

Religion, Glaube und Fantastik / Religion, Faith and the Fantastic

Symposium 2022 in Bochum



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de> abrufbar.

Herausgegeben von:

Maria Fleischhack, Patrick Schmitz, Carsten Kullmann

Kontakt zu den Herausgebenden: jahrbuch@inklings-gesellschaft.de.

Inklings-Gesellschaft für Literatur und Ästhetik e.V.

www.inklings-gesellschaft.de

Mitglieder der Inklings-Gesellschaft für Literatur und Ästhetik e.V. erhalten die Druckausgabe des Jahrbuchs kostenlos.

Dieses Werk ist als freie Onlineversion auf dem Fachrepositorium *The Stacks*, betrieben von der Niedersächsischen Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen, zugänglich. Es gelten die Lizenzbestimmungen der Onlineversion.

<https://thestacks.libaac.de/inklings>

Covergestaltung: Carsten Kullmann

Umschlagbild: Franziska Burstyn

DOI: <https://doi.org/10.32784/libaac-3041>

ISBN: 978-3-911476-00-3

ISSN: 0176-3733

eISSN: 2943-811X

Diese Publikation wurde begutachtet.

INKLINGS

JAHRBUCH FÜR LITERATUR UND ÄSTHETIK

Herausgegeben von Maria Fleischhack, Patrick Schmitz und
Carsten Kullmann

40. Band

2024



Inhaltsverzeichnis

Einleitung <i>Franziska Burstyn und Dunja Sharbat Dar</i>	1
Nachruf auf Josef Schreier <i>Armin Wallau</i>	8
Beiträge zu „Religion, Glaube und Fantastik“	
A Faith in Naturalization and Stasis: An Ecocritical Perspective on the Representation of Religion in Twenty-First-Century British Animal Fantasies <i>Anja Höing</i>	18
Transzendenz von Zeit, Leib und Wirklichkeit: Religiöse Motive und Geschlechterkonzepte in der <i>Edelsteintrilogie</i> von Kerstin Gier und David Levithans <i>Day</i> -Trilogie <i>Helga Völkening</i>	34
The Making(s) of a Saint? Alina Starkov's Living Sainthood in Leigh Bardugo's <i>Shadow and Bone</i> Trilogy <i>Stefanie Tegeler</i>	52
„Team Free Will“: Analyseebenen möglicher Religionsbezüge in <i>Supernatural</i> <i>Lina Rodenhausen</i>	68
„What does God need with a Starship?“ <i>Star Trek</i> und die Religion(en) <i>Jennifer Preuß</i>	88
„They pray to trees and golden idols and goat-headed abominations. False gods ...“: Die Dynamik der Religionsbegegnung in <i>A Song of Ice and Fire</i> <i>Knut Martin Stünkel</i>	104

Transcendent Figures: On Transcendence in Miyazaki's
Fantastic Worlds 122
Dunja Sharbat Dar

Japanische Mythologie als Quelle gegenwärtiger Populärkultur:
Mythmaking im Videospiel *Ōkami* 140
Julia Dolkovski

Somewhere, in Hell: Narrative Topography and Artistic Voice
in Mike Mignola's *Hellboy in Hell* 156
Max Jokschus

Besprechungen

Nólë Hyarmenillo: An Anthology of Iberian Scholarship on
Tolkien 170
Thomas Fornet-Ponse

Law, Government, and Society in J.R.R. Tolkien's Works 173
Thomas Fornet-Ponse

Tolkien Studies: Volume XVIII 176
Thomas Fornet-Ponse

Tolkien and the Classical World 179
Thomas Fornet-Ponse

E.T.A. Hoffmann und das Übernatürliche 184
Dieter Petzold

Beitragende

Einleitung

Das Inklings-Symposium 2022 fand vom 20. bis 22. Mai am Centrum für Religionswissenschaftliche Studien (CERES) der Ruhr-Universität Bochum statt und war damit auch das erste, das nach der Pandemie wieder in Person stattfinden konnte. Das Symposium befasste sich in diesem Jahr mit dem Thema „Religion, Glaube und Fantastik“ und war durch den Tagungsort am CERES auch durch ein interdisziplinäres Programm geprägt, das Wissenschaftler:innen der Religions- und Literaturwissenschaften zusammenbrachte. Die Idee zum Thema entsprang auch an eben diesem Ort, als die Autorinnen dieser Einleitung durch die gemeinsame Begeisterung für Rowlings *Harry Potter*-Serie und Hayao Miyazakis Filme wie *Chihiros Reise ins Zauberland* immer wieder Schnittstellen fanden, die sowohl aus religionswissenschaftlicher Perspektive als auch für die Literaturwissenschaft höchst spannend sind. So entstand die Idee eines gemeinsamen Formats, welches eben diese mannigfaltigen Perspektiven auf die Religion in der Fantastik widerspiegeln würde.

Gemeinsam mit Carsten Kullmann und Josef Schreier entwickelte sich diese Idee weiter und reifte in gemeinsamen Online-Treffen, bis wir uns endlich im Mai 2022 in Person treffen konnten. Gerade dem an Theologie und Religion interessierten Josef Schreier lag dieses Thema besonders am Herzen. Leider musste er dann im Mai aus gesundheitlichen Gründen seine Teilnahme in Bochum absagen. Wie im letzten Jahrbuch bereits bekannt gegeben, ist Josef Schreier dann leider kurz nach dem Symposium verstorben. Dieses Jahrbuch ehrt unser geschätztes Inklings-Mitglied mit einem Nachruf und zahlreichen Erinnerungen aus seiner Zeit bei den Inklings. In einer seiner letzten E-Mails schrieb er, dass er sich „ursprünglich diese Tagung gewissermaßen als Abschluß [s]einer beinahe 40-jährigen Inklings-Aktivitäten gedacht“ hatte. Seine Begeisterung über das große Interesse und die zahlreichen Beiträge zum Thema des Symposiums spornten uns während der Organisation an und auch wenn er nicht mehr mit uns vor Ort sein konnte, war er doch in Gedanken mit dabei.

Dieses Jahrbuch ist nicht das erste der Inklings-Gesellschaft, welches sich religiösen Themen und der Fantastik annähert. Dies ist natürlich nicht dem Zufall geschuldet, denn religiöse und spirituelle Fragen waren bei den Inklings stets integraler Teil der Diskussionen, was sich auch in den Werken wiederfinden lässt. Wie auch schon von Dieter Petzold im Jahrbuch 22 von 2004 dargelegt, wurde das Verhältnis der Inklings zu religiösen Fragen bereits recht detailliert erforscht. Daher wurde im Symposium 2004, das sich mit der Religion in der Fantasy und Science Fiction beschäftigte, das Augenmerk auch auf neuere und weniger bekannte Autor:innen gelegt, um die vielfältigen Auseinandersetzungen mit dem Thema zu beleuchten.

Im Symposium 2022 wurde das Spektrum der Medien durch den Eingang der vielfältigen Abstracts noch breiter gefächert und bildete damit eine multimediale Auseinandersetzung mit religiösen Themen, denn die Vorträge beschäftigten sich mit Fantasy, Kinder- und Jugendliteratur, Comics, Horror, (südostasiatischen) Pen-&-Paper-Rollenspielen, Videospielen, sowie (Anime-) Serien und Filmen. Entsprechend wurden nicht nur christliche Motive und Themen herausgearbeitet, sondern auch bewusst der Blick auf religiöse Traditionen in Asien gelegt. Gerade die japanische Anime- und Manga-Szene, welche schon lange ein beliebter Teil der westlichen Popkultur sind, zeigt bildgewaltig, wie sich japanische Mythen, Buddhismus und Shintoismus mit fantastischen Elementen verweben. Neben der spezifischen Bildsprache, die in diesen japanischen Varianten von Comics und Cartoons genutzt wird, treten oft bestimmte religiöse Symbole, Narrative und Wesen in die Vor- und Hintergründe vieler Manga und Anime. Nicht selten ergeben sich durch die Vermischung mit dem Fantastischen in Bild und Text dann spannende Gebilde, die es sich zu untersuchen lohnt.

Insgesamt ließen sich zahlreiche wiederkehrende religiöse Motive in den einzelnen Werken wiedererkennen, mit denen sich die Beitragenden im Symposium auseinandergesetzt haben: Sakralisierung, Prophezeiungen und die Apokalypse, Jenseitsdarstellungen und -vorstellungen, Transzendenz, die judeo-christliche, griechische, keltische, philippinische, hinduistische und japanische Mythologie sowie fiktionale Mythen. Auch wurden in einem der Panels

Aspekte von Gender und Feminismus in Bezug auf die Religion herausgearbeitet. In den Panels wurden u. a. Werke der Weird Fiction bzw. New Weird wie H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos und China Miévilles Roman *Kraken* (2010) behandelt, sowie die *Percy Jackson*-Bände von Rick Riordan oder die Geschichten rund um die mystische Figur Taranath Tantrik des bengalischen Autoren Bibhutibhusan Bandyopadhyay. Dieser Band umfasst neun Beiträge aus dem Symposium.

Kinder- und Jugendliteratur

Anja Höing befasst sich in ihrem Beitrag mit Religionen in fantastischen Tiergeschichten und zeigt auf, wie diese Narrationen oftmals durch einen Dualismus geprägt sind, der zwischen der Naturreligion der einheimischen Tiere und den eher als unnatürlich gewerteten Neozoen als Eindringlinge in die Heimat der Tiere unterscheidet. Dadurch, dass die jeweiligen tierischen Religionen oftmals als essentialistische Naturreligion gekennzeichnet sind, die als etwas Natürliches gewertet werden und damit eine Analogie zu statischen konservativen Werten aufmacht, tragen diese Geschichten laut Höing trotz ihres Potentials wenig zum ökologischen Verständnis der Leserschaft bei.

Helga Völkening diskutiert in ihrem Beitrag im Bereich der Jugendliteratur, ob sich in der *Edelsteintrilogie* von Kerstin Gier und in der *Day*-Trilogie von David Levithan eine Korrelation zwischen fantastisch-religiösen Transzendenzentwürfen und alternativen Geschlechterkonzeptionen finden lassen. Völkening untersucht dazu intensiv, wie Geschlecht und religiös-fantastische Elemente in den Werken beschrieben und genutzt werden. Dadurch wird deutlich, dass es bspw. eine Wechselwirkung zwischen der Geschlechtsidentität eines Charakters in der *Day*-Trilogie, der als genderfluid und genderneutral auftritt, mit dem theologischen Verständnis desselben Charakters gibt.

In Stefanie Tegelers Beitrag zu Leigh Bardugos *Shadow and Bone*-Trilogie wird der Frage nach der Sakralisierung des Hauptcharakters Alina Starkov nachgegangen. Dabei wird ihr Selbstver-

ständnis mit Fremdbestimmungen, die von verschiedenen Charakteren und Organisationen in der Geschichte an sie herangetragen werden, gegenübergestellt. Tegeler analysiert die Spannungen, mit denen die Protagonistin als Auserwählte und unfreiwillige Heilige immer wieder zu kämpfen hat, und zeigt auf, wie Alina Starkov diesen Konflikt durch die Annahme der einen Identität (als Auserwählte) und die Ablehnung der anderen Zuschreibung (als Heilige) letztlich auflöst.

Science Fiction und Fantasy Reihen/Serien

In Lina Rodenhausens Beitrag begeben wir uns auf eine Reise durch verschiedene Ebenen von Religionsbezügen in der Serie *Supernatural*. Rodenhausen identifiziert vier unterschiedliche Ebenen, in denen sich in Serien auf Religion bezogen wird. Die bekannte und mit vielen religiösen Elementen ausgestattete Serie *Supernatural* nutzt Rodenhausen als Beispiel und analysiert Szenen aus der Serie mithilfe ihrer Kategorien.

Jennifer Preuß arbeitet das humanistische Weltbild der Sternenflotte in der Serie *Star Trek* heraus und merkt an, dass „die Menschheit den Humanismus mit so viel Überzeugung (und Pathos) [vertritt], dass er beinahe selbst religiöse Züge trägt“ und Religion lediglich kritisiert wird, „wenn dessen Praktiken oder Überzeugungen den Konventionen des Humanismus widersprechen.“ Neben den Kontaktmomenten zwischen atheistischen und religiösen Kulturen gibt es auch zahlreiche religiöse Motive, wie etwa Prophezen, Visionen der Unterwelt oder das gottähnliche Wesen Q in *Star Trek: The Next Generation*.

Momente des Religionskontakts wurden auch in Knut Martin Stünkels Keynote-Präsentation aufgegriffen. Unter dem Titel „Die Dynamik der Religionsbegegnung in der Fantasy-Literatur“ beschäftigte er sich insbesondere mit dem Religionskontakt in George R.R. Martins Fantasy-Saga *Das Lied von Eis und Feuer*, die es durch die US-Amerikanische Serienadaption *Game of Thrones* in den Mainstream geschafft hat. Der Beitrag zeichnet nach, wie es Martin gelingt, eine Religionsgeschichte zu schreiben, die die komplexen

und vielschichtigen Kontaktsituationen religiöser Gruppierungen, innerhalb welcher Religionen durch Kommunikation, Austausch und Abgrenzung letztendlich entstehen, einfängt.

Japanische Anime, Videospiele + Comics

Der Beitrag von Dunja Sharbat Dar befasst sich mit der Bildsprache in drei Anime-Filmen des japanischen Regisseurs Hayao Miyazaki und entwickelt eine Typologie zur Analyse dargestellter Transzendenz. Miyazaki nutzt religiöse Symbole und Bildeffekte, Wesen und Orte in seinen Filmen, die als Bilder selbst das Unverfügbare, Transzendente suggerieren. Sharbat Dar stellt daher eine an die Bildsprache angelehnte Typologie zur Analyse der Transzendenz im Bildlichen auf.

Julia Dolkovski untersucht in ihrem Beitrag zur Mythologie in japanischen Videospiele das Spiel *Ōkami*, welches auf Erzählungen aus der japanischen Mythologie basiert. Im Rahmen der Frage nach De/Sakralisierung diskutiert Dolkovski die Nutzung bekannter Figuren und Wesen der Mythen im Videospiele *Ōkami* und beschreibt dabei das Sakralisierungspotential, das durch die Einbettung der Mythen in die gegenwärtige Populärkultur entstehen kann.

Passend zum Thema des Symposiums gibt es zudem noch einen Beitrag von Max Jokschtus in diesem Jahrbuch. Jokschtus setzt sich in seinem Artikel mit der Rolle der Hölle in der Comic-Reihe und im Franchise von Hellboy auseinander und macht diese als „einen Ort der Entschleunigung und Reflektion“ fest.

Besprechungen

In den Besprechungen von Thomas Fornet-Ponse finden sich eine ganze Reihe an Neuerscheinungen zur aktuellen Tolkienforschung, die eine große Bandbreite an Themen abarbeiten, beispielsweise ein Sammelband zur Antikerezeption bei Tolkien. Eine Besprechung von Dieter Petzold geht auf die Übersetzung eines weniger bekannten Essays von Sir Walter Scott ein, der unter dem Titel „On

the Supernatural in fictitious Composition; and particularly on the Works of Ernest Theodore William Hoffmann“ in der Zeitschrift *Forward Quarterly Review* veröffentlicht wurde. Scott befasst sich hier mit dem fantastischen Werk E.T.A. Hoffmanns. Die Übersetzung von Till Kinzel ist dabei die erste dieses Essays, der bereits von Johann Wolfgang von Goethe rezensiert wurde.

Ein großer Dank gebührt den Beitragenden dieses Jahrbuchs und vor allem auch unserer Ehrenpräsidentin Maria Fleischhack, die als (Mit-)Herausgeberin dieses Jahrbuchs zusammen mit Patrick Schmitz und Carsten Kullmann unermüdlichen Einsatz gezeigt hat. Gerade in der derzeitigen Umbruchphase der Inklings-Gesellschaft, in der der Vorstand neu gebildet wurde, das Jahrbuch nun auch künftig nicht mehr bei Peter Lang erscheinen wird und auch die Website der Inklings-Gesellschaft einen neuen Anstrich erhalten hat, gilt ein besonderer Dank allen alteingesessenen Inklings-Mitgliedern, die uns weiterhin treu bleiben und ihren bemerkenswerten Erfahrungsschatz ihrer Inklings-Zeit mit uns teilen. Auch den neueren Mitgliedern, die sich mit Begeisterung mit den Inklings auseinandersetzen und sich unermüdlich um das Alltagsgeschäft des Vereins kümmern, gilt ein großer Dank.

FRANZISKA BURSTYN UND DUNJA SHARBAT DAR

Nachruf auf Josef Schreier

ARMIN WALLAU

Am 7. Juni 2022 verstarb nach kurzer, aber schwerer Krankheit unser Gründungsmitglied Josef Schreier im Alter von 79 Jahren in Aachen. Eine so vielseitige Persönlichkeit, wie er es war, hinterlässt durch den Tod bei vielen Menschen eine spürbare Lücke, angefangen, nächst seiner Familie, bei der katholischen Pfarrgemeinde St. Josef zu Imgenbroich nahe Monschau in der Nordeifel, wo er stark engagiert war und verantwortungsvolle Posten bekleidete, bis hin zu Bekannten in großer räumlicher Ferne, die ihm vor allem durch die Verbindung über die Inklings herzlich gewogen waren.

Josef Schreier wurde am 8. April 1943 im erst 1844 gegründeten Almáskamarás in der südungarischen Tiefebene geboren. 1946 ist die deutsche Bevölkerung des Ortes vertrieben worden, laut offizieller Statistik 1539 Menschen*, unter denen sich auch Josefs Familie befand. Er konnte dann aber im unzerstörten Heidelberg aufwachsen, wo er am Helmholtz-Gymnasium das Abitur machte und danach die Ruprecht-Karls-Universität besuchte, bis



Foto: © Peter Stollenwerk

er seine (nach naturwissenschaftlichen Anfängen zuletzt nurmehr geisteswissenschaftlichen) Studien ab 1968 an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg fortsetzte. Hier begegnete er der Slawistin Hildegund Baumann. Die beiden heirateten 1972. Sie zogen 1974 nach Würselen, weil Josef, wiewohl erst drei Jahre später bei Bernhard Welte promoviert („Ich bin Du“: Der „dialogische“ Gedanke des Novalis, Diss. Freiburg i. Br. 1977), eine Dozentur an

der Aachener Bischöflichen Akademie erhalten hatte. Die nahe Bekanntschaft mit einem anderen seiner Freiburger akademischen Lehrer, Klaus Hemmerle, der 1975 Bischof von Aachen wurde, ebnete, ja wies ihm sozusagen den Weg in die alte Kaiserstadt. Von 1976 bis 1978 leitete er das Katholische Bildungswerk in Düren und arbeitete fortan bis 2005 als wissenschaftlicher Bibliothekar bei der Diözesanbibliothek Aachen. Hier oblag ihm die Beschaffung sämtlicher Neuzugänge bis auf die Kunstbände. Auch bibliographierte er nach Bischof Hemmerles Tod (1994) dessen zahlreiche Schriften, die er mitsamt der Privatbibliothek dieses bedeutenden Religionsphilosophen in den Bestand der Diözesanbibliothek überführte, und nahm noch zu dessen Lebzeiten die Bibliographie seines Nachfolgers Heinrich Mussinghoff, eines weiteren „Freiburgers“, in Angriff, die jetzt von Ludwig Eggers fortgeführt wird. Daneben nahm sich Josef die Zeit zur Erwachsenenbildung, hielt etwa Literatureminare für das Katholische Bildungswerk in Aachen ab sowie Lesungen und Veranstaltungen bei der Lit.Eifel. Die Familie – das Ehepaar Schreier hatte zwei Söhne – zog 1980 nach Imgenbroich, seiner letzten irdischen Wohnstätte, wo Josef in der Pfarrgemeindefarbeit ehrenamtlich tätig wurde.

So war sein Leben „geprägt von vielen Stationen und dem Drang, sein Wissen zu mehren und seinem Wirken einen tieferen Sinn im Dienste der Gesellschaft zu geben“, wie Peter Stollenwerk, ehemals leitender Lokalredakteur und langjähriger Freund des Verstorbenen, in seinem Nachruf für die Aachener Zeitung vom 22. Juni 2022 schrieb. Dort veröffentlichte Josef über Jahrzehnte Feuilletonkritiken in des Wortes bester Bedeutung über alle Arten von Musikdarbietungen wie Operninszenierungen, Orgel-, Chor-, Klavier- und Kammerkonzerte. Es scheint, als habe er sich hierbei des großen Georg Weber (1808-1888), den er als Heidelberger gekannt haben wird und der sich allzeit mehr als Wissensvermittler denn als Wissenschaftler sah, Lebensmotto zu eigen gemacht: „Gerecht sein gegen jede aufrichtige Bestrebung ist wahre Humanität“.

Zugleich aber stieß er als wertschätzender Kenner eines breit gefächerten Bildungskanons eine Erforschung der musikalischen Rezeption von des Novalis Texten an, die ganz dazu angetan ist,

auch der Literaturwissenschaft neue interpretatorische Ansätze zu liefern. Noch in seinem Todesjahr erschien mit dem „Novalis ABC Buch“ eine revidierte, nach des Dichters eigenen Intentionen verbessert angeordnete und illustrierte Ausgabe jener thematisch weitgespannten Notizensammlung der Jahre 1798/99, die von der Germanistik den Namen „Allgemeines Brouillon“ erhalten hatte, zu der Josef Schreier die Einleitung verfasste. Literatur, das „Dichten und Denken“, spielte neben der Musik eine zentrale Rolle in seinem Leben und Josef hat mir selbst erzählt, wie ihn die Lektüre von E. T. A. Hoffmanns Meisterwerk „Der goldene Topf“ dazu bestimmte, seine naturwissenschaftlich-mathematischen Studien aufzugeben und sich ganz der Philosophie und Neueren Deutschen Literatur sowie der Soziologie zu widmen, die seinerzeit Haupthilfswissenschaft der Literaturkunde zu werden versprach.

So hat er sich auch mit der Heimatliteratur befasst, wissenschaftliche Deutungen der Werke von Clara Viebig und Nanny Lambrecht vorgelegt, ebenso die Heimathistorie vermehrt. Die Bibliographie seiner Aufsätze, Herausgeberschaften und weiteren Veröffentlichungen wird derzeit von seinem Sohn Gero erarbeitet.¹ Zuletzt beschäftigte ihn das Projekt einer alternativen Geistesgeschichte der Neuzeit, die, statt von Descartes, von Johannes vom Kreuz und Teresa von Avila auszugehen habe.

Zu den Inklings führte Josef die glückliche Kombination seines Interesses einerseits an phantastischer Literatur, andererseits an der Gestalt unseres Gründungspräsidenten, des katholischen Publizisten und Literaturwissenschaftlers Gisbert Kranz (dem daran gelegen war, mittels Literatur ein neues Licht auf den Glauben zu werfen), drittens eine ausgeprägte Anglophilie, die ihn gern seinen Urlaub in England verbringen ließ. Er wurde im Vorstand und besonders bei der Vorbereitung mehrerer Symposien federführend tätig; seine anspruchsvollen Vorträge sind in den Inklings-Jahrbüchern erhalten. Er versah das Schatzmeisteramt der Gesellschaft weit länger als ursprünglich geplant, bis er es erst kürzlich in jünge-

1 Der bisherige Stand der Sammlung des sehr verstreut vorliegenden Schrifttums in dem Internet-Projekt Zotero kann unter https://www.zotero.org/groups/4903920/bibliographie_josef_schreier/library eingesehen werden. Herr Gero Schreier lädt interessierte Mitglieder der Inklings ausdrücklich zur Mitwirkung ein und bittet um diesbezügliche Zuschriften unter der Kontaktadresse gtschrei@gmx.de.

re Hände übergeben konnte. In dieser Position kontaktierte er, was keineswegs selbstverständlich ist, Mitglieder, die sich mit Austrittsgedanken trugen oder schon ausgetreten waren, befragte sie nach ihren Motiven, traf einige von ihnen persönlich und ließ wenig unversucht, ihnen den Verbleib in der Inklings-Gesellschaft schmackhaft zu machen. Wie schon hieraus ersichtlich wird, eignete ihm neben der Freude an geistiger Auseinandersetzung ein mehr als alltägliches Maß an Verantwortungsgefühl und Hilfsbereitschaft. Jede Würdigung seiner Lebensleistung wäre unvollständig ohne die Erwähnung seines langjährigen Einsatzes für den Mützenicher „Weltladen“, in dem man ihn persönlich hinter der Theke stehend antreffen konnte, dessen Pressearbeit er als überzeugter Vertreter des Fairtrade-Gedankens betreute und dessen Lesekreis er über zehn Jahre geleitet hat. Pfarrgemeinderatsvorsitzender war er an die drei Jahrzehnte, außerdem nicht nur Kommunionhelfer und natürlich Lektor, sondern bis zuletzt Innovator des Gemeindelebens, der die „Woche der Besinnung“, während der er allmorgendlich Meditationen vortrug und auch predigte, und die „Nacht der offenen Kirche“ nach Imgenbroich geholt hat. Er musste es erleben, dass die Kirchen auch bei Tage nicht mehr geöffnet wurden. Aber über sich hinaus wuchs Josef, „ein theologischer und ein frommer Mensch: das ist keinesfalls dasselbe“ (Karl Allgaier in seinem Nachruf für die Trauerfeier am 24. Juni 2022), gewissermaßen in den Pandemie-jahren, da die vielfach gebeutelte Amtskirche insgesamt keine besonders gute Figur abgab. Als verschlossen war das Tor, „gestaltete er Wortgottesdienste ohne Präsenz und trug damit dazu bei, dass die Gläubigen zu Hause auch in dieser Phase ein Gemeinschaftsgefühl erfahren“ (Stollenwerk). Und Bruno Welter, Vorsitzender des 2019 nach 150 Jahren aufgelösten Imgenbroicher Kirchenchores, bescheinigt ihm, aufgrund dieses Engagements nicht nur seine, sondern auch vieler anderer Christen „spirituelle Stütze“ in schwerer Zeit gewesen zu sein. Was könnte ein wirklich frommer Mensch Besseres erstreben, was mehr könnte er erreichen? „Und wie die Inklings-Gesellschaft nur zu gut weiß, hat er ja noch weit über die Eifel hinaus sein Licht leuchten lassen.“ (Claudia Schütt)

Josef war in einer weiteren literarischen Gesellschaft aktives Mitglied, nämlich der 1949 gegründeten „Rheinischen Adalbert-Stifter-Gemeinschaft“, die 2013 wegen der zu gering gewordenen Anzahl von Mitgliedern aufgelöst werden musste. Diese hatten sich bis dahin im selben Opladener Café „Zettels Traum“ getroffen wie unsere – von ihm auch bisweilen gern verstärkte! – Leverkusener Inklings-Sektion. Mit dem nicht lange nach ihm verstorbenen ehemaligen Akademiedirektor Karl Allgaier gab er das Buch *Begegnungen mit Adalbert Stifter* heraus, welches die Erträge der Aachener Akademietagung zum 200. Geburtstag des Dichters bündelt. Für seine eigene Todesanzeige wählte vielleicht noch er selbst ein Stifterzitat aus. Nur wenig bekannt sein dürfte, dass Josef auch selbst Gedichte geschrieben hat, und gerade auch die Art von „Bildgedichten“, deren wissenschaftliche Erschließung Gisbert Kranz anstieß. Was er uns Inklings bedeutet hat, kann und will ich, dem nur ein knappes Jahrzehnt des Umgangs mit ihm geschenkt wurde, nicht letztgültig auf den Punkt bringen. Vielmehr sollen abschließend – teils langjährige – Weggefährten Josefs noch zu Wort kommen, welche schöne Idee ich unserem Ehrenpräsidenten Raimund Kern danke, der dabei auch den Anfang machen soll:

Am 19. Mai dieses Jahres teilte mir Josef per E-Mail mit, dass er „den schwindenden Kräften Rechnung tragen“ müsse und deshalb nicht an der Mitgliederversammlung der Inklings-Gesellschaft teilnehmen könne. Ich ahnte damals nicht, dass ihm nur noch sehr wenig Lebenszeit vergönnt sein würde. Ich habe Josef durch meinen Beitritt in die Inklings-Gesellschaft 1984 in Aachen kennen und schätzen gelernt. Sein lebenswürdiges Wesen, sein Humor und seine blitzgescheiten Wortmeldungen in Diskussionen werden mir unvergessen bleiben. Er war mir ein guter Weggefährte über Jahrzehnte hinweg. Gemeinsam haben wir im Vorstand gearbeitet, Reisen im Auto zu Symposien gemacht, an deren Planung wir so manches Mal beteiligt waren. Immer war er für mich auch ein Gelehrter, von dem ich viel lernen konnte. Dafür bin ich ihm dankbar. Seine geistige Produktivität habe ich bewundert. Ich vermisse Josef sehr, auch weil mit ihm sehr kritisch über Christentum, Kirche und Gesellschaft im Allgemeinen – immer mit Liebe – gesprochen

werden konnte. Hoffen wir mit Josef, dass er Recht hat mit dem, was er in seinem allerersten Beitrag fürs Inklings-Jahrbuch (Bd. 2, 1984, S. 61) schrieb: „Auferstehung könnte als Sprach-Zeichen für den Zusammenfall von Sprache und Sein gelten“. (Raimund Kern)

Wie bereichernd war Josefs Anwesenheit bei den Treffen in Aachen und in Opladen, durch sein Wissen, seine Bescheidenheit und Freundlichkeit, seine Aufgeschlossenheit für unterschiedlichste Themen! Ja, er war in seiner feinen Art wirklich der „gute Geist“ unserer Zusammenkünfte! (Christine Weidner)

Josef hat über so viele Jahre mit seiner großen Liebenswürdigkeit wie mit seinem profunden Wissen und auch mit seinen zahlreichen Beiträgen zum Inklings-Jahrbuch die Inklings-Gesellschaft geprägt. Aber auch die verschiedenen Inklings-Treffen und Stammtische im Rheinland lagen ihm sehr am Herzen und danken ihr langes Bestehen nicht zuletzt seiner freundlichen Gegenwart. (Matthias Albers)

Josef - ein Wort-verdichter - Mit-Mensch mit großer Freude und tiefer ehrlicher Hingabe - schmunzelnde Geduld - schier unermüdlich emsig de-mu(e)tig Gottes Werk verrichtend - Josef hinterließ Spuren in unseren Herzen. (Claudia Schütt)

Josef, ein stiller Arbeiter vor dem Herrn. Immer da, immer bereit, einzuspringen, ein Teamworker! Bücher und klassische Musik – seine Welt. Unsere Zusammenarbeit war geprägt von Verlässlichkeit und klarer Absprache. Er fehlt mir. (Henry Schütt)

Es fällt schwer, ein einziges Zentrum, den Schwerpunkt dieser Persönlichkeit herauszuarbeiten. Das wird wohl kaum gelingen. (Karl Allgaier †)

Die nähere Bekanntschaft entstand durch die überraschende Erkenntnis, daß ich die Tochter des Bach-Trompeters Heinz Zickler bin, den er von den Bachkantaten her kannte, die er als Student immer per Südwestfunk aus der Christuskirche in Mainz gehört hatte. Daß er dadurch meinen Vater kennenlernen konnte, hat ihm – wie

er auch in seiner SMS im Frühjahr, von der ich nicht ahnte, daß es die letzte sein würde, noch einmal geschrieben hat – viel bedeutet. (Gabi Heintz)

Als Inklings-Gesellschaft haben wir in diesem Jahr 2022 zwei wichtige Persönlichkeiten verloren: Queen Elizabeth II. und Dr. Josef Schreier. Beide verband ein verschmitzter Humor, der sich bei Josef oft in feiner Schlagfertigkeit zeigte. Dies geschah häufig bei den Inklings-Treffen in Aachen im Café/Restaurant „Altes Torhaus“, wo er gern einen Autor oder eine Autorin prägnant und humorvoll vorstellte. Es zeichnete ihn aus, dass er in den fast 40 Jahren Mitgliedschaft in der Inklings-Gesellschaft sehr aufgeschlossen war gegenüber Autoren und Autorinnen, die er noch nicht kannte. Er beschäftigte sich mit ihnen, um sich dann ein Urteil zu bilden. Er beschäftigte sich auch mit neuen technischen Dingen, als er im Alter von über 70 das Amt des Schatzmeisters übernahm und sich u. a. in das elektronische Einziehen der Mitgliedsbeiträge einarbeitete. Dabei half ihm seine positive Hartnäckigkeit. Ich bin Josef sehr dankbar und verneige mich vor ihm mit einem Zitat von Novalis, über den Josef 1977 seine Doktorarbeit schrieb: „Wer Schmetterlinge lachen hört, der weiß, wie Wolken schmecken.“ (Irene Oberdörfer)

Ohne Josefs Hilfe und seine immerwährende Einsatzbereitschaft, hätte ich das Amt der Präsidentin der Inklings-Gesellschaft deutlich schwerfälliger ausgefüllt. Seine Weisheit, seine Freude und die Motivation, den Generationswechsel bei den Inklings mitzugestalten und dann doch noch länger mit zu tragen, als er es eigentlich gewünscht hatte, all das werde ich nie vergessen. Irene schrieb einmal, wie viel Freude es ihr mache, wenn sie an uns beide E-Mails schreiben würde, da sie immer: „Liebe Maria und Josef“ schrieb. Unzählige E-Mails haben wir uns geschrieben, oft, um verschollene Mitglieder ausfindig zu machen, den Versand der Jahrbücher vorzubereiten, Mitgliederversammlungen zu planen oder zu überlegen, wie es weitergehen kann mit den Inklings. In allem, was er tat, war er zurückhaltend, höflich, bedacht und bescheiden. Und trotzdem war auch immer ein Funke Verschmitztheit dabei. Wenn er an etwas Freude empfand, dann war seine Begeisterung anste-

ckend. Wie schade, dass so mancher Plan dann durch die Pandemie durchkreuzt wurde, der nun nicht mehr umgesetzt werden kann. Und wie gern hätte ich ihm noch gesagt, danke, Josef, für alles, was du für die Gesellschaft getan hast, aber nun ist die Amtsübergabe perfekt. Leider kam es nicht mehr dazu. Ich hätte gern erlebt, wie er sich mit einem erleichterten Seufzer zurücklehnt. Ich hoffe, er tut das nun, nur eben nicht mehr hier und mit uns. (Maria Fleischhack)

- *) Quellen: Központi Statisztikai Hivatal [Statistisches Zentralamt]: A magyarországi németek kitelepítése és az 1941. évi népszámlálás [Die Umsiedlung der Deutschen in Ungarn und die Volkszählung von 1941], Budapest 2004, S. 306-331; György Zielbauer: Magyar polgári lakosok deportálása és hadifogsága [Deportation und Kriegsgefangenschaft ungarischer Zivilisten] 1945-1948, in: Történelmi Szemle, Nr. 3-4 (1989), S. 270-291 (auch als Sonderdruck Budapest 1989).

