

Phantasie ist wichtiger als Wissen

(Albert Einstein)

Definition von Fantasy:

- **Duden:** Eine bestimmte Gattung von Romanen, Filmen u.a. die märchen- und mythenhafte Traumwelten voller Magie und Zauber darstellen
- **Microsoft Encarta:** Eine Unterkategorie der fantastischen Literatur, die durch ein Figuren- und Handlungsrepertoire der gänzlich imaginären Realität von Mythen, Märchen und Sagen sowie durch die Verwendung von Elementen der Abenteuer-, Horror-, Utopie- und Science-Fiction-Dichtung in beliebiger Mischung gekennzeichnet ist.

Fantasy ist nicht im eigentlichen Sinn ein eigenes Genre. Man könnte es eine Form nennen, in der **Fiktion** geschrieben wird.

Das wichtigste Merkmal sind **fremde Welten** mit teilweise **eigenen Naturgesetzen** und **eigener Mythologie**.

„Ein Fantasy-Reich kann mit Elfen, Zwergen und Drachen bevölkert sein, deren **Fähigkeiten weit über unser Realitätsverständnis** hinausgehen, aber trotzdem müssen sich die Autoren an die von ihnen **selbst geschaffenen Gesetze und Spielregeln** halten.“

Es geht dabei nicht um Harmonie und heile Welt, sondern im Gegenteil um Konflikt, Auseinandersetzung, Tragik und **Kampf des Guten gegen das Böse**, wobei das Gute natürlich siegt. (Bei Mystery z.B. muss das nicht unbedingt sein).

„Eingeschränkte Fähigkeiten sind die Voraussetzung für Heldentum und Tragik.“

Das heißt, dass die Spannung genau da entsteht, wo die Protagonisten an ihre Grenzen stoßen und über sich selbst hinauswachsen können. Also eben nicht: ‚Hokus Pokus, alles paletti‘, sondern Ringen um die Lösung und trotz eventuellem Versagen weitermachen und letztlich doch siegen.

Es ist also in der Fantasy-Erzählung nicht ‚alles möglich‘. **Der Autor erschafft eine Wirklichkeit, eine Welt, deren Naturgesetze und Regeln er festlegt, an die er aber dann gebunden ist.** „Seine selbstgeschaffene Welt muss in sich authentisch sein.“

Häufig sind Fantasy-Stories von bekannten **Figuren aus Märchen und Mythologie** bevölkert. Es steht jedem Autor jedoch frei, solche auch zu **erfinden**. Tolkien und Michael Ende z.B. haben diesbezüglich ungeniert in die Trickkiste gelangt, vor allem, was die Geschöpfe der dunklen Seite betrifft.

Einige Genres der Fantasy

- **Schwert und Magie** → Männer sind groß und stark, Frauen schön, Probleme einfach (mit dem Schwert zu lösen) und das Leben abenteuerlich (Conan der Barbar)
- **Utopische Abenteuerromanze** → fantastische Highlandsagas
- **Heldenepen**
- **Mythen** → Herr der Ringe
- **Tier-Fantasy** → Watership down (Kaninchen) oder: Der Stein von Duncton (Maulwürfe)
- **Allegorische Fantasy** → prophetische Erzählung einer zukünftigen entarteten oder idealisierten Welt.

Harry Potter wäre im strengen Sinn keine Fantasy, sondern eher der Mystery zuzuordnen.

Fantasy kann in **unserer Welt spielen, in der plötzlich ‚unrealistische‘ Dinge passieren**, oder in einer **fiktiven Welt**. Besonders interessant wird es immer dann, wenn sich beide Welten überschneiden, also wenn ein Realweltmensch in eine Fantasywelt gerät oder umgekehrt. Oder die Steigerung dann, wenn es immer hin und her geht.

„Typischerweise schildert der Fantasy-Roman eine Welt oder ein Szenario, in dem der Held für den Untergang oder das Weiterbestehen der ganzen Zivilisation wichtig ist.“

Charakteristisch für Fantasy ist eine tiefe Sehnsucht nach einer **industriefreien Welt**.

Es wundert nicht, dass die ersten Fantasy-Welterschöpfungen mit dem Aufblühen des Industriezeitalters entstanden.

Ursprünge

Die Vorstellung davon, was Fantasy ist, hat sich im Lauf der Zeit sehr verändert. Was wir heute darunter verstehen, kristallisierte sich erst in den Sechzigern des 20. Jahrhunderts heraus. Amerikanische Verlage suchten damals aus verkaufsstrategischen Gründen ein Etikett für bestimmte Buchreihen einer Literaturgattung, die vor allem in den siebziger Jahren boomten.

