

Einführung: Phantastik und Mythos

Jene Begriffe, denen wir in diesem Buch immer wieder begegnen werden – Phantastik, Fantasy, Mythos, Sage, Legende – werden in dieser Einführung kurz erläutert; für umfangreiche Ausführungen verweise ich auf das kürzlich in diesem Verlag erschienene Werk *Fantasy. Einführung* (Weinreich 2007). Ich halte mich im Wesentlichen an die darin entwickelten Definitionen.

Phantastik und Fantasy

Die Phantastische Literatur umfasst auf jeden Fall mehr als »pure« Fantasy, egal wie unterschiedlich sie definiert wird. Eine alte und die wohl weiteste Definition bewertet alle fiktionalen Texte als Phantastische Literatur, also alle Texte, die nicht die (wie auch immer verstandene) Realität wiedergeben. Dies ist natürlich 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. Man kann für Phantastik zur Bedingung machen, dass »magische Dinge in unsere Welt einbrechen« (LeBlanc 2003, S.6). Dies schließt dann sowohl die Science Fiction wie die Fantasy in einer engen Definition aus – Fantasy muss laut LeBlanc in einer fremden Welt spielen und es muss dort Magie funktionieren; aber wann ist denn etwas Magie?⁵ Dann existieren Fantasy, Science Fiction und Phantastik nebeneinander, und es gibt jede Menge Abgrenzungsschwierigkeiten. Ist *Conan* Fantasy, wenn er doch auf unserer Welt, in einer früheren Zeit, gelebt haben soll? (Die ähnlich gearteten *Schwerter*-Bücher von Fritz

5 Als Magie im weitesten Sinne werden allgemein alle Praktiken bezeichnet, die dazu dienen, den Verlauf von Ereignissen auf übernatürliche Weise zu beeinflussen. Ob etwas als Magie bezeichnet wird, kommt also darauf an, wie weit man die Mechanismen und Zusammenhänge der Welt als natürlich oder nicht (aner)kennt. Der berühmte Schriftsteller Sir Arthur C. Clarke, Autor von *2001: Odyssee im Weltraum* (er setzte die Idee in die Welt, geostationäre Satelliten zur technischen Kommunikation zu nutzen), formulierte 1962 dazu Clarkes Drittes Gesetz: »Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.« »Jede weit genug entwickelte Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden« (Clarke 1984, 37). Isaac Asimov geht noch weiter: »Arthur Clarke sagte in einem seiner bemerkenswerten und häufig zitierten Kommentare, daß Technologie, wenn sie nur hoch genug entwickelt ist, sich nicht von Magie unterscheiden ließe. Damit hat er ganz offensichtlich recht.« und ist nach einigen Gedankenspielerien überzeugt, damit habe er »gezeigt, daß man Magie unter Umständen nicht von ausreichend hoch entwickelter Technologie unterscheiden kann.« Asimov kommt dann zum Schluss, dass »man Clarkes Frage umkehren kann: Läßt sich Magie notwendigerweise nicht von weit genug entwickelter Technologie unterscheiden?«, um diese dann positiv zu beantworten (Asimov 1997, 207).

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Oldib-Verlag Oliver Bidlo · www.oldib-verlag.de

Umschlaggestaltung: Oliver Bidlo

Titelbild: *Der gefesselte Prometheus* (1611/12) von Peter Paul Rubens (1577 – 1644)

Satz: Friedhelm Schneidewind, gesetzt aus der Garamond Premier Pro von Adobe

Herstellung: Book on Demand GmbH, Norderstedt

ISBN 978-3-939556-04-6

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung, die über den Rahmen des Zitatrechtes bei vollständiger Quellenangabe hinausgeht, ist honorarpflichtig und bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Leiber sind es auf jeden Fall!) Und was ist mit Mitteleerde, das Tolkien klar mit unserer Welt identifiziert (Schneidewind 2006, S. 9–13), oder mit den Harry-Potter-Büchern?

Natürlich kann man eine solche Definition auch wieder etwas erweitern, wie Le Blanc und andere es etwa für die Fantasy tun (meist schon um der Praktikabilität wegen):

»Die imaginäre Welt muss nun nicht eine komplett von unserer Erde getrennte Welt oder sogar Dimension sein ... Ganz im Gegenteil behaupten viele Fantasygeschichten, in unserer Welt zu spielen, nur in einer anderen Zeit. Etwa Robert Howards Conan, dessen Abenteuer ca. 12.000 Jahre vor Beginn der Geschichtsschreibung, aber auf der Erde, spielen. Auch unsere historisch verbürgte Welt kann aber Handlungsort einer Fantasygeschichte sein, wie beispielsweise im Rahmen der vielen Adaptionen der Artusgeschichte seit Thomas Malory, etwa Marion Zimmer Bradleys Nebel von Avalon, nur muss ein Element der Verzauberung hinzutreten. Oder die Geschichten berichten, dass es parallele Realitäten gibt, auf die man von unserer Welt aus zugreifen kann. Das können einige relativ kleine, umgrenzte Orte wie die Zauberschulen Hogwarts und Beaux Bâtons aus den Harry Potter-Romanen von J. K. Rowling sein oder es handelt sich um komplette Welten, die auf der anderen Seite der Ekliptik liegen, wie die so genannte Gegenerde Gor von John Norman. Oder sie können auf einer anderen, mehr oder weniger unbestimmten Realitätsebene gefunden werden wie das Narnia von C. S. Lewis. Tolkiens Mitteleerde schließlich ist der bekannteste Vertreter einer Phantasiewelt, die mit der unseren angeblich identisch und doch imaginär ist ... Wichtig ist in dem Zusammenhang, dass die imaginären oder »zweiten Welten« über Kohärenz und Ernsthaftigkeit verfügen, dass in ihnen Gesetzmäßigkeiten herrschen, die sie von »Wunderländern« wie der chaotischen Welt unterscheidet, in die Lewis Carrolls Alice gerät.« (Weinreich 2007, S. 24f)