**Beiträge zu
„Religion, Glaube und Fantastik“**

A Faith in Naturalization and Stasis: An Ecocritical Perspective on the Representation of Religion in Twenty-First-Century British Animal Fantasies

ANJA HÖING

Twenty-first century “animal fantasies” often employ literary animal religions as a vehicle to transmit green ideologies. Yet, in conflating essentialist religious systems and the universally “natural”, such stories build static worlds based on dualistic natural/unnatural paradigms. In an ecocritical reading of a selection of contemporary British animal fantasies, this paper will argue that, despite deliberate efforts at political correctness in the green cause, most representations of animal religion in twenty-first century British animal fantasies do little to help tackle the central ecological issues of our time, or are even counter-productive to environmental literacy.

In den phantastischen Tiergeschichten des einundzwanzigsten Jahrhunderts werden häufig literarische Tierreligionen als Vehikel zur Vermittlung grüner Ideologien genutzt. Durch die Verquickung von essentialistischen religiösen Systemen und dem universell „Natürlichen“ bauen solche Geschichten jedoch statische Welten auf, die auf dualistischen natürlich/unnatürlich Paradigmen basieren. In einer ökokritischen Lektüre einer Auswahl zeitgenössischer britischer phantastischer Tiergeschichten wird in diesem Beitrag argumentiert, dass die meisten Darstellungen von Tierreligion in entsprechenden Werken des 21. Jahrhunderts trotz bewusster Bemühungen um politische Korrektheit im Sinne der grünen Bewegung wenig dazu beitragen, die zentralen ökologischen Fragen unserer Zeit anzugehen, oder sogar kontraproduktiv für die Umweltkompetenz sind.

Introduction

The subgenre often referred to as “animal fantasy” is severely underrepresented in fantastic literature scholarship, yet animal fantasies offer an exceptionally rich field of study. The umbrella term “animal fantasy” comprises both stories whose only major fantastic

element is the talking animal protagonists' capacity to form human-like societies – a famous example is Richard Adams's *Watership Down* (1972) – and genuinely fantastic stories such as David Clement-Davis's *The Sight* (2001), in which somewhat superlupine wolves battle the undead. Both these types of animal fantasy offer special opportunities for religious thought play that are of interest for ecocritical scholars in particular.

In representing animal rather than human societies, animal fantasies construct communities discursively marked as “natural” (Adams 140), often in diametrical contrast to “unnatural” (73) humans or human-influenced animal communities that threaten them.¹ “The natural” is the arguably single most problematic concept in ecocritical scholarship. As famous voices in ecocritical theory point out, the concept has both a descriptive/physical and a deeply ideological dimension that regularly come into conflict (cf. Cronon 36, Morton 14, Soper 275). While, on the one hand, “nature” simply refers to “the phenomena of the physical world collectively” (*OED* “nature, n.”), the term also has a moral/ideological dimension once one talks about “the nature” of something or “natural” behaviour or qualities. As Cronon quite aptly summarizes, “one need not travel a very great distance in speaking of ‘the nature of x’ to get from ‘this is the way x really is’ to ‘this is the way x ought to be’” (36, original emphasis). As a result, “nature” can easily be harnessed as an unassailably essentialist “moral imperative” (Cronon 36) – and as such it can be blatantly misused.

In constructing the religious beliefs of their nonhuman protagonists as “natural” along such morally absolute lines, animal fantasies often create fictional religions the implied reader is implicitly urged to perceive not as culturally constructed, but as essentially predetermined with an unsurmountable moral authority. It is not without reason that William Cronon suggests that “Nature has become a secular deity in this post-romantic age” (36). This serves to show one of the unique opportunities a closer examination of animal fantasies can offer to ecocritical literary studies: in researching

1 Both quotations are taken from focalized thought and conversation of the rabbit protagonists of Richard Adams's *Watership Down* when they define their own way of life against a warren that has adapted to a life subjected to human trapping.

these representations, one can trace which religious structures are naturalized by the texts, and which natural structures in turn gain religious dimensions. The interplay of the two, then, allows drawing conclusions on the underlying ideological foundations regarding the conflation of religion and nature.

Focussing primarily on three animal fantasies – David Clement-Davies’s *The Sight* (2001), Tom Moorhouse’s *The River Singers* (2013), and Emma Cox’s *Malkin Moonlight* (2016) – this paper aims to show that twenty-first century British animal fantasy writing has seen a remarkable shift towards “nature religions” that frequently goes hand in glove with a heightened awareness of conservation issues. Yet, as I will argue, these ostensibly ‘green’ literary animal religions come with distinctive problems. Instead of embracing religious pluralism, they naturalize a single religious structure, often a morally absolute Gaian entity overseeing a fantastic world whose natural systems are far removed from the ecological reality they seek to represent. They also uphold the human/nature dualism ecocritical theorists often argue to be the ideological root underlying the environmental crisis.² In conflating conservative beliefs of intact ecological systems as static and the essentialist idea that there exists some form of a universally “natural” state, these stories create the impression that the only way out of the ecological crisis is backwards, not forwards. Hence, this paper will argue that despite deliberate efforts at political correctness in the green cause, such representations reinforce a number of discourses that are counter-productive in inducing the changes in humanity’s understanding of their relation to nature the stories allegedly advocate for.

2 See, for example, Haraway (11-12), Plumwood (2), or the famous 1967 article, Lynn White Jr.’s “The Historical Roots of Our Ecologic Crisis” (1205).

A Backwards Glance: Twentieth Century British Animal Fantasies

In order to outline the characteristics of twenty-first century British animal fantasy, it is necessary to briefly sketch the twentieth century tradition these stories build on.³ Twentieth century British animal fantasy writing is marked by two distinctive peaks, one at the beginning of the twentieth century, the other from the 1970s to the 1980s. At the turn of the twentieth century, fantastic talking animal stories such as, most famously, Kenneth Grahame's *The Wind in the Willows* (1908) represent a natural world clearly cut off from the human world and governed by pantheism – a single, unquestioned religion real to the storyworld that would find its, in the depreciative words of a late twentieth-century scholar, most “turgid” (Hunt 99) expression in Pan, an emanation of animate nature who sparks a transcendental experience in Grahame's animal protagonists (Grahame 124-26). Tess Cosslett's influential *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914* argues that there is environmental concern in *The Wind in the Willows* (180), but I would contest that what she perceives as environmentalism is in fact concern for a conservative rural Britishness threatened by encroaching modernity. That it is so easy to conflate the two – it appears to come naturally, to deliberately use a highly provocative phrasing – is an issue that will remain of importance for this paper well beyond the twentieth century.

The second peak of twentieth century British animal fantasy writing can, even without much over-simplification, be summarized as the wave of imitative writings following Richard Adams's 1972 surprise bestseller *Watership Down*, a story of a rabbit community driven from their home by humans.⁴ This general setting already serves to show one major difference to earlier British animal fan-

3 For an overview of the extensive pre-twentieth century history of the genre, I would like to re-direct the reader to Tess Cosslett's excellent monograph *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914*.

4 To name just a few, such writings include William Horwood's fantasies *The Wolves of Time* (wolves) and *Dunton Wood* (moles), Gary Kilworth's *Hunter's Moon* (foxes) and *Frost Dancers* (hares), and numerous lesser-known works, e.g. Aaron Clement's *The Cold Moons* (badgers) or Robin Hawdon's *A Rustle in the Grass* (ants).

tasies: not only *Watership Down*, but almost all stories following in its footsteps address environmental issues of their time, such as habitat destruction or pollution. Most *Watership Down*-like animal fantasies create single species animal communities culturally separated from other species communities and “naturally”/essentially separated from humans. Most, though not all also build religious frameworks for the animal communities, often blending noticeably Christian elements with other religious mythologies and drafting the result on natural entities. *Watership Down* may stand as an example: the sun god Frith, the moon-related Black Rabbit of Inlé and the mythical trickster-hero El-ahrairah are clearly recognizable as a god, a devil, and a saviour. Stories-inside-the-story retell a *Genesis* narrative, while the main plot provides the Exodus to follow (cf. Höing 38). In the Epilogue, the reader witnesses how these Exodus elements are absorbed into the religious tales of a new rabbit generation. *Watership Down* thus mainly narrates how a community generates and culturally transmits its religious mythology. This pattern is retained by some derivative writings, while others represent animal religions as real to the storyworld and hence as the protagonist species’s “natural” faith, providing a moral imperative underscored by a single religious truth.⁵ This is a trend which, as the following sections of this paper will argue, continues to gain pace in early twenty-first century animal fantasies, albeit now sharpened into a deification of natural processes and entities reminiscent of the ones to govern earlier writings such as *The Wind in the Willows*.

The Freedom of Discarding one Religion for Another: David Clement-Davies’s *The Sight* (2001)

David Clement-Davies’s wolf fantasy *The Sight* provides a virtual missing link between texts following the *Watership Down*-pattern and a new wave of animal fantasies in the early twenty-first century. *The Sight* includes both a Christianity-inspired religious my-

5 For an in-depth analysis of the representation of religion in twentieth century British animal fantasies, see my monograph *Reading Divine Nature: Religion and Nature in English Animal Stories* (2017).

thology and an environmentalist deification of natural processes, setting the two on a deliberate collision course. Clement-Davies's wolf heroes believe in a theistic pantheon blending Nordic and Christian elements. For example, their Genesis tale narrates how the wolf gods, Tor and Fenris, create first the world and then "the first wolf, to rule over the whole earth" (45), before they fashion a she-wolf out of his tooth to be his mate. It is certainly not by accident that *The Sight* adheres closely to both the Biblical story pattern and even to the Biblical wording: the wolves' lupocentric religion stands for (anthropocentric) Christian beliefs. This becomes even more prominent in the mythological wolf saviour, Sita, whose self-sacrifice the story's heroine, the young she-wolf Larka, finds herself predestined to emulate.

Quite paradoxically, Larka is both inescapably trapped in the saviour narrative – she will die, just as "the story" (484) demands – and rejects the entire religious system this narrative represents. Rebelling against her role, Larka (re-)discovers "the Sight" (15) that allows her to emphatically mind-link with other species. A wolf character describes the Sight as "the sense beyond sense, drawing its strength from the energy of all things" (15) – an instinct-based super-power that once guided the wolves but is now lost, assumedly "because [the wolves] began to look to reason" (15). (One does not have to look far to find the moral imperative the human addressee is to take home from this lupine lesson.) Through her rediscovery of the Sight, Larka realises that the world her conspecies explain through theistic stories is really governed by a "living force of nature" (236), a Gaian spiritual power underlying the ecological networks of the entire biosphere. Theistic lupocentric faith and Larka's new-found biocentric ecological spiritualism prove mutually exclusive: Larka has to let go of the one in order to embrace the other, whose prophet she becomes. Towards the end of the story, Larka shares with the other wolves a vision showcasing the truth of her new religion. In melding her mind with a human child she realizes "that the ... the stories of Tor and Fenris and Wolfbane had been a lie. And with that knowledge came a great surge of freedom" (476). The story contextualizes this revelation as the freedom of thought gained

through the emancipation from religious dogma sparked by the human Enlightenment which Larka can tap into through her connection with the child (476-78). However, later she tones down on the radical humanism of this idea, acknowledging that people might need stories too (478). During her vision, she undertakes a (given the lupine in-text audience astoundingly anthropocentric) fast-forward journey through human evolution, startling the wolves with the disclosure of the “great secret” that “[humans] are [animals] too” (374). Not surprisingly, her vision ends on the horrors of the looming environmental catastrophe – not in the medieval Transylvanian setting of *The Sight*, but in the world of the implied reader, who is quite openly the direct addressee of Larka’s vision.

However, the ostensibly straightforward green message of *The Sight* comes with considerable caveats. First, the story arguably becomes trapped in its own elaborate didacticism. *The Sight* deliberately narrates a pessimistic failure of Larka’s attempt to convert her fellow wolves to the “one true religion” of ecological pantheism. After Larka’s death the wolves soon forget Larka’s vision and revert to their previous lupocentric dogma, “because the animals possess the gift of memory but faintly” (493). *The Sight* makes undoubtedly clear that the didactic idea behind this is to leave responsibility for remembering with the human reader: “Man ... has an understanding that the [non-human animals] in their present shapes can only glimpse” (480), Larka muses, “he can learn and he can truly remember” (480). But this stark divide between ‘the animal who remembers’ and all other species who don’t ironically reinforces the very human/nature divide the story aims to break down, presenting humans as an ‘other’ to all other species in an ultimately decidedly anthropocentric either/or structure.

Second, from an ecocritical perspective, it is debatable in how far it is helpful to represent biological facts as a religion in order to further environmental literacy. To return to the challenging conflicting dimensions of the concept of “nature” as outlined in the Introduction, rendering ecology as a religion represents biological phenomena of the physical world not as such, but as moral imperatives. While emphasising the importance of ecological net-

works, this move simultaneously exposes biological processes to the numerous charges that can be laid at the doorstep of dogma: the very charges that *The Sight*, channelled through its role model character Larka, forcefully brings against both Christianity, as the template for the wolves' religion, and against modern humans' gospel of progress. Even the positive aspects the (decidedly humanist) she-wolf sees in the human "freedom" (481) of thought, so *The Sight* suggests, will lead "to the death of nature itself" (478) if humans don't reconnect with their animal "instincts" (ibid.). Hence, there is a deep irony in the fact that *The Sight* positions itself as deeply critical of religious dogma, while constructing an equally dogmatic gospel of ecology that, in its form of promoting a religious essential truth rather than scientific fact, is limited to the very parameters the narrative criticizes with regard to other religions. Ultimate "freedom" (481), it appears, is realized in *The Sight* through discarding one essentialist belief for another, via an interim step of humanist emancipation from the first belief.

A Song of How Things Should Be: Tom Moorhouse's *The River Singers* (2013)

While *The Sight* may be considered an interim text that deliberately discards late twentieth century patterns in favour of a "green" nature religion, Tom Moorhouse's *The River Singers* can be firmly placed within a new twenty-first century animal fantasy tradition that fully embraces a deification of natural processes and entities. *The River Singers* is a story of river voles which are driven from their home by an invasive species. Humans are an invisible looming presence in the background as the implied reader would (probably) know that they are responsible for the introduction of the mink that threatens the voles' survival. While *The River Singers* acknowledges religious plurality in suggesting that different animal species have different religions and need not come into conflict because of this (198-99), the voles as a species do have a single religion that comes "naturally" to them – a central term once again not only to an ecocritical discussion, but also to the text as such.

The voles' deity is the river itself. "Sinethis", personified as female, "wonderful" (26) and "frightening" (26) at the same time, motherly and dangerous, emerges as an almost prototypical Gaia figure. Sinethis is real at least to the perception of the main protagonist and central focalizer Sylvan, who talks to her and perceives her as answering him through the "song" (26) of her waters. She personifies the voles' instincts and drives, the natural challenges they suffer, and the protection offered by their habitat. Ecological balance becomes a covenant, a "promise" (67) between Sinethis and the voles. *The River Singers* hence creates a green vision of a religious system: the voles perceive their habitat as their deity, and even, through the realization that "all waters [are] part of [Sinethis]" (167), widen the river's divinity to include virtually the entire biosphere.

Sinethis, however, is not only the hydrosphere deified, the narrative also establishes her as a normative power who sets up a morally absolute border between, in the diction of *The River Singers*, "natural" (212) and "unnatural" (28). Whenever the mink makes an appearance, it triggers a "dissonant strand" (26) or a "discord" (185) in the river's communicating song. Repeatedly, the narrative sets out that there is a way "how things should be" (73, cf. 334), and that the American fur farm escapee, nasty, smelly, and simply "wrong" (27), is not part of this "natural" state: an eerily direct rendering of ecocritical scholar William Cronon's worries that there is only a short distance to traverse between "speaking of 'the nature of x' ... [and] 'this is the way x ought to be'" (36, original emphasis). In *The River Singers*, there is no distance between the two whatsoever: the ideological imperative is, to employ Roland Barthes's concept, "naturalize[d]" (Barthes 129) to the full.

One can easily see the environmental ideal underlying this naturalization: aiming to raise awareness of the fragility of British river ecosystems, *The River Singers* translates Moorhouse's ideal of a functioning ecosystem into a moral imperative. Yet, ideal and reality rarely concur. The "natural" state of the river ecosystem in *The River Singers* is a romanticized vision: the narrative constructs a dualistically structured, static ecosystem. In its "natural" state, when everything is "as it should be" (Moorhouse 334), such a static system would eternally replicate the status quo before "the natural"

was brought out of balance by the introduction of “the unnatural”, in this story: the invasive species. This past state of ecological harmony is forcefully visualised in the otter, a “natural” antithesis to the “unnatural” mink, which functions as a *deus ex machina* device. Appearing unexpectedly, it kills the mink, saving the overawed voles, before it disappears again: a vision of the “natural” apex predator reinstating its allotted place in the ecosystem to virtually act as its policing force (cf. 152). The otter’s victory reinstates perfect harmony to the riverbank, and Sinethis’s song is in tune again.

That this easy solution vastly oversimplifies ecological networks is obvious, yet, from an ecocritical point of view, two other factors that come together in the “otter-ex-machina” notion are even more problematic. First, this vision of river ecology situates the “natural” state of the ecosystem at an arbitrarily defined point in the past: before the human-induced near-extinction of the otter and introduction of the mink – but after the equally human-induced introduction of brown rats to Britain in the eighteenth century (“Brown Rat”), as the vole’s rat companion is not branded as unnatural.⁶ The story implies that the ecosystem needs to return to this arbitrarily defined point in order to reclaim its “natural” state. Second, it is significant that the narrative sets out this “natural” state as static – this state alone is “how things should be” (73). Actual ecosystems are never static: they are constantly and necessarily changing, adapting and evolving. The idealized ecosystem in *The River Singers* only allows these most basic biological processes to partake in its very narrowly defined parameters of “the natural”. In a nutshell, not only does the moral/ideology dimension of “nature” overpower the material one in such a literary construction, such a past-directed, static vision of the ideal ecosystem also reinforces the perhaps most powerful misconception of ecology there is in the public imagination: the belief that ecological systems are inherently conservative.⁷ *The River Singers* is, thus, arguably another story that, like *The*

6 The novel doesn’t point out if Fodur is a black rat or a brown rat. As the latter species is nowadays the common rat species in Britain, and the black rat is exceedingly rare, one can assume the character to be a brown rat. Even if he is not, however: the black rat, too, is not “native” to Britain, but was likewise introduced by human ships 2000 years ago (“Black Rat”).

7 For further reading on this belief, see Garrard 63; Cronon 24.

Sight, ambitiously aims to transmit a “green” message, but transmits a very mixed message instead.

Gaia’s Chosen: Emma Cox’s *Malkin Moonlight* (2016)

My final example is Emma Cox’s *Malkin Moonlight*, winner of the National Literacy Trust New Children’s Author prize (2015). The basic setup of animal religion in Cox’s cat fantasy is quite similar to *The River Singers*, suggesting that there might be a wider trend in the representation of animal religion in early twenty-first century British animal fantasies. The cats’ deity is a personified moon, a female, motherly, Gaian figure, whose power controls the hero Malkin’s “sixth [sense]” (4-5), a form of animal instinct of semi-magical proportions. The moon’s power is real to the story world: Malkin converses with her several times, and is even physically marked by her as her chosen. This nature religion, accordingly, is set out as an essential given to Malkin’s feline existence rather than as a cultural construction.

As is the case in *The River Singers*, the moon in *Malkin Moonlight* serves as the cornerstone for a dualistic system following a natural/unnatural paradigm. When Malkin, as the moon’s chosen, feels the “moon pull” (1) to help other (nonhuman) animals, his “sixth” sense only calls him to intervene in “unnatural” happenings. Such are invariably of human origin, e.g. a bird entangled in fishing line, a vole caught in a discarded bottle, cats trapped on a poisonous dumpsite, or invasive species. Once again, it is the mink who stands out as the epitome of the unnatural: its wrongness in the river’s animal community is rather disconcertingly represented through its broken English (47), aligning being foreign with notions of being “unnatural”. In the exact opposite of Moorhouse’s romantic vision of the returned otter as a knight in lush fur who defeats the villain, the reader learns of Cox’s mink that it has eaten the kingfisher (47): the “unnatural foreigner” drives the “natural” endangered species towards extinction. Though less explicitly than *The River Singers*, *Malkin Moonlight* also sets out clear parameters regarding how things “should” be.

Malkin Moonlight, too, closely interlinks conservation and conservatism. This claim might need some further explanation: Malkin's instinct, after all, explicitly tells him that "change is right" (82). However, change appears in different hues in the story, and there too is a borderline between natural/right changes and unnatural/wrong ones. Changes represented as right/natural are either cyclical changes (e.g. seasons, tides), or standard life changes. In the case of Malkin's "change" dilemma, he has to face the change of growing up, while his love interest, Roux, has to realize that she needs to leave her old life behind in order to become Malkin's wife and to be mother to his children – motherhood turns out to be her "pull" (253). These are highly conservative changes, not the evolving, adaptive changes of a living ecosystem. The moon, as a "natural" law-giving force hence provides essentialist baselines of what is "natural" and what is not, both in terms of the ecosystem and in terms of life choices. Both these baselines are, once again, backwards-directed: the river was still in its natural state when the invasive American mink did not yet hunt on its banks, but the iconic native species, the kingfisher, was not yet endangered. On similar lines, the social structure of the cat community returns to its ideal state when the two estranged groups are re-united as they once were, and all possible felines are coupled off in accordance with a heteronormative ideological framework (and proper marriage ceremonies conducted by the moon herself). The nature religion of the story, accordingly, becomes a carrier motif for conservative values, on which the story grafts some basics of environmentally-conscious behaviour.

As is the case in David Clement-Davies's *The Sight*, the obvious "green" didacticism of the story is in parts self-defeatist. First, the simple, child-friendly make-up of the story might leave the reader with the impression that tiny changes in lifestyle (such as ceasing to throw away plastic bottles into the river) will solve major environmental problems. But not even this, the story implies, is everybody's responsibility. There are those who are chosen, like Malkin, those who are, to use the story's own words, "special" (231): they, and only they, feel the "pull" (232) of the moon and the concomitant urge to do something about (minor) environmental issues. Those

who do not feel the pull apparently simply do not feel it, and even though they might admire cats “gifted by the moon” (218), it is not their responsibility to take action and emulate these cats. This severely limits Malkin’s function as a role model, even more so because a diametrical border – more absolute even than the one in *The Sight* – cuts off humans from all other animals. They alone are not part of the linguistic and, in some aspects, also cultural community shared by all other animal species in the novel, and Malkin never feels the pull to help humans. They appear to stand outside the natural world governed by the moon and her pull; if its otherwise universal rules apply to them remains unresolved. Even though they are not represented as altogether evil in the narrative, they are obviously outsiders – naturally so, to use the disputed term to its full ideological power. Human exceptionalism, as Donna Haraway sets out, “is the premise that humanity alone is not a spatial and temporal web of interspecies dependencies. Thus, to be human is to be on the opposite side of the Great Divide from all the others” (11). Haraway’s definition appears to be purpose-written for the representation of humans in *Malkin Moonlight*, and a reader who takes this ideology to heart might conclude that however righteous the moon’s instinct-mediated lessons to Malkin are: they do not concern them.

Conclusion

Of course, such a brief glance at three stories is hardly sufficient to draw overarching conclusions about an entire genre. Nonetheless, my readings allow to at least suggest certain trends. Most centrally, I would posit that British animal fantasies show a heightened awareness for, and willingness to engage with environmental issues, but in engaging with these issues, they fall back on a number of problematic preconceptions. These preconceptions, discarded by ecology as a science for almost a century now, show an almost uncanny resilience in public discourses and popular cultural (mis-)representations of ecosystems (Garrard 64). Most centrally, the

problem is a long-standing myth that can hardly be phrased more aptly than Colleen D. Clements has done:

The myth ... that, once a delicate balance has been achieved [in an ecosystem] ... what we will have is a harmonious, benign bit of complex machinery recalling that awesome construction, the “Clockwork Universe”, in which everything has its appointed place and from which, for all practical purposes, change has been eliminated. (Clements 136)

This myth is still as fallacious – and as popular – as it was when Clements pinpointed its existence in 1973. Nonetheless, as Steve Mentz has called to attention, “our shared cultural narratives of sustainability” still are heavily reliant on “a fantasy about stasis” (586). Animal fantasies add a new layer to this deeply problematic issue in translating this myth of the ecological “Clockwork Universe” (Clements 136) into a Gaian nature religion, in which a divine natural entity presides over ecological stasis, lending dogmatic dimensions to the (culturally constructed) natural/unnatural paradigm feeding into this myth.

In conflating essentialist religious systems (and, in the case of *Malkin Moonlight*, even conservative community structures) and the idea of the universally “natural”, animal fantasies following this pattern create the impression that the only way out of the ecological crisis is backwards, not forwards: the ideal state of an ecosystem they envision is situated in a past that can never be recovered and simply re-implemented in the future (even less so as this past is often pastorally idealized) – that is, if children do not take from the stories the human exceptionalist message that they stand outside “nature” anyway. Hence, these representations of nature religions – however well-meaning they might be – do little to help tackle the central ecological issues of our time: to the contrary, they might even reinforce the very cultural myths that stop us from meaningfully engaging with the challenges of the twenty-first century.

Works Cited

Adams, Richard. *Watership Down*. London: Penguin Books, 1974.

- Barthes, Roland. *Mythologies*. Translated by Annette Lavers. London: Jonathan Cape, 1974.
- Clement-Davies, Davis. *The Sight*. London: Macmillan Children's Books, 2001.
- Clements, Colleen D. "Stasis: 'The Unnatural Value.'" *Ethics* 86:2 (1976): 136–44. Web. Accessed 5 July 2022. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/epdf/10.1086/291987>.
- Cosslett, Tess. *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914*. Aldershot: Ashgate, 2006.
- Cox, Emma. *Malkin Moonlight*. London: Bloomsbury, 2016.
- Cronon, William. "Introduction: In Search of Nature." *Uncommon Ground: Rethinking the Human Place in Nature*. Ed. William Cronon. New York: W. W. Norton & Company, 1996. 23–56.
- Garrard, Greg. *Ecocriticism*. London: Routledge, 2012.
- Grahame, Kenneth. *The Wind in the Willows*. London: Puffin Books, 2008.
- Haraway, Donna. *When Species Meet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
- Höing, Anja. *Reading Divine Nature: Religion and Nature in English Animal Stories*. Trier: WVT, 2017.
- Hunt, Peter. *The Wind in the Willows: A Fragmented Arcadia*. New York: Twayne Publishers, 1994.
- Mentz, Steve. "After Sustainability." *PMLA* 127:3 (2012): 586–92. JSTOR, Web. Accessed 5 July 2022. <http://www.jstor.org/stable/41616850>.
- Moorhouse, Tom. *The River Singers*. Oxford: Oxford UP, 2013.
- Morton, Timothy. *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press, 2007.
- "nature, n." Def 11a. *OED Online*. June 2022. Web. Accessed 14 June 2022.
- Plumwood, Val. *Feminism and the Mastery of Nature*. London: Routledge, 1993.
- Soper, Kate. "The Discourses of Nature." *Ecocriticism: The Essential Reader*. Ed. Ken Hiltner. London: Routledge, 2015. 267–77.
- White, Lynn jr. "The Historical Roots of Our Ecological Crisis." *Science* 155:376 (1967): 1203–07.

“Black Rat. – Rattus Rattus.” *British Wildlife Centre*. 2021. Web. Accessed 5 July 2022. <https://britishwildlifecentre.co.uk/plan-yourvisit/animals/black-rat/>.

“Brown Rat. – Rattus Norvegicus.” *British Wildlife Centre*. 2021. Web. Accessed 5 July 2022. <https://britishwildlifecentre.co.uk/planyourvisit/animals/brown-rat/>.

Transzendenz von Zeit, Leib und Wirklichkeit: Religiöse Motive und Geschlechterkonzepte in der *Edelsteintrilogie* von Kerstin Gier und David Levithans *Day-Trilogie*

HELGA VÖLKENING

In den fantastischen Jugendbuchbänden der Edelsteintrilogie von Kerstin Gier und der Day-Trilogie von David Levithan verfügen die Protagonist:innen über transzendente Erfahrungen, Fähigkeiten oder Wesenszüge. Die in diesem Zusammenhang rezipierten religiösen Motive, Strukturen und Funktionen werden in der vorliegenden Analyse in Verbindung zur Darstellung der Geschlechter erörtert. Hierbei steht die Frage im Fokus, ob innerhalb der Trilogien eine Korrelation zwischen fantastisch-religiösen Transzendenzentwürfen und alternativen Konventionen transzendierenden Geschlechterkonzeptionen festgestellt werden kann.

In the fantastic books for young adults from both the Ruby Red Trilogy by Kerstin Gier and the Day Trilogy by David Levithan, the protagonists have transcendent experiences, abilities or character traits. The religious motifs, structures and functions received in this context are discussed in this analysis in connection with the representation of gender. The focus lies on the question whether a correlation can be established within the trilogies between fantastic-religious concepts of transcendence and alternative gender concepts that transcend conventions.

I. Fantastische Literatur und Religion

Fantastischer Literatur wird gemeinhin eine grundsätzliche Affinität zu religiösen Inhalten und Strukturen zugeschrieben. Neben der Rezeption religiöser Motive und Traditionen¹ oder der literarischen Adaption religionspezifischer Funktionen² bezieht sich dies nicht zuletzt auf die religiöse Deutung sowie religionsproduktive

1 Hierzu zählen beispielsweise religiöse Topoi, Figuren, Rituale und Organisationsformen sowie sakrale Orte oder Zeiteinteilungen.

