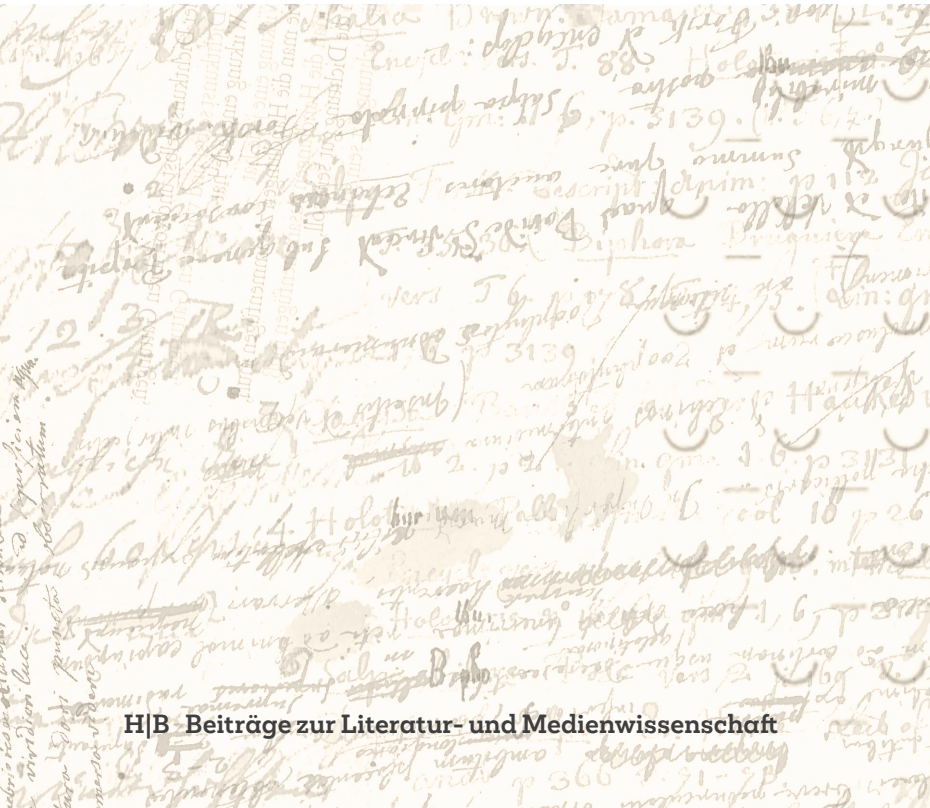
Hagen
University
Press

Religion und ihr Konflikt mit Magie im Fantasy-Genre

Peter Matheis



H|B Beiträge zur Literatur- und Medienwissenschaft

Peter Matheis

Religion und ihr Konflikt mit Magie im Fantasy-Genre

H | B

Beiträge zur Literatur- und Medienwissenschaft

Herausgegeben vom Institut für
Neuere deutsche Literatur- und Medienwissenschaft
der FernUniversität in Hagen

Band 10

Religion und ihr Konflikt mit Magie im Fantasy-Genre

von

Peter Matheis

HAGEN UNIVERSITY PRESS

Impressum

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Bei der vorliegenden Publikation handelt es sich um eine überarbeitete Fassung der von Prof. Dr. Michael Niehaus betreuten Bachelorarbeit im Studiengang „B.A. Kulturwissenschaften“, die im Jahr 2021 am Institut für Neuere deutsche Literatur- und Medienwissenschaft der FernUniversität in Hagen vorgelegt wurde.

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der FernUniversität in Hagen.

Alle Publikationen von Hagen UP erscheinen open access auf hagen-up.de. Die Buchpublikationen erscheinen in Zusammenarbeit mit dem Georg Olms Verlag.

Redaktion: Rebekka Röttger
Titelgrafik und Layout: Nils Jablonski

1. Auflage 2023

ISSN 2751-4161 (Print)
ISSN 2751-417X (Online)
ISBN 978-3-487-16338-3 (Print)
ISBN 978-3-98767-007-7 (E-PDF)
DOI 10.57813/20221207-142310-0

Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht.

Hagen UP (Hagen University Press)
FernUniversität in Hagen
Feithstraße 152
58097 Hagen

Inhalt

1 Einleitung: Marginalisierte Religion und heroische Magie im Fantasy-Genre 7

2 Hintergründe 13
2.1 Religion, Magie, Aberglaube: Schwierige Abgrenzungen 13
2.2 Verfolgung von Magie im christlichen Europa und die Entzauberung der Welt 20

3 Götter in Fantasy 29
3.1 *The Silmarillion:* Mythos einer fehlenden Religion 29
3.2 *Small Gods*: Mächtige Religion – Machtlose Götter 36

4 Magie und Religion in *Earthsea* 45
4.1 *A Wizard of Earthsea:* Wissenschaft und Kunst der Magie 45
4.2 *The Tombs of Atuan:* Gewalt und Lüge der Religion 56
4.3 Die weiteren *Earthsea*-Bücher: Kritik der Macht – Kritik der Magie 65

5 *The Mists of Avalon* – Historische Gerechtigkeit und (Neu-)Heidentum 73

6 Schluss: Fantasy und die entzauberte Welt 83

7 Literaturverzeichnis 89
7.1 Primärliteratur 89
7.2 Sekundärliteratur 89

1 Einleitung: Marginalisierte Religion und heroische Magie im Fantasy-Genre

Fantasy, das Literatur- und Medien-Genre, ist nicht gleichbedeutend mit Phantasie. Alle Kunst verlangt Phantasie sowohl vom Künstler als auch vom Publikum. Auch wenn man Fantasy mit unrealistischem Erzählen gleichsetzt – Geschichten, die nur in der Phantasie möglich sind – erscheint das zu breit gefasst: Nicht alle unrealistischen Geschichten werden als Fantasy bezeichnet.

Man kann fragen, worüber die Fantasy phantasiert und wenn man ein wenig Erfahrung mit dem Genre hat, fallen schnell viele Antworten ein: Mittelalterliche Länder, Könige, Zauberer, Ritter, Elfen, Drachen, abenteuerliche Reisen, Kriege zwischen Gut und Böse etc. Dies sind die wiederkehrenden Konventionen eines populären Genres. Aber führen diese zu einem funktionalen Kern, der das Wesen des Genres ausmacht?

Michael Niehaus beschreibt Fantasy als Phantasien von *Macht* vor dem Hintergrund eines inhärent imaginären Aspekts aller Macht.[1] „Die Gattung *Fantasy* ist der Ort des Kurzschlusses von Macht und Phantasie[.]“[2] Aber der Begriff Macht lässt sich bis zur annähernden Bedeutungslosigkeit auslegen. Am breitesten gefasst beschreibt er lediglich das Potenzial, zu handeln. Dann handeln alle Erzählungen in irgendeiner Art von Macht. Aber Niehaus meint, dass Macht grundsätzlich eine phantastische Komponente hat, die Vorstellung von dem, was man tun könnte. Das Potenzial ist hypothetisch, „Macht haben“ ist

---

1 Vgl. Michael Niehaus: Macht/Phantasie. Eine Betrachtung zu J.R.R. Tolkiens Der Herr der Ringe. Essen 2014, 7–8.

2 Ebd., 8 (Herv. i. O.).

eine Metapher für die komplexen Zustände, die Handlungen ermöglichen. Der Kurzschluss ist, diese wörtlich zu nehmen und sich vorzustellen, dass Macht etwas Konkretes ist, was man besitzen kann. Wenn sie zudem von sich aus Veränderungen auslösen kann, ohne die physikalischen Wechselwirkungen, die für reale Handlungen notwendig sind, nimmt Macht und ihre Ausübung die Form an, die sie in Fantasy so oft hat: *Magie*.[3] Während des Großteils der menschlichen Geschichte galt Magie als eine Realität, in der Gegenwart jedoch gehen die meisten davon aus, dass sie nicht existiert. Entsprechend sind wir uns schmerzhaft bewusst, dass Geschichten von Magie Phantasien sein müssen.

In der Realität gibt es aber auch einen anderen Ort, an dem sich Macht und Phantasie kurzschließen: *Religion*. Religion ist der Ort der Spekulation über „höhere", heilige Mächte, auf die sich bezogen wird, um soziale Macht zu rechtfertigen. Die höheren Mächte der Religion werden von den Gläubigen ebenfalls als konkrete Realitäten behandelt, insbesondere bezüglich ihrer Autorität. Autorität ist die Macht über andere, sie, ohne körperliche Manipulationen, handeln oder nicht handeln zu lassen. Unter Menschen ist Autorität immer von ihrer Anerkennung abhängig, aber der Gläubige glaubt an die inhärente Autorität des Heiligen, die unabhängig von der Anerkennung des Menschen ist.

Tatsächlich dominierte die Religion über den größten Teil der menschlichen Geschichte das Verhältnis des Menschen zu seiner Fantasie, während Magie einen marginalisierten Ort am Rande der Gesellschaft einnahm und einnimmt.

---

[3] Vgl. ebd., 9.

Aber im Fantasy-Genre sind diese Rollen vertauscht: Magie ist ein zentraler Aspekt des Genres, ihre Existenz ist innerweltlich etabliert und sie spielt meist eine heroische Rolle und zugleich eine antagonistische; gute und böse Magier sind meist entweder Protagonisten, Antagonisten oder zentrale Nebenfiguren.[4] Religion dagegen ist im Fantasy-Genre marginalisiert: Oft fehlt sie vollständig oder spielt nur eine Nebenrolle. Nicht selten steht sie im direkten Konflikt mit der Magie, wobei die Religion meist die Seite des Bösen einnimmt.[5] Das erscheint noch seltsamer, wenn man die Rückwärtsgewandtheit des Genres[6] bedenkt, die noch dazu so oft in das europäische Mittelalter weist, eine Zeit besonders starker religiöser Dominanz.

Um die Rollen von Magie und Religion in Fantasy zu erklären, will ich zunächst in der Realität bleiben und das hiesige Verhältnis von Magie und Religion betrachten. Beide sind hierbei vor allem als soziale Phänomene zu betrachten, denn: Die Frage der Macht und der Vorstellung von ihr sowie deren Konsequenzen auf Literatur stehen im Zentrum.

Dabei ist zunächst zu bestimmen, was Magie und Religion überhaupt sind und wie sie sich unterscheiden. Das erweist sich als fast unlösbare Aufgabe. Die Begriffe sind eng miteinander verwachsen und viele historische Versuche, sie zu trennen, sind moralisch voreingenommen, normalerweise gegen die Magie, die oft zu Aberglaube, minderer

---

4 Vgl. Helmut W. Pesch: Fantasy: Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Forchheim 1982, 39–42.

5 Vgl. Sylvia Kelso: The God in the Pentagram: Religion and Spirituality in Modern Fantasy. In: Journal of the Fantastic in the Arts 18.1 (2007), 61–82, hier 61–65.

6 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 36–41, Pesch: Fantasy, 62–63, 138–151.

oder falscher Religion erklärt wird.[7] Ich werde trotzdem eine Arbeitsdefinition versuchen.

Die Definitionsschwierigkeiten begründen sich zu großem Teil auf der Geschichte der organisierten Religion, die sich konsequent gegen die abgewertete Magie abgrenzte, wobei dies im Christentum zu einer besonders aktiven Verfolgung der Magie führte. In der Neuzeit änderte sich die Art, wie Religion und Magie voneinander abgegrenzt wurden, nachdem Unglaube an die Magie vorherrschend wurde und sich die christliche Religion stark aus der profanen Welt zurückzog. Ich werde für diesen Prozess den von Max Weber etablierten Begriff „Entzauberung" nutzen und betonen, dass er so sehr ein Wandel in Idealen legitimer Macht wie intellektueller Weltvorstellungen ist.

Es ist die Grundannahme dieser Arbeit, dass Fantasy eine Reaktion auf die entzauberten Weltbilder der Moderne ist. Die in ihr geschaffenen Zweitwelten haben alternative Welt- und Machtordnungen, oft, aber nicht immer, von vor-modernen Ordnungen inspiriert. Diese vertrauten und fremden Welten sollen den entzauberten Leser wieder verzaubern. Um das zu untersuchen, werde ich anhand der folgenden Beispiel-Werke beschreiben, welchen Platz die dortigen Varianten von Religion und Magie in den jeweiligen Zweitwelten und den erzählten Geschichten einnehmen. Dabei werden immer bestimmte Formen der Macht legitimiert und andere delegitimiert, nehmen die Rollen des Guten und des Bösen ein. Daraus lässt sich auch das Verhältnis des Werks zur realen Welt ableiten, auf welche Arten es versucht zu verzaubern und auf welche nicht.

---

[7] Vgl. Wouter J. Hanegraaff: Reconstructing „Religion" from the Bottom Up. In: Numen 63.5 (2016), 576–605, hier 584.

Als erstes Beispiel dient hierbei J.R.R. Tolkiens *The Silmarillion*.[8] In diesem künstlichen Mythos fehlt die organisierte Religion, obwohl heilige und dämonische Entitäten präsent sind. Wie sich dieses Fehlen zu einer latenten Religiosität des Werks verhält, ist ebenfalls zu betrachten, sowie auch Tolkiens negatives Urteil über Magie und ihre Unterscheidung von positiv besetzter Verzauberung.
In Terry Pratchetts komischem Scheibenwelt-Roman *Small Gods* interessiert weniger die Darstellung tyrannischer Religion, als die zweifelhafte Rolle von Göttern und dem Glauben an sie in einer Fantasy-Welt.
Der umfangreichste Teil der Arbeit behandelt Ursula K. Le Guins *Earthsea*-Reihe. Dabei wird zunächst beschrieben, wie im ersten Teil *A Wizard of Earthsea* eine gutartige Magie als intellektuelles und moralisches Paradigma der erzählten Welt dient. In der Fortsetzung *The Tombs of Atuan* wird diese Magie einer bösartigen Religion entgegengestellt, durch diese aber auch in Frage gestellt. In den weiteren Teilen der Reihe wird das Paradigma der Magie konsequent untergraben und die Welt Erdsee letztlich, im abstrakten Sinn, entzaubert.
In Marion Zimmer Bradleys *The Mists of Avalon* wird das historische Christentum direkt zum Feindbild gegenüber einem Heidentum, das Magie und Religion harmonisch verbindet. In der Assoziation dieses Heidentums mit den neuen religiösen Bewegungen des Neuheidentums sehe

---

[8] Zur Nutzung der englischen Sprache: Ich arbeite in dieser Arbeit hauptsächlich mit englischen Originaltexten. Die Titel der Werke, Originalzitate und Charakternamen erscheinen immer in der originalen Sprache und Schreibweise. Spezialbegriffe der erzählten Welt werden übersetzt, sofern es eine offensichtliche, wörtliche Übersetzung gibt, oder eine Übersetzung durch lange Nutzung etabliert ist z. B. „Elben“ für Tolkiens „Elves“. Gibt es keine offensichtliche Übersetzung, bleiben diese Worte in Englisch.

ich auch einen direkteren Versuch einer Wiederverzauberung der Welt.
Am Schluss will ich die Themen der Arbeit in Hinsicht auf die Ideen der Weltflucht und der Verzauberung rekapitulieren und dabei klarstellen, wie Fantasy zur entzauberten Gegenwart steht. Fantasy ist kein simpler Versuch der Rückkehr in vergangene Weltbilder, sondern ein Versuch, Alternativen zu schaffen, was die verschobenen und verzerrten Rollen von Magie und Religion erklärt.
Ich will aber auch klarstellen, wie sehr das Genre dennoch in gegenwärtigen Weltvorstellungen verankert ist und wie schnell der Zauber der Zweitwelten wieder verfliegt.

2 Hintergründe

2.1 Religion, Magie, Aberglaube: Schwierige Abgrenzungen

Zu Beginn eine triviale Feststellung, der niemand widersprechen würde: Religion und Magie sind zwei eng verwandte Begriffe und ihre Differenzierung ist schwierig. Deshalb werden sie oft als direkt verwandt angesehen, sei es, dass der eine der Ableger des anderen ist, oder dass sie parallele Entwicklungen aus einer Art übernatürlich-spiritueller Ursuppe sind.[9] Dennoch gibt es Versuche, sie klar und eindeutig zu differenzieren; hier soll ein Versuch von Rodney Stark als Beispiel für verbreitete Schwächen solcher Definitionen dienen, da er wichtige Probleme der Begrifflichkeiten aufzeigt:

Stark bestimmt Religion wie Magie als Versuche, die Welt mit Hilfe über-natürlicher Kräfte zu kontrollieren. Die Differenz bestehe zunächst darin, dass Religion sich vor allem an personalisierte übernatürliche Agenten, zumeist Götter, wende, die selbstständig handeln, während Magie der Welt den Willen des Menschen aufzwingen wolle. Darüber hinaus erkläre Religion sich selbst, während Magie ihr Wirken absichtlich unerklärt lasse. Ebenso sei die Religion vor allem an höheren, außer-weltlichen Zielen orientiert, die sie aus dem Raum empirischer

---

[9] Vgl. Michael D. Bailey: Magic and Superstition in Europe. A Concise History from Antiquity to the Present. Lanham 2007, 12; Émile Durkheim: Die elementaren Formen des religiösen Lebens [1912]. Frankfurt a. M. 1981, 478–488; Marcel Mauss: Theorie der Magie. Soziale Morphologie. Frankfurt a. M.: 1999 (= Soziologie und Anthropologie 1), 169; Randall Styers: Mana and Mystification: Magic and Religion at the Turn of the Twentieth Century. In: Women's Studies Quarterly 40.3 (2012), 226–243, hier 233.

Widerlegung heben. Magie hingegen folge immer weltlichen Zielen und sei widerlegbar. Zuletzt sei nur Religion in der Lage „die moralische Ordnung zu definieren und zu heiligen".[10]

> To sum up: magic differs from religion because it does not posit the existence of Gods, does not offer explanations either of its own domain or adress questions of ultimate meaning, does not offer "otherworldly" rewards and is unable to sanctify the moral order, while religion does all of these.[11]

Spätestens hier wird klar, dass Stark nicht aus neutraler Perspektive definiert, sondern eine Apologie der Religion als Ergänzung der Wissenschaft versucht. Entsprechend muss er allen Glauben an Übernatürliches, der sich nicht mit der Wissenschaft vereinbaren lässt, abwerten und benutzt hierfür das Wort „Magie".

Für das, woran man nicht glauben soll, gibt es einen noch direkteren negativen Begriff: „Aberglaube".[12] Dieses Wort wird in dieser Arbeit noch öfter auftauchen, es wird nämlich nicht nur von Religionen gegen Magie und gegeneinander ins Feld geführt, sondern von Atheisten gegen beide.

Starks Definitionen sind eher von außen gesetzt als von bestehender Nutzung abgeleitet. Das erkennt man daran, dass er Gegenbeispiele, wie gottlose Religionen,[13] magische Anrufungen von Göttern und Geistern[14] sowie empirisch widerlegbare Aspekte der religiösen Praxis[15] als belanglose

---

10 Vgl. Rodney Stark: Reconceptualizing Religion, Magic, and Science. In: Review of Religious Research 43.2 (2001), 101–120, hier 107–114.

11 Ebd., 115.

12 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 3–5, Mauss: Theorie der Magie, 47.

13 Vgl. Stark: Reconceptualizing, 108–109.

14 Vgl. ebd., 110.

15 Vgl. ebd., 114.

Nebensächlichkeiten oder nachträgliche Vermischungen verwirft.

Er rechtfertigt dies dadurch, dass seine Definitionen besser und klarer seien als frühere.[16] Ohne ein Urteil über diese Aussage zu fällen, macht das seine Definitionen für diese Arbeit als Gegenbeispiel nützlich, da eben die allgemeinen Vorstellungen von Dingen und Begriffen in der Literatur aufgegriffen werden.

Ein radikal umgekehrter Ansatz wie der von Wouter J. Hanegraaff teilt dasselbe Problem: Für Hanegraaff entstand der konkrete Begriff Religion während der Europäischen Expansion, um europäische Glaubensvorstellungen über fremden Aberglauben und Magie zu heben.[17] Er verwirft Magie als Kategorie völlig und lässt sie in der Religion (und teilweise in der Wissenschaft) aufgehen.[18] Damit umgeht er alle moralische Wertung auf Kosten des Verlusts einer lang etablierten Differenzierung. In der hier zu behandelnden Literatur erscheinen Religion und Magie als verwandte, aber verschiedene Begriffe, es braucht also entsprechende Definitionen.

