

## FANTASY – VORSCHULE DES GLAUBENS?

Menschen sind Wesen, die nicht nur in einer Welt leben müssen. Sie haben die Möglichkeit, sich in andere Welten hineinzusetzen, können Gegenwelten entwerfen, sich Ersatzwelten schaffen. Die Einbildungskraft (gr. φαντασία, lat. *imaginatio*) ist das Organ, das den Ausbruch aus der möglicherweise grauen und eintönigen Lebenswelt herbeizaubern kann. Von den Philosophen seit je zwischen sinnlicher Wahrnehmung und Vernunft angesiedelt, kann die Einbildungskraft die Türe aufstoßen in bislang Unbeschränktes, so wie die Kinder bei C.S. Lewis durch einen Wandschrank ganz unerwartet in das Reich von Narnia eintreten. Die Faszination an Expeditionen in phantastische Parallelwelten ist nach wie vor ungebrochen. Handelt es sich hier um unverantwortlichen Eskapismus? Immerhin kann Eskapismus neben der Flucht des Deserteurs, der vor den Anforderungen der Wirklichkeit feige davonläuft, auch den berechtigten Auszug aus engen Verhältnissen meinen. Und wer empfindet nicht die Wirklichkeiten, in denen wir leben, mitunter als eng und bedrückend? Fantasy wäre dann ein Vehikel der Freiheit, das zur Überschreitung der Alltagswirklichkeit einlädt und befähigt. Es dürfte gerade diese Sehnsucht nach einer Wirklichkeit jenseits der Wirklichkeit sein, die durch Fantasy-Epen wie Tolkiens *The Lord of the Rings*, C.S. Lewis' Narnia-Chroniken oder jüngst die Harry-Potter-Bücher und Cornelia Funkes Tintenherz-Trilogie befriedigt werden kann.

Aber es sind wohl noch andere Aspekte, die das anhaltende Interesse an Angeboten fiktionaler Horizonterweiterung erklären. Werden hier nicht die Defizite einer allzu nüchternen Lebenswelt mit ihren Imperativen der Leistung und der Effizienz durch spielerische Wiederverzauberung kompensiert? Oder ist es so, dass die spätmoderne Diffusion verlässlicher Maßstäbe Orientierungsbedarf erzeugt, den ein erdichteter Wertekosmos mit klar abgesteckten, moralischen Unterscheidungen decken kann? Der Kampf der Guten gegen die Bösen, die als solche klar identifizierbar sind, ist ja ein gängiger Topos der Fantasy-Literatur, und die Helden, die für die Verlockungen des Bösen anfällig sind, müssen ihre Entschiedenheit für das Gute immer wieder neu erringen und unter Beweis stellen. Nicht zu vergessen ist auch, dass Fantasy-Literatur uns Wahrheiten zumuten kann, vor denen wir in der Wirklichkeit gerne davonlaufen. Möglicherweise ist es aber auch die weitgehende Verdrängung von Spiel und Phantasie aus der funktionalen Hochleistungsgesellschaft der Erwachsenen, die Fantasy gerade unter Kindern und Jugendlichen so beliebt macht. Dass spannende Unterhaltung ein Remedium

gegen Langeweile ist und erzählter Sinn weltanschauliche Leerstellen auffüllen kann, mag hinzukommen.

In jedem Fall sind beim Fantasy-Boom auch ambivalente Entwicklungen zu verzeichnen. Die Fantasywelt kann eine Sogwirkung entfalten, die sie wichtiger erscheinen lässt als die reale. Mag von den Medien die virtuelle *community* unter Fantasy-Spielern neuerdings euphorisch gefeiert werden (eine *community*, die im Regelfall ohne Begegnungen von Angesicht zu Angesicht auskommt!), so mehren sich in jüngster Zeit doch auch warnende Hinweise von Eltern, die ihre Kinder «an das Internet verloren» haben (vgl. [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)). Online-Spiele wie *World of Warcraft*, an dem sich weltweit über 10 Millionen Spieler beteiligen, sind endlos fortsetzbar und belohnen Einsatz und Disziplin im Kampf gegen imaginäre Monster und Schurken. Um möglichst viele Leistungspunkte zu sammeln und in der *community* das Ansehen zu steigern, sitzen nicht wenige tage- und nächtelang «zockend» vor dem Bildschirm. Im Extremfall wird der Erfolg in der Online-Welt mit dem Scheitern in der realen bezahlt. Sozialruinen sind längst kein Einzelfall mehr.

