

978-3-476-02341-4 Hrsg. Brittnacher/May, Phantastik
Ein interdisziplinäres Handbuch
© 2013 Verlag J.B. Metzler (www.metzlerverlag.de)



J.B.METZLER

I. Einführung

Die Phantastik, die lange unter dem Verdacht der Trivialität stand, hat sich mittlerweile, nicht zuletzt dank der kulturwissenschaftlichen Neuperspektivierung der philologischen Disziplinen, zu einem bedeutenden, nach wie vor kontrovers diskutierten Forschungsgegenstand entwickelt. Auch in der Literatur und den Künsten selbst hat die Phantastik mittlerweile eine Akzeptanz und Verbreitung gefunden, die eine verstärkte Reflexion ihrer Voraussetzungen, Verfahrensweisen und Begriffe erfordert. Eine Fülle von neueren Publikationen versucht dem Rechnung zu tragen, sei es durch Reformulierung traditioneller methodischer Positionen, sei es durch theoretische Neukonzeptualisierungen oder auch durch Kontextualisierungen, die der pluralen Medialität der Erscheinungsformen des Phantastischen zu entsprechen versuchen. So liefert die lange Zeit unterhalb der akademischen Wahrnehmung gebliebene Phantastik mittlerweile eine geradezu proliferierende theoretische Gemengelage, die von früheren sozialgeschichtlichen Bestimmungen über strukturalistische Präzisierungen, gendertheoretische Modelle, Textualitätsparadigmen, semiotische und intermediale Konzepte bis hin zu poststrukturalistisch-dekonstruktivistischen Lektüren reicht. Dies resultiert nicht selten in terminologischen Diffundierungen, die das Gespräch über die Phantastik selbst unter Fachleuten in die Aporien einer neuen babylonischen Sprachverwirrung treibt.

Dieser der neuen Forschungslage geschuldeten Unübersichtlichkeit will das vorliegende Phantastik-Handbuch begegnen. Dabei wird einerseits, im historischen Teil, die historische Entwicklung des Phantastischen in seinen unterschiedlichen nationalliterarischen und medialen Ausprägungen differenziert dargestellt. Aufbauend auf neuesten Forschungsansätzen wird erstmals über die bislang vorherrschende Konzentration auf englische, französische und deutsche Literaturen hinaus ein breiteres Spektrum berücksichtigt, das auch skandinavische, slawische und iberische Literatur und ihre Traditionen einschließt. Andererseits wird, abweichend von der üblichen Praxis, die Phantastik in einer engen Begriffsdefinition als Reaktion auf Prozesse der Aufklärung und der Rationalität zu bewerten, der Versuch unternommen, die Fragestellungen der Phantastik auch an Diskussionen über den Status des

Wunderbaren anzuschließen, wie sie von der Antike bis zur Neuzeit geführt wurden. Konzepte wie das Wunderbare, der Schrecken des Erhabenen und die mythische Erfahrung des Numinosen können auf eine elaborierte und lange zurückreichende Tradition in Philosophie, Theologie und Rhetorik zurückblicken, die subkutan auch in modernen Ausprägungen des Phantastischen verhandelt werden.

In Ergänzung des historischen Aufrisses liefert der systematische Teil des Handbuches Überblickswissen zu Theorien, zu medialen Ausprägungen, den unterschiedlichen Genres, den dominierenden Diskursen des Phantastischen, den prominentesten Themen und Motiven sowie der Poetik des Phantastischen.

Am Beginn steht eine differenzierte Auseinandersetzung mit den diversen Ansätzen und methodischen Orientierungen bei der Theoretisierung des Phantastischen. Dieser Beitrag soll nicht allein den historischen Verlauf der Diskussion rekonstruieren, sondern vor allem auch die hier verwendeten Topoi, ideengeschichtlichen Bestände und Konstellationen sowie die zentralen Kategorien und Termini systematisch beschreiben und auswerten.

Eine Schwäche bisheriger Phantastik-Forschung ergab sich, sieht man einmal von einzelnen Untersuchungen zum Phantastischen in der bildenden Kunst ab, aus ihrer fast ausschließlichen Fokussierung auf literarische Manifestationen. Ein zentrales Anliegen des Handbuchs ist daher, die Realisationsformen des Phantastischen in anderen medialen Kontexten stärker in den Blick zu nehmen, um so die Voraussetzung für eine intermedial fundierte und kulturwissenschaftlich perspektivierte Phantastik-Forschung zu liefern. Neben differenzierten Positionsbestimmungen des Phantastischen in der bildenden Kunst, der Architektur, der Musik und dem Film soll dabei auch einer Besonderheit des Phantastischen als kulturellem Phänomen Rechnung getragen werden, nämlich seiner außerordentlichen Popularität, die sich einerseits in der überwältigenden Dominanz phantastischer Themen in der Kinder- und Jugendliteratur zeigt, andererseits in der universalen Präsenz des Phantastischen in nahezu sämtlichen Bereichen der Alltagskultur, von Fanzines über Rollenspiele bis hin zu Werbung und Mode.

Bei aller historischen Dispersion des Phantastischen in den verschiedensten Kulturbereichen ha-

ben einige Gattungen durch ihre spezifischen Verfahren, Strukturen und Themen in prägender Weise zur Konstitution des Phantastischen beigetragen. Dies reicht von der Suspensierung der Naturgesetze in den einfachen Formen der Folklore (Märchen, Sage, Legende) über die spekulativen Energien des Utopischen und dessen Ernüchterung, die Hybridisierungsleistung des Grotesken bis hin zu den Weltenschöpfungen der Science Fiction bzw. der »wissenschaftlichen Phantastik«. Auch diese phantastischen Genres werden in Überblicksartikeln vorgestellt.

Ihre fortwirkende Attraktivität verdankt die Phantastik nicht zuletzt einem Thesaurus an Themen und Motiven, welche in einem weiteren Teil des Handbuchs erschlossen werden. Dazu zählen unverwundliche Archetypen wie der des Vampirs, der durch die aktuellen Entwicklungen der Biotechnologie revitalisierte künstliche Mensch, aber auch solche Figuren der Hochliteratur wie Faust und Don Juan. Die Figuren der Phantastik werden ergänzt durch Orte, die eine besondere Disposition für das Phantastische besitzen, wie die Bibliothek, das Museum, der Friedhof oder das Labyrinth. Neben personalen oder lokalen Manifestationen sind hier zudem auch Themen der esoterischen Tradition wie Okkultismus, Spiritismus und Mesmerismus zu berücksichtigen.

Wie sehr sich die Phantastik-Diskussion mit einigen der derzeit in den Kulturwissenschaften forciert geführten Diskursen berührt, ja verschränkt, demonstriert der letzte enzyklopädische Teil des Handbuchs. Ein Reihe von Einträgen diskutiert die poetischen und poetologischen Schlüsselkonzepte der Phantastik, die von etablierten Begriffen der Wirkungsästhetik (Schauer, Furcht, Angst) bis zu neuen, in den *postcolonial studies* und im *iconic* und *spatial turn* ausgearbeiteten Konzepten (Orientalismus, Chronotopos etc.) reichen. Die Metamorphose ist nicht nur ein populäres Thema der Phantastik, sondern auch eines ihrer genuinen Verfahren, das den performativen Charakter phantastischer Ästhetik in actu eindrucksvoll vor Augen stellt. Die in die-

sem Teil des Handbuchs angestellten Überlegungen zur Poetik dürften, so hoffen die Herausgeber, die Phantastik endgültig als ernstzunehmenden Forschungsgegenstand etablieren.

Abgeschlossen wird das Handbuch durch eine umfassende Bibliographie und ein Personen- sowie ein Sachregister.

Zu danken haben wir in erster Linie den Beiträgern und ihrer Geduld – denn gerade jenen, die fristgemäß geliefert haben, wurde ihre Pünktlichkeit übel entgolten durch andere Beiträger, die erst spät, oft lange nach dem Ablauf der Fristen geliefert haben. Eine Entschuldigung ist also angebracht gegenüber all denen, die wir immer wieder zur Eile drängten, obwohl sich das Unternehmen dann doch noch lange hingezogen hat. Wir hoffen und glauben, dass sich das Warten gelohnt hat, auch wenn einige der Beiträger sich nicht an die Absprachen gehalten haben und uns ihre Texte schuldig geblieben sind. Ein weiterer Dank geht an Dr. Schütze vom Metzler-Verlag; obwohl auch seine Geduld auf eine harte Probe gestellt wurde, hat er das Unternehmen über die Jahre hinweg mit gewohnter Umsicht und großer Hilfsbereitschaft betreut.