Auf der Suche danach sind hier zwei sehr einflussreiche Werke zu betrachten, welche die Nähe der Begriffe betonen, aber auch versuchen, sie voneinander abzugrenzen: *Die Elementaren Formen der Religion* von Émile Durkheim und der *Entwurf einer allgemeinen Theorie der Magie* von Marcel Mauss und Henri Hubert. Als Mitglieder einer Arbeitsgruppe hinter dem Magazin *L'Année sociologique* arbeiteten diese Autoren zusammen und beeinflussten sich gegenseitig deutlich, zumal sie zumindest nominell derselben

16 Vgl. ebd., 115–116.

17 Vgl. Hanegraaff: Reconstructing „Religion", 587, 590, 592–595, 598.

18 Vgl. ebd., 599.

Arbeitsweise folgten.[19] Durkheim definiert Religion folgendermaßen:

> Eine Religion ist ein solidarisches System von Überzeugungen und Praktiken, die sich auf heilige, d.h. abgesonderte und verbotene Dinge, Überzeugungen und Praktiken beziehen, die in einer und derselben moralischen Gemeinschaft, die man Kirche nennt, alle vereinen, die ihr angehören.[20]

Das Schlüsselwort in diesem Satz ist „heilig". Durkheims primärer Fokus ist eine Bestimmung des „Heiligen" gegenüber seinem dichotomen Gegenstück, dem „Profanen". Den historischen Grund für den Glauben an diesen Kategorien zu finden, ist sein Hauptziel.

Profan seien demnach die Dinge, Orte und Personen so, wie der Mensch sie normalerweise wahrnimmt und mit ihnen interagiert. Durch Glauben würden diese *heilig,* nähmen eine andere Seinsweise an und der Umgang mit ihnen werde durch die Regeln und Verbote der Religion bestimmt.[21] Dabei ist nicht zu vergessen, dass nicht erfahrbare und nur geglaubte Dinge ebenfalls heilig sein können, wobei das Konzept der „Götter" heraussticht. Den Grund für den Glauben an das Heilige sieht Durkheim in der Gesellschaft, genauer gesagt in den Gefühlen, die bei kollektiven Handlungen entstehen. Insofern setzt er die Macht von Religion und Heiligem mit der der Gesellschaft gleich.[22] Hierbei sieht er auch die Differenz zur Magie: Er ist sich bewusst, dass sie in vielerlei Hinsicht der Religion gleicht, aber sie sei eine individuelle Praxis gegenüber

---

19 Vgl. Wouter W. Belier: Religion and Magic: Durkheim and the Année sociologique group. In: Method & Theory in the Study of Religion 7.2 (1995), 163–184, hier 161–166.

20 Durkheim: Die Elementaren Formen, 75.

21 Vgl. ebd., 62–67.

22 Vgl. ebd., 283–326.

der kollektiven Religion. Man bemerke die Betonung der „Kirche" als Religionsgesellschaft in der obigen Definition. Durkheim betont, es gebe keine „Kirche der Magie".[23] Diese Aussage mag Durkheim 1912 offensichtlich erschienen sein, aber im 21. Jahrhundert ist sie mindestens fragwürdig, wie die Betrachtung neuheidnischer Religion später zeigen wird.

Mauss und Hubert geben leider keine knappe Definition der Magie, aber folgende lässt sich aus ihrem Text ableiten: Magie ist eine Bezeichnung für Riten, die nicht-physische Kräfte zu nutzen versuchen, um Veränderungen zu bewirken. Es ist speziell die magische Kraft, das heißt die Fähigkeit, magische Handlungen durchzuführen, die Mauss und Hubert als Zentrum und Ursprung der Magie bestimmen.[24] Der Magier betrachtet dieses Potenzial als konkretes Attribut seiner selbst; den Konventionen der Zeit folgend, bezeichnen Mauss und Hubert es mit dem melanesischen Wort „Mana".[25] Konkrete Riten und noch mehr ihre Erklärungen seien vergleichsweise willkürlich im Vergleich zum Mana und der Handlung, die es ermöglicht.

Den Glauben an die Magie erklären Mauss und Hubert interessanterweise ähnlich wie Durkheim den an das Heilige: durch eine Art kollektive Autosuggestion.[26] Aber obwohl sie hier auch die Magie klar als Produkt der Gesellschaft definieren,[27] differenzieren sie an anderer Stelle wiederum die Magie von der Religion durch ihre Individualität,[28]

---

23 Vgl. ebd., 69–73.
24 Mauss: Theorie der Magie, 132–135, 140–151.
25 Vgl. Steyers: Mana, 230–232.
26 Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 154–163.
27 Vgl. ebd., 52–53.
28 Vgl. ebd., 57–58.

obwohl sie selbst diese Individualität als nur scheinbar bezeichnen.[29] Allerdings wird noch genauer die Magie als das sozial Abgelehnte bis Verbotene bezeichnet und die Religion als das sozial Idealisierte, wobei sie diese als Pole eines Spektrums beschreiben.[30] Hierbei sollte klargestellt werden, dass Magie und ihre Praktiker zwar oft in einer marginalisierten Position am Rande der Gesellschaft lokalisiert werden,[31] aber immer noch innerhalb, nicht außerhalb ihrer Grenzen.[32] Es scheint, dass sich Durkheims Definition der Religion und Mauss und Huberts Definition der Magie in großem Maße überlappen. Tatsächlich beschreibt auch Durkheim das Mana als zentrales Prinzip des Heiligen[33] und Mauss und Hubert das Heilige als Sonderform des Mana.[34] Teilweise werden dieselben Riten vom Einen als religiös, vom Anderen als Magie beschrieben.[35] Es scheint, je mehr man sich mit den Versuchen auseinandersetzt, die Magie und Religion differenzieren wollen, desto unklarer wird die Grenze.[36] Um eine Basis für den Rest dieser Arbeit zu haben, will ich dennoch eine eigene, wertneutrale Bestimmung versuchen, beruhend auf Durkheim, Mauss und Hubert, die dann mit denen der Literatur zu kontrastieren ist. Diese soll keinen Anspruch auf Universalität haben.

Unzweifelhaft ist: Magie wie Religion sind soziale Institutionen[37], die sich auf Dinge oder Eigenschaften von Dingen

---

29 Vgl. ebd., 163–164.
30 Vgl. ebd., 54–58, Belier: Religion and Magic, 178–179.
31 Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 61–66, 151–153, Steyers: Mana, 229.
32 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 155.
33 Vgl. Durkheim: Die elementaren Formen, 260–282.
34 Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 151.
35 Vgl. Belier: Religion and Magic, 180.
36 Vgl. ebd., 175–178.
37 Vgl. ebd., 165, 182 bezüglich des Begriffs der sozialen Institution.

beziehen, die außerhalb der wahrnehmbaren Realität stehen, aber nicht bloß Ideen sein sollen. Deshalb verlangen beide einen sozial verbreiteten Glauben an diese Dinge. Der Ursprung dieses Glaubens ist hier irrelevant.

Die Differenz zwischen den beiden Begriffen erscheint mir vor allem in der Art von Macht, auf die sie sich primär beziehen und die sie als konkrete Sache behandeln:

Die Magie ist essenziell Praxis: Sie umfasst Handlungen, die konkrete Veränderungen bewirken sollen.[38] Ich glaube, die „Individualität", die Durkheim, Mauss und Hubert der Magie zuordnen, ist exakter als „Spezifität" und „Konkretheit" beschreibbar.[39] Magisch sind diese Handlungen insofern, dass sie weder physisch noch (wissentlich) psychologisch, sondern durch sich selbst wirken. Die konkreten Glaubensvorstellungen hinter diesen Handlungen sind dabei vergleichsweise willkürlich, den Glauben an die Magie selbst ausgenommen.[40] Demgegenüber ist die Religion ein System an Glaubensvorstellungen, die sich auf das Heilige beziehen; sie ist aktiv in einer bestimmten Gesellschaft und wird unterstützt von rituellen Handlungen. Das Primat des Systems ist der Grund, warum ihre Vorstellungen viel klarer und konsistenter sind.

Das „Heilige" wiederum hat einen Bedeutungsüberschuss gegenüber dem Mana, dem Magischen oder dem Übernatürlichen, der nicht im Verbot, sondern im verlangten Respekt für eine ihm inhärente Autorität liegt.[41] Deshalb kann die Religion „höhere Werte" und „die moralische Ordnung definieren und heiligen". Die konkreten Handlungen, die

38 Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 53, 94.
39 Vgl. ebd., 173.
40 Vgl. ebd., 124–125.
41 Vgl. Belier: Religion and Magic, 174–175.

im Rahmen der Religion durchgeführt werden, haben natürlich verschiedenste Zwecke, aber der dominante Zweck ist, das Glaubenssystem und die Gesellschaft, in der an dieses geglaubt wird, zu festigen.[42] Allerdings sind Macht im Sinne der Fähigkeit zu handeln und Macht im Sinne der Autorität über Andere nicht streng voneinander zu trennen. Kraft zu handeln, oder der Glaube anderer an diese, schafft soziale Autorität. Und Autorität verschafft durch Andere ein größeres Handlungspotenzial.

Obwohl ich mich gar nicht weit von der Année-sociologique-Gruppe entfernt habe, sind Magie und Religion, wie ich sie beschreibe, sehr kompatibel: Die Religion kann den theoretischen Rahmen für die Magie bilden und die magischen Praktiken können die Religion stützen. Ich glaube, damit lassen sich die abgewerteten „Mischformen" besser beschreiben. Es scheint mir völlig logisch, dass ein Glaube oder eine Praktik gleichermaßen magisch und religiös sein kann.

Woher kommt dann der Drang, Magie und Religion als strikt getrennt und sogar verfeindet zu definieren? Nur ein Blick in die Geschichte der Begriffe Magie und Religion und ihres Verhältnisses zueinander kann diese Frage beantworten. Denn die Widersprüche und Konflikte der Begriffe sind das Resultat historischer Konflikte. Und dieselben Konflikte werden in der Fantasy nachvollzogen.

2.2 Verfolgung von Magie im christlichen Europa und die Entzauberung der Welt

Zunächst sei hier die gemeinsame Geschichte von Magie und Religion nach Michael David Baileys *Magic and Superstition in Europe* kurz zusammengefasst: Wortgeschichtlich

[42] Vgl. Durkheim: Die elementaren Formen, 464–472.

stammt der Begriff der Magie von den „Magoi" ab, den Priestern des persischen Zoroastrismus. Es waren wohl die Griechen, die diese fremde Religion als „Magie" von ihrem Glauben abgrenzten.[43] Die Ursprünge des Begriffs Religion sind unklarer: „Religio" ist ein lateinisches Wort für die Achtung des Heiligen, interessanterweise zunächst fast bedeutungsgleich mit „Superstitio", nicht zufällig die etymologische Wurzel des englischen „superstition". Bereits im Rom des ersten Jahrhunderts wurde zwischen der formell korrekten „Religio" und der fehlgeleiteten „Superstitio" unterschieden, letztere nahm die Bedeutung „Aberglaube" an.[44] Das heißt, im griechisch-römisch dominierten Mittelmeerraum der Antike war die Differenz zwischen Religion und Magie nicht substanziell, sondern von den Umständen abhängig: Es gab eine anerkannte, im römischen Reich staatlich gestützte Religion. Alle anderen Formen von Anbetung und Ritus waren als Magie abgewertet, sei es, weil sie fremdländisch waren oder nicht von Priestern und ‚falsch' praktiziert wurden.[45] Allerdings gab es innerhalb der Mehrheitsreligion spezifische Kulte der Magie, wie den der Göttin Hekate, die Grenze war also nie streng.[46] Insofern waren Magie und Religion also bloß Varianten desselben, bezogen sich auf dieselben Mächte[47] und was an einem Ort Religion war, war an einem anderen „bloße" Magie. Da weder Griechen noch Römer die Existenz fremder Götter und übernatürlicher Mächte anzweifelten, gab es auch keine Vorstellung davon, Magie sei weniger wahr als Religion, auch wenn einzelne Praktiken

43 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 16–17.
44 Vgl. Hanegraaff: Reconstructing „Religion", 591–592.
45 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 17–20.
46 Vgl. ebd., 27.
47 Vgl. ebd., 25–28.

angezweifelt wurden.[48] Sie hatte zwar eine negative Reputation, doch galt Magie nicht als inhärent böse. Nur bestimmte Formen von Magie wurden rechtlich verfolgt, fast ausschließlich wegen ihrer vermeintlichen Folgen, nicht weil sie Magie waren.[49] Anders war die Situation in Israel: Wahrscheinlich während des 6. Jahrhunderts vor Christus wurde die jüdische Religion im strengen Sinne monotheistisch, Juden verehrten nicht nur einen einzigen Gott, sie leugneten auch die Existenz aller anderen. Dies ging Hand in Hand mit einer Ablehnung aller fremden Magie.[50] Dies hatte auf den Rest der Welt zunächst wenig Einfluss. Zwischen dem 1. und 4. Jahrhundert breitete sich aber der Kult um Jesus von Nazareth so weit im römischen Reich aus, dass er die etablierte römische Religion vollkommen ablöste.

Von Beginn an war die Ablehnung von Magie ein bedeutender Aspekt des Christentums, was anscheinend den Zweck hatte, durch Abgrenzung die Wunder zu legitimieren, die Jesus und den Aposteln zugeschrieben wurden. Dass diese Magie seien, war ein verbreiteter Vorwurf gegen die junge Religion.[51] Den bestehenden Konventionen folgend, war Magie für das frühe Christentum vor allem gleichbedeutend mit den Aktivitäten der Heiden, also aller Religionen abgesehen von Christentum und Judentum.[52] Allerdings wurde die Wirksamkeit der Magie noch immer nicht geleugnet, sondern durch die Wirkung von „Dämonen" erklärt, bösartiger übernatürlicher Wesen.[53]

---

48 Vgl. ebd., 35.
49 Vgl. ebd., 35–38.
50 Vgl. ebd., 38–42.
51 Vgl. ebd., 20, 45–51.
52 Vgl. ebd., 56–58.
53 Vgl. ebd., 53–56.

Dementsprechend war zunächst jede Praktik, die ihre Macht auf den christlichen Gott oder andere Figuren der christlichen Mythologie bezog, aus der Magie ausgeschlossen, völlig unabhängig von ihren konkreten Praktiken oder Zielen. Tatsächlich konnte ein Zauber legitimiert werden, indem schlicht das Ziel der Anrufung von einem heidnischen Gott auf Jesus geändert wurde.[54] Im Verlaufe des Mittelalters verdrängte das Christentum vom Mittelmeer aus alle europäischen Religionen, wobei von den Kirchenhäuptern permanent die Gefahr heidnischer Magie bekämpft wurde, selbst als heidnische Religionen wahrscheinlich gar keine mehr Anhänger hatten.[55] Das Hochmittelalter ist der Zeitraum, in dem Magie sich als eigenständiger Begriff etablierte, statt als fremde oder falsche Religion. Unter dem Einfluss antiker, jüdischer und muslimischer Praktiken entstanden Formen gelehrter Magie, vor allem Astrologie und Alchemie. In einer eigentümlichen Konsequenz christlicher Ideen entstand unter Priestern auch eine Magie, die sich bewusst und absichtlich auf Dämonen bezog, zuvor nur ein Vorwurf gegen nicht-christliche Magie.[56] Zugleich wurden christliche Praktiken immer mehr reguliert und irreguläre Formen als Aberglaube, Ketzerei und Magie abgewertet und legal verfolgt. Zuvor als christlich betrachtete Praktiken fielen unter diese Verfolgung.[57] Im Spätmittelalter erreichte die christliche Verfolgung der Magie ein neues Niveau, wodurch sich das Phänomen der „Hexenverfolgung" als Paradigma des christlichen Verhältnisses zu Magie ins kollektive Gedächtnis einbrannte:

---

54 Vgl. ebd., 65–66.
55 Vgl. ebd., 69–70.
56 Vgl. ebd., 91–106.
57 Vgl. ebd., 73–75, 83–86, 107–118, 126–130.

1326 erklärte Papst Johannes XXII. alle Magie zur Ketzerei, wodurch Magie an sich im ganzen katholischen Europa strafbar wurde.[58] Um diese Zeit entstand, obwohl sie mehrere Vorläufer hatte, die konkrete Vorstellung der „Hexen" als Gruppen von Verehrern – primär Frauen – des Satan und der Dämonen, denen viele Schandtaten nachgesagt und die Schuld für beliebiges Unglück und Leid gegeben wurde.[59] In vereinzelten, aber oft umfangreichen und paranoiden Jagden wurden bis ins 18. Jahrhundert ca. 40.000 bis 50.000 Menschen wegen Hexerei exekutiert.[60] Es war wohl in Reaktion auf die fragwürdige Konzeption der Hexen und der Brutalität ihrer Verfolgung, dass erstmals die Existenz der Magie an sich in Frage gestellt wurde.[61] Auf jeden Fall ist die Hexenverfolgung ein immer wiederkehrendes moralisches Argument gegen das Christentum und Religion im Allgemeinen und bestimmt manche fiktionale Darstellung von Religion, auch in Fantasy.[62]

Hier erscheint nun der zentrale Begriff der „Entzauberung". Max Weber etablierte diese als essenziellen Teil der modernen europäischen Weltanschauung, die auf wissenschaftlicher Skepsis statt magisch-religiöser Glaubens-Sicherheiten beruht.[63] Den im modernen Westen vorherrschenden Unglauben an Magie betrachte ich als konkrete Ausformung dieser Entzauberung.

Der Ursprung der Entzauberung ist schwer zu lokalisieren. Weber begründet ihn in einem jahrtausendelangen

58 Vgl. ebd., 122–123.
59 Vgl. ebd., 108–109, 132–139, 143–152.
60 Vgl. ebd., 161–170, 174–176.
61 Vgl. ebd., 170–174.
62 Vgl. Kelso: The God in the Pentagram, 67–68.
63 Vgl. Max Weber: Wissenschaft als Beruf. In: Winckelmann, Johannes (Hrsg.): Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre. Tübingen 1982, 582–613, hier 593–599.

Prozess der Verwissenschaftlichung, der vor allem durch den im 16. Jahrhundert entwickelten Empirismus und Rationalismus beschleunigt wurde.[64] Bailey hingegen bezweifelt das. In der Tat war die Wandlung der magischen Astrologie und Alchemie in empirische Astronomie und Chemie ein langsamer Prozess. Die Idee, dass Magie nicht existiert, setzte sich erst in der Aufklärung im 18. Jahrhundert durch.[65] Deutlich energischer widerspricht er der Idee, es sei die Protestantische Reformation gewesen, die den Ausschlag gab.[66] Obwohl die Protestanten viele als magisch beschreibbare, katholische Bräuche ablehnten (wie den Exorzismus) oder als rein symbolisch uminterpretierten (die Eucharistie),[67] behielten sie doch andere bei und waren äußerst aktiv in der Hexenverfolgung. Sie stritten die Existenz von Magie zumeist nicht ab.[68] Der Einbruch der politischen Macht und intellektuellen Dominanz der katholischen Kirche, der schon im 14. Jahrhundert begann, dürfte aber eine Rolle bei der Transformation europäischer Welt- und Wertvorstellungen gespielt haben.

Bailey behauptet, dass es vor allem die Reaktionen auf die Hexenjagden waren, die zum Zweifel an der Magie führten: Die Aktivitäten der Hexenjäger waren zu brutal und paranoid, um ihnen zuzustimmen, aber die Existenz eines Hexenkultes zu schrecklich, um nicht darauf zu reagieren.

---

64 Vgl. ebd.

65 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 179–193, 200–208.

66 Vgl. Styers: Mana, 230.

67 Religiöse Wahrheiten nur noch als Metapher und Symbol zu verstehen hat allerdings deutlichen Einfluss auf postmoderne Vorstellungen von Religion und Spiritualität, vgl. Martin Ramstedt: Metaphor or Invocation? The Convergence between Modern Paganism and Fantasy Fiction. In: Journal of Ritual Studies 21.1 (2007), 1–15, hier 1–2, 13.

68 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 193–200.

Dadurch blieb nur noch die Option, die Existenz von Hexen und der inzwischen völlig dämonisierten Magie im Ganzen zu verneinen.[69] Als singulärer Grund für die Entzauberung erscheint mir das fraglich, aber vor allem der Aspekt der religiösen Tyrannei, der in den Hexenjagden deutlich wird, verdient Beachtung: Der Missbrauch von Macht und Autorität macht die Legitimität bestehender Machtstrukturen fragwürdig.

