Jahrhunderten von zahlreichen Autorinnen und Autoren adaptiert – gelungene Beispiele dafür sind die Werke von Tolkien und die Harry-Potter-Bücher. Denn die »zentrale Rolle des Übernatürlichen in der Fantasy findet sich auch im Mythos, der Keimzelle aller phantastischen Literatur« (aa. S. 39). Denn es gibt große Ähnlichkeiten zwischen Mythos und phantastischer Literatur, speziell der Fantasy: »Der Mythos ist ebenfalls eine auf das Übernatürliche zwingend zurückgreifende Erzählung, die allerdings Anspruch auf externe Wahrhaftigkeit erhebt oder zumindest zu ihrer Entstehungszeit erhob ... [...] Der Mythos entspricht somit der weiten Definition von Fantasy.« (aao. 40) – wie dies ja auch für viele religiöse Texte gilt!

Religion ist übrigens noch schwieriger zu definieren als Mythos; es gibt auch keine einheitliche Definition. Ich verstehe für diese Betrachtung unter Religion ein Sinngebungssystem, das über naturalistische Welterklärungen hinausgeht und sinnlichen Erfahrungen transzendente oder auch immanente Ursachen zuschreibt, »Religion als der Glaube an das Unbeweisbare, an den Sinn der Schöpfung, und als Antithese zur Annahme des Zufälligen« (Blanc/Twrsnick, S. 11). Wie im Mythos wird die Existenz des Numinosen, des Transzendenten, der Metaphysik ebenso erklärt wie vorausgesetzt; Werke wie die Bibel und der Koran bedienen sich nicht nur im Fundus der Mythen; sie sind selbst mythischer Natur. Ob ich sie als mythisch oder religiös einstufe, hängt von meiner Einschätzung und meinem Glauben ab. Das kann durchaus wechseln, wie etwa beim schon erwähnten nordischen Götterglauben oder

beim Popol Vuh, dem heiligen Buch der Maya, lange und meist als Mythos angesehen – inzwischen gibt es wieder bekennende Gläubige! Umgekehrt werden Religionen und/oder religiöse Schriften »entmythologisiert«, sowohl in der Theologie wie in der säkularen Wissenschaft. Und nicht selten werden sie eben in der Phantastik wieder oder weiter verwendet: »Die Mythen, die Kern einer Religion sind, werden auch in der Phantastik rezipiert, gespiegelt und immer wieder aufs Neue hervorgeholt.« (aao. S. 12)

Wenn ich im fünften Artikel auf »reale Religionen« eingehen werde, werde ich als solche jene Sinnstiftungssysteme betrachten, die (noch oder wieder) eine nennenswerte Zahl von Gläubigen haben, und als rezente sakrale Texte jene mythischen Texte, an die (noch) geglaubt wird, wie die Bibel und der Koran. Ich werde in diesem Artikel die Darstellung wie auch die Instrumentalisierung der Religion in der phantastischen Literatur analysieren; letzteres insbesondere an zwei Beispielen: den »Narnia«-Romanen von C. S. Lewis als christliche Apologetik, ja fast schon Missionsschriften, und der Trilogie »His Dark Materials« von Pullman als bewusster Gegenentwurf in die andere Richtung, als kirchenfeindliche Polemik. Dabei werde ich auf die Unterstützung durch interessierte Kreise eingehen, wie sie sich etwa in den Verfilmungen manifestiert. Auch die Instrumentalisierung der Fantasy beispielsweise durch Ralf Isau, der darin für das »Intelligent Design« eintritt, wird Thema sein. Als Muster für eine besonders gelungene Umsetzung existierender Religionen in der Fantasy wird der Deryni-Zyklus von Kurtz dienen.

Im dritten Teil der Artikelreihe (»Gottheiten in der Phantastik«) wird es vor allem um mythische Gestalten gehen am Beispiel von Werken von Roger Zelazny (»Herr des Lichts« u. a.) und Wolfgang Hohlbein u. a., im zweiten Teil (»Das große Ganze: Mythen- und Religionsentwürfe in der Phantastik«) werden sowohl Religionen wie Mythologien eine Rolle spielen. Hier geht es um eigene Entwürfe, Beispiele werden u. a. Tolkiens Kosmogonie und Mythologie sein, die wir im »Silmarillion« finden, und der Cthulhu-Mythos von Lovecraft. Im vierten Artikel schließlich geht es um

## Mythische Motive in der Phantastik

In der phantastischen Literatur und Filmkunst gibt es mehr als in jeder anderen fiktionalen Kunst Motive, die uns aus antiken oder mittelalterlichen, abendländischen oder orientalischen Mythen vertraut sind: Drachen und dreiköpfige Hunde, Geister und Elementarwesen, magische Schwerter, Lanzen und Kelche ... Und dies ist keine neue Erscheinung: Schon die Kunstschaffenden früherer Epochen verwandten Topoi und Motive, die ihrem Publikum vertraut waren, eigneten sie

sich an, verwandelten sie nach ihren Bedürfnissen und ihrem Geschmack. Die meisten von ihnen taten dies ganz bewusst und sehr gezielt, ob sie nun Homer oder Dante hießen, Milton oder Byron, Shakespeare oder Goethe, Maupassant oder E. T. A. Hoffmann. Und viele ihrer modernen Nachfahren halten es genauso: Lewis



