

Teil I: Phantastik als „Gattung“ und ihre Nachbargattungen

Teil II: Phantastik als Metaliteratur

I. Phantastik als „Gattung“ und ihre „Nachbargattungen“

Verschiedene Theoretiker der phantastischen Literatur haben versucht, diese mithilfe anderer Gattungsbegriffe (wie Fantasy, Märchen etc.) zu charakterisieren, sei es durch Abgrenzung, sei es durch Herausstellung von Analogien.

Louis Vax (Reader 33ff.) umkreist die Phantastik, indem er ihr diverse Nachbar-
“Gattungen“ kontrastierend an die Seite stellt: „Das Märchenhafte“, „Der Aberglaube“, „Die Lyrik“, „Das Grausige, das Makabre“, „Die Kriminalliteratur“, „Das Tragische“, „Der Humor“, „Die Utopie“, „Die Allegorie, die Fabel“, „Der Okkultismus“, „Die Psychiatrie, die Psychoanalyse“, „Die Parapsychologie“. Das ist ein kategorial völlig heterogenes Sammelsurium von Begriffen - und schon darum läßt sich auf dieser Basis keine überzeugende Beschreibung des Phantastischen erarbeiten. Einzelne Beobachtungen und Thesen von Vax sind erhellend. Aber insgesamt bietet er doch eher ein Beispiel dafür, daß man mit Begriffen einen trügerischen Anschein von Systematik erzeugen kann.

Abgrenzend verfährt auch Franz Rottensteiner in Franz Rottensteiner (Hg.): Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik. Frankf./M. 1987, 7ff., S. 8:

„(...) vermutlich sind SF bzw. Phantastik oder Fantasy nur verschiedene Seiten einer Medaille. Zugespitzt könnte man sagen, alle drei erwähnten Arten handeln von Dingen oder Ereignissen, die es nicht gibt, die es aber auf verschiedene Art und Weise nicht gibt. Auf irgendeine Weise gibt es eine Abweichung von der vertrauten realen Welt, sei es der zeitgenössischen oder der historisch verbürgten. Auf irgendeine Weise findet immer eine Grenzüberschreitung statt. Findet diese Grenzüberschreitung in etwas statt, was es zwar nicht gibt, was es aber in Zukunft durchaus geben könnte, oder was es zwar nicht gibt, was aber nach den Gesetzen der Welt, wie wir sie verstehen, durchaus statthaft wäre, so spricht man von utopischer Literatur oder von Science-fiction. Andererseits kann phantastische Literatur aber auch etwas beschreiben, was es nicht bloß nicht gibt, sondern was es auch gar nicht geben kann, weil es den Naturgesetzen widerspricht. Diese Art wird als ‘phantastische Literatur’ (im engeren Sinne) bezeichnet (...).“ (S. 8)

Da kommt wieder der Begriff „Naturgesetze“ ins Spiel, wie bei Todorov. Die Problematik dieses Begriffs wurde bereits erörtert.

UMKREISUNGSVERSUCHE: ANSÄTZE ZUR BESTIMMUNG DES PHANTASTISCHEN DURCH ABGRENZUNG GEGEN NACHBARGENRES

EINE VORBEMERKUNG: LITTERARISCHE GATTUNGEN SIND NICHTS „NATURGEGEBENES“, SIE WERDEN KONSTRUIERT: IN ABGRENZUNG GEGENEINANDER - UND DURCH DIE JEWEILIGE BESCHREIBUNG.

EIN ERSTER NACHBARBEGRIFF: DAS MÄRCHEN

Daß Todorovs Klassifikationsversuche trotz aller Problematik auch hilfreich bei der Erklärung der Funktionsweise von Texten sein können, zeigt sich besonders deutlich anlässlich der Abgrenzung des Phantastischen gegen das Wunderbare: Die „übernatürlichen Elemente“ lösen, wie er sagt, im Bereich des „Wunderbaren“ keine Überraschung, keine Unschlüssigkeit aus, man nimmt hier - anders als im Bereich des „Phantastischen“ - das „Übernatürliche“ als gegeben hin. Insofern ist das Märchen „eine der Spielarten des Wunderbaren“, denn hier lösen ja in der Tat „die übernatürlichen Ereignisse (...) keinerlei

Überraschung aus.“ (T 51)¹ Mit dieser Differenzierung läßt sich arbeiten, insofern es bei vielen Texten möglich und sinnvoll ist zu fragen, ob innerhalb des Textes das „Übernatürliche“ überhaupt als solches empfunden wird.

Es ist für das Funktionieren eines Textes wichtig, ob sich beispielsweise sprechende Wölfe oder Hexen bruchlos in die vom Text evozierte „Welt“ einfügen oder ob sie in dieser ein Skandalon darstellen, das hier nicht hinpaßt und über dessen Gegebensein sich eventuell sogar die textimmanenten Figuren den Kopf zerbrechen.

Roger Caillois erörtert das Phantastische im Ausgang vom Märchen und in Abgrenzung gegen dieses; während das „Phantastische“ einen „Riß“ in der Welt darstellt, ist die Welt, in der Märchenhaftes spielt, riß-los.

Vgl. Caillois. S. 46: „(...) die Welt des Märchens und die wirkliche Welt durchdringen sich reibungs- und konfliktlos. (...) [Hingegen] (...) ruft das Phantastische eine neue Verwirrung, eine unbekannt Panik hervor. / Das Märchen spielt sich in einer Welt ab, in der Zauber etwas Alltägliches ist und Magie die Regel. Das Übernatürliche ist dort nicht beängstigend. Es ist nicht einmal verblüffend, weil es der Kern dieser Welt ist, ihr Gesetz ihr Klima. Es schändet nicht den gewöhnlichen Lauf der Ereignisse, es hat Teil an ihnen, es ist die Ordnung oder vielmehr die Abwesenheit von der Ordnung der Dinge. Die Welt des Wunderbaren ist ihrer Natur nach mit Drachen, Einhörnern und Feen bevölkert. Es gibt fortwährend Wunder und Verwandlungen, der Zauberring ist ein Gebrauchsgegenstand. Amulette, Geister, Elfen und dankbare Tiere sind an der Tagesordnung. (...) nachdem man einmal einmal die merkwürdigen Eigenheiten dieser Übernatur akzeptiert hat, ist dort alles von überraschender Homogenität.“

Im Bereich des Phantastischen stelle, anders als im Märchen, das Übernatürliche ein Skandalon dar.² Es gelte darum gerade anlässlich der Abgrenzung literarischer Phantastik gegen das Märchen, „zwischen dem Wunderbaren und dem Phantastischen zu unterscheiden“:

(Reader, S. 22) „Das Märchen ist eine Erzählung, die sich von Anfang an in der fiktiven Welt der Zauberer und Geister abspielt. (...) Deshalb können Feen und Menschenfresser auch niemanden beunruhigen. Die Phantasie hat sie von Anfang an in eine ferne, schwebende, nach außen verriegelte Welt versetzt, die weder eine Verbindung noch einen Bezug zur Alltagsrealität hat und bei deren Darstellung die Möglichkeit einer solchen Berührung vermieden wird. (...) per definitionem glaubt kein vernünftiger Erwachsener an Feen oder Zauberer. (...) Sobald es sich um Gespenster oder Vampire handelt, springt der Unterschied ins Auge. Gewiß, auch sie sind Kreaturen der Phantasie, aber in diesem Fall hat die Vorstellungskraft sie nicht in eine Phantasiewelt versetzt. Sie läßt diese Wesen in der wirklichen Welt auftreten, und dazu ist ihr Auftreten unbegreiflich (...). Ihr Wirkungsraum ist nicht Brocéliande oder Walpurgis, sie durchschreiten die Mauern eines Schlosses, dessen Mietvertrag beim Notar unterschrieben wurde (...).“ (Caillois. S. 50f.)

Nicht nur das Volksmärchen kann auf diese Weise gegen das „Phantastische“ abgegrenzt werden, sondern auch das Kunstmärchen, in dem der Erzähler so tut, als seien die wunderbaren Dinge und Ereignisse etwas Normales, vielleicht Überraschendes, aber doch nichts völlig Irreguläres.

Auch solche Texte wären übrigens dem „Wunderbaren“ (und nicht dem Phantastischen“ im Sinne Todorovs und Caillois’) zuzurechnen, in denen mit satirischem oder parodistischem Gestus eine „andere Welt“ geschildert wird - wie etwa in Swifts Roman „Gullivers Reisen“.

¹ Gleichwohl meint Todorov, das Märchen sei nicht durch die Stellung des Übernatürlichen in der Geschichte charakterisiert, sondern durch eine - nicht näher erörterte - "bestimmte Schreibweise" (T 51).

² Caillois. S. 46: "Das Wunder wird dort zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt, und die Sicherheit in einer Welt zerbricht, in dem man bis dahin die Gesetze für allgütig und unverrückbar gehalten hat."

Weil das Märchen eine eher geschlossene Welt evoziert, in der Wunder zur Tagesordnung gehören, das Wunderbare also der Ordnung der Dinge entspricht, während in phantastischen Texten gerade eine Welt geschildert wird, deren Ordnung gestört ist, wirkt das Märchen tendenziell beruhigend, die phantastische Erzählung eher verstörend. Caillois weist auf einen Unterschied im konventionellen Handlungsmuster von Märchen einerseits, phantastischen Erzählungen andererseits hin, der dem korrespondiert:

„(...) während die Märchen im allgemeinen glücklich ausgehen, vollziehen phantastische Erzählungen sich in einem Klima des Grauens und enden fast unausweichlich mit einem unheilvollen Ereignis, das zum Tode, zum Verschwinden oder zur Verdammnis des Helden führt.“ (Caillois. S. 46f.)

Wenn Caillois allerdings außerdem meint, nach diesem bösen Ende sei „die Ordnung der Welt wiederhergestellt“, so mag dies zumindest in Zweifel gezogen werden.

Diese und andere Versuche, das Phantastische mithilfe des Begriffs „Märchen“ zu erläutern, beziehen sich letztlich auf die von den entsprechenden Texten evozierten Welten; verglichen werden eine geschlossene, das Wunderbare und die Zauberei integrierende Welt des Märchens auf der einen Seite, eine in sich unstimmige, vom Übernatürlichen als etwas Un-Natürlichen zerrissene Welt der Phantastik auf der anderen.

So nützlich die Abgrenzung zwischen dem Märchen und der Phantastik bei der Beschreibung einzelner Texte auch sein mag - in der Generalisierung liegt wie immer ein Problem. Denn erstens muß angesichts vieler Texte, die man bei einem ersten Zugang phantastisch nennen würde, der Leser selbst erst einmal entscheiden, ob die fiktive Welt nach seiner Einschätzung einen Riß aufweist oder nicht; die „Welt“ des Textes ist also nicht immer eindeutig vorgegeben, sondern entsteht im imaginierenden Leser oft gerade mit Blick auf jene zentrale Frage im Rezeptionsprozeß. Und zweitens ist es ja eine Einschätzungssache, was man überhaupt für wunderbar hält. Vielleicht spielt ja nicht einmal jedes Märchen in einer Sphäre, in der Wunder an der Tagesordnung sind

EIN ZWEITER NACHBARBEGRIFF: DER KRIMINALROMAN

Mit der Phantastischen Literatur, so wie sie Todorov versteht, hat der Kriminalroman (bzw. das, das Todorov mit diesem Begriff meint) die intellektuelle Herausforderung gemeinsam: Beide stimulieren den Leser zur Hypothesenbildung, zu Entschlüsselungsversuchen. Es geht jeweils um die Frage: Wie hängen die dargestellten - rätselhaften - Ereignisse zusammen?

Die Nachbarschaft der Phantastik zum Kriminalroman ist laut Todorov „kein Zufallsprodukt“. „Es wird (...) oft behauptet, die Kriminalgeschichten hätten die Gespenstergeschichten abgelöst.“ (T 47) „Klassiker“ der phantastischen Literatur wie Hoffmann und Poe sind zugleich auch als Verfasser von Kriminalgeschichten hervorgetreten (und gattungsprägend geworden): Erinnert sei an Hoffmanns „Das Fräulein von Scudéry“ und Poes „The Murders in the Rue Morgue“.

Was die „phantastische“ und die Kriminal-Literatur aus Todorovs Perspektive gemeinsam haben, das ist die Verwicklung des Lesers in Rätsel mit unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten, zwischen denen gewählt werden kann - also die Grundspannung zwischen Deutungsmustern als Folge einer Ambiguität der Ereignisse.

„Der klassische Detektivroman, in dem es um die Enthüllung der Identität des Schuldigen geht, ist folgendermaßen konstruiert: auf der einen Seite gibt es mehrere naheliegende Lösungen, die auf den ersten Blick verlockend erscheinen, sich dann jedoch eine nach der anderen als falsch erweisen; auf der anderen Seite gibt es eine Lösung, die völlig unwahrscheinlich ist, auf die man erst am Schluß kommt und die sich dann als die einzig richtige herausstellt. (...) Es reicht (...) schon aus, daß die zweite Lösung im Kriminalroman derartig schwer zu finden ist, daß sie 'jeglicher Vernunft spottet', um uns geneigt zu machen, eher die Existenz des Übernatürlichen als das Fehlen einer Lösung überhaupt zu akzeptieren. (...) Der Kriminalroman

kommt dem Fantastischen nahe, aber er ist auch sein Gegenteil: bei fantastischen Texten neigt man doch immerhin eher zur übernatürlichen Erklärung; der Kriminalroman hingegen läßt, sobald er zu Ende ist, nicht den geringsten Zweifel darüber, daß nichts Übernatürliches im Spiel gewesen ist.“ (T 47f.)

All dies - so wäre Todorovs Überlegung zu ergänzen - trifft natürlich nur auf solche Kriminalromane zu, die den Leser tatsächlich vor Rätsel stellen, und nicht auf solche, bei denen er schon vorher selbst um die Hintergründe der Tat weiß und allein die Geschichte der Aufklärung liest. (Mit einer geläufigen Unterscheidung gesagt: Der Detektivroman ist der phantastischen Literatur in puncto offenes Rätsel ähnlich, der Thriller nicht.) Und der Text muß zur Bildung alternativer Hypothesen stimulieren; ohne alle Hinweise auf mögliche Erklärungen würde der Leser einfach im Dunkeln tappen und müßte warten, bis er aufgeklärt wird (oder auch nicht).