Selbst mit diesen logischen Klimmzügen scheint mir eine solch enge Definition weder plausibel noch sonderlich praktikabel. Nach Le Blancs Definition ist Phantastik am ehesten bei Lovecraft zu finden ...

Für mich ist Phantastik oder Phantastische Literatur nur ein Oberbegriff; hierzu zähle ich mit Weinreich 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 2007, S. 18).

Um genauer einzugrenzen, womit ich mich in diesem Buch befasse, verwende ich im Folgenden die Definition aus Gero von Wilperts *Sachwörterbuch der Literatur*:

»Sammelbegriff für alle Literatur außerhalb relig.-myth. Kontexts, die die realist. Ebene überschreitet zugunsten des Irrealen, Surrealen, Wunderbaren, Übernatürlichen, Zaubenhaften, Unheimlichen, Bizarren, Grotesken, Okkulten, Traumhaften, Unbewußten, Halluzinatorischen, Visionären, Gespenstisch-Geisterhaften oder deren versch. Kombinationen. Sie geht dabei oft vom Realen aus und eröffnet plötzlich oder allmählich e. phantast. Gegenwelt, die die Realität verfremdet und übernatürl. Mächte und Wesenheiten postuliert, teils als märchenhafte Fluchtwelt vor der als unerträgl. empfundenen Alltagswelt, als Öffnung des Lebens zu den dunklen Seiten, als reines Gedankenspiel der Phantasie oder Ausgeburt der Daseinsangst. P.L. umfaßt daher endlose Sonderformen von Schauerroman, Gothic Novel, Gespenstergeschichte und Fantasy bis zur Science Fiction.« (Wilpert, S. 679)

Damit bin ich nicht weit weg von Weinreichs »weiter« Definition der Fantasy, und das ist kein Wunder. Denn im Bereich des Phantastischen nimmt die Fantasy in der modernen Welt einen immer größeren Stellenwert ein: *»Die Gattung Fantasy in Buch, Film, Spiel, Musik oder Kunst stellt einen wichtigen und unabtrennbaren Bestandteil der Populärkultur dar, der als solcher Teil des Lebens und Fühlens einer nicht geringen Anzahl von Menschen ist.«* (Weinreich 2007, S. 9) Die Wahl von Tolkiens *Der Herr der Ringe* zum beliebtesten Buch der Deutschen (und in zahlreichen anderen Ländern) zeigt dies ebenso wie die Erfolge einschlägiger Filme in den letzten Jahren.

Was ist nun Fantasy als eines der beiden wichtigsten Genres der Phantastischen Literatur? Weinreich liefert eine weite Definition, 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.«* (Weinreich 2007, 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 Fantasymotive aufweisen«* (Weinreich 2007, S. 31). Dies geht noch weiter als die Definition von Wilpert, der den religiös-mythischen Kontext ausschließt, und umfasst neben der klassischen Fantasy alle religiösen und mythischen Schriften. Damit nun nicht auch das *Gilgamesch-Epos*, das *Nibelungenlied* und das *Buch Mormon* 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 9¾ 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 transzendentalen Charakter von Dingen oder Umständen als Tatsachenbehauptungen aufgestellt. Und das behaupten Werke der Fantasy allenfalls als Stilmittel von sich, nicht aber in ernsthafter Weise.« (Weinreich 2007, S. 34)

Fantasy im engeren Sinne definiert Weinreich nun 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.« (Weinreich 2007, S. 37)

Fantasy wird neben der Science Fiction den Hauptteil der Literatur bilden, die in diesem Buch betrachtet werden. Auch wenn zwischen diesen beiden die Grenzen fließend sind und nicht selten bewusst verwischt werden⁶, so ist doch der Hauptunterschied klar:

»Science Fiction trifft unter Umständen wildeste Annahmen über die Entwicklung der physischen Realität, während Fantasy Aussagen über die metaphysische Realität trifft. Das Übernatürliche ist immer Teil und Thema einer Fantasyer-

⁶ Oft schlägt scheinbare Fantasy in SF um bzw. entpuppt sich durch (spätere) Erklärungen als solche, etwa in Bradleys Darkover-Romanen oder in McCaffreys Serie über die Drachen von Pern, zu der die Autorin selbst auf ihrer Internetseite erklärt (auf die Frage »Are your books considered to be fantasy or science fiction?«): »I write science-fiction, (s-f for short). Fantasy usually contains some form of magic. I stick to newtonian logic.« (http://annemccaffrey.net/index.php?page_id=40; 15.01.2008). Einzelne Romane können durchaus als Fantasy erscheinen, sind aber im Gesamtzusammenhang Science Fiction. Das kann auch innerhalb eines Romans geschehen, etwa wenn bei Hohlbein aus der Fantasy-Welt in *Die Töchter des Drachen* im Fortsetzungsband *Der Thron der Libelle* pure Science Fiction wird. Anders gelagert ist beispielsweise *Otherland*, bei dem Tad Williams in einem Science-Fiction-Roman sehr geschickt Fantasy-Elemente verwendet.