Foto: aboutpixel.de - Thomas Pieruschek / Runesteine

Caroll und Tad Williams, J. R. R. Tolkien und J. K. Rowling verstehen es meisterlich, alte Mythen und Motive ein- und umzuarbeiten, sie zu zitieren oder zumindest Assoziationen an sie zu wecken. Aber auch in guten Filmen finden sich viele mehr oder weniger versteckte Verweise. Die meisten sind auf den ersten Blick erkennbar: »Es ist auch in der modernen Fantasy kaum eine Figur zu finden, die nicht in den alten Mythen auftaucht; seien dies Drachen bei Harry Potter, Zwerge in Mittelerde, lebende Mumien bei Conan, Pegasi in Erl, Riesen bei Thomas Covenant, schönste Elfen im Albenland, mörderische Dunkelelfen im Geborgenen Land oder durchgeknallte Zentauren als Q-Ersatz in der Zentralen Untergrund-Polizei und Step-Aerobic-Feen in der Bekanntschaft von Jon-Tom Meriweather – alles ist in den Mythen schon einmal da gewesen ...« (Weinreich, S. 40).

Einige dieser Verbindungen werde ich in dem Artikel aufzeigen und damit ein weiteres Mal verdeutlichen, wie sehr die phantastische Literatur ein (inzwischen erwachsenes) Kind der Mythen ist – mag sein, vielleicht sogar ihr legitimer Erbe, wie manche meinen. Ihre Herkunft besser kennen zu lernen und ihren Stellenwert besser einschätzen zu können, dazu möge diese Artikelreihe beitragen.

Weitere Artikel von Friedhelm Schneidewind folgen in den nächsten vier Ausgaben.

### Weiterführende Literatur

Schneidewind, Friedhelm: Mythologie und phantastische Literatur. Oldib-Verlag: Essen, Februar 2008

Schneidewind, Friedhelm: Heiler und Ketzer. Kirche, Gott und Magie in der Welt der Deryni. In: Le Blanc, Thomas und Bettina Twrsnick (Hrsg.): Götterwelten. Wetzlar 2007 (s. u.)

Weinreich, Frank: Fantasy – Einführung. Oldib-Verlag: Essen 2007

Le Blanc, Thomas und Bettina Twrsnick (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Band 97 – Wetzlar 2007

Le Blanc, Thomas und Johannes Rüter (Hrsg.): Glaubenswelten. Götter in Science Fiction und Fantasy. Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Band 88 – Wetzlar 2005



Friedhelm Schneidewind ist freier Autor, Journalist, Verleger, Musiker und Dozent, letzteres vor allem für Mediengestaltung und Öffentlichkeitsarbeit. Im Februar 2008 veröffentlicht »der deutsche Tolkien-Experte« (Radio Europa 2002), »der kenntnisreichste Potter-Experte Deutschlands« (Landesschau Baden-Württemberg 2001) und

»Deutschlands berühmtester Vampirologe« (ZDF 2000) sein Buch »Mythologie und phantastische Literatur« (ca. 180 Seiten, 14,50 Euro, ISBN 978-3-939556-04-6, www.oldib-verlag.de). Folgende Sachbücher von ihm sind lieferbar: »Drachen – Das Schmöckerlexikon« (2007), »Eine Grammatik der Ethik. Die Aktualität der moralischen Dimension in J. R. R. Tolkiens literarischem Werk« (mit drei anderen Autoren, 2005), »Das große Tolkien-Lexikon« (2001), »Das Lexikon von Himmel und Hölle« (2000), »Das Lexikon rund ums Blut« (1999). Außerdem hat Schneidewind Lexika veröffentlicht über Harry Potter und über Vampire, zwei Liederhefte, zwei Storybände und das vampireske Schauspiel »Carmilla« (1994/2001), mit dem er und seine damalige Frau Ulrike von 1994 bis 1999 auf vielen Bühnen im In- und Ausland zu erleben waren. Mit der von ihm gegründeten Mittelaltertruppe »Conventus Tandaradey« macht er seit 1995 Burgen und Märkte unsicher. – Mit Frank Weinreich gab Schneidewind 2006 die Anthologie »Mittelerde ist unsere Welt. Wie es wirklich war« heraus. 2008 wird eine neue Anthologie erscheinen: »Von den kleinen Leuten«. Bis Ende 2007 können noch Beiträge eingereicht werden. Informationen und Bestellung: www.friedhelm-schneidewind.de und www.villa-fledermaus.de.