„Phantastische“ Texte und Kriminalerzählungen wenden sich an den Verstand, und beide legen oft die Auseinandersetzung mit der Frage nach Wahrheit, Wahrscheinlichkeit und Plausibilität nahe. Umberto Eco hat den Kriminalroman als „metaphysisch“ charakterisiert, weil es in ihm um die Frage nach der Wahrheit und ihren Kriterien gehe. Was hier über die nur relative Wichtigkeit des Stofflichen und die entscheidende Bedeutung des Strukturellen gesagt wird, könnte auch auf phantastische Literatur bezogen werden:

„Ich glaube, daß Krimis den Leuten nicht darum gefallen, weil es in ihnen Mord und Totschlag gibt (...). Sondern weil der Kriminalroman eine *Konjektur*-Geschichte im Reinzustand darstellt. Eine Geschichte, in der es um das Vermuten geht, um das Abenteuer der Mutmaßung, um das Wagnis der Aufstellung von Hypothesen angesichts eines scheinbar unerklärlichen Tatbestandes, eines dunklen Sachverhalts oder mysteriösen Befundes (...) wie der ermittelnde Detektiv gehen auch der Arzt, der Forscher, der Physiker und der Metaphysiker durch Konjekturen vor, das heißt durch Mutmaßungen und Vermutungen über den Grund der Sache, durch mehr oder weniger kühne Annahmen, die sie dann schrittweise prüfen.“³

So gesehen, hat gerade phantastische Literatur ebenfalls Ähnlichkeit mit dem „metaphysischen“ Kriminalgenre. Es geht auch hier für den Leser zunächst darum, den Dingen möglichst auf den Grund zu gehen, Kausalbeziehungen zu erschließen, Hypothesen zu bilden und zu verifizieren. Nur, daß viele „phantastische“ Texte den Begründungsversuchen dann doch hartnäckig widerstehen und nicht zulassen, daß man sich bei einem aufgespurten „Grund“ beruhigt, eine gültige „Ordnung“ dingfest macht. Und in dieser Eigenschaft sind sie dann gerade „antimetaphysisch“.

EIN DRITTER NACHBARBEGRIFF: SCIENCE FICTION

Auch Science Fiction ist kein homogenes Genre. Theoretische Beschreibungen der SF sind Modellierungen, die unterschiedlich ausfallen können. Oft beruhen sie auf der Aufzählung SF-typischer Motive und Stoffe: Ufos, Weltraumreisen, die Herstellung künstlichen Lebens, Außerirdische.... All das gehört nicht zur gegenwärtigen und vertrauten Welt, sondern zu einer imaginären anderen Welt, die aber in der Zukunft einmal wirklich werden könnte oder in einem Paralleluniversum schon wirklich ist. Was aber als 'künftig möglich' gelten kann, unterliegt der Einschätzung des Lesers, und diese kann verschieden ausfallen. Gehört ein Motiv wie die Zeitreise nicht beispielsweise in die Welt des Märchens?

Könnte man einerseits auf die Idee kommen, die Science Fiction als nüchterne, gleichsam säkularisierte Nachfolge-Gattung des Märchens zu betrachten, ja als von Logik und pragmatischem Sinn kontrollierte Umsetzung naturwissenschaftlich-technologischer Phantasien in die Literatur, so zieht andererseits Todorov eine ganz andere Art von

³ Umberto Eco: Nachschrift zum 'Namen der Rose'. Übers. v. B. Kroeber. München/Wien 1984. S. 63f.

Verbindung. Für ihn ist Science Fiction eine Spielart des Wunderbaren, die er als „das naturwissenschaftliche Wunderbare“ näher bestimmt (T 53).

Caillois sieht ebenfalls eine Verbindung zwischen Science Fiction und dem so akzentuierten „Wunderbaren“.⁴ Nach seiner Auffassung wird „das Phantastische aus einer naturwissenschaftlich bestimmten Welt geboren“, wobei es - das Bild ist uns schon vertraut - eben „jedemal einen typischen Riß in ihren grundlegenden Gesetzen bildet.“ (Caillois. S. 69.) Die Nachbarschaft zur Science Fiction liegt auf der Hand - hier werden „neue“ Gesetze der Natur erdacht, was gleichfalls einem Bruch mit der gültigen Ordnung gleichkommt. Nur, daß Science-Fiction-Texte es laut Caillois tendenziell eher darauf anlegen, die von ihnen beschriebenen Welten als systematisch, geschlossen, geordnet erscheinen zu lassen, sie gleichsam an die Stelle der vertrauten und „normalen“ Welt treten zu lassen, während in der Phantastik der Eindruck der Störung überwiegt.

EIN VIERTER NACHBARBEGRIFF: FANTASY

Wie für die Science Fiction und das Märchen, so ist auch für die Fantasy-Literatur eine Tendenz charakteristisch, zwar alternative Welten zu entwerfen, dabei aber in sich geschlossene, gerundete, in sich stimmige. Auf die Ausstattung der erfundenen Welten mit möglichst vielen Details, die zueinanderpassen, legen Fantasy-Autoren wohl in der Regel noch mehr Wert als SF-Autoren oder Märchenerzähler. Die Faszination, die von Fantasy-Welten ausgeht, liegt vielleicht für viele Leser in der Komplexität und Dichte dieser Welten. Eine These also: Märchen, Science Fiction und Fantasy stellen „runde“, geschlossene Welten dar, Phantastik hingegen zerrissene, gebrochene (oder doch brüchige)

Dabei ergibt sich allerdings bezogen auf Fantasy-Welten vielfach ein merkwürdiger Effekt, der wohl niemandem ganz entgehen kann, der mit unserer Alltagskultur zu tun hat: Diverse Fantasy-Autoren oder Autorenteam haben ihre imaginären Universen so reichhaltig ausgestattet, daß diese in ihrer Geschlossenheit und Suggestionskraft beginnen, die als fragmentarisch, zusammenhanglos, unverständlich und in sich widersprüchlich erfahrene Alltagswelt zu verdrängen oder zu infiltrieren.

Maßgeblich dafür ist natürlich vor allem, daß Fantasy-Welten nicht nur (und für viele nicht einmal primär) in Texten dargestellt werden, sondern auch durch Bildmedien, vor allem durch Filme und Computerspiele. An dieser Stelle kann und soll es nicht um das Thema Alltagswelt und mediale Simulacren gehen, nicht um die Frage der Abgrenzbarkeit beider, nicht um die Konsequenzen, die es haben kann, wenn manche Zeitgenossen mit Simulacren längere und intensivere Kontakte pflegen als mit der alltäglichen Lebenswelt. Nur eine These: Der Reiz, der von fingierten Universen ausgeht, beruht erheblich darauf, daß diese geschlossen und dicht sind. So undurchsichtig Identitäten, Machtverhältnisse und soziale Strukturen im Alltag werden mögen, so gut weiß man angesichts konstruierter Fantasy-Welten, wer wer ist und wer wohin gehört.

Entdifferenzierungen zwischen Fiktion und Alltagswelt

Weil es Fantasy darauf anlegt, geschlossene Universen zu entwerfen, muß sie den Rezipienten in letzter Konsequenz davon überzeugen, daß seine eigene Welt Bestandteil ihres Universums ist, daß also die Alltagswelt, die wir erfahren, gleichsam ein Ort auf der Karte ihres imaginären Reiches ist. Für die Fantasy-Kultur der Gegenwart ist eine entsprechende

⁴ "Was nun das Wunderbare in der Science Fiction angeht - und wir meinen damit nicht eine simple oder kindische Form der Literatur, die sich mit Kriegen im All oder Weltraumreisen beschäftigt -, so geht es nicht aus einem Widerspruch mit den Ergebnissen der Wissenschaft hervor, sondern ist, im Gegenteil, eine Reflexion über ihre Macht und vor allem über ihre Problematik (...)" (Caillois. S. 60.)

Tendenz zur Entdifferenzierung zwischen Fiktion und Alltagswelt charakteristisch, die keineswegs allein über das Medium Computer erfolgt. Auch und gerade Bücher lassen sich dazu einsetzen, Schwellen zwischen imaginären Fantasy-Welten und der Alltagswelt zu konstruieren.

Dafür einige Beispiele: *Fundstücke aus Hogwarts, Middle Earth, Arkham und Phantásien*

Rowlings

Ein Fundstück aus der nächsten Buchhandlung: „Phantastische Tierwesen & wo sie zu finden sind“, ein Lexikon im Taschenformat, laut Titelei verfasst von einem gewissen Newt Scamander.⁵ Ein (tromple-l’oeil-)Aufkleber mitten auf dem roten, durch (aufgedruckte) Risse auf den ersten Blick leicht beschädigt wirkenden Einband: „Dieses Buch gehört: Harry Potter“; auf dem Vorsatzblatt noch einmal ein Exlibris-Etikett, das Harry Potter als Besitzer nennt, ferner mehrere (faksimilierte) handschriftliche Zusätze: „und auch Ron Weasley weil meins aus dem Leim gegangen ist“, „und warum kaufst du dir kein neues?“ „Schreib doch in dein eigenes Buch, Hermine“ – Spuren einer Geschichte sukzessiver Schüler-Lektüren, so scheint es.

Das Bändchen über „Phantastische Tierwesen“ präsentiert sich als Sonderausgabe mit einem Vorwort von Albus Dumbledore, aus dem Englischen ins Deutsche übertragen von Klaus Fritz, gemeinsam produziert von zwei Verlagen, dem Hamburger Carlsen Verlag und von „Obscurus Books, Winkelgasse 18A, London“. Die Seiten im Buchinnern enthalten ebenfalls diverse (faksimilierte) Schülerkritzeleien, die das Gelesene (so scheint es) subjektiv und spontan kommentieren. Der Inhalt des Bändchens gleicht dem Lexikon imaginärer Wesen von Jorge Luis Borges, dessen alphabetisch angeordnete Artikel Fabeltiere verschiedenster Provenienz schildern wie ein zoologisches Kompendium realer Tiergattungen.⁶ Die Artikel zu den phantastischen Wesen sind bei ‘Scamander’ wie in anderen, konventionellen Lehrbüchern um abhandelnde Teile ergänzt.

Ein zweites, ähnliches Fundstück: „Quidditch im Wandel der Zeiten“, verfasst von „Kennilworthy Whisp“.⁷ Das in der Buchhandlung ausliegende Exemplar ist einem Siegel auf dem Umschlag zufolge „Property of Hogwarts Library“. Wiederum wurde ein Original von Klaus Fritz aus dem Englischen übersetzt, das Buch diesmal vom Carlsen Verlag in Kooperation mit „Whizz Hard Books“ in der „Winkelgasse 129a“ (London) produziert, und es enthält Beschreibung und Geschichte des Spiels Quidditch, dessen Spieler, auf magischen Besen reitend, einen geflügelten Ball durch einen dreidimensionalen Spielraum treiben. Das Bändchen enthält neben ausführlichen Erläuterungen zum Spiel auch diverse Illustrationen. Auf dem Vorsatzblatt des kleinen Buches findet sich eine Liste der Ausleiher; der bisher letzte von ihnen ist „H. Potter“.

Eine Bibliothekarin namens Irma Pince droht jedem, der das Buch beschädigt, vollschmiert oder respektlos behandelt, schlimme Strafen an, die sie ihm „auf den Hals jagen“ will.

Keine Kritzelereien im Exemplar diesmal, dafür versichert ‘Albus Dumbledore’ im eigenhändig unterzeichneten Vorwort, er habe „die üblichen Bibliotheksflüche von diesem Buch entfernt“ (S. XI), man möge aber weiterhin vorsichtig sein.

„Zwar habe ich die üblichen Bibliotheksflüche von diesem Buch entfernt, doch kann ich nicht versprechen, dass es völlig rückstandsfrei ist. Madame Pince ist bekannt dafür, daß sie die ihr anvertrauten Bücher mit ungewöhnlichen Zaubern und Flüchen

⁵ Newt Scamander [=Janet K. Rowlings]: *Phantastische Tierwesen & wo sie zu finden sind*. Dt. v. Klaus Fritz. Hamburg 2001. Original: *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London 2001.

⁶ Jorge Luis Borges: *El libro de los seres imaginarios*. Buenos Aires: 1967. Dt.: Jorge Luis Borges: *Einhorn, Sphinx und Salamander. Das Buch der imaginären Wesen*. In Zusammenarbeit mit Margarita Guerrero. Nach den Übersetzungen von Ulla de Herrera u. Edith Aron bearbeitet und ergänzt von Gisbert Haefs. In: *Gesammelte Werke*, Bd. 8. München/Wien 1982.

⁷ Kenilworthy Whisp [= Janet K. Rowlings]: *Quidditch im Wandel der Zeiten*. Dt. v. Klaus Fritz. Hamburg 2001. Orig.: *Quidditch Through the Ages*. London 2001.

belegt. Ich selbst kritzelte einst in Gedanken versunken ein wenig in den ‘Theorien Transsubstanzieller Transfiguration’ herum, und eh ich mich versah, hatte ich mir ein paar schallende Ohrfeigen seitens des Buches eingehandelt.“ (XI)

Die Liste vergleichbarer Fundstücke könnte verlängert werden: Ein reiches Sortiment von Titeln der ‘Sekundär’-Literatur umrankt mittlerweile die Geschichte Harry Potters, deren gemeinsamer Effekt darin besteht, die Welt des Romans mit ihren Fabelwesen wie empirisch verifizierbare Tatsachen aufzubereiten.