2 Diese enthalten in erster Linie Konzepte zur Kompensation von Kontingenz, der Sinn- und Weltdeutung.

Wirkung, die einige fantastische Entwürfe erfahren haben. Die vielleicht prägnanteste Gemeinsamkeit zwischen Religion und Fantastik besteht jedoch in der jeweiligen Prämisse der Existenz (mindestens) zwei verschiedener Welten bzw. Wirklichkeitsebenen.³ So definiert beispielsweise der Religionswissenschaftler Johann Hafner Religion als „Hypothese mehrerer Welten“ (vgl. Hafner), und vor allem im religionssoziologischen Kontext wird zumeist das Differenzverhältnis von Immanenz und Transzendenz⁴ als entscheidendes Kriterium bzw. Funktionsmerkmal von Religion akzentuiert (vgl. z. B. Figl, *Transzendenz/Immanenz*).⁵ Konkret werde innerhalb der Religion das Immanente, die empirisch erfassbare Alltagswirklichkeit, „unter dem Gesichtspunkt der Transzendenz betrachtet“ (Luhmann 77),⁶ welche die immanente Wirklichkeit nicht nur übersteige, sondern hinsichtlich dieser zudem seins- und sinnstiftend wirke.⁷

Auch in der fantastischen Literatur steht einer, der erfahrbaren außerliterarischen Wirklichkeit nachgebildeten Realität (primäre Alltagswelt) mindestens eine alternative fantastische Welt mit eigenen Gesetzmäßigkeiten (Sekundärwelt) gegenüber.⁸ Im Anschluss an die Klassifizierung der schwedischen Literaturkritikerin und Pädagogin Maria Nikolajeva lassen sich diesbezüglich drei idealtypische Modelle differenzieren:⁹ Dem ersten Modell einer *geschlossenen sekun-*

3 Der Religionspädagoge Markus Tomberg bevorzugt diesbezüglich den seines Erachtens weniger problematischen und aktuelle Konstellationen adäquater abbildenden Begriff der *Mehrweltigkeit* (vgl. Tomberg 4).

4 Der Terminus *Transzendenz* leitet sich vom lateinischen Verb *transcendere* („hinübersteigen, überschreiten“) ab, während der Komplementärbegriff *Immanenz* auf das lateinische Verb *immanere* („da[bei]bleiben, darin bleiben“) zurückgeht. Vgl. u. a. Schüßler 678.

5 Die Betonung der religionskonstitutiven Leitdifferenz von Immanenz/Transzendenz ist insbesondere auf Niklas Luhmann zurückzuführen (vgl. z. B. Luhmann 77-80.; vgl. auch Krech 94-95). Thomas Luckmann fasst den Transzendenzbegriff weiter und differenziert zwischen kleinen, mittleren und großen Transendenzen (vgl. Luckmann 166-71; Figl, Schüler 70-71).

6 Vgl. hierzu auch Figl und Krech (94).

7 Mit Blick auf das Transzendente werden Menschen u. a. auf ihre grundsätzliche Begrenzung (Kontingenz) verwiesen. Religionen bieten Strategien, diese zu bewältigen, indem sie „unbestimmbare Transzendenz in bestimmte oder jedenfalls bestimmbare Immanenz“ (Krech 94) transformieren.

8 Ein „Zwei-Welten-Modell“ setzte bereits J. R. R. Tolkien in seinen theoretischen Ausführungen voraus. Vgl. Tabbert (188) und „Erzählmuster“ sowie allgemein: Weinkauff und Glasenapp (101-03) und Kaulen (34).

9 Vgl. zum Folgenden Nikolajeva, „Erzählmuster“ sowie Weinkauff und Glasenapp (103-05).

dären Welt sind Fiktionen zuzuordnen, deren Handlung ausschließlich innerhalb der Anderswelt verortet ist. Weder ihr Vorhandensein noch ihre Ordnungsstruktur oder Eigengesetzlichkeit werden demzufolge seitens der literarischen Figuren hinterfragt (Märchen oder Fantasyliteratur i. e. S.).

In fantastischen Werken des zweiten Modells einer *offenen sekundären Welt* koexistieren die Welten weitgehend friedlich nebeneinander oder stehen in Konfrontation zueinander. Die Protagonist:innen – beispielsweise der *Harry-Potter*-Reihe von Joanne K. Rowling oder der *Percy-Jackson*-Romane von Rick Riordan – setzen die Existenz von (mindestens) zwei Wirklichkeitsformen selbstverständlich voraus und vermögen in der Regel, „problemlos zwischen den beiden Bereichen hin- und her[zu]wechseln“ (Weinkauff und Glasenapp 104).¹⁰

Findet die Handlung lediglich in einer empirischen Primärwelt statt, in der ein Wesen, Phänomen oder Gegenstand einer anderen Wirklichkeit erscheint, handelt es sich um fantastische Literatur des dritten Modells einer *implizierten sekundären Welt*. Die hier im Fokus stehenden Jugendbuchtrilogien der deutschen Schriftstellerin Kerstin Gier (*Rubinrot*, *Saphirblau* und *Smaragdgrün*) und des US-amerikanischen Autors David Levithan (*Every Day*, *Another Day* und *Someday*) sind vorrangig dieser Kategorie zuzuordnen, da in beiden fantastischen Liebesgeschichten einzelne transzendente Wesen in einem fiktiven, der Alltagswelt nachempfundenen Setting auftreten. Dementsprechend verfügen die jeweiligen Handlungsträger:innen über diverse Transzendenzerfahrungen oder Fähigkeiten, diese Alltagswirklichkeit zu transzendieren, indem sie Wesen anderer Wirklichkeitsebenen wahrnehmen, mit ihnen kommunizieren bzw. interagieren oder als transzendente Entitäten in der Lage sind, über die entworfene empirische Realität hinauszugehen.

10 Die „unterschiedlichen Ausprägungen der Grenzüberschreitung“ werden – so die weiteren Ausführungen – „zu einem zentralen Motiv innerhalb dieser Variante phantastischen Erzählens“ (Weinkauff und Glasenapp 104).

II. Untersuchungskontext und Fokus der Analyse

Die Trilogien von Kerstin Gier und David Levithan fügen sich in den gegenwärtig stark prosperierenden Markt der fantastischen Literatur für Kinder und Jugendliche ein, die seit dem Erscheinen des ersten *Harry-Potter*-Bandes im Jahr 1997 zur meist gelesenen jugendliterarischen Gattung avancierte (vgl. Ewers 131). Die jeweiligen Bestsellerbände erschienen erstmals zwischen 2009 und 2018, wurden seitdem mehrmals neu aufgelegt, in zahlreiche Sprachen übersetzt und (teilweise) verfilmt.¹¹

Trotz der großen Resonanz digitaler Medien wird auch Literatur weiterhin ein zentraler Stellenwert als Orientierungs- und Identifikationsangebot im Rahmen des Individuations- und Sozialisationsprozesses Jugendlicher zugeschrieben.¹² Vor diesem Hintergrund fokussiert die anschließende Quellenanalyse die in den jeweiligen Trilogien vermittelten Gesellschafts- und Persönlichkeitskonzepte.¹³ Da in der Jugendphase gemeinhin vor allem die geschlechtlichen resp. religiösen Entwicklungsprozesse, (Neu-)Orientierungen, Sozialisierungen und Habitualisierungen im Mittelpunkt stehen,¹⁴ wer-

11 Verfilmungen: *Rubinrot* (2013), *Saphirblau* (2014), *Smaragdgrün* (2016) von Felix Fuchssteiner (letzter Teil zusammen mit Katharina Schöde, LEONINE Studios), *Every Day* von Michael Sucsy (Orion Pictures 2018).

12 Vgl. z. B. Hoffmann und Mikos (7).

13 Trotz der offenkundigen Diskrepanz zwischen fantastischen Wirklichkeitsentwürfen und der tatsächlichen Lebensrealität von Jugendlichen ist zu berücksichtigen, dass auch Fiktionen von Anderswelten, ebenso wie religiöse Vorstellungen über Transzendentes, letztlich auf gegenwärtigen Denk-, Sprach- und Erfahrungskontexten basieren, welche durch soziokulturelle Konstellationen sowie Konventionen bedingt und geprägt sind (vgl. in religionswissenschaftlicher Hinsicht Krech 94 und Figl). So handelt es sich bei Darstellungen der Anderswelt/des Transzendenten des Öfteren um Analogien (oder Gegenentwürfe) aktueller Verhältnisse oder Traditionen, die wiederum selbst reproduzierend wirken (können). Zwar enthalten sie durchaus das Potential, Konventionen kritisch zu hinterfragen, Gegenentwürfe, revolutionäre Wirklichkeitsformen und Ideale zu formulieren oder neue Perspektiven zu eröffnen, dies beschränkt sich allerdings wiederum auf den jeweils soziokulturell, historisch oder anthropologisch *denkmöglichen* Rahmen.

14 Religionspädagogisch gilt die Ausbildung eines tragfähigen, im Laufe des weiteren Lebens entfaltbaren religiösen Bewusstseins resp. Habitus als zentrale Entwicklungsaufgabe innerhalb der Jugendphase (vgl. Tenfelde 13). Empirische Studien verweisen zudem auf eine Zäsur im Alter von ca. 15 Jahren, die mit einer individuellen religiösen Abstrahierung, Individualisierung und Verinnerlichung verbunden sei (vgl. Rothgangel 60f.). Staatsrechtlich ist die Religionsmündigkeit in Deutschland im Alter von 14 Jahren angesetzt (KERzG §5). Seitens der Religionsgemeinschaften wird der Erwachsenenstatus und die vollständige Initiation im Judentum mit 13 Jahren (Bar/Bat Mitzwa) erreicht, die evangelische Konfirmation findet zumeist im Alter von

den im Folgenden speziell die *religiösen* und *geschlechtlichen* Elemente, Konzeptionen und Diskurse,¹⁵ die innerhalb der einzelnen Bände adaptiert oder kreativ ausgestaltet werden, analysiert.

Angesichts der zumeist zeitlichen Koinzidenz von religiöser sowie geschlechtlicher Individuation und Sozialisation im Jugendalter wird des Weiteren erörtert, ob und – wenn ja – in welcher Form die dargestellten religiösen und geschlechtlichen Entwürfe in Relation, Abhängigkeit oder Wechselbeziehung zueinander stehen. Im zweiten Fall wäre ferner zu untersuchen, ob im jeweiligen Zusammenspiel tradierte Stereotype und Machtverhältnisse reproduziert, fixiert und legitimiert oder u. U. dekonstruiert und durch alternative Identitätsentwürfe ersetzt werden.

III. Quellenanalyse

Edelsteintrilogie

Die im zeitgenössischen London verortete Haupthandlung der Edelsteintrilogie¹⁶ wird von der 16-jährigen Protagonistin, Gwendolyn Shepherd, autodiegetisch erzählt.¹⁷ Nach unvermittelten Zeitsprüngen in die Vergangenheit wird sie in die Aktivitäten der

13 bis 14 Jahren, die katholische Firmung mit ca. 14 bis 16 Jahren statt. Auch die Auseinandersetzung mit und die Ausbildung von geschlechtlichen Identitäten sowie sexueller Orientierungen erhält im Jugendalter im Zuge körperlich-biologischer Entwicklungsprozesse einen zentralen Stellenwert innerhalb der Individuation, Fremd- und Selbstsozialisation.

- 15 Im religionswissenschaftlichen Kontext sind diesbezüglich insbesondere der Bedeutungsverlust traditioneller religiöser Strukturen und Institutionen, die Pluralisierung, Individualisierung und Verlagerung oder Ausdehnung des Religiösen auf nicht genuin religiöse Bereiche und ein entsprechender Strukturwandel in der persönlichen religiösen Entwicklung zu nennen. Vgl. z. B. Schlette und Krech (437-63); Luckmann (117-50); Luhmann (278-319); Schüler (63-76); Lüddeckens und Walthert sowie Ferchhoff (31-44). Auf geschlechtsbezogener Ebene werden derzeit in einigen Diskursen die biologischen und sozialen Aspekte bzw. die Konstruktivität von Geschlecht, geschlechtsbezügliche Machtstrukturen, auch auf sprachlicher und rechtlicher Ebene, verstärkt erörtert, angemahnt und teilweise umgesetzt.
- 16 Die *Edelsteintrilogie* von Kerstin Gier umfasst: Bd. 1 [RR]: *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten* (Würzburg 2009); Bd. 2 [SB]: *Saphirblau. Liebe geht durch alle Zeiten* (Würzburg 2010); Bd. 3 [SG]: *Smaragdgrün. Liebe geht durch alle Zeiten* (Würzburg 2010).
- 17 Lediglich die Prologe und Epiloge werden extra- sowie heterodiegetisch in dritter Person erzählt und geben die Erlebnisse von Lucy Montrose sowie Paul de Villiers (im Prolog des ersten Bandes noch nicht namentlich genannt) während ihrer Zeitreisen in die Jahre 1602 und 1782 sowie in den Jahren 1912 und 1919 wieder.

esoterischen Loge des Grafen von Saint Germain eingebunden. Zusammen mit dem zwei Jahre älteren Gideon de Villiers, der wie Gwen(dolyn) über das Zeitreise-Gen verfügt, jedoch im Gegensatz zu ihr umfassend auf entsprechende Ausflüge in die Vergangenheit vorbereitet worden ist, unternimmt sie diverse Zeitreisen. In diesen, von der Loge angeordneten und mittels eines Chronografen umgesetzten Missionen sollen sie Blutproben früherer Zeitreise-Gen-Träger:innen zusammentragen. Mit dem Einlesen des Blutes aller zwölf Gen-Träger:innen in den Chronografen, dem „Schließen des Blutkreises“, sind mannigfache Heilsverheißungen verbunden (Erlösung, Befreiung von Krankheit etc.). Während die Logenmitglieder – wie zunächst auch Gideon – sich vorbehaltlos in den Dienst des vorgeblich gemeinnützigen, höheren Ziels der Loge stellen, ist Gwen von Beginn an skeptisch. Neben diversen Anweisungen hinterfragt sie Konventionen und Statuten der Loge, deckt ihre wahren Hintergründe und Intentionen auf und verhindert somit die verhängnisvollen Folgen, die bei Gelingen eingetreten wären.

Religiöse Bezüge und Semantik in der Edelsteintrilogie

Die Geheimloge des Grafen von Saint Germain wird als komplex organisierte, hierarchische Ordensgemeinschaft mit verschiedenen Einweihungsgraden in logeninternes esoterisches Wissen beschrieben (Großmeister, Wächter, Adepten ersten, zweiten und dritten Grades¹⁸). Der Aufnahme in den äußeren oder inneren Logenzirkel, deren Mitglieder sich als „Teil von etwas Größerem“ (*SB* 14) verstehen, gehen diverse Prüfungen voraus (z. B. Schweigegelübde, *RR* 144-45). Die Initiationen werden im Rahmen sakraler Zeremonien unter Einbezug formalisierter Rituale und Gelübde vollzogen (*SB* 277). Diese sowie die Zusammenkünfte der Logenmitglieder finden im Hauptquartier des Ordens, das bezeichnender Weise im Londoner Bezirk Temple lokalisiert ist, statt. Den sakralen Charakter des auf die Tempelritter zurückgeführten Logengebäudes ex-

18 Vgl. z. B. *SB* 14, 215, 219 sowie *SG* 107.

plizieren u. a. die Bezeichnungen „heiliger Ort“ oder „heilige Hallen“ (RR 142 und SB 118). Demgegenüber wird die kirchennahe gegnerische Geheimorganisation der Florentinischen Allianz, die in ihrem religiös-fanatistischen Kampf gegen Dämonen der kirchlichen Inquisition vergangener Zeiten ähnelt, ursprünglich in Italien verortet (SB 328).

Neben Geistern verstorbener Menschen¹⁹ begegnen Gwen Geister von Dämonen, die verschiedenen kulturellen Kontexten entstammen. So findet sie in einem Dämonenhandbuch das Bild des hundeähnlichen Dämonen Jestan „vom Hindukusch, der Krankheiten, Tod und Krieg brachte“ (SB 355) und beschwört anschließend versehentlich den Geist des Dämons Berith herbei (SB 355).²⁰ Da jene als (verstorbene) Geister trotz ihres gefährlichen Aussehens und bössartiger Drohungen Gwens Erfahrungen zufolge „in der Regel nicht einmal einen Lufthauch bewegen“ (SB 356) können, begegnet sie diesen wenig ängstlich oder respektvoll. Vielmehr werden sie von Gwen in der Regel sarkastisch entmystifiziert und trivialisiert. Dies gilt auch für die beiden Gargoyles – Dämonengeister, die als steinerne Wasserspeier in Kirchen bzw. an Kathedralenfassaden fungieren und sich Gwen gegenüber äußerst anhänglich zeigen: der Geist Asraels, dessen Aussehen sie als Mischung aus Mensch, Katze und Adler beschreibt (RR 63)²¹ sowie die redselige, für Gwen oft hilfreiche Kunstgeistfigur Xemerius (vgl. z. B. SB 179-89). Da Gwen über die sogenannte Magie des Raben verfügt, die sie befähigt, übersinnliche Individuen wahrzunehmen und mit ihnen in Kontakt zu treten, kann sie diese Zwischenwesen bzw. die in einer transzendenten Zwischenebene existierenden Geister als Einzige sehen und mit ihnen kommunizieren (vgl. z. B. SB 225-26).²²

19 Hierzu zählen z. B. das Schulgespenst James August Peregrin Pimplebottom oder der Geist des verstorbenen Sohns von Dr. White.

20 Die diesbezüglich angeführten Handbucheiläuterungen verweisen auf die biblischen Söhne Jakobs und Sichern (SB 356). Es handelt sich somit wahrscheinlich um eine Adaption des kanaänischen Gottes Baal B^erith oder El B^erith, „Herr oder Gott des Bundes“, der u. a. im biblischen Richterbuch (Ri 8,33; 9,4.46) erwähnt wird.

21 Azrael, Azrail oder Izrail wird u. a. mit dem im Koran erwähnten Todesengel identifiziert (Sure 32,11), der in jüdisch-christlichen Quellen gelegentlich Azrael genannt wird (vgl. Azrael, *Encyclopedia Britannica*).

22 Den Internetrecherchen ihrer Freundin Leslie zufolge geht die Bezeichnung auf die mythische Funktion des Raben als „Mittler zwischen den Lebenden und Toten“ (SB 226), der „in der Mythologie für die Verbindung der Menschen mit der Götterwelt“

Während Gwen auf diesem Wege transzendente Kenntnisse – oder zumindest über ihren gegenwärtigen Wissenshorizont hinausgehende, dramaturgisch relevante Informationen – erhält, wird ihrer Großtante Maddy im Rahmen kryptischer Visionen transzendentes Wissen zuteil. Ihre zunächst nicht ernstgenommenen Vorhersagen warnen vor künftigen Gefahren, die sodann tatsächlich eintreten (z.B. RR 75-77). Demgegenüber enthalten die esoterischen Mysterienschriften der Loge zumeist fingierte Prophezeiungen, welche Täuschung und Manipulation bezwecken. Als zutreffend erweisen sie sich allerdings hinsichtlich der angekündigten zwölf Gen-Träger:innen, die über die transzendierende Fähigkeit verfügen, in die Vergangenheit zu reisen.

Während sich die Anhängerschaft der Florentinischen Allianz jenseitige Erlösung und himmlischen Lohn erhofft (SG 275-76), beziehen sich die Heilserwartungen zur Kontingenzüberwindung der Logenmitglieder und des Grafen in erster Linie auf künftige Ereignisse, die im Diesseits verortet sind. Glauben die Logenmitglieder an eine heilvolle irdische Zukunft für alle Menschen, so besteht das Ziel des Grafen im ausschließlichen Erwerb seiner eigenen Unsterblichkeit bzw. persönlichen Selbsttranszendenz. So artikuliert er anstelle der jüdisch-christlich-islamischen Annahme einer transzendenten, theistischen Gottheit überdies die selbstvergöttlichende (mystisch-gnostische) Überzeugung, dass „Gott nicht außerhalb von uns im fernen Himmel sitzt und über unser Schicksal bestimmt, sondern in uns drin“ (SB 361) zu finden sei.

Geschlechterbezogene Reflexionen und Konzepte in der Edelsteintrilogie

Gwens Skepsis sowie Vorbehalte gegenüber der Organisationsform und den Vorgaben der Loge beziehen sich insbesondere auf die strukturelle Diskriminierung von Frauen, die grundsätzlich nicht in den inneren Keis aufgenommen bzw. in ‚höhere Mysterien‘ eingeweiht werden (vgl. SG 205). Die institutionalisierte Ungleich-

(SB 226) steht, zurück.

behandlung findet ihr Pendant in den Vorurteilen, der despektierlichen Behandlung und chauvinistischen Geringschätzung, welche Frauen, vor allem Gwen, von der Majorität der männlichen Logenmitgliedern bzw. den Wächtern und weiteren Personen, die ihr im Rahmen der Zeitreisen begegnen, insbesondere aber vom Grafen von Saint Germain, entgegengebracht werden (z. B. RR 237-38). Durch ihre schlagfertigen, ironisch-sarkastischen Entgegnungen werden diese von Gwen als reaktionär, misogyn sowie grotesk enthüllt und im Zuge des Handlungsverlaufs zunehmend satirisch konterkariert bzw. ad absurdum geführt. Sind es doch in erster Linie Protagonistinnen, die den vermeintlich höheren Zielen des Grafen bzw. der Loge misstrauen, die perfiden Intentionen aufdecken und sich aufgrund ihres vorausschauenden, mutigen Handelns letztlich als Retterinnen erweisen (insbesondere Gwen, Lucy, Lady Tilney). Zugleich entlarvt Gwen in einem Gespräch mit Gideon auch dessen Versuche, abschätzige Bemerkungen des Grafen gegenüber ihrer Person zu relativieren, als geschlechtsbinär klischeehaft und vorurteilsbehaftet:

„Er [der Graf] war nicht besonders höflich zu dir“, räumte Gideon ein. „[...] In den Prophezeiungen wird der zwölfte Zeitreisende immer als etwas Besonderes geschildert. [...] Der Graf schien jedenfalls nicht gewillt zu sein, mir zu glauben, dass du nur eine gewöhnliche Schülerin bist. [...] Das sollte keine Beleidigung sein. Ich meinte gewöhnlich nicht im Sinn von *ordinär*, eher im Sinn von *durchschnittlich*, weißt du?“ [...]

„Du kennst mich doch überhaupt nicht!“, schnaubte ich.

„Mag sein“, sagte Gideon. „Aber ich kenne haufenweise Mädchen wie dich. Ihr seid alle gleich! [...] Mädchen wie du interessieren sich nur für Frisuren, Klamotten, Filme und Popstars. Und ständig kichert ihr und geht nur gruppenweise aufs Klo [...]“ [...]

„Du denkst, alle Mädchen, die nicht so sind wie Charlotte, sind oberflächlich und dumm. Nur weil wir eine normale Kindheit hatten und nicht pausenlos Fecht- und Mysterienunterricht. In Wahrheit hattest du keine Zeit, jemals ein normales Mädchen kennenzulernen, deshalb hast du dir diese traurigen Vorurteile zurechtgelegt.“ (RR 253-54)

Allerdings denkt, redet und verhält sich Gwen insbesondere in der Interaktion mit Gideon wiederholt selbst geschlechtsdichotom stereotyp. So agiert und beschreibt sie sich in Hinblick auf Gideon

gelegentlich als passiv, unsicher, sogar einfältig, während sie ihn als souverän, lässig und überlegen wahrnimmt, wenn sie beispielsweise betont, sie habe bei Gideon „nur einfältig zurückglotzen“ (RR 144) können, ihn bewundernd „wie das Kaninchen eine Schlange“ (SG 212) angestarrt und sich ihm gegenüber „wie ein Groupie“ (SB 327) benommen. Selbst unter dem Vorbehalt, dass lediglich Gwens Gedanken und ihre Außenperspektive auf Gideon wiedergegeben werden, manifestieren sich durch ihre einseitige Beschreibung wiederum geschlechtsbinäre Rollenstereotype. Hierbei handelt es sich – wie die Literaturwissenschaftlerin Kerstin Böhm betont – gleichwohl um ein wiederkehrendes Phänomen innerhalb der literarischen Darstellung heterosexueller Beziehungen: Während außerhalb der heterosexuellen Matrix „eine progressive Darstellung der Geschlechter möglich und denkbar“ sei, griffen ihr zufolge, sobald „das Thema ‚Liebe‘ in die Narrationen eingebunden wird, [...] Gender-Normen, und eine Revitalisierung traditioneller Geschlechtervorstellungen setzt ein“ (Böhm 157). Solche Geschlechterstereotypen werden von der Verfasserin zusätzlich extern gestützt, indem sie hinsichtlich der *Edelsteintrilogie* fast ausschließlich weibliche Leserinnen voraussetzt, welche sie in ihrer Widmung und Danksagung im dritten Band direkt anspricht.²³

Religiöse und geschlechtliche Konzeptionen in der *Edelsteintrilogie* in der Zusammenschau

Die religiösen Traditionen, Konzepte, Personen, Rituale sowie Organisationsformen, die in der *Edelsteintrilogie* rezipiert werden, dienen in erster Linie als Fundus zur Ausgestaltung der Handlung und des Settings. Die damit verbundene Sakralisierung verleiht dem erzählten Geschehen eine gewisse Gravität und spannungssteigernde Dramaturgie (Mysterien, zeremonielles, erhabenes Ambiente etc.).

23 „Für alle Marzipanherzen-Mädchen dieser Welt (und ich meine wirklich alle Mädchen)“ (SG 5). „Ganz zum Schluss möchte ich all den Mädchen (und Nick) danken, die so lange auf Smaragdgrün gewartet haben“ (SG 484).

Zwar werden diskriminierende christlich-patriarchale Repräsentationsformen und Strukturen des Öfteren kritisiert (esoterische Orden, kirchliche Organisationen etc.), auf anderer Ebene werden jedoch Geschlechterstereotype wiederum unreflektiert reproduziert. Obwohl speziell die transzendenten Wirklichkeitsfiktionen der fantastischen Literatur diverse Möglichkeiten enthalten, alternative Geschlechterkonzeptionen zu entwerfen, wurden diese in der *Edelsteintrilogie* nicht wahrgenommen. So sind beispielsweise transzendente Wesen wie Dämonen ebenso geschlechtsspezifisch gestaltet und binär festgelegt wie die mit transzendierenden Eigenschaften ausgestatteten Protagonist:innen. Die fantastischen bzw. religiösen Aspekte in der *Edelsteintrilogie* haben sich somit nicht in der Weise auf die Darstellung der Geschlechterkonzeptionen ausgewirkt, dass diese grundsätzlich in Frage gestellt oder auf der Matrix der Anders- oder Zwischenwelt innovativ, in alternativer, nichtbinärer, geschlechtertranszendierender Weise imaginiert worden wären. Auch die Kritik an geschlechtsbezogenen Stereotypen und Diskriminierungen innerhalb religiöser Organisationsformen hat nicht zu geschlechtlichen Neuentwürfen geführt, die Konventionen dekonstruiert und offenere Geschlechterkonzeptionen initiiert hätten. In der *Edelsteintrilogie* scheint den substantiellen religiösen Momenten in der Zusammenschau eher ein ästhetischer als inhaltlich notwendiger funktionaler Stellenwert zuzukommen, so dass in diesen Werken auch ein alternativer erzähltechnischer Rückgriff auf nichtreligiöse Traditionen mit ähnlichen dramaturgischen Effekten denkbar gewesen wäre.

Day-Trilogie

In den drei Bänden der *Day-Trilogie*, *Every Day* (dt. *Letztendlich sind wir dem Universum egal*), *Another Day* (dt. *Letztendlich geht es nur um dich*) und dem bisher nicht ins Deutsche übersetzten dritten Band, *Someday*, wechseln die Erzählinstanzen.²⁴ Während im ersten Band die transzendente Figur A als autodiegetische Erzählperson fun-

24 Im Folgenden werden die deutschen Ausgaben als 1. Bd. und 2. Bd zitiert.

giert, werden die Ereignisse desselben Zeitraums im zweiten Band autodiegetisch von der zweiten Protagonistin, Rhiannon, erzählt. Im dritten Band wechseln sich diverse Erzählinstanzen in verschiedenen Handlungssträngen ab, die gegen Ende partiell zusammengeführt werden.

Das ca. 16-jährige Individuum A wacht jeden Morgen in dem Körper einer anderen Person gleichen Alters auf und wechselt somit jeden Tag neben der physischen Gestalt das räumliche und soziale Umfeld sowie die ethnische und soziokulturelle Konstitution. A versucht, möglichst wenig in die Lebensgestaltung der jeweiligen Personen einzugreifen und deren Lebenswandel für einen Tag unbemerkt fortzuführen.

Im Laufe der Zeit hat sich A mit der eigenen, als solitär empfundenen Existenzform arrangiert, ohne ergründen zu wollen, warum sich diese von anderen unterscheidet und ob die Inkarnationen gelenkt bzw. zeitlich ausgedehnt werden könnten. Dies ändert sich, als A im Körper von Justin dessen 16-jährige Freundin Rhiannon kennenlernt, sich in sie verliebt, kontinuierlich mit ihr zusammen sein und von ihr als konsistente Person wahrgenommen werden möchte. Im Zuge dessen handelt A entgegen den eigenen altruistischen Vorsätzen und gerät in einen moralischen Zwiespalt zwischen der Existenzberechtigung sowie individuellen Selbstbestimmung der Personen, deren Körper A bedarf, und den eigenen Bedürfnissen nach Individuation, Autonomie resp. Kontinuität, die soziale Nähe ermöglicht. Die ethischen Gewissenskonflikte verstärken sich, als A erfährt, dass weitere Entitäten der eigenen Art existieren, denen es gelungen ist, für einen längeren Zeitraum in einem Körper zu verweilen. A und Rhiannon suchen somit einerseits Wege, die Inkarnationen zugunsten eines gemeinsamen Lebens dauerhaft selbstbestimmt zu beeinflussen und wägen andererseits ab, ob ein Gelingen moralisch vertretbar wäre.

Transzendierende Existenz-, Erfahrungs- und Beziehungsformen in der *Day*-Trilogie

Aufgrund der exzeptionellen Wesens- und Lebensweise manifestieren sich die transzendierenden Fähigkeiten sowie Kenntnisse von A und weiterer Individuen derselben Art auf unterschiedlichen Ebenen. Zunächst realisieren sie sich in der körperlichen Transzendenz, in der Inkorporation in verschiedene Körper und der damit verbundenen Aufhebung einer klassischen Leib-Seele/Geist-Einheit oder einer notwendigen Zusammengehörigkeit von Bewusstsein und Körper innerhalb einer immanenten Welt. Als Entität, die nicht dauerhaft an einen einzigen Körper gebunden ist, stellt sich für A auch die geschlechtliche Identität nicht selbstverständlich als konsistent oder binär festlegbar dar. So erkennt A im Körper von Vic mit Blick auf dessen Transgenderidentität diverse Gemeinsamkeiten zur eigenen Existenzform, Erfahrung und Selbstsicht:

„Noch bevor ich die Augen aufschlage, ist Vic mir schon sympathisch. Vom biologischen Standpunkt aus weiblich, vom Rollenverständnis her männlich. Er lebt nach einer selbstdefinierten Wahrheit, genau wie ich. [...] Es gibt kaum was Schlimmeres, als im falschen Körper geboren zu werden [...].“

„An manchen Tagen fühlte ich mich wie ein Mädchen und an anderen wie ein Junge, und das stimmte durchaus nicht immer mit dem Körper überein, in dem ich gerade steckte [...]. Ich musste erst lernen, dass ich in Sachen Geschlechtszugehörigkeit beides und nichts war. [...] Aber Vic brauchte eine Weile, um klar formulieren zu können – auch sich selbst gegenüber –, dass er Mädchen gegenüber Jungsgefühle hatte. Dass er eigentlich ein Junge sein oder zumindest als ein solcher leben sollte, in der Grauzone zwischen jungenhaftem Mädchen und mädchenhaftem Jungen. (1. Bd. 314-16)“

Aufgrund vielfältiger Einblicke in diverse Identitäten, Lebensformen, Perspektiven und Einstellungen erwirbt A zwangsläufig Erkenntnisse, die über das Wissen Einzelner hinausgehen.²⁵ Des Wei-

25 „Wenn man nur in einem Körper steckt, ist es wahnsinnig schwer, eine Ahnung davon zu bekommen, wie das Leben wirklich ist. Da ist man so fest in sich selbst verwurzelt. Aber wenn du jeden Tag ein anderer bist – dann rührst du mehr an das, was allgemeingültig ist. [...] Dadurch, dass ich die Welt aus so vielen Blickwinkeln sehe, habe ich mehr Gespür für ihre Dimensionen“ (1. Bd. 136-37).

teren empfinden sowohl A als auch Rhiannon ihre Liebe zueinander als intensive Transzendenzerfahrung, wenn sie jeweils auf das Gefühl des Über-Sich-Hinaustretens und des gegenseitigen tieferen Erkennens verweisen (vgl. 1. Bd. 119) oder bei einem gemeinsamen Kuss den Eindruck haben, dass dieser ihre Körper transzendiert und zu etwas Größerem wird (vgl. 2. Bd. 26).