zählung. [...] Das Übernatürliche ist also in der Fantasy vorhanden und es ist wirksam – es ist eine Tatsache mit dem ontologischen Anspruch auf Faktizität, auch wenn es mit dem realweltlichen Vokabular und Erkenntnisstand nicht erklärt und rational verstanden werden kann.« (Weinreich 2007, S. 27)

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? Sind die Schriften von Däniken Science Fiction? Wie bewerten wir die Werke von Jules Verne und Hans Dominik, deren Zukunftsdarstellungen teilweise längst von der Realität überholt wurden? Ist das noch Science Fiction? Oder wird manches, etwa bei der *Reise zum Mittelpunkt der Erde*, im Laufe der Zeit zur Fantasy?

Horrorliteratur von Fantasy abzugrenzen ist nicht immer leicht:

»Als Spezifikum des Horrors kommt nun – im Unterschied zur sonstigen Phantastik – hinzu, daß die fiktionalen Personen auf die für sie unmöglichen oder unwahrscheinlichen Ereignisse nicht nur verwirrt, sondern auch mit Angst, ja sogar mit Panik und Grauen reagieren. [...] Daß dieser Bruch nicht das Werk als Ganzes betreffen muß, sondern auf einzelne Episoden beschränkt sein kann, macht eine generelle Zuordnung schwierig. Man kann *Macbeth* (selbst in der hervorragenden Filmfassung von Polanski) nicht wegen einzelner Szenen des Übernatürlichen generell als Horror-Werk klassifizieren. [...] Horror ist eine Gattung der Phantastik, in deren Fiktionen das Unmögliche in einer Welt möglich und real wird, die der unseren weitgehend gleicht, und wo Menschen, die uns ebenfalls gleichen, auf diese Anzeichen der Brüchigkeit ihrer Welt mit Grauen reagieren.« (Hans D. Baumann, S. 108 f)

Wie bei der Abgrenzung zur »Dark Fantasy« versagen die Kriterien häufig; Lovecraft etwa hat Horror, Fantasy und Science Fiction geschrieben, und oft verschwimmen die Grenzen. Horrorliteratur muss nicht einmal zur Phantastischen Literatur gehören⁷.

⁷ »Alle Werke des Horros gehören zum Bereich der Phantastik, aber nicht alle Phantastik ist Horror« – diese Behauptung von Hans D. Baumann (S. 96) und anderen halte ich für falsch. Man denke nur an Psychothriller oder Krimis, die mit ganz »diesseitigem« Schrecken auskommen, an manche Werke von Kafka oder Poe, an Orwells *1984*, SF-Stories von Hahn und Pukallus. Es bedarf nicht des Übernatürlichen, um Horror zu erzeugen, unsere Welt ist teilweise schrecklich und schreckenserregend genug. Baumann selbst relativiert seine Einschätzung: »In seltenen Fällen stellt sich Horror auch dann ein, wenn Übernatürliches keine nennenswerte Rolle spielt. Auch hier wieder ist es Kafkas tödliche Sachlichkeit angesichts des Entsetzens, die ein Beispiel liefert. ... Das Grauen ist hier eine Folge des Selbstverständlichen.« (S. 108)

Schwierig ist manchmal auch die Abgrenzung von Fantasy zum Märchen. Im Gegensatz zu diesem (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 ...« (Weinreich 2007, S. 28)

Und das wird sie auch, von Tolkien und C. S. Lewis, Poul Anderson, Issac Asimov und Frederic Pohl, um nur einige bedeutende Autoren aus beiden Genres zu nennen. Die Konsistenz, die Folgerichtigkeit verletzt zu haben, ist einer der Hauptvorwürfe vor allem gegenüber Filmen; Anderson hält deshalb 90 % aller SF- und Fantasyfilme für Schrott (Anderson, »Pfuscher«). 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*. Im Einzelfall mag es Zuordnungsprobleme geben, etwa beim Scheibenwelt-Zyklus von Terry Pratchett oder der Dämonen-Reihe von Robert Asprin, aber für unsere Betrachtungen ist dies unbedeutend: Alle diese Werke sind auf jeden Fall Phantastische Literatur – und fast alle beziehen einen großen Teil ihrer Wirkung aus klassischen Topoi und Motiven, vor allem aus alten Mythen.

Mythen und Sagen

»Die zentrale Rolle des Übernatürlichen in der Fantasy findet sich auch im Mythos, der Keimzelle aller phantastischen Literatur.« (Weinreich 2007, S. 39)

Die Definition, was ein Mythos ist, ist nicht eindeutig; dies zeigt der Eintrag im Duden-Fremdwörterbuch (2001): »Mythos (auch) Mythos, der; -, ...then <gr.-lat.>: 1. überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o. Ä. aus der Vorzeit eines Volkes (die sich bes. mit Göttern, Dämonen, der Entstehung der Welt, der Erschaffung des Menschen befasst). 2. Person, Sache, Begebenheit, die (aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus) glorifiziert wird, legendären Charakter hat. 3. falsche Vorstellung.« 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. Im engeren Verständnis, das diesem Buch 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 (Weinreich, S. 44).