Nicht nur in Buchform findet Harry Potters Geschichte ihre vielfachen Fortsetzungen. In die Alltagswelt des Lesers schmuggeln sich als Fundstücke aus Hogwarts ferner verschiedenste Objekte ein, die eigentlich in die dort romaninterne Wirklichkeit gehören: Bonbons, Schreibzeug, Kostüme, magische Talismane, Eulen, Besen und anderes mehr. Die spielerische Entdifferenzierung zwischen Romanwelt und Leserwelt, die durch solche Objekte betrieben wird, korrespondiert dem Inhalt des mehrbändigen Jugendromans: Wer sich aus der Geschichte Harry Potters daran erinnert, dass sich diesem Pforten aus dem Alltag in phantastische Dimensionen der Realität öffnen, mag die Buchhandlung als einen ebensolchen Ort der Transgression betrachten, vor allem aber Büchlein wie das über Phantastische Tierwesen und über Quidditch, in denen der Romanheld ja seine Spuren hinterlassen hat. Das ist zu unterscheiden von den „Rissen“, die für die in phantastischen Texten dargestellten Welten charakteristisch sind. Hier vollziehen sich die Übergänge bruchlos - wie im Märchen.

Post aus Hogwarts also auch für uns, noch dazu handsigniert.⁸ Die Idee, multimediale Übergänge von hier nach Hogwarts zu schaffen, hat mittlerweile ihre eigene Tradition.

Tolkien

Dies belegen weitere Fundstücke: Ruth S. Noel hat unter dem Titel „*The Languages of Tolkien’s Middle-earth*“ einen Sprachführer vorgelegt (Boston 1980, zuerst 1974), der denen gleicht, die man vor Reisen in fremde Länder erwirbt: „A complete guide to all fourteen of the languages Tolkien invented. Contains a dictionary of all non-English words, an English/Elvish glossary, rules of grammar and pronunciation; translations, how to write Elvish and other alphabets and runes.“⁹ Der Band enthält einen einführenden Teil über *Languages in Tolkien’s Middle-earth*, der die Sprachen der einzelnen Völker des imaginären Kosmos skizziert; ein zweiter Teil ist den verschiedenen *Elvish Languages* gewidmet, im dritten Teil, dem *Tolkien Dictionary*, werden Vokabeln aus 14 „Tolkien Languages“ aufgelistet, ergänzt um Hinweise zur Aussprache. Eine weitere Übersicht gilt den ‘mittelirdischen’ Schriftsystemen. Der Sprachführer, Gegenstück zu einer *Mythology of Middle-earth* von derselben Verfasserin, erschließt zentrale Elemente des imaginären Kosmos von John Ronald Reuel Tolkien. Dieser selbst stattete parallel zur Arbeit an seinen literarischen Werken das Reich von „Middle-earth“ mit einer elaborierten Topographie, mehreren Völkern, ihrer Geschichte und ihren Kulturen aus, zu denen auch Sprachen und Alphabete gehören.¹⁰ Seit den 20er Jahren war der Professor für das Angelsächsische mit der minutiösen Konstruktion jener imaginären Welt beschäftigt, in welcher *The Hobbit* und der *Lord of the Rings* spielen. Die Erfindung der Mythen und Legenden von Mittel Erde bildeten die Grundlage für das spätere *Silmarillion*.¹¹ Offenbar motiviert durch den

⁸ Mit der Integration pseudo-faksimilierter Handschriften in den Text setzen die beiden von Rowlings selbst geschriebenen Bändchen fort, was im ersten Harry-Potter-Buch begann: Die Nachrichten aus Hogwarts, die den Helden hier erreichen, also Briefadresse, Briefinhalte und andere schriftliche „Spuren“ aus der magischen Welt sind typographisch abgesetzt, mehrfach in einer faksimileartigen Form. Vgl. Janet K. Rowlings: *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone*. London 1997. Chapter Three: The Letters from No One.

⁹ Ruth S. Noel: *The Languages of Tolkien’s Middle-earth. A complete guide to all fourteen of the languages Tolkien invented*. Boston 1980.

¹⁰ Vgl. J. R. R. Tolkien: *The Shaping of Middle-Earth. The History of Middle Earth*. New York 1995.

¹¹ Um 1933 erzählte Tolkien seinen eigenen Kindern erstmals von Bilbo, dem Hobbit, 1936 wurde *The Hobbit* abgeschlossen und 1937 publiziert. Der Erfolg motivierte Tolkien, die Ausgangsgeschichte weiter auszuspinnen; mit dieser

Gedanken, dass Fiktionen mit steigender Dichte an Überzeugungskraft gewinnen, schuf Tolkien durch paratextuelle Umlagerung seiner Narrationen eine Welt, deren Anhängerschaft mittlerweile so groß ist, dass sie eine eigene Kultur hervorgebracht hat – eine auf Imaginationen gründende Kultur, die selbst keineswegs imaginär ist, da sie sich in einer Fülle von Informationsträgern und Artefakten, Kommunikationsprozessen und anderen Aktivitäten manifestiert - eine Welt zudem, die von Anfang an das Bündnis mit diversen Darstellungsmedien suchte.

Schon durch solche Ausstattung ‘seiner’ Welt mit einer in Schriften niedergelegten Vorgeschichte hatte Tolkien die Grenze zwischen Realität und Imaginärem überspielt. Denn hinsichtlich ihrer medialen Verfasstheit sind ‘wahre’ und ‘erfundene’ Vergangenheiten einander analog; hier wie dort ist „Geschichte“ ein Erzeugnis der Schriften. Analoges gilt für die Sprachen von „Middle-earth“: Sie existieren, *insofern* sie in einem Sprachführer beschrieben, erlernbar und als Kommunikationsmedium nutzbar sind. Auch erfundene Sprachen *sind* Sprachen – wie begrenzt auch immer ihr Wortschatz sein mag (und der der Tolkien-Sprachen füllt immerhin ein Wörterbuch). Die Fiktion namens Mittelerde ist somit paratextuell umstellt mit Schriften, die eine performative Dimension besitzen; sie erzeugen das, was sie beschreiben, indem sie es beschreiben. Was in Anlehnung an die Spielregeln linguistischer oder historiographischer Diskurse erfunden wird, wird als Gegenstand der Forschung verhandelbar. Robert Fosters *Complete Guide to Middle-Earth* akzentuiert selbst ausdrücklich die Realitätsanmutung, die von Tolkiens Kosmos ausgeht.

Dies und die Komplexität der imaginären Welt der Briten stimuliert seine Fans seit Jahrzehnten zur Produktion neuer Meta- und Paratexte. „Middle-earth“ ist mittlerweile gründlich kartographisch, historiographisch und lexikographisch erfasst. Schon Tolkien selbst hatte seine Welt nicht nur in Form von Texten entworfen, sondern auch gezeichnet und gemalt, Tabellen, Register und Annalen angelegt. Sein Sohn Christopher setzte diese Arbeit fort, andere folgen ihm bis heute. Diese ‘Erschließung’ von Mittelerde orientiert sich dabei an (populär-)wissenschaftlichen Organisationsformen des Wissens, an Annalistik und Historiographie, Geographie und Enzyklopädistik, Linguistik und Volkskunde. David Day und Robert Foster haben die Welt Tolkiens in enzyklopädischen Kompendien dargestellt, welche von Mittelerde-Spezialisten unter der Leitfrage nach ihrer Sachhaltigkeit und Zuverlässigkeit kritisch rezensiert wurden.

Doch allmählich erscheint fraglich, ob Tolkiens Werk und Nachlass der ‘Mittelerdkunde’ überhaupt verbindliche Grenzen setzen. Denn das imaginäre Reich hat sich gegenüber seinem Erfinder mittlerweile insofern verselbständigt, als sich die Neuen Medien seiner Geschichten annehmen, sie ausspinnen und transformieren. Die erfolgreiche Verfilmung des ersten Teils des *Lord of the Rings* (2001) beruhte auf einer zwar wiedererkennbaren, doch dem Medium Kino – und das heißt nicht zuletzt: dem Kinopublikum – angepaßten, modifizierten Handlung. Mit der Entwicklung interaktiver Videospiele auf der Basis der Tolkien-Geschichten tritt die Ankopplung des Imaginären an die Welt des Spielers in eine wiederum neue Phase. Dieser kann sich in eine Figur unter Figuren verwandeln.¹² Metamorphosen des narrativen Ausgangssubstrats ergeben sich zwangsläufig: Angleichungen ans digitale Medium, insbesondere natürlich Visualisierungen, aber auch Destrukturierungen und Restrukturierungen der Fabeln. Ein wiederum anderes Feld stellen

Fortsetzung schloss er 1948 ab. 1954 erschienen deren erste beiden Teile unter dem Titel *The Fellowship of the Ring* und *The Two Towers*, im folgenden Jahr erschien der dritte Teil, *The Return of the King*. Tolkiens Nachlass enthielt ein Korpus von Legenden und Mythen, die seit den 20er Jahren entstanden und der Romanwelt zugeordnet wurden. Christopher Tolkien publizierte sie im Jahr 1977 als *The Silmarillion*.

¹² Das auf den Illustrationen von Angus McBride beruhende Spiel *Characters of Middle-Earth* bietet neben Illustrationen fiktiver Charaktere eine Spielanleitung, die den Leser und Betrachter dazu einlädt, sich nach Wunsch mit den dargestellten Charakteren zu identifizieren und selbst zum Mit-Spieler der Ereignisse in Mittelerde zu werden: „In a fantasy role playing game, you become the main character in an adventure you create. With Angus McBride’s Characters of Middle-earth your fantasy campaign will feature more than merely a mind’s eye view of the famous and infamous characters from J.R.R. Tolkien’s THE HOBBIT, and THE LORD OF THE RINGS.“

die Tolkien-Illustrationen dar. Mit ihnen werden teilweise die Vorschläge und Vorlagen Tolkiens aufgegriffen, doch viele Visualisierungen der Romane 'übersetzen' Tolkiens Geschichten auch in ganz andere Bilder als er selbst.

Einen Sonderstatus unter den Medien, welche die Geschichten aus Mittelerde transportieren und transformieren, hat die Schrift als Bindeglied zwischen imaginärer und realer Sphäre inne. Geschriebenes hält die verschiedenen medialen Aufbereitungen der Tolkien-Welt zusammen, es verknüpft Bilder und Filme, Bücher und Spiele. Und Reales mit Imaginärem – denn Schriftzüge lassen sich gleichsam im Massstab 1:1 aus der romaninternen in die romanexterne Welt hineinkopieren.

Ein Beispiel: Tolkien integriert in den *Lord of the Rings* in faksimilierter Form denjenigen Schriftzug, der auf dem Ring selbst eingraviert ist und bringt dadurch Signifikat- und Signifikantenebene punktuell zur Deckung: Wir lesen, was die Romanfiguren lesen. Diese Inschrift findet sich mittlerweile auch kopiert auf realen Ringen, die von Tolkien-Lesern selbst erstanden und getragen werden können. Man fühlt sich an den Ring aus Lessings Variante der Ringparabel erinnert: Wer immer an die Kraft seines Rings glaubt, verleiht ihm damit diese Kraft – hier die Macht der Realisation des Imaginären. Tolkiens literarische Kosmopoiesis ist insgesamt beschreibbar als literarisches Experiment um die performativen Kräfte der Sprache der Worte und Zeichen. Insofern stellt ein Sprachführer nach Mittelerde nicht nur einen besonders geeigneten Schlüssel zu seiner Welt dar, sondern auch eine Fortsetzung des Tolkienschen Projekts mit paraszientifischen Mitteln.

Lovecraft

Ähnlich wie Tolkien hat Howard Philipps Lovecraft die Welt seiner literarischen Fiktionen als komplexes Ganzes angelegt und ausgestattet. Er erfand verschiedenste Klassen von Wesen und ordnete ihnen Geschichten, Legenden, Mythen, Sprachen und Kulte zu.¹³ Zwar gliedert sich Lovecrafts Werk in eine Vielzahl einzelner Erzählungen und Romane, doch diese sind untereinander durch Schauplätze, Personal und imaginären kosmologischen Hintergrund verknüpft und insofern kaum weniger kohärent als die Fiktionen Tolkiens. Wie dessen 'kosmologische' Arbeit, so ist auch die Lovecrafts von anderen fortgesetzt worden. Lovecraft selbst hat dem vor allem durch inhaltliche Redundanzen vorgearbeitet, welche bei aller ästhetischen Fragwürdigkeit die Suggestion einer realen Referenz verstärken, aber auch dadurch, dass er wichtige Bestandteile seiner imaginären Welt katalogartig auflistete und so als Bausatz anbot. Auch in der Geschichte des Lovecraftschen Werkes und seiner Rezeption spielen sich die interessantesten Übergänge zwischen imaginärer und realer Welt an den von Büchern und Schriften gebildeten Schnittstellen ab. Im Zentrum der Lovecraftschen Phantasien steht das *Necronomicon*, ein Kompendium geheimen und abgründigen Wissens, insbesondere eine Sammlung gefährlicher Formeln, die vor langer Zeit von der Feder des verrückten Arabers Abdul Al-Hazred zusammengetragen worden sein soll. Einzelne Formeln aus diesem Zauberbuch sind in Lovecrafts Erzählungen als 'Zitate' integriert, doch mittlerweile sind diese Bruchstücke ergänzt und kontextualisiert worden. Zwar kann von einem fiktiven Autor wie Al-Hazred eigentlich kaum etwas anderes erwartet werden als fiktive Werke. Gleichwohl erbringt etwa eine Internet-Recherche zum Stichwort *Necronomicon* eine Serie von Informationen, welche suggerieren, es handle sich um ein

¹³ Zwar ist diese imaginäre Welt nicht so kohärent, wie manche Interpreten Lovecrafts suggerieren, und zumal der „Cthulhu-Mythos“ mag eher ein Konstrukt von Fortsetzern Lovecrafts als eine authentisch Lovecraftsche Schöpfung sein, doch die Tendenz zum geschlossenen Mythenkosmos ist aus der jahrzehntelangen literarischen Arbeit an immer wieder analogen Stoffen ablesbar. Dass auch andere, so der umstrittene August Derleth, fortsetzten, was Lovecraft zu bauen begonnen hatte, mag den Puristen ärgern, doch es bekräftigt jene Tendenz. Vgl. H. Ph. Lovecraft: *The Dunwich Horror and Others. The Best Supernatural Stories*, hg. v. August W. Derleth. New York 1963. – H. Ph. Lovecraft: *Tales of the Cthulhu Mythos*, 2 Bände, New York 1975.