Die Denker der Aufklärung, welche die Existenz der Magie verneinten, bezweifelten auch die Autorität christlicher Kirchen. Sie entwickelten Pantheismus und Deismus und zuletzt Atheismus.[70] Das heißt, die immanente Autorität des Heiligen war nicht mehr vor Zweifel sicher und die geheiligte soziale Ordnung entsprechend auch nicht mehr. Es ist kein Zufall, dass im selben intellektuellen Umfeld Freiheit, Individualität und Demokratie zu Idealen erklärt wurden. In Konzepten wie dem Gesellschaftsvertrag wird Autorität nicht mehr als eine inhärente Größe betrachtet, sondern als etwas, was von der Gesellschaft verliehen werden muss.

Magie stabilisierte die alte Ordnung ebenfalls, nämlich als Feindbild, das dann nicht mehr ernst genommen werden konnte.[71] Zudem ließ sie sich schwer mit dem neuen Paradigma des autonomen Vernunft-Menschen, der die Welt um sich wissenschaftlich verstehen und physikalisch verändern kann, vereinbaren.[72] Magie und die Dominanz der Religion fielen nicht nur einer Intellektualisierung zum Opfer, sondern auch einem Umbruch im europäischen Verständnis von Macht und ihrer Legitimität.

---

69 Vgl. ebd., 211–213.
70 Vgl. ebd., 206–209.
71 Vgl. ebd., 212–213.
72 Vgl. Styers: Mana, 229.

Die Kritik der Aufklärung hat weder Religion noch Magie ausgelöscht, aber sie mussten sich an die neuen Weltvorstellungen anpassen: Die christlichen Kirchen legten immer weniger Bedeutung in ihre weltlichen Wirkungen, machten sich mehr zu Instanzen der Moral statt des Rechts, flohen aus dem öffentlichen in den privaten Raum und reduzierten ihre Feindschaft zu anderen Glaubensrichtungen.[73] Erst nach diesem Wandel entstanden die im vorigen Kapitel behandelten Bestimmungen der Religion und Magie, wie die Rodney Starks. Sie beruhen auf einer stark entweltlichten und entzauberten Form der Religion.[74]

Magie wurde zu einer absichtlichen Abgrenzung von der Norm. Die Entzauberung im Sinne der Leugnung der Magie ist einzugrenzen: Dass es keine Magie gibt, ist die dominante und noch mehr privilegierte Meinung im modernen Europa und Nordamerika. Aber der Glaube an Magie ist nie verschwunden und magische Praktiken genauso wenig.[75] In der Tat scheint erst im modernen Okkultismus eine Selbstbezeichnung als Magier gebräuchlich zu werden, während es zuvor fast immer eine Fremdbezeichnung war.[76] Dies führt zu den am Ende der Arbeit zu betrachtenden neu-heidnischen Religionen.

Durch diesen Blick in die Vergangenheit werden einige Aspekte des letzten Kapitels klarer: Die Abwertung von Magie unter Religion begann schon in der Antike, aber

---

73 Dieser Wandel in der Europäischen Religionsanschauung wird meist „Säkularisierung" genannt, aber ich benutze konsequent den Weber'schen Begriff der „Entzauberung", um die Verbindung zum Unglauben an Magie zu betonen.

74 Vgl. Durkheim: Die elementaren Formen, 574–575, Styers: Mana, 227–230, 241, Weber: Wissenschaft als Beruf, 611–612.

75 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 215–221, Mauss: Theorie der Magie, 175.

76 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 216, 227–234, 247.

erst durch den Monotheismus wurde daraus eine strenge Feindschaft. In diesem Rahmen war erst das Christentum an einer klaren Trennung der beiden Begriffe interessiert, stets um sich selbst zu legitimieren. Die Konzepte einer unwahren Magie und einer weltabgewandten Religion entstanden aber erst in der Moderne durch die Entzauberung der Weltvorstellungen.

Das heißt, dass auch meine eigenen Definitionen nicht historisch und geographisch universell sein können. Sie entstammen klar dem Europa des 21. Jahrhunderts. Das ist zumindest für diese Arbeit nicht schlimm, denn Thema sind schließlich literarische Werke, die im 20. und 21. Jahrhundert in England und den USA geschrieben wurden.

In der Folge will ich zeigen, wie sich diese Werke auf die hier beschriebene Historie beziehen und dabei das Fantasy-Genre als Reaktion auf die Entzauberung der Welt beschreiben.

3 Götter in Fantasy

3.1 *The Silmarillion:* Mythos einer fehlenden Religion

Die Definition von „Fantasy" ist noch schwieriger als die anderer Genres, denn Fantasy ist eine Synthese verschiedener Gattungen wie dem Märchen, dem Abenteuerroman und dem Schauerroman, die ihre Vorgänger teilweise absorbiert hat.[77] Jede Geschichte, die nach den Naturgesetzen Unmögliches darstellt, kann theoretisch unter Fantasy eingeordnet werden. Es gibt aber eine Art harten Kern der Fantasy-Literatur, zumeist als „High-Fantasy" bezeichnet,[78] dessen Definition zwar nicht völlig eindeutig ist, der aber immerhin konsequent gewissen Schemata folgt: Handlungsort ist meist eine andere Welt, in der Magie wirklich ist.[79] Meist ist diese Welt an populäre Vorstellungen des europäischen Mittelalters angelehnt. Der Plot ist ein heroisches Abenteuer (Quest[80]), das Teil eines größeren Kampfes von abstraktem Gut und Böse ist.[81] Obwohl sie dieser Definition nicht in allen Belangen folgen, lassen sich, bis auf die „Arthurian Fantasy" *The Mists of Avalon,* alle hier behandelten Werke unter „High Fantasy" einordnen.

Weil es seine Inspirationen absorbiert hat, lässt sich unmöglich ein Anfangspunkt des Genres Fantasy finden.

---

77 Vgl. Daniel Lüthi: Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels. In: Mythlore 33.1 (2014), 125–142, hier 126; Maria Nikolajeva: Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. In: Marvels & Tales 17.1 (2003), 138–156, hier 138–139; Pesch: Fantasy, 4–6.

78 Vgl. Pesch: Fantasy, 28–31.

79 Vgl. ebd., 39–42.

80 Vgl. ebd., 204–209.

81 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 53–55.

Aber es gibt ein Werk, das das Genre mehr als alle anderen prägte: *The Lord of the Rings* von J.R.R. Tolkien.[82] Ein Teil dieser Prägung dürfte die Marginalisierung der Religion sein.[83] Es gibt im *Lord of the Rings* ein paar Andeutungen von Ritualen und Gebeten, aber wenig Konkretes.[84] Noch weniger Anzeichen von Religion findet sich im Vorgängerroman *The Hobbit*. Dabei war Tolkien ein gläubiger Katholik, der zudem behauptete, sein Werk sei zutiefst vom Christentum durchdrungen.[85] Tolkien gebrauchte „Fantasy" nicht als Bezeichnung für eine Gattung, sondern für einen Prozess, sowohl des Schreibens wie des Lesens.[86] „Fairy-Story"[87] und „Heroic Romance" sind Worte, die sich bei ihm für sein Werk finden und am interessantesten: „Mythopoeia", Mythoskunst oder künstlicher Mythos.[88] Obwohl die Nutzung des Wortes nicht ganz konsistent ist, beschreibt „Mythos" für gewöhnlich die Erzählungen einer Religion, die das religiöse Weltbild beschreiben, erklären und weitergeben.[89] Aber trotz aller Behauptungen Tolkiens sind *The Lord of the Rings* und *The Hobbit* strukturell und funktional Romane.[90] Es sind die anderen Texte seines „Legendariums", die sein Sohn Christopher unter dem Titel *The Silmarillion* veröffentlichte, die

82 Vgl. ebd., 9–10.
83 Vgl. Kelso: The God in the Pentagram, 63–64.
84 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 29–31.
85 Vgl. ebd., 29.
86 Vgl. J.R.R. Tolkien: Tree and Leaf. Mythopoeia. The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son. London 2001, 46–56.
87 Ich betrachte „Märchen" nicht als passende Übersetzung für Tolkiens Begriff „Fairy-Story". Das übliche englische Wort für Märchen ist „Fairytale", beide beziehen sich auf eine engere Gattung als Tolkien. Tolkien trennt Fairy-Stories nur sehr vage von Mythen, vgl. ebd., 23–26, 31–33.
88 Vgl. Pesch: Fantasy, 93–97.
89 Vgl. ebd., 43–44, Kelso: The God in the Pentagram, 64.
90 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 33–34.

sich Mythen annähern und hier finden sich viele religiöse Elemente:

Das *Silmarillion* beginnt mit einer Schöpfungserzählung: der *Ainulindale*. Der Eingott Eru oder Illuvatar erschafft die Welt Arda und die Ainur, unsterbliche Wesen, denen er sein Lied der geplanten Schöpfung vorsingt. Einer der Ainur, Melkor, hält sich für den besseren Sänger und versucht das Lied zu stören und die Herrschaft über die Welt zu übernehmen, muss sich aber immer Illuvatar geschlagen geben.

In der folgenden *Valaquenta* folgt eine Kosmologie: Bis seine wichtigsten Geschöpfe, die alterslosen Elben und die Menschen erwachen, überlässt Illuvatar den Ainur die Herrschaft über die Welt, wo sie sich aufteilen: Die mächtigen Valar übernehmen Rollen als Personifikation von Weltaspekten, ähnlich den Göttern eines polytheistischen Pantheons. Die schwächeren Maiar werden ihre Diener und Botschafter, vergleichbar mit Engeln.

Der Hauptteil des *Silmarillion*, das *Quenta Silmarillion*, geht von Schöpfung und Kosmologie zu Historie über: Hier wird der andauernde Kampf der Valar und der später erwachenden Elben und Menschen gegen Melkor, inzwischen auch Morgoth genannt, erzählt. Zentral sind hierbei die Silmaril, vom Elben Feanor geschaffen Edelsteine, die dem Buch seinen Namen geben. Morgoths Verlangen nach diesen wird Auslöser zahlreicher Kriege und des Bruchs der Noldor-Elben um Feanor mit den Valar. Ihr Diebstahl und die überraschende Rückkehr eines Silmaril führen jedoch letztlich zu Morgoths Fall.

Darauf folgt das *Akallabeth:* eine knappere Erzählung der Menschen von Numenor, einem Kontinent neben der Valar-Heimat Valinor. Durch Melkors Diener und *Lord-*

of-the-Rings-Antagonist Sauron werden diese zu einem Irrglauben verführt, was im Fall Numenors und der Entrückung Valinors endet. Es ist tatsächlich der einzige Teil des Werkes, in dem Religion als Institution angedeutet wird[91] und bietet den einzigen welt-internen Grund für die Religionslosigkeit der Menschen in Arda.[92] In *Von den Ringen der Macht und dem dritten Zeitalter* werden zuletzt die Vorgeschichte und Ereignisse der Romane *The Lord of the Rings* und *The Hobbit* kurz zusammengefasst, die in der Übernahme der Herrschaft der Welt durch die Menschen und der Rückkehr der Noldor-Elben nach Valinor enden.

Zwischen dem monotheistischen Gott Eru/Illuvatar, dem Luzifer-ähnlichen[93] Melkor/Morgoth und dem falschen Propheten Sauron sind die Parallelen zu christlicher Mythologie offensichtlich. Michael Niehaus betont darüber hinaus in der übergreifenden Bedeutung von Genealogien die Nähe zur nordischen Saga, spezifisch der nach der Christianisierung niedergeschriebenen Edda.[94] Aber die Edda beruht auf dem Mythos einer vergangenen Religion, das *Silmarillion* ist der Mythos einer fehlenden Religion.

Religion war in vorigen Kapiteln dieser Arbeit als soziale Institution bestimmt worden, aber bis auf kleine Andeutungen fehlen bei Tolkien gerade die sozialen Aspekte der Religion: Es gibt keine Riten, kein religiöses Gesetz und keine Glaubensgemeinschaft. Das Silmarillion wird auch

---

91 Vgl. J.R.R. Tolkien: Das Silmarillion [1977]. Hrsg. v. Christopher Tolkien. Stuttgart 1979, 298–301.

92 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 35–36, 83–87.

93 Vgl. Elmar Hennlein Religion und Phantastik. Zur Rolle des Christentums in der phantastischen Literatur. Essen 1989, 21–22.

94 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 37–39.

von Niemandem in Arda als heiliger Text überliefert, obwohl das leicht vorstellbar wäre.[95] Allerdings existieren heilige Wesen in Eru und den Valar, deren Autorität ohne Zweifel ist. Dies ist die „natürliche Religion", die Tolkien den Bewohnern seiner Welt zuschreibt, eine intuitive Einsicht in die Wahrheit und Heiligkeit Gottes. Dieses Konzept entstand, zusammen mit seinem Gegenstück der „Offenbarungsreligion", durch den Kontakt des Christentums mit zahlreichen fremden Religionen im Rahmen der europäischen Expansion ab dem 16. Jahrhundert.[96] Eine konkrete Religion in Arda würde demnach also eine „Offenbarung" verlangen, aber Eru offenbart sich niemandem. Der realweltliche Grund dafür ist vielleicht, dass eine fantastische Religion für den gläubigen Christen automatisch eine falsche Religion ist,[97] vielleicht Tolkiens bekannte Abneigung gegen konkrete Allegorie,[98] oder vielleicht, dass der „Unterschöpfer" sich dabei in Dingen versuchen würde, die dem „Erst-schöpfer" vorbehalten sein sollten.

„Sub-creator", Unter- oder Zweitschöpfer nennt Tolkien den Autor von Fairy-Stories. Dieser Autor sei vor allem ein Schöpfer einer „zweiten Welt", für die er durch Erzählung einen „zweiten Glauben" oder „willing suspension of disbelief" (willentliche Aussetzung des Unglaubens) schafft.[99] Um die unterliegenden religiösen Aspekte zu beleuchten, muss hier ein Blick auf Tolkiens Verständnis von Magie geworfen werden:

---

95 Vgl. ebd., 34.
96 Vgl. ebd., 35, Hanegraaff: Reconstructing „Religion", 588.
97 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 31–32.
98 Vgl. Ebd, 29–30.
99 Vgl. Nikolajeva: Fairy Tale and Fantasy, 152–153, Pesch: Fantasy, 12–15, Tolkien: Tree and Leaf, 37.

Magie im eigentlichen Sinne ist für Tolkien immer eine Art Hybris: Sie versucht der Welt den eigenen Willen aufzuzwingen, und sich damit über Gott zu erheben. Sie wird dabei mit der Technik gleichgesetzt.[100] Hybris wiederum ist die Quelle allen Übels, wie der primäre Bösewicht Melkor zeigt. Entsprechend ist die Magie automatisch dem Bösen zugeordnet. Allerdings geht dieser Herrscherwille des Bösen letztendlich immer in den Plänen Gottes auf.[101] Dem gegenüber stehen die fremdartigen, aber nur scheinbar übernatürlichen Kräfte der Elben und der „Istari" (Maiar, die menschliche Form angenommen haben und fälschlicherweise „Zauberer" genannt werden). Diese sind Teil der Natur jener zauberhaften Wesen. „Enchantment", Verzauberung, ist das Wort, welches Tolkien für derartige Kräfte nutzt.[102] Verzauberung ist auch das Ziel der Zweitschöpfung, was bedeutet, dass diese sich nicht der Welt aufdrängen darf und in untertänigem Respekt vor, statt in Widerspruch zur göttlichen Autorität entstehen soll. Sie soll die Welt durch das Neue, Andere ergänzen, nicht umformen. Für Tolkien ist die moderne Unterscheidung zwischen nachvollziehbarer, physikalischer und mysteriös-magischer Wirkung nebensächlich. Es ist die moralische Position des Handelnden zu Gott die Technik von Kunst und Magie von Verzauberung unterscheidet. Denn für ihn kann Macht nur durch die inhärente Autorität des Heiligen legitimiert werden.

---

100 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 62–63, Tolkien: Tree and Leaf, 53.

101 Vgl. Janet B. Croft: The Thread on Which Doom Hangs: Free Will, Disobedience and Eucatastrophe in Tolkien's Middle-Earth. In: Mythlore 29.1/2 (2010), 131–150, hier 146, Pesch: Fantasy, 158–159.

102 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 63–67, 116–120, Tolkien: Tree and Leaf, 53–56.

Ein ideales Beispiel für eine erfolgreiche Zweitschöpfung innerhalb des *Silmarillion* sind die Zwerge: Der Valar Aule erschafft sie, um Arda zu bereichern, als bloße Automaten und ist bereit, sie auf Befehl zu zerstören. Eru ist berührt von Aules guten Absichten und seiner Untertänigkeit und gibt den Zwergen eigenständiges Leben.[103] Dass demnach nur der Erstschöpfer darüber entscheiden kann, welchen Platz die Zweitschöpfung in der Welt einnimmt, zeigt das zentrale Beispiel der „Elbenkunst",[104] die Silmaril: Ihr Schöpfer Feanor schafft sie nur als Selbstzweck ohne Herrschaftswillen, er bindet sich aber zu stark an seine Schöpfungen[105] und weigert sich, sie der höheren Autorität der Valar zu überlassen.[106] Entsprechend zweiseitig ist ihre Rolle: Sie sind der Auslöser katastrophalen Leids, dienen letztendlich aber auch dem unverhofften Sieg des Guten.

Solch eine unverhoffte Wendung zum Guten am Ende wird von Tolkien „Eukatastrophe" genannt und er sieht sie als zentralen Aspekt jeder Fairy-Story.[107] Sie ist in meinen Augen der Aspekt seines Werkes, in dem die „inhärente Christlichkeit" seines Schreibens am stärksten durchdringt: Jedes solche unverhofft glückliche Ende sei ein Vorgriff oder Rückgriff zur „großen Eukatastrophe", der Menschwerdung Gottes und seines Opfers zur Rettung der Menschheit.[108] Das erklärt auch besser, warum der Zweitschöpfer dieses

---

103 Vgl. Tolkien: Das Silmarillion, 52–53, vgl. Croft: The Thread, 144–145.

104 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 64, 116.

105 Vgl. Tolkien: Das Silmarillion, 78.

106 Vgl. ebd., 90–91.

107 Tolkien setzt wie erwähnt keine klare Grenze zwischen Fairy-Story und Mythos, aber auch wenn *The Silmarillion* eher ein Mythos ist und im *Akallabeth* auch tragische Enden kennt, sehe ich im Ende des *Quenta Silmarillion* ein Beispiel der Eukatastrophe.

108 Vgl. Tolkien: Tree and Leaf, 68–73, vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 126–128.

Ereignis nur spiegeln, nicht in einer fantasierten Offenbarung kopieren darf.
Diese fantastische Hoffnung, verbunden mit einer Flucht vor der modernen, entzauberten und Technik-dominierten Welt,[109] ist für Tolkien der Hauptzweck seines Werks. Das kann als eine religiöse Wiederverzauberung beschrieben werden. In der Tat scheint Tolkiens Werk für manche Leser religiöse Bedeutung zu haben.[110] Interessanterweise ist diese Religiosität für den Leser wohl nicht unbedingt eine christliche, die neu-heidnischen Religionen wurden deutlich von Tolkien beeinflusst.[111] Allerdings gibt es keine Tolkien-Religion, die sein Werk als heiligen Text nutzt.[112] Das ist keine Überraschung, da ja die soziale Religion in seinem fiktionalen Werk fehlt und auch in seiner Theorie kaum erscheint. Die angesprochene Religiosität ist ein rein individuelles Verhältnis zwischen Autor, Leser und Gott. Entsprechend muss Tolkien sich auch nicht mit der weltlichen Macht religiöser Organisation auseinandersetzen. Allerdings ist es primär diese, die in der folgenden Fantasy solch eine negative Rolle spielt.

3.2 *Small Gods*: Mächtige Religion – Machtlose Götter

Ein weiterer Aspekt, der im *Silmarillion* nicht problematisiert wird, ist die innerweltliche Realität der Götter. Eru und die Valar sind als wahrer Gott und heilige Wesen gesetzt und weder ihre Realität noch ihre Autorität kann in Frage gestellt werden, selbst wenn sie nach dem *Akallabeth*

109 Vgl. Tolkien: Tree and Leaf, 61–65.
110 Vgl. Kelso: The God in the Pentagram, 79.
111 Vgl. Ramstedt: Metaphor or Invocation?, 5, 8–10.
112 Obwohl das sicher möglich wäre, bedenkt man die Existenz der Jedi-Religion, vgl. ebd., 1–2.

für die Bewohner Ardas nicht mehr erfahrbar sind.[113] In anderen Fantasy-Romanen sind Götter für die Handlungsfiguren erfahrbar und zugleich in ihrer Existenz und Heiligkeit bezweifelbar. Dabei muss daran erinnert werden, dass Glaube an einen Gott zwei Formen des Glaubens beinhaltet: Der Glaube an den nicht erfahrbaren Gott und der Glaube an seine Heiligkeit, das heißt seine inhärente Autorität. Deshalb können real existente Personen und Objekte zu Göttern erklärt und deren Göttlichkeit wiederum angezweifelt werden.

