

Hana Málková (Brno)

Die fiktiven Welten in der modernen Fantastik und im höfischen Roman des Mittelalters im Vergleich

Es ist eine allgemein bekannte und anerkannte Tatsache, dass die Welten der phantastischen Literatur oft ihre Inspiration in den mittelalterlichen Quellen finden. Besonders auffällig ist die Anwesenheit von magischen Wesen, mit denen sowohl die Welten der phantastischen als auch die der mittelalterlichen Literatur bevölkert sind. Dieser Artikel nimmt sich zum Ziel die Struktur von den beiden Wertetypen tiefer zu untersuchen und zu vergleichen. Es wird dabei gezeigt, dass die Übereinstimmungen an mehreren Ebenen zu finden sind.

In dem vorliegenden Artikel werde ich meine Behauptungen meistens allgemein vorstellen, sie basieren jedoch auf konkreten Beispielen. Ich habe mit vielen Werken aus beiden Gattungen gearbeitet, einige Autoren waren mir jedoch besonders wichtig. Zur Fantastik ist das eindeutig J. R. R. Tolkien¹ als der große Klassiker und im Gegensatz zu ihm Neil Gaiman² – ein Autor, dessen Werke die Normen der Gattung oft verletzen, oder vielleicht neu definieren. Bei den höfischen Romanen war mir Chrétien de Troyes³ besonders wichtig – einer der bedeutendsten Autoren des mittelalterlichen Romans. Obwohl es mindestens umstritten ist, ob er als Gründer der Gattung bezeichnet werden kann, war sein Werk in vielen Sichten Vorbild für weitere Autoren. So ist seine Stellung zum mittelalterlichen Roman ähnlich wie die Stellung Tolkiens zur Fantastik. Aus den deutschsprachigen Autoren habe ich vor allem mit den Werken von Hartmann von Aue⁴ gearbeitet. Noch ein Gedicht war für mich von besonderer Bedeutung und zwar *Sir Gawain und der Grüne Ritter*. Der Name des Autors ist nicht mehr bekannt, doch er zählt trotzdem zu den wichtigsten Autoren des

¹ Vor allem seine Werke, in denen er sich mit Mittelerde beschäftigt: *The Hobbit*, *The Lord of the Rings*, und *The Silmarillion*.

² Vor allem seine Romane *Neverwhere*, *Stardust* und *Coraline*.

³ *Érec*, *Cligès*, *Lancelot (or Le Chevalier de la Charrette)*, *Yvain (or Le Chevalier au Lion)*, *Perceval (or Le Conte du Graal)* (nicht vollendet).

⁴ Vor allem *Erec*, *Iwein*.

Mittelalters. Darüber hinaus wurde es von Tolkien übersetzt und analysiert.⁵

Das Reale und das Unreale

Die Beziehung zwischen Realität und den fiktiven Welten ist ein komplexes Thema, das bereits ziemlich gründlich untersucht wurde; es wurden zahlreiche Publikationen veröffentlicht, die das Thema aus den verschiedensten Perspektiven behandeln.⁶ Für diesen Artikel ist jedoch sinnvoll, nur den Umriss vorzustellen, wie die fiktive Welten mit der realen Welt zusammenhängen.

Im Prinzip basieren die fiktiven Welten immer auf der realen Welt. Es ist notwendig, dass die Welt in den Grundlagen so funktioniert, wie das Publikum es gewöhnt ist. Nur so kann sich das Publikum in der Welt orientieren. Es ist egal, ob es sich um Fantastik handelt oder um die Literatur des Mittelalters – in den meisten fiktiven Welten gelten die gleichen oder zumindest sehr ähnliche physikalische Gesetze wie in der Realität. Die Haftung an der Realität zeigt sich jedoch in mehreren Aspekten. Zum Beispiel die Nord-Süd-Orientierung wurde meistens beibehalten – so ist es in den meisten fiktiven Welten im Norden kalt und im Süden warm.