Nun ist Fantasy allerdings zunächst ein literarisches Genre. Es lebt von Anspielungen auf die Welt der Vorzeit oder des Rittertums, bedient die Sehnsucht nach dem Mysterium und bringt das Vor- oder Antimoderne als Alternative zur kalten Sachlichkeit der instrumentellen Vernunft ins Spiel. Die bergende Kraft der Gemeinschaft wird gegen die Obdachlosigkeit atomisierter Individuen in Stellung gebracht. Während *Science-Fiction*-Literatur die Möglichkeiten technologischer Innovationen für die *Zukunft* durchspielt und dabei Untergangsszenarien ebenso entwirft wie posthumane Utopien, dreht Fantasy-Literatur den Zeitpfeil gleichsam um, wenn sie eher auf symbolische Bestände von *Herkunftswelten*, vorzugsweise des Mittelalters, zurückgreift (selbstverständlich gibt es auch Mischformen). Was die aufgeklärte Vernunft für obsolet erklärt, das scheint in der Fantasy-Welt wieder möglich; das Andere der Vernunft wird zugelassen, als gelte es die Aufklärung über ihre verdrängte Rückseite aufzuklären. So gibt es Wunder und Zauberei, Magier und Heiler. Das in der Moderne gerne verleugnete Böse tritt in monströsen Gestalten auf den Plan. Erlöserfiguren sorgen dafür, dass die dunklen Mächte in Schach gehalten werden und nicht den Sieg über die Guten davon tragen. Überhaupt wird das Arsenal der Personen erweitert, wenn neben Menschen auch Feen, Faune, Hexen, Zentauren, Zwerge, Gnome, sprechende Tiere und andere Phantasiekreaturen die Bühne betreten.

Bietet Fantasy als literarisches Genre eine Chance, Inhalte des christlichen Glaubens zu transportieren? J.R.R. Tolkien und C.S. Lewis würden dies wohl entschieden bejahen. Ihre Werke *The Lord of the Rings* und die

Erzählungen von Narnia, die Millionen von Leserinnen und Lesern erreicht haben und in viele Sprachen übersetzt worden sind, haben christliche Motive im Medium der Erzählung weiterzugeben versucht. Die Verfilmung der beiden Epen, die von evangelikalen Kreisen als erfolgreiche Christianisierungsstrategie gefeiert wurde, hat nach der Jahrtausendwende die Rezeption der beiden Klassiker noch einmal angekurbelt und mit den Mitteln von Hollywood globalen Nachdruck verschafft. Man kann durchaus eine Ironie der Geschichte darin erblicken, dass die Fantasy-Epen zweier Oxfordprofessoren, die sich der Philologie verschrieben und den technischen Errungenschaften der Moderne eher reserviert gegenüber standen, die digitale Welt des heutigen Kinos und der Fantasy-Spiele stärker beeinflussen als die Einfälle von Comiczeichnern und Computerzaubern.

Allerdings scheint hier auch die Gefahr der Vermischung zu lauern. Für den christlichen Glauben ist es keine phantastische Geschichte, dass Gott einen Bund mit den Menschen geschlossen hat und sein Wort Fleisch geworden ist (vgl. Joh 1,14). Jesus Christus hat nicht zum Schein gelebt und gelitten, seine Auferstehung ist keine Fiktion. Die theologische Pointe von Inkarnation, Kreuz und Auferstehung ist an die Beanspruchung der allerwirklichsten Wirklichkeit gebunden. «Denn wir sind nicht irgendwelchen klug ausgedachten Mythen gefolgt, als wir euch die machtvolle Ankunft Jesu Christi, des Herrn, verkündeten, sondern wir waren Augenzeugen seiner Macht und Größe» (2 Petr 1, 16). Auch wenn im 20. Jahrhundert die Forderung nach Entmythologisierung des Neuen Testaments intensiv diskutiert wurde, so ist doch unbestritten: Der Glaube hat einen historischen Haftpunkt, er ist nicht das Produkt menschlicher Einbildungskraft. Können seine Inhalte gleichwohl im Medium von Fantasy und Fiktion bezeugt und tradiert werden? Oder wäre dies als Verfälschung abzuweisen?