Religiöse bzw. religionsbezogene Reflexionen in der *Day-Trilogie*

Aus diversen Erfahrungen mit verschiedenen Glaubensformen und -kontexten schließt A auf allgemeine Strukturmerkmale, die hinsichtlich aller Religionen bzw. Konfessionen zuträfen, sich jedoch in jeweils unterschiedlichen Ausdrucksformen manifestierten. Hierzu zählt A das Bedürfnis nach Zugehörigkeit, den Glauben an eine höhere Macht, ethische Leitlinien, die Suche nach Antwort auf existenzielle Fragen in Hinblick auf den Ursprung und den Sinn des Lebens sowie der Herkunft resp. Beschaffenheit des Bösen.²⁶

Besonders auffällig ist As Kehrtwende bezüglich des Gottesbildes. Setzt A zunächst noch ein göttlich, speziell theistisch konzipiertes Universum voraus, das in Interaktion tritt, einen Heilsplan verfolgt und Einfluss auf irdische Gegebenheiten nimmt,²⁷ wird das Vertrauen auf ein übergeordnetes höchstes Wesen, das gerecht zum Wohl seiner Geschöpfe agiert und zumindest gelegentlich erkannt bzw. kontaktiert werden kann, erschüttert, als Rhiannon versucht, sich von A zu distanzieren:

26 „Und jeder einzelne [Gottesdienst] davon bestärkt mich nur weiter in meinem Eindruck, wonach all die verschiedenen Religionen sehr viel mehr gemeinsam haben, als sie gern zugeben möchten. Die Überzeugungen sind fast immer die gleichen; nur die Geschichte, die jeweils dahintersteht, ist eine andere. Jeder will an eine höhere Macht glauben. Jeder will Teil einer Gemeinschaft sein, die größer ist als der Einzelne. Die Gläubigen suchen nach einem Ansporn, um sich auf die Seite der Guten zu schlagen, das ihrer Meinung nach auf Erden herrschen soll. Sie möchten ihren Glauben und ihre Zugehörigkeit durch Rituale und unbedingte Ergebenheit unter Beweis stellen können. Sie wollen an das Ungeheuerliche rühren. [...] Und was die Religion angeht – ob man nun an Gott glaubt, an Jahwe, Allah oder sonst was, letztlich geht es doch um das Gleiche“ (1. Bd. 101-02).

27 „Ich lasse mir vom Universum sagen, wohin ich mich wenden soll. Verlasse mich ausschließlich auf den Instinkt, weil ich weiß, dass er von irgendwo außerhalb kommt, weder zu mir noch zu diesem Körper gehört“ (1. Bd. 217; vgl. auch 1. Bd. 72).

Und mir nichts, dir nichts ist das Universum aus den Fugen [englisch: the universe goes wrong]. Mir nichts, dir nichts schrumpft das Ungeheuerliche zu einer Kugel und rollt davon, außerhalb meiner Reichweite. (1. Bd. 221)

Theologisch ähnelt diese Prämisse einer unerreichbaren geschlechtsneutralen, abstrakten Transzendenz der vor allem in der jüdischen und christlichen Mystik sowie in der Theologie nach Auschwitz vertretenen Konzeption eines *Deus absconditus*, einer abwesenden Gottheit, die weder in irdische Belange eingreift noch auf Erden erkennbar ist. An späterer Stelle wird diese Anschauung noch verschärft, indem nun eine teilnahmslose, gleichgültige übergeordnete Entität (religionswissenschaftlich: *Deus otiosus*) vorausgesetzt wird:

Wenn man ins Universum starrt, ist sein Mittelpunkt nur Kälte. Und Leere. Letztendlich sind wir dem Universum egal. (1. Bd. 392)

Statt einer naheliegenden zynisch-resignativen Schlussfolgerung appelliert A indes, persönliche Verantwortung für das eigene Leben zu übernehmen und fordert zu interpersönlicher Solidarität auf: „Deswegen dürfen wir einander nicht egal sein“ (1. Bd. 392).

Religiöse und geschlechtliche Konzeptionen in der *Day-Trilogie* in der *Zusammenschau*

Aufgrund der transzendierenden Erfahrungen und der daraus folgenden mangelnden Einpassung in ein konsistentes geschlechtliches Identitätskonzept kann A als positive Identifikationsfigur für offene, geschlechterneutrale oder -fluide Identitätsentwürfe fungieren. Hiermit korrespondieren auch die A zugeordneten Einschätzungen zur Religion als allgemeinmenschliches Phänomen und theologischen Reflexionen: Da keine geschlechtsdefinierte, theistisch-personale Gottheit vorausgesetzt wird, die (erkennbar) am Geschick der Menschen teilnimmt und diese durch Offenbarung eines transzendenten Willens, insbesondere in Form von Geboten, zu einer bestimmten Lebensführung anleitet, verbleibt A zufolge die Verantwortung für sich selbst und das soziale Umfeld beim Individuum. Dies bietet schließlich auch den jugendlichen und erwachsenen Le-

ser:innen Raum für eine offene Aushandlung der eigenen Identitätskonzepte – nicht zuletzt auf geschlechtlicher Ebene, ohne dabei auf vorgegebene binäre bzw. stereotype (immanente oder transzendente) Geschlechtermodelle beschränkt zu bleiben. Religions- und Geschlechtermodelle scheinen sich in den Bänden der *Day*-Trilogie somit in besonderer Weise wechselseitig zu bedingen.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Gier, Kerstin (*Edelsteintrilogie*). Würzburg: Arena Taschenbuch.
 ---. *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten*, 2019 (2009).
 ---. *Saphirblau. Liebe geht durch alle Zeiten*, 2019 (2010).
 ---. *Smaragdgrün. Liebe geht durch alle Zeiten*, 2020 (2010).
 Levithan, David (*Day*-Trilogie). New York: Alfred A. Knopf.
 ---. *Every Day*, 2013 (2012).
 ---. *Another Day*, 2015.
 ---. *Someday*, 2018.
 ---. *Letztendlich sind wir dem Universum egal*. Frankfurt/M.: Fischer, 2020 (2014).
 ---. *Letztendlich geht es nur um dich*. Frankfurt/M.: Fischer, 2018 (2016).

Sekundärliteratur

- Böhm, Kerstin. *Archaisierung und Pinkifizierung. Mythen von Männlichkeit und Weiblichkeit in der Kinder- und Jugendliteratur*. Bielefeld: transcript, 2017.
- Britannica. The Editors of Encyclopaedia. „Azrael.“ *Encyclopedia Britannica*. 20. Dez. 2021. Web. Zugriff 1. Sep. 2022.
- „Erzählmuster: Phantastische Kinderliteratur.“ *Boys & books. Empfehlungen zur Leseförderung von Jungen*. Ed. Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt, Universität zu Köln, University of Education Pädagogische Hochschule Karlsruhe. 25. März 2015. Web. Zugriff 14. Aug. 2022.

- Ewers, Hans-Heino. „Überlegungen zur Poetik der Fantasy.“ *Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung*. Ed. Ingrid Tomkowiak. Zürich: Chronos, 2011. S. 131-46.
- Ferchhoff, Wilfried. „Strukturwandel der Jugend(-phase) und Jugend(vor-)bilder. Aktuelle Trends aus der Jugendforschung. Idealtypische Jugendbilder.“ *Sehnsucht nach Orientierung. Vorbilder im Religionsunterricht*. Ed. Christoph Bizer u. a. Neukirchen-Vluyn: Vandenhoeck & Ruprecht, 2008. S. 31-44.
- Figl, Johann. „Transzendenz/Immanenz. Religionswissenschaftlich.“ *Religion in Geschichte und Gegenwart*. Tübingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), 2005. Web. Zugriff 14. Aug. 2022.
- Hafner, Johann. „Religion als Hypothese mehrerer Welten.“ *Strings, Sphären und SciFi. Interdisziplinäre Zugänge zu alternativen Welten*. Ed. Johann Hafner und Lukas Struß. Baden-Baden: Ergon, 2021. S. 107-41.
- Hoffmann, Dagmar, und Lothar Mikos. „Warum dieses Buch? Einige einführende Anmerkungen.“ *Mediensozialisationstheorien*. Ed. Dagmar Hoffmann und Lothar Mikos. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2007. S. 7-10.
- Kaulen, Heinrich. „Tolkien und kein Ende. Aktuelle Trends in der phantastischen Literatur.“ *Anderswelten in Serie*. Ed. Roswitha Terlinden und Hans-Heino Ewers. Tutzing: Ev. Akademie, 2003. S. 29-52.
- Krech, Volkhard. „Religion in der Perspektive der Systemtheorie Luhmanns.“ *Religion und Säkularisierung. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Ed. Thomas M. Schmidt und Annette Pitschmann. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2014. S. 90-99.
- Luckmann, Thomas. *Die unsichtbare Religion*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2020.
- Lüddeckens, Dorothea, und Rafael Walthert. *Fluide Religion. Neue religiöse Bewegungen im Wandel. Theoretische und empirische Systematisierungen*. Bielefeld: transcript, 2009.
- Luhmann, Niklas. *Die Religion der Gesellschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2018.
- Nikolajeva, Maria. *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Göteborg: Almquist & Wiksell International, 1988.

- Rothgangel, Martin. *Naturwissenschaft und Theologie. Wissenschaftstheoretische Gesichtspunkte im Horizont religionspädagogischer Überlegungen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1999.
- Schlette, Magnus, und Volkhard Krech. „Sakralisierung.“ *Handbuch Religionssoziologie*. Ed. Detlef Pollack, Volkhard Krech, Olaf Müller, Markus Hero. Wiesbaden: Springer, 2018. S. 437-63.
- Schüler, Sebastian. „Religiöser Pluralismus und unsichtbare Religion in der säkularen Gesellschaft (Berger, Luckmann).“ *Religion und Säkularisierung. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Ed. Thomas M. Schmidt und Annette Pitschmann. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2014. S. 63-76.
- Schübler, Werner. „Transzendenz. Philosophisch.“ *Theologische Realenzyklopädie, Bd. 33: Technik – Transzendenz*. Ed. Gerhard Müller. Berlin/Boston: Walter de Gruyter, 2020. S. 768-71.
- Tabbert, Reinbert. „Phantastische Kinder- und Jugendliteratur.“ *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur Bd. 2*. Ed. Günter Lange. Hohengehren: Schneider, 2000. S. 187-200.
- Tenfelde, Klaus. „Einleitung. Sozialgeschichte und religiöse Sozialisation.“ *Religiöse Sozialisationen im 20. Jahrhundert. Historische und vergleichende Perspektiven*. Ed. Klaus Tenfelde. Essen: Klartext, 2010. S. 7-29.
- Tomberg, Markus. „Phantastik und Religion: eine interdisziplinäre Herausforderung.“ *Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*. Ed. Jörg Knobloch und Gudrun Stenzel. Weinheim: Beltz Juventa, 2006, S. 89-97. Web. Zugriff 14. Aug. 2022.
- Weinkauff, Gina, und Gabriele von Glasenapp. *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn: Brill/Ferdinand Schöningh, 2018.

The Making(s) of a Saint?

Alina Starkov's Living Sainthood in Leigh Bardugo's *Shadow and Bone* Trilogy

STEFANIE TEGELER

This paper investigates the dissimilar attitudes which Alina, the protagonist of Leigh Bardugo's Shadow and Bone trilogy (2012-14), exhibits towards her roles of the Chosen One and alleged saint. By examining the processes of creation and perpetuation as well as the consequences of the two roles, this paper shows that, despite their considerable overlap, there are crucial differences which render the status of saint incompatible with Alina's self-concept, in particular her desire for autonomy. Her relationship with her antagonist, too, contributes to this, as it renders Alina unable to subscribe to the clear-cut concept of good and evil underlying the terminology of sainthood.

Dieser Beitrag untersucht die unterschiedlichen Haltungen, die Alina, die Protagonistin von Leigh Bardugos Shadow and Bone-Trilogie (2012-14), gegenüber ihren Rollen als Auserwählte und vermeintliche Heilige einnimmt. Durch die Untersuchung der Prozesse der Erschaffung und Aufrechterhaltung sowie der Folgen der beiden Rollen zeigt dieser Beitrag, dass es trotz erheblicher Überschneidungen entscheidende Unterschiede gibt, die den Status der Heiligen mit Alinas Selbstkonzept, insbesondere ihrem Wunsch nach Autonomie, unvereinbar machen. Auch die Beziehung zu ihrem Antagonisten trägt dazu bei, da Alina nicht in der Lage ist, sich dem vordefinierten Konzept von Gut und Böse anzuschließen, das der Terminologie der Heiligkeit zugrunde liegt.

Introduction

While consensus in defining the fantasy genre is notoriously difficult to achieve, one of its most recognisable tropes is that of the 'Chosen One' (cf. James and Mendlesohn 1; Pool np; Stephan 4; Wilkins 3ff.). In their role of predestined saviours, Chosen Ones clearly "operate within a frame of messianic ideology" (Łaszkiwicz 40). Yet, very few such characters bear an explicitly religious title, such as 'messiah' or 'saint'. A notable exception to this is Leigh

Bardugo's bestselling young adult fantasy trilogy *Shadow and Bone* (*Shadow and Bone*, 2012; *Siege and Storm*, 2013; *Ruin and Rising*, 2014) which depicts the formation of an entire religious cult around the heroine Alina Starkov, who is venerated as a living saint. Interestingly, despite the considerable overlap between the two roles, Alina eventually comes to accept and internalise her identity as Chosen One, but vehemently rejects sainthood throughout the entire trilogy. This can be explained, first, by the disadvantages caused by Alina's alleged sainthood, which go beyond the burden constituted by her Chosen One status, and secondly, by Alina's desire to distance herself from the clear-cut good/evil binary and notion of moral perfection which underlie the terminology of sainthood.

To begin with, the concepts of the 'Chosen One' and 'sainthood' will be briefly delineated. Regarding the latter, this paper will focus on the Catholic and/or Orthodox Christian understanding as the concept of sainthood "is nowhere more significant and more fully developed than in Christianity" (Kieckhefer and Bond ix), and because these two branches of Christianity strongly inform the dominant denomination in Ravka, the fictional country serving as the trilogy's primary setting.¹ Following this, the creation, perpetuation, and consequences of Alina's status as supposed saint will be investigated with particular emphasis on the question of how these differ from those of her role as Chosen One and can thus explain Alina's dissimilar attitudes towards her two roles. Finally, this paper will examine the manner in which Alina's close bond with her antagonist, the Darkling, impacts her understanding of good and evil and further encourages her to reject sainthood.

1 This also ties in with the fact that Ravka is designed as a fictionalised version of Russia, where Orthodox Christianity continues to hold precedence (cf. Kieckhefer 10f.; Matlock 99). However, the references to religious faith and practice in Ravka (e.g. the mentioning of churches, monasteries, relics, icons, priests, and saints) are too sparse and unspecific to allow for an exclusive equation of Ravkan faith and Eastern Orthodoxy (cf. Bardugo, *Shadow* 93, 139, 142, 218; *Siege* 147, 379; *Ruin* 67, 294).

‘Chosen-ness’ and Sainthood

The Chosen Ones trope refers to characters who function as a “deus ex machina of the universe” (Pharr 54). Foretold by legend or prophecy, distinguished by special marks, endowed with extraordinary powers, tested and tempted, and “invariably burdened by the traits of decency and selflessness” (Chowdhury 108), they are destined to vanquish evil and save the world (cf. Coats 349; Faktorovich 45ff.; Stableford; “The Chosen One”). Sacrifice is integral to their status: As fated saviours, they have inescapable obligations to others which diminish their agency and safety, and, while they eventually emerge triumphant, Chosen Ones frequently struggle against their fated role and retain lasting damage (cf. Chowdhury 107; Coats 349; Grimes 116).

The Catholic/Orthodox saint shares many of these traits. Etymologically, the term ‘saint’ derived from the Latin ‘sanctus’, meaning ‘holy’, and, “[i]nitially, the New Testament Christians regarded all baptized believers as ‘saints’” (Woodward 52). Over time, however, a more technical meaning developed. In the course of the 1st century, the term first became reserved for martyrs, but then expanded again to incorporate those who had severely suffered (but not died) for their faith and/or who led exceptionally virtuous lives (cf. Gribble 5, 8; Hein 210; Kieckhefer 3). Saints became established as “paragons of moral and religious virtue” (Hein 205), inextricably associated with virtues such as faith, love, charity, humility, justice, purity, and temperance (cf. Kuefler 1–2; Tolstaya et al. 77ff.; Woodhead 88). From the 6th century onwards, however, miracles increasingly superseded virtuousness as a primary marker of sainthood. They typically take the form of visions, protection, cures, or other forms of supernatural aid, and are usually wrought through the body of the saint, dead or alive (cf. Kieckhefer and Bond vii; Kieckhefer 4ff., 11ff.; Woodhead 80–81). A saint’s reputed sanctity rose proportionally to the number and extraordinariness of the miracles they performed (cf. Gribble 9). These three essential pillars of Christian saintliness – exceptional suffering, exceptional virtue, and privileged contact with the divine – made saints ideal intercessors and established them as role models whose exemplary lives are held

up for both veneration and imitation (cf. Hein 216; Kieckhefer and Bond viiff.; Woodward 17ff.).

When comparing the concepts of Chosen One and saint, one can identify significant overlap. Both Chosen Ones and saints are saviour figures, associated with goodness and standing in opposition to evil. They exist for the benefit of others and are expected to suffer and make sacrifices, and they are endowed with special powers. There are, however, notable differences. First, Chosen Ones do not have the same requisite affiliation with religion as saints, and their association with goodness is arguably less extreme. Secondly, whereas Chosen Ones need to be alive and (reasonably) well in order to be able to fulfil their destiny of overcoming a specific incarnation of evil, saints can continue to fulfil their function as role models, intercessors, and miracle-workers even after their death (cf. Chowdhury 107; Kieckhefer 9ff.; Woodward 17). Thirdly, the extraordinary powers of Chosen Ones tend to be their own, but miracles “are God’s deed rather than the saints’ [...] [T]hey are totally and directly contingent on God’s will and power. The most the saint can do is pray for a miracle or provide an occasion for God’s action” (Kieckhefer 20; also cf. Łaszkiewicz 39). It is within these differences that Alina Starkov’s reasons for embracing ‘Chosen-ness’ but rejecting sainthood can be found.

Negotiating ‘Chosen-ness’ and Sainthood in the *Shadow and Bone* Trilogy

The foundation of both Alina’s roles as Chosen One and as saint is the extraordinariness of her Grisha powers, the “pseudo-magical, quasi-alchemical” (Matlock 99) gifts with which some characters in Bardugo’s fictional world are endowed. While Grisha powers are extremely rare to begin with, Alina’s particular Grisha gift of summoning sunlight is unique and rivalled in magnitude only by the powers of one other living Grisha (cf. Bardugo, *Shadow* 5, 40, 93, 151). In addition, her powers seem custom-made to destroy not only the Shadow Fold, a swathe of monster-infested darkness which slices Ravka in two, but also its creator, an evil Shadow Sum-

moner called the Darkling (cf. Bardugo, *Shadow* 8, 16, 205; Matlock 97ff.). Endowed with the only power that can defeat this evil, Alina is immediately transformed into a saviour figure.

Her reputation as redeemer quickly develops a religious dimension. Already at Alina's first public summoning, equations of her power with the miraculous arise: "The court erupted into applause. People were weeping and hugging one another. A woman fainted. [...] 'Brilliant!' the King shouted. 'A miracle!'" (Bardugo, *Shadow* 92–93). It is, however, mainly through the machinations of a priest, known as the Apparat, that Alina's reputation as a saint is solidified (cf. Bardugo, *Shadow* 92–93). Convinced that Alina's potential power as a religious symbol exceeds that of her pseudo-magic, the Apparat deliberately advances and embellishes the narrative of Alina's sainthood, for example by reinforcing, or indeed fabricating, rumours concurrent with such hallmark features of saints as miracle-working and rising from the dead (cf. Bardugo, *Shadow* 139–40, 218f.; *Siege* 96f., 376f.; *Ruin* 4–5, 43). This venture is so successful that, soon, street vendors sell Alina's icon, thousands of pilgrims flock to her side, and an entire army of sun-tattooed soldiers pledge their lives to her (cf. Bardugo, *Shadow* 139–40; *Siege* 8, 156ff., 366; *Ruin* 6–7, 21).

Acquiring the status of saint has far-reaching consequences for Alina. Mostly, these overlap with the ramifications of Alina's Sun Summoner or Chosen One identity, but partly, they also exceed them. Amongst the most disagreeable of these repercussions is the exploitation Alina experiences. While she becomes a target of intrigues, manipulation, and power struggles the minute her unique gift is revealed, her strategic value is amplified even further by her alleged sainthood, and so are the various parties' attempts to control her (cf. Bardugo, *Shadow* 48–49, 87–88, 179). Unsurprisingly, it is the Apparat who takes this to its extreme by using Alina as "a conduit for his own aggrandizement" (Matlock 110). Although his tenacious attempts to recruit Alina are futile², he nevertheless succeeds in exploiting her as a figurehead, thereby creating a cult that

2 "We are not enemies, Sankta Alina,' the Apparat said gently. 'You must know that all I've ever wanted was to see you on Ravka's throne.' I almost smiled at that. 'I know, priest. On the throne and under your thumb'" (Bardugo, *Ruin* 66).

ostensibly venerates and follows Alina, but does, in fact, answer to him (cf. Bardugo, *Shadow* 139ff.; *Siege* 281ff.; *Ruin* 45). The cult members' true allegiance becomes most strikingly apparent when the Apparatus refuses Alina's plea for help before her final battle with the Darkling, and nearly the entire "holy army" (Bardugo, *Siege* 282) follows suit (cf. Bardugo, *Ruin* 282–83). As numerous characters observe, it is indeed "*the Apparatus's cult*" [my emphasis] (Bardugo, *Siege* 96).

The other main drawbacks of Alina's sainthood stem from the adoration and hopes of the faithful. The ever-growing number of pilgrims and their fanatic possessiveness make it increasingly imperative for Alina to be physically shielded and distanced from them (cf. Bardugo, *Siege* 156ff., 161). This danger culminates in the second novel when Alina is recognised while among the pilgrims, and nearly pays for this with her life:

Suddenly there were hands all around me, grasping at my sleeves, the hem of my coat. [...] They crowded around me, closer and closer, jostling to get near, reaching out to feel my hair, my skin. I heard something rip and realised it was the fabric of my coat. *Sankta. Sankta Alina.* The bodies pressed tighter, pushing and shoving, shouting at each other, wanting to get nearer. My feet lost contact with the ground. I cried out as a chunk of my hair was ripped from my scalp. They were going to tear me apart. [emphasis in the original] (Bardugo, *Siege* 331–32)

Even when not caught in the frenzy of masses, the pilgrims' faith in Alina and her supposed ability to work miracles renders them specious allies at best. As Alina shrewdly observes: "I'm not sure I want to put my life in the hands of someone who thinks I can rise from the dead" (Bardugo, *Siege* 208).

Another stressor are the inflated demands of Alina's followers. As Sun Summoner and Chosen One, she is expected to bring down the Darkling and his Shadow Fold, but as Sankta Alina, expectations exceed this by far: "The pilgrims' expectations terrified me. As far as they were concerned, I'd come to liberate Ravka from its enemies, from the Shadow Fold, from the Darkling, from poverty, from hunger, from sore feet and mosquitoes, and anything else that might trouble them" (Bardugo, *Siege* 157–58). In contrast to Alina's

mission as Chosen One, which can be completed, the obligations of a saint are myriad and indefinite.

The emotional toll this pressure takes on Alina is considerable. Not only is she “terrified” by the pilgrims’ expectations, but time and again, she expresses her immense discomfort at feeling like a fraud who gives people false hope, or, in her own words, at being a “Saint of shams and mirrors” (Bardugo, *Ruin* 11; also cf. Bardugo, *Shadow* 140–41; *Siege* 188, 380; *Ruin* 65ff.). This is further exacerbated by the fact that Alina does not subscribe to her followers’ understanding of her powers as divine: “[I] don’t have a divine gift. Grisha power is just something you’re born with, like having big feet or a good singing voice” (Bardugo, *Siege* 158).

At the same time, the prospect of indeed fulfilling a particular expectation of her followers likewise contributes to Alina’s fears: She is well aware that “martyrdom remains to this day the surest route to canonization” (Woodward 52), and that, accordingly, her own death would bolster the Sankta Alina narrative (cf. Bardugo, *Shadow* 131–32; *Siege* 194; Rouhier-Willoughby 127; Sexton 95–96). Moreover, as was mentioned earlier, the functions of a saint can be fulfilled posthumously. Thus, in line with one of the key differences between Chosen Ones and saints, Alina’s alleged sainthood bears the potential to render her well-being dispensable at best, inconvenient at worst, even before her final confrontation with the Darkling (cf. Chowdhury 107).

Nevertheless, Alina’s status of saint also has advantages. First and foremost among these is unsolicited support. Towards the end of the second novel, for example, the sun soldiers unexpectedly swoop in to save their saint from the Darkling’s demons, and it is faith which draws Tolya and Tamar to Alina, who become indispensable allies and true friends (cf. Bardugo, *Siege* 158–59, 358ff.; *Ruin* 49, 318ff.).

Very occasionally, Alina also deliberately uses her sainthood to her advantage. The most notable instance of this occurs while the Apparat is holding her captive at the pilgrims’ headquarters, the White Cathedral. Temporarily cut off from her sun summoning powers, Alina embodies her saint persona in order to retain her followers’ goodwill and contrive her escape. Initially, she tailors her

performance of saintliness to correspond to the well-established conception of saints as paragons of virtue. By displaying behaviour suggestive of such saintly virtues as love, charity, and humility, Alina caters precisely to the kind of saint narrative which the Apparat has been seeking to establish, and thus deftly manipulates the priest and lulls him into a false sense of security: “‘Please,’ I said softly, ‘as a kindness to me.’ I knew how much he liked that voice – gentle, warm, a lullaby voice. [...] [T]his was the Saint he wanted me to be, a loving mother, a comfort to her people” (Bardugo, *Ruin* 17).

Once Alina regains her powers, however, her approach changes drastically. She continues to embody her saint persona but draws on a different facet of it, as is exemplified in her takeover of the Apparat’s personal guard:

Part of me hated what I was about to do. [...] But I had to be stronger than that. This boy and his comrades had taken up arms against me. I couldn’t let that happen again, and this was the language of Saints and suffering, the language they understood. ‘Open your shirt,’ I commanded. Not a loving mother, but a different kind of Saint, a warrior wielding holy fire. [...] I pressed my palm to the smooth skin over his heart and let the power pulse. [...] When I pulled my hand back, my palm print remained, the brand throbbing red and angry on his chest. (Bardugo, *Ruin* 38–39)

This rendition of Sankta Alina as a holy warrior allows Alina to finally depart from the White Cathedral: By casting her *de facto* escape as a return to the sacred quest of facing her devilish nemesis, she obtains the pilgrims’ blessing for the endeavour, while, thanks to her reclaimed powers, it is now she who forces the Apparat to play along with her version of the Sankta Alina narrative, rather than vice versa (cf. Bardugo, *Ruin* 37ff., 64–65).

Despite her initial reluctance, Alina eventually comes to internalise her identity as Sun Summoner and Chosen One. With her previous life irrevocably over, she feels considerable pressure to align her self-concept with her new social identity: “I wasn’t a map-maker any more, and if I couldn’t manage to become Grisha, where would that leave me?” (Bardugo, *Shadow* 127). Her powers become the new anchor of her identity, and with her gift, she also accepts its purpose. She acknowledges that she is “the only Grisha alive pow-

erful enough to take on the Darkling” (Bardugo, *Siege* 137–38), and begins to actively pursue this goal, for example by seeking mastery and amplification of her powers and rejecting the Darkling’s offers of surrender (cf. Bardugo, *Shadow* 247–48; *Siege* 86ff., 369–70; *Ruin* 124). While Alina never ceases to struggle with and rail against the demands of being the Chosen One, it nevertheless evolves into a part of her identity powerful enough to override even the strongest of her personal inclinations, as is most strikingly exemplified in Alina’s readiness to make the ultimate sacrifice and kill the man she loves in her quest against the Darkling (cf. Bardugo, *Ruin* 310ff.).

In contrast, Alina never accepts the saint persona as a genuine part of her identity (cf. Matlock 111). With few exceptions, Alina denies her supposed sainthood categorically, and whenever she does assume her saint persona, the process is framed along the lines of a theatrical performance:

A hush had fallen. I looked down into the eager faces of the [pilgrims] below. [...] They were waiting for me to say something. I’d had dreams like this. I was an actor in a play and I’d never learned my lines. ‘I will –’ My voice cracked. I cleared my throat and tried again. ‘I will return more powerful than before,’ I said in my best Saint’s voice. (Bardugo, *Ruin* 64; also cf. *Ruin* 12, 282; Matlock 110ff.)

As this passage illustrates, from her own perspective, Alina plays the role of, but is not, Sankta Alina. As Alina’s own prayers confirm, this rejection of sainthood is not rooted in a general lack of belief in the existence of saints (cf. Bardugo, *Shadow* 10; *Siege* 4, 90, 220; *Ruin* 78, 200). Instead, the trilogy implies that it stems from Alina’s desire for autonomy and her concept of good and evil.

Alina’s sudden fame and the enormous public pressure on her to save Ravka severely infringe on her privacy and self-determination, and she spends much of the trilogy clinging to the remnants of and trying to recover some authority over her own life³ (cf. Bardugo, *Siege* 137–38; *Ruin* 140–41, 304). As was already discussed, Alina’s alleged sainthood entails interminable responsibilities and facilitates her reduction to a religious figurehead to be puppeteered

3 “As long as the Darkling lives, you’ll never be free. And neither will your country. You know that. [...] ‘I want the choice,’ I said” (Bardugo, *Siege* 77).

by the Apparat. Moreover, it threatens to disenfranchise her even further by ‘taking away’ the new anchor of her identity. As was mentioned earlier in this paper, saints are conceptualised as mere vessels through which the divine works miracles. The label of ‘sainthood’ thus implies that Alina’s Grisha gift is not, in fact, her own. Accordingly, Alina’s rejection of sainthood can be understood as part of her attempt to reclaim ownership of and control over of her own person, powers, and fate.

The key reason for Alina’s rejection of sainthood, however, lies in her relationship with the Darkling. As a Shadow Summoner and tyrannical usurper of Ravka, the Darkling is firmly established as Alina’s foil in both power and intentions. Moreover, as an ancient being turned evil by pride and ambition, associated with darkness and snakes, cruel yet alluring, and in command of a host of demonic creatures, the Darkling even has decidedly devilish undercurrents, which consolidates the contrast to Alina, especially when considering her reputation as saint (cf. Bardugo, *Shadow* 41ff., 60ff.; *Siege* 19–20, 349ff.; *Ruin* 171, 200ff.; Matlock 102ff.).

In the course of the trilogy, however, the distinctions between the two adversaries gradually disintegrate. Their respective powers can equally be wielded for good or evil: Thus, for instance, Alina’s sunlight causes the death of innocents, and the Darkling draws on his shadows in an attempt to save his mother’s life (cf. Bardugo, *Shadow* 299ff.; *Ruin* 206–07). Strikingly, the two powers even merge to some extent as the two adversaries learn to appropriate each other’s gift by force (cf. Bardugo, *Siege* 368; also cf. *Shadow* 263ff., 293–94; *Ruin* 11, 174).

Regarding personality, too, Alina finds herself sharing crucial similarities with the Darkling. She grapples with some of the same feelings which corrupted the Darkling, above all the allure of power and the loneliness resulting from her unique gift, and she repeatedly expresses her fears that she might become just like him (cf. Bardugo, *Siege* 87–88, 227–28; *Ruin* 111, 252–53, 310ff.). This fear is amplified by the fact that Alina knowingly, albeit unwillingly, causes death and suffering, and that her justification of these actions – namely that she is trying to save the world from the Darkling – is perilously close to the Darkling’s own excuses for the atrocities he commits: “I’m

the one who will give [the people of Ravka] power over their enemies. I'm the one who will free them from the tyranny of the King" (Bardugo, *Shadow* 281; also cf. *Siege* 64ff.; *Ruin* 237ff.).