So verstanden, gehören Mythen 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. 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, oder den Vampir-Mythos mit modernen Mythen, die manchmal nur für Jahrzehnte diesen Status haben⁸ –, spielt für das einzelne Individuum 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 darin auch eine Heimstatt finden.

Ob Mythen eine der modernen wissenschaftlichen Vernunft unerreichbare, tiefere Weisheit in sich bergen oder eher Ausdruck kindlich-primitiven, magisch-mystischen Denkens sind, das vom aufgeklärten Bewusstsein schließlich überwunden wird, ist eine zentrale Frage in der Mythenforschung und immer noch heiß umstritten. Seit der griechischen Antike, die den »Mythos« im Sinne einer »unwahren Erzählung« dem »Logos« entgegengestellt hat, ist die Diskussion um das Verhältnis von Mythos und Vernunft bzw. Logik nicht erloschen, wird um die »Wahrheit« des Mythos und sein Verhältnis zu Philosophie und Wissenschaft gestritten. Vielen gelten Mythen als unwahre, »phantastische« Geschichten.

Das war vor Jahrtausenden – und ist in manchen Kulturen noch heute – »in einer vorrationalen Welt, die noch ohne zu zweifeln an Götter und die Wirkkraft transzendenter Kräfte glaubte, natürlich ganz anders und der Mythos hatte eine dem Logos gleichrangige Bedeutung für das Leben. Der Mythos war ein anderes Wissen als der Logos, aber er war als solches eine undisputierte Wissensform ...; der Mythos erklärte zufriedenstellend, warum alle Ingenieurs- und Handwerkskunst nicht half, wenn die Götter beschlossen, die Flotte im Sturm zu versenken und die ewige Stadt einer Hungersnot zu überantworten.« (Weinreich 2007, S. 43 f)

Wahrscheinlich gehören Mythen zu den ersten Erfindungen der Menschen, manche machen an ihnen sogar das Menschsein fest. Als unsere Vorfahren erkannten, dass sie anders waren als ihre Umgebung, brauchten sie Erklärungen für dieses Anderssein; geworfen in die Einsamkeit und eine feindliche Natur, suchten sie Trost und Hoffnung. Ob die ersten Versuche nun animistischer Natur waren oder relativ schnell die Vorstellung

⁸ Oder sogar nur für ein paar Monate: »... offenbar ist Bayern München in der laufenden Saison ein Mythos, kein Gegner aus Fleisch und Blut« (Frankfurter Rundschau, Daniel Theweleit, 1.10.2007). – Vom Mythos und der Legende Kennedy, ja sogar von dessen »Mythologie« schreibt die Frankfurter Rundschau am 29.1.2008.

von Gottheiten entstand, wird kaum zu klären sein. Dass aber am Anfang der Kultur und der Religion mythische Erzählungen standen, ist kaum zu bezweifeln. Und viele behaupten, dass genau diese den Menschen vom Tier unterscheiden: als erste Stufe der Transzendenz. Der französische Schriftsteller Vercors schrieb 1951 zu diesem Thema einen ganzen Roman ... Und recht schnell dürften aus den ersten mythischen Erzählungen Religionen und Mythologien geworden sein.⁹

Lange blieb der Mythos ein notwendiges Hilfsmittel der Welterklärung:

»Als ›Sachtext‹ diente der Mythos ursprünglich dem besseren Verständnis der Welt in einer besonderen Form. Er erzählte zwar vermeintliche Fakten, wenn er von Göttern und Dämonen und ihrem Einfluss auf das Leben der Menschen berichtete, seine eigentliche Rolle war jedoch nicht, die sicher auch schon damals nicht ganz ohne Zweifel angehörten Geschichten über Stier- und Löwenmenschen, fliegende Pferde und schlangenleibige Kriegerinnen zu kolportieren. Vielmehr ging es im Mythos immer darum, durch die phantastische Erzählung Sinn zu vermitteln und den schutzlos in der Welt treibenden Menschen mit eben dieser Welt zu versöhnen, die ihm sein Leben in Form von Naturkatastrophen, Krankheiten, Hungersnöten, feindlichen Nachbarn und despotischen Herrschenden gleichermaßen zum Rätsel wie zur Hölle machen konnte.« (Weinreich 2007, S.40)

Wir werden aber nie wissen, inwieweit die Menschen wirklich an ihre Mythen »glaubt« haben – gab es damals auch »Fundamentalisten«, die alles wörtlich nahmen, und aufgeklärte Geister, die die Mythen eher als Metapher verstanden? Die erste uns bekannte Entmythologisierung nahm im fünften vorchristlichen(!) Jahrhundert der Philosoph Prodikos von Kos vor, der lehrte, dass die Götter personifizierte Naturerscheinungen wie Sonne, Mond, Wind und Wasser seien.