Das Unreale, womit sich die fiktiven Welten den Erfahrungen des Publikums entziehen, beeinflusst die Gesetze der Welt, in den drei wichtigen Bereichen. Erstens ist das die Schilderung der Natur, zweitens die Schilderung der Gesellschaft. Der dritte Punkt, der besonders wichtig ist, umfasst die Wahrscheinlichkeitsgesetze.

Die Natur in der Literatur des Mittelalters ist, genauso wie die Natur in der Fantastik, von Wesen besiedelt, die in der Realität sicher nicht zu finden sind. Die Tatsache, dass die Fantastik aus dem mittelalterlichen Quellen schöpft, ist ganz offensichtlich. Drachen, Trolle, Orks... alle diese Wesen, sind mit Fantastik verbunden (und zwar seit Tolkiens *Der Herr der Ringe*). Alle diese Wesen kann man aber auch schon in den höfischen Romanen finden.⁷

Die Natur wird jedoch noch vielmehr geändert, denn selbst die Naturgesetze unterliegen verschiedensten Verformungen. Aber Vorsicht – die Anwesenheit der Magie macht die physikalischen Gesetze nicht ungültig, sie verschiebt nur die Grenzen, die sie vor uns stellen, oder ermöglicht zu mindestens, diese Grenzen zu überwinden. Inwieweit die physikalischen

⁵ Die Übersetzung ins moderne Englisch wurde zusammen mit zwei weiteren Gedichten herausgegeben, vgl. *Sir Gawain and the Green Knight, Pearl and Sir Orfeo*, New York: Ballantine Books 1979.

⁶ Z. B. Umberto Eco widmet in seinem Werk *Lector in Fabula* einige Kapiteln den fiktiven, bzw. den ‚möglichen‘ Welten.

⁷ Drachen können wir z.B. bei Chrétien de Troyes im Roman *Ywain* finden, Trolle und Orks kommen im Roman *Sir Gawain and the Green Knight* vor.

Gesetze beeinflusst wurden, variiert bei verschiedenen Autoren ziemlich stark. Allgemein gilt jedoch eines: in den fiktiven Welten wurden letztlich den Helden Möglichkeiten verliehen, die dem Publikum verweigert bleiben. Was die Gesellschaft angeht, gibt es starke Unterschiede zwischen Fantastik und dem höfischen Roman. Besonders in der Frage, wie die Gesellschaft geschildert wird. Für den höfischen Roman (wie der Begriff selbst andeutet) ist nämlich alles, was außerhalb der höfischen Gesellschaft steht, ganz unwichtig. Die Fantastik dagegen bietet meistens ein viel breiteres Bild der Gesellschaft. Was für eine Gesellschaft in den Welten zu finden ist, ist jedoch eine ganz andere Frage.

Die Darstellung der höfischen Gesellschaft in den mittelalterlichen Romanen basiert eigentlich nicht auf der Realität, sondern auf einem Ideal. Dieses Ideal spiegelt jedoch auch die Prinzipien, die in der damaligen Gesellschaft wirklich zu finden waren – obwohl diese manchmal auf eine bestimmte Weise deformiert sind, wieder. So handelt es sich immer um eine feudale Gesellschaft, in der die Strukturen eindeutig definiert sind und die Hierarchie klar gegeben ist. Dies ist interessanterweise auch in den Welten der Fantastik sehr oft zu finden. Bei den Welten, die eine mittelalterliche oder pseudo-mittelalterliche Gesellschaft nachbilden,⁸ ist dies zu erwarten. Es ist jedoch auch bei solchen Welten sichtbar, die auf den ersten Blick mit dem Mittelalter gar nichts zu tun haben, was zum Beispiel bei den Werken von Neil Gaiman der Fall ist.⁹ Somit entziehen sich in dieser Sicht die Welten der modernen Fantastik der Alltagsrealität ihres Publikums ganz stark. Eigentlich viel stärker, als die fiktiven Welten des höfischen Romans.