These circumstances affect Alina profoundly on two levels. First, the parallels to the Darkling and the suffering that she causes make Alina highly conscious that she is not above reproach. However, as was indicated earlier, saints are traditionally so thoroughly associated with virtues that terms such as 'holy' or 'sacred' have come to denote absolute goodness (cf. Kuefler 1–2; Łaszkiewicz 33; Rouhier-Willoughby 129–30). Chosen Ones, in contrast, are less unequivocally associated with goodness, not least because they and their gifts are not exclusively "redemptive and protective" but may, "if misused, misplaced or manipulated by the wrong forces, wield enormously destructive power" (Bavidge 43). This discrepancy renders Alina's self-concept compatible with the role of a Chosen One, but not of a saint.

Secondly, in consequence to Alina's bond with the Darkling, her concept of good and evil becomes more nuanced. While Alina recognises the Darkling and his demonic creatures for the monsters they are, she nevertheless refrains from fully demonising them. For example, although she condemns the Darkling's twisted methods, she acknowledges that his intentions of making Ravka a safer place for the widely persecuted Grisha are understandable, even commendable, and she continues to see traces of the man in the monster: "[I]n this moment he was just a boy – brilliant, blessed with too much power, burdened by eternity" (Bardugo, *Ruin* 323). Thus, Alina's rejection of sainthood may also be understood as a rejection of the extreme and clear-cut distinction between good and evil which the binary divide between Saint and Darkling would suggest – not only because she cannot see herself as purely good, but also because she cannot see the Darkling as purely evil.

Conclusion

In short, in Leigh Bardugo's *Shadow and Bone* trilogy, the protagonist's status of Sun Summoner or a Chosen One and of a saint both stem from the same source, Alina's unique powers, and there is considerable overlap in their effects, as, for instance, both the Sun Summoner and the saint are expected to vanquish the Darkling. Despite these parallels, Alina internalises her identity as the former, but continues to reject the latter. This can be explained by the manner in which Alina's sainthood is created as well as by those of its consequences which exceed those of her role as the Chosen One. Because her sainthood is created and controlled by the Apparatus, it caters to the needs of someone other than her. It magnifies her responsibilities and emotional burden while drastically disenfranchising her, facilitating her exploitation and reduction to a mere symbol with 'borrowed' power. It also creates additional dangers, such as the looming threat of martyrdom. Given Alina's expressed desire for choice and agency, her rejection of sainthood can hence be understood as an act of claiming authority over her own life, person, and powers. Another key reason is the blurring demarcation of good and evil caused by her close bond with the Darkling. Alina cannot subscribe to the associations interwoven with the terminology of sainthood, as she can neither perceive herself as purely good, nor her antagonist as unambiguously evil, which makes it impossible for her to don the mantle of sainthood in earnest. Finally, while sainthood does offer Alina some advantages, these do not require her to truly *become* the saint, merely to perform the persona, and thus disqualify as potential enticements for Alina to fully internalise the status.

At the end of the trilogy, Alina sheds the mantle of both the Chosen One and the saint. The fulfilment of her destiny and loss of her powers concludes her existence as the Chosen One, and Alina likewise completes her saint narrative, albeit ostensibly rather than actually: "I grabbed Tolya's hand. 'I died here. Do you understand? [...] This was my martyrdom, Tolya. I died here today'" (Bardugo, *Ruin* 325–26). The story closes, as is typical of YA fantasy fiction, with a romantic ending: No longer under the world's scrutiny and

pressure, Alina and her love interest are free to begin a new life together (cf. Bardugo, *Ruin* 346ff.).

Works Cited

- Bardugo, Leigh. *Shadow and Bone*. London: Orion Children's Books, 2012.
- . *Siege and Storm*. London: Orion Children's Books, 2013.
- . *Ruin and Rising*. London: Orion Children's Books, 2014.
- Bavidge, Jenny. "Chosen Ones: Reading the Contemporary Teen Heroine." *Teen TV: Genre, Consumption, and Identity*. Ed. Davis Glyn and Kay Dickinson. London: British Film Institute, 2004. 41–53.
- Chowdhury, Radhiah. "A Chosen Sacrifice: The Doomed Destiny of the Child Messiah in Late Twentieth-Century Children's Fantasy." *Papers: Explorations into Children's Literature* 16:2 (2006): 107–11.
- Coats, Karen. *The Bloomsbury Introduction to Children's and Young Adult Literature*. London: Bloomsbury Academic, 2017.
- Faktorovich, Anna. *The Formulas of Popular Fiction: Elements of Fantasy, Science Fiction, Romance, Religious and Mystery Novels*. Jefferson: McFarland, 2014.
- Gribble, Richard. "Saints in the Christian Tradition: Unraveling the Canonization Process." *Studies in Christian-Jewish Relations* 6 (2011): 1–18.
- Grimes, M. Katherine. "Harry Potter: Fairy Tale Prince, Real Boy, and Archetypal Hero." *The Ivory Tower and Harry Potter – Perspectives on a Literary Phenomenon*. Ed. Lana A. Whited. Columbia: University of Missouri Press, 2002. 89–122.
- Hein, David. "Saints: Holy, Not Tame." *Sewanee Theological Review* 49:2 (2006): 204–17.
- James, Edward, and Farah Mendlesohn. "Introduction." *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Ed. James and Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

- Kieckhefer, Richard. "Imitators of Christ: Sainthood in the Christian Tradition." *Sainthood: Its Manifestations in World Religions*. Ed. Richard Kieckhefer and George D. Bond. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1988. 1–42.
- Kieckhefer, Richard, and George D. Bond. "Preface." *Sainthood: Its Manifestations in World Religions*. Ed. Richard Kieckhefer and George D. Bond. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1988. vii–xii.
- Kuefler, Mathew. *The Making and Unmaking of a Saint: Hagiography and Memory in the Cult of Gerald of Aurillac*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2014.
- Łaszkiewicz, Weronika. *Fantasy Literature and Christianity: A Study of the Mistborn, Coldfire, Fionavar Tapestry and Chronicles of Thomas Covenant Series*. Jefferson: McFarland & Company, 2018.
- Matlock, Maryna. "'Those Maps Would Have to Change': Remapping the Borderlines of the Posthuman Body in Leigh Bardugo's Grisha Trilogy." *Posthumanism in Young Adult Fiction: Finding Humanity in a Posthuman World*. Ed. Anita Tarr and Donna R. White. Jackson: University Press of Mississippi, 2018. 97–116.
- Pharr, Mary. "In Medias Res: Harry Potter as a Hero-in-Progress." *The Ivory Tower and Harry Potter – Perspectives on a Literary Phenomenon*. Ed. Lana A. Whited. Columbia: University of Missouri Press, 2002. 53–66.
- Pool, Katie Rose. "Are You the One? Exploring the Chosen One Trope in SFF." *Tor.com*. 9 September 2019. Web. Accessed 1 March 2022.
- Rouhier-Willoughby, Jeanmarie. "Saints, Sinners, and Spirits: Women in the Russian Legend Tradition." *The Paths of Folklore: Essays in Honour of Natalie Kononenko*. Ed. Svitlana Kukharenko and Peter Holloway. Bloomington: Slavika Publishing, 2012. 127–43.
- Sexton, John P. "In Praise of the Saints: Introducing Hagiography into the British Literature Survey." *This Rough Magic* 1:2 (2010): 94–104.
- Stableford, Brian. "Messiahs." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Ed. John Clute and John Grant. Science Fiction Encyclopedia.com. Web.1997. Accessed 2 March 2022.

- Stephan, Matthias. "Do You Believe in Magic? The Potency of the Fantasy Genre." *Coolabah*, 18 (2016): 3–15.
- "The Chosen One." *TVtropes.org*. Web. Accessed 1 March 2022.
- Tolstaya, Katya, and Peter Versteeg. "Inventing a Saint: Religious Fiction in Post-Communist Russia." *Journal of the American Academy of Religion* 82 (2014): 70–119.
- Wilkins, Kim. *Young Adult Fantasy Fiction: Conventions, Originality, Reproducibility*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019.
- Woodhead, Linda. *An Introduction to Christianity*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- Woodward, Kenneth. *Making Saints: How the Catholic Church Determines Who Becomes a Saint, Who Doesn't, and Why*. New York: Touchstone, 1990.

„Team Free Will“: Analyseebenen möglicher Religionsbezüge in *Supernatural*

LINA RODENHAUSEN

Der vorliegende Artikel liefert einen Beitrag zur religionswissenschaftlichen Analyse von Serien und widmet sich als Fallbeispiel der Serie Supernatural. Diese wird knapp vorgestellt und einige Charakteristika von Serien und daraus entstehende Konsequenzen für ihre religionswissenschaftliche Erforschung präsentiert. Anschließend werden vier Analyseebenen beschrieben und auf die Serie angewandt. Durch diese Herangehensweise können mögliche Religionsbezüge in fiktiven Unterhaltungsmedien systematisiert werden, sodass zu verschiedenen Arten von Religionsbezügen getrennt Analysen erfolgen können bzw. geurteilt werden kann, ob sich der Inhalt dieser Ebene für eine religionsbezogene Analyse eignet.

This article makes a contribution to the analysis of television series in the study of religion and focuses on the series Supernatural. The series is briefly introduced and some characteristics of series and the resulting consequences for their analysis in the study of religion are presented. Then, four levels of analysis are described and applied to the series. This approach makes it possible to systematise possible religious references in fictional entertainment media, so that separate analyses can be carried out for different types of religious references and separate judgements can be made as to whether the content of this level is suitable for a religion-related analysis.

Die Serie *Supernatural*

Die Brüder Sam (Jared Padalecki) und Dean (Jensen Ackles) Winchester stehen im Zentrum der Serie und sind die einzigen beiden Charaktere, die in allen 327 Folgen vorkommen. Sie sind so genannte Jäger, wobei sie sämtliche Wesen jagen, die unter den Begriff des „Übernatürlichen“ fallen können. Die Idee der von Warner Bros. Television produzierten Serie stammt von Eric Kripke. Ausgestrahlt wurde sie von 2005 bis 2020 bei The WB bzw. dem Nachfolgesender The CW. *Supernatural* kann vor allem zu den Gen-

res Mystery, Horror und Drama gezählt werden (vgl. *Supernatural*; „Supernatural: Zur Hölle mit dem Bösen“) und ist unter den Science Fiction und Genre-Serien des US-amerikanischen Fernsehens diejenige mit der längsten Laufzeit (vgl. Garrity).

Der Inhalt der Serie kann an dieser Stelle nur sehr knapp geschildert werden mit Fokus auf zwei (zusammenhängende) Storylines, die das Fallbeispiel für die Analyse von Religionsbezügen bilden.

Die ersten fünf Staffeln von *Supernatural* bilden den ersten zusammenhängenden Handlungsblock, sodass das Finale von Staffel fünf auch ein erstes Finale der gesamten Serie darstellt. Zu Beginn folgt die Serie vor allem einem „Monster der Woche“-Stil, bei dem die beiden Brüder Sam und Dean Winchester in jeder Folge einem neuen Monster, wie Geistern, Vampiren, Werwölfen, etc. begegnen und dieses vernichten müssen. Ein größeres, kosmisches Ausmaß von Sam und Deans Geschichte wird immer mehr angedeutet und schließlich bestätigt, als die Figur des Engels Castiel (Misha Collins) und mit diesem die bevorstehende Apokalypse als Gefahr eingeführt wird. Die Helden werden immer wieder damit konfrontiert, dass die Apokalypse nun mal vorherbestimmt sei und nicht zu verhindern *wäre*. Außerdem wird die Figur des Propheten Chuck Shurley (Rob Benedict) eingeführt, der als Autor der Buchreihe *Supernatural* seine Vorhersagungen zu Sam und Deans Leben aufschreibt, die sich alle zu erfüllen scheinen.

In Staffel fünf erfahren Sam und Dean, dass es ihre Aufgabe sei, die menschlichen Hüllen von Lucifer und Erzengel Michael zu sein und gegeneinander in einem apokalyptischen Endkampf anzutreten. Ihnen wird versichert, dass diese Rollen einzunehmen ihr unumgängliches, vorherbestimmtes Schicksal sei. Auch wenn sich immer mehr herausstellt, dass ihre gesamten Biografien fremdbestimmt waren, bestehen Sam und Dean weiter darauf, den Kampf sowohl gegen Himmel als auch Hölle selbstbestimmt zu gewinnen. Gemeinsam mit Castiel erklären sie sich zum „Team Free Will“ („The Song Remains the Same“ 2010) und können schließlich sowohl Lucifer als auch Michael besiegen.

In den nächsten Staffeln folgen nun unter anderen Produzent:innen als Eric Kripke neue Storylines mit jeweils einer übergreifenden Handlung pro Staffel sowie neuen Monstern und Gegnern, die hier

nicht weiter ausgeführt werden sollen. Relevant für das Ende der Serie ist, dass zum Ende von Staffel 11 offenbart wird, dass der vermeintliche Prophet Chuck Shurley in Wahrheit Gott ist. Zum Ende von Staffel 14 erfahren Sam und Dean, dass sie lediglich Figuren einer Show sind, die Chuck/Gott zu seiner Unterhaltung entworfen hat und alles, was ihnen je widerfahren ist, Teil einer von ihm geschriebenen Geschichte war. Chuck kündigt an, diese Geschichte nun zu einem Ende zu bringen.

Dies leitet in die fünfzehnte und letzte Staffel ein, in der sich die Brüder ständig fragen müssen, ob nichts von dem, was sie erlebt und geschafft haben, aufgrund ihrer eigenen Fähigkeiten und Entscheidungen geschah. Auch das vermeintliche Überwinden ihres vorherbestimmten Schicksals in der Apokalypse muss nun neu als fremdbestimmt gedeutet werden. Die letzte Staffel dreht sich darum, dass sich Sam und Dean gegen das von Chuck geschriebene Ende wehren und der Fremdbestimmung ein für alle Mal entkommen wollen, was ihnen schließlich als „Team Free Will 2.0“ („Tombstone“ 2017) gemeinsam mit Castiel und Jack (Alexander Calvert), dem Sohn von Lucifer und einer menschlichen Frau, gelingt.

Charakteristika von Serien

Trotz der seit einiger Zeit schnell steigenden Beliebtheit und Verbreitung von Serien sowie einer wachsenden akademischen Auseinandersetzung mit diesen, überwiegen noch stark Beiträge zu Religion und Film. Die Erkenntnisse aus dem Bereich Religion und Film können zwar in den meisten Fällen auch auf Serien angewendet werden, doch die spezifischen Charakteristika des Serienformats sollten ebenfalls dargelegt werden.

Eine Fernsehserie bezeichnet „in erster Linie eine fiktionale Produktion, die auf Fortsetzung hin konzipiert und produziert wird, die aber zwischen ihren einzelnen Teilen verschiedene Verknüpfungsformen aufweist“ (Hickethier 8). Serien stellen nicht die eine klassische Reise des:der Held:in dar und porträtieren nicht die eine tiefste Krise, die überwunden werden muss. Stattdessen zeichnen sie sich durch Nebengeschichten, Rückblenden und mehrere Teil-

krisen aus, die immer wieder neu auftreten. Das erlaubt Held:innen als ambivalente und vielschichtige Persönlichkeiten darzustellen. All das lässt die Erzählungen leichter nachempfinden, da sie mehr normalen Alltagserfahrungen und Lebensgeschichten entsprechen und damit eine hohe Identifikationsmöglichkeit für die Zuschauenden bieten (vgl. Gutmann 4–6).

Die zunehmende akademische Beschäftigung mit Serien stammt auch daher, dass Populärkultur und Fandom Studies immer relevanter für die Kommunikations- und Medienwissenschaften werden. Für Fans spielen sowohl die intellektuelle Beschäftigung mit der Serie als auch das emotionale Erleben eine wichtige Rolle. Die Serien werden dabei zu einem Teil der eigenen Identität und Serienrealität zum Teil der eigenen Realität (vgl. Kumpf 358–63). Zum bewussten Konsumieren gehört auch die selbstbestimmte Rezeptionsweise, die die aktuelle Transformation des Mediums bestimmt. Der Ort und Zeitpunkt sind durch die uneingeschränkte Verfügbarkeit von Serien auf Streaming-Diensten frei wählbar und die Serie nach Belieben in den Alltag integrierbar, was eventuell die Identifikation mit der eigenen Lebenswelt noch weiter erhöht (vgl. Eckhardt 73–74). Die aktive Reflexion und intellektuelle Verarbeitung der Serie setzt sich häufig transmedial fort, indem auf Social-Media-Plattformen und Internetforen Folgen diskutiert und kommentiert werden können oder durch Fanfiction auch mögliche Fortsetzungen selbst weitergeschrieben werden, sodass die Beziehung zur Serie nie verloren geht (vgl. Eckhardt 74–75). In ihrer transmedialen Rezeption „etablieren [Serien] Gemeinschaften und gemeinschaftlich geteilte Erlebnishorizonte, die von den Rezipient*innen als Welterklärungsmodelle herangezogen werden können“ (Eckardt 69). Serien erhalten in einer mediatisierten Gesellschaft aufgrund ihrer Eingelassenheit in die Lebenswelt eine besondere Bedeutung bezogen auf die Behandlung und Reflexion zeitgenössischer Fragen. „Sie verweisen immer über sich selbst hinaus, gerade auch im Hinblick auf hochaktuelle religiöse Fragen. [...] In [...] Serien werden immer auch zentrale Lebensfragen verhandelt“ (Eckardt 75).

Serien können also aufgrund ihrer Charakteristika und ihrer Rezeptionsweise den Zuschauenden eine besonders hohe Identifikation ermöglichen, zur eigenen Identitätskonstruktion beitragen und

zur Reflexion oder Orientierung bei zentralen Lebensfragen dienen. Dies macht Serien zu einem relevanten wissenschaftlichen, auch speziell religionswissenschaftlichen Gegenstand, was sich auch bei der Analyse der hier behandelten Serie *Supernatural* bestätigen wird.

Religion in populären Unterhaltungsmedien

Die Präsenz von Religion(en) oder religiösen Themen in Serien lässt sich dem Phänomen zuordnen, das Hubert Knoblauch „populäre Religion“ nennt. Neben Serien fällt auch die Beschäftigung mit Religion in vielen anderen Unterhaltungsmedien in diesen Bereich. Religion in populären Unterhaltungsmedien zu behandeln, trägt zur Sichtbarkeit von Religion in der gegenwärtigen Gesellschaft bei. Religion in der Gegenwart zeichnet sich durch eine Entgrenzung aus, sodass Grenzen zwischen kirchlich und außerkirchlich, religiös und nicht-religiös, sakral und profan nicht klar gezogen werden können (vgl. Knoblauch 11-12; 41; 185; 197). Zum einen bedeutet dies, dass religiöse Organisationen ihre religiösen Inhalte mit Mitteln der populären Kultur kommunizieren und zum anderen, dass die Populärkultur religiöse Symbole oder religiös markierte Themen aufnimmt und verhandelt (vgl. Knoblauch 41; 197).

Diese neuen, nicht-traditionellen Formen stellen eine Herausforderung für die klare Eingrenzung und Erforschung von Religion dar. Immer wieder werden verschiedene Ebenen thematisiert, auf denen Religionsbezüge in fiktiven Unterhaltungsmedien auftreten können. Zunächst könnte man in diesem Forschungsfeld „religiöse Filme“ aufgreifen, was solche meint, die Figuren und Geschichten aus Religionen verfilmen. Mel Gibsons *The Passion of the Christ* wäre ein prominentes Beispiel hierfür. Häufiger noch können jedoch subtil oder subtextuell Religion identifiziert werden. Religiös relevante Themen, wie etwa Neo als Figur des Messias in *Matrix*, und auch die Behandlung von grundlegenden Fragen der menschlichen Existenz, wie Leid, Liebe, Tod, Moral, Schuld und Sühne, lassen eine Untersuchung von Religion in Filmen zu (vgl. Bohrmann, Veith und Zöller 9–10). Die Problematik bei der Analyse von religiösen Elementen in Bereichen, die nicht traditionell oder

ausschließlich als religiös gelten, liegt immer darin, dass dieser eine Entscheidung vorausgeht, was als Religion oder religiös gedeutet werden kann und was nicht. Es besteht ein großer Unterscheid dazwischen, ob zum Beispiel das Auftauchen der Figur „Gott“ als Religionsbezug gilt oder etwa die Thematisierung von Nächstenliebe. Eine Entscheidung, dass ein Aspekt einen Religionsbezug darstellt, kann auf völlig verschiedenen Grundlagen basieren, weshalb diese Betrachtungen ganze Debatten auslösen können und ausgelöst haben. Frank Thomas Brinkmann zum Beispiel kritisiert durchaus manche Verwendung von Filmen und Serien in religionsdidaktischen Kontexten und erwähnt dabei auch *Supernatural*: „Game of Thrones, Lucifer oder Supernatural [...] haben nicht sonderlich viel mit Theologie zu tun“ (Brinkmann 54).

Daher präsentiert dieser Beitrag einen Versuch, Ordnung in mögliche Religionsbezüge in fiktiven Unterhaltungsmedien zu bringen und Religionsbezüge für eine bessere Analyse zu systematisieren. Auf vier Ebenen werden vier Arten von möglichen Religionsbezügen getrennt betrachtet. Dabei bewegen sich die Ebenen von der ersten zur vierten immer weiter weg vom konkreten Inhalt der Geschichten hin zu weiterführenden Reflexionen und tieferliegenden Wurzeln. Diese Systematisierung hilft dabei, übersichtlich darzustellen, was in einem fiktiven Unterhaltungsmedium als Religionsbezug verstanden werden *kann* und für jede Ebene getrennt zu entscheiden und zu begründen, warum diese als Religionsbezug analysiert werden soll oder nicht.

Die Analyseebenen sollen auf alle Arten von fiktiven Unterhaltungsmedien angewendet werden können, da Religionsbezüge in diesen eine gemeinsame religionswissenschaftliche Herausforderung darstellen. Entwickelt und vorgestellt werden sie jedoch am Fallbeispiel einer Serie. Dieses Medium wird besonders hervorgehoben, da es bisher in der Religionswissenschaft noch wenig Beachtung erfahren hat.

Analyse möglicher Religionsbezüge auf vier Ebenen

Bereits knapp geschildert wurden die Storyline um die ausgelöste und verhinderte Apokalypse, in der Sam und Dean in den Rollen von Lucifer und Michael in einen Endkampf treten sollten und die der finalen Staffel, die sich um Chuck als den Autor von Sam und Deans Leben und deren Befreiung aus dieser Situation als Marionetten dreht. Die Staffeln fünf und fünfzehn können beide als finale Staffel verstanden werden. Bei beiden steht im Vordergrund, dass Sam und Dean sich einem vermeintlich unabwendbaren Schicksal entgegenstellen. Es ist auch ein Merkmal des Mediums Serie, dass die Handlung immer weitergeschrieben werden kann und so ein vorheriger Handlungsstrang eine komplett neue Deutung erhält. Ursprünglich hatten Sam und Dean in Staffel fünf gesiegt und sich von ihrem vermeintlich unabwendbaren Schicksal befreit. Durch die neue Offenbarung, dass dies alles nur eine von Gott choreografierte Geschichte war, stehen sie nun erneut vor der Aufgabe, sich von einer Fremdbestimmung zu befreien – diesmal endgültig. Durch die Wiederholung und Steigerung dieses Motivs aus dem ersten Finale im zweiten endgültigen Finale wird es noch stärker betont. Die besondere Bedeutung des behandelten Themas war auch ein Grund für die Auswahl dieser Handlungsstränge als Fallbeispiel.

Ebene 1: Figuren und Geschichten aus Religionen

Die erste Ebene beschreibt das, was oft gemeint ist, wenn von „expliziter“ Thematisierung von Religion die Rede ist. Figuren und Geschichten, die aus den Mythologien verschiedener Religionen bekannt sind, werden als Charaktere und Storylines in fiktiven Unterhaltungsmedien übernommen. Es gibt dabei Filme wie *The Passion of the Christ*, die versuchen diese religiösen Figuren und Geschichten filmisch darzustellen, oder aber es erfolgt, wie im Fall von *Supernatural*, eine Aufnahme solcher Elemente, weil sie kulturell bekannt und damit dem Publikum bereits vertraut sind. Figuren wie Engel, Lucifer, auch Gott und das Ereignis der Apokalypse werden von den Machenden *Supernaturals* als dem Publi-

kum bekannte Erzählungen zur Unterhaltung in diese fiktive Serie eingebaut.

Wenn in *Supernatural* die Thematik „der“ Apokalypse eingeführt wird, ist damit unausgesprochen gemeint und vermutlich von den Zuschauenden verstanden, dass es sich zum einen um das „Ende der Welt“ mit zahlreichen Katastrophen und Zerstörung handelt (und nicht etwa der ursprünglichen Wortbedeutung nach um eine Offenbarung) und zum anderen speziell um die Vorkommnisse aus der Johannesoffenbarung geht. „It is this book more than any other that defines the understanding of apocalyptic themes and categories as a genre of literature that is carried over to other areas of culture and other media” (Ostwalt 368). In *Supernatural* wird die bekannte Erzählung in einem fiktionalen Unterhaltungsmedium umgesetzt. „While the creators of *Supernatural* may have developed their own unique spin on the Judeo-Christian Apocalypse, they also relied heavily on certain traditional source materials related to the end of times“ (Brown 232).

Ein großer Unterschied zur biblischen Vorlage ist, dass in *Supernatural* Jesus und Gott für diesen Kampf keine Rolle spielen. Auch Fragen von Gläubigen und Ungläubigen werden in der Serie nicht behandelt. Apokalypse wird als weltumspannend, zerstörerisch und grundsätzlich schlecht für die Menschheit verstanden. Jesus Christus, der in der Johannesoffenbarung im Bild des Lamms die zentrale Figur ist, wird in der Apokalypse in *Supernatural* gar nicht erwähnt. Damit wird sichtbar, dass es nicht darum ging, die religiöse und theologische Bedeutung der Erzählung darzustellen. Stattdessen sind Lucifer und Michael parallel zu den Hauptfiguren und Helden der Geschichte, Sam und Dean, die zentralen Figuren der Serien-Apokalypse. Die Biografien und Eigenschaften dieser beiden Charaktere, sowie die Idee, dass beide sich als Anführer zweier Armeen in einem Kampf gegenüber treten müssen, stammen allerdings erneut aus religiösen Quellen, zum Teil auch aus der Johannesoffenbarung (vgl. Brown. 61–65; 92–94; 261–63). *Supernatural* soll aber explizit keine christliche oder religiöse Serie sein und will nicht etwa die Geschichte der Bibel erzählen, sondern sich dieser und anderer religiöser Quellen bedienen, um daraus die Geschichte eines fiktiven Unterhaltungsmediums zu machen (vgl. Valenzano und Engstrom 124–25).

Der Religionsbezug dieser ersten Ebene ergibt sich also daraus, dass Figuren und Geschichten aus religiösen Quellen in Form von fiktiven Charakteren und Storylines in Unterhaltungsmedien aufgenommen werden. Die religiösen oder theologischen Bedeutungen müssen dabei keine Rolle spielen.

Ebene 2: Aufwerfen religiöser Fragen und Anregen religiöser Reflexion

Das Aufwerfen von theologischen oder religiösen Fragen bzw. ein generelles Anregen religiöser Reflexion stellt eine zweite gefundene Ebene dar. Für Hubert Knoblauch ist es Teil der Religiosität der gegenwärtigen Gesellschaft, dass religiös markierte Themen auch popkulturell aufgenommen werden (vgl. 197). Hierzu kann gehören, dass Fragen, die traditionell mit Religion assoziiert werden, in fiktiven Unterhaltungsmedien aufgeworfen und diskutiert werden, sowohl explizit religiös markiert als auch ohne expliziten Religionsbezug. Für religiöse Bildungsprozesse kann:

Jeder Film zum Gegenstand der Auseinandersetzung werden, der geeignet ist, das Nachdenken über die menschliche Bezogenheit auf ein Transzendentes anzuregen. Damit kommen nicht nur Filme mit explizit religiösen Bezugnahmen in den Blick, sondern auch solche, die nur subtextuell Religiöses transportieren. (Reuter 49)

Es wurde bereits ausgeführt, dass Serien durch ihre besonderen Charakteristika geeignet sind, aktuelle lebensrelevante, auch religiöse Fragen zu behandeln und bei der Rezeptionsweise weiterführende Reflexionen und Diskussionen typisch sind. Das legt die Schlussfolgerung nahe, dass das Einbringen von religiösen Fragestellungen in Serien bei den Zuschauenden eine selbstständige, weiterführende Reflexion hinsichtlich dieser Fragen auslöst.

Im beschriebenen Fallbeispiel dreht sich diese Reflexion um die Schlagworte „free will“ und „destiny“ oder ausführlicher formuliert:

The implication here is that *Supernatural* can be regarded as an extended mediation on the onto-existential and psycho-emotional issues and debates concerning the conflict between destiny and free will, divine authorial scripture and/or prophecy contra humanistic authorial agency. (Tembo 59)

In der Storyline von Staffel fünf dreht sich viel um die Frage, ob die Apokalypse mit einem Endkampf von Lucifer und Michael in den Körpern von Sam und Dean tatsächlich unabänderbar stattfinden muss, weil die Ereignisse genauso von göttlicher Autorenschaft geschrieben stehen, oder ob die Geschichte durch eigene Entscheidungen beeinflussbar ist. Ein Streitgespräch zwischen Dean und Erzengel Zachariah (Kurt Fuller) in der ersten Folge der fünften Staffel verdeutlicht dies:

Dean: There's gotta be another way.

Zachariah: There is no other way. There must be a battle. Michael must defeat the serpent. It is written.¹ („Sympathy for the Devil“ 29:32–29:40)

Erzengel Michael (im Körper des jungen John Winchester (Matt Cohen)) bezieht sich später explizit auf die Frage nach freiem Willen, als er Dean erklärt, dass es keine Zufälle gibt, sondern alle Ereignisse einem von Gott erdachten Plan folgen:

Michael: Free will is an illusion. („The Song Remains the Same“ 36:20)

In Staffel 15 stehen die Helden der Serie erneut vor der Frage, ob sie freien Willen besitzen. Diesmal wird ihnen die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen nicht aufgrund eines schon geschriebenen unveränderlichen Plans abgesprochen, sondern durch ein ständiges direktes Eingreifen Gottes, der alles und jeden gezielt nach seinen Wünschen steuern kann. Zusätzlich kommen noch Fragen dazu auf, wie das eigene Leben zu bewerten ist, wenn alle Handlungen von einer höheren Macht gesteuert werden, sowie die Frage, was angesichts eines allmächtigen Gottes als eigene Leistung gelten kann.

1 „It is written“ kann sich hier direkt auf die Apokalypse der Johannesoffenbarung beziehen, sodass diese Stelle auch für Ebene eins geeignet ist.

Dean ist besonders entmutigt von Chucks Offenbarung:

Dean: Just when we thought we had a choice. You know, whenever we thought we had free will. We were just rats in a maze. [...] Just makes you think, if all of it – you know, everything that we've done... What did it even mean? („Back and to the Future“ 2019, 38:42–39:02)

Castiel interpretiert die göttliche Gestaltung ihrer Leben folgendermaßen:

Castiel: That's precisely what life is. It's an obstacle course, and maybe Chuck designed the obstacles, but we ran our own race. We made our own moves. („Raising Hell“ 2019, 16:49–16:57)

Auch Sam ist dieser Meinung:

Sam: I've been thinking about something you said, about how we don't make the rules, and you're right. We don't. We never have. But that doesn't mean we can just give up. We have moves to make here, Dean. („Golden Time“ 2019, 40:49–41:01)

Fragen, die besonders in diesen beiden Staffeln aufgeworfen und teilweise auch explizit diskutiert werden, sind also zum einen, ob freier Wille existiert oder ob aufgrund von Planung und Eingreifen höherer Mächte keine freien Entscheidungen möglich sind, und zum anderen, wie bei einer sicheren Existenz eines allmächtigen Gottes eigene Handlungen zu bewerten sind bzw. wie das eigene Leben zu gestalten sei.