tatsächlich existierendes Werk. Eine Website über *Die Welt der dunklen Folianten*¹⁴ charakterisiert das Kompendium als Schlüssel und Schwelle zu einer anderen Welt.¹⁵

Das Motiv des Zauberbuchs ist nicht originell, die rezenten Proklamationen seiner Macht klingen zudem verdächtig nach infantilem Brimborium, entscheidend aber ist die Idee des Sprachlich-Performativen, welche mit jenem Motiv verknüpft ist. Zauberbücher enthalten Beschwörungsformeln, welche das realisieren, wovon sie sprechen. Damit sind sie Indikatoren der Entdifferenzierung zwischen Imaginärem und Realem, Schnittstellen zwischen sprachlich verfasstem Entwurf und Erfahrungswelt. Die virtuelle Sphäre des Internet in ihrer Lokalisierung zwischen Tatsächlichem und Fiktionen besitzt zu solchen Schwellen eine Affinität, die man 'natürlich' nennen könnte, wenn es denn in der Welt des WWW Natürliches gäbe.¹⁶ Einer der Internet-Kommentare zum *Necronomicon* vernebelt auf charakteristische Weise die Differenz zwischen Fakten und Fiktionen, indem einerseits von diesem Buch wie von einem realen Kompendium mit einer eigenen Geschichte die Rede ist, dann andererseits aber klargestellt wird, dass es sich um ein imaginäres Buch handelt, die allerdings von Lovecraft-Lesern und -Fans wiederholt nachträglich realisiert worden ist.¹⁷ Das 'uralte' Zauberbuch ist mittlerweile die kollektive Fiktion einer Fangemeinde. Eine Reihe von Websites bietet Informationen über Al-Hazreds Buch an, das dabei immer wieder wie ein tatsächlich existierendes Werk behandelt wird: eine *Galerie* wartet mit der Abbildung ausgewählter Ausgaben auf, eine *Chronologie des Schreckens* stellt tabellarisch die Geschichte des *Necronomicon* und seiner Tradierung dar, es folgen – in deutscher Sprache – „Auszüge aus dem Buch“ sowie eine Serie von „Zaubersprüchen“.¹⁸

Wie Tolkiens magischer Ring, so existiert auch das zunächst fiktive *Necronomicon* inzwischen tatsächlich: ins Deutsche übersetzt als *Das Buch der Toten Namen – Necronomicon*. Der Band gibt sich als Reprint eines alten Exemplars aus, dem mehrere Kommentare und andere Paratexte beigegeben sind.¹⁹ Wiederum also bilden Schriften eine Schwelle aus dem Imaginären ins konkret Greifbare, wiederum werden komplexe paratextuelle Mittel eingesetzt, um den Schwellencharakter des Buches zu akzentuieren. Auf dem faksimilierten Titelblatt ist der Stempel einer Bibliothek erkennbar: „MISKATONIC UNIV“. Die Miskatonic University von Arkham liegt in der imaginären Welt Lovecrafts; sie ist ein Zentrum okkulten Forschungen und Enthüllungen, wo mancher Lovecraft-Protagonist seine Initiation in 'unaussprechliche Kulte' erfahren hat. Mit dem sichtbaren Stempel der

¹⁴ Vgl. <<http://www.nyarlathotep.de/necro.htm>>

¹⁵ „Das Necronomicon ist das älteste und seelenschütternde (sic) Werk, das der Cthulhu-Mythos hervorgebracht hat. Es existiert in vielen Versionen und Sprachen und öffnet den Weg in eine fremde, menschenfeindliche Welt. Es ist das Buch der toten Namen.“ (<<http://www.nyarlathotep.de/necro.htm>>)

¹⁶ Gerade dieses Medium stimuliert dazu, Fiktionen fortzuspinnen, liefert es doch niemals mehr als Repräsentationen von Denotaten mit unsicherem Realitätsstatus. Entsprechend fleißig ist das Medium Web von Lovecraftianern genutzt worden, um an der Mythen-Welt des Meisters weiterzubasteln. Teils einzeln, teils gruppenweise arbeiten Website-Gestalter, Lovecraft-Kommentatoren und Graphiker an einem multimedialen und noch keineswegs abgeschlossenen Projekt: an der Verwandlung der paramythischen Imaginationen Lovecrafts in Welten, die für den Leser und Betrachter von der realen (oder sogenannten realen) Welt nicht zu unterscheiden sind. Für den Web-Benutzer bleibt es dabei gelegentlich im Dunkeln, ob die Informanten selbst an das glauben, was sie darstellen, ob sie spielerisch an einem kollektiven Fiktionsprojekt mitarbeiten oder ob sie die Popularität Lovecrafts nutzen, um zweifelhaftes Ideologien zu verpacken und zu transportieren.

¹⁷ Der Web-„Historiograph“ des *Necronomicon* beruft sich hier auf Lovecrafts eigene Darstellung *History of the Necronomicon* (1927), wo die fiktiven Daten zu dem mysteriösen Buch zusammengefasst sind. Erwähnt wird dieses Buch schon 1922 in der Erzählung *The Hound*, hier noch ohne Nennung eines Verfassernamens. Angesichts der Erfolgsgeschichte von Lovecrafts Fiktion erscheint trotz der Abenteuerlichkeit des *Necronomicon*s und seiner Geschichte gleichwohl eine Klarstellung fällig: Wo auch immer ein Exemplar des Buches auftaucht, da wurde eine literarische Fiktion von 1922 realisiert.

¹⁸ Über die Internet-Adresse <http://www.nyarlathotep.de/necro_galerie_1.htm> gerät man auf eine Website (von Christian Matzke) mit ausgewählten „Reprints“ aus dem *Necronomicon*; man findet hier etwa die Titelseite mit dem Portrait Al-Hazreds sowie andere Seiten. Auszüge aus einer weiteren „Version“ des *Necronomicon*s finden sich unter <http://www.nyarlathotep.de/necro_galerie_2.htm>.

¹⁹ Colin Wilson, Robert Turner, David Langfort: *Das Buch der toten Namen. Necronomicon*. Bergen/Dumme 1992. Das Frontispiz eines „alten“ Exemplars ist in dem vorgeblichen Reprint abgebildet: „The necronomicon, / or, / The book of dead names. / Written by the Moor: El Hazzared, / Done into English by Iohn / Dee, Doctor. // Imprinted at ANTVERPIAE / 1571“.

Bibliothek wird neben dem Buch des verrückten Arabers auch ein Stück von Arkham realisiert. Understatement oder Betrugsmanöver? Der ganze Band um und über das *Necronomicon* hat einen eigentümlichen Zwischenstatus; er changiert zwischen einer (populär-)wissenschaftlichen Darstellung der Geschichte einer Fiktion einerseits, der Fortsetzung ebendieser Fiktion mit (pseudo-)wissenschaftlichen Mitteln andererseits. Neben der fiktiven Quelle Al-Hazreds finden sich mehrere Studien zu Lovecraft, welche einerseits dessen Schaffen darstellen, andererseits die Faktizität der Lovecraftschen Fiktionen suggerieren. Zur Schnittstelle zwischen Realem und Imaginärem wird auch hier vor allem die Schrift, und zwar vor allem in Gestalt jenes 'Faksimiles', dem ja nicht anzusehen ist, ob es das Faksimile eines realen oder eines erfundenen Originals ist. Tatsächlich ist sein 'beurkundender' Charakter davon auch wenig berührt: Ein Zauberbuch ist ein Zauberbuch ist ein Zauberbuch... und es bekundet einen Glauben an die Macht der Namen, der die Differenzierung zwischen Imaginärem und Realem als irrelevant hinter sich lässt. Das Eindringen des legendenumwobenen Buch-Objekts namens *Necronomicon* in die Welt des Lesers erinnert nicht zuletzt daran, dass auch Lovecrafts Figuren gelegentlich mit Objekten konfrontiert werden, die sie aus einer anderen Welt erreichen und von dieser Zeugnis ablegen.

Die imaginären Welten, welche von den Autoren wie Tolkien, Lovecraft und Rowling sowie von deren Fortsetzern durch die Schaffung buchförmiger Schnittstellen an die reale Leserwelt angekoppelt werden, sind Neuauflagen mythischer Welten. Hogwarts und Mittel Erde sind von Fabelwesen europäischer, insbesondere nordeuropäischer Provenienz bevölkert, Ende und Lovecraft verfahren insgesamt synkretistischer, doch ihre Motive haben ebenfalls eine verifizierbare Genealogie in den Objekten des Volksglaubens, den Legenden verschiedener Kulturen. Mit Blick auf die skizzierte Tendenz zur Realisation imaginärer Welten, insbesondere auf den Schwellencharakter der genannten Bücher, stellt sich die Frage nach der Präsenz des Mythischen in der Gegenwart mit einer besonderen Akzentuierung: Es scheint, als bestehe nicht allein ein Bedarf nach Ankopplung mythischer Vorstellungswelten an die Alltagswelt, sondern als sei diese auch bereits vollzogen, von konkreten Objekten bezeugt. Die Fantasy-Autoren selbst bedienten sich zur Anbindung ihrer imaginären Welten an die Welt des Lesers paratextueller Mittel, die weit mehr waren als bloße Rahmungen oder Verpackungen, um Kongruenzen zwischen Signifikat- und Signifikantenebene zu schaffen. Hier setzten und setzen ihre Nachfolger an und führen das 'Realisierungs'-Projekt fort. Lovecrafts Werk, von dem zu Lebzeiten des Autors nur wenig veröffentlicht wurde, stellt hier einen Sonderfall dar: Es bildet Ansatzpunkte zur Realisierung imaginärer Objekte, auch wenn Lovecraft selbst wenig Gelegenheit hatte, sich buchgestalterisch zu betätigen; erst posthum wurden diese Ansatzmöglichkeiten genutzt. Die Geschichten Harry Potters, Bilbos und Frodos variieren einen Geschichtentypus, in dem es um die Bewährung des Helden geht. Dazu gehören der Aufbruch eines Helden ins zunächst Ungewisse, der Eintritt in eine andere Welt, oft der Abstieg in eine Unterwelt, der Gewinn und der Verlust von Gefährten, ein Erwerb von vertiefendem Wissen über die Welt sowie die Erfüllung wichtiger Aufgaben im Dienst eines Kollektivs. Im verkleinerten Masstab wiederholen sich hier Initiationsmythen, wie sie bereits im Gilgamesch-Epos und der Odyssee, der Geschichte des Theseus und anderer antiker Helden anzutreffen sind. Die Erfolgsgeschichten dieser Fabeln illustrieren die anhaltende Faszinationskraft, die von solch alten Mustern ausgeht. Was sich gewandelt hat, sind die komplexen und multimedialen Rahmungen dieser Geschichten, durch welche sie an den Erfahrungsraum des Lesers angebunden werden. Der Raum der erzählerischen Fiktion wird in einer Weise in jenen alltäglichen Erfahrungsraum des Lesers eingelassen, dass die Grenzziehungen sich verwischen, sich allenthalben Schwellen zwischen hier und dort zu bieten scheinen, die den Übertritt leicht, ja unmerklich machen.

Zwischen Phantastik und Fantasy: Handbücher, Enzyklopädien und Lexika des Imaginären

Nicht eindeutig der Phantastik (im Sinn der Darstellung einer zerrissenen Welt) oder der Fantasy zuzuordnen ist eine spezifische Textsorte, die kurz an Beispielen vorgestellt sei: Die des para-wissenschaftlichen Lexikons imaginärer Dinge und Welten.

Beschreibungen von Orten, Objekten und Lebensformen, Formen der kulturwissenschaftlichen, historiographischen und naturkundlichen Abhandlung, Chroniken, Karten und andere topographische Darstellungen sowie andere in den Wissenschaften gebräuchliche Darstellungsformen können in den Dienst der Ausstattung möglicher Welten genommen werden, um den Leser mit einer möglichst kohärenten Alternativwelt von hochgradiger Plausibilität („Wirklichkeitsanmutung“) zu bedienen. Der Publikumserfolg von Werken der Fantasy-Literatur ist förmlich daran zu abzulesen, in welchem Maß diese von begleitenden Spielformen der Wissensvermittlung bestätigt oder sogar ausgebaut werden. Ob dabei Vermarktungsaspekte leitend sind, ist eine zweitrangige Frage.

Tolkien/Day

David Days *Illustrierte Enzyklopädie zu den Welten Tolkiens*²⁰ enthält, anschließend an eine Einleitung und eine Skizze zu Tolkiens Leben und Werk je ein Kapitel zur Geschichte der Tolkienschen Welt (Kap. I), zu deren Geographie (Kap. II), deren Gesellschaft (Kap. III), deren Naturgeschichte (Kap. IV) - sowie unter dem Titel „Biographie“ als V. Kapitel ein „illustriertes Who's Who“; hier finden sich die namentlich genannten Figuren aus Tolkiens Kosmos in alphabetischer Anordnung porträtiert. Auch die Kapitel II und III enthalten solch alphabetisch-lexikographische Teile, ein „illustriertes A-Z der Topographie Tolkiens einschließlich der Städte und Bauwerke“, sowie ein „illustriertes A-Z der Völker und Reiche auf Mittelmeer und in den Unsterblichen Landen“; daneben bietet der Band historiographische, naturkundliche, naturgeschichtliche und kulturwissenschaftliche Abhandlungen. Die aus verschiedenen Quellen stammenden und stilistisch verschiedenen Bilder stützen die vom Text vermittelnden Informationen wie in einem Sachkundebuch; nur ihre stilistische Diversität macht indirekt auf ihren Kunstcharakter aufmerksam. Zu den visuellen Darstellungsmedien gehören nicht nur Porträts von Hobbits, Elfen und anderen Mittelmeer-Bewohnern sowie Veduten mittelirdischer Ortschaften und Gebäude, sondern auch Tabellen, Erdkarten, naturgeschichtliche Stammbäume. Die lexikographischen und anderen Darstellungen der Daten, Wesen und Entwicklungen in Mittelmeer sprechen über ihre jeweiligen Gegenstände wie über Tatsachen. Die innerhalb des Bandes gegebenen Erläuterungen zu Aufbau, Inhalt und Funktion der Informationen bekräftigen die Suggestion, man habe es mit einer geschlossenen und systematisch beschreibbaren Welt zu tun.

