

Was ist Fantasy?

Der Versuch einer Definition

Seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts hat sich der Begriff Fantasy in Deutschland eingebürgert. Doch was genau bedeutet er eigentlich und wo sind seine Wurzeln?

Als erstes muss dazu gesagt werden, dass der Begriff aus dem Englischen kommt, aber da eine andere Bedeutung hat. Im Englischen umfasst die Fantasy die gesamte Phantastik, also auch Horror und Science Fiction. Eben jene Bereiche, die sich mit utopischen, übernatürlichen und nicht-realistischen bis zu unmöglichen Dingen beschäftigt. In erster Linie denkt man dabei natürlich an Literatur, doch im Lauf der Zeit hat sich die Phantastik ausgeweitet auf Filme, Comics und Spiele aller Art.

In Deutschland haben sich aus der Phantastik die drei Genres Horror, Science Fiction und Fantasy abgeleitet. Die Grenzen sind dabei oft fließend, sodass es in der Fantasy mittlerweile eine ganze Reihe Subgenres gibt, die Elemente des Horrors und der Science Fiction enthalten.

Obwohl der Begriff an sich noch sehr jung ist, reicht die Geschichte der Fantasy viel weiter zurück. Die Fantasy hat ihren Ursprung in der Mythologie und in Sagen und Legenden. Schon das »Gilgamesch-Epos« oder Homers »Odyssee« oder die Artus-Legende enthalten unerklärliche und übernatürliche Elemente, die Fantasy ausmachen.



Doch wie kann man den Begriff Fantasy nun genau definieren?

Das Wort allein wird hauptsächlich in der Literatur benutzt. Dort beschreibt es jene Bücher, die sich auf Mythen und Märchen beziehen, in einer fiktiven Welt spielen,

welche meist frei von Naturwissenschaft und Technik ist. Stattdessen wird Magie als real angenommen.

Die Welten werden zumeist von Menschen bewohnt, doch daneben existieren auch andere Völker, die, wie zum Beispiel Zwerge, ihren Ursprung oft ebenfalls in der Mythologie haben.

Ein typischer Bestandteil in der Fantasy ist neben der Magie die Unterscheidung von Gut und Böse. Diese kommt einer Schwarz-Weiß-Sicht der Dinge sehr nahe und vereinfacht die geschaffene Realität, sodass die Handlung vereinfachter und unvorbelastet stattfinden kann.

Aber auch hier greifen in letzter Zeit immer mehr Autoren zu Grautönen, und stellen Gut und Böse unter die Sicht des Betrachters. Als Beispiel dafür möchte ich die erschienenen Ork-Romane von Michael Peinkofer und Stan Nicholls anführen. Nach der Lektüre stellt sich die Frage: Sind Orks nun wirklich böse?

Fantasyromane sind von der Struktur her meist ähnlich aufgebaut. Es gibt einen Helden, der mit Hilfe von Gefährten Gefahren trotzen muss, um die Welt zu retten. Das ist die sogenannte Quest.

*Das Wort **Quest** (zu deutsch: Suche, aus dem altfranzösischen *queste*, Ursprung Latein: *quaestio* dt.: »Forschung, Frage« oder *quaerere* und *quaero*, dt.: »fragen, suchen«) bezeichnet... die Heldenreise ... , in deren Verlauf er (der Held) verschiedene Aufgaben löst, Feinde besiegt, Schwierigkeiten überwindet und dadurch Ruhm und Erfahrung erntet oder sein angestrebtes Ziel... erreicht. Sinn des Quest ist zumeist die Erfüllung ritterlicher Pflichten, aber auch die innere Reifung und Reinigung des Helden.* (Quelle: www.wikipedia.de)

Bisher habe ich noch keinen Fantasyroman gelesen, in dem der Held oder die Helden ihre Aufgabe nicht gelöst haben. Als Leser erwarte ich bei einem Fantasy-Roman ein Ende, wo das Böse dem Guten unterliegt. Ein tragischer Schluss ist eher nicht zu erwarten, allerdings muss es nicht immer ein vollständiges Happy End geben, wie es schon in »Der Herr der Ringe« nicht der Fall ist.

Diese Definition lässt nun sehr schnell an J.R.R. Tolkiens »Der Herr der Ringe« denken, und genau dieses Buch hat den Fantasymarkt auch entscheidend geprägt. Doch es gab davor schon eine ganze Reihe Autoren, die eben jene Definition schon viel früher in ihren Abenteuern verwendet haben. Zu einer Zeit, als man in Deutschland den Begriff Fantasy noch gar nicht kannte.