Der wichtigste Unterschied zur Realität (oder besser gesagt zu der Weise, wie die Realität heute meisten verstanden wird), ist die Unterdrückung der Wahrscheinlichkeitsgesetze. Diese Wahrscheinlichkeit verliert vor allem im Bezug auf die Helden sehr oft ihre Macht. So passiert überraschenderweise oft nicht das, was wahrscheinlich wäre, sondern das, was in irgendeinem Sinne passieren *sollte*. Ein gutes Beispiel finden wir in *Cligés*, einem Roman von Chrétien de Troyes. Es kommt hier zu einer Situation, wo in einer dunklen, bedeckten Nacht die Wolken auf einmal zerfetzen. Dadurch wurde ein Überfall verraten und die Angreifer wurden besiegt. Die ganze Situation wurde so beschrieben, dass es ganz unwahrscheinlich wirkt. Sogar der Autor selbst gibt es zu, und erklärt es gleich mit der Behauptung ‚der Gott selbst wollte diese schädigen‘.¹⁰

In der Fantastik haben solche Fälle meistens keinen so eindeutig religiösen Ausklang. Doch auch hier ist ganz oft die blinde Wahrscheinlichkeit mit einem höheren Willen ersetzt, die die Wege eines Helden bestimmen.

⁸ Wie das z. B. in den Werken von Raymond Feist oder David Gemmell der Fall ist.

⁹ Besonders stark sind die mittelalterlichen Strukturen der Gesellschaft in dem Roman *Neverwhere* geprägt.

¹⁰ Vgl. David Staines: *The Complete Romances of Chrétien de Troyes*. Bloomington: Indiana University Press, 1993, S. 108.

Denn, ganz statistisch gesehen, wie könnte ein kleiner Hobbit in den dunklen Tunneln, die sich Meilen und Meilen lang ziehen, 'zufällig' einen kleinen Ring finden?¹¹ Alle diese Verstöße gegen die Realität helfen die Emotionen des Publikums zu wecken. Es kann die Sehnsucht sein, die Angst, oder die Verwunderung. Letztendlich *Sence of Wonder* ist ein Begriff, der immer wieder auftaucht, wenn man über Fantastik spricht. Sie haben jedoch eine noch wichtigere Auswirkung: Sie verformen die Welt so, dass die Bedingungen für Helden und Heldentaten wie geschaffen sind.

Das Bekannte und das Unbekannte in den Welten

Für die Auswirkung, die eine fiktive Welt auf das Publikum hat, ist nicht nur die Tatsache wichtig, wie die Elemente des Realen und Unrealen vermischt werden. Noch vielmehr ist das die Zusammenwirkung des Bekannten und des Unbekannten. Wie schon erwähnt, muss die fiktive Welt bekannte Elemente enthalten, damit sie für das Publikum begreifbar ist. Das Bekannte muss jedoch nicht notwendig die Alltagsrealität des Publikums schildern, es kann auf mythologischen oder historischen Quellen verweisen. Diese werden jedoch mit den Augen des gegebenen Publikums gesehen. Somit ist zum Beispiel die ‚mittelalterliche‘ Welt in der phantastischen Literatur genauso wie die ‚Antike‘ in den höfischen Romanen in ähnlicher Weise deformiert.

Das Unbekannte, das in den fiktiven Welten vorkommt, muss nicht immer gleichzeitig das Unreale sein. Es dringt jedoch oft durcheinander und es erfüllt auch die gleiche Funktion, und zwar die Gefühle anzuregen. Es gibt jedoch eine Funktion, die noch wichtiger ist. Obwohl diese nicht nur in der Fantastik, sondern auch in der schöngeistigen Literatur allgemein zu finden ist, wirkt sie in den fantastischen Gattungen besonders stark. Was man zu gut kennt, sieht man nicht mehr richtig. Das ist eine Tatsache, die allgemein bekannt ist und die in der Fachliteratur längst beschrieben wurde. Viktor Šklovskij spricht in seinem Werk *Theorie der Prosa* über ‚Ent-Automatisierung‘¹². Tolkien verwendet in dem Essay *Über Märchen* den Begriff ‚Wiederherstellung‘.¹³ Das Prinzip ist jedoch immer gleich. Man möchte in der Literatur das sehen, was man nicht kennt, oder das, was man kennt, möchte man aus einer neuen, unbekanntem Sicht beobachten. Erst das bringt einen meistens dazu, die Augen wieder richtig

¹¹ Diese Situation kommt in Tolkiens Roman *The Hobbit* vor. Es gibt jedoch auch eine Referenz in *The Lord of the Rings*, wo es ziemlich direkt angedeutet wird, dass es sich um keinen Zufall handelt, indem eine der Figuren sagt: „I can put it no plainer than by saying that Bilbo was ‘meant’ to find the Ring“ John Ronald Reuel Tolkien: *The Lord of the Rings*. London: HarperCollins 2001, S. 54–55.