Relevant für die Frage des Religionsbezugs ist natürlich, ob es sich dabei überhaupt um religiöse Frage handeln kann. William Davis urteilt: „the problem of freewill must surely be one of the most popular of all philosophical and religious issues“ (1). In der Philosophie ist der freie Wille also ein zentrales Thema, doch ganz klar auch in der Theologie. Gerade da in *Supernatural* die Figur des allmächtigen Gottes auftritt, ist die Debatte in dieser Disziplin der Serie sehr nah. Schon viele christliche Theoretiker:innen haben versucht, Lösungen dazu zu finden, wie sich die Konzepte von göttlicher Allmacht und geschöpflicher Freiheit vereinbaren lassen.

Ebene 3: Moralische Urteile und Werte- und Normenvermittlung

Während sich die zweite Ebene um religiöse Fragestellungen dreht, kann eine dritte Ebene herausgearbeitet werden, auf der Antworten auf diese Fragen gegeben werden. Fiktive Unterhaltungsmedien treffen auch Urteile darüber, welche Einstellungen gut und richtig sind, vermitteln Werte und Normen und können Orientierung für die eigene Lebensführung geben.

Bestandteil von Filmen (und Serien) ist auch, dass darin grundlegende Fragen menschlicher Existenz verhandelt werden. Dazu gehört auch der Versuch, Antworten auf diese zu geben, sodass auch Hilfestellungen für konkrete Lebensprobleme herausgelesen werden können. In fiktiven Unterhaltungsmedien lassen sich Antworten finden, die für das eigenen Leben handlungsleitend werden können (vgl. Bohrmann, Veith und Zöller 10; 12; Reuter 53). Gerade geisteswissenschaftliche und soziologische Perspektiven „sehen anhand der visuellen Darstellung von Normen und Werten den Film als *sinnvermittelndes*, wenn nicht gar als *sinnstiftendes* Medium“ (Milana 89; kursiv im Original). Zu Serien wurde bereits ausgeführt, dass bei ihrer Rezeptionsweise aktiv Parallelen zum eigenen Leben gesucht werden (vgl. Kumpf 363) und sie als Welterklärungsmodelle herangezogen werden (vgl. Eckhardt 69).

Im ausgewählten Fallbeispiel *Supernatural* wird stark vermittelt, dass ein freies, selbstbestimmtes Leben ein hohes Gut ist und man sich gegen Fremdbestimmung auflehnen sollte. Auch wenn sich die Serie um fantastische Figuren und Storylines dreht, lassen sich die moralischen Urteile und Handlungsanweisungen dahinter leicht auf jedes Leben übertragen. Ein wiederholtes, zentrales Ziel in *Supernatural* ist es, „den eigenen Weg zu finden“. Da Sam und Dean dies immer wieder anstreben, werden auch die Zusehenden dazu aufgerufen, ihren eigenen Weg im Leben zu finden. Das „Team Free Will“ hat es sich zur Aufgabe gemacht, dagegen zu kämpfen, vorherbestimmte Rollen einzunehmen.

In Staffel fünf wiederholt Dean immer wieder, dass sie sich ihrem vorherbestimmten Schicksal nicht beugen werden, sondern einen selbst gewählten Weg gehen werden:

Sam: So, what do we do now?

Dean: We make our own future. („The End“ 2009, 41:31–41:35)

Dean: So screw destiny. Right in the face. I say we take the fight to them, do it our way. („Point of No Return“ 2010, 41:18–41:24)

In *Supernatural* ist es ganz klar, dass die einzige richtige Art zu leben, in einem freiem, selbstbestimmten Leben ist. Dean drückt dies darin aus, dass ein unfreies Leben für ihn bedeutet, nicht wirklich am Leben zu sein. Die letzten Worte des Finales dieser Storyline betonen, dass sie mit der Freiheit, ihr Leben selbst zu gestalten, den endgültigen Sieg erreicht haben:

Sam: You know, with Chuck not writing our story anymore, we get to write our own. You know, just you and me going wherever the story takes us. Just us.

Dean: Finally free. („Inherit the Earth“ 2020, 39:05–39:27)

Supernatural vertritt eine bestimmte normative Position und vermittelt sie an das zuschauende Publikum. Es gibt klare Urteile zu richtigen und falschen Einstellungen und Handlungen. „Normen sind in ethischer Hinsicht Maßstäbe für richtige Handeln. [...] Moralische Normen sind Formulierungen von Sollensforderungen, in denen angegeben wird, was geboten und was verboten ist“ (Lesch 276).

Hier besteht nun der mögliche Anknüpfungspunkt zu Religion. Aus religiöser und theologischer Perspektive ist meist klar, dass (christlicher) Glaube und Moral miteinander einhergehen (vgl. Ginters 318–19). Rudolf Ginters urteilt, dass wahre Religiosität ohne wahre Moralität nicht möglich sei. Alle religiösen Gebote sind automatisch sittlich gut und richtig. Jegliche moralischen Sachverhalte lassen sich in religiöser Sprache formulieren (vgl. Ginters 319–21). Der Religionsbezug der Ebene drei ergibt sich daraus, dass moralische Urteile gefällt und Werte und Normen vermittelt werden, und dass dies als ein der Religion zugehöriger Aspekt gedeutet werden kann. Was hier geschieht, passt zu Hubert Knoblauchs Definition von populärer Religion, da traditionell religiöse Themen aus dem „heiligen Kosmos“ ohne religiöse Markierung und außerhalb der religiösen Institutionen und Formen religiöser Kommunikation in

der populären Kultur erörtert werden (vgl. Knoblauch 41; 196–97). Ob dieser Aspekt damit als Religionsbezug gedeutet wird oder nicht, muss individuell entschieden werden, wobei für beide Möglichkeiten Argumente gefunden werden könnten.

Ebene 4: Religiöse Ursprünge der vermittelten Werte und Normen

Der Religionsbezug der vierten Ebene lässt sich nicht mehr aus der Serie herauslesen, sondern erfordert einige Hintergrundüberlegungen. Bezüglich der letzten Ebene wurde davon gesprochen, dass traditionell religiös markierte Themen ohne eine solche Markierung und außerhalb typischer Formen religiöser Kommunikation vermittelt werden. Bedenkt man die enge Verknüpfung von Moral und Religion, ist es nicht weit hergeholt, die vermittelten Werte und Normen wieder an mögliche religiöse Ursprünge rückzubinden.

Als Dean zum Ende von Staffel fünf wütend über den Ausgang der Geschichte ist, da er und Sam kein positives Ende für sich bekommen haben, konfrontiert Castiel ihn damit, dass er durchaus bekommen hat, was er wollte und wirft folgende Frage auf:

Castiel: What would you rather have? Peace... or freedom? („Swan Song“ 2010, 38:25–38:30)

Die Frage bleibt unbeantwortet, doch wie zuvor ausführlich dargestellt, propagiert *Supernatural* Freiheit in Form von Selbstbestimmung stets als höchstes Gut. Das ist insofern wenig überraschend, als dass „freedom“ im US-amerikanischen Kontext als positiv besetzter zentraler Wert gilt und *Supernatural* in vielen Aspekten „typisch amerikanisch“ ist. Sam und Dean werden zum Beispiel als „upholding the American ideals“ (Macklem und Grace 1) oder „manifestations of quintessential frontier/heartland Americana“ (Tembo 57) beschrieben.

Außenstehende Beobachtende und Wissenschaftler:innen bezeichnen das US-amerikanische Konzept „freedom“ häufig als Individualismus (vgl. Tembo 57). Die Mehrheit der Geschichts- und Politikwissenschaftler:innen urteilen, dass die anstoßenden Ide-

en zur Gründung der USA individuelle Freiheit bzw. individuelle Autonomie waren, Individualismus also Kern der amerikanischen Kultur ist (vgl. Shain 10–12).

Um hier nun einen Religionsbezug identifizieren zu können, müssen Überlegungen zu religiösen Ursprüngen des Individualismus getroffen werden, in diesem Fall speziell protestantische Ursprünge. Catherine Albanese zieht eine Verbindung vom amerikanischen Ideal eines Liberalismus zurück zu den protestantischen Pilger:innen:

Their common ideal was so persuasive that it became the religious vision of all Americans. Protestants brought with them an inherited religious vision, and in time they transformed it into an American religious vision. Among the changes came the growth of liberalism. (Albanese 85; Hervorhebungen im Original)

Der religiöse Pluralismus der Kolonien und die entstandenen Glaubensinhalte, die persönliche Erfahrung und damit religiösen Individualismus betonten, brachten einen *liberal Protestantism* hervor, der sich in den Vereinigten Staaten verbreiten konnte und den Beginn des Liberalismus einläutet (vgl. Albanese 96). Auch Ernst Troeltsch verortete die Grundlagen des modernen Individualismus im Christentum bzw. Protestantismus (vgl. Merz-Benz 176; Troeltsch 21).

Der Ursprung des typisch amerikanischen Wertes von Freiheit oder Individualismus im (protestantischen) Christentum stellt also den möglichen zu interpretierenden Religionsbezug *Supernaturals* auf der vierten Ebene dar.

Die vorgestellte Systematisierung auf vier Ebenen bietet Anhaltspunkte dafür, Religionsbezüge in fiktiven Unterhaltungsmedien zu finden, sie als solche zu bewerten oder für Gründe, sie als solche zu disqualifizieren. Es lässt sich klar darstellen, worin welche Art von (möglichem) Religionsbezug liegt.

Natürlich lässt sich die Systematisierung ebenfalls auf andere Serien und auch auf andere Medien übertragen. Serien sollen aber insofern hervorgehoben werden, als dass sie aufgrund ihrer Rezeptionsweise verstärkt für weiterführende Reflexionen und als Orientierung zur eigenen Lebensführung geeignet sind und daher gerade die Ebenen zwei und drei in Bezug auf Serien eine höhere Relevanz

besitzen können. Auch konnte anhand des Fallbeispiels und dessen Analyse gezeigt werden, dass Serien für eine religionswissenschaftliche Auseinandersetzung geeignet und relevant sind.

Literaturverzeichnis

Serie

Supernatural (2005–2020). Creator: Eric Kripke. The WB Television Network (2005–2006)/The CW Television Network (ab 2006), USA.

Folgen

- „Back and to the Future“ (10. Okt. 2019). Drehbuch: Andrew Dabb. Regie: John F. Showalter. Staffel 15, Folge 1.
- „Golden Time“ (21. Nov. 2019). Drehbuch: Meredith Glynn. Regie: John F. Showalter. Staffel 15, Folge 6.
- „Inherit the Earth“ (12. Nov. 2020). Drehbuch: Brad Buckner und Eugenie Ross-Leming. Regie: John F. Showalter. Staffel 15, Folge 19.
- „Point of No Return“ (15. Apr. 2010). Drehbuch: Jeremy Carver. Regie: Phil Sgriccia. Staffel 5, Folge 18.
- „Raising Hell“ (17. Okt. 2019). Drehbuch: Brad Buckner und Eugenie Ross-Leming. Regie: Robert Singer. Staffel 15, Folge 2.
- „Swan Song“ (13. Mai 2010). Drehbuch: Eric Gewitz und Eric Kripke. Regie: Steve Boyum. Staffel 5, Folge 22.
- „Sympathy for the Devil“ (10. Sep. 2009). Drehbuch: Eric Kripke. Regie: Robert Singer. Staffel 5, Folge 1.
- „The Song Remains the Same“ (4. Feb. 2010). Drehbuch: Sera Gamble und Nancy Weiner. Regie: Steve Boyum. Staffel 5, Folge 13.
- „Tombstone“ (16. Nov. 2017). Drehbuch: Davy Perez. Regie: Nina Lopez_Corrado. Staffel 13, Folge 6.
- „Unity“ (29. Okt. 2020). Drehbuch: Meredith Glynn. Regie: Catriona McKenzie. Staffel 15, Folge 17.

Sekundärliteratur

- Albanese, Catherine. *America, Religions and Religion*. 5. Aufl. Boston: Wadsworth, 2013.
- Bohrmann, Thomas, Werner Veith, und Stephan Zöller. „Einleitung.“ In: *Handbuch Theologie und populärer Film*, herausgegeben von Thomas Bohrmann, Werner Veith, und Stephan Zöller, 1:9–13. Paderborn: Schöningh, 2007.
- Brinkmann, Frank Thomas. „Theologie in Serie. Improvisation aus einer Symphonie der vertrackten Fraktale.“ In: *Gott in Serie: Theologische Rezeption populärer Narrationen*, herausgegeben von Simon Eckhardt, Hans-Martin Gutmann, Julian Sengelmann, und Anna Lena Veit, 47–63. pop.religion: lebensstil – kultur – theologie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29323-9>.
- Brown, Nathan Robert. *The Mythology of Supernatural*. New York: Berkley Boulevard Books, 2011.
- Davis, William H. *The Freewill Question*. Den Haag: Martinus Nijhoff, 1971.
- Eckhardt, Simon. „Guckst du noch oder bingst du schon? Veränderte Serienrezeption und ihre Bedeutung für die Theologie.“ In: *Gott in Serie: Theologische Rezeption populärer Narrationen*, herausgegeben von Simon Eckhardt, Hans-Martin Gutmann, Julian Sengelmann, und Anna Lena Veit, 65–76. pop.religion: lebensstil – kultur – theologie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29323-9>.
- Garrity, Katie. „‘Supernatural’ Halted Filming Their Final Season — so Is the Show Really Over?“ *Distractify*. 15. Mai 2020. <https://www.distractify.com/p/is-supernatural-over>.
- Ginters, Rudolf. *Werte und Normen. Einführung in die philosophische und theologische Ethik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1982.
- Gutmann, Hans-Martin. „Die Reise des Helden - aus und vorbei?“ In: *Gott in Serie: Theologische Rezeption populärer Narrationen*, herausgegeben von Simon Eckhardt, Hans-Martin Gutmann, Julian Sengelmann, und Anna Lena Veit, 3–6. pop.religion: lebensstil – kultur – theologie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29323-9>.

- Hickethier, Knut. *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Kultur, Medien, Kommunikation 2. Lüneburg: Lüneburg Univ, 1991.
- Knoblauch, Hubert. *Populäre Religion: Auf dem Weg in eine spirituelle Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2009.
- Kumpf, Sarah. „Ich bin aber nicht so ein Freak‘ – Distinktion durch Serienaneignung.“ In: *Transnationale Serienkultur*, herausgegeben von Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter, 347–66. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2013. https://doi.org/10.1007/978-3-531-93465-5_19.
- Lesch, Walter. „Norm.“ In: *Lexikon der Ethik*, herausgegeben von Jean-Pierre Wils und Christoph Hübenthal, 276–79. Paderborn: Schöningh, 2006.
- Macklem, Lisa, und Dominick Grace. „Introduction. Unpacking *Supernatural*: What’s in the Box.“ In: *Supernatural Out of the Box. Essays on the Metatextuality of the Series*, herausgegeben von Lisa Macklem und Dominick Grace, 1–11. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2020.
- Merz-Benz, Peter-Ulrich. „Individualisierung - kapitalistische ‚Lebensführung‘ - Individualismus : zur Konstitution der modernen Welt aus dem ‚Geist‘ der protestantischen Ethik und Ernst Troeltsch.“ *Schweizerische Zeitschrift für Soziologie* 30/2 (2004): 167–98. <https://doi.org/10.5169/SEALS-815183>.
- Milana, Jennifer. „Soziologische Annäherung an den populären Spielfilm.“ In: *Handbuch Theologie und populärer Film*, herausgegeben von Thomas Bohrmann, Werner Veith, und Stephan Zöller, 3:83–96. Paderborn: Schöningh, 2012.
- Ostwalt, Conrad. „Apocalyptic.“ In: *The Routledge Companion to Religion and Film*, herausgegeben von John Lyden, 368–83. London ; New York: Routledge, 2009.
- Reuter, Ingo. „Religiöse Bildung durch populäre Filmwelten.“ In: *Handbuch Theologie und populärer Film*, herausgegeben von Thomas Bohrmann, Werner Veith, und Stephan Zöller, 3:47–62. Paderborn: Schöningh, 2012.
- Shain, Barry Alan. *The Myth of American Individualism*. Princeton: Princeton University Press, 2021.
- „Supernatural“. o. J. ALLMOVIE. Zugegriffen 23. Juni 2021. <https://www.allmovie.com/movie/supernatural-v335323>.

„Supernatural: Zur Hölle mit dem Bösen“. o. J. IMDb. Zugegriffen 23. Juni 2021. https://www.imdb.com/title/tt0460681/?ref_=t-tep_ep_tt.

Tembo, Kwasu David. „God is Dead and the Death of the Author.“ In: *Supernatural Out of the Box. Essays on the Metatextuality of the Series*, herausgegeben von Lisa Macklem und Dominick Grace, 57–74. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2020.

Troeltsch, Ernst. *Die Bedeutung des Protestantismus für die Entstehung der modernen Welt*. München und Berlin: R. Oldenbourg, 1911.

Valenzano, Joseph M., und Erika Engstrom. *Religion Across Television Genres*. New York: Peter Lang Publishing, 2019.

„What does God need with a Starship?“ *Star Trek* und die Religion(en)

JENNIFER PREUSS

Die Welt von Star Trek bietet den Lesern und Zuschauern nicht nur spannend gestaltete Geschichten im Weltraum, sondern erfüllt darüber hinaus eine Vielzahl an Funktionen: Sie fördert die Fantasie, die Imaginations-, Empathie- und Symbolisierungsfähigkeit. Star Trek beschäftigt sich sowohl mit wissenschaftlich-technischen Entwicklungen in der fiktiven Zukunft der Menschheit als auch mit sozialen und moralischen Aspekten. Insbesondere die Frage, ob es der Menschheit gelingen wird, Gewissens- und Wertekonflikte zwischen konkurrierenden Ordnungsvorstellungen zu überwinden, nimmt bei Star Trek eine zentrale Stellung ein. In diesem Beitrag wird die im hohen Maße nützliche Teilstrategie der Ideologiekritik unter dem Deckmantel der Religionskritik und des fantastisch Anderen dargestellt und ihre Bedeutung als erweiterter Zugangsweg zu humanistischen Innenwelten herausgearbeitet werden.

The world of Star Trek not only offers readers and viewers excitingly designed stories in space, but also fulfils a variety of functions: It promotes fantasy, imagination, empathy and symbolization skills. Star Trek deals with scientific-technical developments in the fictional future of mankind as well as with social and moral aspects. In particular, the question of whether humanity will succeed in overcoming conflicts of conscience and values between competing ideas of order occupies a central position in Star Trek. In this paper, the highly useful sub-strategy of ideology critique under the guise of religion critique and the fantastical other will be presented and its significance as an extended access route to humanistic inner worlds will be elaborated.

Aushandlungskultur

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit *Star Trek* ist nicht länger damit beschäftigt, die Ideologeme zu attackieren, sondern beschäftigt sich differenziert und spezifiziert damit, wie genau Inhalte/Ideologeme in den jeweiligen Episoden (seltener in den Filmen) verhandelt werden. Gerade das Aufgreifen und die Kombination

gesellschaftlich relevanter Themen gehört zu *Star Treks* Popularisierungsstrategien, die aber nur dann zum Erfolg führen, wenn sie in komplexen Negotiationen mit dem Publikum ausgehandelt werden. Von der Aktualität und wissenschaftlichen Relevanz einer Beschäftigung mit *Star Trek* im Kontext von Aushandlungskultur zeugt nicht zuletzt das jüngst erschienene *Routledge Handbook of Star Trek*.

Die Aushandlungskultur ist ein vor allem von Literaturwissenschaftlern formuliertes Konzept; dennoch wird eine grundlegende Dimension kaum thematisiert: Die Grenze zwischen Literatur und Nicht-Literatur – und dass, obwohl diese Differenz heute nicht mehr ontologisch begründet wird. Literatur kann Teil des transmedialen Diskurses sein, sie ist aber auch spielerische Inszenierung kultureller Differenzen. Darin liegt ihr spezifisches interkulturelles Potenzial.

Die Literaturtheorie des New Historicism, einer Denkschule, die in den 1980er Jahren von dem Shakespeare-Forscher Steven Greenblatt gegründet wurde, betrachtet Literatur als Kulturpoetik. Sie stellt einen literarischen Text in den Kontext seines eigenen geschichtlichen Ortes und betrachtet ihn als Diplomaten im Netzwerk von Aushandlungskultur. Greenblatt macht dies anhand von Shakespeare deutlich: Er sagt, ein Stück von Shakespeare wäre heute, 500 Jahre nach seiner Entstehung, nicht mehr verständlich lesbar, hätte Shakespeare ihm nicht Markierungen eingeschrieben. Diese Markierungen sind rhetorisch bearbeitete, sittliche Codes, die uns helfen den historischen Ort des Entstehungszeitraums des Ursprungstextes wieder lesbar zu machen. Wenn Touchstone dem Landmädchen in *As You Like It* zuraunt: „bear your body more seeming, Audrey” (*As You Like It* V.4.68-69) und ihr damit zu verstehen gibt, sie solle eine gerade Körperhaltung einnehmen, oder der Duke Senior Orlando rügend und ironisch zugleich fragt: „*Art thou boldened, man, by thy distress? Or else a rude despiser of good manners, That in civility thou seem'st so empty?*” (*As You Like It* II.7.91-93), dann bekommt der Leser einen Eindruck sittlicher Kodizes der Zeit Shakespeares vermittelt. Diese können aber nur verstanden werden, da sie rhetorisch markiert wurden und somit ein zeitunabhängiges Referenzsystem bilden. Shakespeares Zeit wird durch viele

verschiedene Faktoren geprägt: Es ist die Schwelle zwischen der Renaissance und der Neuzeit. Es herrscht ein hoher Bildungsanspruch. Der Humanismus ist allgegenwärtig. Es ist das England der Tudorzeit. Es ist das elisabethanische Zeitalter, eingewoben in eine jakobinische Kultur. Viele weitere Merkmale ließen sich hier aufzählen, doch greifen und erfassen könnte sie der zeitgenössische Leser und Zuschauer kaum, hätte Shakespeare nicht Szenarien und Figurenkonstellationen entworfen die, mit rhetorischen Stilmitteln kombiniert, eine Aushandlung auch über die Grenzen des eigenen historischen Kontextes hinaus erlaubt.

Der Deckmantel des Fantastischen

Diese rhetorischen Markierungen fungieren ähnlich wie die Übertragungsstrategie des *Othering*, einem Begriff aus der Film- und Fernsehsoziologie (vgl. Dellwing, Harbusch 7), welche die Verhüllung eines Eigentlichen in einem Nämlichen meint. Um gesellschaftlich relevante und umstrittene Themen zu verhandeln und dem Publikum gleichzeitig nicht emotional zu nahe zu treten, bedienen sich sowohl Shakespeare als auch *Star Trek* des *Othering*. Mit dieser Strategie kommt dem Phänomen der Aushandlungskultur, der bisher durch die rhetorische Markierung moralischer Lebensweise bestimmt wurde, ein kultursoziologisches Moment hinzu.

Das *Othering* bedeutet eine weitere Übertragungsleistung eines Textes oder eines audiovisuellen Produktes mit fiktivem Inhalt auf einen abstrakten Gegenstand, eine Handlung oder einen Sachverhalt. Wurde mit einer Markierung aus einer alltäglichen Situation sittlicher Qualität heraus das Publikum zwar konfrontiert, so wurde es zwar animiert und wohlmöglich erheitert, wie in der Begegnung von Touchstone und Audrey oder Orlando und dem Duke Senior, aber nicht emotional herausgefordert. Hieraus ergibt sich noch keine Notwendigkeit für einen weiteren Kunstgriff. Wenn aber Shakespeare nicht nur auf den Kontext *alltäglicher* Situationen verweisen möchte, sondern antireaktionäre Tendenzen aufzeigen, Spekulationen über die Verwandtschaftsverhältnisse herrschender Souveräne anstellen, oder gar Kritik an der jakobinischen Restrik-

tionspolitik üben möchte, so stellt dies eine Verletzung der Grenze der gesellschaftlichen Konventionen seiner Zeit dar. Da allerdings erst über eine derartige Grenzerfahrung in der Kunst Bedeutung generiert werden kann, besteht der Kompromiss, etwa in *King Lear*, so scheint es, in einer Verlegung des Schauplatzes und/oder der erzählten Zeit.

Auch *Star Trek* bedient sich, wie in der Science-Fiction nicht unüblich (vgl. Dellwing, Harbusch 10) einer solchen Zeit- und Schauplatzverlegung. Der *Star Trek*-Schöpfer Gene Roddenberry war in den 1960er Jahren ein Science-Fiction Drehbuchautor, der als bekennender Humanist, ehemaliger Polizist und Weltkriegsveteran den Anspruch hatte, die sozialen Missstände seiner Zeit anzuprangern. Dazu gehörte die zu dieser Zeit in den USA in großen Teilen noch vorherrschende Rassentrennung, die berufsbezogenen Ungleichbehandlung von Mann und Frau, die nicht aufgearbeiteten Verbrechen an Teilen der japanisch stämmigen Bevölkerung der USA, die nach dem Angriff von Pearl Harbour mehr oder weniger willkürlich in Internierungslager gebracht wurden, die werbetreibende Propaganda der Regierung für den Vietnamkrieg und die Engstirnigkeit und Bigotterie von institutionellen Vertretern.

Da ein großer Teil der Zuschauer Kritik an den bestehenden Machtverhältnissen und Ordnungssystemen als antireaktionäre Inhalte auffasst, gilt es nicht nur diese Themen anzusprechen (d.i. rhetorisch zu markieren), sondern sie auch zu verhüllen. Roddenberry verlegt seine Geschichten in den Weltraum und die fiktive Zukunft des 23. und 24. Jahrhunderts. Um zusätzlich die Unterhaltung als Konvention des Mediums Fernsehen einzuhalten, wird eine dritte Strategie etabliert: Der Austausch von Identifikationsträgern.

Xenophobie und Philoxenie

Dieser Austausch erfolgt über das Konzept von Xenophobie und Philoxenie. Xenophobie ist die Angst vor dem Fremden/Andere. Philoxenie ist die Neugier auf die Entdeckung des eigenen im Fremden. In der Regel identifiziert man sich mit dem, was einem selbst ähnlich erscheint. Im Falle von *Star Trek* wären das die huma-

noiden Figuren, die zugleich Protagonisten sind. Dagegen wirkt das fremd aussehende auf Anrieb verschreckend, so dass sich die Zuschauer mit den Alien-Figuren des *Star Trek*-Universum zunächst nicht identifizieren wollen und können. Dass die Aliens auch häufig Antagonisten sind, rundet dieses Schema klassischer Figurenkonstellation ab.

Doch *Star Trek* vertauscht die phänotypischen Identifikationsmerkmale der Figuren mit denen auf Handlungsebene: Die menschlichen Charaktere, die Helden und Protagonisten der Serien, verhalten sich moralisch so, wie die Zuschauer es *sollten*, aber de facto aus der Sicht *Star Treks* nicht *tun*, während die Antihelden, Aliens und Antagonisten der Serie sich ethisch so benehmen, wie die Zuschauer es (aus der kritischen Sicht *Star Treks* auf die Gesellschaft des eigenen historischen Ortes) *tun*, aber nicht *sollten*. So stellt sich beim Publikum der Wunsch nach einer Identifikationsmöglichkeit mit den Helden der Serien und Filme und eine Abkehr von der tatsächlichen Identifikationssituation ein.

Unter dem Deckmantel des fantastischen Anderen verbirgt sich deshalb das Eigene, welches, einmal erkannt, als das eigentlich Fremdartige entlarvt wird und eine Zuneigung und Hinwendung zu einem besseren, moralisch angemesseneren Verhalten führen soll.

Dass das Moment des Entdeckens einer solch umgeleiteten Zuschaueridentifikation mitunter bloßstellend und daher als provokativ empfunden werden kann, lässt sich leicht nachvollziehen: Indem Roddenberry einen Offizier mit russischem Akzent auf die Brücke des Flaggschiffes der zukünftigen Menschheit einsetzte, zeigte er der von der Paranoia des Klassenfeindes gebeutelten amerikanischen Zuschauerschaft, dass in der Zukunft der Menschheit derartige Ressentiments abgelegt wurden. Eine aktuelle Sorge der Bevölkerung vor einer feindlichen Großmacht, mit der man sich seit vielen Jahren in einem kalten Krieg befindet, wird damit als überholt und rückständig dargestellt. Indem Roddenberry eine schwarze Frau, deren Name Uhura auf Suaheli Freiheit bedeutet, wie selbstverständlich eine Führungsposition in einem militärischen Stab innehaben lässt, straft sowohl den teilweise noch real gelebten Alltagsrassismus der Vereinigten Staaten in den 1960er Jahren als hinterwäldlerisch ab, als auch die damals herrschende gesellschaft-

liche Vorstellung, dass Frauen nicht arbeiten sollten. Indem Roddenberry des Weiteren den Japaner Sulu als Pilot der Enterprise eingesetzt hat, rührte an dem amerikanischen Kriegstrauma von Pearl Harbour. Die Figur des Mr. Spock schließlich beleidigte sogar das religiöse Empfinden der Zuschauer. Mit seinem emotionslosen Wesen und der den Vulkaniern eigenen Auffassung die Logik als höchstes Prinzip anzusehen, den spitzen Ohren und dem insgesamt als diabolisch empfundenen Aussehen, kam er den Zuschauern vor wie der Leibhaftige. Häufig sind hier die Biografien der Schauspieler eine zusätzliche Komponente dieser gezielten Zuschauerprovokation. Nichelle Nichols, die Darstellerin der Figur Uhura, wurde bedrängt, diese Rolle wieder abzugeben, da diese als zu emanzipativ empfunden wurde. Auf Zureden Roddenberrys blieb sie allerdings im Cast. Der japanisch-stämmige Amerikaner George Takei, der den Piloten Hikaru Sulu spielt, war mit seiner Familie nach dem Angriff auf Pearl Harbour in ein Internierungslager gesperrt worden als er fünf Jahre alt war. Takei hat sich außerdem schon während des Seriedrehs zu seiner Homosexualität bekannt. Ein weiterer Affront in den Augen des Publikums sowohl hinsichtlich der Forderung heterosexueller Prägung der christlich-konservativen Öffentlichkeit als auch des Rührens an dem amerikanischen Kriegstrauma von Pearl Harbour. Leonard Nimoy, der Schauspieler des Mr. Spock, ist Jude und insofern erinnert seine Besetzung der Rolle zusätzlich an die Vorurteile der Christen gegen Juden über viele Jahrhunderte in der Geschichte.

All diese Konfrontationen sollten emotional abgemildert werden, indem sie in der fernen Zukunft und im Weltraum spielten. Allerdings mutete Roddenberry seinen Zuschauern zu viel antireaktionäre Inhalte zu, auch wenn er diese über eine Zeit- und Schauplatzverlegung versuchte zu verdecken. Die Serie wurde vorzeitig abgesetzt mit der Begründung, sie sei zu intellektuell. Nachdem sich schon sehr früh eine starke Fangemeinde gegründet hatte (Trekies), die sich per Petition gegen eine vorzeitige Absetzung einsetzte, gab es noch eine dritte Staffel der ersten *Star Trek* Serie: *Star Trek The Original Series* (1966-1969). Danach war zumindest vorübergehend Schluss. Die Tradition Gene Roddenberrys wurde erst knapp 20 Jahre später fortgeführt mit *Star Trek: The Next Gene-*

ration (1987-1993). Diese Serie ist bis heute eine der erfolgreichsten TV-Serien aller Zeiten und hat vier *Star Trek* Spin-Off-Serien hervorgebracht, so wie die Möglichkeit *Star Trek* auch auf der Kinoleinwand konkurrenzfähig zu halten.