Hinweise zur Benutzung

Es ist der Zweck eines Handbuchs, durch Querverweise auf die sachliche Kohärenz seiner Beiträge zu verweisen. Der Verweis erfolgt in der Regel mit einer Angabe der Beitragsnummer sowie einem Stichwort; Letzteres kann auch entfallen, wenn der Kontext eindeutig ist.

Zu den Literaturangaben: Die Kurztitel innerhalb der Texte beziehen sich in der Regel auf die Literaturangaben am Ende des jeweiligen Artikels, manche aber auch auf die Angaben in der Auswahlbibliographie am Ende des Handbuchs. Die dort aufgeführten Titel werden in den Artikelbibliographien nicht nochmals genannt.

Hans Richard Brittnacher/Markus May

1. Antike

1.1 Klassische Griechische und Römische Antike

Die phantastische Literatur der Moderne und Gegenwart ist inhaltlich und strukturell reich an Bestandteilen, die in antike Kulturen vom nahen Osten der Bronzezeit über das archaische Griechenland und die frühe römische Kaiserzeit bis hin zum Ägypten der Spätantike zurückweisen. Eine besondere Referenz bilden Text- und Bildzeugnisse antiker mythologischer Vorstellungswelten und überregional verbreiteter Formen des Volks- und Aberglaubens, die ihren Niederschlag in Mythen, Sagen, Fabeln (vgl. III.3.1.5 Märchen) und weiteren verwandten Erzählformen gefunden haben (Ackermann 1994). Auf sie gehen zahlreiche Figuren, Motive und Themenkreise, Strukturelemente und narrative Sequenzen zurück, die für die phantastische Tradition, wie sie im 18. Jh. prägend wurde, verbindlich wurden. In neuen Konstellationen und Bedeutungszusammenhängen arrangiert, tragen diese Versatzstücke dazu bei, literarisch eine Welt zu modellieren, in die das Andere, das Transzendente, Un- und Übernatürliche einbricht. Unter Einsatz von Figuren wie Monstern und Fabelwesen, Motiven wie Fluch und Erlösung und Plots wie der nächtlichen Heimsuchung werden Geschichten erzählt, die von der außertextuellen Wirklichkeit und Alltagserfahrung des Lesers abweichen und ihn, durch Konfrontation mit Gegen- und Anderswelten, in einen Zustand der Verunsicherung über Status, Einordnung und Deutung der erzählten Ereignisse versetzen.

Einige Genres und Subgenres der Phantastik greifen bevorzugt auf das in antiken Kulturen wurzelnde Motiv- und Strukturrepertoire phantastischen Erzählens zurück, z. B. die Fantasy mit ihren Ausprägungen in Literatur und Film (vgl. III.3.1.3 Fantasy), Musik und Bildkunst, Gesellschafts- und Computerspielen sowie Pen-&-Paper- und Liverollenspielen (Renger 2006a; Weinreich 2007; vgl. III.2.6.1 Rollenspiele). Ihre Ahnen, Vorläufer und Inspirationsquellen sind Texte wie die altägyptische *Erzählung vom Schiffbrüchigen*, das *Gilgamesch-Epos*, die homerischen Epen, die äsopischen Fabeln, Vergils *Aeneis*, Ovids *Metamorphosen*, Petrons *Satyrikon*, Apuleius' *Asinus aureus*, Nonnos' *Dionysiaka* und zahlreiche

weitere Werke. Wie diese Texte erzählt die Fantasy in großer Formenvielfalt von Schwellen-, Liminal- und Marginalzonen, -räumen und -erfahrungen (z. B. Aiaia, Atlantis, Gärten der Hesperiden, Hyperboreerland, Insel der Seligen, Meropis, Scheria; vgl. III.3.2.17 Passage). Zum Arsenal der antiken Götter und Helden, die gelegentlich instrumentalisiert werden, gehören insbesondere diejenigen, die über magische Kräfte und Gegenstände, Objekte und Pflanzen, verfügen (z. B. Aphrodite, Hephaistos, Hermes, Kirke, Leukothea, Medea, Perseus). Noch häufiger imaginiert die Phantastik hybride Kreaturen, sogenannte Mischwesen (vgl. III.3.2.14 Monster) und Fabeltiere (vgl. III.3.2.22 Tiere) oft orientalischen (vgl. III.3.3.6) Ursprungs (z. B. Basilisken, Kentauren, Kerberos, Mantichor, Minotauros, Pegasus, Phoinix, Sirenen, Sphinx, Werwolf; vgl. III.3.2.25) (Winkler-Horaček 2006). In großer Fülle treten außerdem Dämonen, chthonische Wesen und Gottheiten in Erscheinung, die eng mit der Unterwelt verbunden sind (z. B. Chimaira, Empusen, Ephialtes, Gello, Gorgonen/insbesondere Medusa, Hekate, Lamien, Striges). Sie gehören zum Repertoire klassischer Gespenster- und Gruselgeschichten (vgl. III.3.2.8 Geister), gelten zum Teil als Vorläufer der Vampire (Brittnacher 1994; vgl. III.3.2.24) und werden bemüht, um von der moribunden Natur und der dunklen Seite der menschlichen Existenz zu erzählen. Viele dieser Figuren bildeten in der Antike den Grundstock eines sublitterarischen folkloristischen Erzählschatzes, wurden durch die Jahrhunderte vor allem mündlich im Rahmen von Kindererziehung und geselligem Beisammensein forttradiert (Stramaglia 2006) und zählen heute zum fest etablierten Fundus phantastischen Erzählens.

Die Frage, ob bereits in der griechischen und römischen Antike Phantastik verfasst, wenn auch nicht so benannt wurde, wird – nicht zuletzt weil es sich bei Phantastik um einen Relationsbegriff handelt (Schmitz-Emans 1995; Brittnacher 2000) – kontrovers diskutiert (vgl. III.1. Theorie). Von der Archais bis in die Spätantike – und seither – haben sich Vorstellungen von der Beschaffenheit der »Realität« und damit Annahmen über den Kosmos, Zeit und Raum, Gottheiten bzw. Gott, Religion und Magie (vgl. III.3.2.12) kontinuierlich geändert. Aufgrund der fragmentarischen Überlieferung antiker Auto-

ren ist es schwierig, rückblickend genau zu bestimmen, wann was in welchem Weltbild antiker Kulturen, ihrer Autoren und Leser als real oder imaginär, natürlich oder übernatürlich, möglich oder unmöglich galt. Eine prinzipiell denkbare Bestimmung der Bibel oder der homerischen Epik als phantastische Literatur lässt indes die Verschiedenheit und Veränderung von Wissenskulturen und Realitätskonzepten unberücksichtigt. In der Antike wurde insbesondere im Feld und Umfeld von Religion und religiösen Äußerungsformen wie Mythos, Performativität und Ritualität als real aufgefasst, was spätestens das 18. Jh. nicht nur als unwahrscheinlich, sondern als unmöglich und ausgeschlossen ansah, wodurch seine phantastische Funktionalisierung allererst ermöglicht wurde (vgl. III.3.3.7 Religion). Auch die für die Antike charakteristische pragmatische Durchdringung von Literatur und Religion (Graf 1993; Feeney 1998; Bierl 2007) relativiert die Berechtigung, rezente Auffassungen von Phantastik auf die historisch und kulturell distanten Zeugnisse der Antike zu übertragen. Gleichwohl liefert die moderne Phantastikforschung Einsichten und Konzepte, die sich für die Auswertung antiker Texte fruchtbar machen lassen. Zwar kennt die Antike keinen Terminus für Phantastik, wohl aber Figuren und Motive, wie sie in der modernen Phantastik geläufig sind – viele Aspekte des Phantastischen lassen sich bereits in der antiken Literatur ausmachen. Seit ihren Anfängen zeigt die griechisch-römische Literatur Anzeichen kritischer Reflexion über fiktionale Texte und zugleich ein Bewusstsein dafür, dass Wirklichkeiten konstruiert, verfremdend durchsetzt, unterwandert, verneint und durch Schaffung von Gegen- und Anderswelten (vgl. III.3.3.11 Zeit- und Raumstrukturen) außer Kraft gesetzt werden können (Frenschkowski 1996; Hömke/Baumbach 2006). Antike Theorien zu und Kontroversen um Begriffe bzw. Funktionen wie *mimesis* und *phantasia* konstituieren mit Erörterungen in den Bereichen Poetik und Rhetorik das Vorfeld der Phantastiktheorien; erörtert werden z.B. Aspekte wie das Oszillieren von Schöpfungsenergie zwischen Erfinden und Kopieren oder Fragen nach der An- oder Unangemessenheit phantasierender Rede und verehrender Götterrepräsentation (Lachmann 2002, 47–57). Phantastische Züge hat die antike Literatur vor allem dort, wo sie bestimmte – insbesondere mythische und magische – Elemente, aus denen sie sich nährt, gleichzeitig in Frage stellt und damit eine Ambiguität erzeugt, die Gewissheiten und Sicherheiten im Umgang mit den Dingen, in der Auslegung angenommener Wirklichkeit und in der Beurteilung der eigenen