So heißt es einleitend in den Teil über „Geographie“:

„Dieses Kapitel beschreibt in alphabetischer Reihenfolge die Städte, Länder, Berge, Wälder, Flüsse, Seen und meere auf Mittelmeer und in den Unsterblichen Landen. In den Karten auf den folgenden acht Seiten manifestiert sich eine neue geographische Theorie über die Entwicklung von Arda. Sie zeigen, wie Tolkiens Welt sich im Laufe der Jahrtausende von einer flachen Scheibe zu jener runden Kugel (sic) verändert hat, wie wir sie heute kennen.“ (Day, Tolkien - Eine illustrierte Enzyklopädie, S. 45)

In der Einleitung ist zum einen zwar von der Erfindung von Mittelmeer durch Tolkien die Rede, zum anderen wird über diese geschaffene Welt aber wie über einen eigengesetzlichen und gegenständlichen Kosmos gesprochen.

²⁰ David Day: Tolkien - Eine illustrierte Enzyklopädie. Dt. v. Hans Heinrich Wellmann. St. Gallen 2003. -(Orig.: A Tolkien Bestiary, 1979)

Andere Beispiele para- oder pseudowissenschaftlicher Lexikographik changieren übrigens spielerisch zwischen der illusionssteigernden Ausstattung einer imaginären Welt einerseits und deren Parodie andererseits. Als Beispiel für die Integration einer sachkundlich-scientifischen Darstellungsform in die imaginäre Harry-Potter-Welt sei der Artikel über den Flubberwurm, der sich formal von konventionellen Lexikonartikeln nicht unterscheidet.

„Flubberwurm. ZM-Klassifizierung: X. Der Flubberwurm lebt in feuchten Gräben. Dieser dicke, braune Wurm, der bis zu einem Viertelmeter lang wird, bewegt sich sehr wenig. Das eine Ende ist vom anderen nicht zu unterscheiden, aus beiden dringt der Schleim, dem der Flubberwurm seinen Namen verdankt und der gelegentlich zur Verdickung von Zaubersäften verwendet wird. Der Flubberwurm ernährt sich bevorzugt von Salat, frisst jedoch fast jedes Grünzeug.“²¹

Vetemaa/Menschik

Mit der lexikographischen Darstellungsform als solcher spielt ein Kompendium des Estländers Enn Vetemaa, das auf der Basis einer russischen Übersetzung aus dem Estnischen von Kat Menschik frei ins Deutsche übertragen worden ist; es gilt den „Nixen von Estland“.²²

In der „Einführung“ stellt sich das Buch als nixenkundliches Werk vor. Als seinen Vorgänger nennt es das „Buch von den Nixen“ M. J. Eisens, das bereits 60 Jahre alt und zur antiquarischen Rarität geworden sei. Daher bedürfe es eines zeitgemäßen nixenkundlichen „Lehrmittels“, vor allem für Anfänger. Eisens Beschreibungen hätten den „exakten dichotomischen oder vergleichenden Tabellen des Bestimmungsbuches“ zugrundegelegen. Eingeteilt werden die Nixen „in Familien, Gattungen und Arten, wie das jetzt üblich ist“ (7); über manche Zuordnungen könne dabei diskutiert werden. Anregungen der Leser könnten in künftige Auflagen aufgenommen werden.“ Die estnischen Bezeichnungen der verschiedenen Nixen gehen - wie es heißt - auf den Verfasser (Vetemaa) selbst zurück, „da es sich auf dem Gebiet der Najadologie als dringend notwendig erwies, ähnlich wie in anderen Wissenschaften, mit Hilfe einer einheitlichen Nomenklatur eine Systematisierung durchzuführen und eine Klassifizierung vorzunehmen“ - habe „die Najadologie sich doch längst aus einer beschreibenden und statistischen in eine exakte Wissenschaft verwandelt.“ (8) Vetemaa erbittet von der Öffentlichkeit „Mitteilungen über Nixen, die anhand vorliegender Tabellen nicht bestimmt werden können“ (9), und er verweist auf die künftige Arbeit der „Nixensektion der Gesellschaft der Naturforscher“ (9).

Die den Artikeln vorangestellte „Allgemeine Bestimmungstafel estnischer Nixen“ verzeichnet unter der „Ordnung: Nixenartige (Naiadomorpha)“ 5 „Familien“, denen jeweils verschiedene „Gattungen“ entsprechen, die ihrerseits teilweise in verschiedene Arten ausdifferenziert sind. Sie haben stets auch einen lateinischen Namen. Das „Bestimmungsbuch“ ist angelegt wie ein populärwissenschaftliches Nachschlagewerk. Es enthält eine Fülle meist schwarzweißer Abbildungen, dazu Farbtafeln, die denen in anatomischen Atlanten nachempfunden sind und auf denen man etwa physiologische Besonderheiten der Nixen vorgeführt bekommt. Zu den Abbildungen, die höchst unterschiedliche, mit Eigenarten, Lebensformen und Umwelt der Nixen auf verschiedenste Weisen verknüpfte Objekte zeigen, gehören auch Tafeln, die jeweils mehrere Objekte in der Art natur- oder landeskundlicher Schaubilder präsentieren.

²¹ Newt Scamander [=Janet K. Rowling]: Phantastische Tierwesen & wo sie zu finden sind. Dt. v. Klaus Fritze. Hamburg 2001. S. 22..

²² Kat Menschik: Die Nixen von Estland. Ein Bestimmungsbuch. Frei nach Enn Vetemaa bearbeitet und illustriert von Kat Menschik. Nach dem russischen Übersetzungsmanuskript ins Deutsche übertragen von Günter Jäniche. Mit 684 naturwissenschaftlichen, geographischen und najadologischen Abbildungen sowie sechzehn Farbtafeln. Frankfurt/M. 2002.

Serafinis Universum

Luigi Serafinis *Codex Seraphinianus* wurde ein Vierteljahrhundert nach seiner Erstpublikation (1981) neu aufgelegt, in leicht erweiterter Form.²³

Seiner Form nach ist der *Codex Seraphinianus* die nach Klassen von Gegenständen gegliederte und bebilderte Enzyklopädie einer imaginären Welt. Das, was ich mangels eines prägnanteren Ausdrucks behelfsweise der „Text“-Anteil des Kompendiums nennen möchte, ist in einer von Serafini erfundenen, bislang nicht decodierten und vielleicht auch gar nicht decodierbaren Schrift verfaßt (im letzteren Fall besser gesagt: in einer Pseudo-Schrift). Die zahlreichen Zeichnungen zeigen - weitgehend unter variierender Verwendung bekannter, aber auf phantastisch-verfremdende Weise zusammengesetzter Bildmotive - imaginäre Schauplätze, Wesen, Gerätschaften, Entwicklungsprozesse und Kulturtechniken. Ebenso wenig, wie ohne Vorbehalt von einem schriftlichen Text innerhalb des *Codex* die Rede sein kann, können die Zeichnungen als „Illustrationen“ aufgefaßt werden, da ja die Verifikation eines wechselseitig stützenden Verhältnisses zwischen Text- und Bild-Teilen unmöglich ist. Die Positionierung der Bilder erfolgt jedoch in Anlehnung an Illustrationsverfahren, und in diesem Sinn können sie „Illustrationen“ heißen; zumindest illustrieren sie, was Serafini sich ausgedacht hat. Durch seine mediale Verfassung suggeriert das Buch, es sei ein Wissenskompendium. Seine Gliederung erzeugt den Eindruck, die dargebotenen Informationen beruhen auf den Erkenntnissen verschiedener, aneinander angrenzender Disziplinen. Während die „Text“-Anteile diese Disziplinen nicht bestimmen erlauben, bieten die Bilder hier eine Orientierungshilfe; sie suggerieren eine Erkennbarkeit der repräsentierten Wissensgebiete in Analogie zu konventionellen Enzyklopädien. Auf einen Teil, der wegen seiner Positionierung am Buchanfang als Einleitung oder Vorwort betrachtet werden mag, folgen einzelne Kapitel, jeweils abgetrennt durch eine eigene Frontseite und eingeleitet durch „Inhaltsverzeichnisse“ von tabellarischer Gestalt. Die im folgenden dargestellten Wissensgebiete schließen aneinander an. Unter Orientierung an den Zeichnungen sind folgende Bereiche erschließbar:

(a) „Natur“-Wissenschaften: Der *Codex* entwirft eine imaginäre Botanik; graphisch dargestellt sind Pflanzentypen, Gartenbau, Nutzpflanzen, Landschaften und Landschaftsgestaltung -, sowie eine Zoologie; diverse Familien von Lebewesen sind sortiert nach Gattungen und Arten (auf einen Abschnitt über „Mikroorganismen“ folgen Abschnitte über „echsenartige“ Wesen, „Fische“, „Schlangen“, „Vögel“, „Säugetiere“ und zuletzt über eine Species heterogener, teilweise anthropomorpher Wesen, die in Städten wohnen, Kleider tragen, spielen und soziale Rituale praktizieren; berücksichtigt werden neben dem Körperbau auch Reproduktion, Biotope, Lebensweisen, Habitats). Die phantastischen Organismen sind vielfach Hybride aus heterogenen Bestandteilen, oft Kreuzungen aus biologischen (pflanzenartigen oder tierischen) Formen und technischen Geräteteilen. Ergänzt wird der makrobiologische durch einen mikrobiologischen Teil, der über die Mikrostruktur von Organismen informiert; seine Illustrationen erinnern u.a. an Darstellungen aus der Genetik und der Zellkunde. Auch die Chemie ist vertreten; entsprechende Illustrationen erinnern an Darstellungen von Experimenten in Chemiebüchern.

(b) Technik: Dieser Teil zeigt phantastische Installationen und Gerätschaften, deren Funktionsweise und Anwendung - signifikanterweise Maschinen, die sich bewegen und

23 Luigi Serafini: *Codex Seraphinianus*. Mailand (Franco Maria Ricci) 1981, erweiterte Neuauflage (Mailand / Rizzoli) 2006, ergänzt um eine beigelegte Broschüre („*Decodex*“) mit Artikeln verschiedener Autoren zu Entstehung, Inhalt und Wirkungsgeschichte des „*Codex*“. Zur Neuauflage vgl. die Angaben des Impressums (unpag.) am Ende des Bandes von 2006: „La presente edizione del *Codex Seraphinianus*, venticinque anni dopo la prima pubblicazione del 1981, è arricchita da una Prefazione originale dell' Autore. Le nove nuove tavole sono state realizzate con la stesa carta Vang e le stesse matite Prismalo dell'epoca. (...)“ Vgl.: Peter Schwenger: *Codex Seraphinianus*. <<http://faculty.msvu.ca/pschwenger/codex.htm>> (Abruf: 27.04.2006)

anderes in Bewegung bringen; Fortbewegungsvehikel (Fahrzeuge) sind besonders gut vertreten. Wiederum verbinden sich vielfach biologische und technische Bestandteile.

(c) „Anthropologisches“ Wissen bzw. Wissen über die Spezies eines partiell anthropomorphen Kulturträgers: Unter Verwendung anthropomorpher Formen, die allerdings auf verschiedene Weisen verfremdet werden, werden solche Bewohner des imaginären Universums porträtiert, denen in der dem Leser geläufigen Welt am ehesten die Menschen korrespondieren. Das dargestellte Wissen bezieht sich auf Anatomie, Fortpflanzung und Fortbewegung, Sinnesorgane, Bekleidung, Tätowierungen, Haartrachten, verschiedene Stämme und ihre Habitationsformen, auf verschiedenste kulturelle Praktiken und soziale Umgangsformen. Die graphisch repräsentierten Tätigkeiten sind divergent: Maskierung, Jagd, Kriegsführung, Schreiben, Mord durch Schreibwerkzeuge (!), Architektur, Spiele, Chirurgie. In Anlehnung an konventionelle Schaubilder zu differenten Menschenrassen werden Köpfe verschiedener Phänotypen der „Anthropoiden“ dargestellt. Das Ordnungssystem dieser Rassenkunde ist allerdings befremdlich, enthält das Schaubild doch auch einen Gipskopf, einen tuchverhängten Kopf, einen unsichtbaren Kopf sowie zwei Leerstellen. Weitere Wissensgegenstände sind Archäologie, Siedlungsformen und Kulte; ihre Darstellung konzentriert sich auf einen (vielleicht ‘archäologisch’ rekonstruierten) Ort. An den gezeigten Schauplätzen gehen die Bewohner rätselhaften Tätigkeiten nach, vielleicht zur Freizeitgestaltung, vielleicht zu kultischen Zwecken. Die Illustrationen zeigen Spiele, Spektakel, Formen des Zeitvertreibs.

(d) Semiotik/Linguistik/Graphologie: Eingeleitet durch die Darstellung einer Tafel mit zwei verschiedenen Schriftsystemen (darunter das serafinische), gilt ein Teil der Enzyklopädie der Semiotik, der Schrift und Sprache. Die Abbildungen beziehen sich auf Schreib- und Artikulationsprozesse, also auf orale und skripturale Kommunikation. Auf einen Katalog von Elementarformen folgen Darstellungen von (teilweise dreidimensional wirkender) Schrift, die zu jenen Objekten offenbar in einem Ähnlichkeitsverhältnis steht. Wird die serafinische Schrift hier als Bilderschrift expliziert? Spielt Serafini auf die geläufige Unterscheidung zwischen motivierten (‘ikonischen’) und konventionsbedingten Zeichen an?