Der Roman, anhand dessen ich dieses Thema behandle, ist Terry Pratchetts *Small Gods*. *Small Gods* ist, wie alle Romane der *Discworld*-Reihe, ein komischer Roman. Er ist gleichzeitig eine Parodie des Fantasy-Genres – bezieht Humor aus Medienkonventionen – und eine Satire der Religion – hält der Realität der Institution einen verfremdenden Spiegel vor. Eine erfolgreiche Parodie wie auch eine Satire muss ihr Zielobjekt begreifen, um es verspotten zu können. Daher sollte sie umso mehr Einblick in diese Zielobjekte, oder zumindest die allgemeinen Vorstellungen von ihnen geben.[114] Zunächst ist die Scheibenwelt[115] selbst zu betrachten: Sie ist, wie der Name impliziert, eine Scheibe, die von vier Elefanten gestützt auf der riesigen Schildkröte A'Tuin liegend durch das All fliegt. Ihr Bestehen verlangt völlig fremde Naturgesetze, die nur durch einen sehr exzentrischen Schöpfer erklärbar sind. Dieser Schöpfer ist aber keiner der zahlreichen Götter, die

113 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 34–35.

114 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 130–131, 133.

115 Ich schreibe von „*Discworld*", wenn ich mich auf die Buchreihe beziehe und von der „Scheibenwelt", wenn ich mich auf die dort beschriebene Zweitwelt beziehe. Im darauffolgenden Beispiel verfahre ich genauso.

auf der Scheibenwelt verehrt werden.[116] Die Götter spielen wichtige Rollen in vielen *Discworld*-Büchern, aber *Small Gods* konzentriert sich vor allem auf einen Gott, Om, und seine monotheistische Religion.

Diese Religion dominiert das Land Omnia durch Oms tyrannische Kirche und ihre „Quisition". Allerdings soll hier weniger diese konkrete Organisation und ihre sehr gradlinige Karikatur des monotheistischen Fundamentalismus im Fokus stehen, als vielmehr die dahinterstehenden Prinzipien des Glaubens an sich.

Die Religion Omnias erwartet gerade ihre Erneuerung durch einen neuen Propheten, verbunden mit einer weltlichen Inkarnation des Gottes Om. Zu seiner großen Überraschung sieht Om sich machtlos im Körper einer Schildkröte inkarniert und landet, von einem Adler aufgegriffen und fallen gelassen, in der Zitadelle Omnias. Dort trifft er den bescheidenen, tiefgläubigen Novizen Brutha. Brutha ist der Einzige, mit dem Om kommunizieren kann, denn er ist, trotz aller Macht der Kirche, der Einzige, der noch wirklich an Om glaubt. Die Kirche Oms hat sich verselbstständigt und der Respekt wird nur noch ihrer Autorität entgegengebracht. Om selbst dient nur noch als Symbol. Dieser Mangel an Glaube ist der Grund für Oms Schildkröten-Form: Es ist der Glaube an sie, der den Göttern der Scheibenwelt ihre Macht wie auch ihre konkrete Gestalt und ihre Attribute gibt.[117] Mit nur noch einem Gläubigen ist Oms Macht auf ein Minimum reduziert und er ist fast all seiner Attribute beraubt.

Es ist ein generelles Prinzip der Scheibenwelt, dass ihre materielle Realität durch den Glauben ihrer Bewohner bestimmt

---

116 Vgl. Terry Pratchett: Small Gods. A Discworld Novel. London: 2014 (= Discworld, Bd. 13), 102; vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 134.

117 Vgl. Pratchett: Small Gods, 166–167.

wird, weshalb die dortigen Ereignisse auch immer narrativen Konventionen folgen.[118] Aber was ist es, das Bruthas „wahren" Glauben von dem bloß vorgeblichen der Kirche unterscheidet? Dass Götter von ihren Gläubigen abhängig sind, ist ein etabliertes Konzept der Religionstheorie, aber dort ist es natürlich so zu verstehen, dass Götter mentale Konstrukte sind. Zudem sollten gerade die äußeren Rituale und soziale Organisation der Religion dazu dienen, den Glauben an die heiligen Dinge und damit die Religion am Leben zu halten.[119] In der europäischen Antike und dem Mittelalter war die Frage nach dem „wahren" Glauben meist die Frage nach dem „korrekten" Glauben. Abergläubige und Ketzer folgten nicht den institutionell etablierten Glaubensformen. Obwohl das Konzept individuellen, inneren Glaubens natürlich eine sehr viel längere Geschichte hat, scheint es erst in der Moderne zum primären Maß des Glaubens zu werden. Durch brutalen Machtmissbrauch wurde Strenge und weltliche Macht religiöser Autorität zum Gegenbild wahrer Religion, vor allem aus Sicht des Protestantismus. In diesem historischen Kontext macht der Widerspruch Sinn, dass gerade eine auf strikten Regeln beruhende Theokratie, die jeden Unglauben brutal verfolgt, längst keinen „wahren" Glauben mehr auslöst.

Bruthas „wahrer" Glaube ist aber keineswegs ein intuitiver, „natürlicher" Glaube, er wurde ihm von seiner strengen Großmutter eingeprügelt.[120] Es scheinen sein absoluter Mangel an Skepsis und seine Unterwürfigkeit unter Autorität zu sein, die Bruthas Glauben ausmachen. Er

118 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 135–136.
119 Vgl. Durkheim: Die elementaren Formen, 64, 464–468.
120 Vgl. Pratchett: Small Gods, 20–21.

lässt sich entsprechend leicht durch eine kleine elektrische Entladung, zu der Oms strafende Blitze verkommen sind, von der Göttlichkeit der sprechenden Schildkröte überzeugen.[121] Brutha findet aber bald andere Gründe zum Zweifeln. Da er ein eidetisches Gedächtnis hat, wird Brutha von Vorbis, dem Oberhaupt der Quisition, auf eine diplomatische Mission nach Ephebe mitgenommen. Ephebe ist eine Karikatur des antiken Griechenlands, gegen die Omnia einen heiligen Krieg plant. Zum ersten Mal mit fremden Göttern, Polytheismus und Philosophie konfrontiert, beginnt Brutha seinen Glauben in Frage zu stellen. Dies beschleunigt sich deutlich, als er zahlreiche Bücher aus der Bibliothek Ephebes auswendig lernt. Es ist, in Zeitraffer, der Prozess der Intellektualisierung nach Weber, der hier stattfindet: Religiöse Sicherheit wird durch Skepsis ersetzt.

Normalerweise sind die Götter der Scheibenwelt unwillig, Skepsis zu akzeptieren. In einer Philosophen-Bar Ephebes beschreibt der Wirt dies folgendermaßen:

> We get that in here some nights, when someone's had a few. Cosmic speculation about whether gods really exist. Next thing, there's a bolt of lightning through the roof with a note wrapped around it saying ‚Yes, we do' and a pair of sandals with smoke coming out.[122]

Solch eine Demonstration lässt natürlich keinen Zweifel an Realität und Autorität der Götter. Sie haben auch gute Gründe, sich so des Glaubens zu versichern. Nachdem der Krieg zwischen Omnia und Ephebe ausbricht, verirren sich Om und Brutha in die Wüste zwischen den Staaten, wo sie auf die titelgebenden „kleinen Götter" treffen: Sie sind Götter ohne Gläubige, solche, die noch keine fanden, und

121 Vgl. ebd., 38.
122 Ebd., 138.

vormals mächtige Götter, an die niemand mehr glaubt. Den kleinen Göttern fehlen jede konkrete Form und Identität. Sie wirken als Geister und können bloß noch Halluzinationen erzeugen. Om ist diesem Schicksal bereits sehr nahegekommen.

Aber warum hat Om nicht schon lange vorher seine Macht demonstriert? In der Scheibenwelt führt Wahrnehmung leicht zu Glauben, wie sie das ja auch bei Brutha tat. Om selbst erklärt sich das lediglich durch eine gewisse Faulheit.[123] Es erscheint wahrscheinlicher, dass er gar keinen Ansporn dazu hatte, da die Quisition jeden Zweifel an ihn im Keim erstickte. So wird Zweifel sehr direkt zur Bedingung für Glauben, während er ihn gleichzeitig unterminiert.

Nach seiner Rückkehr sieht Brutha sich nicht mehr in der Lage, dem Dogma der omnischen Kirche, dass die Welt eine Kugel statt einer Scheibe auf einer Schildkröte sei, zu folgen und sieht sich prompt zum Tode verurteilt. Ein „Wunder" rettet ihn jedoch: Wieder von einem Adler verschleppt, lässt Om sich auf Vorbis fallen und tötet ihn durch den Aufprall. Nachdem sie ihre kirchliche Autorität durch höhere Gewalt fallen sehen, finden die Omnier sogleich ihren Glauben wieder, Om wird wieder zu einem mächtigen Gott und macht Brutha zu seinem Propheten. Aber genau in dem Moment verweigert Brutha seine Gefolgschaft, wie auch seinen Posten als Prophet, solange Om sich nicht in Zukunft jeder göttlichen Strafe enthält.[124] Diese Verneinung religiöser Autorität ist die logische Konsequenz des Wesens der Götter in der Scheibenwelt: Da sie vom Glauben abhängig sind, ist ihre Macht

123 Vgl. ebd., 112.
124 Vgl. ebd., 306–309.

und Autorität nicht inhärent: In der Tat sind sie mindestens genauso von ihren Gläubigen abhängig wie diese von ihnen. Und auch das nur dann, wenn man Om zustimmt, dass die Menschen Glauben brauchen, um ihrem Leben Sinn zu geben.[125] Darüber hinaus ist die empirische Realität der Götter selbst ein Hindernis im Glauben an sie: Wie ein ephebischer Philosoph einigen omnischen Ketzern, die sich der Weltschildkröte verschreiben wollen, erklärt: „You *can't* believe in Great A'Tuin, […] Great A'Tuin *exists*. There's no point in believing in things that exist."[126] Das kann so nicht ganz stimmen: Die Götter der Scheibenwelt haben auch eine eigenständige Existenz und sei es als „kleine Götter", zumal die Wirklichkeit in der Scheibenwelt von Glauben geformt wird. Darin liegt aber genau das Problem: Die Realität dessen, was geglaubt wird, ist in der Scheibenwelt Naturgesetz. Dieses Naturgesetz wird von Pratchett nicht durch eine Mythologie, sondern in *The Science of Discworld* erklärt. Durch phantastische Wissenschaft wird auch die Magie der Scheibenwelt erklärt (die in *Small Gods* ausnahmsweise fast keine Rolle spielt).[127] Die Macht der Götter ist damit weder übernoch außernatürlich, sondern natürlich und, ironischerweise, profan. Gleichermaßen Teil der fantastischen Natur, sind Gott und Gläubiger demnach gleichwertig. Nach den vielen Demütigungen des Schildkröten-Daseins, akzeptiert Om dies auch und erneuert mit Brutha die Kirche in einer humaneren Form.

Das bedeutet aber, dass sie die Religion, wie viel weniger Leid sie auch anrichten, letztendlich nur als Mittel zu

125 Vgl. ebd., 225–227.
126 Vgl. ebd., 248 (Hervorhebung im Original).
127 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 132–134.

Herrschaftszwecken nutzen, wie es der tyrannischen Theokratie vorgeworfen wird. Gut und Böse unterscheiden sich also wie so oft in Zielen, nicht in Mitteln,[128] und die Religion ist in der Scheibenwelt letztlich immer ein Mittel, kein Zweck an sich. Es gibt also keine inhärente Autorität, Autoritäten sind nur nach den Absichten und Konsequenzen ihrer Befehle zu beurteilen. Man kontrastiere das mit Tolkien, für den Autorität nur durch Heiligkeit legitimiert werden kann.

Es ist schon im Konzept deutlich, dass *Small Gods* aus einer ungläubigen Perspektive geschrieben ist, aber mehr als das scheint *Discworld* in vielerlei Hinsicht im Geiste der Entzauberung geschrieben. Das ist erst einmal die Konsequenz einer Parodie: Wenn man über den Zauber lacht, verliert er seine Kraft. Aber Pratchetts konkrete Methode steigert dies noch. Indem er logisch von Absurdität zu Absurdität schließt, baut Pratchett zum einen eine konsistente Zweitwelt mit eigenen Regeln auf, die ihre eigene Fantastik konsequent entmystifiziert.[129] Zum anderen zerstört Pratchett die Hermetik seiner Welt mit ständigen humorvollen Brüchen.[130] Zudem scheint Pratchett auf seinem, in Daniel Lüthis Worten, „Postmodernen Spielplatz", bei allen meta-fiktionalen Späßen, aufklärerisch-moderne Ideale zu verbreiten: Das vernünftige Individuum, zu dem Brutha sich entwickelt, nimmt sich die Freiheit, seinen Platz in der Welt als einer von Gleichen festzulegen.

Also ist die Scheibenwelt keine zauberhafte Fluchtstätte, sondern eine Entzauberung dieser? Zumindest ein post-

128 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 53.
129 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 139.
130 Vgl. ebd., 125–126, 132.

moderner Zauber bleibt doch bestehen: Ein kleiner Nebencharakter in *Small Gods* ist der „Geschichts-Mönch" Lu-Tze, der die Geschichte beobachtet und sicherstellen soll, dass sie abläuft, wie vorherbestimmt. Am Ende stellt sich jedoch heraus, dass er sie absichtlich geändert hat, weil er das Ende nicht mochte: Brutha hätte sterben und ein Jahrhundert an Brutalität beginnen sollen.[131] Damit hebt sich der freie Wille über die höhere Gewalt von Schicksal und Wahrscheinlichkeit, ein wiederkehrendes Element in Pratchetts Werk.[132] Ebenso zeigt sich wieder die Dominanz narrativer Logik, die Pratchett im menschlichen Denken sieht und in seinen Romanen zum Naturgesetz macht.[133] Somit funktioniert die Weltflucht auf einer Meta-Ebene, bei der die Transparenz der Zweitwelt ihren Reiz ausmacht: Indem die Fantasiewelt sich entzaubert, erinnert sie uns, wie sehr die Realität fantastisch ist, insofern unsere Vorstellungen sie mitformen.[134] Dennoch: Gerade der Drang der Fantasy-Welten zu Konsistenz und Selbsterklärung, der den „Zweitglauben" des Lesers stärken soll, kann auch zu ihrer Entzauberung führen. Zudem zeigt Pratchett, dass Heilige Dinge, die in den Naturgesetzen der Zweitwelt fest verankert sind, ihre inhärente Autorität verlieren. Das führt zu der Frage, welchen Status die Magie hat, wenn sie in der Fantasy wirklich ist.

131 Vgl. Pratchett: Small Gods, 334.
132 Vgl. Croft: The Thread, 138, 147.
133 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 138–189. Eine ähnliche Idee erkennt Pesch im Roman *The Last Unicorn* von Peter S. Beagle, s. Pesch: Fantasy, 174–178.
134 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 140.

4 Magie und Religion in *Earthsea*

4.1 *A Wizard of Earthsea:* Wissenschaft und Kunst der Magie

Auch die Magie ist in Fantasy-Welten für gewöhnlich als wahr gesetzt und innerhalb der Zweitwelt wahrnehmbar. Dadurch wird sie Teil der dortigen Natur.[135] Aber anders als die oben beschriebenen Götter, wird Magie dadurch nicht fragwürdig. Im Gegenteil: Sie wird legitimiert. Religiöse Objekte erlangen durch ihre Heiligkeit eine Autorität über den Gläubigen, die durch natürliche Erklärung zweifelhaft würde. Magie hingegen wird vom Magier benutzt, steht also unter ihm. Wenn sie also nur ein Teil der Natur ist, unterscheidet sich ihre Nutzung von Wissenschaft, Technik und Kunst?

Wie die Analyse von sowohl Tolkiens als auch Pratchetts Werken zeigte, wird Magie in der Tat oft mit diesen Komplexen assoziiert,[136] aber es gibt (in den meisten Texten) keine völlige Übereinstimmung. Tatsächlich kann Wissenschaft in Fantasy auch neben der Magie existieren. Der Unterschied ist, dass die Kraft, die in der Magie wirkt, zwar natürlich, aber weder physikalisch noch psychologisch ist. Sie ist eine direkte Realisierung von Wille und Imagination.[137]

In der Realität wird die Wirkungsweise ihrer „Magie" von sogenannten Magiern, Sehern, Mystikern etc. meist offengelassen oder unzureichend erklärt.[138] In den Zweitwelten der Fantasy kann Magie aber erklärt werden, verlangt sogar beinahe danach, aufgrund der Notwendigkeit von

[135] Vgl. Pesch: Fantasy, 39–42.
[136] Siehe auch Kelso: The God in the Pentagram, 69.
[137] Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 94–96.
[138] Vgl. ebd., 67–68, 130–131, Stark: Reconceptualizing, 110.

Konsistenz und Glaubwürdigkeit für den Zweitglauben.[139] Aber eben weil Magie kulturell unterbestimmt ist,[140] dient sie als offene Projektionsfläche: Sie kann auf verschiedenste Art erklärt werden und verschiedenste, auch widersprüchliche Bedeutungen haben. So kann um sie eine ganze Weltanschauung konstruiert werden.

Als Beispiel für eine elaborierte Form der Magie soll *A Wizard of Earthsea* von Ursula K. Le Guin dienen. In den folgenden Kapiteln wird betrachtet, wie diese Magie in späteren Romanen der *Earthsea*-Reihe mit Religion kontrastiert und noch später in Frage gestellt wird.

A Wizard of Earthsea ist der Bildungsroman des Magiers Ged, mit dem der Leser die Möglichkeiten, Regeln und Grenzen der Magie auf dem Archipel Erdsee kennenlernt.[141] Zunächst erscheint der junge Protagonist unter dem Namen „Duny", später als „Sparrowhawk", bevor er seinen „wahren" Namen Ged erhält. Jeder und alles in Erdsee hat einen „wahren Namen" in der „alten Sprache". Menschen halten diesen geheim und benutzen einen zweiten „Nutznamen". Der wahre Name ist das, was in Erdsee Magie ermöglicht. Ein Magier kann alles und jeden kontrollieren, deren wahren Namen er kennt. Das Teilen des wahren Namens gilt entsprechend als größtmöglicher Vertrauensbeweis.

Der erste wahre Name, den Duny auf seiner Heimatinsel Gont lernt, ist der der Ziege. Als er versucht, mit diesem eine zu sich zu rufen, wird er sogleich von einer Herde

139 Vgl. Pesch: Fantasy, 195–197, Tom Shippey: The Magic Art and the Evolution of Words: Ursula Le Guin's „Earthsea" Trilogy. In: Hard Reading: Learning from Science Fiction. Liverpool 2016, 185–204, heir 186.

140 Vgl. Mauss: Theorie der Magie, 178.

141 Vgl. Shippey: The Magic Art, 189–190.

überrannt. Seine Tante – eine Hexe – erkennt in ihm sogleich ein gewaltiges Potenzial. Duny ist bereits so mächtig, dass er ihrem Versuch, ihn und seine Kraft zu kontrollieren, widersteht. Die Hexe lehrt ihn daraufhin das Wenige, was sie an Magie beherrscht. Die Magie der Hexe wird als schwach und bösartig charakterisiert: „There is a saying on Gont, *Weak as woman's magic*, und there is another saying, *Wicked as woman's magic*."[142] Frauen können in Erdsee keine voll ausgebildeten Magier werden, sondern nur geringere Hexen.

Das Wirken von Magie verlangt also mehr als die Kenntnis der wahren Namen: Zum einen braucht es ein angeborenes Kraftpotenzial, im frühen 20. Jahrhundert würde man es wohl „Mana" nennen, welches nur ein kleiner Teil der Bevölkerung zur Verfügung hat. Zum anderen gerät dieses leicht außer Kontrolle und muss durch Anwendung bestimmter Techniken beherrscht werden.[143] Die Kraft, mit der Magie gewirkt wird, scheint zumindest teilweise körperlich zu sein, denn sie im Übermaß zu nutzen führt zu Erschöpfung. Duny erfährt dies in extremem Maße, als sein Dorf von Karg-Barbaren aus dem Osten attackiert wird. Zum Schutz hüllt Duny das Dorf in dichten Nebel und fällt daraufhin in ein Koma. Geheilt wird er vom Magier Ogion. Dieser gibt ihm zeremoniell seinen wahren Namen „Ged" und nimmt ihn als Schüler auf.