»Der Mythos war als Welterklärungsmuster, aber auch als Therapeutikum angetreten. Die Welt zu erklären, vermochte er aber vielleicht niemals wirklich. Denn was wurde wohl wirklich geglaubt in dem Sinne, dass Menschen überzeugt gewesen wären, im Mythos Fakten vermittelt zu bekommen? Glaubten die Menschen wirklich, Himmel und Erde seien aus dem Körper Tiamats entstanden? Glaubten sie, dass das Feuer ihnen von Prometheus geschenkt worden sei? Das muss ungewiss bleiben. Aber ich denke, die Menschen begriffen immer schon, dass die Ordnung dem Chaos abgerungen werden muss und dass eben

⁹ Unter Mythologie versteht man zweierlei: Hier ist gemeint eine Gesamtheit von zusammengehörenden Mythen; Mythologie nennt man aber auch die Lehre vom Mythos und/oder einzelnen Mythen.

deshalb das Leben immer auch Kampf ist. Und sie verstanden intuitiv, dass der Gebrauch von Feuer und Technik sie der umgebenden Natur unwiderruflich entfremdete, dass es aber für den haarlosen Zweibeiner keine Alternative zu Technik geben würde.« (Weinreich 2007, S.56)

Als Therapeutikum wie als Metapher wirken Mythen auch heute; religiöse Führer wie der Papst und der Dalai Lama sind sich dessen bewusst und nutzen dies ebenso wie Werbeindustrie und Politik. 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 sind die Werke von Tolkien und Rowling.

Wir müssen uns bewusst sein, dass wir über viele ältere Mythen nur wenig wissen, schon gar nicht, ob und inwieweit sie mehr waren als Erzählungen, ob und wie sie eventuell religiöse Vorstellungen widerspiegel(te)n. Meist verfügen wir bei den alten Mythen nur über Momentaufnahmen; sie sind Querschnitte zu einem willkürlichen Zeitpunkt, die, wie etwa bei den Eddas, oft genug auch noch künstlerisch bearbeitet oder verfremdet wurden. Aus solchen »Scheiben gefrorener Zeit« die wahre Natur dieser Mythen, vielleicht sogar die Religion oder den Glauben der damals lebenden Menschen zu erschließen, ist, wenn nicht unmöglich, so zumindest problematisch – und stets fragwürdig. Aus den Eddas entnehmen zu wollen, was die Menschen Jahrhunderte vorher glaubten, ist so, als würde im 23. Jahrhundert jemand den christlichen Glauben aus einem Buch von Hans Küng zu erschließen versuchen. Aus den vorhandenen literarischen Zeugnissen auf die Gestalt eines religiösen Ritus schließen zu wollen, ist ohne die Hinzunahme archäologischer Artefakte kaum möglich und birgt auch dann noch große Schwierigkeiten; von vielen der in der Kunst und im Handwerk dargestellten Figuren wissen wir heute weder Namen noch Funktion.¹⁰

Welche Stellung die überlieferten Mythen innerhalb einer bestimmten Religion einnahmen, versucht man oft mit Hilfe des Vergleichs mit anderen Völkern zu klären. Doch

¹⁰ Dass man sich auf die Mythen (und auch auf literarische Zeugnisse!) nicht verlassen sollte, ist übrigens eine sehr alte Erkenntnis, auch wenn sie immer wieder in Vergessenheit gerät. So stellt etwa der griechische Chorlyriker Pindar (Pindaros, 522 oder 518 bis ca. 446 v. Chr.) bereits 476 v. Chr. in seiner ersten *Olympischen Ode* fest: »Führwahr, es gibt der Wunderdinge viel; | Doch täuschen oft auch Fabeln | Mit Lügen ausgeschmückt | Der Menschen Seelen über Wahrheit selbst. | Die Charis, die den Sterblichen anmutig alles macht, | Gibt jenen Sagen wert und macht Unglaubliches | Glaublich gar oft« (übersetzt von Goethe).

Totenreich (Avalon) fortsetze, das sich teilweise in der Anderswelt wieder findet. Keltische Hauptgötter waren Lug (Hermes/Merkur), Grannus, Belenus (Apollon), Esus, Teutates (Mars) und der Donnergott Taranis (Jupiter/Zeus). In den Mythen und Legenden um den Gral hat die keltische Mythologie bis heute einen wesentlichen Einfluss, ebenso in vielen Vorstellungen von einer Anderswelt.

Heute gibt es keltisch sprechende Volksgruppen in Irland, Schottland, Wales und der Bretagne. Der bekannteste aller Kelten ist allerdings vielsprachig und in fast allen Ländern zu finden: der kleine pfiffige Asterix.

Germanen

Auch der Begriff Germanen bezeichnet nicht ein klar umrissenes Volk oder einen Stamm; er ist ein Sammelname für verschiedene Völker und Stämme in Mitteleuropa und im südlichen Skandinavien, die zur indogermanischen Sprachgruppe gehören und sich von dieser durch die so genannte erste germanische Lautverschiebung abheben. Entstehung und Ausbreitung gelten als ungeklärt bzw. weitgehend umstritten; die Römer und Gallier (Kelten) bezeichneten als Germani ursprünglich sämtliche rechtsrheinischen Völker. Einige vermuten, dass der entscheidende Impuls und das gemeinsame verbindende Element für die Herausbildung gemeinsamer kultureller Eigenschaften die Abgrenzung zur La-Tène-Kultur der Kelten war.