¹² Vgl. Viktor Šklovskij: *Teorie prózy*. Praha: Melantrich a.s., 1933, S. 14 ff.

¹³ Im Original ‚Recovery‘, vgl. John Ronald Reuel Tolkien: *Tree and leaf*. London: Unwin Paperbacks 1975.

zu öffnen und sich die Welt (sowohl die fiktive als auch die reale) wieder richtig anzusehen.

Es ist offensichtlich, dass die Vermischung von dem Bekannten und Unbekannten für die Literatur, die auf den fiktiven Welten basiert, besonders wichtig ist. Was die ganze Sache kompliziert macht, ist die Tatsache, dass diese zwei Mengen nicht fest definiert sind. Es herrscht eine ständige Dynamik zwischen ihnen. Das Publikum lernt nämlich im Laufe der Zeit die verwendeten Motive kennen. Zum Beispiel: in dem ersten Fantasy-Buch, das man liest, sind die Elfen bestimmt etwas Unbekanntes. In dem zehnten höchstwahrscheinlich nicht mehr. Hiermit sind die Autoren einerseits dazu gezwungen, immer neue Motive zu suchen, um für das Publikum das Unbekannte zu sichern. Andererseits kann die fortschreitende Erkennung der fiktiven Welten dem Publikum auch Vergnügen bereiten.

Die Möglichkeit, eine fiktive Welt gründlich kennenzulernen und immer wieder zurückzukehren, ist jedoch auch für das Publikum anziehend. Heutzutage kommt es immer öfter vor, dass eine Welt mehrmals verwendet wird. Und zwar nicht nur von einem Autor – die Welten wie *Forgotten Realms* oder zum Beispiel *DC-Universum* werden von zahlreichen Autoren, sogar in mehreren Medien verwendet. Diese *Shared universe* sind jedoch nichts Neues. Auch die fiktive Welt, in der die mittelalterlichen Autoren die Abenteuer der Ritter der Tafelrunde spielen ließen, kann man für *Shared universe* halten. Auch hier gibt es Helden und Orte, die immer wieder vorkommen – wie Artus und sein Hof. Es gibt Geschichten, die immer wieder erzählt wurden, wobei eine Variante die anderen manchmal bestätigt, manchmal verneint. So gibt es mehrere Erzählungen von der Beziehung zwischen Guinevere und Lancelot; genauso wie es mehrmals und auf verschiedene Weisen erzählt wurde, wie sich Batman und Joker begegneten.

Innere Trennung der Welt

Wenn man eine fiktive Welt nicht als ein Ganzes betrachtet, sondern versucht eine innere Struktur zu finden, stellt man meistens fest, dass die Welt aus zwei Sub-Welten, zwei Sphären besteht. Eine davon ist die Sphäre, wo der Held ‚zuhause‘ ist. Für die Ritter in dem höfischen Roman des Mittelalters ist das der Hof, für die Hobbits ist es das Auenland. Im Gegensatz hierzu wird die Sphäre der Abenteuer gestellt. Die Grenze zwischen den beiden Sphären kann verschiedene Formen haben, und auch das Verlassen der familiären Sphäre und die Konfrontation mit der Sphäre der Abenteuer können auf verschiedene Weise geschehen. Das Thema ist umfangreich und komplex und verdient es in einem eigenständigen Artikel bearbeitet zu werden. An dieser Stelle sagen wir nur, dass dies so oder so im Hintergrund von überraschend vielen Geschichten steht. Nicht nur der kleine Hobbit, sondern die meisten Helden in der Fantastik und auch in dem höfischen Romanen erleben nämlich ihre Reise ‚hin und zurück‘.