Ogion macht Ged mit der Ethik der Magier bekannt: Ihr Ideal ist, so wenig wie möglich zu handeln. Vor allem sollte Magie nur genutzt werden, wenn es notwendig ist und körperliche Kräfte nicht ausreichen. Ged ist von Ogions

142 Ursula K. Le Guin: The Books of Earthsea. The Complete Illustrated Edition. New York 2018, 9 (Herv. i. O.).

143 Vgl. Shippey: The Magic Art, 187–188.

Leben als Eremit und seiner Lehre der Geduld schnell gelangweilt. Um einem Mädchen zu imponieren, durchsucht er die gefährlichen Texte Ogions. Dabei ruft er beinahe ein düsteres Schattenwesen herbei. Ogion merkt, dass der Junge überfordert ist, und schickt ihn zur Magierschule auf Roke, um formell unterrichtet zu werden.

Auf Roke wird dann die Theorie der Magie detaillierter ausgebreitet: Die Schüler werden von acht Lehrmeistern in ihren jeweiligen Disziplinen ausgebildet, wobei man bei zwei davon bezweifeln kann, inwieweit sie wirklich Magie sind: Der „Master Chanter" lehrt die Gesänge, also das kulturelle Erbe und die Geschichte Erdsees, und der „Master Herbal" lehrt Botanik.

Die Kontrolle des Windes und Wetters durch den „Master Windkey" hingegen ist Magie im engsten Sinne, aber im Inselreich Erdsee ein alltägliches Handwerk. Andere vergleichbare Handwerke, wie das Finden und Reparieren von Dingen, sind als das Werk von Hexen und halbgelehrten Zauberern abgewertet. Aufschlussreich ist der Fall der Illusionen des „Master Hand": Sie wirken durch die magische Kraft selbst, sind etwas Anderes als die mechanisch-psychologischen Manipulationen eines Bühnen-Magiers. Gleichzeitig werden sie als „kindische Tricks" bezeichnet und gegenüber den „wahren Künsten" der Verwandlung und Beschwörung abgewertet.[144] Der „Master Summoner" und der „Master Changer" lehren diese hohen Künste den älteren Schülern. Der „Master Hand" erklärt den Unterschied zwischen seiner Kunst und der des „Master Changer": Einen Stein wie einen Diamanten aussehen zu lassen sei einfach, weil es nur die Sinne des Beobachters betrüge, das eigentliche Sein des

144 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 35.

Steins bliebe aber gleich. Wolle man dieses verändern, müsse man den wahren Namen ändern.[145] Der „Master Namer" lässt die Schüler unzählige wahre Namen auswendig lernen und betont ihre Bedeutung noch mehr: Die Mythologie Erdsees beginnt mit der Gestalt Segoy, die die Inseln aus dem Meer hob und allen Dingen Namen in der alten Sprache gab.[146] Angeblich ist es unmöglich in dieser Sprache zu lügen, zumindest für Menschen.[147] Die wahren Namen in Erdsee sind also etwas anderes als die von Menschen bestimmten Namen, die wir in der Realität kennen. Der wahre Name ist dem Ding nicht zugeordnet, er ist das Ding, Noumenon, nicht Phaenomenon. Da wir von der Welt in einem Buch reden, ist es aus der Außensicht logisch, dass ihre ultimative Substanz Sprache ist.[148] Für die Menschen in dieser Welt bedeutet es jedoch, dass sie Gewissheit über abstrakte Wahrheiten haben. Die Magie Erdsees ist eine Metaphysik, die durch Praxis überprüfbar ist. Allerdings sind wahre Namen, anders als die Effekte der Magie, nicht empirisch bestimmbar. Die meisten wahren Namen werden mündlich und schriftlich weitergegeben. Neue wahre Namen, etwa von Kindern, können auf magischem Weg bestimmt werden, anscheinend auf intuitivem Weg.[149] Allerdings bilden die wahren Namen kein konsistentes Klassifizierungssystem: Das Meer hat einen Namen, ebenso wie einzelne Gewässer und einzelne Wassertropfen.[150] Deshalb wirkt Magie nicht überall gleich.

145 Vgl. ebd., 34, Shippey: The Magic Art, 189.
146 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 905.
147 Vgl. ebd., 62.
148 Vgl. Pesch: Fantasy, 192.
149 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 917–918.
150 Vgl. ebd., 36–37.

Mysteriös bleibt die Lehre des „Master Patterner". Er lebt isoliert im „Immanent Grove", einem Ort purer Magie, der für Erdsee ein mystisches Zentrum bildet. Ob der „Master Patterner" überhaupt Magie, oder vielleicht die wichtigste aller Magie ausübt, bleibt vage.[151] Er scheint vor allem damit beschäftigt zu sein, über die „pattern"[152] Erdsees zu meditieren. Seine Lehre dürfte sehr viel mit dem zentralen ethischen Begriff der Magier zu tun zu haben: Dem Equilibrium.

Die Magier sind davon überzeugt, dass alle Dinge in Erdsee in einer komplexen Harmonie zueinander bestehen. Dieses Equilibrium kann durch Magie leicht gestört werden, was der Grund für die oft wiederholte Passivität der Magier ist. Das scheint (in diesem ersten Roman) der Grund zu sein, warum sehr praktisch orientierte Zauberer und Hexen geringgeschätzt werden.[153] Die Vereinigung von Wissenschaften, Handwerk, Ethik und Metaphysik auf Roke entspricht vormodernen Vorstellungen von Wissenschaft und Kunst. Zielsetzung ist ein einheitliches, zusammenhängendes Allgemeinwissen, mit begrenzter Spezialisierung, das nicht unbedingt Anwendung verlangt. Altes Wissen wird weitergegeben, nicht empirisch in Frage gestellt und neues Wissen entsteht durch Intuition und Spekulation. Erfahrung könnte ohnehin nur bestätigen, was im Text als wahr gesetzt ist. Diese Ähnlichkeit

---

151 Vgl. ebd., 52, im später geschriebenen *A Description of Earthsea* wird er als „Meister der Bedeutung und Absicht" bezeichnet, ebd., 918.

152 Der englische Begriff „pattern" ist schwer in seiner Sinnesvielfalt zu übersetzen, wenn er abstrakt gebraucht wird. „Gewebe" trifft es hier vielleicht noch am besten.

153 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 9, Melanie A. Rawls: Witches, Wives and Dragons: The Evolution of the Women in Ursula K. Le Guin's Earthsea — An Overview. In: Mythlore 26.3 (2008), 129–149, hier 133–134.

zu vormoderner Wissenschaft ist stimmig, wenn man bedenkt, dass zwischen dem Hochmittelalter und der Aufklärung Magie so gut wie immer Teil der wissenschaftlichen Praxis war.[154] Ged absorbiert das Handwerk und das Wissen Rokes ohne Probleme, aber die Ethik macht ihm weiterhin Schwierigkeiten. Wegen seines Ehrgeizes und einer Rivalität mit einem Mitschüler versucht er, den Geist einer Toten zu beschwören, ruft aber stattdessen den Schatten herbei, der schon bei Ogion auf ihn aufmerksam wurde. Dieser scheint dem Reich der Toten zu entstammen und sein Erscheinen gefährdet das Equilibrium Erdsees. Darüber hinaus fügt er Ged schwere Wunden zu. Bei der Heilung dieser Wunden stirbt der Erzmagier, der Leiter der Schule und mächtigste Magier Erdsees. Dieses Ereignis lehrt Ged Bescheidenheit und lässt ihn den ersten Schritt von Wissen zu Weisheit machen:

Bevor er die Schule verlässt, muss Ged die Prüfung des letzten Meisters bestehen, des „Master Doorkeeper". Ged muss dessen wahren Namen herausfinden und stellt fest, dass er dies nur auf einem Weg kann: ihn danach zu fragen. Das ist eine letzte Moral, über die Macht nicht-magischer Kräfte.

Nachdem Ged seine Ausbildung beendet hat, besucht er selbst das Land der Toten bei dem Versuch, einen sterbenden Jungen zu retten: Es ist eine graue Ödnis, in der die Toten weiterexistieren, aber man kann es kaum „Leben nach dem Tod" nennen. Sie haben keine Erinnerungen und ahmen ihr altes Leben nur sinnlos nach. Die Inspiration von antiken Beschreibungen des Hades ist offensichtlich, aber dieses „trockene Land" hat keinen Herrscher.[155] Ged

[154] Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 91–106, 179–193.
[155] Vgl. Shippey: The Magic Art, 192.

trifft in diesem Land den Schatten, der daraufhin beginnt, ihn zu verfolgen.
Kurz darauf sucht Ged die Konfrontation mit Drachen, die in Erdsee die Magie personifizieren. Drachen sprechen nur die alte Sprache. Sie werden in den späteren Romanen zentral, in diesem Roman sind sie nur ein Hindernis auf Geds Reise. Sie geben ihm allerdings einen Hinweis darauf, dass auch der Schatten einen Namen haben könnte. Für diesen Roman noch nebensächlicher ist ein anderes „höheres" Wesen Erdsees, das Ged auf der Flucht vor dem Schatten trifft: der Stein des „Hof von Terrenon". Dieser ist eine „alte Macht der Erde", um die sich ein düsterer Kult gebildet hat.
Nach einer kurzen Rückkehr zu Ogion beginnt Ged die Richtung zu wechseln und seinen Schatten zu jagen. Als er ihn am Ende des Buchs konfrontiert, erkennt er sich selbst in ihm. Beide sprechen sich gegenseitig mit dem Namen Ged an und werden eins. Was nun die diegetische Identität des Schattens war, ob er sich aus Ged gebildet oder einen Teil von ihm absorbiert hat, ist unklar. Seine Bedeutung ist aber offensichtlich: als Schatten, der denselben Namen teilt und mit ihm eins wird, ist er das Gegenstück Geds, ohne welches er unvollständig ist, das Yin zu seinem Yang.
Earthsea ist deutlich vom Taoismus beeinflusst:[156] Das Equilibrium entspricht dem Taoistischen Ideal der Harmonie von Yin und Yang wie z. B. der des Menschen und der Natur.[157] Die Passivität der Magier ist vom „Wu-Wei"

156 Vgl. Gail S. Sobat: The Night in Her Own Country: The Heroine's Quest for Self in Ursula K. Le Guin's „The Tombs of Atuan". In: Mythlore 21.3 (1996), 24–32, hier 27.

157 Vgl. J.C. Cooper: Was ist Taoismus? Der Weg des Tao. Eine Einführung in die uralte Weisheitslehre Chinas. Bern u. a. 1993, 26–27, 31–35, 50–51.

dem Nicht-eingreifen und Geschehen-lassen inspiriert.[158] Das genaue Verhältnis zwischen Taoismus und Religion und Magie ist umstritten.[159] Allerdings sind es klar die moralischen Philosophien Lao-Tzus und Chuang-Tzus, nicht die konkreten religiösen Vorstellungen Chinas, die Le Guin inspirierten.

Der Text gibt keine Hinweise darauf, dass es in den hardischen Länder Erdsees, in denen *A Wizard of Earthsea* spielt, ein weitverbreitete Religion gibt. Es gibt zwei Dinge, die als den Magiern Erdsees heilig bezeichnet werden könnten: zum einen das Prinzip des Equilibriums, zum anderen den Ort Immanent Grove.

Das Equilibrium wird nicht im Detail,[160] aber auf sehr profane Weise erklärt: Wer es an einem Ort regnen lässt, nimmt einem anderen das Wasser.[161] Das Immanent Grove zeigt deutlichere Anzeichen eines heiligen Ortes und in *A Description of Earthsea* werden auch weitere heilige Orte sowie eine Assoziation des Immanent Grove zu den alten Mächten erwähnt.[162] Es könnte vom „Tao" inspiriert sein, dem nicht definierbaren Ursprung allen Seins und dem Einzigen im Tao Te Ching, was man heilig nennen könnte.[163] Aber ein heiliger Ort macht noch keine Religion, erst recht, wenn seine Bedeutung für den Gläubigen unklar ist. Wie noch deutlicher werden wird, gilt die

158 Vgl. ebd., 47, 97–107.

159 Vgl. ebd., 120–124. Coopers Abwertung chinesischer Magie und Religion als „Dekadenter Aberglaube" erscheint mir mehr wie ein Schild gegen mögliche Kritik des Taoismus, als ein historisch fundiertes Urteil. Aber zweifellos verlangen Lao-Tzu und Chuang-Tzu keine religiösen Glaubensvorstellungen.

160 Vgl. Shippey: The Magic Art, 191, Pesch: Fantasy, 173–174.

161 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 41.

162 Vgl. ebd., 915.

163 Vgl. Cooper: Was ist Taoismus?, 7–17.

Verehrung der alten Mächte den hardischen Menschen als Aberglaube. Es gibt unzählige andere Dinge in Erdsee, denen man eine religiöse Rolle zusprechen könnte, aber die zentralen Aspekte des Religiösen fehlen:
Wenn die Urfigur Segoy ein Schöpfergott ist, dann ein völlig deistischer. Angebetet wird er nirgendwo, ebenso wenig wie die Drachen.[164] Die Mythen erzählen die Geschichte Erdsees ohne weitere Bezüge auf Götter oder andere Heilige Wesen.[165] Die rituelle Wiedergabe der Mythen scheint nicht einmal magische Zwecke zu erfüllen, sondern direkt soziale. Das Leben nach dem Tod ist eine Sicherheit, kann aber nicht durch Riten oder Ethik verändert werden.
Die Magier ähneln in ihrer gesellschaftlichen Funktion Priestern, vor allem, indem sie die wahren Namen bestimmen und damit eine höhere Wahrheit verkünden, und sie bilden eine exklusive Elite ähnlich einem Klerus. Das ist stimmig, wenn man die Bedeutungsverwandtschaft von Magiern und Priestern bedenkt. Noch im Mittelalter wurde Priestern eine besondere magische Kraft zugeordnet.[166] Aber die Magier Erdsees sind Gelehrte, keine Priester. Ihre Macht kommt von ihnen selbst und ihrem Wissen, nicht von Göttern, nicht von Geistern, nicht einmal von der Gemeinschaft. Sie bilden eine Akademie, keine Kirche. Wohl aber beruht die soziale Kohäsion Erdsees auf der Magie. Hier kann Magie die moralische Ordnung bestimmen, wenn auch nicht heiligen. Sie bündelt die Wissenschaften und Künste und ersetzt nicht nur eine fehlende Religion, sondern bildet auch die einzige politische

164 Allerdings könnte Segoy selbst ein Drache sein, siehe Rawls: Witches, Wives and Dragons, 147.
165 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 906–914.
166 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 90.

und kulturelle Konstante in Erdsee, das keine zentrale Autorität kennt.[167] Zugleich gibt sie Ged einen Rahmen für Selbsterkenntnis und seine persönliche Entfaltung als Individuum. Individuelle Autonomie ist ihr „höherer Wert". Allerdings ist dieser Individualismus eingeschränkt, da seine Selbstentfaltung immer von Lehrern geleitet und von Freunden gestützt wird.

Der religiöse Glaube fehlt aber in Erdsee. Das lässt sich anhand des dritten *Earthsea*-Romans *The Farthest Shore* untermauern. Dort verliert die Magie in Erdsee ihre Macht und zugleich werden die Zauberer von Nichtmagiern zu bloßen Scharlatanen erklärt. Es ist aber nicht, wie in der Scheibenwelt, der Glaube der Menschen, der den Magiern Macht gab. Es ist umgekehrt: Die Zauberer geben ihre Kraft und ihre Namen zugunsten von Träumen eines ewigen Lebens auf. Dies führt dazu, dass die Menschen ihren Glauben an die Magie verlieren. Beides ist aber nur ein Symptom, genauso wie das zeitgleiche Verschwinden von Handwerkskunst und Geschichtskenntnis. Der Magier Cob öffnet die Grenze zwischen Erdsee und dem trockenen Land der Toten. Entgegen seinen Absichten macht er damit nicht das Leben, sondern den Tod ewig. Erdsee nähert sich immer mehr dem Land der Toten an. Sicherlich, *The Farthest Shore* ist eine Geschichte von Entzauberung,[168] aber im Sinne eines Verlusts von Fantasie, nicht von religiösem Glauben. Tom Shippey meint sogar, dass Cob der Magie eine Art düstere Religion entgegenstellt.[169] Demnach wäre Religion ein Treiber und kein Opfer der Entzauberung.

---

167 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 914.
168 Vgl. Shippey: The Magic Art, 199.
169 Vgl. ebd., 200–202.

Es bleibt eine Gruppe in *A Wizard of Earthsea*, die eindeutig religiös ist: Der Kult um den Stein am Hof von Terrenon. Wie sich im folgenden Buch herausstellt, sind dessen Anhänger nicht die einzigen Verehrer der alten Mächte, denn *Tombs of Atuan* handelt von der Religion der „barbarischen" Kargs.

4.2 *The Tombs of Atuan:* Gewalt und Lüge der Religion

Die Geschichte in *The Tombs of Atuan* beginnt mit einem Mädchen namens Tenar, das vor dem Haus ihrer Eltern spielt. Ihr Vater stellt fest, dass sie bald „abgeholt" werde. Kurz darauf verliert dasselbe Mädchen ihren eigenen Namen in einem Ritual: Sie wird vor einem leeren Thron zum Schein geopfert und wird zu Arha, „Der Gefressenen".[170] Arha ist nach dem Karg-Glauben die einzige und ewige Priesterin der „Namenlosen", der Urgötter der Kargs. Die Kargs glauben an Wiedergeburt: Wenn die alte Arha stirbt, wird ein Mädchen gesucht, das am selben Tag geboren wurde und diese wird die neue Arha. Sie lebt isoliert in der Wüste der Insel Atuan mit anderen Karg-Priesterinnen und einigen Eunuchen-Dienern am zentralen Tempel-Komplex der Kargs. Dieser ist so wichtig ist, dass er nur „der Ort" heißt.[171] Alle anderen Orte haben ihre Namen also in Abgrenzung zu ihm.

Die Religion der Kargs enthält zwei weitere Kulte neben dem der Namenlosen: Den zweier nicht näher erklärter Zwillingsgötter und den des Gottkönigs, des vergöttlichten Königs der Kargs. Thar, die höchste Priesterin der Zwillingsgötter, wird eine Art Mentorin für Arha, während

170 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 139–142.
171 Vgl. ebd., 148.

die höchste Priesterin des Gottkönigs, Kossil, in kaum verhüllter Feindschaft zu ihr steht. Persönliche Bindungen baut Arha nur zu Manan, ihrem Leibdiener, und Penthe, einer gleichaltrigen Priesterin des Gottkönigs, auf. Ein Erlebnis mit Penthe zeigt deutlich die spezifische Folter, unter der Arha lebt: Die Mädchen verlassen für einen Moment ihre ständige monotone Arbeit und plaudern auf einer Mauer. Penthe wird zur Strafe geschlagen, Arha aber demonstrativ nicht. Stattdessen wird sie daran erinnert, dass sie „gefressen" wurde, dass nichts von ihrer Individualität übrig sein darf und sie nur noch tun sollte, was nötig ist.[172] „Nur was nötig ist", bedeutet die sinnlosen, repetitiven Arbeiten und Riten für den Kult,[173] nicht das Handeln aus innerer Notwendigkeit, wie die hardischen Magier es idealisieren.

Arha ist nominell die höchste Priesterin, hat aber kaum konkrete Macht, zu handeln oder handeln zu lassen. Der Gottkönig beruft sich auf sie, sie hat aber keinen Einfluss auf ihn, obwohl dies wohl einst anders war.[174] Selbst am „Ort" scheinen Thar und Kossil die wahre Autorität zu haben. Nur über zwei Orte hat Arha wirklich die Herrschaft, allerdings stellen diese die zwei größten Heiligtümer der Kargs dar. Beide liegen unterirdisch und die Tempel des „Orts" sind über ihnen konstruiert worden: Das „Undertomb" ist eine kleine Höhle, in der niemals Licht brennen darf. Neben diesem liegt ein Labyrinth, welches zahlreiche Schätze wie auch Gefahren birgt. Arha hat als einzige die Schlüssel zum Labyrinth und verbringt fast ihre ganze Freizeit damit, sich jedes Detail des Labyrinths einzuprägen.