Person subvertiert. Mit Caillois kann im Hinblick auf diese Literatur von einem »Riss in der Wirklichkeit« gesprochen werden, der auf Brüche, Unregelmäßigkeiten und Unstetigkeiten in der Oberfläche des »Normalen«, des Alltäglichen und Vertrauten verweist (Caillois 1974), was gelegentlich sogar Todorov zentrale Kategorie der Unschlüssigkeit (»hésitation«, Todorov 1972) für diese literarischen Zeugnisse anzuwenden erlaubt.

Phantastisches in diesem Sinne findet sich z. B. in der Epik Homers ebenso wie in den kaiserzeitlichen Texten Lukians oder im antiken Roman, etwa eines Heliodor oder eines Achilleus Tatios. Im Phaiakenland Scheria erzählt Homers Odysseus, Meister der Lüge und der Erzählkunst, eine Reihe von Abenteuern (Lotophagen, Kyklopen, Laistrygonen, Kirke, Unterweltgang u. v. a.), die zwar die textinternen Zuhörer (Phaiaken) für wahr halten, aber unentschieden auf der Schwelle zwischen Traum und Wirklichkeit (vgl. III.3.3.8 Traum), Wahrheit oder Illusion verbleiben, da das Phaiakenland im Textganzen inhaltlich und kompositionell eine Schwelle zwischen realer Welt (Ithaka) und Anderswelt (Raum der Abenteuer) bildet und sich zudem im Schlaf des Odysseus vor der Ankunft bei und nach der Abreise von den Phaiaken als mit der realen Welt von Ithaka als unverträglich erweist (Renger 2006a; Renger 2006b, 200–277). Derartige Ambiguitäten, die den textexternen Rezipienten Leser eine Wahlmöglichkeit zu bieten scheinen, erzeugen spätere antike Texte immer wieder, insbesondere, aber keinesfalls nur diejenigen, die auf die *Odyssee* als struktur- und/oder motivgebenden Prätext zurückgehen. Im Roman etwa, z. B. in *Leukippe und Kleitophon*, bildet die Verbindung von menschlicher und göttlicher Sphäre in Träumen und ekstatischen Zuständen der Protagonisten eine Kippfigur zwischen natürlicher und übernatürlicher Erklärung, die von den Texten jeweils bewusst unentschieden gehalten wird (Simonis 2005; Baumbach 2006). Auch der rhetorisch-satirische Schriftsteller Lukian weiß mit solchen Ambiguitäten geflissentlich zu spielen. Im Bewusstsein der langen Geschichte narrativer Wirklichkeitskonstruktionen seit Homer stellt er in seinen Texten wiederholt erstgemeinte Konstruktionen und Wunschvorstellungen von Wirklichkeit dar, um sie zugleich kritisch-satirisch zu hinterfragen (Frenschkowski 1996, von Möllendorff 2006). Die *Wahren Geschichten* z. B., die als Vorläufer des Science Fiction Romans (vgl. III.3.1.7 Science Fiction) gelten, führen das Genre der utopischen Abenteuer- und Reisegeschichte (vgl. III.3.2.18 Phantastische Reise) durch Übersteigerung ad absurdum.

In diesen und weiteren Texten Lukians, paradigmatisch in den *Lügenfreunden*, tritt mit besonderer Deutlichkeit ein Prinzip zum Vorschein, ohne das die Genese von Phantastik nicht zu denken ist: Gegenstände und Figuren, Konstellationen und Erscheinungen, die einst ungebrochener Ausdruck einer Welterfassung oder -vorstellung (z. B. mythisch, magisch, utopisch) gewesen sind, werden im Laufe ihrer Rezeptionsgeschichte – durch Eindringen eines fundamentalen Bruches in diese Auffassung und/oder Wunschvorstellung – als ungewöhnlich, unwahrscheinlich, noch nicht möglich oder durchweg unmöglich eingestuft, so dass ihre spätere Verwendung epistemische und ontologische Normen und Diskurse ins Wanken bringt. Vor allem die antike Philosophie, die am griechisch besiedelten kleinasiatischen Ostrand der Ägäis ihren Anfang nahm (Vorsokratiker), schuf mit ihrem kritischen Potential den Boden, auf dem sich solche Bedingungen der Phantastik sowie Vorläuferformen modernen phantastischen Erzählens entwickeln konnten. Sie trug dazu bei, dass – und im Laufe der Jahrhunderte in zunehmender Fülle – Texte entstanden, die alte mythische und magische Elemente dar- und zugleich in Frage stellten. Das wurde in narrativen fiktionalen Prosatexten bewusst dazu genutzt, um – mit Schwellen, Kippfiguren und Schwebezuständen zwischen mehreren Modellen und Möglichkeiten der Welterfassung – gleichzeitig Verschiedenes auszustellen.

Literatur

- Ackermann, Erich: »Von mythischen Figuren und Zauberdingen. Die Wurzeln der Fantastik in der Antike«. In: Le Blanc, Thomas/Solms, Wilhelms (Hg.): *Phantastische Welten, Märchen, Mythen, Fantasy*. Regensburg 1994, 59–84.
- Antonsen, Jan E.: *Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung*. Münster 2007.
- Baumbach, Manuel: »Ambiguität als Stilprinzip: Vorformen literarischer Phantastik in narrativen Texten der Antike«. In: Hömke, Nikola/Baumbach, Manuel: *Fremde Wirklichkeiten. Literarische Phantastik und antike Literatur*. Heidelberg 2006, 73–107.
- Bierl, Anton: »Literatur und Religion als Rito- und Mythopoetik. Überblicksartikel zu einem neuen Ansatz in der Klassischen Philologie«. In: Bierl, A./Lämmle, R./Wesselmann, K. (Hg.): *Literatur und Religion I. Wege zu einer mythisch-rituellen Poetik bei den Griechen*. Berlin/New York 2007 (Basilienensia – MythosEikonPoiesis Bd. 1.1), 1–76.
- Feeney, Dennis C.: *Literature and Religion at Rome. Cultures, Contexts, and Beliefs*. Cambridge 1998.
- Frenschkowski, Marco: »Wurzeln der Phantastik. Antike Vorbilder und Beispiele phantastischen Erzählens«. In: Gaisbauer, R. Gustav (Hg.): *Traditionslinien der deutschen Phantastik. Vierter Kongreß der Phantasie*. Passau o. J. [1996], 21–36.
- Graf, Fritz (Hg.): *Mythos in mythenloser Gesellschaft. Das Paradigma Roms*. Stuttgart/Leipzig 1993.
- Hömke, Nicola/Baumbach, Manuel (Hg.): *Fremde Wirklichkeiten. Literarische Phantastik und antike Literatur*. Heidelberg 2006.
- Renger, Almut-Barbara: »Fremde Wirklichkeiten und phantastische Erzählungen als ›Urtendenz der Dichtung selber‹ (Benjamin): Homers *Odyssee* und moderne (bzw. zeitgenössische) Fantasy«. In: Hömke/Baumbach 2006a, 109–142.
- Renger, Almut-Barbara: *Zwischen Märchen und Mythos: Die Abenteuer des Odysseus und andere Geschichten von Homer bis Walter Benjamin. Eine gattungstheoretische Studie*. Stuttgart 2006 b.
- Simonis, Annette: *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres*, Heidelberg 2005.
- Stramaglia, Antonio: »The Textual Transmission of Ancient Fantastic Fiction: Some Case Studies«. In: Hömke/Baumbach 2006, 289–310.
- von Möllendorff, Peter: »Sophistische Phantastik: Lukians *Lügenfreunde*«. In: Hömke/Baumbach 2006, 187–201.
- Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*. Essen 2007.
- Winkler-Horaček, Lorenz: »Mischwesen in der frühgriechischen Kunst: Die Grenzen der Welt und die Grenzen der Phantastik«. In: Hömke/Baumbach 2006, 203–235.