Germanen hatten eine Stammeskultur, doch war der Stamm nicht allzu fest gefügt. Wenn Tacitus vom Bemühen der Germanen schreibt, ihren Stamm rein zu halten, muss dies relativiert werden:

»Der germanische Stammesbegriff war nicht an die Reinheit des Blutes gebunden, auch wenn die Abstammung von einem Urstamm bei den Germanen eine große mythologische Rolle spielen konnte. Die Grundeinheit der Sippe behielt sicher ihre Bedeutung im Großverband eines Stammes, der Stamm selbst aber zeigte sich der Einverleibung neuer Sippen und Kleinstämme gegenüber aufgeschlossen. Im Laufe der germanischen Geschichte änderten einige Stammesverbände mehrmals ihre Gestalt oder verschwanden ganz. Der mächtige Bund der Sueben zerfiel in Splittergruppen, während die zu Caesars Zeiten mächtigen Usipeter, Sugambri und Tenkterer ab dem 3. Jahrhundert zu den Franken verschmolzen. Die Semnonen und Juthungen wurden im 4. Jahrhundert zu Alemannen. Die germanische Stammesgesellschaft war eine offene und mobile Gesellschaft. Das Mittel dieser Machterweiterung war nach anfänglicher Unterwerfung die Eingliederung aufgrund der Bejahung derselben gesellschaftlichen Werte.« (Spitta, S. 45)

Spätestens ab dem 4. Jahrhundert n. Chr. kann man die Germanen in vier Großstämme einordnen: die Alemannen, Franken, Goten und Sachsen.

Über die Riten und Mythen der Germanen ist wenig bekannt; der Streit, inwieweit die uns bekannten Mythen der Germanen eine Religion beschreiben oder wie eine solche ausgesehen haben könnte, beschäftigt die Wissenschaft seit Jahren und muss als unentschieden gelten, es bleibt bei der vom Brockhaus konstatierten »Unfestigkeit der religiösen Vorstellungen«. Unser Wissen beziehen wir aus verschiedenen Quellen: römischen Texten, überlieferten Zaubersprüchen aus Deutschland und England, kirchlicher Literatur und den vom 9. bis 13. Jahrhundert verfassten nordischen Texten. Viele dieser Quellen entstammen entweder dem nichtskandinavischen Europa und sind somit durch

die Sicht des fremden Beobachters gefärbt, der evt. sogar den Germanen feindlich gesonnen war. Da konnte es, wie bei Cäsars Berichten über den Gallischen Krieg bei den Kelten, schon mal zu einer »PR-Aktion« kommen.²

Viele Texte, auf die wir uns beziehen, wurden aber erst zu einer Zeit niedergeschrieben, als Skandinavien bereits christianisiert war. Es ist zwar anzunehmen, dass gerade die nordischen Quellen den heidnischen Ursprüngen noch sehr verbunden sind, trotzdem muss man auch hier mit großen Einschränkungen in Bezug auf ihre Treue zu den germanischen Ursprüngen rechnen. Schließlich entstammen Schriften wie die Edda dem Mittelalter, also einer Zeit, in der die Stammes- und Sippenstrukturen, die die Gesellschaft der Germanen ursprünglich geprägt hatten, schon lange im Absterben begriffen waren. Aus der Gesellschaft freier Männer (Sklaven zählten nicht), die sich mehr oder weniger freiwillig einem König unterordneten, wurden festere Gebilde. Der Stammes- und Sippenverband wurde zugunsten größerer Zusammenschlüsse aufgegeben, die Gründung von »Nationalstaaten« stand kurz bevor. Eine solche Veränderung der Gesellschaftsform musste sich auch auf die Religion und die Mythologie auswirken, war möglicherweise mit ein Grund für die Akzeptanz der christlichen Religion in den herrschenden Sippen.

Zudem schildern die Quellen nur einen kurzen Zeitraum. Die germanische Religion war zum Zeitpunkt ihres Untergangs im 11./12. Jahrhundert jedoch schon mehr als zweitausend Jahre alt. Es muss in dieser großen Zeitspanne große Veränderungen gegeben haben. Vielleicht hat die Düsternis der germanischen Mythologie ihre Ursache in den kargen Lebensumständen der Wikinger oder im Niedergang ihrer Religion, vielleicht spiegelt Ragnarök, die Götterdämmerung, auch die Konfrontation mit Römern, Hunnen und später mit dem Christentum wieder. Möglicherweise gab es in der früheren germanischen Mythologie auch Helles, Schönes und Frohes ...

Die Quellen sind also, wie in der Einführung erläutert, keine gesicherte Erkenntnis, sondern Momentaufnahmen, Querschnitte zu einem willkürlichen Zeitpunkt. Außerdem sind sie, wie die gerne zitierten eddischen und skaldischen Lieder oder die Sagas, oft genug auch noch künstlerisch bearbeitet oder verfremdet: künstlerische Produkte, nicht selten mit propagandistischer Absicht, keine wissenschaftlichen Beschreibungen. Bei den beiden Eddas, die den meisten populären Darstellungen nordischer Mythologie als Grundlage dienen, handelt es sich auf jeden Fall nicht um religiöse Dichtung: Alle Versuche, in der »Lieder-Edda« kultische Bräuche nachzuweisen, gelten als missglückt. Der Kultpoesie stehen alle Edda-Gedichte fern: »Von dem, was den eigentlichen Kern aller Religionen bildet: dem Verhältnis der Götter zu den Menschen, finden wir in den Edda-Liedern nichts ... So ist die Edda alles andere als ein Glaubensbuch«, konstatiert das RGG (Galling, Eintrag von 1960).