Seit 1885 besteht Henry Rider Haggards Held »Allan Quatermain« Abenteuer, die nicht immer für möglich gehalten werden können. Ebenso Edgar Rice Burroughs »Tarzan« (1912) oder Robert E. Howards »Conan« (1932). Doch zu dieser Zeit sprach noch niemand in Deutschland von Fantasy.

Gleiches gilt für die Autoren, die erstmals fiktive Welten oder Anderswelten erschaffen haben. So wie beispielsweise Lord Dunsany mit seiner Welt »Pegana«, William Morris oder George MacDonald.

Lewis Carolls »Alice im Wunderland«, James Matthew Barries »Peter Pan« oder Lyman Frank Baums »Der Zauberer von Oz« kann man heute gut und gern als Klassiker der Fantasy bezeichnen, wobei die letzteren sehr auf Märchenmotiven beruhen.

Der Unterschied vom Märchen zur Fantasy liegt aber eigentlich nur darin, dass im Märchen unsere realistische Welt so verändert wird, dass alles möglich wird.

Fantasywelten unterliegen den Gesetzen, die der Autor ihnen gegeben hat und einhalten muss. So erschafft er eine eigene Realität, an die der Leser letztendlich glaubt.

Und dieses Phänomen hat tatsächlich John Ronald Reuel Tolkien als erster so glaubhaft umgesetzt, dass er mit seinem Werk »Der Herr der Ringe« die weitere Entwicklung der Fantasyliteratur und später auch der schon anderen erwähnten Medien wie Film und Spiele entscheidend mitgeprägt hat. Tolkien erschuf erstmals einen gesamten Mythos mit eigenen Sprachen, eigener Geschichte, eigener Kultur, eigenen Völkern und einer eigenen Geographie.

Nach Erscheinen von »Der Herr der Ringe« boomten ab Ende der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts die Andersweltgeschichten, und diese wurden dann unter dem Begriff Fantasy veröffentlicht.

Im Jahr 1974 eroberte dann das erste Fantasy-Rollenspiel aus den USA »Dungeons & Dragons« den deutschen Spielmarkt. 1981 gab es mit »Midgard« das erste deutsche Rollenspiel, kurz darauf erschien »Das Schwarze Auge«.

Diese Rollenspiele hatten und haben zur Folge, dass aus ihnen wiederum neue Fantasygeschichten entstanden und entstehen. Bestes Beispiel dafür ist auch gleich »Das Schwarze Auge«.

Neben den Andersweltgeschichten nahmen die Fantasyromane aber auch immer andere Formen an.

Nachdem Marion Zimmer Bradley mit »Die Nebel von Avalon« die Artuslegende aus ihrer ganz eigenen Sichtweise erzählt hat, verpackten viele Autoren ihre Fantasygeschichten in einen historischen Rahmen. Diese werden dem Subgenre Legendäre oder **Historische Fantasy** zugeordnet.

Die legendäre oder historische Fantasy ist im weitesten Sinn ein historischer Roman, der in einem Abschnitt der realen Geschichte spielt und mit phantastischen Elementen versehen wurde.

Die Welt ist dabei nicht erfunden, sondern die jeweilige Epoche der Geschichte unserer Welt wird für die Handlung genutzt und neu interpretiert.

Auch dabei ist Magie möglich und wird gern verwendet.

Oft wird nur eine Episode aus einer geschichtlichen Epoche erzählt, wobei das Ende den weiteren Verlauf des geschichtlichen Ablaufs nicht beeinflusst.

Manchmal wird aber auch eine Legende oder ein Mythos wie ein historischer Roman erzählt.

Hierzu gehören z.B.: Mark Twain: Ein Yankee am Hofe des Königs Artus, Wolfgang Hohlbein: Hagen von Tronje, Diana Gabaldon: Highland Serie

Oder wie Robert E. Howard es mit seiner Figur »Conan« vorgemacht hat, gibt es eine ganze Reihe von Büchern, in denen der Leser einen großen Helden auf seinen Abenteuern begleitet. Das nennt sich dann **Heroische Fantasy**.

Dieses Subgenre war besonders beliebt in den Pulp-Magazinen.

Die heroische Fantasy, auch Low Fantasy oder Sword and Sorcery genannt, ähnelt der klassischen Fantasy in vielen Dingen. Auch hier gibt es einen Helden, der eine Aufgabe erfüllen muss, aber dieser Held wirkt größer und stärker. Er verfügt über

besondere Fähigkeiten, meist ist es ein außergewöhnlicher Schwertkämpfer, bleibt aber letztendlich ein Mensch.

Die Welt der Handlung kann auch hier fiktiv sein, muss es aber nicht. Magie ist hier ebenso möglich.

Die Grenzen zur klassischen Fantasy sind oft nicht klar abzustecken. Beide Subgenres bedienen sich Elementen der Abenteuer- und Reiseliteratur.