Almut-Barbara Renger

1.2 Judentum

Von phantastischer Literatur lässt sich im antiken Judentum wie in allen antiken Gesellschaften nur im Kontext eines erweiterten Begriffs sprechen. Die stabile Orientierung des Judentums an Thora bzw. Tenach (entspricht dem christlichen Alten Testament), Bund, Erwählung, Land Israel und vor 70 n. Chr. auch an Tempel und Priestertum spannte einen präzisen Rahmen aus, innerhalb dessen sich auch imaginative Themen bewegen mussten. Doch bieten jüdische Traditionen und Texte eine wesentliche Inspiration für spätere phantastische Narrative nicht nur in jüdischen, sondern auch in christlichen und islamischen Texten (vgl. III.3.3.7 Religion). Obwohl viele alttestamentliche Texte aus heutiger Sicht Legenden-, Sagen- und Mythencharakter (vgl. III.3.1.5 Märchen) haben, sind sie für zeitgenössische Rezipienten kaum fiktional und also auch nicht phantastisch. Doch wird man mit einem (nicht nur historischen) Distanzgefühl gegenüber den erzählten Welten etwa der Patriarchenzeit, des Exodus, der Landnahme, der frühen Königszeit zu rechnen ha-

ben. Dieses idealisierende Distanzgefühl, durch die Kanonisierung der Heiligen Schriften gefördert, konnte Einzelerzählungen an das Fiktionale und sogar Phantastische annähern. Die Welt der Hebräischen Bibel wurde damit für jüdische Menschen zu einer idealen Gegenwelt gegenüber der eigenen Gegenwart, in der die Prophetie erloschen war und sich die göttliche Schechinah (»Einwohnung«, Gegenwart) in den Himmel zurückgezogen hat, ein Gefühl, das sich vor allem nach der Zerstörung des Tempels 70 n. Chr. verstärkte. Die wuchtigen Gestalten archaischer »Gottesmänner« wie Elia und Elisa oder die heroisch-tragischen Kriegersagen um Simson wurden ohne Frage im Kontrast zur erlebten Wirklichkeit geschildert. Nur allmählich steigert sich der Abstand zwischen Fiktion und religiösem Tatsächlichkeitsanspruch, und erst neuzeitlich entstehen differenzierte Abstufungen von Fiktionalität.

In der altisraelitischen, uns vor allem durch das Alte Testament bzw. die Hebräische Bibel greifbaren Symbolwelt entwickeln sich viele mythologische Themen. Im Kontakt mit Umweltkulturen (Ägypten, Babylon, Persien etc.) entstehen dabei sukzessive mythologische Szenarien, die zu Anknüpfungsorten des Phantastischen werden können: Theophanien und Imaginationen eines göttlichen Hofstaates (Gott als Monarch), daneben Engel und Dämonen (vgl. III.3.2.8 Geister), der Urdrache Livjatan, der Gottesberg im hohen Norden (der später mit dem Berg Zion identifiziert wurde), Schöpfungs- und Paradiesmythen, aber auch sprechende Tiere (Paradies-schlange, Bileams Eselin; vgl. III.3.2.22 Tier) gehören dazu ebenso wie Totengeister (»Hexe von Endor«, 1. Sam. 28), nestelknüpfende Wahrsagerinnen (Ezech. 13) und andere Formen volkstümlicher Magie und Mantik (in jüdischer Theologie strikt verworfen; vgl. III.3.2.12). Der Satan (»Ankläger«) im Buch Hiob ist freilich mehr poetische als mythologische Konstruktion, so real der Teufelsglaube in späterer Zeit ist (vgl. III.3.2.21 Satanismus). Die Grenzen zwischen beidem sind überhaupt fließend. Der jüngsten Schicht des Alten Testaments gehören apokalyptische Szenarien an (Jes. 24–27; Sach. 9–14; Dan.; vgl. III.3.2.1), die sich oft einer ausufernden, wenn auch immer in theologische Aussage übersetzbaren Bildlichkeit bedienen (Weltreiche als wilde Bestien: Dan. 7). Das im engeren Sinn populäre Erzählgut ist uns meist nur in Anspielungen greifbar, wenn etwa Jes. 13, 21; 34, 14; Lev. 16 von Wüstendämonen spricht oder Neh. 2, 13 eine »Drachenquelle« bei Jerusalem kennt. Gen. 18f. ist eine theologische Vertiefung der Sage vom Untergang Sodoms und Gomorrhas usw.

Der Form des hellenistischen Romans nähern sich Bücher wie »Esther« (wohl schon 4. Jh. v. Chr.), »Tobit/Tobias« (etwas später) und »Judith« (2. Jh. v. Chr.) an, deren verschiedene Fassungen bzw. Übersetzungen oft stark divergieren. »Tobit« hat sich aus märchenhaften Stoffen wie der Geschichte vom »dankbaren Toten« und der »vorherbestimmten Braut« entwickelt. Auch das Leben des Mose wurde in hellenistisch-römischer Zeit in Romanform (Artapanos, bei Euseb erhalten) oder mit Romanelementen (Philon, Josephus) behandelt. Jedoch können allenfalls Einzelepisoden dieser Erzählungen phantastisch genannt werden. Diese sind am ehesten dem griechischen Alexanderroman (Ps.-Kallisthenes, 3. Jh. mit zahllosen Derivaten; vgl. II.1.1. Griechisch) vergleichbar, der auch von Juden und Christen gelesen wurde. Ihre massiven phantastischen Elemente wurden von den Lesern kaum ernsthaft »geglaubt«. Eine umfangreiche zivilisationskritische Erzählwelt entfaltet sich um die gefallenen »Gottes-söhne« von Gen, 6, 1–4 und ihre menschlichen Kinder (äthiopisches Henochbuch, 4.–1. vorchr. Jh.).

Im Babylonischen Talmud, der wichtigsten Sammlung rabbinischer Überlieferungen aus der Zeit zwischen etwa 200 und 500 n. Chr., liegen dann längere Zusammenstellungen von Überlieferungen vor, die ein phantastisches Element enthalten. So ist Bawli Berachoth 55a–57b ein Traumbuch (vgl. III.3.3.9), eine Beispielsammlung gedeuteter Träume. Erst die Auslegung macht den Traum dabei »wirksam« (»ein ungedeuteter Traum ist wie ein ungelesener Brief«) und drängt auf seine »Erfüllung«. Die sich dabei ergebenden kurzen Texte lassen sich als phantastische Narrative symbolischer Biographie deuten. Bawli Baba Bathra 73a–75b ist eine Mirakel-sammlung, die vor allem »Seemansgarn« bietet, wie es im Alten Testament schon die legendenhaft-humoristische Lehrnovelle »Jona« voraussetzt. Der thaumatologische Text erzählt u. a. von gigantischen Seemonstern (vgl. III.3.2.14 Monster) und fabelhaften Reisen (vgl. III.3.2.18 Phantastische Reise) mit vielen märchen- und sagenhaften Motiven (so dem für eine schwimmende Insel gehaltenen Riesenfisch; bekannt auch aus Lukians *Verae Historiae*). Midrasch-artige- und haggadische Gestaltungen biblischer Stoffe entwickeln vielfach ein »phantastisches Eigenleben«, das neben erbaulichen auch (seltener) märchenhafte, groteske, hyperbolische, exotische u. a. Züge annimmt. Biblische (d. h. alttestamentliche) Geschichten werden so weitererzählt, dass sie jüngere religiöse und eben auch imaginative Bedürfnisse befriedigen. Vorläufer des Phantastischen sind etwa die immer beliebten Geschichten um Magie,