Auch bei der »Prosa-« oder »Snorra-Edda« handelt es sich nicht um eine religiöse Dichtung, sondern eine Mythologie. Snorri wollte den jungen Skalden das für ihre Kunst notwendige Rüstzeug vermitteln. Er selbst war Christ und hatte an den Mythen einerseits ein nationales, andererseits ein wissenschaftliches, auf keinen Fall jedoch ein religiöses Interesse, so dass in dieser Hinsicht mit dem

² »Julius Cäsar hatte während seiner Tätigkeit als hochrangiger Militär gute Gründe dafür zu sorgen, dass in Rom keiner den Feind unterschätzte. Seine Legionen brauchten Geld und, um den zunehmend länglichen Feldzug in Gallien zu rechtfertigen, auch einen Gegner, der die Menschen in der Heimat das Fürchten lehrte. So stellt die Arte-Dokumentation »Die Germanen« zuerst einmal eine frühe PR-Aktion vor: Die Stämme, zu denen auch die Germanen gehörten, wurden kurzerhand zu einem mächtigen, feindlichen Volk im Norden zusammengefasst und damit zur politisch einsetzbaren »germanischen Gefahr«.« Judith von Sternburg am 21. Juli 2007 in der Frankfurter Rundschau zur ARTE-Dokumentation »Die Germanen« (21. und 28. Juli 2007).

RGG der Schluss zu ziehen ist, dass »uns auch die Snorra-Edda keinen Einblick in die eigentliche Religion der Nordleute« erlaubt. Die Voluspá, eine der wichtigsten Quellen zum Ragnarök, der so genannten »Götterdämmerung«, entstammt wahrscheinlich ebenfalls aus einer Zeit, in der das nordische Heidentum durch die Christianisierung verdrängt wurde. Aber selbst wenn man die Situation anders bewerten sollte, bleibt das Problem, dass diese Schriften nur aussagekräftig sind für den Raum und die Zeit, in der sie entstanden, also für Island und Skandinavien zu einer Zeit, in der diese christianisiert waren, dass also alle Mythen entsprechend verändert dargestellt wurden.

In der Schöpfungsgeschichte der Germanen steht am Anfang Ginnungagap, das gährende, lautlose Nichts. Daraus schafft Allvaters Geist das Sein: im Süden Muspelheim, das Land der Glut und des Feuers, im Norden Niflheim, das Land der Kälte und Finsternis. Funken aus Muspelheim bringen das Eis zum Schmelzen. Der Riese Ymir taut daraus hervor und danach Audhumbla, eine riesige Kuh, von deren Milch er sich nährt. Eines Tages, als Ymir schläft, entwachsen seinen Achselhöhlen zwei Riesenwesen, Mann und Frau, denen die Frost- und Reif-Riesen entstammen. Audhumbla leckt aus dem Eis einen Mann namens Buri, der aus eigener Kraft seinen Sohn Börs erschafft. Aus dessen Ehe mit der Riesin Bestla entstehen die ersten Asen Odin, Wili und We. Diese erschlagen Ymir, und in dessen Blut ertrinken alle Riesen bis auf Bergelmir und dessen Frau, die Ahnen aller späteren Riesen. Aus dem Leib Ymirs schaffen die Asen die Erde: aus dem Blut die Gewässer, aus dem Fleisch die Erde, aus Knochen und Zähnen Berge und Felsen, aus dem Schädel die Wölbung des Himmels, aus seinem Hirn die Wolken, aus den Haaren die Bäume, aus den Augenbrauen den Wall Midgard, eines der neun Reiche der Welt, die Welt der Menschen. Aus Funken aus Muspelheim schaffen die Asen die Sterne. Aus einer Esche hauen die Asen den ersten Menschen, einen Mann, aus einer Ulme dann ein Weib. Odin haucht ihnen Leben und Geist ein, Wili gibt ihnen Verstand und Gefühl und We Gesicht, Gehör und die Sprache. Allvater spielte bei den Germanen in der alltäglichen Religion wohl so wenig eine Rolle wie etwa Tolkiens Ilúvatar bei den Elben.

Ihre Götter wohnen in Asgard, dem heiligen Land der Asen, in zwölf Schlössern. Der höchste Gott, Odin, auch als Wodan oder Woran bekannt, lebt in Walhall, wo er die glorreich Gefallenen empfängt, die ihm die Walküren zuführen. Als Kriegs- und Totengott reitet er auf seinem achtbeinigem Pferd Sleipnir, begleitet von den zwei Wölfen Geri und Freki (»Gierig« und »Gefräßig«) und den beiden Raben Hugin und Munin (»Gedanke« und »Gedächtnis«). Er ist auch der Gott der Dichtkunst, der Magie und der Heilkunde. Ein Auge hat der graue Wanderer einst als Pfand für Weisheit gegeben, die Runen erfand er, nachdem er sich selbst verwundet und neun Tage und Nächte an die Weltesche gehängt hatte. Er trägt den goldenen Zwergen-Ring Draupnir, der alle neun Nächte acht goldene Ringe abtropfen lässt, und den nie fehlenden und immer zurückkehrenden Speer Gungnir. Der abgetrennte Kopf des Riesen Mimir kann ihm die Zukunft vorhersagen, von seinem Thron aus kann Odin alles sehen, was sich in den neun Welten ereignet. Sein Wunschmantel bringt ihn überall hin.