Einzig der Held ist in der heroischen Fantasy von Anfang an klar definiert und wird dem Leser mit aller Sympathie aber auch Antipathie dargestellt. Hierzu gehören z.B.: Edward Wagner: Kane, Michael Moorcock: Der ewige Held, Richard Kirk: Raven

Dann wieder gibt es Geschichten, die nicht in einer Anderswelt, sondern in unserer Welt handeln, doch da geschehen plötzlich Dinge, die ganz und gar unmöglich sind. Es tun sich Parallel- oder Traumwelten auf und es gibt Magie. Diese Form von Fantasy hat Michael Ende mit »Die unendliche Geschichte« berühmt gemacht, und mit »Harry Potter« hat die **Magische** oder **Urban Fantasy** bis jetzt ihren absoluten Höhepunkt erreicht.

Die magische oder Urban Fantasy spielt meist in unserer Welt. Magie wird in dieser als möglich und glaubhaft dargestellt.

Manchmal öffnen sich Tore zu fremden Welten, die betreten werden müssen, um die eigene Welt oder Menschen der eigenen Welt oder sich selbst zu retten.

Diese fremden Welten und der Umgang mit Magie ist jedoch nur einer bestimmten Person oder Personengruppe gestattet, die anderen Menschen bleiben davon größtenteils unberührt. Hierzu gehören z.B.: Ralf Isau: Das Museum der gestohlenen Erinnerungen, C.S. Lewis: Die Chroniken von Narnia, Jonathan Stroud: Bartimäus

Schon im 19. Jahrhundert begannen Autoren wie E.T.A. Hoffmann und Edgar Allen Poe übernatürliche Dinge in ihre Romane einfließen zu lassen. Diese Form der Fantasy, die sich der Elemente des Horrors bedient, hat sich unter dem Namen **Dark Fantasy** eine eigene Leserschaft erobert. Der bekannteste deutsche Autor der Dark Fantasy dürfte heute Wolfgang Hohlbein sein.

Die Dark oder unheimliche Fantasy spielt meist in der uns bekannten Welt. Die Geschichten sind stark von Horrorelementen beeinflusst.

Ähnlich wie in der Magischen Fantasy sind auch hier Magie und der Zugang zu fremden Welten möglich.

Die Dark Fantasy ist nicht mit Horror gleichzusetzen, da in der Dark Fantasy der Gut-Böse-Konflikt zugunsten des Guten gelöst wird und somit anders auf den Leser wirkt als Horror. Die Grenzen sind dabei aber nicht immer klar zu ziehen, da die Sichtweise Gut-Böse nicht immer genau definiert werden kann. Es gibt Situationen, wo das vermeintlich Böse Dinge tut, die im Horror tatsächlich böse sind, weil sie ein böses Ziel verfolgen.

Doch wenn ein Vampir in der Dark Fantasy Blut trinkt, um zu überleben und dadurch noch gute Taten zu vollbringen, wird er vom Leser nicht als böse angesehen. Hierzu gehören z.B.: Markus Heitz: Kinder des Judas, Wolfgang Hohlbein: Dunkel, Stephen King: Der dunkle Turm

Und wie in allen Bereichen des Lebens gibt es auch in der Fantasy die Bücher, die das eigene aber auch alle anderen Genres auf die Schippe nehmen. Bekanntester Autor ist Terry Pratchett, der bei der Wahl seiner Themen vor nichts halt macht. Aber

auch Robert Asprin kann als Wegbereiter der **Humoristischen Fantasy** genannt werden.

In der humoristischen Fantasy werden Geschichten auf humorvolle, ironische Weise erzählt. Oft werden schon vorhandene Geschichten, besonders gern Fantasygeschichten selbst, parodiert.

Zauberer sind auf einmal Stümper, der Held wird von seiner eigenen Angst übermannt und die schöne Frau, für die der Held in ein Abenteuer zieht, ist letztendlich gar nicht so schön und klug, wie der Held sie anfangs sieht.

Auch in der humoristischen Fantasy gibt es die Möglichkeit, die Geschichten in eine erschaffene fiktive Welt zu verlegen. Das praktiziert Terry Pratchett seit vielen Jahren sehr erfolgreich mit seiner Scheibenwelt. Die Scheibenwelt unterliegt ihren eigenen Gesetzen und der Autor muss seine Storys, die ihren Ursprung oft in Literaturvorlagen oder in der Geschichte haben, in seine Welt einbetten. Damit sind es keine Parodien, da die Handlung nun anderen Gesetzen unterliegt.