Zauberer und Dämonen (vgl. dazu Yassif und Trachtenberg); das ursprünglich vielleicht jüdische, aber nur christlich tradierte griechischsprachige *Testament Salomos* (3.–4. Jh.) bietet einen ersten Höhepunkt des im späteren Orient ungemein verbreiteten Stoffes »Salomo als Bezwinger der Dämonen«. Eine eigene Kunstform bilden die rabbinischen Gleichnisse, die (deutlich unterschieden etwa von den Gleichnissen Jesu) stärker allegorisch-künstliche und gelegentlich phantastische Züge tragen. Den »Golem« (hebr. »Unfertiges, auch: Lehmklumpen«) als künstlichen Menschen (vgl. III.3.2.10) kennt erst die mittelalterlich-jüdische Literatur. Bilder eines ins Kosmische gesteigerten göttlichen Thronsaales werden in der Hekhalotliteratur (3.–10. Jh.) zu einem Katalysator ekstatischer Visionen. »Phantastisch« sind diese nur insofern, als der Lesergemeinde deutlich gewesen sein wird, dass sie sprachlich nicht einzufangende mystische Erfahrungen zum Thema haben, der Text also nicht als Beschreibung, sondern als Evokation von etwas Unsagbarem zu lesen ist. Stärker als imaginativ-paradoxe, auch skandalöse Tabuverletzung kann das *Alphabet des Ben Sira* (hebr., 8.–10. Jh.) interpretiert werden, das mit einer kuriosen Inzestgeschichte beginnend u. a. satirische Verfremdungen weisheitlicher und rabbinischer Argumentationen bietet. Es enthält auch eine frühe Fassung des Lilith-Stoffes (Lilith als Adams ungehorsame erste Frau, die zur kindermordenden Dämonin wird). Bereits dem Mittelalter (9. Jh.) gehört der Reisebericht des Eldad Ha-Dani an, der eine afrikanisch-jüdische Kolonie mit den Traditionen des utopischen Romans schildert. Der protokabbalistische *Sefer Jezirah* (4.–6. Jh.) versteht die 22 Buchstaben des hebräischen Alphabets und die 10 Kardinalzahlen als Bausteine der Welt, »Sprache« also als Substanz des Kosmos. Solche Gedanken können zu Initialzündungen phantastischer Entgrenzungen

werden, die sich jedoch erst in der Neuzeit wirklich ästhetisch verselbständigen konnten. Eine der kuriossten Gestaltungen jüdischer imaginativer Literatur sind die *Toledoth Jeschu* (wohl ab 8. Jh.), *Lebensgeschichten Jesu*, die als aggressiv-polemische und vielleicht auch satirische Gegenentwürfe zu den christlichen Evangelien ein vollständig fiktionales Leben Jesu als eines Schwarzmagiers, Volksverführers und Römerbastards entwerfen (u. a. mit dem Motiv des »fliegenden Zauberers«). Im Islam schöpft der Koran viel stärker aus antik-jüdischen als aus antikchristlichen Erzähltraditionen, die ihn offenbar in erster Linie mündlich erreichen, und die zuweilen eine ganz phantastische Färbung angenommen haben.

Literatur

- Börner-Klein, Dagmar: *Das Alphabet des Ben Sira*. Hebr.-dt. Textausgabe mit einer Interpretation. Wiesbaden 2007.
- Frenschkowski, Marco: »Tobias«. In: *Enzyklopädie des Märchens* 13 (2010), 684–689.
- Ginzberg, Louis: *The Legends of the Jews*. 7 Bde. Philadelphia 1909–1938 (zahlreiche Reprints).
- Gunkel, Hermann: *Das Märchen im Alten Testament*. Tübingen 1921. Reprint Frankfurt a. M. 1987.
- Idel, Moshe: *Der Golem. Jüdische magische und mystische Traditionen des künstlichen Anthropoiden*. Frankfurt a. M. 2007.
- Krauss, Samuel: *Leben Jesu nach jüdischen Quellen*. Berlin 1902.
- Noy (Neuman), Dov: *Motif Index to the Talmudic-Midrashic Literature*. Diss. Bloomington 1954.
- Schäfer, Peter: *Die Ursprünge der jüdischen Mystik*. Berlin 2011.
- Trachtenberg, Joshua: *Jewish Magic and Superstition. A Study in Folk Religion*. New York 1939.
- Yassif, Eli: *The Hebrew Folktale. History, Genre, Meaning*. Bloomington u. a. 1999.

Marco Frenschkowski

2. Mittelalter

Konzeptualisierungen des Phantastischen und Wunderbaren für das Mittelalter

Die literaturästhetische Kategorie des Phantastischen war lange Zeit strikt für Literatur und Kunst der Moderne reserviert. »Das Phantastische [...] kann nur entstehen, nachdem das Weltbild keine Wunder mehr zulässt und von einer strengen Kausalität bestimmt wird« (Caillois 1974, 57; vgl. III.1 Theorie). Erst zu dem Zeitpunkt, als in Folge der Aufklärung »jeder mehr oder weniger von der Unmöglichkeit von Wundern überzeugt ist« (ebd., 48), sei im Zuge einer kulturanthropologischen Kompensationsbewegung Raum für das Phantastische entstanden.

Wenn Mediävisten den Begriff überhaupt verwendeten, dann zunächst ohne weitergehenden systematischen Anspruch. Diese Zurückhaltung schien umso mehr geboten, als namhafte Theoretiker des Phantastischen insistierten, dass dieses sich auf einer phänomenologischen Ebene allein nicht fassen lässt. Die meisten klassischen Motive seien aus älteren Erzähltraditionen bekannt – der Werwolf (vgl. III.3.2.25), der Teufelspakt (vgl. III.3.2.21 Satanismus), der Automat (vgl. III.3.2.10: Künstlicher Mensch) –, erhielten im Kontext der Moderne jedoch eine neue ästhetische und epistemologische Signatur (Vax 1974, 31). Erst dann kommt es, einer viel zitierten Formulierung von Caillois zufolge, zu einem ›Riss‹, einer ›verbotenen Aggression‹, einem ›Einbruch in die wirkliche Welt‹, der deshalb unerträglich ist, weil er für unmöglich gehalten worden war (Caillois 1974, 45 f.). In diesem Zusammenhang wurde eine Dichotomie zwischen märchenhaftem Erzählen in der Vormoderne, in der Wunder selbstverständlich waren, und phantastischem Erzählen in der Moderne präjudiziert. Diese Setzungen waren langfristig zu differenzieren, zu präzisieren und zu relativieren.

Von mediävistischer Seite wurden sie allerdings erst allmählich als unzureichend empfunden, und ohne dass zunächst eine eingehende Auseinandersetzung mit den Thesen von Caillois, Vax, Todorov und anderen erfolgt wäre. Entscheidende Voraussetzungen für eine Umorientierung wurden in der Mediävistik vielmehr durch Reflexionen über den Sta-

tus von Wunder und Wunderbarem, Fiktionalität und ›Märchenhaftigkeit‹ der höfischen Literatur geschaffen, die seit dem Ende der 1970er Jahre zunehmend intensiv geführt worden sind. Zu dieser Zeit erschien ferner eine kunstgeschichtliche Untersuchung zur Phantastik in der Kunst des Mittelalters in neuer Auflage (Baltrušaitis 1955/1985; vgl. III.2.1 Bildende Kunst).