Die Wurzeln sind viel älter.

Im Prinzip finden sich schon in der Bibel fantastische Elemente:

Da unterhalten sich Pflanzen miteinander (Richter 9,7-15), Brot fällt vom Himmel, ein Mann (Mose) lässt seinen Stab zur Schlange werden, lässt mit seiner Hilfe Wasser aus einem Stein quellen und das Meer stillstehen, und er redet mit einem brennenden Busch, der unversehrt bleibt. Und in den Büchern von Hesekiel, Daniel und der Offenbarung wimmelt es von fantastischen Geschöpfen wie mehrhäuptionen Schlangen oder Dämonen.

Und wenn man so will, sind die klassischen Sagen des Altertums die reinen Fantasystories ebenso wie die Sagen um König Artus und seine Ritter der Tafelrunde.

Der Begriff Fantasy ist aus heutiger Sicht ein Sammelbegriff, der alles Märchen- und Mythenhafte einschließt ebenso wie alles, was mit Magie und Zauber in Verbindung gebracht wird.

Feine Unterscheidungen sind:

- Science Fiction → Handlung in der Zukunft / komplizierte Technologie
- Mystery → Magische, okkulte Handlung in der Gegenwart (Akte X)

Die Wurzeln liegen im angloamerikanischen Sprachraum und seiner phantastischen Literatur.

Historisch

Lässt man den eingangs beschriebenen Bibel- und Sagenbezug außer acht, ergibt sich (im wesentlichen) folgendes :

1667-1745	Jonathan Swift	Gullivers Reisen
1759-1844	William Beckford	Vathek, eine arabische Erzählung
1828-1909	George Meredith	The shaving of hagpat
1832-1898	Lewis Carroll	Alice im Wunderland
1834-1896	William Morris	Zauberin jenseits der Welt
	(Wegbereiter für Tolkien)	Das Reich am Strom
		Die Quelle am Ende der Welt
1892-1973	J.R.R.Tolkien	Der Herr der Ringe

Einige bekannte Fantasy-Autoren:

Lord Dunsay, Edgar Rice Burroughs, Howard Phillips Lovecraft, Mervyn Peake

Wolfgang Hohlbein würde man eher der Mystery zuordnen.

Einige Autoren, die sowohl Science Fiction als auch Fantasy schrieben:

Ray Douglas Bradbury, Ursula K. LeGuin, Michael Ende, Hans Bemann (Stein und Flöte), David Eddings, M.John Harrison, Tanith Lee, Carolin Janice Cherryh, Karl Edward Wagner.

Oft fällt es schwer, zwischen SF und Fantasy zu unterscheiden, weil beides jeweils Elemente des anderen enthält

Autoren von Mischformen:

Jules Verne, H.G.Wells (Die Zeitmaschine), Aldous Huxley (Schöne neue Welt), George Orwell (Farm der Tiere), Anthony Burgess (Clockwork Orange)

Faszination Fantasy

Fantasy bietet die Möglichkeit, der realen Welt für einige Zeit zu entkommen und in eine Scheinwirklichkeit zu flüchten.

„Der Umgang mit fantastischen Gedankenbildern hat über den Unterhaltungswert hinaus auch sehr praktische Aspekte.“

„... so verzwickte die Handlungsstränge in einem Fantasyroman auch sein mögen, der Autor wird am Ende doch für Klarheit sorgen –zumindest, wenn er sein Handwerk beherrscht. Damit werden oft spirituelle Bedürfnisse befriedigt“, die in unserer wissenschaftlich-materialistischen Weltsicht zu kurz kommen, welche Gott abgeschafft und Wunder nach Fantasia verbannt hat.

Fantasy zwischen Boom und Kritik

„Leider müssen die Autoren und die Werke der fantastischen Literatur immer Angriffe hinnehmen, die an mittelalterliche Hexenverbrennungen erinnern. Michael Ende wurde als Teufelsanbeter verschrien, obwohl mir glaubhafte Fakten vorliegen, welche diese Vorwürfe als absurde Kampagne aus gewissen religiös fundamentalistischen Kreisen entlarven. Auch Joanne K. Rowling hat für ihre *Harry Potter*-Romane von einzelnen Kirchenvertretern viel Schelte einstecken müssen, weil durch die Zauberei des Protagonisten dem Satanismus Tür und Tor geöffnet werde. Bei genauerem Hinsehen vermisst man unter vielen dieser Vorwürfe konkrete Begründungen.“

Wie bei aller Lektüre ist auch bei Fantasy Wachsamkeit angesagt, aber es ist sicher nicht der richtige Weg, diese Gattung in Bausch und Bogen zu verdammen.