Die andere Möglichkeit in der humoristischen Fantasy ist, dass vorhandene Geschichten einfach parodiert werden. Der Autor bedient sich der Vorlage und erzählt sie aus einer anderen Perspektive neu. Hierzu gehören z.B.: John Brosnan: Anderwelt, Dschey Ar Tollkühn: Der Herr der Augenringe, John Moore: Hauen und Stechen

Zu guter Letzt gibt es dann auch Romane, in denen Elemente der Science Fiction Einzug in eine Fantasywelt halten oder umgekehrt. Dies bezeichnet man dann als **Science Fantasy**. Als Beispiel hierfür sei der Roman »Die Haarteppichknüpfer« von Andreas Eschbach genannt.

In der Science Fantasy wird die Fantasy mit Science Fiction Elementen vermischt.

Magie und hochentwickelte Technik können nebeneinander funktionieren.

Es gibt die Möglichkeiten, dass die Geschichte in der realen Welt spielt, oder in einer fiktiven Welt oder eben auch beides. Bei letzterem unterscheiden sich die beiden Welten oft, sodass die eine Welt technisch hochentwickelt ist, die Traum- oder Parallelwelt dagegen einer klassischen, mittelalterlich geprägten Fantasywelt entspricht. Hierzu gehören z.B.: Anne McCaffrey: Drachenreiter-Zyklus, Tad Williams: Otherland, Marion Zimmer-Bradley: Darkover-Zyklus

Doch es lassen sich nicht alle Geschichten einer Rubrik zuordnen. Viele Autoren nutzen die gesamte Vielschichtigkeit der Fantasmotive und überschreiten so ganz einfach die Grenzen. Dazu kommt, dass viele Autoren auch philosophische und gesellschaftskritische Themen vor einem fiktiven Hintergrund abhandeln. Ein Beispiel dafür ist der Roman »Grendl« von Frank Schweizer.

Was aber fast alle Fantasygeschichten gemeinsam haben, sie sind spannend und unterhaltsam erzählt. Man kann in ziemlich allen Geschichten Elemente des Abenteuerromans entdecken, wie zum Beispiel Schwertkämpfe, große Schlachten, Intrigen, Reisen und Kämpfe zwischen ungleich scheinenden Gegnern, wobei der mächtig anmutende Gegner (eine Bestie oder ein großer Zauberer) immer zu den Bösen gehört. Und der unterliegt im Finale dem Helden, der auserwählt wurde, um die Welt zu retten.

Und diese Wiederholung genretypischer Elemente erweist sich dann auch als Schwachpunkt des Genres. Der Leser erwartet genau diese Elemente und meidet anspruchsvollere Themen oder ungewöhnliche Ideen.

Ein zweiter Schwachpunkt liegt im Ursprung der Fantasy. In der Entstehungszeit erschienen Fantasygeschichten meist in Pulp-Magazinen und richteten sich dementsprechend an dieses Publikum. Deshalb wird Fantasy immer noch oft als Trivilliteratur abgewertet.

Pulp Magazine ... waren Magazine mit Geschichten aus verschiedenen Genres, die im Amerika der 1930er bis 1950er populär waren. ... Der Name »Pulp« leitet sich vom billigen, holzhaltigen Papier (engl. wood pulp) ab, auf dem die Magazine gedruckt wurden. Pulp ist umgangssprachlich auch als »Schund« zu verstehen. (Quelle: www.wikipedia.de)

Doch in den letzten Jahren ist ein positiver Trend in der Literaturwissenschaft zu verzeichnen, die sich mit dem Thema Fantasy immer mehr auseinandersetzt. Als einen Wegbereiter dieses Trends möchte ich Dr. Helmut W. Pesch erwähnen, der seine Promotion zum Thema »Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung« geschrieben hat.

Seit »Harry Potter« und der Verfilmung von »Der Herr der Ringe« erobert die Fantasy den Buchmarkt. Es wird immer mehr Fantasy gelesen, die Leser sind bei ihrer ersten Fantasy-Lektüre immer jünger und es tauchen immer mehr Leser ab in eine Welt, die nicht immer schöner oder einfacher ist als die unsere, aber dafür immer anders.

Dieser Artikel entstand nach dem Besuch eines Fantasy-Seminars vom Verlag Ueberreuter, bei dem Helmut Pesch einen Vortrag zum Thema Fantasy hielt. Der Inhalt war zunächst auf einer eigenen Homepage zugänglich, die ich aus Zeitgründen aufgegeben habe und wurde für das 6. Geisterspiegel-Jubiläum überarbeitet.

An dieser Stelle möchte ich Helmut für alles danken, was er mir zum Thema Fantasy vermittelt hat.

Das Bild »Der Zauberspiegel« stammt von Michael Sagenhorn. Ursprünglich war der Zauberer das Maskottchen meiner Fantasy-Homepage, nun soll er auf dem Geisterspiegel diesen Ehrenplatz erhalten.

Copyright © 2012 by Anke Brandt