Zunächst erwies es sich als nötig, zwischen dem Wunderbaren, dem Phantastischen und dem Märchenhaften (vgl. III.3.1.5 Märchen) zu unterscheiden, und Letzteres nicht für die Literatur des Mittelalters in Anspruch zu nehmen. Vorstöße in diese Richtung konzentrierten sich darauf, den höfischen Roman aufgrund seiner mit Drachen, Riesen (vgl. III.3.2.14 Monster) und Feen (III.3.2.5 Feen) ausstaffierten *aventure*- oder Gegenwelt als ›Märchenroman‹ zu konzeptualisieren. Diese Versuche sind insgesamt als gescheitert zu erachten, obwohl strukturalistische Ansätze, die Erzählmuster des höfischen Romans im Rekurs auf W. Propps Morphologie des Zaubermärchens zu segmentieren, zu durchaus überzeugenden Ergebnissen führten (vgl. Propp 1982). Hartmanns von Aue *Iwein* oder der *Tristan* Gottfrieds von Straßburg sind demnach über narrative Tiefenstrukturen organisiert, die auf dem verbreiteten Erzählmuster von der Verbindung eines menschlichen Helden mit einer Fee beruhen (vgl. Simon 1990). Mit M. Lüthi bestechender Analyse des europäischen Volksmärchens ist jedoch geltend zu machen, dass Märchen in erster Linie Stilphänomene darstellen, die über ›Isolation und Allverbundenheit‹ als zentrale Erzählmittel konstituiert werden (vgl. Lüthi 1997). Ferner verfügt auch das Märchen, wie Lüthi plausibel macht, über kein typisches ›Märchenmotiv‹; ein Motiv wird vielmehr erst zu einem des Märchens, wenn es dessen eigentümlichem Erzählstil anverwandelt wird. Zu diesem Erzählstil gehört, dass Wunder nicht als solche exponiert, sondern innerhalb der intradiegetischen Welt als selbstverständlich präsentiert werden (vgl. auch Vax 1974, 11 ff.). Darin liegt ein zentraler Unterschied zur Exorbitanz des Wunders und des Wunderbaren in verschiedenen Genres der Literatur des Mittelalters. Zutreffend bleibt, dass sowohl das Phantastische als auch das Wunderbare und das Märchenhafte vom Mittelalter zur Moderne über ein weitgehend kon-

stantes Motiv- und Bildreservoir verfügen. Unbestritten ist auch, dass es für die Literatur des Mittelalters nur in der Differenz zum Wunderbaren zu konzeptualisieren ist.

Das Wunderbare wird jedoch bis heute hinsichtlich der Frage, nach Maßgabe welcher Kriterien es überhaupt in historischen Texten identifiziert werden kann, kontrovers diskutiert. Sollte als wunderbar nur das gelten, was im Text selbst entsprechend bezeichnet wird – oder das, was aus heutiger, aufgeklärter Perspektive ein physikalisch, anatomisch oder materialiter eindeutig nicht realistisches Phänomen darstellt (vgl. Eming 1999, 17 ff.)? Insgesamt hat es sich auch hier als sinnvoll erwiesen, das Wunderbare über den Erzählstil zu beschreiben. Ein Element des Wunderbaren ist demnach, was im Text als solches markiert wird, ob durch Figuren- oder Erzählerrede oder andere Formen der Akzentuierung. Das Wunderbare und das Phantastische sind relationale Größen und Effekte des *discours*. In der mittelalterlichen Literatur repräsentieren sie je unterschiedliche Formen der Ästhetisierung einer Abweichung.

Das Wunderbare in der Literatur des Mittelalters

Die Theoretiker der phantastischen Literatur attestierten der Vormoderne zumeist pauschal eine Tendenz zum ›Wunder‹. In der Mediävistik bezeichnet ›Wunder‹ aber in erster Linie ein außeralltägliches Geschehen oder Handeln, das den Einfall von Transzendenz bezeugt. Als solches bildet es ein zentrales Element der religiösen Dichtung (III.3.3.7 Religion). In der Legendensliteratur zum Beispiel, der am weitest verbreiteten Gattung der mittelalterlichen Literatur, bezeugt das Wunder die durch Gott verfügte Transformation eines Mannes oder einer Frau zu einer heiligen Person. Diese Transformation vollzieht sich am Körper oder in der Sprache, doch ist das Wunder primär eine Kategorie des Handelns oder eines ephemeren Geschehens.

Die Geschichte des Wunderbaren ist hingegen an die des mittelalterlichen Romans geknüpft. In ihm wird Gottes Wirken für andere Vorgänge reklamiert. *Ez ist ein michel wunder / daz got mit uns hât getân*, erklären etwa die Männer um den aus dem Reich geflüchteten Herzog Ernst, als sie nach monatelangem Treiben auf dem Meer in einer fremden Stadt ankommen, in der sie sich stärken können: »Es ist ein großes Wunder, das Gott an uns gewirkt hat«

(V. 2424f.). Im gleichen Text dient *wunder* als Bezeichnung für exquisite Kostbarkeiten, die sie in der Stadt zu sehen bekommen: *sie [...] sâhen alle besunder / diu manicvalden wunder / von golde und von gesteine* (V. 2456–2462): »Sie [...] betrachteten genau / die vielen Schätze / aus Gold und Edelsteinen.« Andere Objekte, die in den ersten deutschen und französischen Romanen Staunen hervorrufen, sind ein kunstvoll gearbeitetes Grabmal (Heinrich von Veldeke, *Eneasroman*, Grabmal der Camilla, V. 9390; vgl. III.3.2.7 Friedhof), ein Automat (*Straßburger Alexander*, Palast der Candacis, V. 5063 ff.) oder ein Monstrum (*Herzog Ernst*, *passim*).

Nicht zufällig stammen die genannten Beispiele aus Romanen, die in Antike und Orient situiert sind. Der Orient (vgl. III.3.3.6) gilt im Mittelalter wie bereits in der Antike als Ort der exotischen Wesen, Räume und Gebräuche. Seit der Mitte des 12. Jh.s werden die Naturgeschichten von Plinius und Solinus in der schmalen intellektuell-klerikalen Oberschicht des europäischen Mittelalters rezipiert; Reiseberichte aus der byzantinischen und islamischen Welt, zum Beispiel über den Hof des großen Khan, treten hinzu und tragen dazu bei, dass Geschichten um sagenhafte Paläste und Automaten in den Orient projiziert werden (vgl. Wittkower 1977; Daston/Park 1998, 92 f.). In der fiktionalen Literatur finden sich in den antikisierenden Romanen um Alexander (vgl. II.1.1 Antike), den Kampf um Troja und den Troja-Flüchtling und Ahnherrn des Römischen Weltreiches, Aeneas/Eneas, Reflexe dieser Entwicklung. Die Wunderbäume der Alexanderromane, auf denen zwölfjährige Mädchen wachsen, die beweglichen Figuren des *Salle des Beautés*, die im *Roman de Troie* des Benoît de Sainte Maure vor dem verwundeten Hector ein Programm höfischer Zivilisation abspielen (Eming 2006), die Mauern des herrlichen, aus Marmor errichteten Karthago, das im *Eneasroman* die Flüchtlinge aus Troja aufnimmt, wirken ihrerseits stilbildend für Darstellungen des exotischen Orients. Bereits in den Antikenromanen ist ferner eine hochgradig affektive Besetzung des Wunderbaren zu beobachten (vgl. III.3.3.1 Affekte), mit der sich die wissenschaftsgeschichtliche Forschung in jüngerer Zeit beschäftigt hat (Daston/Park 1998; Bynum 2005). Die Reziprozität zwischen einem Gegenstand und der Emotion, die er im wahrnehmenden Subjekt erzeugt, wird in der mittelalterlichen Literatur auch grammatisch manifest: *des nam sie michel wunder* (*Herzog Ernst*, V. 2315); »darüber wundern sie sich sehr«. Sie macht deutlich, dass in der mittelalterlichen Literatur als *wunder* nur gelten kann, was vom Betrachter so erfahren und im Text

als *wunder* – ob durch explizite Benennung oder durch Techniken der Ästhetisierung – entsprechend stilisiert wird.

Die Grenzen zwischen fiktionalen und historiographischen, theologischen oder naturgeschichtlichen Diskursen sind dabei, wie grundsätzlich in der mittelalterlichen Kultur, durchlässig. Dies gilt nicht nur für Texte, sondern auch für Objekte, wie die ersten Wunderkammern des Hochmittelalters (vgl. Daston/Park 1998), sowie in Bezug auf Architektur, Kleidung, Edelsteine (vgl. Faral 1913, 320 ff.), Ornamentik (vgl. III.2.2 Architektur) und Buchillustration. So bestand der bahnbrechende Beitrag von Baltrušaitis in seinem Buch zum phantastischen Mittelalter darin zu zeigen, dass die europäische Gotik, die den Inbegriff klassischer christlicher Kunst des europäischen Hochmittelalters bildet, über ein Bildinventar verfügt, das sich aus antiken und orientalischen Überlieferungen speist.