---

172 Vgl. ebd., 150–153, Shippey: The Magic Art, 195.
173 Vgl. Sobat: The Night, 26.
174 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 155.

Im Undertomb geschieht die größte Folter, der Arha unterzogen wird: Der Gottkönig schickt drei Gefangene, die den Namenlosen geopfert werden sollen, und Arha hat über die Methode zu entscheiden. Sie entscheidet, sie langsam verhungern zu lassen, nachdem Kossil eine weniger grausame Enthauptung ablehnte.[175] Arha hat also keine echte Entscheidungsfreiheit, sie muss aber dennoch die Verantwortung für die Tat übernehmen, was ihr Gewissen dauerhaft belastet.

Arha beginnt, die Möglichkeit des Unglaubens zu realisieren: Sie erkennt den Gottkönig als bloßen Emporkömmling, dessen Göttlichkeit keinen Glauben verdient. Sie ist dennoch überrascht, als sie realisiert, dass Penthe anscheinend an gar keine Götter glaubt, wohl aber Angst vor dem Übernatürlichen hat.[176] Arha realisiert, dass auch Kossil keinen wirklichen Glauben hat, sondern Religion nur zugunsten von Macht nutzt. Arha ist ihr damit ein Hindernis, vor allem, nachdem Thar stirbt.[177] Kurz nach Thars Tod trifft Arha ihre erste wirklich eigene Entscheidung: Ein Magier infiltriert das Labyrinth auf der Suche nach einem Artefakt. Arha sperrt ihn dort ein, hält ihn aber am Leben.

Im Gegensatz zu den hardischen Menschen Erdsees nutzen die Kargs keine Magie; tatsächlich sind die Magier aus dem Westen ihr größtes Feindbild. Manche wie Kossil leugnen die Realität der Magie, sie sei nur ein Trick, andere wie Thar sind sich nicht sicher.[178] Die Magier gelten als seelenlos, da sie keine Götter anbeten und nicht wiedergeboren werden. Arha versucht in Gesprächen mit

175 Vgl. ebd., 160–162, 164.
176 Vgl. ebd., 166.
177 Vgl. ebd., 176.
178 Vgl. ebd., 174–175.

dem Magier, der sich als der erwachsene Ged herausstellt, ihre Machtposition zu beweisen, aber Ged bestätigt nur wieder und wieder Arhas Zweifel. Überraschend gibt er ihr ihren wahren Namen „Tenar" wieder.
Da Tenar nicht verbergen kann, dass sie Ged am Leben erhält, bricht ihr schwelender Konflikt mit Kossil aus, worauf letztere die Namenlosen als alt und machtlos verleugnet. Als Tenar daraufhin sieht, wie Kossil im Undertomb Licht macht und sie dennoch nicht bestraft wird, kommt Tenar zu dem Schluss, dass Kossil recht hat: Die Namenlosen sind tot, oder haben nie existiert. Ged aber widerspricht ihr: Die, die sie als Namenlose kennt, sind echt, sie sind die alten Mächte der Erde, wie der Stein im Hof von Terrenon. Er drückt aber auch seine eigene Art des Unglaubens aus:[179]

> They are immortal, but they are not gods. They never were. They are not worth the worship of any human soul. […] They have nothing to give. They have no power of making. All their power is to darken and destroy. […] They exist. But they are not your Masters. They never were.[180]

Er leugnet also ihre Heiligkeit. Die alten Mächte ähneln sehr den Göttern der Scheibenwelt,[181] aber der Held nutzt sie nicht, um eine bessere Weltordnung aufzubauen, sondern streitet ihnen jeglichen Nutzen ab.
Es ist offensichtlich, dass der Konflikt zwischen hardischer Magie und kargischer Religion nicht bloß ein politischer ist – zwischen Fremden von verschiedenen Orten – sondern ein ideologischer. Eigentümlich sind aber die Positionen, die Religion und Magie in diesem Konflikt

---

179 Vgl. Shippey: The Magic Art, 196.
180 Le Guin: The Books of Earthsea, 211.
181 Vgl. Shippey: The Magic Art, 197.

einnehmen. Dass die Magie dabei das Wahre und Gute verkörpert und die Karg-Religion den bösen Aberglauben, ist offenkundig, obwohl es allen Konventionen der europäischen Geschichte widerspricht. Ich erinnere daran, wie Magie und Religion bei Tolkien gegenübergestellt wurden: Der Magier kontrolliert die Welt aus Herrscherwillen, ohne die Demut und den Respekt des Gläubigen.

Die einzige Person, die in *The Tombs of Atuan* Demut und Respekt zeigt, ist der antireligiöse Magier Ged. Dagegen ist es der Karg-Kult, spezifisch der des Gottkönigs, der sich absolute Herrschaft anmaßt. Es wurde auch schon mehrfach, sowohl in Bezug auf die Realität als auch auf andere Fantasy-Welten, eine gewisse Leere an Bedeutung der Magie erwähnt, der die „höheren Werte" der Religion entgegenstehen. Aber in Erdsee ist es gerade die Magie, welche höhere Wahrheiten und ethische Werte vermittelt.

Im Gegensatz dazu ist die Religion der Kargs zutiefst bedeutungslos. Das drückt sich besonders im Motiv der Namenlosigkeit aus: Der „Ort" ist namenlos, die Götter sind namenlos, die höchste Priesterin trägt keinen Namen, sondern ein Zeichen für das Fehlen desselben. Die Rituale, die oft vor einem leeren Thron stattfinden, werden ebenfalls als sinnlos beschrieben, das Leben am „Ort" ist voll alltäglicher Grausamkeit.[182] Die religiöse Organisation ist isoliert von der Gesellschaft, die sie aufrechterhalten soll. Die Legitimierung des tyrannischen Systems des Gottkönigtums scheint der einzige Zweck dieses Kults zu sein. Hier lässt sich wiederum eine Parallele zu unserer Welt ziehen: Die Stabilisierung und Heiligung der gesellschaftlichen

[182] Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 196.

Ordnung durch die Religion hat immer das Potenzial, der Tyrannei zu dienen. Dies ist ein Hauptgrund für die fortschreitende weltliche Entmachtung der Religion seit der Aufklärung. Steht die Magie in den *Earthsea*-Romanen dann für die aufgeklärte Moderne und ihre Religionsskepsis?

Die Unterbestimmtheit der Magie in der Realität erlaubt ihr in Fantasy verschiedenste, auch widersprüchliche Bedeutungen. Obwohl ich die Magie in *A Wizard of Earthsea* mit vormodernen Wissenschaftsformen assoziiert habe, würde ich argumentieren, dass sie in *The Tombs of Atuan* teilweise eine aufklärerische Rolle übernimmt. Ged bringt das Licht der Wahrheit in Tenars dunklen Irrglauben. Das ist symbolisch dargestellt, wenn er während der Flucht helles Licht im Undertomb scheinen lässt.[183] Der Plot von *The Tombs of Atuan* folgt dem Schema eines ethnographischen Abenteuer-Romans,[184] einem klassischen Genre der Aufklärung: Der Held sucht nach einem Schatz, wird von Eingeborenen gefangen, bekehrt eine Eingeborene von ihrem Aberglauben und sie hilft ihm, mit dem Schatz zu entkommen. Nur dass der Held hier kein Wissenschaftler, sondern Magier ist.

Die Positionierung von Magie und Religion wird verständlich, wenn man betrachtet, welche Art von Macht sie darstellen. Le Guin schreibt von zwei verschiedenen Arten von Macht: „Power-to", die Kraft zu handeln und „Power-over", Herrschaft über Andere.[185] Diese Trennung von Macht-Arten erklärt auch eine weitere Umkehrung: Magie ist in Erdsee die Domäne der Männer, Religion

183 Vgl. ebd., 222.
184 Vgl. Pesch: Fantasy, 116–122.
185 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 242–243.

die der Frauen. Die historische Konvention assoziiert Magie oft mit Frauen, auch wenn das nicht wirklich der historischen Praxis der Magie entspricht.[186] In religiösen Organisationen waren Frauen, wie in den meisten sozialen Institutionen, Männern nachgestellt und sind es oft immer noch.

Wie Le Guin in einem Nachwort der Gesamtausgabe schreibt, sah sie sich nicht in der Lage eine selbstständige, in sich mächtige Heldin zu erschaffen. Dies erschien ihr gegenüber der patriarchalischen Realität als verlogenes Wunschdenken. Deshalb setzte sie ihre Protagonistin an die Spitze einer Herrschafts-Institution, aus der nur Übel hervorgehen kann.[187]

Die Differenz von Macht zu Handeln und Autorität und ihr jeweiliges Verhältnis zu Magie und Religion wurde in dieser Arbeit bereits einige Male thematisiert. Allerdings ist diese Differenz keineswegs absolut.

In der Tat geht die strikte Zuordnung von Magie zu Kraft und Religion zu Herrschaft in *The Tombs of Atuan* nicht auf. Tenars Fähigkeit, zu befehlen, ist sehr begrenzt. Die Karg-Religion gibt ihren Priesterinnen nur Herrschaft über einen sehr begrenzten Raum. Und diese Macht beruht letztendlich auf der des abwesenden Gottkönigs, weshalb es sich auch nicht um ein echtes Matriarchat handelt.[188] Für den Gottkönig sind die Priesterinnen nicht mehr als Galionsfiguren. Umso eifersüchtiger wacht deshalb eine Gestalt wie Kossil über die geringe Autorität, die sie hat.[189] Demgegenüber stellt Le Guin selbst fest, dass Ged Zugang zu sowohl Kraft als auch

186 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 32–33.
187 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 242–243.
188 Vgl. Sobat: The Night, 26–27.
189 Vgl. ebd., 30.

Herrschaft hat.[190] Er ist von Beginn an in einer privilegierten Position: als Mann von Gont mit magischem Potenzial. Als Magier wird er Teil einer dominanten Klasse und in *The Farthest Shore* wird er sogar zum Erzmagier, der höchsten Autorität Erdsees.

Es ist auch fraglich, inwieweit Magie überhaupt als Kraft zu handeln, statt als Herrschaft zu verstehen ist: Im vierten Erdsee-Band *Tehanu* fällt Tenar unter den Zauber eines Magiers und es wird zum ersten Mal dargestellt, wie sich die Macht eines Magiers für eine Verzauberte ausdrückt: als Geisteskontrolle und Sklaverei.[191] Es scheint, dass die Magie Erdsees auch einem Herrschaftsprinzip folgt: Der Magier bemächtigt sich der anderen Person wie Sache durch ihren Namen und befielt über sie. Sicher ist, dass sich Kraft und Herrschaft nie ganz trennen lassen: Durch Kraft verschafft man sich Autorität und Autorität gibt die Kraft zu handeln.

So leer sie auch ist, Tenars Autorität gibt ihr doch die Kraft zu einer Handlung,[192] die besonders wirkungsreich ist. Indem sie sich weigert, die Rolle der Arha zu spielen. Indem sie Ged am Leben hält, zeigt sie ihren Ungehorsam gegenüber den alten Mächten. Diese werden erzürnt und Ged muss seine ganze Kraft darauf konzentrieren, sie in Schach zu halten, bis er und Tenar mit dem gesuchten Artefakt aus dem Labyrinth geflohen sind. Hinter ihnen wird daraufhin der ganze „Ort" in einem Erdbeben durch die alten Mächte vernichtet.

Damit endet der Roman jedoch nicht. Auf dem Weg zu Geds Boot begreift Tenar, was sie alles verloren hat,

190 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 242.
191 Vgl. ebd., 539–541.
192 Vgl. Sobat: The Night, 27–28.

insbesondere Manan, den Ged auf der Flucht durch das Labyrinth töten musste.[193] Tenar steht ein letztes Mal kurz davor, Ged zu töten. Der Gedanke von Ged in der hardischen Großstadt gelassen zu werden, verschreckt sie und sie bittet darum, auf einer einsamen Insel abgesetzt zu werden. Ged entscheidet am Ende, sie zu Ogion zu bringen.

„Die Last der Freiheit", so wird Tenars Zustand beschrieben.[194] Platon beschrieb diesen in seinem Höhlengleichnis und Weber bezieht sich darauf, wenn er von Entzauberung schreibt.[195] Tenar sieht mit den Grausamkeiten auch alle Sicherheiten verschwinden, die sie kannte. Insbesondere der glückliche Gedanke der Reinkarnation muss dem angsteinflößenden des trockenen Lands weichen, wenn sie Geds Worten statt denen ihres Kultes Glauben schenkt.[196]

Tenars Bildungsroman ist als Spiegelbild Geds konstruiert, auch, aber nicht nur, weil sie eine Frau ist:[197]

- Er gewinnt zu Anfang seinen Namen, sie verliert ihren.
- Er verlässt seine öde Heimat, sie wird aus einer liebevollen gestohlen.
- Er muss lernen, sich zu zügeln, sie muss wagen, eigenständig zu handeln.
- Er muss lernen, seinen Meistern zu vertrauen, sie muss lernen, sich ihren zu widersetzen.

193 Allerdings kann sein Tod als traurige Notwendigkeit gelesen werden, siehe ebd., 29.
194 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 234.
195 Vgl. Weber: Wissenschaft als Beruf, 595.
196 Vgl. Shippey: The Magic Art, 195, 197–198.
197 Vgl. Sobat: The Night, 24.

Und am Ende kann sie ihr Selbst nicht wieder zusammenfügen. Sie ist wieder ein unbeschriebenes Blatt und muss sich eine neue Identität schaffen. Sie verwirft ihre alte Religion, verschreibt sich aber auch nicht der Magie. Sie versucht auch nicht, Beides miteinander in Einklang zu bringen.[198] Stattdessen wendet sie sich von aller Macht außerhalb des Haushalts ab und wird unter dem Namen Goha eine einfache Bauernfrau. Sie behält aber von ihrem Bruch mit der Religion eine kritische Perspektive auf die Welt. Von dieser Perspektive aus wird in der späteren *Earthsea*-Reihe die Welt Erdsee – und insbesondere die Rolle der Magie in ihr – in Frage gestellt.[199] Hier beginnt der Prozess einer eigenen Art von Entzauberung.

4.3 Die weiteren *Earthsea*-Bücher: Kritik der Macht – Kritik der Magie

Der dritte *Earthsea*-Roman, *The Farthest Shore,* ist für die folgende Darstellung nicht so wichtig wie man glauben könnte, obwohl es sich um eine Geschichte der Entzauberung handelt: Der Verlust der Magie in Erdsee wird von einem einzelnen Bösewicht ausgelöst und am Ende des Romans wird der Leser davon ausgehen, dass sie wieder zurückkehrt. Erst die späteren Fortsetzungen werden zeigen, dass sie sich dauerhaft verändert hat. Was ich beschreiben will, ist eine Delegitimierung der Magie, die in *A Wizard of Earthsea* idealisiert wurde.

Drei Aspekte von *The Farthest Shore* sind allerdings zu bemerken: Dienten sie vorher nur als Hindernis auf der Heldenreise, werden Drachen hier erstmals zur geehrten

---

198 Obwohl eine andere symbiotische Vereinigung stattfindet; die von weiblich und männlich, siehe ebd., 28, 30.

199 Vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 133.

Inkarnation der Magie in Erdsee und zum Symbol für die Wunder des Phantastischen.[200] Wenn er den Bösewicht Cob stellt, setzt Ged seiner Idee eines ewigen Lebens eine Art profane Reinkarnation entgegen: Dass das Weiterleben in der Totenwelt nebensächlich ist, gegenüber der Rückkehr des toten Menschenkörpers zur Natur. Das ist fast eine Synthese der hardischen und der kargischen Vorstellungen des Todes.[201] Am Ende des Romans muss Ged, inzwischen Erzmagier im Greisenalter, seine gesamte magische Kraft aufgeben, um Cobs Öffnung zwischen lebender und toter Welt zu schließen. Das Ende des Romans impliziert, dass dies das Ende seiner Geschichte ist, worauf nur noch Ruhestand und Tod folgen: „He has done with doing. He goes home."[202] Die magische Kraft ist die Möglichkeit zum Handeln und ohne sie ist das Handeln vorbei.

Achtzehn Jahre lang blieb die *Earthsea*-Reihe eine Trilogie, obwohl Le Guin betonte, dass sie immer geplant hatte, ein weiteres Buch über Tenar zu schreiben.[203] Als *Tehanu* letztendlich erschien, war es ein deutlicher Bruch mit der bisherigen Reihe und dem Genre im Allgemeinen.[204] Statt eines üblichen Quest-Plots erzählt es davon, wie Tenar mit Ged und dem halbverbrannten Waisenmädchen Therru eine Familie bildet. Le Guin wollte vor allem das, in ihren Augen, Männer-zentrierte Weltbild ihrer früheren Werke korrigieren.[205] Aber das ist nur Teil eines Wechsels im Fokus zugunsten der Entmachteten, die den großen

200 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 387–389.
201 Vgl. Shippey: The Magic Art, 203.
202 Le Guin: The Books of Earthsea, 385.
203 Vgl. ebd., 549.
204 Vgl. Rawls: Witches Wives and Dragons, 131–132.
205 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 983–985.

Dingen der Welt nur noch passiv gegenüberstehen und lediglich über ihre eigenen Leben entscheiden können.[206] Aus dieser Ansicht von unten werden früher positiv und als natürlich dargestellte Machtkonstellationen in Frage gestellt.

Der Roman beginnt mit dem Tod Ogions auf Gont, auf den die Rückkehr des entmachteten Ged folgt. Ged, der zunächst in Trübsal versinkt, stellt fest, dass ihm wichtige Teile des Lebens, insbesondere die Liebe, bisher entgangen sind und findet im machtlosen, femininen Raum bei Tenar einen neuen Platz.

Entgegen den Erwartungen aus *The Farthest Shore* kehrt in Erdsee nicht die Normalität zurück, aber die Richtung des Wandels ist noch unklar. Bei dem Versuch, einen Ersatz für Ged als Erzmagier zu finden, nennt der Master Patterner eine „Frau auf Gont", was viele Diskussionen zwischen Ged und Tenar auslöst: Ged glaubt, dass eine Frau zwar Königin, aber nicht Erzmagier sein könne und begründet das mit der oben etablierten Differenz von Herrschaft und Kraft: Frauen hätten keine eigene Macht, nur von Anderen ermöglichte Autorität. Tenar stimmt zwar zu, dass die männlichen Formen der Macht zu ihr nicht passten, weshalb sie keine Magierin wurde, widerspricht aber dennoch: Es müsse auch eigene weibliche Macht geben.[207] Tatsächlich wird kein neuer Erzmagier gefunden und der Ausspruch des Master Patterner bezog sich auf Therru.

Die Geschlechtsprinzipien der früheren Bücher werden in der Tat umgestellt: Die Hexe Auntie Moss, als Vertreterin der „schwachen, bösen" Frauen-Magie, wird positiv dargestellt. Es wird dabei klar, dass die Hexen Erdsees den

[206] Vgl. ebd., 549; vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 134.
[207] Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 454, 527–528.

alten Mächten der Erde nahestehen, deren Bosheit abgeschwächt wird.[208] Der Antagonist Aspen ist ein Magier, der seine Macht missbraucht. Dabei ist dieser Missbrauch ein anderer als der von Ged und Cob: Ihr Ziel war die Überwindung des Todes. Dieses war fehlgeleitet und mit ihren Fähigkeiten unmöglich zu erreichen, was zu zerstörerischen Konsequenzen führte. Aber diese Konsequenzen waren nicht beabsichtigt, das Ziel von einer höheren Art. Aspen hingegen nutzt seine Magie für niedere Gelüste und mit sadistischem Genuss, weil er glaubt, dass ihm dies zusteht.[209] Allerdings wird die weibliche Magie von Moss nicht völlig idealisiert: Wenn sie lautstark über die überwältigende alte Macht – aus der sie schöpft – sagt, dass diese über allem Verstehen steht, muss Tenar sich erinnern, dass sie der Gewalt genau dieser Macht entkam.[210] Es ist eine andere Macht, die stärker positiv hervorgehoben wird: Die der Drachen. Sie sind die Wesen reiner Kraft, die über nichts Herrschaft haben.[211] Es wird deutlich, dass sie direkt mit den Menschen verwandt sind. Insbesondere werden sie mit Frauen assoziiert. Das gilt sowohl für eine alte Frau in einer Erzählung als auch für Tenar. Und Therru stellt sich am Ende als Drache in Menschenform heraus.[212] Der frühere Erzmagier und die frühere Hohepriesterin bilden mit ihrer behinderten Drachen-Tochter am Ende eine profane und magie-, religions- und herrschaftslose Idylle. Aber es wäre falsch, dies als Idealisierung des Gewöhnlichen zu verstehen. Die gesellschaftliche

208 Vgl. Sobat: The Night, 31; Rawls: Witches, Wives and Dragons, 133–134, 142–143.
209 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 550.
210 Vgl. ebd., 431, 550–551.
211 Vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 145.
212 Vgl. ebd., 134, 138.