Odins bekanntester Sohn ist der Donnergott Thor/Donar. Schädliche Stürme und Gewitter, die die Ernte vernichten können, galten den Germanen als das Werk von Riesen. Thor als Gewittergott hingegen brachte den warmen Regen und zerschlug mit seinem Hammer Mjöllnir/Mjölнар störende Steine und verwandelte felsigen Boden in fruchtbares Land. Als Gott des Fortschritts und des Wachstums war Thor sehr beliebt. Er war auch der Kraftprotz des germanischen Götterhimmels, der immer wieder seine Stärke unter Beweis stellen musste – sein Hammer, der immer trifft und stets zurückkehrt, wenn er geworfen wurde, ist eine furchtbare Waffe – und mehr als alles andere ein gutes Gelage liebte. Seit 1962 ist ihm eine recht erfolgreiche Comic-Reihe des Marvel-Verlags gewidmet, in der er

in unserer Welt alleine wie auch zusammen mit anderen Superhelden (in der Reihe *Die Rächer/The Avengers*) Abenteuer erlebt.

Über den Kriegsgott Tyr/Thyr/Ziu wissen wir wenig, auch wenn er zu den drei Hauptgöttern gehörte. Er war Gott des Krieges, des Rechts und der Thingversammlung und wurde später oft mit Thor oder Odin vermenget. Sein Attribut war das Schwert. Die oberste Göttin ist Odins Gattin Frigga/Frigg oder Freya/Frija, die Beschützerin von Herd und Ehe und somit Hera ähnlich. Beim bäuerlichen Volk waren die Geschwister Freyr und Freyja wohl am beliebtesten, die für Fruchtbarkeit und Gesundheit verantwortlich waren, für Wohlstand, Glück, Sicherheit und Nachkommenschaft. Freyr spendete Licht und Erntesegen, seine Schwester Freyja auch den Liebesegen. Von den vielen anderen Göttinnen, die die Germanen laut der Edda und nordischen Sagas verehrten, wissen wir weder Namen noch Funktion.

Himmel und Erde werden verbunden vom Regenbogen, der Brücke Bifröst, bewacht von Heimdall. Sonnengott ist Baldur, der durch eine List von Odins Bruder Loki, Gott des Feuers, getötet wird. (Später wurde Loki oft mit dem Teufel gleichgesetzt.) Lokis Sprössling, der Fenriswolf, wurde von den Göttern mit Hilfe einer List gefesselt; hierbei verlor Odins Sohn Tyr seine Hand.

Auf dem Grunde des Meeres ruht und die ganze Erde mit ihrem Leib umschlingt die Midgardschlange Jörmungandr/Jormungand, altnordisch Miðgarðsormr; sie ist wie die Herrin des Totenreiches Hel und der Fenriswolf ein Kind von Loki. Dreimal kämpft Thor gegen sie, am Ende der Zeit, bei der »Götterdämmerung«, der Ragnarök, werden sie sich gegenseitig töten. Dann wird der Wolf sich losreißen und gemeinsam mit seiner Schwester, der Midgardschlange, und anderen Verbündeten, z. B. dem Höllenhund Garm, die Götter bekämpfen; er wird Sonne und Mond und sogar Odin verschlingen und anschließend von Widar/Vidar, einem weiteren Sohn Odins getötet werden. Widar, Gott des Waldes, der Rache und des Schweigens, ist einer der wenigen, die die Ragnarök überleben.

In der Mitte von Asgard, am Urdbrunnen, steht Yggdrasil, die immergrüne Weltesche, in deren Wurzeln das Totenreich Hel liegt, in das die nicht im Kampf Gefallenen kommen. Auf ihrer Spitze sitzt der goldene Hahn Vithofnir; sein Krähen wird die Götterdämmerung einleiten. Am Brunnen wohnen die Nornen Urd, Verdandi und Skuld, die die Zukunft kennen und bestimmen. Der meist als Drache beschriebene leichenfressende Nidhöggr (Neiddrache) nagt an der Wurzel von Yggdrasil wie auch viele andere Schlangen, darunter Grafvitnir und dessen Söhne Góinn und Móinn; sie alle leben in/an der Quelle Hvergelmir.

Wie die Vorstellung vom Weltenende war auch die Nachtod-Vorstellung der nordischen Völker martialisch: Die im Kampf Gefallenen, die Einherjer, erlebten in Walhall schöne Tage (ihren Einzug durch das Tor des Regenbogens zeigt der abgebildete Runenstein). Wer den »Strohtod« gestorben war, litt in der Hel; manche von diesen kamen als Wiedergänger zurück. Von moralischer Differenzierung, die sich im Leben nach dem Tode widerspiegelt, gab es wie bei den Griechen keine Spur.