„Interessanterweise findet man unter den Fantasy-Autoren eine ganze Reihe von Oxford-Professoren, aber keine Esoteriker, Okkultisten oder Befürworter irrationaler Ideologien. Zudem sind die meisten Fantasywelten durchaus von rational denkenden Wesen bevölkert und die Helden der Romane haben immer eine sehr rationale Motivation. Kein Fantasyautor vermittelt dem Leser den Eindruck, die Magie könnte auch in unserer Welt funktionieren. Für die Bewohner der Fantasywelten aber ist die Magie genauso wirklich, wie sie es für die alten Germanen gewesen ist. Sie messen ihr keinen besonderen Wert bei, sie gehört einfach zu ihrer Welt.“ (Görden)

Aus Micheal Endes Zettelkasten:

„Wie alles, was aus der verborgenen Seite der Welt kommt, ist auch die Kreativität des Menschen nicht messbar, zählbar oder wägbare und entzieht sich dadurch ganz und gar dem wissenschaftlichen Zugriff. Zugleich ist sie aber Voraussetzung aller wesentlichen wissenschaftlichen Arbeit. Das bedeutet: Wissenschaft steht auf einem Fundament, das sie selbst unmöglich erklären kann. Natürlich hängt die Frage der Kreativität aufs engste mit der Frage menschlicher Freiheit zusammen, denn frei ist der Mensch ja niemals in den Voraussetzungen seines Daseins, die gleichsam Gestalt gewordene Vergangenheit darstellen, sondern nur in dem, was er schöpferisch aus sich selbst hervorbringt und was dadurch seine Zukunft gestaltet.“

„Die von Michael Ende angesprochene Freiheit des Menschen findet in der Fantasyliteratur eine besondere Entsprechung. Gerade hier besitzen die Autoren ja die Freiheit, neue Welten zu erschaffen, um durch sie den Betrachter gleichnishaft zu einer geänderten Perspektive bei der Betrachtung seiner Welt einzuladen. Einen anderen Blickwinkel anzubieten war noch nie so wichtig wie heute, da wir von den Medien mit vorgefertigten Meinungen regelrecht überschwemmt werden.“

Noch einmal Michael Ende:

„Phantasie löst bestehende Denkordnungen auf, schafft aber zugleich neue Vorstellungen oder birgt bestehende in neue Zusammenhänge. Dagegen wehrt sich natürlich jedes starre System, das Anspruch auf alleinige Gültigkeit erhebt und danach strebt, ein reibungsloses Funktionieren aller in seiner Ordnung durchzusetzen. In diesem Sinne leben wir in der sogenannten ‚freien Welt‘ heute ebenfalls in einer Diktatur, nämlich der einer gnadenlosen Vermarktungs- und Konkurrenzgesellschaft. In ihr wird der Mensch von früh an, schon in der Schule, zum Leistungsdenken gedrillt. (...) Zweckfreie Phantasie gilt als

Energieverschwendung. Aber unter diesem Joch verkümmert die Phantasie, wird krank, stirbt ab. Das macht auch die Menschen krank, vor allem die Kinder, seelisch und physisch. In unseren Hospitälern liegen immer mehr Kinder mit Managerkrankheiten oder Magengeschwüren, von den Neurosen ganz zu schweigen. Und das im Namen der Aufklärung und des Fortschritts.“

Ausblick

Der Vorwurf, der oft erhoben wird, besonders Fantasy leiste der Wirklichkeitsentfremdung des Lesers Vorschub hält so nicht stand.

Unbenommen ist, dass besonders ein Zweig der Fantasyliteratur, nämlich Horror und bestimmte Formen von Mystery, mit besonders okkulten und satanistischen Inhalten dazu angetan sein können, Leser zu satanistischen und ähnlichen Zirkeln zu ziehen.

Nur gibt es genügend andere Literatur, die sich ähnliche Vorwürfe ebenso gefallen lassen müsste. (Ebenso zum Beispiel die Texte bestimmter Songs der Heavy Metal o.ä.)