(e) Nahrung/Geräte/kulturelles Inventar: Die Informationen gelten Themen aus dem Bereich der Ernährung (Nahrungsmittel und ihre Zubereitung, Gastronomisches, Fischfang und andere Formen des Nahrungserwerbs), ergänzt um eine katalogartige Bestandsaufnahme von Objekten, Gerätschaften, Bekleidungsstücken, all dies jeweils gruppenweise angeordnet. Besondere Berücksichtigung findet die Optik (Sehhilfen, optische Geräte).

f) Ein eigener Teil gilt dem Wissensgebiet Spiele, den Kartenspielen (ausführlich), Brettspielen, gymnastisch-akrobatischen Spielen und öffentlichen Spektakeln. Als Darstellung von Spielen wird der mit Darstellung spielende *Codex* hier gleichsam autoreflexiv.

g) Architektur: Der Baukunst widmet der Architekt Serafini ein eigenes Kapitel; dargestellt sind Beispiele für den Brückenbau (ausführlich), den Städtebau, für Gestaltungsformen von Inseln, Türmen und Labyrinthen. Auch hier kann von einer autoreflexiven Komponente die Rede sein.

Selbstbezüglichen Charakter besitzen zudem Anfang und Ende des Buchs.²⁴ Am Anfang begrüßt ein ringförmiges Wesen mit Krone und Farbpinsel den Leser in der imaginären Welt und eröffnet die eigentümliche Kommunikation, zu der dieses Buch einlädt. Die letzte Seite zeigt ein mit serafinischer Schrift bedecktes Blatt, das faksimiliert wirkt und dessen unteres Ende sich dem Blick des Leser entzieht, da es sich in einer räumlichen Umgebung nach hinten rollt. Der Raum selbst erinnert an einen Sarg; auf dem Boden liegen die

24 Selbstreferentiell ist der *Codex* sowohl auf inhaltlicher als auch auf struktureller Ebene. Inhaltlich verweisen etwa die Kapitel über Sprache und Schrift sowie über Spiele und Architekturen auf die Tätigkeit des Künstlers selbst; Brücke und Labyrinth können als autorflexive Metaphern gedeutet werden.

Einzelknochen einer skelettierten Hand neben einem Häufchen Asche; Kleinstlebewesen tummeln sich auf den Überresten - ein memento mori und zugleich Darstellung eines Verwandlungsprozesses.

Insgesamt bedient sich der *Codex* bei vertrauten Bildarsenalen der kultur- und naturwissenschaftlichen Disziplinen, auf die er anspielt; die mit Blei- und Buntstiften angefertigten Zeichnungen mit ihrer scheinbar unpräzisen Pseudo-Präzision erinnern an Lehrbücher und populäre Wissenskompendien. Die einzelnen Teile des Bandes folgen einem einheitlichen Schema: Auf ein „Inhaltsverzeichnis“, das Auskünfte über Strukturierung und Platzierung des Wissens im Buch zu geben suggeriert, folgen zum einen „Texte“, die von Bildern begleitet werden, sowie zum anderen Schautafeln mit erläuternden Bildunterschriften. Schaubilder, anatomische, physikalische und chemische Schemazeichnungen wirken bei aller Befremdlichkeit der dargestellten Objekte der Form nach vertraut. Neben Einzelbildern enthält der *Codex* auch Bildsequenzen.²⁵ Die „Texte“ sind in einer an Wissenschaftsprosa erinnernden Weise durchstrukturiert: Sie bestehen aus Absätzen, die einer alphabetischen oder numerischen Ordnung zu unterliegen scheinen; manchmal werden sie aus Einzelwörtern oder kleinen Wortgruppen von scheinbar klassifikatorischem oder erläuterndem Charakter gebildet. Ferner finden sich Listen, schematische Darstellungen, Bild-„Legenden“. Der *Codex* bedient sich eines eigenen (und ebenfalls undecodierbaren) numerischen Systems, das auf mehreren Ebenen verwendet wird. Auf ihm beruhen die Gliederung des Bandes in Kapitel und Unterkapitel, die Anordnung diverser Bilder und Textpassagen innerhalb der Kapitel, die klassifikatorische Darstellung verschiedener Gegenstandsbereiche - sowie die Paginierung des gesamten Buchs (weshalb es schwer ist, Seitenangaben zu machen...). Auch in die Zeichnungen sind vielfach Schrift- oder „Zahlen“-Elemente integriert.

Serafinis Kompendium ist zum Gegenstand vielfältiger Kommentierungen und Decodierungsversuche geworden.²⁶ Erörtert wurden vor allem die Beziehungen zum sog. „Voynich-Manuskript“, einem rätselhaften illustrierten Buch, das vor rund 400 Jahren von einem unbekanntem Verfasser in einer unverständlichen Schrift verfaßt worden sein soll. Kryptographen haben es nicht entschlüsseln können; diskutiert wurde die These, es handle sich gar nicht um einen kryptographischen Text, sondern um bedeutungslose Zeichen.²⁷

25 Die Bilder stellen neben Objekten auch Räumlichkeiten und Topographien sowie (durch Bildsequenzen und Graphiken, die an Funktionszeichnungen erinnern) auch Prozesse dar: Wachstums- und Entwicklungsvorgänge, Metamorphosen, Rituale, Funktionsweisen von Maschinen etc.

26 Vgl. u.a. Douglas Hofstadter: *Metamagicum*. Fragen nach der Essenz von Geist und Struktur. Dt. v. Thomas Niehaus u.a., Stuttgart, 2. Aufl. 1991, S. 235. Hofstadter findet für Serafini und seine Erfindungen u.a. die Prädikate schrillig, idiosynkratisch, esoterisch und kunstvoll, soritiert ihn aber im wesentlichen einfachheitshalber in die Kategorie des „geistreichen Nonsens“ ein (S. 234.). Zu Decodierungsversuchen vgl. den Forschungsüberblick von Alessandro Riva in dem der Neuauflage des *Codex Seraphinianus* beigegebenen Heft „Decodex“, S. 3-12 (Der Titel des Beitrags ist in seraphinianischer Schrift verfaßt und daher hier nicht zitierbar.). Unter den vielen Entzifferungsversuchen scheinen Riva nur zwei explizit nennenswert: der des bulgarischen Linguisten Ivan A. Derzhanski und der des Marinekartographen Jim Marshall (vgl. Riva, S. 11)

27 Das Manuskript erhielt seinen Namen nach dem Buchhändler Wilfrid M. Voynich, der es 1912 erwarb; heute gehört es zu den Beständen der Beinecke Rare Book Library der Yale University (Angabe von 2005). 2005 erschien eine Faksimile-Ausgabe.

Borges: Tlön

Den Erfolg der paramythischen Welten Endes, Rowlings, Lovecrafts und Tolkiens, deren Bestandteile zu allgegenwärtigen „Realien“ werden, hat Jorge Luis Borges mit einer berühmten Erzählung aus den 40er Jahren seinerseits im Medium literarischer Imagination vorweggenommen: mit der Erzählung *Tlön, Uqbar, Orbis tertius*.²⁸ Hier findet sich das Doppelmotiv des Buchs und des Spiegels als Schwelle ins Imaginäre;²⁹ hier auch werden die Implikationen moderner Mythopoiese deutlich, welche durch den aktuellen Rezeptionsprozess der Werke Tolkiens, Endes, Lovecrafts und Rowlings illustriert werden.

*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*³⁰ beginnt wie die Geschichte einer Entdeckung. Es handelt sich allerdings um einen fingierten Forschungsbericht, ganz im für Borges charakteristischen Stil: Borges erfindet oft Bücher, über die er dann *referiert* - literarische Werke ebenso wie Forschungsliteratur und andere Quellen, auf die er sich zu stützen vorgibt und die er intrikaterweise neben tatsächlich existierenden Werken anführt - so daß auch, was seine Quellen angeht, die Grenze zwischen Realem und Fiktivem aufgehoben wird. In diesem fiktiven Forschungsbericht ist die Rede von der »Entdeckung Uqbars«, wobei der Leser zunächst absichtsvoll im Unklaren darüber belassen wird, was sich hinter dem Namen Uqbar verbirgt: ein Land vielleicht? Und wenn ja: Eines, das der Erzähler physisch *entdeckt* im Sinne von bereist hat? Oder geht es um eine *Entdeckung* in dem Sinne, wie man sagt, man habe in einem Buch eine wichtige Information entdeckt? Bald zeigt sich, daß letzteres der Sache näher kommt. *Uqbar* wird in einer Enzyklopädie *entdeckt*. Es ist ein dort beschriebenes Land.

Die Vorgeschichte dieser *Entdeckung*: Der Erzähler hat sich mit seinem Freund Bioy Casares anlässlich der Betrachtung eines Spiegels über die manchmal schauerlichen Effekte von Spiegeln unterhalten. Bioy Casares hat sich daraufhin an ein Zitat besonnen, das die Spiegel betraf - es lautete: »die Spiegel und die Paarung seien abscheulich, weil sie die Zahl der Menschen vervielfachen« (Tlön, S. 93; »[...] los espejos y la cópula son abominables, porque multiplican el número de los hombres«, Tlön, S. 13), und soll von einem »der Häresiarchen von Uqbar« stammen. Auf die Frage, woher er diesen Ausspruch kenne, entgegnet Bioy Casares, er habe ihn im Artikel »Uqbar« der »Anglo-American Cyclopedia« gelesen. Bis zu dieser Stelle enthält der Text der Erzählung schon eine ganze Reihe von Merk- und Denkwürdigkeiten, welche allesamt im Zeichen der Aufhebung der Grenze zwischen Realem und Fiktivem stehen. Der Text mag insofern *fiktional* heißen, als er von einem Gespräch berichtet, das nicht tatsächlich stattgefunden hat. Allerdings sind die Teilnehmer des Gesprächs nicht einfach auf der Seite der *Fiktion* zu verbuchen, denn den Schriftsteller Bioy Casares (geb. 1914) gibt es (wie man so sagt) *wirklich*, und er ist Borges Freund, mit dem zusammen er mehrere Gemeinschaftswerke verfaßt hat. Dies und andere spätere Indizien legt es nahe, dem Erzähler-Ich den Namen Borges zu geben. (Was natürlich nichts mit einer naiven *Identifikation* des Erzählers mit dem Autor zu tun haben darf.) Die beiden Akteure der Rahmengeschichte haben also einen merkwürdigen Status zwischen dem Realen und dem Fiktiven, und dasselbe gilt für die Bücher, über die sie sprechen. Die *Anglo-American Cyclopedia*, zu der ganz ordentlich Erscheinungsort und -jahr angegeben werden (New York 1917) wird charakterisiert als ein wortgetreuer, nur etwas schlampiger

²⁸ Jorge Luis Borges: „Tlön, Uqbar, Orbis Tertius“, in: Obras Completas. Bd. 5: *Ficciones*. Buenos Aires 1965, S. 13-34. Dt. Jorge Luis Borges: „Tlön, Uqbar, Orbis Tertius“, in: Sämtliche Erzählungen. Dt. v. Karl August Horst, Eva Hessel, Wolfgang Luchting. München 1970, S. 137-154.

²⁹ Vgl. Borges: „Tlön, Uqbar, Orbis Tertius“ (s. Anm. 28), S. 137: „Wir entdeckten (...), dass Spiegel etwas Schauerliches an sich haben. Darauf erinnerte sich Bioy Casares, dass einer der Häresiarchen von Uqbar erklärt habe, die Spiegel und die Paarung seien abscheulich, weil sie die Zahl der Menschen vervielfachen.“ Mit dem Versuch, dieses Zitat zu verifizieren, beginnt der Einstieg in die imaginären Welten, die sich allesamt von Büchern aus erschließen – teilweise allerdings von ihrerseits imaginären Büchern.

³⁰ Originaltext: Jorge Luis Borges: Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. In: Obras Completas. Bd. 5: Ficciones. Buenos Aires 1965, S. 13-34. (Dt.: Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. In: Jorge Luis Borges: Gesammelte Werke 3/I. Erzählungen 1. München/Wien 1981, S. 93-11.) Im Folgenden: Tlön.

Nachdruck *der Encyclopedia Britannica* von 1902 - und die gibt es ja (wie man so sagt) *wirklich*. Die nachgedruckte Enzyklopädie, von der im Text die Rede ist, besitzt also in der sogenannten Realität ein Double, das der Borges-Leser prinzipiell konsultieren könnte, wenn er, neugierig geworden, an dieser Stelle auf die Idee verfallen sollte, etwas über *Uqbar* zu erfahren.

Die beiden Männer in der Geschichte nehmen nun selbst denjenigen Band der Anglo-Amerikanischen Enzyklopädie zur Hand, der entsprechend der alphabetischen Ordnung den Uqbar-Artikel enthalten müßte. Doch sie finden den (von Bioy Casares ja bis auf den Wortlaut erinnerten) Artikel nicht. Auch auf der Ebene der textimmanenten Fiktion also gibt es offenbar keine klare Grenze zwischen *Wirklichem* und *Imaginiertem*. Zunächst bleibt die Suche nach dem Uqbar-Artikel ergebnislos, und der Erzähler mutmaßt, Bioy Casares habe sowohl den Häresiarchen als auch Uqbar nur erfunden, um dem Diktum über die abscheulichen Spiegel ein fingiertes Fundament zu verschaffen - zumal da ein ebenfalls konsultierter Weltatlas das Land Uqbar auch nicht verzeichnet. Doch am Tag darauf erhält er von dem inzwischen nach Buenos Aires zurückgekehrten Bioy Casares einen Anruf, in dem dieser ihm mitteilt, der Artikel sei gefunden, und zwar in seinem eigenen Band der Anglo-Amerikanischen Enzyklopädie. Ein Vergleich dieses Exemplars mit dem zuvor benutzten ergibt, daß der vierseitige Artikel tatsächlich nur in dem einen Exemplar, in Bioy Casares' Band, auftaucht; er ist in dessen Index nicht verzeichnet, und so sind die beiden Bücher einander sonst ganz gleich - eben wie zwei Exemplare eines und desselben Werkes. Wie Bioy Casares' Exemplar zu seinem Zusatz kam, bleibt rätselhaft.