Den *marvels of the east*, wie Zyklopen, Pygmäen, Amazonen, Kopffüßlern, Langhohren, Hundsköpfen oder Kranichschnäblern, wird in der mittelalterlichen Kultur ein ontologischer Status attestiert (vgl. Wittkower 1977, vgl. auch Lecouteux 1982). Topographisch haben Monstren deshalb einen ebenso eindeutig fixierten Platz wie Jerusalem im Zentrum der Erde. Auf mittelalterlichen Weltkarten sind Monstren allerdings an den Rändern der bekannten Welt situiert, dort, wo man sich Indien und Afrika vorstellte. Diese Randständigkeit ist zugleich formbildendes Prinzip für den exotischen Variantenreichtum an Mischwesen und Grotesken (vgl. III.3.1.4) in mittelalterlichen Handschriften, für die provozierend hässlichen und obszönen *monsters on the edge*, die geistliche ebenso wie weltliche Texte schmücken (vgl. Camille 1992; Bovey 2002). Der randständige Status der Monstren zeigt, dass sie die Grenzen zwischen bekannt und unbekannt umspielen (vgl. III.3.2.17 Passage), zwischen natürlich und deviant, familiär und exotisch, kultiviert und wild. Mittelalterliche Intellektuelle bemühen sich jedoch darum, die Monstren diesseits dieser Grenzen zu verorten. Um 1200 beschäftigen sie sich am Beispiel von Schlangenwesen und Werwolf (vgl. III.3.2.25) auch mit Hybridität und Metamorphose (vgl. III.3.3.5) als zwei gegensätzlichen Paradigmen für Identität (vgl. Bynum 2005).

Die Position von Augustinus war für Jahrhunderte maßgeblich: Alles an Gottes Schöpfung ist wunderbar, und das schließt Monstren ein (vgl. Daston/Park 1998, 45). Eine wichtige Voraussetzung für diese Akzeptanz war mit der Annahme monströser Völker oder Rassen gegeben, denen *per definitionem*

Regelmäßigkeit immanent ist. Eine generische Anomalie wird deshalb nicht als *contra naturam* erachtet. Anders verhält es sich mit individuellen Monstren, die in einer folgenreichen Unterscheidung von den monströsen Rassen abgegrenzt werden (vgl. Daston/Park 1998, 48), als Vorzeichen des Bösen (Prodigien) gelten, auf Gottes Zorn hinweisen (*monstrare*) bzw. dessen Vorboten sind und als adäquate Reaktion Angst hervorrufen, eine Entwicklung, die allerdings erst in der Frühen Neuzeit virulent wird.

In der Mediävistik hat sich als gattungsübergreifende Bezeichnung für so heterogene Phänomene wie einen Riesen, ein Feenreich und ein Grabmal, auf dem mechanische Figuren angebracht sind, das Wunderbare eingebürgert (vgl. Eming 1999, Wolfzettel 2003). Dies folgt nicht dem Sprachgebrauch der Dichtungen, in denen von einem *wunder* gesprochen wird, sondern verweist auf den Unterschied zur Kategorie des Wunders als einem Wirken Gottes. Mit der schnellen Entwicklung der fiktionalen Literatur seit der Mitte des 12. Jh.s multiplizieren sich die entsprechenden Phänomene zunächst in der französischen, dann in der deutschen Literatur. Neben den Wundern des Orients bildet der keltischen Sagen- und Mythenvorrat dafür das wichtigste Archiv. Die Überlieferung heroischer Vorzeiten mit Riesen und Zwergen, Feen und Jenseitsreichen ist vor allem in die *matière de Bretagne* eingegangen, d. h. in den höfischen Roman und in die Heldenepik.

Wie H.R. Jauß in einem wichtigen Aufsatz erläutert hat, ist das Wunderbare im höfischen Roman dabei an ein anderes Konzept poetischer Wahrheit gebunden als das Heldenepos. Heldenepische Texte sind dadurch gekennzeichnet, dass sie sich an einen ›Sagenkern‹ heften, der ›geglaubt werden will‹ (vgl. Jauß 1977, 313). Dazu gehören mythologische Figuren und Geschehnisse ebenso wie historische Ereignisse und Gestalten, die (Be-) Gründungszusammenhänge einer Genealogie, eines Volkes oder einer Nation konstituieren. In Folge des Umstands, dass die Handlung in der Heldenepik dergestalt ›geglaubt werden will‹, werden Objekte und Vorgänge, die in aufgeklärter Perspektive eindeutig übernatürlichen Charakter haben, nicht zu Wundern stilisiert. Tarnkappe und magische Unverwundbarkeit Siegfrieds im *Nibelungenlied* sind im Erzählhorizont der Dichtung keine außergewöhnlichen Vorgänge. Das Monstrum Grendel und seine Mutter sowie der Drache im englischen Nationalepos *Beowulf* sind autochthone Wesen, welche mit den menschlichen Kriegerern einen gleichberechtigten Kampf auf Leben und Tod um die Herrschaft über das Land und den Zugang zu seinen Ressourcen führen.

Jauß zufolge beruhen die höfischen Romane in dieser Hinsicht auf einer entscheidend anderen Voraussetzung: Inselkeltische Mythen und die Geschichtsschreibung Englands werden als *matière de Bretagne* nach Frankreich transferiert, das damals einen Teil des anglo-normannischen Königreichs bildet. Doch kann man dort an die geglaubten Kerne dieser Geschichten nicht mehr anknüpfen. Auf dem Festland werden inselkeltische Sagen Elemente – neben den Geschichten um Artus v. a. die Mythen um Feen und ihre Reiche – einem Prozess der Fiktionalisierung unterworfen (vgl. Jauß 1977, 315).

Auch W. Haug setzt in seiner einflussreichen *Literaturtheorie im deutschen Mittelalter* den Beginn mittelalterlicher Fiktionalität bei den ersten Artusromanen von Chrétien de Troyes und Hartmann von Aue an und greift dabei zum Teil auf die Überlegungen von Jauß zurück. Auch für Haug entwickelt sich Fiktionalität in dem Maße, in dem sich das Erzählen in der weltlichen Literatur aus der Verbindlichkeit historiographischer und religiöser Kontexte löst. Dies entspricht *grosso modo* der Gattungsgeschichte des höfischen Romans. Fiktionalität ist in Haugs und Jauß' hegelianisch inspirierter Gattungspoetik also kein synchrones Phänomen, sondern an die kulturgeschichtliche Voraussetzung einer entwickelten höfischen Kultur geknüpft.

Das Wunderbare ist dabei auch für Haug einer der wichtigsten Indikatoren für die Entwicklung dieser weltlichen Gattungspoetik. Er erklärt eine perfekte Ausgewogenheit zwischen höfischer und ›gegenbildlicher‹ *aventure*-Welt zum Merkmal ›klassischen‹ Erzählens im Artusroman und lässt zugleich Skepsis gegenüber einem möglichen Überschuss an kreativer Phantasie erkennen: »Nirgendwo macht sich fantastische Eigenmächtigkeit geltend; unnatürliche oder übernatürliche Elemente werden nur sparsam, und dann mit gezügelter Diskretion eingesetzt« (Haug 1984, 134). Während die ersten Artusromane »nur ein paar Riesen und Zwerge« vorzuweisen hätten (ebd., 134), scheinen die nachfolgenden höfischen Romane etwa seit der zweiten Hälfte des 13. Jh.s hinsichtlich der Erzählelemente des Wunderbaren regelrecht zu explodieren (vgl. Haug 1985).

Um diese Entwicklung zu erfassen und zugleich den Unterschied zur religiösen Dichtung präsent zu halten, hatte bereits M. Wehrli die Formel geprägt, dass im späthöfischen Roman ›das Wunder zum Wunderbaren‹ werde (vgl. Wehrli 1969, 164). Das Wunderbare zieht das religiöse Wunder demnach in seinen Sog und lässt die Unterschiede zwischen beiden verschwimmen. Nach Auffassung Wehrlis blüht

das religiöse Wunder dabei zwar an Dignität ein, doch zugleich entsteht eine neue Qualität des Erzählens, die Wehrli am *Wigalois* expliziert: »Wie noch nie in deutscher Dichtung bisher tritt oft die Atmosphäre, die Tageszeit, Licht und Schatten, ein räumlicher Hintergrund der Szene in Erscheinung. Eine drohende Stimme dröhnt aus dem Schloß [...]« (Wehrli 1965, 22). Nicht zuletzt der Umstand, dass der Ursprung der Elemente des Wunderbaren mitunter kein eindeutig göttlicher ist, sondern offen gehalten wird, steigert diese geheimnisvolle Wirkung.