Konvention wird stattdessen von Tenars Leben als patriarchalisch beherrschte Bauernfrau Goha repräsentiert, einer Identität von der sie sich im Roman emanzipiert.[213] Tenar und Geds Familie ist die Utopie einer anderen Art von Alltäglichkeit.[214] Die Fragen, die *Tehanu* aufwirft, werden in *Tales from Earthsea* und *The Other Wind* beantwortet und damit frühere Sicherheiten völlig widerlegt.

In der Erzählungssammlung *Tales from Earthsea* betreibt Le Guin eine Geschichtsrevision ihrer Welt,[215] indem sie die Rolle von Frauen zu verschiedenen Zeiten, die von der Geschichte vergessen wurden, betont.

Am wichtigsten ist eine Erkenntnis aus der ersten und längsten Erzählung, *The Finder*: Es stellt sich heraus, dass die Magie-Akademie auf Roke aus einer von Frauen dominierten Geheimgesellschaft hervorging. Während diese zur dominanten Organisation der Magie in Erdsee wurde, nahm sie mehr und mehr Männer auf, die letztlich die Kontrolle übernahmen und die Frauen auf den minderen Rang der Hexe reduzierten.[216] Zudem wird deutlicher, dass die soziale Macht der Magier aufkam, um ein Vakuum zu füllen, das durch den Tod des letzten Königs des vereinten Erdsees entstand.[217] Die positiv besetzte, scheinbar natürliche Ordnung der ersten Bücher baut also auf historischer Ungerechtigkeit auf.

Diese Feststellung wird im letzten Roman *The Other Wind* untermauert. Die Seelen der Toten im trockenen Land sind in Aufruhr und erscheinen in den Träumen der Lebenden, um Befreiung bittend. Zur selben Zeit dringen

213 Vgl. Sobat: The Night, 30–31.
214 Vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 148.
215 Vgl. ebd., 141.
216 Vgl. ebd., 135, Le Guin: The Books of Earthsea, 919–920.
217 Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 913–914.

aus dem Westen die Drachen in Erdsee ein. Es stellt sich heraus, dass diese Ereignisse verknüpft sind und auf einen lange vergangenen Fehler zurückgehen.

Einst waren Drachen und Menschen ein Volk, das sich aufteilte: Die Drachen behielten die Freiheit des Himmels und die magische Kraft der alten Sprache, die Menschen schafften sich Besitz, Sicherheit und Herrschaft auf der Erde. Aber die Menschen Erdsees brachen diesen Vertrag, indem sie die alte Sprache und die Magie behielten. Sie stahlen einen Teil des Landes der Drachen im Westen und erschufen dort das trockene Land, um Unsterblichkeit zu erlangen. Die gesamte, angeblich natürliche Balance der Welt, wie sie in der Reihe präsentiert wurde, war also von Beginn an eine instabile, menschliche Schöpfung. Cob hat lediglich weitergeführt, was die ersten Magier begannen.

Nur die Kargs erinnern sich vage an die alte Einheit von und den Vertrag zwischen Menschen und Drachen,[218] was ihre Verachtung der Magie und ihren Glauben an Reinkarnation in ein anderes Licht rückt. Ihre Religion wird nicht direkt rehabilitiert, die alten Mächte der Erde aber sind den Helden nur noch eine Hilfe, indem sie düstere Träume vom trockenen Land verhindern.[219] Hiermit entwickelt sich die Parallele von Magie zu vormoderner Wissenschaft und Aufklärung weiter, indem sie zur postmodernen Kritik fortschreitet: Zustände, die für natürlich gehalten wurden, sind künstlich; Praktiken, die zelebriert wurden, werden moralisch dubios, wenn ihre vormals unbekannten Konsequenzen bekannt werden. Die angeblich neutrale Geschichte wurde von den Siegern geschrieben.

218 Vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 140.
219 Vgl. ebd., 143–144.

Diese Generalkritik an der etablierten Welt und Machtordnung Erdsees ist verbunden mit einer besonderen Art der Machtausübung, die den Roman durchzieht: Dem Rat.

Michael Niehaus beobachtet in *Lord of the Rings* ein Ideal des unverbindlichen Rats durch gute Autoritäten, das als herrschaftsfreies Gegenstück zum Befehl der Bösen dient.[220] *The Other Wind* treibt dieses Konzept auf die Spitze: Der Großteil des Romans besteht aus der Suche nach Rat, dem Geben von Rat, der Verweisung eines Ratgebers auf einen anderen, und letztlich mehrseitige Beratungen. Allerdings sind es nicht nur konventionelle Autoritäten, die hier Rat geben. Ged dient dabei nur als Ausgangspunkt. Der wichtigste Knotenpunkt, der alle Figuren verbindet, und die zentrale Ratgeberin ist Tenar.

Es ist eine Kritik an der Macht in ihren konventionellen Formen, an der Herrschaft und an den weitreichenden Handlungen „großer" Individuen, die sich in den späten *Earthsea*-Büchern äußert. Die ersten drei *Earthsea*-Bände zeichnen ein Idealbild der guten Macht im Magier Ged: Seine Macht kommt von Weisheit und Wissen und er nutzt sie nur, wenn er es muss, zum Wohle der Welt. Und wenn es nötig wird, gibt er sie freiwillig ab. Aber was passiert danach, vor allem, wenn die Basis seiner Macht fragwürdig wird? Hier springt Tenar als moralisches Zentrum ein, die Macht in Form von Magie und Religion abgelehnt hat. Ihr alltägliches und zugleich unkonventionelles Leben wird dabei dem der traditionell Mächtigen vorgezogen.[221] Wenn nach Niehaus Fantasy Phantasie von Macht bedeutet, dann ist die Aufgabe von Macht aber das Ende der

[220] Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 97–100.
[221] Vgl. Rawls: Witches, Wives and Dragons, 145.

Fantasy. Nachdem am Ende von *The Other Wind* die Mauer zwischen den Welten abgebaut ist, die Toten ins Ungewisse und die Drachen zum „Anderen Wind" im Westen verschwunden sind, ist Erdsee in großem Maße entzaubert. Die Magie selbst verschwindet wohl nicht[222] (schließlich ist sie Sprache und es handelt sich um ein Buch). Aber die politische und soziale Macht der Magier ist delegitimiert und ein magieloser und profaner König beherrscht die Inseln. Magie dient damit nicht mehr als Paradigma der Macht.

[222] Vgl. Le Guin: The Books of Earthsea, 882–883.

5 *The Mists of Avalon* – Historische Gerechtigkeit und (Neu-)Heidentum

Ich schrieb zuvor, dass Magie und Religion nicht als antagonistisch zueinander beschrieben werden müssen und habe mehrfach ihre Verwandtschaft betont. Bisher führte dies nur dazu, dass beide als gleichermaßen illegitime Macht-Institutionen Kritik auf sich zogen. Es existiert allerdings das Potenzial einer Symbiose und ich sehe dieses im Neuheidentum realisiert.

Fantasy ist nicht nur ein literarisches und mediales Genre, sondern bildet auch eine Subkultur um dessen Konsum, die sich mit der okkulten und der neuheidnischen Gemeinschaft überschneidet. Fantasy-Literatur hat einen großen Einfluss auf die Entwicklung neuheidnischer Religion und umgekehrt.[223] Um sowohl diesen Einfluss als auch die Darstellung des Christentums in Fantasy zu betrachten, soll hier Marion Zimmer Bradleys *The Mists of Avalon* als Beispiel dienen. Dabei ist zu bemerken, dass dieser Roman nicht in die „High Fantasy" im strengen Sinne fällt: Zum größten Teil spielt er nicht in einer fremden Zweitwelt, sondern in einer phantastischen Variante des frühmittelalterlichen Englands. Dadurch ändert sich das Verhältnis der erzählten Welt und der dort enthaltenen Religion und Magie zur Welt des Lesers; sie ist nicht hermetisch abgeschlossen. *The Mists of Avalon* gehört zu einer noch älteren, von Beginn an prominenten Spielart der Fantasy, der „Arthurian Fantasy", also der Neuerzählung der Artussage.

Den Fokus stellen in Bradleys Version die Frauen der Sage dar.[224] In feministischer Absicht werden diese von

---

223 Vgl. Ramstedt: Metaphor or Invocation?, 2–12.

224 Vgl. Diana L. Paxson: Marion Zimmer Bradley and The Mists of Avalon. In: Arthuriana 9.1 (1999), 110–126, hier 118.

größtenteils marginalisierten zu zentralen Figuren. Fast das gesamte Buch ist auf diese fokalisiert: Arthurs Mutter Igraine; deren Schwester, die „Herrin vom See" Viviane; Arthurs Schwester, die Zauberin Morgaine; Morgause, die Mutter von Arthurs Schlächter Mordred (die in Nacherzählungen oft mit Morgaine vermischt wird); und Arthurs Frau Gwenhwyfar. Aus deren Blick erscheint die Vereinigung Englands vor allem als eine Geschichte familiärer Konflikte und politischer Intrigen. Es gibt permanente Invasionen von außen und nicht näher beschriebene Schlachten, aber diese dienen im Buch nur als latente Drohkulisse, vor der die persönlichen Konflikte der Figuren im Fokus stehen.

Ein größerer, ideologischer Konflikt durchzieht jedoch das ganze Buch: Der zwischen der indigenen heidnischen Religion Englands und dem Christentum. Dieser bricht nur vereinzelt in Gewalt aus, aber Schritt für Schritt setzt sich das Christentum als dominante Religion in England durch und verdrängt das Heidentum, bevor dieses schließlich aus England und der gewöhnlichen Welt verschwindet.

Die historischen Glaubensvorstellungen der vorchristlichen Briten lassen sich nur schwer rekonstruieren. Aber Bradleys britische Heiden beruhen weniger auf den vorhandenen römischen Quellen, sondern, wie die „Acknowledgements" deutlich machen, auf der neuen Religion der Wicca und den Ideen der Okkultistin Dion Fortune.[225] Wicca wurde von Gerald Gardner in den 1950er Jahren entwickelt. Nach dessen eigener Aussage soll Wicca eine Weiterführung der Religion der mittelalterlichen Hexen

[225] Vgl. ebd., 121–122, Marion Zimmer Bradley: The Mists of Avalon. London 1993, vii–viii.

sein, die wiederum Nachfolger der Religion des vorchristlichen Englands sei. Die aktuelle Forschungslage widerspricht dieser Behauptung: Heidnische Bräuche wurden teilweise nach der Christianisierung bewahrt, aber in christianisierter oder profanierter Form.[226] Dass es so etwas wie einen zusammenhängenden Hexenkult gab, ist unwahrscheinlich. Kirchliche Autoritäten haben wohl eher, auf paranoide Weise, verschiedenste reale und phantasierte Praktiken zu einem Feindbild vermengt.[227] Gardners Ideen entstammen eher dem modernen Okkultismus, der im 18. Jahrhundert entstand.[228] Die Idee einer Weiterführung des vermeintlichen Hexenkultes hängt stark mit einem Wunsche nach Solidarität zu einer einst verfolgten Minderheit zusammen, oft verbunden mit übertriebenen Vorstellungen der Hexenverfolgung.[229] Diese Solidarität gibt Wicca eine große Anziehungskraft für Feministinnen.[230] Historische Unstimmigkeiten verhindern nicht, dass Wicca bis heute die wohl größte und einflussreichste der neu-heidnischen Religionen ist, vor allem in England und den USA. Die Idee, von Heiden und Hexen abzustammen und der Überrest einer verfolgten Minderheit zu sein, ist ein Gründungsmythos, wie ihn viele Religionen haben.

Die Solidarität mit den Marginalisierten scheint tatsächlich auch ein Hauptgrund für die Heroisierung der Magie in Fantasy zu sein. Wurden Menschen am Rande der Gesellschaft historisch meist als Störung wahrgenommen und insofern mit der negativen Magie assoziiert, konnten

226 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 69–91.
227 Vgl. ebd., 90–91, 130–147.
228 Vgl. ebd., 227–234, 238–240.
229 Vgl. ebd., 237–238.
230 Vgl. ebd., 241–247.

sich in der Neuzeit, insbesondere im 20. Jahrhundert, der Schutz und die Emanzipation der Marginalisierten als moralische Imperative durchsetzen.[231] Ein Buch wie *The Mists of Avalon* hat, vor dem Hintergrund christlicher Verfolgung des Heidentums und der Unterdrückung der Frau, den Charakter einer Einklagung historischer Gerechtigkeit.

Die Akkuratesse historischer Details ist in einem Fantasy-Roman über den pseudohistorischen König Arthur natürlich eher nebensächlich. Zudem war Marion Zimmer Bradley zwar okkult aktiv, aber nicht direkt eine Wicca. Sie war Teil einer von ihr selbst gegründeten Gruppe, „Darkmoon Circle", die sich primär auf Dion Fortunes Ideen bezog.[232] Bradley bastelt in *The Mists of Avalon* aus Wicca, altem britischen Glauben, Artussage und ihren eigenen okkulten Vorstellungen ein Fantasy-Heidentum. Daraus, dass sie selbst okkulte Magie praktizierte und dieselbe Göttin wie ihre Protagonistin verehrte, lässt sich schließen, dass der für Fantasy übliche Unglaube der Autorin an ihre Erzählung hier nicht absolut ist:[233]

Die Handlung soll nicht historisch sein, die erzählte Welt ist jedoch eine Mischung aus Erfindung und den Glaubensvorstellungen der Autorin.

Im Zentrum der Religion von Bradleys Avalon steht die Verehrung der „großen Göttin", während deren Gegenpart, der „gehörnte Gott", nebensächlich ist. Entsprechend sind es Priesterinnen, die im Fokus stehen. An deren Spitze

---

231 Dass diese Ideale ihre Wurzeln ausgerechnet im Christentum haben, ist eine bemerkenswerte Ironie, die hier leider nicht tiefer betrachtet werden kann.

232 Vgl. Paxson: Marion Zimmer Bradley, 112, 114, 116, vgl. Ramstedt: Metaphor or Invocation, 3–4.

233 Vgl. Hennlein: Religion und Phantastik, 17, Tolkien: Tree and Leaf, 55.

steht die „Herrin vom See“, bei Bradley eine Position, statt einer einzelnen Person. Die im Wicca gleichwertigen männlichen Priester fehlen und die real-historischen Druiden sind nebensächlich, mit Ausnahme „des Merlin“, ebenfalls eine Position, keine Einzelfigur. Also ist das Heidentum nicht nur eine magische, sondern auch eine matriarchalische Alternative zum magie-feindlichen, patriarchalischen Christentum.

Das Heidentum in *The Mists of Avalon* ist um die Titelgebende Insel Avalon als heiligen Ort orientiert. Diese ist bereits zu Beginn des Romans teilweise aus der Welt entrückt, liegt an der Grenze zur Welt der Feen und verliert am Ende völlig die Bindung zur profanen Welt. Das macht bereits deutlich, dass die magischen Kräfte der Heiden in der erzählten Welt unzweifelhaft echt sind, während die Christen ihre Wunder nur behaupten. Magie erscheint vor allem in Form des hellseherischen „zweiten Gesichts“, über das mehrere der Protagonistinnen verfügen, aber auch rituelle Magie ist Teil des heidnischen Kults, wo sie immer vorsichtig behandelt wird. Gerade deshalb lässt sich dieses Heidentum als magische Religion bezeichnen: Die Magie ist mit der Göttin assoziiert und heilig, daher mit Verboten belegt.

Das Heidentum wird zwar als heroisch, aber nicht als moralisch einwandfrei beurteilt. Viviane, die die Religion über den Großteil des Romans als Herrin vom See anführt, versucht konsequent das Beste für Britannien zu erreichen und dem zu folgen, was sie für den Plan ihrer Göttin hält. Dabei zeigt sie keine moralischen Skrupel, was Morgaine für Jahre von ihrer Religion entfremdet, nachdem Viviane sie dazu manipuliert hat, mit ihrem Bruder Arthur Inzest zu treiben. Letztlich aber findet Morgaine

als letzte Dame vom See zu ihrem Glauben zurück und akzeptiert alle Fehltritte ihres Lebens als Teil des Plans der Göttin.[234] Der primäre Konfliktpunkt zwischen Christentum und Heidentum ist im Roman, wie in der Realität, der alleinige Universalitäts-Anspruch des Christentums, das neben sich keine Religionen duldet. Allerdings ist dies nicht der einzige Aspekt des Christentums, der antagonistisch wirkt. Auch die Abwertung von Sexualität und Leiblichkeit sowie die strikte Moralisierung des gesamten Lebens wirkt schädlich. Diese Aspekte aktualisieren sich vor allem bei Gwenhwyfar, der einzigen Christin, auf die intern fokalisiert wird. Sie macht durch ihren strengen Glauben sich und ihren Mitmenschen konsequent das Leben schwer: Sie versinkt wegen ihrer sexuellen Begierden in Selbsthass und glaubt, ihre Unfruchtbarkeit sei eine Strafe für selbige. Ihre religiöse Intoleranz führt dazu, dass sie Morgaine und ihren Glauben gleichzeitig verachtet, attackiert und ausnutzt.[235] Hier wird deutlich, dass die Dominanz des Christentums vor allem als Tragödie für die Frauen dargestellt wird, denen jede Machtposition genommen und Selbsthass anerzogen wurde.

Diese negative Darstellung des Christentums wird dadurch relativiert, dass sie allein auf die organisierte katholische Religion zielt. Jesus selbst wird von Morgaine letztlich akzeptiert und nicht-katholische Christen finden sogar Zuflucht auf Avalon.[236] Die Christen zeigen ein zwiespältiges Verhältnis zur Magie. Zum einen verdammen sie sie und die Priesterinnen. Es scheint dabei weniger ihre Magie an sich zu sein, die die Christen von den

234 Vgl. Paxson: Marion Zimmer Bradley, 119–120.
235 Vgl. ebd., 119.
236 Vgl. ebd., 124, Bradley: The Mists of Avalon, 873–874.

heidnischen Priesterinnen abstößt, als die Anrufung fremder Götter (und der Fakt, dass die Priesterinnen Frauen sind). Dies entspricht durchaus der Magieverfolgung des Frühmittelalters. Aber zugleich scheuen christliche Charaktere keineswegs davor zurück, Magie zu ihren Zwecken zu nutzen. Arthur erlangt seinen Thron durch die Hilfe des Schwertes Exkalibur und einer magischen Schwertscheide von Avalon, wofür er sich verpflichtet, den eingeborenen Glauben Englands zu schützen. Dieses Versprechen ignoriert er und stützt, vor allem wegen Gwenhwyfars Einfluss, mehr und mehr das Christentum. Obwohl er daraufhin die Priesterinnen Avalons als Hexen bezeichnet, nutzt er doch weiter ihr Schwert. In der Tat sieht er den Schwur als Aberglauben an, nicht die Magie der Schwertscheide. Ähnlich attackiert Gwenhwyfar die sexuellen Riten der Heiden, lässt sich aber von Morgaine einen Liebeszauber geben.[237] Christliche Frauen nutzen bei der Kinderpflege verschiedene alltägliche Mittel, die von Igraine als nutzloser Aberglaube betrachtet werden. Igraines pragmatische und völlig magielose Medizin wird aber wiederum als Aberglaube abgewertet, mehr als jeder tatsächliche Zauber.[238] Die Magiefeindlichkeit des Christentums scheint seinen Anhängern die Fähigkeit genommen zu haben, zwischen Natürlichem und Übernatürlichem zu unterscheiden. Sie behandeln die Magie pragmatischer und argloser als die Heiden, eben weil sie für sie nichts Heiliges ist.

Die Person mit dem geringsten Argwohn gegenüber Magie ist aber Morgause, die sich an nichts als ihrer eigenen Macht orientiert, das wiederkehrende Motiv der Bösewichte

[237] Vgl. Bradley: The Mists of Avalon, 509–511.
[238] Vgl. ebd., 49

in dieser Arbeit. Morgause ist die stärkste individuelle Antagonistin, mehr als die wiederkehrenden fremden Herrscher, mehr als die christlichen Bischöfe, mehr als Mordred. Sie repräsentiert Magie ohne die Rahmung von Religion oder Ethik und entspricht wieder dem klassischen Feindbild der Hexe.[239] Nachdem Morgause und Morgaine in vielen Neuerzählungen der Sage vermischt wurden, teilt Bradley sie in eine jeweilig gute und böse Variante der Mischfigur. So sind auch beide die Mutter Mordreds – Morgaine die biologische, Morgause die Ziehmutter.