Der Inhalt des Uqbar-Artikels wird nun referiert und kommentiert; er enthält geographische und historische Informationen über ein Land namens *Uqbar*. Die bibliographischen Angaben nennen Bücher, welche Borges und Bioy Casares aber nicht auftreiben können, obwohl eines von ihnen immerhin im Katalog einer Buchhandlung geführt wird (was den Rückschluß auf seine Existenz nahelegt). Zu dessen Verfasser macht eine Fußnote nähere Angaben. Ein Abschnitt der Beschreibung des rätselhaften Landes ist dessen Sprache und Literatur gewidmet. Die Literatur wird dabei als durchgängig *phantastisch* charakterisiert, und zwar mit der Begründung, die Epen und Legenden von Uqbar bezögen sich nie auf die *Wirklichkeit*, »sondern auf die beiden Phantasiereiche Mlejnas und Tlön« (Tlön; S. 95; »[...] sino a las dos regiones imaginarias de Mlejnas y de Tlön...«; Tlön, S. 16). Als Historiograph von Uqbar wird Johann Valentinus Andreae angeführt, den es *wirklich* gab, der sich aber vor allem dadurch auszeichnete (wie man erfährt), daß er einen imaginären Orden (die Rosenkreuzer) erfunden habe, welcher dann später von anderen tatsächlich gegründet worden sei, »indem sie seinen vorausschauenden Entwurf nachahmten« (Tlön, S. 96). (Das ist die Kernidee zu Umberto Ecos Roman *Il pendolo di Foucault*, in Ansätzen prägt sie schon den Handlungsverlauf in *Il nome della rosa*.) Fiktion geht der Realität begründend voraus - so das Modell.

Die Spur des Reiches Uqbar verliert sich zunächst. Doch in der Hinterlassenschaft eines verstorbenen Freundes entdeckt der Erzähler - *Borges* - beträchtliche Zeit später ein Buch, das dieser wenige Tage vor seinem Tod aus Brasilien in einem versiegelten Wertpaket erhalten hatte; der Buch-Fund durch den Erzähler ereignet sich eher zufällig; beiläufig stößt er auf etwas, das seine mühevollen Recherchen ihn nicht hatten finden lassen. Der Band nun, in englischer Sprache verfaßt und 1001 (!) Seiten umfassend, ist durch Buchrücken und Vorsatzblatt ausgewiesen als Band XI einer Enzyklopädie, deren Gegenstand das Reich Tlön ist - Tlön aber ist eines der Reiche, von denen die »phantastische Literatur« in Uqbar zu erzählen pflegt. Aus einem bloßen Namen ist hier ein ganzes enzyklopädisch erfaßtes Land geworden, wobei allerdings manches numinos bleibt. Zwar enthält dieser 11. Band (den *Borges* nun in der Hand hält und studiert) Hinweise auf andere Bände, doch diese bleiben, wie zu erwarten, unauffindbar, und ein Kommentator - Néstor Ibarra - wird auch ihre Existenz bestreiten. Angaben zu Erscheinungsort- und Jahr enthält der Band auch nicht

- ein weiteres Buch mysteriöser Herkunft also - aber es ist da, man kann es anfassen und lesen.

Das Rätsel um Tlön und seine Teil-Beschreibung durch den 11. Enzyklopädieband beschäftigt fortan eine Reihe von Leuten, die unterschiedliche Hypothesen über die Rekonstruierbarkeit dieses Reiches formulieren.³¹ Einer der Tlön-Forscher macht einen so spektakulären wie typischen Vorschlag: Da sich das Forschungsobjekt *Tlön* anders als in dem einen Enzyklopädie-Band nicht fassen läßt und ein solch schmales Forschungssubstrat unbefriedigend erscheint, sollte man die restliche Wirklichkeit von Tlön ergänzend zum Vorliegenden konstruieren, also in der Phantasie erzeugen und dann als gegebenen Gegenstand betrachten.

»Alfonso Reyes, harto de esas fatigas subalternas de índole policial, propone que entre todos acometamos la obra de reconstruir los muchos y macizos tomos que faltan: (...). Calcula, entre veras y burlas, que una generación de *tlönistas* puede bastar. Ese arriesgado cómputo nos retrae al problema fundamental: ¿Quiénes inventaron a Tlön? El plural es inevitable, porque la hipótesis de un solo inventor - de un infinito Leibniz obrando en la tiniebla y en la modestia - ha sido descartada unánimemente. Se conjetura que este *brave new world* es obra de una sociedad secreta de astrónomos, de biólogos, de ingenieros, de metafísicos, de poetas, de químicos, de algebristas, de moralistas, de pintores, de géometras ... dirigidos por un oscuro hombre de genio.« (Tlön, S. 19)

»Alfonso Reyes, überdrüssig dieser untergeordneten Detektivarbeit, schlägt vor, wir sollten uns alle zusammentun und die Rekonstruktion der vielen dickleibigen Bände, die fehlen, in Angriff nehmen (...). Er berechnet halb im Ernst, halb im Spaß, daß eine Generation von Tlönisten ausreichen dürfte. Dieser gewagte Voranschlag führt uns auf das Grundproblem zurück: Wer sind die Erfinder von Tlön? Die Mehrzahl ist unerläßlich, weil die Hypothese eines einzigen Erfinders - eines unendlichen, in Schatten und Bescheidenheit wirkenden Leibniz - einhellig verworfen worden ist. Man vermutet, daß diese *brave new world* das Werk einer Geheimgesellschaft von Astronomen, Biologen, Ingenieuren, Metaphysikern, Dichtern, Chemikern, Algebraikern, Moralisten, Malern und Geometern gewesen ist - unter der Leitung eines im Dunkeln gebliebenen Genies.« (Tlön, S. 98-99)

Hinter diesem Vorschlag steckt eine Art gekrümmter Logik: Wenn Tlön nur das Produkt von Imaginationen ist, warum sollte man es dann erforschen? Ist es aber mehr als ein imaginäres Land - wie sollte dann die Imagination eine empirische oder doch quellengestützte Recherche ersetzen können? Trotz ihres imaginären Charakters läßt sich die Welt von Tlön offenbar erforschen wie ein *wirklicher* Kosmos. Daß man von ihr nur ausschnitthaft-partielle Informationen hat, spricht nicht dagegen: Welchen Kosmos kennt man schon ganz? Das Entscheidende ist der innere Zusammenhalt der Einzelmomente. Wenn sich nun aber eine imaginäre Welt erforschen läßt wie die sogenannte wirkliche Welt - was unterscheidet beide als Gegenstände der Erkundung und des Wissens dann voneinander? Wer hat *Die Welt* erfunden, mit der sich Naturwissenschaftler, Historiker, Anthropologen, Kulturwissenschaftler etc. befassen? Borges suggeriert die Nichtunterscheidbarkeit zwischen Realem und Imaginärem. Die Wirklichkeit selbst wird unablässig erfunden von einer Geheimgesellschaft namens *scientific community*, die dem Weltgebäude Gesetze zuschreibt, seine Gestalt und seine Elemente festlegt. Jeder *Kosmos* ist eine Funktion seiner Beschreibungen. Die Erfindung von Tlön ist eine Parabel über die

³¹ »En el >oncenno tomo< de que hablo hay alusiones a tomos ulteriores y precedentes. Néstor Ibarra, en un artículo ya clásico de la N.R.F., ha negado que existen esos aláteres; Ezequiel Martínez Estrada y Drieu La Rochelle han refutado, quizá victoriosamente, esa duda. El hecho es que hasta ahora las pesquisas más diligentes han sido estériles. En vano hemos desordenado las bibliotecas de las dos Américas y de Europa.« (Tlön, S. 19). »Im >elften< Band, von dem ich spreche, finden sich Anspielungen auf folgende und vorangehende Bände. Néstor Ibarra hat in seinem heute bereits klassischen Aufsatz in der N.R.F. (Nouvelle Revue Française) in Abrede gestellt, daß diese Nachbarbände existieren; Ezequiel Martínez Estrada und Drieu La Rochelle haben diesen Zweifel - vermutlich siegreich - widerlegt. Tatsache ist, daß die gewissenhaftesten Nachforschungen bis heute fruchtlos geblieben sind. Vergebens haben wir die Bibliotheken der beiden Amerikas und Europas in Unordnung gebracht.« (Tlön, S. 98).

Erfindung von *Wirklichkeit* im Sinne des radikalen Konstruktivismus, und Borges' vordergründig *phantastische* Geschichte ist eben darum *realistisch*. Aparterweise wird die innere Widersprüchlichkeit der Teilbeschreibung (im 11. Band) als Beweis dafür gedeutet, daß es weitere Beschreibungen gibt. Vordergründig ein paradoxes Argument, verweist dieser Einfall doch darauf, daß wissenschaftliche Beschreibungen grundsätzlich unter der Bedingung fortgesetzt werden, daß gegebene Teilbeschreibungen noch Widersprüche enthalten.

»Anfangs war man der Ansicht, Tlön sei ein bloßes Chaos, eine unverantwortliche Ausgeburt freier Phantasie; heute weiß man, daß es ein Kosmos ist, und die verborgenen Gesetze, die ihn durchwalten, sind, wenn auch nur provisorisch, formuliert worden. Der Hinweis mag genügen, daß die offensichtlichen Widersprüche im elften Band der beweiskräftige Prüfstein dafür sind, daß es die anderen geben muß, so durchaus klar und richtig ist die Ordnung, die man hier festgestellt hat.« (Tlön, S. 99; »Al principio se creyó que Tlön era un mero caos, una irresponsable licencia de la imaginación; ahora se sabe que es un cosmos y las íntimas leyes que lo rigen han sido formuladas, siquiera en modo provisional. Básteme recordas que las contradicciones aparentes del Onceno Tomo son la piedra fundamental de la prueba de que existen los otros: tan lúcido y tan justo es el orden que se ha observado en él.« Tlön, S. 20)

Auf der Basis der verfügbaren Kenntnisse über Tlön vermag der Erzähler dem Leser eine den imaginären Enzyklopädieband paraphrasierende Kurzdarstellung des Reiches selber zu geben. Weitaus interessanter noch als die »Zoologie« und Topographie des erdachten Reiches (erwähnt werden hier »durchsichtige Tiger« und »Bluttürme«) ist die herrschende Weltanschauung. Aus der Sicht der Angehörigen dieses Reichs ist alles Wirkliche imaginär. Diejenigen, die in Tlön diese Weltanschauung propagieren, gehören damit gleich zwei verschiedenen *Wirklichkeiten* an: Die Tlöner haben natürlich recht, wenn sie sich als Phantasieprodukte verstehen - aber woher wissen sie das? Was für den Leser eine Trivialität ist, ist als These der fiktiven Figuren über sich selbst von ganz anderer Sprengkraft. Als radikale erkenntnistheoretische Idealisten interpretieren sie die Welt nicht als »ein Zusammentreffen von Gegenständen im Raum«, sondern als »eine heterogene Reihenfolge unabhängiger Handlungen. Sie ist sukzessiv, zeitlich, nicht räumlich.« (Tlön, S. 99; »El mundo para ellos no es un concurso de objetos en el espacio; es una serie heterogénea de actos independientes. Es sucesivo, temporal, no espacial.« Tlön, S. 20)

Man propagiert eine »Philosophie des Als Ob« (im Original deutsch - eine Anspielung auf den Neukantianer Hans Vaihinger, 1852-1933, dessen Hauptwerk den Titel *Philosophie des Als-Ob* trägt), ja man setzt die Metaphysik mit »ein[em] Zweig der phantastischen Literatur« (»[...] una rama de la literatura fantástica«; Tlön, S. 23) gleich. Damit aber nicht genug: Die Gleichsetzung von Erdachtem und Realem in ihrer strikten Selbstbezüglichkeit hat einen Effekt, den man transzendental-magisch nennen könnte. Der Gedanke, daß der Gedanke der Wirklichkeit begründend vorausgehe, bewirkt in der fiktiven Wirklichkeit Tlöns, daß diese tatsächlich dem Gedanken zu folgen beginnt. So gelingt es schließlich, verlorene Dinge durch gedankliche Konzentration auf sie ein zweites Mal zu realisieren. Diese vom Denken erzeugten Doubletten der Ausgangsgegenstände, ein wenig größer als diese selbst (erscheint nicht das Verlorene rückblickend stets als etwas größer?), heißen »hrönir«. Nach ersten Zufallserfolgen produziert man sie absichtvoll und gezielt.