Institutionen und Religiosität in *Star Trek*

Die bereits angesprochene Figur des Mr. Spock und die damit einhergehende Kritik an gewissen Ansichten und Praktiken im Umgang mit dem religionsgeschichtlichen Verständnis einiger amerikanischer, christlicher Gemeinden, äußert Roddenberry nicht leichtfertig. Selbst Baptist, hat er sich intensiv gerade mit dem Verhältnis der Menschen zu Gott und religiösen Fragen im Allgemeinen befasst. Roddenberry bezeichnet sich selbst als Humanisten und vertritt die Einstellung, dass der Mensch selbst, qua seines Menschseins, Anteil am Göttlichen hat. Dass er *Star Trek* entsprechend einem humanistischen Weltbild gestaltet hat, ist kein Geheimnis. Doch was zeichnet diese fiktive Menschheit der Zukunft wie Roddenberry sie sich vorstellt aus? Die Erde ist in *Star Trek* Gründungsmitglied der Föderation der Planeten. Die Föderation ist ein Zusammenschluss freier Welten, die sich in einem kooperativen Geist als Bündnispartner institutionalisiert haben, mit der Mission den Weltraum friedlich zu erkunden und Kontakt zu anderen Zivilisationen herzustellen, um von diesen zu lernen und Wissen auszutauschen. Zum Zweck dieser Mission werden Raumschiffe ausgesandt, die ersten Kontakt mit anderen Völkern herstellen sollen. Auf diesen Schiffen dienen Angehörige der Sternenflotte, einer militärisch organisierten Einheit, die sich aber als Forscher verstehen und Waffen nur einsetzen, um sich in einem Notfall zu verteidigen. Reguliert wird diese Föderation, die entsprechend eine Großmacht im Alpha-Quadranten der Milchstraße darstellt, durch die Gesetze der Föderation. Zusätzlich ist die Sternenflotte an eine oberste Direktive (*prime directive*) gebunden, die eine Nichteinmischungsgarantie für Spezies darstellt, die noch nicht die Technologie entwickelt haben aus eigener Kraft Weltraumreisen zu betreiben.

Insbesondere diese Garantie auf Nichteinmischung stellt ein interessantes Regularium dar, da es einen passiven Gestus aufweist. Es ist ein Versprechen die natürliche Entwicklung einer Spezies nicht zu beeinflussen und deren kulturelle Entwicklung nicht zu kontaminieren. Was dem Zuschauer dadurch suggeriert werden soll, ist eine Art und Weise sich, ganz im Sinne des kantischen Imperativs, aus einer Machtposition zurückzunehmen und zu Gunsten der Entwicklung Anderer/Fremder auf Kontakt zu verzichten. Das hier verhandelte Ideologem des Verzichts auf geo- und machtpolitischen Einfluss, sowie Ausbeutung von Ressourcen stellt auf institutioneller Ebene den Identifikationsträger dar, an dem der Zuschauer sich orientieren soll.

Welche Rolle spielt nun die Religion, Religiosität und der Glaube der Individuen im *Star Trek*-Universum? Zunächst einmal ist festzuhalten, dass es auf Seiten der Anderen/Fremden auffällig viele religiöse Bezüge gibt. Die meisten Völker im *Star Trek*-Universum haben eine Religion oder religiöse Kultur. Nur die Menschen in diesem Universum, so scheint es, sind von jeglicher Religiosität entfremdet. *Star Trek* gilt als atheистisches Franchise.

Ideologiekritik unter dem Deckmantel der Religionskritik

Bei genauerer Betrachtung sind die vorangegangenen atheistischen Tendenzen in *Star Trek* jedoch stark zu relativieren: Zum einen vertritt die Menschheit den Humanismus mit so viel Überzeugung (und Pathos), dass er beinahe selbst religiöse Züge trägt, zum anderen kritisiert *Star Trek* Religion und Glaube nur dann, wenn dessen Praktiken oder Überzeugungen den Konventionen des Humanismus widersprechen. Ein gutes Beispiel für die Toleranz gegenüber religiösen Gruppierungen ist die Beziehung der Föderation zu den Bajoranern.

In der Serie *Star Trek Deep Space Nine* (1992-1998) wird ein Commander der Sternenflotte, Benjamin Sisko, auf eine entfernte Raumstation versetzt, die sich am äußersten Rande des Föderationsgebiets befindet. Seine Aufgabe ist es, die Bajoraner, nachdem ihre Welt eine fünfzigjährige Besatzungszeit durch eine verfeindete

Großmacht erfahren hat, im Wiederaufbau zu unterstützen. Die Raumstation selbst wurde von den Bajoranern unter Zwangsarbeit erbaut und nun unter Aufsicht der Föderation betrieben. Die Föderation erhofft sich durch ihre Funktion als Schutzmacht das Vertrauen der Bajoraner zu gewinnen, um sie zu von einer Mitgliedschaft in der Föderation zu überzeugen. Anfänglich nur mit einer administrativen Aufgabe bedacht, geschieht Benjamin Sisko allerdings etwas, was für die *Star Trek* Fans bis dahin neu war: Er wird von den Bajoranern als Abgesandter ihrer Propheten betrachtet und er muss eine Doppelrolle einnehmen, zwischen religiösem Würdenträger und Offizier der Sternenflotte. Zunächst widerstrebt es ihm eine religiöse Ikone darzustellen, da er selbst kein gläubiger Mann ist. Im Laufe der Zeit allerdings nimmt er diese Rolle an und obwohl es der Sternenflotte missfällt, dass einer ihrer Offiziere von einer Schutzbefohlenen Zivilisation als Gott angesehen wird, tolerieren sie seine Doppelrolle so lange, wie sie ihr strategisch und diplomatisch nutzt, und sie nicht in Widerspruch zu den Werten der Föderation gerät.

Glaube, Religiosität und der Umgang damit nimmt zumindest in *Star Trek Deep Space Nine* eine ganz zentrale Rolle ein. Es tauchen Demiurgen auf, Prophezeiungen bestimmen den Handlungsverlauf der Geschehnisse innerhalb der Serie, und in der stationseigenen Kapelle finden Gottesdienste statt, in denen die Bajoraner heilige Drehkörper verehren.

Star Trek Deep Space Nine kann allerdings nicht als Beispiel für eine positive Darstellung von Religiosität gelten: Die Serie unterscheidet sich in einer grundlegender Hinsicht von den vorangegangenen (und folgenden) *Star Trek* Serien, denn ihr Schauplatz ist stationär. Ein Merkmal der anderen *Star Trek* Serien ist die Mobilität des Raumschiffs. Sie befinden sich auf einer Reise zur Erforschung neuer Welten. Eine Raumstation dagegen hat topologische Ähnlichkeit mit einer Insel. In dieser Serie geht es entsprechend nicht um die Erkundung ferner Weiten, sondern um die diametral entgegengesetzte Reise ins Innere.

Die religiösen Bezüge und gnostischen Elemente in der Serie *Star Trek Deep Space Nine* können die grundsätzliche Haltung *Star Treks* gegenüber institutionalisierten Religionen nicht entkräften.

Aber sie zeigt über die große Anzahl von Referenzen auf religiöse Themen und Motive auf, welche Art und Weise Religiosität bei *Star Trek* bewertet werden soll: Als eine kulturelle Eigenheit, die man toleriert und respektiert, solange sie nicht die rationalen Gebote und moralischen Gesetze einer säkularen Weltsicht und die Freiheit von Individuen beeinträchtigt. Ein Nebeneinander von religiösen und atheistischen Kulturen zu ermöglichen ist im Sinne der Philosophie *Star Treks*. Dies geht allerdings nicht so weit, dass die Helden selbst auf die Seite der Gläubigen wechseln oder deren Praktiken tolerieren, wenn diese in irgendeiner Weise fortschritts-, wissenschafts-, oder technikfeindlich sind. Dies zeigt sich in vielen Beispielen aus diversen Episoden und Filmen. Als am bekanntesten und eingängigsten mag dabei der Film *Star Trek V: The Final Frontier* gelten.

Religion und Humanismus in *Star Trek*

In dem Film *Star Trek V: The Final Frontier* macht die Besatzung des Raumschiffs Enterprise Bekanntschaft mit einem Mann namens Sybock, der davon überzeugt ist, er sei erleuchtet. Dieser will in einer Vision erkannt haben, dass sich im Zentrum der Galaxie, in das bisher kein Raumschiff je vorgedrungen ist, weil die dort wirkenden Kräfte dies physikalisch unmöglich machten, Gott befinde. Besessen von seiner Idee, dass er dazu auserwählt ist Gott zu finden, kapert er die Enterprise und steuert das Schiff auf das galaktische Zentrum zu. Wider Erwarten wird das Schiff nicht zerstört, sondern kann die Barriere passieren. Zum Erstaunen aller Beteiligten befindet sich auf dem Planeten, den sie an diesem Ort vorfinden, tatsächlich ein gottähnliches Wesen, welches äußerlich einem alten Mann mit Vollbart gleicht. Dieses Wesen, welches aus reiner Energie zu bestehen scheint, verlangt von dem Expeditionsteam, dass sie es mit auf ihr Raumschiff nehmen, damit es das Zentrum der Galaxie verlassen kann. Nachdem Captain Kirk die Frage stellt: „What does god need with a starship?“ (*Star Trek V: The Final Frontier* 01:25:12), und damit indirekt die Allmacht und den Status dieses Wesens als Gottheit anzweifelt, wird dieses Wesen sehr zornig und streckt Kirk mit einem Energiestrahler zu Boden.

Die Reaktion des vermeintlichen Gottes entlarvt ihn als *Cosmic Trickster*, und sobald seine Skrupellosigkeit offenbar wurde, kehren sich auch alle anderen, inklusive Sybock, von dem Glauben an dieses Wesen ab. Ein Gott, so sind sich die verschiedenen anwesenden humanoiden Spezies offenbar einig, muss gütig und freundlich sein, wenn er überhaupt als Gott gelten soll. Diese Szene verdeutlicht innerhalb der erzählten Welt, warum die Menschheit sich einst vom Glauben abwandten. Dies nicht, weil sie ihm durch technischen Fortschritt entwachsen wären, sondern weil sie einerseits gelernt haben, dass Göttlichkeit ein ihnen inhärentes Prinzip ist, an welchem sie bereits teilhaben, weil sie diese selbst in sich tragen, und andererseits, zum Schutz der eigenen Freiheit, weil sie schon oft von Wesen getäuscht wurden, die eine omnipotente Eigenschaft als Machtinstrument eingesetzt haben.

In der Episode „Barge of the Dead“ (1999) der Serie *Star Trek Voyager* (1994-2001) erleidet die halb klingonische und halb menschliche Ingenieurin B’Elana Torres einen Unfall, der sie ins Koma versetzt. Während sie sich in diesem Zustand befindet, hat sie eine Vision von ihrer Mutter, die sich auf der Barke der Toten in das Leben nach dem Tod befindet. In der klingonischen Mythologie bringt diese Barke die Seelen der entehrten Toten in die Unterwelt, wo sie eine qualvolle Existenz in einer Art Fegefeuer fristen. B’Elanas Mutter muss diesen Weg in der Vision antreten, weil ihre Tochter allem, was mit der Kultur der Klingonen zu tun hat, abgeschworen hat und ein Leben unter Menschen auf einem Sternenschiff der Laufbahn einer ehrenvollen Kriegerin vorzieht. B’Elana, die bisher eine regelrechte Abscheu vor den ihrer Ansicht nach veralteten und lächerlichen klingonischen Bräuchen hatte, steht nach ihrem Erwachen aus dem Koma völlig unter dem Eindruck dieser Vision und möchte ihre Mutter retten. Sie findet eine Anleitung in alten religiösen, klingonischen Schriften und möchte nun den Unfall nachstellen, der sie in diesen Zustand versetzte. Captain Janeway ist zunächst in keiner Weise bereit dieser Bitte nachzukommen, da dies bedeuten würde eine Nahtoderfahrung bewusst herbeizuführen und das Leben ihrer Ingenieurin bewusst zu gefährden. B’Elana versucht daraufhin zu argumentieren: „*I can’t pursue my spiritual beliefs?*“ (*Star Trek Voyager*, „The Barge of the Dead“ 00:24:27), aber

Janeway beteuert: „*There's a limit to how far I'll let religious practices go. If your beliefs required you to sacrifice a child, I would'nt allow that either.*“ (*Star Trek Voyager*, „The Barge of the Dead“ 00:24:42)

Es ließen sich viele weitere Beispiele aufführen, die aufgrund des beschränkten Umfangs in diesem Beitrag nicht aufgeführt werden können. Dennoch wird bereits ersichtlich, dass *Star Trek* tolerant gegenüber Religionen und Gläubigen ist, solange diese die humanistischen Werte und die Freiheit von Individuen oder Gruppen nicht verletzen. Dass dies aber quantitativ derart häufig herausgestellt wird, ermöglicht eine entsprechende Gewichtung der Gegenseite der, von *Star Trek* keinesfalls passiv vorgetragenen, zentralen Stellung, welche die Menschheit selbst im Gesamtgefüge des Universums einnimmt. Dass der Humanismus etwas ist, das aktiv verteidigt werden muss, wird bei *Star Trek* im Kern anhand einer Auseinandersetzung mit einem gottähnlichen Wesen verhandelt. Der Humanismus wird damit zur Antipode von Religiosität und setzt sich an die Stelle des Atheismus. Das Q-Kontinuum, welches aus einer Reihe omnipotenter Wesen besteht, die sich alle Q nennen, und jede Form annehmen können, die ihnen beliebt, ist wohl in *Star Trek* das, was dem klassischen Verständnis eines allmächtigen Gottes am nächsten kommt.

„All the Galaxy is a stage“

Das Wesen Q begegnet dem Raumschiff Enterprise der Serie *Star Trek: The Next Generation* (1987-1993) gleich in der Pilotfolge („Encounter at Farpoint Station“ 1987). Es tritt grundsätzlich als männlicher Mensch auf, verkleidet sich aber im Laufe der Episode als Admiral der Sternenflotte, als Mönch, als Richter und als Schlange. In diesen Kostümierungen erscheint er wie aus dem Nichts auf dem Schiff, das soeben seine Reise antreten will, und untersagt den Menschen den Weiterflug in den für sie noch unbekanntem Raum. Da Q die Macht hat, das Schiff durch eine gigantische Energiebarriere am Weiterflug zu hindern, und auch ansonsten demonstriert, dass er jederzeit in der Lage wäre, das Schiff samt Besatzung mit einem Fingerschnippen zu zerstören, sind sie gezwungen seinen

Launen zu gehorchen. Dass sie sich jedoch unterwerfen würden, nur weil dieses Wesen derartige Macht besitzt, kommt für den Captain der Enterprise D, Jean-Luc Picard, gespielt von Patrick Stewart, nicht in Frage.

Q wird von Picard schnell als Taschenspieler entlarvt. Die Verkleidungen, in denen er auftritt, verweisen auf Dreierlei: In seiner Eigenschaft als Richter repräsentiert er die normativen Werte der Menschheit, die er ironisch in Frage stellt. Er fingiert einen Gerichtsprozess, indem er die Menschen beschuldigt, sie seien eine ungewöhnlich wilde Rasse, und deswegen sollte es ihnen untersagt werden weiterhin den Weltraum zu erforschen. In seiner Verkleidung als Admiral repräsentiert er die militärischen Institutionen der Erde, deren Legitimation er in Frage stellt und der Auftritt als Mönch provoziert die Integrität der Menschheit, zugunsten von Solidarität mit Schwächeren auf Macht und Einfluss zu verzichten. Der Richter Q lässt die Besatzung unter der Prämisse weiterfliegen, dass die Menschen zu beweisen hätten, dass sie ihre alten Verhaltensweisen abgelegt haben. Da Q auch in der finalen Doppelfolge der Serie wieder auftaucht und sie daran erinnert, dass der Prozess während dieser sieben Jahre erzählter Zeit niemals abgeschlossen war, ist die gesamte Serie als Binnenerzählung dieses Gerichtsprozesses anzusehen. *Star Trek* bildet damit seinen eigenen geschichtlichen Ort im Sinne des New Historicism ab, denn die Frage, ob der Friede zwischen den Klassenfeinden Kapitalismus (USA) und Kommunismus (ehemalige Sowjetunion) abzeichnet, halten wird, bestimmt die gesellschaftlichen Themen dieser Zeit. Die Menschheit wird geprüft.

In „Hide and Q“ bietet Q dem ersten Offizier der Enterprise, Commander Riker, gespielt von Jonathan Frakes, seine Macht an. Zunächst lehnt dieser großmütig ab. Schließlich wähnt er sich als Angehöriger der Föderation moralisch unantastbar und durch Macht nicht korrumpierbar. Als er jedoch als Katastrophenhelfer eingesetzt wird, und ein kleines Mädchen stirbt, dass er mit der Macht Qs hätte retten können, zweifelt er die Richtigkeit seiner Haltung an. Obwohl Picard ihn davor warnt, dass Q, der sich schon mehrfach als jemand entlarvt hat, der scheinbar zum reinen Vergnügen mit den Menschen spielt, nicht vertrauenswürdig ist, erliegt

Riker der Vorstellung diese Macht doch anzunehmen, um Gutes zu tun. Kaum damit ausgestattet, rettet er seine Kameraden aus einer lebensbedrohlichen Situation. Dass Q diese Situation allerdings künstlich geschaffen hat, und es sich damit um ein unfaires Spiel handelt, kann er, blind vor Eifer, nicht sehen. Als er durch die Verweigerung seiner Kameraden durch seine Macht zu profitieren bloßgestellt wird, erkennt er, dass er sich hat täuschen lassen und nimmt dies demütig an. Einmal mehr wurde die vermeintliche Göttlichkeit Qs als omnipotentes Machtspiel eines Wesens entlarvt, dessen Absichten rein durch Vergnügungssucht motiviert scheinen.

Im Gegensatz zu Riker scheint Captain Picard stets unversucht den Spielen Qs zu erliegen. Die Figur des Captain Picard ist der eines Renaissance-Universalgelehrten einerseits, und eines modernen Diplomaten andererseits nachempfunden. Er verkörpert die Zuversicht in den Humanismus und den Glauben an die Menschheit beispielhaft. *Virtus* und *doctrina* laufen in der Figur des Picard zusammen. Dennoch, oder gerade deshalb, wird seine Zuversicht häufig durch eine sorgenvolle Betroffenheit begleitet, wenn es um Q geht, ahnt er doch, dass Hedonismus nicht der einzige Grund ist, warum sich ein Wesen wie Q derartig intensiv der Menschheit zuwendet.

Die sorgenvolle Betroffenheit Picards hat ihren Grund in der Existenz Qs. Solch ein Wesen, das ungreifbar bleibt, muss existenzielle Ängste auslösen. Deshalb die Sorge Picards. Q negiert nicht nur die Erkenntnisfähigkeit des Subjekts, sondern scheint auch seiner Sterblichkeit enthoben zu sein, denn das menschliche Subjekt ist endlich, während auf Q gerade diese Bestimmungen nicht zutreffen.

Dass gerade diese existenziellen, philosophischen Ängste literarisch untermalt werden, verweist auf die Rolle der Literatur im Netzwerk der Aushandlungskultur bei *Star Trek*. Während Riker und die anderen Offiziere in „Hide and Q“ auf der Oberfläche gezwungen sind sich an einem obskuren Kriegsspiel zu beteiligen, führen Picard und Q eine Art Shakespeare-Zitate-Wettstreit aus. Auf die Frage, warum Q immer diese Spiele mit ihnen treiben müsse, zieht dieser zur Antwort Picards Shakespeare-Ausgabe heran. Er zitiert absichtlich falsch: „All the Galaxy is a stage“ (*Star Trek*:

The Next Generation, „Hide and Q“ 00:17:52). Als Picard ihn daraufhin korrigiert, es heie die ganze *Welt* sei Bhne, meint Q, dass Shakespeare *Galaxie* geschrieben htte, wenn er im 24. Jahrhundert gelebt htte. Noch bevor Q ein Zitat aus *Hamlet* anbringen kann, interveniert Picard, indem er sagt: „I know Hamlet. What he might say with irony, I say with conviction. What a piece of work is man. How noble in reason. How infinite in faculty. In form, in moving, how express and admirable“ (00:17:52). Als Q ihn entrstet mit den Worten unterbricht, dass dies unmglich seine Sicht auf die Menschheit sein knne, beteuert Picard, dass er zumindest der Ansicht sei, dass die Menschheit dieses Stadium irgendwann erreichen wrden, in dem diese Worte tatschlich Anwendung fnden. Q klappt daraufhin entrstet das Buch zusammen und verschwindet auf der Stelle.

Was bedeutet diese Szene im Kontext von *Star Trek*, Literatur und Religion? In gewisser Weise kann der Wettstreit zwischen den beiden als ein gttlicher Kampf angesehen werden. Q, als antiki­sierender Gott, der Teil eines Pantheons ist und allmchtige Krfte besitzt, denkt, dass er mit Shakespeare die Menschheit verstanden hat. Shakespeare gebraucht die Worte in dem Hamlet-Zitat ironisch, whrend Picard sie voller berzeugung ausspricht. Picard wird analog in dieser Szene zu einem Gott der Menschen oder einem menschlichen Gott stilisiert, der nicht qua seiner *physischen* Fhigkeiten ein Gott des 24. Jahrhunderts ist, sondern vor allem entsprechend seiner *sittlichen Qualitten*. *Star Trek* verhandelt demnach hier moralische Kodizes, die ber die Literatur diplomatisch vermittelt werden. Es portrtiert den postmodernen, selbstkritischen Blick der Gesellschaft auf die eigene Geschichte und den eigenen historischen Ort.

Literaturverzeichnis

Alexander, David. *Gene Roddenberry: Die autorisierte Biografie mit einem Vorwort von Ray Bradbury*. Mnchen: Heyne, 1994.

- Anders, Günther. *Die Antiquiertheit des Menschen. Band 1. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. München: C. H. Beck, 1994.
- Bole, Cliff: *Star Trek: The Next Generation*. „Hide and Q.“ CBS Group. Paramount Pictures. 2010 [1987].
- Decker, Kevin S., und Jason T. Eberl, Hg. *Star Trek and Philosophy. The Wrath of Kant*. Peru (IL): Open Court, 2008.
- Dellwing, Michael und Harbusch, Martin, Hg. *Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen*. Wiesbaden: Springer, 2015.
- Erll, Astrid, und Simone Roggendorf. „Kulturgeschichtliche Narratologie: Die Historisierung und Kontextualisierung kultureller Narrative.“ *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Hg. Ansgar und Vera Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2002. S. 73-113.
- Garcia-Siino, Leimar, Sabrina Mittermeier und Stefan Rabitsch, Hg. *The Routledge Handbook of Star Trek*. London: Routledge, 2022.
- Greenblatt, Stephen. „Kultur.“ *New Historicism: Literaturgeschichte als Poetik der Kultur*. Hg. Moritz Bassler, Frankfurt am Main: Fischer, 1996. S. 48-59.
- . *Shakespearean Negotiations. The Circulation of Social Energy in Renaissance England*. Berkeley Los Angeles: University of California Press, 1988.
- Lange, Maria-Barbara. „Die Star Trek-Serien: Instrumente populärkultureller Annäherung an den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs? Eine linguistische Betrachtung.“ *Faszinierend! Star Trek und die Wissenschaften: Band 1*. Hg. Nina Rogotzki, Thomas Richter und Helga Brandt. Kiel: Ludwig, 2007. S. 131-58.
- Shakespeare, William. *As You Like It*. London/New York: The Arden Shakespeare, 2017.
- . *Hamlet*. Englisch/Deutsch. Ditzingen: Reclam, 2018.
- . *King Lear*. London/New York: The Arden Shakespeare, 1997.
- Shatner, William: *Star Trek V: The Final Frontier*. CBS Group. Paramount Pictures. 2009 [1989].
- Vejar, Michael: *Star Trek Voyager*. „The Barge of the Dead.“ CBS Group. Paramount Pictures. 2007 [1999].
- Wenskus, Otta. *Umwege in die Vergangenheit. Star Trek und die griechisch-römische Antike*. Innsbruck: Comparanda, 2009.

**„They pray to trees and golden idols and goat-headed
abominations. False gods ...“:
Die Dynamik der Religionsbegegnung in *A Song of Ice and
Fire***

KNUT MARTIN STÜNKEL

In der Fantasy-Literatur gibt es Religion, aber nur selten Religionen. Eine interessante Ausnahme bildet George R.R. Martins A Song of Ice and Fire. Martins Darstellung von Religionen im Kontakt entspricht den Ergebnissen der neueren Religionsforschung; hier wie dort wird die Religionsgeschichte durch Kontaktsituationen angetrieben und dynamisiert: Religionen reagieren aufeinander; sie entstehen und entwickeln sich durch Begegnungen mit anderen Religionen.

In fantasy literature there is religion, but rarely religions. George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire is an interesting exception. Martin's portrayal of religions in contact corresponds to the findings of recent research on religion; here as there, the history of religion is driven and dynamised by situations of contact: Religions react to each other; they emerge and develop through encounters with other religions.

I. Religionsgeschichte als Kontaktgeschichte

Religionen beschreiben sich selbst gerne als vom Himmel gefallen, sei es als natürlich oder göttlich gegebene oder als geforderte Religion. Die Motivation zu einer solchen Selbstdarstellung expliziert eine Kernthese aktueller religionswissenschaftlicher Forschung: sie rührt her aus der *Kontaktsituation* religiöser Traditionen. Die Entstehung, Formation, Ausdehnung und Verfestigung (und entsprechend der Verfall) einer Religion wird hier vor allem als ein Ergebnis der ständigen Begegnung verschiedener religiöser Traditionen beschrieben. Die einzelnen Traditionen sind keine abgeschlossenen Gebilde, sondern gewinnen Form und Gestalt in einem ständigen Austausch. Als ein kommunikatives Ereignis ist die Kontaktsituation religiöser Traditionen kein Ergebnis des Zusammentreffens

von religiösen Entitäten. Vielmehr sind diese gerade das Ergebnis einer Kontaktsituation als eines kommunikativen Ereignisses. Der Kontakt produziert die Einheit der jeweiligen religiösen Tradition. Das heißt auch: Kommunikation produziert die Teilnehmer des Kontakts durch Ansprache hinsichtlich bestimmter Aspekte in einer spezifischen Weise. Sozio-kulturelle Einheiten wie Religionen konstituieren sich durch das 'Andere' (vgl. Krech 276-77, 284-86).

Der Motor der Religionsgeschichte sind die grundsätzlich kommunikativen Kontaktsituationen religiöser Traditionen. *Es gibt keine Religion ohne eine andere Religion*. Eine Kontaktsituation bedeutet das Geschehen eines *Religionsvergleichs*. Ein *tertium comparationis* ist ein von Teilnehmern des Religionskontakts selbst eingesetztes Konzept, das als solches von der Religionsforschung zur Beschreibung der durch den Kontakt induzierten Dynamiken der Religionsgeschichte untersucht werden kann, um zu einer adäquaten Beschreibung des Prozesses der Religionsgeschichte zu gelangen. Das *tertium* ist dabei sowohl möglicher Gegenstand der Verfestigung und Intensivierung (Verdichtung) von Religion – man bildet etwa seinen Begriff von Reinheit in Absetzung von den als Unreinheit beschriebenen Praktiken der Gegenseite. Es ist aber ebenso auch das mögliche *Interface* eines gegenseitigen Verständnisses, so unvollkommen und oberflächlich dies auch sein mag. Religionsvergleich dynamisiert religiöse Traditionen sowohl in interner Weise (Intensivierung) wie auch in externer Weise (durch Findung von Anschlussmöglichkeiten) als Expansion. Religionswissenschaftliche Forschung ist also fokussiert auf die relationalen Aspekte als Konstituenten religiöser Formationsprozesse (*relational religion*). Auf diese Weise können geographisch ausgedehnte Netzwerke religiöser Traditionen als langwierige Prozesse der Orientierung und des Austauschs beschrieben werden (vgl. Krech 192).

Für die Analyse von Religionskontakten ist es sinnvoll, anhand einer vorläufigen einfachen Typologie vorzugehen. Dabei muss aber unterschieden werden zwischen Entstehung, Rahmung und Resultat des Kontakts. Diese Möglichkeiten des *Resultates* von Religionskontakten bewegen sich also auf einer Skala, die mit den Extremen eines *Clashs* unvereinbarer Kulturen auf der einen und einem Zusammenwachsen auf der anderen Seite markiert sind. Dazwischen

existieren viele mögliche Zwischenstufen partieller Übernahme und Abgrenzung, die zur Beschreibung eines jeweiligen Kontaktes dienen können. Religiöse Traditionen sprechen einander in der Kontaktsituation entweder als andere Tradition oder als Form der eigenen Tradition an. Die Kontaktsituation differenziert sich somit entsprechend in eine *interreligiöse* und eine *intrareligiöse* Form. Zudem spielt die Frage eine Rolle, ob im jeweiligen Falle ein *synchroner* oder ein *diachroner* Religionskontakt vorliegt.

II. Dynamische Religionsgeschichte in *A Song of Ice and Fire*

Ein für die Religionsforschung besonders interessantes Moment der Fantasy-Literatur ist ihr fiktionales Schreiben auf der Basis einer alternativen Kosmologie. Sie ist eine literarische Exekution der Einsicht in die eigene Notwendigkeit bestimmter Voraussetzungen einer möglichen Welt. Geht man der Frage nach, was den *Appeal* von Werken der Fantasy-Literatur ausmacht, kristallisieren sich einige Hauptaspekte heraus, von denen zwei immer wieder genannt werden: die Stimmigkeit der erdachten Welt und ihre dargestellte Tiefe. Im Folgenden untersuche ich George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* als aufschlussreiche Darstellung von Möglichkeiten des Religionskontakts und deren historische Entfaltung. Dabei liegt das Schwergewicht bei Martin auf seiner *soziologischen* Beschreibung der Genese, der Konkretion und der Auswirkungen von *synchronen interreligiösen* Kontakten. Gleichzeitig gibt es auch eine Darstellung von *diachronen*, vor allem *intrareligiösen* Kontakten. Im Werk Martins wird der religionswissenschaftlichen Erkenntnis von der überragenden Bedeutung des Religionskontakts für die Dynamik der Religionsgeschichte literarische Gestalt verliehen; ein Umstand, der nicht zuletzt zur oftmals gelobten Glaubwürdigkeit seiner Schöpfung beiträgt.

Im Folgenden wird unter Religion ein von Martin beschriebenes System verstanden, das durch bestimmte Gottheiten einen Transzendenzbezug pflegt, religiöse Experten für die Verehrung dieser Gottheiten („Priester“), Kult- und Ritualhandlungen als Interaktion von Anhängern der Gottheit und dieser selbst, allgemeine

Richtlinien für den rituellen Umgang (Dogma, Theologie) sowie die Anhänger („Gläubige“) der betreffenden Gottheit umfasst. Priester und Gläubige sind gleichzeitig Akteure in der und mit ihrer Umwelt und üben Einfluss auf diese aus. Religion ist also hier ein sozial beschreibbares Phänomen, die jeweilige Theologie ein bestimmtes Ergebnis sozialer Vorgänge. Das Faktum der Religion und das Faktum einer dynamischen Religionsgeschichte, die aus dem Kontakt mehrerer Religionen entsteht, ist in *A Song of Ice and Fire* in die Darstellung als wesentliches Darstellungselement einbezogen. Religionen sind von Martin bewusst gestaltet:

[Interviewer] ‚I was curious as to – – how does one sit down and create a religion?‘

[Martin:] ‚The religions are made up religions, in that sense, imaginative religions. I based them on real world religions just tweaking it and expanding it a little. [...] That’s the general process for doing fantasy, is you have to root it in reality. Then you play with it a little, then you add the imaginative element, then you make it largely bigger.‘ (Thorn und Martin)

Im Kontakt der *made up religions* innerhalb der Erzählung wird diese Ausgestaltung besonders deutlich und auch weiter vollzogen, so dass man zu sagen versucht ist, dass die von ihm erdachten Religionen in den Büchern Martins durch Auseinandersetzung miteinander ihre weitere Ausgestaltung selbst vollziehen. In der Religionsgeschichte kann man Prozesse beobachten, die durch *agency of objects* oder *agency of ideas* zu beschreiben sind.

In Gegensatz zu vergleichbaren Werken des Genres, in denen die Götter, bis auf bestimmte als systeminterne Abweichung gekennzeichnete Phänomene, unangefochtene allgemeine religiöse Gültigkeit zu besitzen scheinen, finden sich bei Martin viele verschiedene Religionen. Diese existieren zudem nicht bloß nebeneinander her, sondern treten konkret als durch bestimmte religiöse Akteure (Priester, Gläubige, Symbole) aufeinander reagierende und sich voneinander absetzende Systeme in Erscheinung. Die Welt in *A Song of Ice and Fire* hat nicht nur Religion, sondern sie hat Religionen im Plural, und vor allem hat sie dies als ein von den einzelnen Religionen selbst reflektiertes Phänomen und Problem. Die Vielzahl der Religionen und Formen des Religiösen begegnen sich in einer Vielfalt von oft-

mals konfliktträchtigen Kontaktsituationen und lösen so eine Dynamik der Religionsentwicklung aus. Diese vielfältig vernetzte Entwicklung ergibt die Religionsgeschichte von Westeros.