Abgesehen von diesen extremen Fantasyrichtungen, hat gute Fantasyliteratur eine Aufgabe:

„Wir werden in ein Land geboren, in ein Gesellschaftssystem, in eine Religion ...Der Zufall bestimmt unseren Anfang, doch sollte er uns nicht die Zukunft verbauen. Die Phantasie kann uns diese erschließen. Sie öffnet unsere Sinne für neue und womöglich bessere Wege. Darin liegt wohl die edelste Aufgabe der Fantasyliteratur.“ (Ralf Isau)

Entnommen aus: Lehren und Lernen (Heft 5, Mai 2002)

Essay von Ralf Isau

Aufgabenstellung:

Das Rätsel

In Gondrial taucht eines Tages eine Rätselschrift an der Mauer der Kirche auf. Keiner hat Mut, sich auf den Weg zu machen, um das Rätsel zu lösen, außer Gentian, eine Vollwaise, der so arm ist, dass er nichts zu verlieren hat. Sein einziger Freund ist Kryona, sein Falke, den er gezähmt hat und der ihn überall hin begleitet.

An der Handwurzel seiner Linken hat der schwarzlockige Junge eine merkwürdige Tätowierung in Form eines Sterns, von der er vermutet, dass sie mit seiner Herkunft zu tun hat, die im Dunkeln liegt.

Das Rätsel nennt ihm das erste Ziel, das er suchen muss. Dort erfährt er das Ziel der nächsten Etappe der Suche etc. Auf dem Weg findet er jeweils drei magische Dinge, die ihm zur nächsten Station helfen können, wenn er 1,2 oder alle 3 benützen will. Am jeweiligen Ziel erhält er ein Schlüsselwort, dessen Nutzen sich erst nach dem Ende der Suche enthüllen wird.

An der letzten Station (im letzten Kapitel) enthüllt sich ihm der Grund und der Sinn für die Suche. Damit ist er am Ziel.

Damit ist auch das Schreibende erreicht.

Und danach wird das Geheimnis der Schlüsselwörter gelüftet, das _____ Magier enthüllen müssen.

Das Rätsel:

**Ein Rätsel geb' ich zu lösen dem,
der mutig ist zum ersten Schritt:**

**Zuvörderst suche des Weisen Hain,
worin du den ersten Schlüssel erhältst
und Weisung für das neue Ziel.**

**Bis beim letzten du dir die Lösung erringst
und den Magiern
des Geheimnis' Sinn –
des Schatzes Genuss.**

1. **Zieh eine Kapitelkarte**
2. **Zieh drei magische Dinge trage sie auf der Karte ein**
3. **Denke dir das Schlüsselwort (mit verbindlichem Anfangsbuchstaben) aus, trage es auf der Karte ein**
4. **Schreibe in Vergangenheitsform und dritter Person**

Du hast alle Freiheiten innerhalb des Plots:

Einer macht sich auf die Suche und kommt von Station zu Station schließlich ans Ziel.

Verbindlich sind:

Person Gentian, der Falke Kryona, die Zielstationen der einzelnen Abschnitte der Suche und deren Reihenfolge, der Anfangsbuchstabe des Schlüsselworts, das Auftauchen der drei magischen Dinge, die alle oder nur zum Teil benutzt werden können, die Vergangenheitsform und die dritte Person

(Dieser Mindestkonsens ist nötig, damit ein gewisser Zusammenhang gewährleistet ist.)

Was der Held erlebt, wo er es erlebt, mit wem oder auch ohne wen, ist egal. Es kann an fantastischen Orten spielen, es können fantastische Wesen auftauchen, es kann Zauber und merkwürdige Dinge geben, Verrücktes, absolut Durchgeknalltes, Gruseliges oder Ernstes, Lächerliches oder Komisches oder ganz ‚Normales‘ (aus unserer Sicht) – ganz egal. Es gibt keine Grenzen („Phantasia ist grenzenlos“).

Es ist das Experiment, gemeinsam ‚ein Ganzes‘ hervorzubringen.

Nun werden Kapitelkarten gezogen:

Kapitel 1:

Der Weise

Magische Dinge

1. **Ring**
2. **Schlüssel**
3. **Buch**

Schlüsselwort:

Eibe

Name: **Peter**

Kapitel 2:

Die Priesterin

Magische Dinge

1. **Kelch**
2. **Kette**
3. **Vogel**

Schlüsselwort:

Lilie

Name: **Paul**

Kapitel 3:

Die Quelle

Magische Dinge

1. **Blume**
2. **Saphir**
3. **Schuh**

Schlüsselwort:

Fingerring

Name: **Susi**

Kapitel 4:

Der Feuerberg

Magische Dinge

1. Reif
2. Schleier
3. Haar

Schlüsselwort:

Eule

Name: **Annie**

Kapitel 2:

Der Narr

Magische Dinge

1. Vers
2. Gold
3. Wurzel

Schlüsselwort:

Nachen

Name: **Gerdi**

Bsp: Es gibt 5 Autoren: Peter, Paul, Susi, Annie und Gerdi