»Siglos y siglos de idealismo no han dejado de influir en la realidad. No es infrecuente, en las regiones más antiguas de Tlön, la duplicación de objetos perdidos. Dos personas buscan un lápiz; la primera lo encuentra y no dice nada; la segunda encuentra un segundo lápiz no menos real, pero más ajustado a su expectativa.« (Tlön, S. 27)

»Der Idealismus von Jahrhunderten und Aberjahrhunderten ist an der Wirklichkeit nicht spurlos vorbeigegangen. So ist in den ältesten Gebieten von Tlön die Verdoppelung verlorener Gegenstände nichts Seltenes. Zwei Personen suchen einen Bleistift; die erste

findet ihn und sagt nichts; die zweite findet einen zweiten nicht minder wirklichen Bleistift, der jedoch ihrer Erwartung besser angepaßt ist.« (Tlön, S. 106)

Daß die Erzeugung von Gegenständen aus der Phantasie Methode haben kann (und in Tlön hat), belegt ein Beispiel, das von den Verfassern des 11. Enzyklopädie-Bandes auf 100 Jahre vor der beschriebenen Gegenwart zurückdatiert wird (freilich: in einer imaginären Zeitordnung):

»El director de una de las cárceles del estado comunicó a los presos que en el antiguo lecho de un río había ciertos sepulcros y prometió la libertad a quienes trajeran un hallazgo importante. Durante los meses que precedieron a la excavación les mostraron láminas fotográficas de lo que iban a hallar. Ese primer intento probó que la esperanza y la avidez pueden inhibir; una semana de trabajo con la pala y el pico no logró exhumar otro *brön* que una rueda herrumbada, de fecha posterior al experimento. Este se mantuvo secreto y se repitió después en cuatro colegios. En tres fué casi total el fracaso; en el cuarto (cuyo director murió casualmente durante las primeras excavaciones) los discípulos exhumaron - o produjeron - una máscara de oro, una espada arcaica, dos o tres ánforas de barro y el verdinoso y mutilado torso de un rey con una inscripción en el pecho que no se ha logrado aún descifrar. Así se descubrió la improcedencia de testigos que conocieran la naturaleza experimental de la busca... Las investigaciones en masa producen objetos contradictorios, ahora se prefiere los trabajos individuales y casi improvisados. La metódica elaboración de *hrönir* (dice el Onceno Tomo) ha prestado servicios prodigiosos a los arqueólogos. Ha permitido interrogar y hasta modificar el pasado, que ahora no es menos plástico y menos dócil que el porvenir.« (Tlön, S. 28)

»Der Direktor eines der Staatsgefängnisse teilte den Häftlingen mit, im ehemaligen Bett eines Flusses gäbe es gewisse Grabstätten, und versprach denen die Freiheit, die einen bedeutenden Fund herausholen würden. In den Monaten, die der Ausgrabung vorangingen, zeigte man ihnen fotografische Aufnahmen von dem, was sie finden würden. Dieser erste Versuch bewies, daß Hoffnung und Gier sich hemmend auswirken können; eine Woche Arbeit mit Pickel und Spaten förderte kein anderes *hrön* als ein verrostetes Rad zutage, das sich späteren Datums [!] erwies denn das Experiment. Dieses wurde geheimgehalten und danach in vier Studienanstalten wiederholt. In drei Fällen scheiterte es nahezu völlig; im vierten (der Leiter starb zufällig während der ersten Ausgrabungen) hoben - oder erzeugten - die Schüler eine Goldmaske, ein archaisches Schwert, zwei oder drei Tonkrüge und den grün angelaufenen und verstümmelten Torso eines Königs mit einer Inschrift auf der Brust, die bis heute der Entzifferung harret. So kam man auf die Abträglichkeit von Zeugen, die den experimentellen Charakter der Suche kennen... Die Massenforschungen bringen widerspruchsvolle Gegenstände hervor; heute bevorzugt man die individuellen und mehr improvisierten Arbeiten. Die methodische Züchtung von *>hrönir<* (sagt der elfte Band) hat den Archäologen kostbare Dienste geleistet. Sie hat die Befragung, ja die Veränderung der Vergangenheit ermöglicht, die heute nicht weniger bildsam und gefügig ist als die Zukunft.« (Tlön, S.106-107)

Wenn die Vergangenheit veränderbar ist, ist die Zeitreihe reversibel, die Zeitordnung selbst imaginär. Gibt es eine kategoriale Scheidung zwischen Realem und Imaginärem ebensowenig wie eine zwischen *Früherem* und *Späterem*, dann kann die imaginative Realisierung von Gegenständen auch nicht von einer *früheren* Realität dieser Gegenstände abhängig sein. Entsprechend kann es in Tlön nicht bei der Erzeugung von erinnerten (bzw. genauer: als *erinnert* interpretierten) Dingen bleiben. Während die *»hrönir«* die gedanklich-imaginativ erzeugten Doubletten von Primärgegenständen sind, die zumindest in der gedachten Vergangenheit einmal existiert haben, kennt man auch eine zweite Klasse solch erdachter Dinge, die allein aus der Einbildungskraft entstehen und nur auf Suggestionen und Hoffnungen beruhen: Solche Dinge nennt man *»Ur«*, und dieser Name, auch im Originaltext

enthalten, paßt gut zu einem nicht abgeleiteten Gegenstand.³² Die Macht der Phantasie hat ihre Schattenseite: Abhängig von ihrer Erzeugung durch eine spirituelle Anstrengung, lösen die Objekte in Tlön sich leicht auf, wenn sie keiner Aufmerksamkeit gewürdigt werden. Darum ist die Wirklichkeit von Tlön instabil, fragil, verschwimmend.

»Las cosas se duplican en Tlön; propenden asimismo a borrarse y a perder los detalles cuando los olvida la gente. Es clásico el ejemplo de un umbral que perduró mientras lo visitaba un mendigo y que se perdió de vista a su muerte. A veces unos pájaros, un caballo, han salvado las ruinas de un anfiteatro.« (Tlön, S. 29)

»Auf Tlön verdoppeln sich die Dinge; sie neigen ebenfalls dazu, undeutlich zu werden und die Einzelheiten einzubüßen, wenn die Leute sie vergessen. Ein klassisches Beispiel ist jene Türschwelle, die andauerte, solange ein Bettler sie besuchte, und die bei seinem Tode den Blicken entschwand. Zuweilen haben ein paar Vögel oder ein Pferd die Ruinen eines Amphitheaters gerettet.« (Tlön, S. 107)

Über derlei detaillierten Angaben mag der Leser zeitweilig vergessen, daß er es nicht mit einem Forschungsbericht zu tun hat - bis ihn der Erzähler daran erinnert: Tlön erweist sich als ein kollektives Phantasieprodukt. Hinter diesem Entwurf einer integralen Welt steckt eine auf das 17. Jahrhundert zurückgehende Geheimgesellschaft, zu deren Mitgliedern der Idealist George Berkeley gehört haben soll, der zwischen Sein und Wahrgenommenwerden ein provozierendes Gleichheitszeichen setzte (»esse est percipi«) und selbst die Zeit nicht als an sich gegebene Realität gelten lassen wollte. Wiederum wird durch solche Mitteilungen ein Spiel mit der Grenze zwischen Imaginärem und Realem betrieben. Einerseits ist ja der Bericht über die Erfindung von Tlön als explizites Einbekenntnis der Fiktionalität einer Fiktion dazu angetan, das Vertrauen des Lesers einzuwerben - das Vertrauen in die Unterscheidbarkeit von Realität und Fiktion sowie in das unausgesprochene Einverständnis zwischen Text und Leser, diese Unterscheidung zu akzeptieren. Andererseits wird dieses Vertrauen im selben Moment mißbraucht, indem Berkeley zu den Gründerväter von Tlön gerechnet und damit eine *historische* Gestalt in eine fiktive Geschichte versetzt wird. Berkeley wird funktionalisiert: als Baustein der Schwelle zwischen *Innen* und *Außen*.

Tlön bleibt nicht *ingerahmt* durch seine Präsentation als Imaginationsprodukt; der Rahmen wird zur Schwelle - zu einer Schwelle, die (wie die Objekte in Tlön) zur Auflösung tendiert und schließlich verschwindet, sobald man sie keiner Aufmerksamkeit mehr würdigt. Waren in Tlön Dinge dadurch entstanden, daß man an eine solche Realisierbarkeit durch das Denken glaubte, so wiederholt sich, wie der Leser erfährt, dieser Vorgang auf der nächsthöheren *Wirklichkeitsebene*, der Wirklichkeit des Erzählers. Von innen heraus verändert sich die Welt, in der der Erzähler lebt - und immerhin: er heißt Borges, erwähnt Dinge und Personen, die es *wirklich* gibt und verortet seinen Text damit wie auch durch dessen Datierung in unserer Geschichte. Jene erdachte Welt namens Tlön nimmt in der Welt, die sie erdachte, konkrete Gestalt an: Gegenstände tauchen auf, die aus Tlön stammen müssen. Die Wirklichkeit gibt der Phantasie nach. Und so tauchen - erdacht, erhofft, erphantasiert - schließlich auch die von den Forschern ersehnten fehlenden Bände der Enzyklopädie von Tlön auf, in der das Phantasiereich beschrieben wird. Tlön generiert sich selbst.³³

Beim Auftauchen einzelner Objekte aus Tlön hat es nicht sein Bewenden; vielmehr phantasieren die Angehörigen der Borges-Welt (also doch offenbar unserer Welt?) die einst für Tlön erdachten Gesetze in die eigene hinein und überschreiben damit die bislang gültigen Naturgesetze.

³² Nachträglich lassen sich von den spirituell erzeugten Gegenständen immer wieder neue imaginativ erzeugte Kopien ableiten. Diese zeigen dann vielleicht Abweichungen von ihren Vorformen; ihre Gestalt mag reiner sein, aber irgendwann zerfallen sie auch.

³³ Wie der Erzähler suggeriert, ist Tlön einfach zu schön, um nicht wahr zu sein: zu nahe an dem, was Inbegriff menschlicher Allmachtsphantasien ist.

Spätestens, wenn die Rede auf die Unmöglichkeit einer Differenzierung zwischen Denkbarem, Beschreibbarem, Vorstellbarem einerseits, Wirklichem andererseits kommt, wird der sogenannte *wirkliche* Leser vom Sog des literarischen Gedankenspiels Tlön erfaßt. Was gibt diesem wirklichen Leser die Gewißheit, mehr zu sein als ein »hrön« oder gar ein »ur«? Vielleicht gibt es jemanden in Tlön, der uns gerade träumt. Das imaginäre Reich von Tlön greift allein aufgrund seiner spezifischen Konstruktion auf unsere Welt aus, de-realisiert sie als Folge eines Gedankenexperiments, welches sich zu dem der phantastisch experimentellen Realisierung komplementär verhält.³⁴

Nachdem ein erster Teil des Tlön-Berichts die Datumsangabe »1940 Salto Oriental« trägt, folgt eine »Nachschrift von 1947«, in der es um die allmähliche Auflösung der bisherigen Wirklichkeit durch das Auftauchen fremdartiger Objekte geht; die Wirklichkeit, so heißt es schließlich habe »in mehr als einem Punkt« nachgegeben - aus Lust daran nachzugeben. Mit dem Auftauchen eines Tlönischen Kompasses sei die phantastische Welt erstmalig in die reale Welt eingebrochen.

Der Tlön-Text erinnert an die diversen Stationen der Geschichte der Poetik, insofern diese über das Verhältnis von Literatur und Wirklichkeit nachdachte: an Platons Vorwurf von der 'Lügenhaftigkeit' von Fiktionen, an die Aristotelische Bestimmung von Dichtung als Darstellung des Möglichen, an die Selbstdeutung des Menschen in der Neuzeit als Schöpfer von „Neuem“, an die Leibnizsche Vision einer Unendlichkeit möglicher Welten, an die Betonung der erfinderischen Freiheiten in der Aufklärung - und an die Idee einer Vorahmung des Wirklichen durch die Kunst bei Oscar Wilde und anderen.

Nochmals zurück zur Arbeitshypothese: Märchen, Science Fiction und Fantasy stellen „runde“, geschlossene Welten dar, Phantastik hingegen zerrissene, gebrochene (oder doch brüchige).

Eine Anschlußthese: In „phantastischen Texten“ einerseits „Fantasy“ andererseits kommen zwei gegensätzliche, aber komplementäre Formen literarischer Bezugnahme auf Wirklichkeit zum Ausdruck: eine subversive, in-Frage-stellende, dekonstruktive einerseits (die Brüchigkeit von Weltmodellen bzw. Welterklärungsmodellen wird verdeutlicht), eine konstruktive andererseits (Welt wird als ein Konstrukt angesehen; alternative Welten treten an die Seite der schon bekannten).

Borges' „Tlön“-Text thematisiert letzteren Prozeß der Weltkonstruktion, verdeutlicht aber auch die Beliebigkeit und Willkür solchen Vorgehens.

II. Einige (nur vorläufig) abschließende Überlegungen zum Stichwort „Phantastische Literatur als Meta-Literatur“

Unter „Metaliteratur“ verstehe ich Texte, die implizit oder explizit über Literarisches reflektieren, Literarisches zum Gegenstand reflexiver Darstellung machen. (In einem gewissen Sinn besitzt jeder literarische Text eine solche reflexive Dimension, aber das ist hier nicht weiter zu erörtern.) Inwiefern laden gerade phantastische Texte zur Reflexion über Literatur ein?

1. Sie provozieren zu einer Auseinandersetzung mit den Begriffen des Wirklichen und des Fiktiven - und damit unter anderem zur Frage, inwiefern und in welchem Sinn literarische Texte überhaupt Wirklichkeit darstellen. Wann und unter welchen Bedingungen nehmen wir einen Text als wirklichkeitsgetreu, als wahrscheinlich oder als realistisch etc. wahr? Und wann verweigern wir ihm diese Prädikate?

2. Phantastische Texte provozieren zur Reflexion über sprachliche, insbesondere über erzählerische Darstellungsprozesse: Inwiefern und mit welchen Mitteln entstehen (wie im

³⁴ Wir sind nicht mehr »draußen«, stehen nicht mehr »davor«, wir sind mittendrin - allein als Folge unseres Gedankenexperiments. (Möglich ist dies, weil die Experimente und Realisationen, von denen erzählt wird, den gleichen medialen Status haben wie die Erzählung selbst: Sie sind Produkte der Phantasie, literarische Konstruktionen.)

Fall Tlön oder im Fall der literarischen Lexikographen) ganze Welten durch den Prozeß ihrer sprachlichen Darstellung?

Mit welchen literarischen Darstellungsstrategien ist es ferner möglich, den naiven Wirklichkeitsglauben zu erschüttern, das Vertrauen in eine rationale und mit dem Verstand erfaßbare Weltordnung zu unterlaufen und den Leser für Brüche und Unstimmigkeiten zu sensibilisieren?

3. Werke phantastischer Literatur setzen sich vielfach mit der Frage nach den Motiven und Funktionen des Erzählens auseinander. Warum wird überhaupt erzählt? Und warum wird in einem aufgeklärten Zeitalter weiterhin von Gespenstern, Dämonen, Vampiren, Naturgeistern, Hexen, Werwölfen etc. erzählt? Welche sinnbildliche Funktion haben solche imaginäre Wesen? Inwiefern setzt sich der literarische Erzähler, über solche Motive mit Themen auseinander, die sich begrifflich nicht erschöpfend und überzeugend darstellen lassen? Welche Bedeutung etwa haben Motive wie das des gespaltenen oder verdoppelten Ichs für die Darstellung von Identitätskrisen? Inwiefern spiegelt sich in Geschichten über Monstren oder Dämonen die Suche des modernen Ichs nach Bildern für sich selbst?

Die Frage ließe sich zuspitzen zu der, warum Literatur überhaupt nötig ist - und sie könnte zu der These, daß Literatur Dinge zur Sprache bringt, die dem Zugriff der Wissenschaften und der übrigen außerliterarischen Diskurse entgehen - ob wir diese Dinge nun gerne lesen oder nicht.