Nachdem das Christentum England zum Großteil übernommen hat, aber vor dem tragischen Ende Arthurs und der Entrückung Avalons, bringt Bradley noch das zentrale religiöse Element der Artussage ein: Den Heiligen Gral.

Er wird hier als religiöses Artefakt der Heiden, nicht des Christentums eingeführt.[240] Dass er mit einem christlichen verwechselt wird, ist das Resultat einer Intrige des Merlin, einem vermeintlichen Verräter des Heidentums: Als der Gral in Camelot präsentiert wird, erscheint seine Magie für Arthur und seine Ritter als Heiligkeit im christlichen Sinne. Merlins Plan war, einen Teil des verschwindenden Heidentums als Legende weiterbestehen zu lassen.

Morgaine erkennt im Epilog ein ähnliches Fortbestehen der Göttin in der Jungfrau Maria und anderen heiligen Frauen.[241] Avalon und sein Kult wiederum werden selbst als Nachfolger der Religion des untergegangenen Atlantis

---

239 Vgl. Paxson: Marion Zimmer Bradley, 119.

240 Vgl. Michael D. Amey: Questing the Grail, Questioning Religion, 3–4, 10–11.

241 Vgl. Bradley: The Mists of Avalon, 1001–1009, Paxson: Marion Zimmer Bradley, 125.

beschrieben, die bemerkenswerte Ähnlichkeit mit dem Buddhismus zeigt.[242] So kann man sagen, dass *The Mists of Avalon* weniger das Heidentum an sich dem Christentum als Ideal entgegenstellt, sondern mehr eine Form von Synkretismus zelebriert, nach der alle Religionen letztlich Varianten derselben Wahrheiten sind.[243] Das ist praktisch eine Einladung für den Leser, Inspiration für seinen eigenen Zugang zu dieser universellen spirituellen Wahrheit zu nehmen. Entsprechend diente *The Mists of Avalon* für viele als Einstieg in die neuheidnische Religion.[244]

Diese Glaubensvorstellungen können als ein Weg zur Wiederverzauberung der Welt betrachtet werden, der die bestehenden Dilemmata auflöst: Wenn kein Glaube mehr absolute Wahrheit beanspruchen kann als ein anderer, dann ist es schwerer, tyrannische Herrschaft durch einen Glauben zu rechtfertigen. Gleichzeitig findet sich der Raum, magische Praktiken in den religiösen Kontext einzubinden und ihnen ein intellektuelles und moralisches Gerüst zu geben. Demgegenüber enthält dieser universelle Synkretismus eine unvermeidliche Willkür.[245] Diese Willkür äußert sich im Neuheidentum in einem Konsum-artigen Verhältnis der Gläubigen zu den Glaubensinhalten und Riten: Aus einem endlosen Angebot an Praktiken und Vorstellungen kann sich jeder seine eigene Religion basteln.[246] Was dadurch nicht mehr möglich ist, ist die Stabilisierung und Heiligung einer kohärenten

---

242 Vgl. Paxson: Marion Zimmer Bradley, 123–124.

243 Vgl. ebd., 121–122.

244 Vgl. ebd., 116, 121, Ramstedt: Metaphor or Invocation?, 4.

245 Vgl. Michael Darin Amey: Questing the Grail, Questioning Religion: Religion in Modern Grail Narratives. In: Arthuriana 25.2 (2015), 3–19, hier 9–10.

246 Vgl. ebd., 5, 13 Ramstedt: Metaphor or Invocation, 1–3, 12.

Gesellschaft.[247] Dadurch erscheint eine „alternative Spiritualität", wie die der Neuheiden, aber umso passender zur post-modernen, pluralistischen Gesellschaft.[248] Und der Aspekt des selbst-gebastelten Glaubens formt eine klare Parallele zu den „gebastelten"[249] Welten der Fantasy.
Letztlich folgen Fantasy und Neuheidentum dem Ziel einer Flucht aus der modernen entzauberten Welt, aber nicht unbedingt in die Vergangenheit, wie sie war.

247 Ich beziehe mich hier aber auf synkretisch-universalistische Gruppen wie Wicca und Bradleys eigenen Darkmoon Circle. Es existieren auch ethnozentrische Formen des Neuheidentums, die versuchen speziellere antike Glaubensvorstellungen in Reinform weiterzuführen.

248 Vgl. Bailey: Magic and Superstition, 145–146.

249 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 13.

6 Schluss: Fantasy und die entzauberte Welt

Ich will zum Schluss auf eine interessante Differenz zwischen Fantasy und einem ihrer Einflüsse hinweisen, nämlich der „phantastischen Literatur" des späten 18. und 19. Jahrhunderts.

Auch die phantastische Literatur ist eine Reaktion auf die Entzauberung der Welt durch die Aufklärung. Aber die Art, wie das vernunftgemäß Unmögliche präsentiert wird, ist sehr verschieden: In der phantastischen Literatur ist das Phantastische meist unheimlich und bedrohlich. Das Unmögliche bricht in die scheinbar vernünftige Welt ein und stellt die vernünftige Ordnung der Welt in Frage.[250] Es droht, die Charaktere in den Wahnsinn zu stürzen. Insofern ist diese Literatur eng mit dem Horror-Genre verbunden.[251] Die Magie ist hierbei meist – christlichen Vorstellungen folgend – mit dem Dämonischen assoziiert. Die Religion liefert dagegen die Erlösung, indem sie Vernunft und Unvernunft in einer höheren, göttlichen Ordnung harmonisiert.[252] In der Fantasy hingegen ist das Unvernünftige und Unmögliche nicht an sich bedrohlich. Im Gegenteil, es macht den Reiz der zweiten Welt aus, zu der man von der entzauberten Welt aus flieht. Dass Weltflucht und Wunscherfüllung zentrale Zwecke der Fantasy sind, wurde so oft von ihren Autoren und Lesern bestätigt, wie von ihren Kritikern geahndet.[253] Magie spielt in ihrer grenzenlosen Vagheit eine besonders wichtige Rolle in dieser zauberhaften

---

250 Vgl. Hennlein: Religion und Phantastik, 11–13, 16–18.

251 Vgl. Pesch: Fantasy, 16.

252 Vgl. Hennlein: Religion und Phantastik, 15, 19, 107–116.

253 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 8, Pesch, 211–212, Tolkien: Tree and Leaf, 60–68.

Flucht. Religion ist mit ihren strikteren Strukturen überflüssig oder sogar ein Störfaktor.

Diese positive Sicht auf die Phantasie entstammt einer negativen Sicht auf die moderne, vernunftorientierte Weltordnung. Bereits der Romantik erschien diese unvollständig und leer, aber im Verlauf des 19. Jahrhunderts wurden aufgeklärte, rationalistische und materialistische Weltvorstellungen so erfolgreich, dass die Moderne begann, repressiv zu erscheinen. Nach zwei Weltkriegen war kulturkritischer Pessimismus über die Moderne nichts Ungewöhnliches mehr. In diesem Umfeld entstand Fantasy als konkretes Genre.

Wenn ich hier sehr vage von der modernen, entzauberten Welt schreibe, dann liegt das daran, dass es keinen einzelnen Aspekt an ihr gibt, der allein zur Flucht in die Fantasy anregt. Je nach Autor und Leser mag es, wie bei Tolkien, die Technologisierung sein, die ihn aus dieser Welt treibt, oder der Machtverfall des Christentums, der Pluralismus, der Totalitarismus, der Kapitalismus, der Kommunismus, der Liberalismus, der Szientismus oder jedes beliebige weitere Phänomen der Moderne. Die Ordnungen dieser Welt können zu vielfältig, zu kompliziert und verwirrend oder auch zu stringent und repressiv wirken. Der Zauber der anderen Welt ist dagegen die Möglichkeit einer anderen Weltordnung und damit verbunden einer anderen Betrachtungsart und Machtordnung, wie auch immer diese konkret aussehen mag. Die Vergangenheit ist hierbei zentral, als Erinnerung daran, dass die Weltsichten und die Machtordnungen einmal anders waren und es wieder sein können.[254] Daher ist Fantasy nur selten als reaktionärer Wunsch nach der alten Ordnung zu verstehen.[255] Und selbst wenn Fantasy

[254] Vgl. Pesch: Fantasy, 62–63.

[255] Vgl. Hennlein: Religion und Phantastik, 16, Tolkien: Tree and Leaf, 62.

versucht, alte Weltvorstellungen und Machtordnungen in ihren Zweitwelten zu rekreieren, werden diese immer durch den Ausgangspunkt in der Gegenwart verzerrt sein. Unterschiede werden überzeichnet und Kontinuitäten mal ignoriert, mal neu imaginiert.

So sind auch moralische Wertungen bezüglich der Vergangenheit die der Gegenwart. Wenn also Religion heute meist als schädlicher Einfluss auf das Mittelalter betrachtet wird – auch da Theokratien nicht ganz ausgestorben sind – so wird sich diese Perspektive in mittelalterlich inspirierter Fantasy eher niederschlagen,[256] als die Perspektive des Mittelalters, in der Religion als einzige Bastion des Guten in einer gefallenen Welt gesehen wurde. Eine Gesellschaft, die sich mehrheitlich auf Magie aufbaut, gab es hingegen nie, weshalb jene in *A Wizard of Earthsea* zunächst als idealisierte Alternative zum Bekannten dienen kann, bevor sie kritisch hinterfragt wird.[257] Wie das Beispiel der patriarchalischen Ordnung in *The Mists of Avalon* zeigt, kann das, wovor man flieht, gleichermaßen die Vergangenheit wie die Gegenwart heimgesucht haben. Deswegen dienen hier eine fernere Vergangenheit und eine Parallelwelt in der Vergangenheit als Fluchtort. Hier und auch bei Tolkien[258] kann man vom Ideal einer Vergangenheit sprechen, wie sie hätte sein sollen, nicht, wie sie war.

Allerdings ist der Wunsch nach Weltflucht vielfältiger als nur die Flucht aus der modernen Welt. Er umfasst die Flucht aus allem, was den Menschen in seinem Leben plagt.[259] Insofern ist nach Durkheim Weltflucht ein wichtiger Zweck

256 Vgl. Kelso: The God in the Pentagram, 63–65.
257 Vgl. Shippey: The Magic Art, 193.
258 Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 17.
259 Vgl. Tolkien: Tree and Leaf, 66–68.

der Religion, die bei ihm schon eine Art eigene Welt gegenüber der Welt des Alltags bildet.[260] Dasselbe lässt sich auch über die Magie und die Kunst im Allgemeinen sagen. Erzählungen geben darüber hinaus in ihren Handlungen der Welt eine logische und moralische Ordnung, die den Ereignissen des realen Lebens fehlen. Religion hat ebenfalls diese Funktion, wie das klassische Beispiel des Heilsversprechens im Christentum zeigt.

Aber modernes Erzählen zeichnet sich zum Teil dadurch aus, gerade diese Ordnung nicht mehr schaffen zu müssen. Das ist zumindest ein Teil dessen, was dem Fantasy-Autor und -Leser an der zeitgenössischen Literatur fehlt.

Fantasy folgt nicht nur in ihren Handlungen vertrauten Strukturen mit etablierten moralischen und logischen Ordnungen, sie macht diese zu Prinzipien ihrer Zweitwelten.

Die Existenz dieser Zweitwelten schafft aber interessante Konsequenzen: Religion, Magie und die klassische phantastische Literatur platzieren ihre Phantasien, zumindest nominell, in dieser Welt. Fantasy-Welten zeichnen sich aber gerade durch ihr Anderssein aus.[261] Zum einen schafft die Fantasy sich in ihren abgetrennten Zweitwelten Freiheit, muss diese aber wiederum einschränken, um eine imaginierte Glaubwürdigkeit zu erzeugen und dem Leser einen emotionalen Bezug zum Text zu erlauben.[262] Deshalb sind Fantasy-Welten in ihrem Anderssein letztlich immer vertraut und folgen etablierten Konventionen und Klischees. Aber gerade dadurch, dass die Welten der

[260] Vgl. Durkheim: Die elementaren Formen, 511–515.
[261] Vgl. Niehaus: Macht/Phantasie, 125.
[262] Vgl. ebd., 121–125, Lüthi: Toying with Fantasy, 127, Pesch: Fantasy, 6–7, 13–15, 179–180.

Fantasy von unserer abgetrennt sind, bleibt auch ihr Zauber von uns separiert. Letztendlich festigen sie damit den Mangel an Zauber in unserer Welt, wenn für ihn eine zweite Welt geschaffen werden muss.[263] Die notwendige Ähnlichkeit der Zweitwelt zu unserer Welt sowie die Orientierung an der Vergangenheit hat noch eine andere Konsequenz: Anhaltende Veränderungen der Zweitwelt führen fast unabdinglich zu ihrer Entzauberung oder Auflösung. Die häufigste Lösung dieses Problems ist, die Zweitwelt statisch zu halten.[264] Aber alle hier beschriebenen Beispiel-Werke verzichten auf diese Statik, was entweder zum Zerfall oder der Entzauberung der Zweitwelt führen muss.[265] Tolkiens *Legendarium* – zumindest soweit er es tatsächlich schreiben konnte – endet damit, dass die Istari und die mächtigsten Elben nach Valinor zurückkehren und die verbliebenen Elben sich mehr und mehr von der profanen Welt zurückziehen, die nun von den Menschen bestimmt wird. Das neue Zeitalter der Menschen soll zwar ein glückliches sein, aber auch ein Zauber-armes und der Beginn eines unvermeidlichen Niedergangs der alten Welt zur Moderne hin. Tolkiens Werk durchzieht ein elegischer Ton, der uns an die vergangene, edlere Zeit mit ihren klareren Ordnungen erinnern soll.[266] In *Earthsea* dagegen ist das Verschwinden der Drachen und die Entmachtung der Magie eine positive Entwicklung, die alte Ungerechtigkeiten bereinigt. Es zeigt die Zweifelhaftigkeit und Vergänglichkeit aller Machtordnungen und die Notwendigkeit von Veränderung.

---

263 Vgl. Pesch: Fantasy, 43, Tolkien: Tree and Leaf, 55.

264 Vgl. Pesch: Fantasy, 87, 208–209; als ein Extrembeispiel mag Eric Rücker Edisons *The Worm Ouroboros* gelten, in dem die Helden den Krieg, den sie gerade gewonnen haben, neu beginnen, weil sie ohne ihn nicht leben können, siehe ebd., 132–135.

265 Vgl. ebd., 121–122.

266 Vgl. ebd., 49–50, Niehaus: Macht/Phantasie, 40–41.

The Mists of Avalon hingegen endet mit beidem, Statik und Entzauberung. Die Insel Avalon wird vom Lauf der Zeit abgetrennt und mit der Verbindung zu ihr verliert die gewöhnliche Welt ihren Zauber. Hier fungiert die statische Zweitwelt aber als ewige Erinnerung an die Möglichkeit der anderen Ordnung, die ihre Wiederbelebung erwartet.

Die Scheibenwelt wiederum lässt es sich nicht nehmen, sich beliebig nach ihren eigenen Regeln zu verändern. Hier gibt es auch keinen Widerspruch zwischen Magie und technischer Entwicklung, weil ihre Magie letztlich auch Wissenschaft und Technik ist. Zugleich macht sie die Ordnung der Welt nach narrativen Konventionen explizit. Entzauberung ist hier inhärentes Prinzip, da es sich um Satire handelt. Sie beschreibt Vernunft im Unmöglichen und erinnert den Leser an die Unvernunft der Realität.[267]

Der Zauber der Fantasy ist letztendlich sehr fragil und führt immer wieder zur entzauberten Realität der Gegenwart zurück. Wenn der Leser am Ende aus der Fantasy in die Realität zurückkehrt, dann soll er nicht mehr an die Welt glauben, von der er gelesen hat, nicht an die Magie oder andere Unmöglichkeiten, auch nicht an irgendeine dort präsentierte Religion. Er selbst soll aber verändert sein, vielleicht psychologisch,[268] vielleicht in seiner individuellen Religion oder Spiritualität.[269] Auf jeden Fall soll er verzaubert sein von der Erinnerung an die Möglichkeit des Anderen.

---

267 Vgl. Lüthi: Toying with Fantasy, 139–140.
268 Vgl. Pesch: Fantasy, 212.
269 Vgl. Kelso: The God in the Pentagram, 63, 75, 78–79.

7 Literaturverzeichnis

7.1 Primärliteratur

Bradley, Marion Zimmer: The Mists of Avalon. London 1993.

Le Guin, Ursula K: The Books of Earthsea. The Complete Illustrated Edition. New York 2018.

Pratchett, Terry: Small Gods. A Discworld Novel. London 2014 (= Discworld, Bd. 13).

Tolkien, J.R.R.: Das Silmarillion [1977]. Hrsg. v. Christopher Tolkien. Stuttgart 1979.

7.2 Sekundärliteratur

Amey, Michael Darin: Questing the Grail, Questioning Religion: Religion in Modern Grail Narratives. In: Arthuriana 25.2 (2015), 3–19.

Bailey, Michael David: Magic and Superstition in Europe. A Concise History from Antiquity to the Present. Lanham 2007.

Belier, Wouter W.: Religion and Magic: Durkheim and the Année sociologique group. In: Method & Theory in the Study of Religion 7.2 (1995), 163–184.

Cooper, J.C.: Was ist Taoismus? Der Weg des Tao. Eine Einführung in die uralte Weisheitslehre Chinas. Bern u. a. 1993.

Croft, Janet Brennan: The Thread on Which Doom Hangs: Free Will, Disobedience and Eucatastrophe in Tolkien's Middle-Earth. In: Mythlore 29.1/2 (2010), 131–150.

Durkheim, Émile: Die elementaren Formen des religiösen Lebens [1912]. Frankfurt a. M. 1981.

Hanegraaff, Wouter J.: Reconstructing „Religion" from the Bottom Up. In: Numen 63.5 (2016), 576–605.

Hennlein, Elmar: Religion und Phantastik. Zur Rolle des Christentums in der phantastischen Literatur. Essen 1989.

Kelso, Sylvia: The God in the Pentagram: Religion and Spirituality in Modern Fantasy. In: Journal of the Fantastic in the Arts 18.1 (2007), 61–82.

Lüthi, Daniel: Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels. In: Mythlore 33.1 (2014), 125–142.

Mauss, Marcel: Theorie der Magie. Soziale Morphologie. Frankfurt a. M. 1999 (= Soziologie und Anthropologie 1).

Niehaus, Michael: Macht/Phantasie. Eine Betrachtung zu J.R.R. Tolkiens Der Herr der Ringe. Essen 2014.

Nikolajeva, Maria: Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. In: Marvels & Tales 17.1 (2003), 138–156.

Paxson, Diana L.: Marion Zimmer Bradley and The Mists of Avalon. In: Arthuriana 9.1 (1999), 110–126.

Pesch, Helmut W.: Fantasy: Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Forchheim 1982.

Ramstedt, Martin: Metaphor or Invocation? The Convergence between Modern Paganism and Fantasy Fiction. In: Journal of Ritual Studies 21.1 (2007), 1–15.

Rawls, Melanie A.: Witches, Wives and Dragons: The Evolution of the Women in Ursula K. Le Guin's Earthsea — An Overview. In: Mythlore 26.3 (2008), 129–149.

Shippey, Tom: The Magic Art and the Evolution of Words: Ursula Le Guin's „Earthsea" Trilogy. In: Hard Reading: Learning from Science Fiction. Liverpool 2016, 185–204.

Sobat, Gail Sidonie: The Night in Her Own Country: The Heroine's Quest for Self in Ursula K. Le Guin's „The Tombs of Atuan". In: Mythlore 21.3 (1996), 24–32.

Stark, Rodney: Reconceptualizing Religion, Magic, and Science. In: Review of Religious Research 43.2 (2001), 101–120.

Styers, Randall: Mana and Mystification: Magic and Religion at the Turn of the Twentieth Century. In: Women's Studies Quarterly 40.3 (2012), 226–243.

Tolkien, J.R.R.: Tree and Leaf. Mythopoeia. The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son. London 2001.

Weber, Max: Wissenschaft als Beruf. In: Winckelmann, Johannes (Hrsg.): Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre. Tübingen 1982, 582–613.