Kaum zu bestreiten ist, dass fiktionale Literatur symbolische Welten entwirft, die *gleichnishaft* Inhalte des Glaubens zum Ausdruck bringen können. So finden sich nicht nur in den Narniageschichten von C.S. Lewis Allegorien auf christliche Inhalte, sondern auch in *The Lord of the Rings* und den Harry-Potter-Büchern. Wie sind solche literarischen Allegorien zu beurteilen? Kann man sie als *praeparatio Evangelii* deuten, erzeugen sie einen Vorgeschmack für den Glauben und sind so gar willkommene Instrumente für die Mission? Oder ist die phantastische Einkleidung eher ein Hindernis, zu Grundaussagen des christlichen Glaubens hinzuführen? Die dominante Rolle von Zauberei und Magie hat Kritiker veranlasst, hier Einfallstore für einen Okkultismus zu wittern, der in der postmodernen Patchwork-Religiosität neuen Auftrieb gefunden zu haben scheint. Ist diesen Kritikern mangelnde Phantasie zu bescheinigen, weil sie wörtlich nehmen, was symbolisch gemeint ist? Oder sehen sie eine echte Gefahr, wenn sie die potentielle Sogwirkung des Bösen ansprechen, die in der filmischen Visualisierung der

dunklen Gestalten plastisch hervortritt und anfällig machen kann für die dubiosen Produkte der *dark fantasy*?

Die Beiträge des vorliegenden Heftes kommen mehr oder weniger darin überein, dass Fantasy-Literatur als Vorschule des Glaubens gelesen werden kann. Sie weisen daher eher auf Chancen hin, als dass sie vor Gefahren warnen würden. So zeigt *Stratfort Caldecott*, wie C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien das Medium der Erzählung geschickt zur Evangelisierung nutzen, ohne Literatur schlechterdings für missionarische Zwecke zu instrumentalisieren. *Thomas Möllenbeck* vertieft diese Sicht durch den Hinweis, dass Fantasy eine «Vortaufe der kindlichen Einbildungskraft» anstreben kann. Er illustriert dies an Aslan, der zentralen Erlösergestalt der Narnia-Chroniken von C.S. Lewis, deren semantisches Potential er vor dem Hintergrund atheistischer Kritik um so deutlicher hervortreten lässt. *Thomas Ruster* unterzieht G.K. Chestertons gerade ins Deutsche übertragenen Roman *Kugel und Kreuz* einer theologischen *relecture*, während *Thomas Schärfl* die Harry-Potter-Bücher als Parabel liest, in welcher der Antagonismus zwischen Sünde und Gnade narrativ ausgetragen wird. *Hans Rüdiger Schwab* legt die wohl erste Analyse von Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie vor und zeigt, dass dieses Opus, das inzwischen ein zweistelliges Millionenpublikum gefunden hat, ebenfalls einen theologischen Subtext aufweist. *Stefan Orth* schließlich geht der sensiblen Frage nach, wie weit die Phantasie gehen darf. Kann sie aufs Korn nehmen, was anderen heilig ist? Ist der Protest gegen Karikaturen zentraler Glaubenssymbole Ausdruck einer zelotischen Reglementierungswut – oder Anzeichen für die Vitalität des Glaubens? Kann man sich beruhigt zurücklehnen, weil Gott selbst durch die Verunglimpfung religiöser Zeichen nicht getroffen werden kann, oder muss die frech auftrumpfende Provokationslust mancher Akteure im Kunst- und Literaturbetrieb Gläubige zutiefst beunruhigen? Orth selbst votiert für einen gelassenen und diskursiven Umgang mit dem schillernden Phänomen der Blasphemie. – In den *Perspektiven* dokumentieren wir ein Gespräch zwischen dem Schriftsteller *Martin Mosebach* und Holger Zaborowski, das Fragen der Kunst und der künstlerischen Produktion erörtert. Es folgt die Churer Abschiedsvorlesung von *Peter Henrici*, die sich von einer eher pessimistischen Deutung des neuzeitlichen Denkens, wie sie sich in der Enzyklika *Fides et ratio* findet, absetzt, indem sie aufweist, dass gerade das Christentum der neuzeitlichen Philosophie zu denken gegeben hat. *Helmut Hoping* schließlich geht in seinem Beitrag dem Verhältnis von Evolutionstheorie, Intelligent Design und biblischem Schöpfungsglauben nach.

Jan-Heiner Tück