Neben Wehrli ist es Haug zu verdanken, trotz einer ausgeprägten Tendenz, klassisches von ›nachklassischem‹ und entsprechend geringer geschätztem Erzählen zu unterscheiden, dass diese Auffälligkeit in besonderer Weise akzentuiert wurde: das faszinierend Dunkle, Bedrohliche und Destruktive der neuen Bildwelten. Die deutschen Artusromane seit dem 13. Jh. konfrontieren den Ritter mit einer detailliert gezeichneten *aventure*-Welt, die eigenen, nur begrenzt einsichtigen Regeln zu folgen scheint und eine Vielzahl von monströsen, bedrohlichen, aber auch tragischen, verehrten, gescheiterten Figuren beheimatet. Die Texte präsentieren diffus dämonische und zugleich eigenartig schöne Schattenreiche (vgl. III.3.2.8 Geister), die unvermittelt riesenhafte Gegner oder Drachen hervortreten lassen, deren Auftritte auf eine multisensorisch ausgerichtete Rezeption ausgerichtet sind. Die Texte evozieren visuelle und auditive Effekte und spielen auf einer emotionalen Klaviatur, die zwischen Faszination und Abstoßung changiert – wie in der Begegnung zwischen Held und Drachen im *Wigalois*. Es handelt sich um die längste Beschreibung eines Drachens in der deutschen Literatur überhaupt (vgl. Lecouteux 1979). Schon bevor sich der Held dem *ungehiure* gegenüber sieht, wird durch die detailreiche Schilderung beträchtliche Spannung erzeugt, dass er den gewaltigen Gegner von Ferne vernimmt, der monströsen Lärm verbreitet und sich seinen Weg durch den dichten Wald bricht, wobei er alles um sich herum zerstört. Solche Formen der Steigerung des Erzählens vom Wunderbaren im nachklassischen Artusroman rückt Haug in einen Kausalnexus mit der weiteren Entwicklung von Fiktionalität und verknüpft sie mit gattungspoetologischen und literaturästhetischen Erwägungen. In diesem Zusammenhang fällt nun immer häufiger der Begriff des Phantastischen.

Das Phantastische in der Literatur des Mittelalters

Eine Reihe von deutschen Artusromanen des 13. Jh.s, wie Wirnts von Grafenberg *Wigalois*, *Daniel von dem blühenden Tal* des Stricker und *Garel des Pleier* wurde in der Altgermanistik traditionell mit dem Prädikat ›nachklassisch‹ oder auch ›späthöfisch‹ versehen. Von einer »zunehmend phantastischer werdenden Szenerie« spricht mit Blick auf diese Romane erstmals Haug (Haug 1985, 255). Damit ist gemeint, dass die Elemente des Wunderbaren nun zum Spielmaterial für die Konstruktion immer ambivalenter gestalteter *aventure*-Szenarien werden. Kein Dichter hat diese Tendenz weiter getrieben als Heinrich von dem Türlin in seinem rund 30.000 Verse umfassenden Roman *Diu Crône* (um 1230). Dies gilt in besonderem Maße für Erzählsequenzen, in denen der Artusritter Gawein auf seinem *aventure*-Weg eine Folge von Begegnungen hat, die in der Germanistik als ›Wunderketten‹ bekannt sind. Anders als im klassischen Artusroman, in dem eine *aventure* eine Gelegenheit zu eingreifendem Handeln und kämpferischer Bewährung für genau den Artusritter bereit hält, der zufällig auf sie trifft, scheint Gawein in diesen Situationen zu einer merkwürdig passiven Haltung verurteilt. Sie ziehen ähnlich einem Film an ihm vorüber. Die interne Logik der surrealen Bildsequenzen erinnert, wie U. Wyss bemerkt hat, an einen Traum (vgl. III.3.3.9), ihre Elemente sind jedoch aufeinander bezogen und steigern sich in ihrer Komplexität. Auch wenn die Wirkung der Wunderketten sich mithin erst in der Sukzession aller, insgesamt drei längerer Bildfolgen entfaltet, sei hier eine der eindrucklichsten Inszenierungen aus der dritten Wunderkette ausschnitthaft in der Paraphrase des mittelhochdeutschen Textes durch Wyss wiedergegeben: »Am nächsten Morgen stößt Gawein auf eine Rosenaue, süße Düfte stärken ihn; er erblickt einen strahlend schönen Jüngling im prächtigen Gewand, ein Pfeil ist ihm durch die Augen geschossen, zwei Eisen fesseln ihn an ein Bett. Mit einem Fächer will er der Jungfrau auf dem Bett Kühlung zuwenden; doch die Jungfrau ist tot, und es entsteht nur ein Feuerwind, der die Rosen verwelken lässt. Die Tote hält einen gekrönten Zwerg im Arm, dessen Krone aus einem hell leuchtenden Rubin besteht. Neben dem Bett liegt ein mohrenscharer Ritter, in dessen Herz steckt ein Speer mit einer braunen Fahne daran« (Wyss 1981, 270). Zentrale Protagonisten (Zwerg, Ritter, Jungfrau, schöner Jüngling) und Requisiten aus den sich überkreuzen-

den Bereichen des Wunderbaren und der höfischen Kultur (Bett, Rubin, Rosen, süßer Duft, Fächer, Speer), welche zur üblichen Ausstattung der *aventure*-Welt im höfischen Roman gehören, sind hier zu einem pervertierten *locus amoenus* re-arrangiert. In ihm sind die Figuren in unheimlichem Wiederholungszwang einem Kreislauf destruktiver höfischer Interaktion unterworfen. Gesten des Schutzes und der Courtoisie – das Halten im Arm und das Fächeln von Kühlung – verkehren sich ihr Gegenteil, weil eine Tote keinen Schutz gewähren kann und den kühlenden Wind nicht mehr benötigt, der ihr gespendet wird, und der überdies ein Feuer entfacht, das die Rosen verwelken lässt. Der geblendete Jüngling kann die Sinnlosigkeit seines Tuns indessen nicht erkennen. Tragik, Verglebarkeit und die Gewalt des höfischen Habitus verdichten sich zu, wie Wyss interpretiert, Bildern des Todes, deren interne Logik in letzter Instanz nicht aufzulösen ist, »weil es ja darum geht, die Präsenz des Todes, die eine Abwesenheit von Sinn ist, in wechselnden Arrangements von Verweisungen zu umspielen« (Wyss 1981, 276).

Die intrikaten Bildserien der *Crône*, die Tendenzen höfischen Erzählens im 13. Jh. gewissermaßen auf die Spitze treiben, hat Haug vornehmlich im Blick, als er konstatiert: »Dabei entsteht eine fiktive Wirklichkeit, die ich nicht anders als mit dem modernen Begriff des Fantastischen kennzeichnen kann« (Haug 1984, 145). Er plädiert deshalb dafür, die Auffassung vom Phantastischen als dem Einbruch einer anderen Ordnung allen bisherigen Vorbehalten zum Trotz für die Literatur des Mittelalters zu reflektieren. Angesichts der Verrätselung der *aventure*-Welt in der ›Nachklassik‹, die mit keinem der bekannten Reservoirs des Wunderbaren (orientalisch, keltisch, christlich-jenseitsorientiert) mehr einzuholen ist, scheint es nun naheliegend, das Phantastische als ästhetische Kategorie für mittelalterliches Erzählen zu profilieren. Auch die Kategorien des Unheimlichen (vgl. III.3.3.10), Dämonischen, Rätselhaften und Märchenhaften wären, so Haug, dafür zu prüfen.

Weder von Haug noch von anderen Germanisten ist dies im Sinne einer theoretischen Grundlagenarbeit bis heute geleistet worden. Stattdessen wurde in der französischen Romanistik ein groß angelegter Versuch vorgelegt, das Phantastische als Kategorie für die mittelalterliche Literatur zu konzeptualisieren.

F. Dubost setzt in seiner monumentalen, über 1000 Seiten umfassenden Studie zum Phantastischen in der französischen Literatur des Mittelalters auf einer sehr grundsätzlichen Ebene an. Während