Martin hat keine religiöse Bekenntnisschrift und auch keinen fantastischen Schlüsselroman der Religionen geschrieben. Ebenso wenig relevant ist das Problem, welche Religion sich am Ende als die ‚wahre‘ erweisen wird.

„I don't think any gods are likely to be showing up in Westeros, any more than they already do. We're not going to have one appearing, *deus ex machina*, to affect the outcome of things, no matter how hard anyone prays.“ (Anders)

Die mögliche Enttäuschung über die Götter, sowohl bei den Figuren des Romans als auch beim Leser, ist somit vorgezeichnet; wenn es darauf ankommt, kann beide nicht einmal mehr ein Gott retten (vgl. Jones 121). Die Figuren des Werkes müssen eine entsprechende verstörende Erfahrung machen, zum Beispiel Asha Greyjoy: „The Drowned God did not answer. He seldom did. That was the trouble with gods“ (Martin, *Dance* 901), oder Cersei Lannister: „The Seven proved as deaf as their earthly servants“ (Martin, *Dance* 787).

Martin beschreibt das Aufeinandertreffen der Religionen, welches dazu führt, dass sich diese in bestimmter Weise modifizieren und so eine bestimmte Dynamik in Gang setzen, die sich mit den Mitteln aktueller Religionsforschung beschreiben lässt. Der reale Einfluss von Religion wird in der Interaktion der Religionen untereinander besonders deutlich. Eine intensive Reaktion auf eine Situation des Kontakts zeitigt einen starken Einfluss des Religiösen auf andere Bereiche menschlicher Gesellschaft. *Der Einfluss von Religionen auf die Welt äußert sich in ihrer Interaktion, nicht in der göttlichen Intervention.* Eine entscheidende Voraussetzung dieser dynamischen Entwicklung ist die Existenz verschiedener Religionen mit einander ausschließenden Wahrheitsansprüchen (vgl. Assmann). Der bei Martin beschriebene Religionskontakt ist daher zumeist agonial geprägt und führt zur Entwicklung eines Konzeptes von Orthodoxie und Heterodoxie, an welchem die Verdammung des jeweils anderen bestimmt wird. Orthodoxie setzt Heterodoxie voraus. Das Resultat einer solchen Begegnung

ist folglich weniger ein tolerierendes Miteinander bzw. ein friedliches Zusammenwachsen beider Religionen, sondern ein religiöser Konflikt, welcher letztlich zur Verdrängung der einen Religion durch die andere, sich in diesem Prozess intensivierende und verdichtende, führt. Ein Beispiel hierfür wäre in *A Song of Ice and Fire* die Verdrängung der Religion der alten Götter durch die Religion der Sieben. Die durch die Religionen herbeigeführte Entscheidungssituation führt zu sozialen Verwerfungen mit immensem politischen Einfluss, wie zum Beispiel innerhalb der Partei von Stannis Baratheon, in der der von der Königin favorisierte Glaube an R'hllor mit dem Glauben an die Sieben, aber auch, durch den jeweiligen Aufenthaltsort bedingt, mit den Alten Göttern konkurriert und zu politischen Fraktionierungen führt. Die Religionen werden im Verlauf der Erzählung penetranter. Erklärbar wird dieser Eindruck durch die beschriebenen konfliktträchtigen Religionskontakte mit ihrer Entscheidungszumutung.

III. *The Faith*: Intrareligiöser Konflikt – kalte und heiße Religion

Dominant unter den Religionen von Westeros ist der Glaube an die Sieben (*the Faith*). Er verfügt über eine ausgearbeitete Theologie, festgelegt in heiligen Schriften, feste Institutionen und Rituale und eine etablierte Hierarchie religiöser Experten. Dennoch ist diese gut organisierte und strukturierte Religion keine Einheit, sondern intern stark differenziert. Gerade hier gibt es somit auch *intrareligiöse* Begegnungen und Konflikte. Es stehen sich vor allem eine ‚offizielle‘ Religion, die mit dem Amt und der priesterlichen Hierarchie verbunden ist, und eine Art Volksreligion, eine Religion ‚von unten‘, gegenüber. Da die offizielle Religion stark mit der politischen Elite assoziiert ist und die Volksreligion entsprechend mit den politisch nicht Privilegierten, sind in der Konfrontation beider Seiten religiöse und soziale Aspekte eng verbunden. Weiterhin finden sich Unterschiede in der Religiosität: es scheint eine Art Mönchstum zu existieren, dessen religiöse Praxis sich von der offiziellen Religion grundlegend unterscheidet, und das so eine latente Opposition zu

dieser darstellt. Ebenso ist die Korruptheit hoher Würdenträger mit der Frömmigkeit einfacher Gläubiger kontrastiert. Auch gibt es einen deutlichen Unterschied der religiösen Praxis zwischen Land und (Haupt-)Stadt. Deutlich wird dies durch den Gegensatz zwischen den in prächtigen Palästen residierenden Priestern der Hauptstadt und den Wanderpredigern auf dem platten Lande. Für diese religiöse Tradition ergibt sich also ein dynamisches, differenziertes Bild interner Interaktion, welches dem monolithischen Selbstbild widerspricht.

Von besonderem Interesse für die Religionsgeschichte von Westeros ist das Aufkommen reformatorischer Tendenzen in diesem Glauben, welche sich in den ‚*Poor Fellows*‘ und, als deren Hauptexponent, dem ‚*High Sparrow*‘ äußert. Martin beschreibt hier höchst anschaulich das Aufkommen einer religiös motivierten sozialen Bewegung ‚von unten‘ innerhalb einer bestimmten religiösen Tradition, welches zwar sicherlich durch die Situation weitgehender politischer Anarchie, aber auch und gerade als Reaktion auf die Erfahrung religiöser Inhomogenität bzw. Pluralität interpretiert werden kann.

Die Konfrontation innerhalb des Glaubens ist von Martin konkret personifiziert, und zwar in der Auseinandersetzung der Regentin Cersei mit dem *High Sparrow*. In ihrer Anfangsphase wird die Dynamik dieser Bewegung, insbesondere von religiös gleichgültigen Macht-Politikern, unterschätzt (vgl. Emig 108, 111). Diese sind zunächst überzeugt, die religiöse Bewegung in ihrem antipluralistischen Impuls politisch instrumentalisieren zu können. Entsprechend perplex ist aber die Regentin, wenn das von ihr politisch interpretierte Geschehen eine religiöse Eigendynamik gewinnt und eine Umwertung der Werte vom Politischen ins Religiöse vorgenommen wird. Dies kommt einer sozialen Revolution gleich:

‚The Iron Throne must defend the Faith,‘ growled a hulking lout with a seven-pointed star painted on his brow. ‚A king who does not protect his people is no king at all.‘ Mutters of assent went up from those around him. One man had the temerity to grasp Ser Meryn by the wrist, and say, ‚It is time for all anointed knights to forsake their worldly masters and defend our Holy Faith. Stand with us, ser, if you love the Seven.‘ (Martin, *Feast* 594)

Diese auf einem *intrareligiösen* Kontakt beruhende Entwicklung im Sinne einer Intensivierung und Verdichtung hat nun auch *interreligiöse* Konsequenzen. Die *Poor Fellows* werden zu einem politischen und militärischen Machtfaktor, der interreligiös gegen Vertreter anderer Religionen, aber auch intrareligiös gegen den verwässerten Glauben eingesetzt werden kann:

[Cersei:] ‚[T]here were many tales about them. But all agree that they were implacable in their hatred for all enemies of the Holy Faith.‘ Lady Merryweather understood at once. ‚Enemies such as Lord Stannis and his red sorceress, perhaps?‘ ‚Why, yes, as it happens,‘ said Cersei, giggling like a girl. ‚Shall we broach a flagon of hippocras and drink to the fervor of the Warrior’s Sons on our way home?‘ (Martin, *Feast* 603)

Cersei sieht zwar, dass ein Konflikt zwischen einer radikalisierten und einer anderen Religion wahrscheinlich ist, unterschätzt jedoch deren religiöse Motivation und Eigendynamik in ihrem Versuch, den sich anbahnenden Religionskonflikt politisch zu instrumentalisieren. Kurze Zeit später wird ihre Fehlkalkulation drastisch deutlich. In Cerseis Demütigungsritual (*walk of shame*) zeigt sich die Motivationen der neuen Bewegung besonders prägnant, und zwar durch den in der inszenierten Situation vollzogenen Vergleich von wahren und falschem Glauben anhand eines bestimmten *tertium comparationis*, nämlich dem der Reinheit. Dieses *tertium* ist in einer der bekanntesten ikonischen Szenen des Buches in konkret inkorporierter Form vorhanden, nämlich im nackten Körper der Regentin selbst, die vom *High Sparrow* gezwungen wird, einen Bußgang durch die Hauptstadt zu vollführen. Die Hauptthemen des Rituals sind hier genannt: Unverborgenheit und Gesehenwerden. Es geht also um Erkenntnis und zwar das Erkanntwerden als Mensch wie jeder andere, durch nichts vom Staub der Straße getrennt und unterschieden: Unverhüllt wird Cersei der Blick der vielen anderen zur Hölle; ihr Bußgang seiner Intention nach, eine Höllenfahrt der Selbsterkenntnis. Bedeutsam ist hierbei der Kontrast der in ihrer Nacktheit körperlich reinen Königin, welche aber so ihre Sünden büßt, mit den treuen Gefolgsleuten des erneuerten Glaubens, die bei aller körperlichen Unreinheit doch im Umkehrschluss die Reinheit des Gewissens repräsentieren:

all the scum had come out to see a queen brought low. And mingled in with them were the Poor Fellows, filthy, unshaven creatures armed with spears and axes and clad in bits of dented plate, rusted mail, and cracked leather, under roughspun surcoats bleached white and blazoned with the seven-pointed star of the Faith. The High Sparrow's ragged army. (Martin, *Dance* 933)

Statt der prächtigen Rüstungen der weltlichen Macht hat die reformatorische Bewegung die Rüstung des Glaubens angetan, nach dem Beispiel ihres Anführers. Und wenn dies geschieht, dann ist religiöse Unduldsamkeit nicht weit. Der *High Sparrow* als Cerseis Gegenspieler wird von Martin sehr unvermittelt in das Geschehen eingeführt, und zwar im Moment seiner religiösen Machtübernahme. Von seiner Vorgeschichte ist so wenig erzählt, dass er als eine Anzeige der reformatorischen Bewegung und ihr Sprachrohr erscheint.

He was still a scrawny grey-haired man with a lean, half-starved look, his face sharp-featured, lined, his eyes suspicious. In place of the rich robes of his predecessors, he wore a shapeless tunic of undyed wool that fell down to his ankles. [...] He sat there with his hard eyes fixed on her, watching her weep, as stony as the statues of the Seven in the sept above. (Martin, *Dance* 790-91)

Sittliche Nachsichtigkeit, geschweige denn religiöse Toleranz, ist von dieser verhärteten, religiös gleichsam petrifizierten Figur nicht zu erwarten. Sein religiöses Urteil ist auch im Politischen eindeutig und politisch unparteiisch: „Lord Stannis has turned from the truth of the Seven to worship a red demon, and his false Faith has no place in these Seven Kingdoms.“ (Martin, *Dance* 792-93). Während vormals Westeros genügend Platz für eine relativ friedliche religiöse Koexistenz bot, so ist nun, nach der jeweiligen religiösen Rückbesinnung auf das ‚Wahre‘ des eigenen Glaubens auf dem ganzen Kontinent kein Platz mehr für das, was demgegenüber als ‚falscher Glaube‘ bezeichnet wird, sprich, für alles andere. Die Rückbesinnung führt zur *Universalisierung* des Glaubens. Der *High Sparrow* ist somit das Sinnbild für eine auf sich selbst besinnende religiöse Tradition, welche sich von als religionsfeindlich erklärten Elementen zu reinigen sucht, und bereit ist, diese neugewonnene Reinheit bzw. Ursprünglichkeit aktiv und auch aggressiv gegenüber diesen Elementen zu verteidigen. Von nun an ist das Konzept der

Reinheit das *tertium comparationis* in dem im Religionskontakt stattfindenden Religionsvergleich. Radikalisierung als Purifikation in der Abwehr von Kontaminierendem geht also mit geistiger und auch physischer Militarisierung einher, welche eine mögliche Begegnung mit anderen Religionen noch konflikträchtiger macht.

IV. Die Entstehung der ältesten Religion aus dem Religionskontakt

Leidtragender dieser Entwicklung ist einer der Partner der vormaligen Koexistenz. Der Glaube an die *Old Gods* ist diejenige Religion, die als Glaube der ‚*Children of the Forest*‘ schon von Anfang an vor jeder menschlichen Geschichte vorhanden war. Dieser Glaube hat auch daher wenig von jenen Elementen, die einer Religion im eigentlichen Verständnis zukommen: kein professionelles religiöses Expertentum, keine Tempel, keine Schriften, wenig ritualisierte Handlungen. *Als Religion* ist die Verehrung der alten Götter somit *nur in der Interaktion mit den anderen Religionen* fassbar. Erst hier kann man sinnvoll von ihr als einer Religion sprechen. Dieser Umstand macht eines besonders deutlich: Religionsgeschichte folgt nicht einem rein chronologischen Ablauf. Die älteste Religion ist nicht unbedingt auch von Beginn an die älteste Religion, sie kann aber zu dieser im Nachhinein durch Kontakt werden. Diese *Retrospektivität* ist ein wesentliches Element der Religionsgeschichte: eine Form von Hinduismus etwa ist erst dann als älteste Religion anzusprechen, sobald der Kontakt mit einer religiösen Tradition erfolgt ist, die einen entsprechenden Begriff von sich hat. Nach dieser Kontaktsituation ist es retrospektiv erlaubt, von der antiken Tradition auch vor dem Kontakt als Religion zu sprechen.¹

Manifest ist der Glaube an die *Old Gods* vor allem im Norden präsent. Nur im Konflikt wird dieser Glaube thematisch, bleibt ansonsten diffus. Diese fehlende Griffigkeit der Beschreibung durch Martin mag auf einen wichtigen Umstand hindeuten: Religion trifft nie auf ein komplett unerschlossenes Gebiet. Dies bedeutet: Eine

1 Vgl. hierzu Masuzawa und Schulze.

alte oder die älteste Religion ist nicht mit einer ursprünglichen, oder, negativ gefasst, primitiven Religion zu verwechseln. Bei der Entstehung bzw. Einführung von Religion gibt vielmehr es stets Strukturen, die auf diese Einführung in dieser oder jener Weise, friedlich und im Konflikt, reagieren. Diese Strukturen könnte man mit einem Ausdruck Georg Simmels als *religioid* bezeichnen; es sind solche, die sich zu einer Religion entwickeln können, aber nicht zwangsläufig entwickeln müssen (Simmel 61-62, 114). Sie können durch die neue bzw. andere Religion integriert oder auch bekämpft werden. Religion kommt also nicht einfach vom Himmel, sondern zeigt sich im Kontakt auf der Erde bzw. in der menschlichen Welt. In Westeros trifft *the Faith* auf die namenlosen erdverhafteten Götter der Wälder, Berge und Ströme *und benennt sie im Kontakt als Götter und ihre Verehrung als Religion*. Dieses führt auf beiden Seiten zu einer bestimmten Reaktion, die Einfluss auf die Ausformung der jeweiligen Religion hat: die alte zieht sich aus der Öffentlichkeit zurück, während die neue Religion durch sichtbare Priester, unübersehbare Bauten und eine ausgearbeitete Theologie die öffentliche Wahrnehmung besetzt. Dieses Besetzen verschiedener Regionen macht die Begegnung zunächst weniger konfliktträchtig; allerdings ist im Zuge der Radikalisierung, die sich aus *intrareligiösen* Entwicklungen wie beim Glauben an die Sieben wie auch aus *interreligiösen* Konflikten wie dem Erstarren des Glaubens an R'hllor speist, auch hier eine Verschärfung des Gegensatzes zu erwarten. Die *Old Gods* werden zunehmend Ziel der drastischen Profanierung durch Anhänger anderer Traditionen, insbesondere der neuen bzw. neu eingeführten Religionen:

[Jon Snow:] ‚Your grace should have him swear an oath before his heart tree.‘ Godry the Giantslayer guffawed. ‚I had forgotten that you northmen worship trees.‘ ‚What sort of god lets himself be pissed upon by dogs?‘ asked Farring’s crony Clayton Suggs. (Martin, *Dance* 244)

V. Konversion zur Tradition

Der profilierteste religiöse Experte der Religion des *Drowned God*, Aeron Damphair, verdankt seinen Status einer geradezu klassisch zu nennenden Konversionserfahrung, in der er sich von einem al-

len Arten des Vergnügens hingeebenen saufenden Saulus in einen völlig dem Dienst und der Verkündung seines Gottes gewidmeten Paulus wandelt. Die unrühmliche Vergangenheit ist nicht vergessen, steht ihm vielmehr fortan als stetige Mahnung vor Augen. Zudem hat er in Wirklichkeit eine (Nah-)Todeserfahrung gemacht und begreift sich folglich in aller Strenge als Wiedergeborenen.

That man is dead. Aeron had drowned and been reborn from the sea, the god's own prophet. No mortal man could frighten him, no more than the darkness could ... nor memories, the bones of the soul. (Martin, Feast 35; originale Hervorhebung)

Diesem Status als ein lebendiges Sinnbild der Wahrheit der religiösen Lehren seiner Tradition verdankt er seinen herausgehobenen Status. Seinen religiösen Anspruch setzt er auch gegenüber Zumutungen der weltlichen Hierarchie durch. Gegen die Zumutungen des Weltlichen wehrt sich Aeron in protestantischer Manier:

„Here I stand. Let Lord Gorold come and feast his eyes.“ Aeron took a leather skin from Rus, freshly filled with water from the sea. The priest pulled out the cork and took a swallow. [...] „I have the god's work to do.“ Aeron Greyjoy was a prophet. He did not suffer petty lords ordering him like some thrall. (Martin, Feast 26)

Mit dem Trinken von Meerwasser erinnert und wiederholt Aeron sinnbildlich permanent den persönlichen Übergang in die transzendente Sphäre. So ist er nicht bereit, persönlich von profanen Dingen in Anspruch genommen zu werden. Kontakt mit dem Weltlichen gibt es für den Religiösen im Sinne Aerons nur in strenger Demarkation:

The god took me deep beneath the waves and drowned the worthless thing I was. When he cast me forth again he gave me eyes to see, ears to hear, and a voice to spread his word, that I might be his prophet and teach his truth to those who have forgotten. I was not made to sit upon the Seastone Chair [...]. (Martin, Feast 40)

Sein Konversionserlebnis wird also von Aeron in bestimmter Weise interpretiert: Es macht ihn zum Werkzeug seines Gottes in einer Situation, in der eine neue Verkündigung alter Glaubensinhalte in

besonderer Weise notwendig ist, denn die Religion ist verweltlicht, was sich vor allem im zu intensiven Kontakt mit der Umwelt und in der Übernahme fremder Sitten äußert. Aeron fordert die Rückkehr zur eigenen Tradition: „It is time we returned to the Old Way, for only that shall make us great again“ (Martin 2011, 40).

Seine Strenge lässt Aeron vor allem in Situationen walten, welche ihn in Berührung mit anderen Religionen bringen. So beeilt er sich, seinen zurückkehrenden Neffen Theon in einer Art Wiedertaufe von den schädlichen Einflüssen der ‚Wolfsgötter‘ und ihren Verehrern zu reinigen. Erst diese Wiedergeburt macht ihn wieder zu einem eigentlichen Mitglied seines Volkes. Lästerungen des Ertrunkenen werden von Aeron entsprechend ‚*the old way*‘ durch Opferung des Übeltäters bestraft. Seine neugewonnene Religiosität äußert sich also in einer Besinnung auf die Tradition, welche der Verkommenheit der Welt entgegenwirken soll. Durch den Kontakt wird die Tradition sichtbar und durch den ‚Propheten‘ artikuliert, welcher durch eine Rückbesinnung auf die Vergangenheit in die Zukunft wirken möchte. Es findet der Versuch einer Purifikation, einer Reinigung statt, die sich fremder Elemente zu entledigen sucht und sich somit auch radikalisiert.

Hinsichtlich vermuteter Gegner seines Gottes ist Aeron kompromisslos. So schwört er neue Priester darauf ein, ihren Knüppel aus Treibholz kraftvoll gegen die Feinde ihres Gottes zu brauchen und wendet sich auch intrareligiös entschieden gegen Aufweichungen des Rituals. Durch den zynischen Polytheismus seines Bruders und dessen Hinweis auf andere Religionen und Götter ist Aeron's Glaube auf das Schärfste herausgefordert:

[Euron] laughed. ‚*Godless? Why, Aeron, I am the godliest man ever to raise sail! You serve one god, Damphair, but I have served ten thousand. From Ib to Asshai, when men see my sails, they pray.*‘ The priest raised a bony finger. ‚*They pray to trees and golden idols and goat-headed abominations. False gods ...*‘ (Martin, *Feast* 372)

Mit einer solchen Beschreibung der anderen Religionen ist es kein Zufall, wenn Aeron entsprechende Wunschträume hegt und bei Gelegenheit in die Tat umsetzen wird: ‚*We shall sweep over the green lands with fire and sword, root out the seven gods of the septons and the white trees*

of the northmen ...“ (Martin, *Feast* 395). Die durch sein Konversionserlebnis verstärkte Erfahrung der Begegnung mit anderen Religionen führt bei Aeron zu einer Rückbesinnung auf das vermeintlich Eigene und Althergebrachte. Mit dieser Rückbesinnung entsteht eine verbindliche Dogmatik, welche sich in einem Verhaltenskodex äußert, der die Komplexität einer Welt, in der verschiedene Religionen existieren, radikal zu einem Schwarz-Weiß-Schema bzw. einer ‚fromm oder gottlos‘-Einteilung der Welt reduziert. Diese schematisierende Vereinfachung, eine Komplexitätsreduktion durch Religion, führt zu einer religiös gerechtfertigten Aggression gegenüber den anderen Religionen und deren wirklichen oder auch nur vermuteten Vertretern. In einer interessanten Übereinstimmung mit den Geschehnissen um den *Faith of the Seven* und dem *High Sparrow*, will auch Aeron vor seinem Verschwinden das gemeine Volk gegen die als verweltlicht und gottlos empfundene Obrigkeit zugunsten des Alten Wegs mobilisieren.

Am Beispiel Aerons lässt sich eine wichtige Struktur religiöser Kontaktsituationen illustrieren. Die Kontaktsituation mit der eigenen Vergangenheit, sowohl der persönlichen, die als religiös defizitär empfunden wird, wie auch mit der Vergangenheit in Form der ‚alten‘ Religion, die als die wahre erscheint, führt zu dogmatischen Verhärtungen, die in zukünftigen *interreligiösen* Kontakten eine gewichtige Rolle spielen werden, und die Art und Weise des Vergleichens und des entsprechenden Bewertens des anderen – nämlich als auslöschenswert – entscheidend bestimmen. Der ursprüngliche *intrareligiöse* Kontakt ist also ein stiller, nicht unmittelbar präsenter Teilnehmer in einer zukünftigen *intrareligiösen* Kontaktsituation: der Kampf gilt nicht nur der anderen religiösen Tradition, sondern auch und vor allem der eigenen religiösen Vergangenheit. Kontakt findet nie allein zwischen nur zwei Parteien statt.

VI. Entstehung der falschen Religion

Eine entsprechende Entwicklung der Intensivierung und Verdichtung mittels einer rigorosen Demarkation lässt sich auch bei den anderen von Martin beschriebenen Religionen ausmachen. Insbe-

sondere die Anhänger des R'hllor reagieren auf den Kontakt mit anderen Religionen mit Abwehr, Verdammung, missionarischem Eifer und Gewalt. Bei diesen gewaltsamen Aktionen tun sich vor allem Konvertiten hervor, welche auf diese Art ihre Treue zum neu angenommenen Glauben zu beweisen trachten, deren altes religiöses Ich also in jedem neuen Religionskontakt mit anwesend ist. Eine Anhängerin des *Drowned God*, Asha Greyjoy, beobachtet die:

Queen's men. Their god was Red R'hllor, and a jealous god he was. Her own god, the Drowned God of the Iron Isles, was a demon in their eyes, and if she did not embrace this Lord of Light, she would be damned and doomed. *They would as gladly burn me as those logs and broken branches.* (Martin, *Dance* 609)

Die Fixierung auf diesen Gott zeitigt eine bestimmte Wahrnehmungsweise und eine bestimmte Auslegung der Ereignisse. Der Kampf, den die *Queen's men* führen, wird von ihnen gerade auch als Kampf gegen die Götter anderer Religionen interpretiert. Eine Situation der Begegnung versetzt die Anhänger des eifersüchtigen Gottes in eine Bringschuld, welche die Möglichkeiten, wie sie auf diese Situation reagieren können, beschränkt und leitet. Im Kampf gegen diese Konkurrenten muss sich der Glaube der Anhänger R'hllors bewähren, und diese Bewährung äußert sich in bestimmten, unerhörten und aufsehenerregenden Taten.

Ob diese Handlungen wirklich religiös inspiriert sind, ist dabei nebensächlich; wichtig ist, dass sie in einer Situation des Aufeinandertreffens von Religionen religiös gerechtfertigt werden können. Es entsteht ein religiöser Verhaltenskodex, in dem es auf die wirklichen Intentionen derjenigen Gläubigen, die sich an ihn halten, nicht mehr ankommt, wenn nur das religiös Gebotene getan wird. In Person des Ungläubigen wird die andere Religion zum Gegenstand der Bewährung, sowohl in dem Sinne, dass sich die Gläubigen dem Gotte würdig erweisen, wie auch in dem Sinne, dass sein Status als wahrer Gott, sprich seine Wahrheit aufgezeigt wird. Der Andere wird somit genauso instrumentalisiert wie der Gläubige selbst. Alternative Handlungen sind angesichts dieses praktischen Bekenntnisses und der sich hieran anschließenden praktischen Dogmatik nicht mehr möglich. Diese sich selbst auferlegte Alternativlosigkeit

kann sich schließlich in Fragen der Religion einem anderen gegenüber nur noch in Gewalt äußern:

Ser Justin rolled his eyes. ‚Gods be good, are all you Karstarks mad?‘ ‚Gods?‘ said Richard Horpe, ‚You forget yourself, Justin. We have but one god here. Speak not of demons in this company. Only the Lord of Light can save us now. Wouldn’t you agree?‘ He put a hand upon the hilt of his sword, as if for emphasis, but his eyes never left the face of Justin Massey. (Martin, *Dance* 900)

Dass die Gläubigen in dieser Situation des Kontaktes mit anderen Religionen, in der für sie keine gangbaren Handlungsmöglichkeiten mehr gibt, nur noch ein Gott retten kann, ist so unmittelbar verständlich. Diese Verhaltensweise hat auch entsprechende fundamentalisierende Auswirkungen bei den Andersgläubigen und führt zu einer Rückwendung auf die eigene Tradition:

Asha had never shared her uncle Aegon’s faith in the Drowned God, but that night she prayed as fervently to He Who Dwells Beneath the Waves as ever the Damphair had. (Martin, *Dance* 614)

Es scheint so, dass auch in Zukunft weder der Kampf der Religionen noch der religiöse Synkretismus in der Lage sein werden, in Westeros für Ruhe und Frieden zu sorgen. Das ist zweifellos bedauerlich (oder erfreulich im Sinne der Leser der Geschichte). Für die Religionsforschung erfreulich ist es aber, dass in Martins Werk grundsätzliche ihrer Erkenntnisse und Grundbegriffe zum Ausdruck kommen und einen weit größeren Kreis erreichen, als es die akademische Religionswissenschaft allein je könnte.

Literaturverzeichnis

Assmann, Jan. *Die Mosaische Unterscheidung oder der Preis des Monotheismus*. München: Hanser 2003.

Charlie Jane Anders. (21. Juli 2011) „George R.R. Martin explains why we’ll never meet any gods in A song of Ice and Fire.“ <<http://gizmodo.com/george-r-r-martin-explains-why-we-will-never-meet-any-god-5822939>>. Zugriff 13 Mai 2022.

- Emig, Rainer. „What is dead may never die, but rises again, harder and stronger.“ Religion als Macht in *ASOLAF*.“ Martin May et al., Hg.. *Die Welt von ‚Game of Thrones‘. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins ‚A Song of Ice and Fire‘*, Bielefeld: transcript, 2016. S. 103-12.
- Jones, Andrew Zimmerman. „Of direwolves and gods.“ *Beyond the Wall. Exploring George R.R. Martins A Song of Ice and Fire from A Game of Thrones to A Dance with Dragons*. James Lowder, Hg. Dallas: Benbella, 2012. S. 107-22.
- Krech, Volkhard. „Religious Contact in Past and Present Times: Aspects of a Research Programme.“ *Religion* 42 (2012), 191-213.
- Krech, Volkhard. „Nachwort: Können sich Religionen begegnen?“ *Religionsbegegnung in der asiatischen Religionsgeschichte. Kritische Reflexionen über ein etabliertes Konzept*. Max Deeg, Oliver Freiberger und Christoph Kleine, Hg. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2019. S. 263-92.
- Masuzawa, Tomoko. *In Search of Dreamtime. The Quest for the Origin of Religion*, Chicago & London: Chicago University Press, 1993.
- Martin, George R.R.. *A Feast for Crows*. New York: Bantam, 2011.
- . *A Dance with Dragons*. New York: Bantam, 2012.
- Schulze, Reinhard. *Der Koran und die Genealogie des Islam*. Basel: Schwabe, 2015.
- Simmel, Georg. „Die Religion.“ *Gesamtausgabe Band 10*. Michael Behr, Volkhard Krech und Gert Schmidt, Hg. Frankfurt: Suhrkamp, 1995.
- Thron, Jesse, und George R.R. Martin. „George R.R. Martin, Author of ‘A Song of Ice and Fire’ Series“ Interview on the Sound of Young America. Maximum Fun. 19. September 2011. <<http://www.maximumfun.org/episodes/bullseye-with-jesse-thorn/George-r-r-martin-author-song-ice-and-fire-series-interview-sound-young-america>> Zugriff 13. Mai 2022.

Transcendent Figures: On Transcendence in Miyazaki's Fantastic Worlds

DUNJA SHARBAT DAR

This chapter is concerned with the works of Miyazaki Hayao and investigates how transcendence is communicated by his fantastic worlds and characters that are often based on Japanese religions and mythology. These characters and worlds thereby represent Japanese iconography and mythological images, while being created in a way to cater to the modern, global world. Furthermore, they are designed to visualise the transcendent in immanent structures by using specific visual effects, designs, and shapes. By establishing a typology of the portrayal of transcendence in immanent forms, I will show how Miyazaki's fantastic worlds and characters deal with the difference of transcendence and immanence.

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit Werken von Miyazaki Hayao und stellt sich vor dem Hintergrund der Nutzung japanischer religiöser und mythologischer Elemente die Frage, inwiefern seine fantastischen Darstellungen Transzendenz verkörpern. Sie spiegeln unumgänglich japanische Ikonographie und mythologische Bilder aus japanischen Religionen wider, während sie zugleich für die moderne, globale Welt entworfen wurden. Die Welten und Figuren sind zudem so charakterisiert, dass sie das Transzendente in immanenten Formen sichtbar werden lassen. In diesem Beitrag wird daher eine Typologie dargestellter Transzendenz in immanenten Formen vorgeschlagen, mit der gezeigt wird, wie Miyazakis fantastische Welten und Charaktere die Differenz von Transzendenz und Immanenz bearbeiten.

Introduction

In my grandparents' time, it was believed that spirits [*kami*] existed everywhere – in trees, rivers, insects, wells, anything. My generation does not believe this, but I like the idea that we should all treasure everything because spirits might exist there, and we should treasure everything because there is a kind of life to everything. (Miyazaki Hayao, qtd. in Boyd and Nishimura 7–8)

Miyazaki Hayao's famed animated movies – e.g., *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, or the globally acknowledged *Spirited Away* – overflow with fantastic¹ characters, mythological elements, and religious themes. The above-mentioned quote from 2002 shows that Miyazaki is deeply inspired by the notions and traces of animism² that are often attributed to the Shinto³ religion (see for his global reach Ogihara-Schuck). Miyazaki's movies are a globally known example of how religion is adapted in Japanese popular culture, yet it is far from a unique occurrence. Religious themes are frequently used in videogames, anime, and manga. Be it in Nakamura Hikaru's manga and anime adaption *Saint Young Men*, in which Jesus and Gautama Buddha live as roommates, the videogame *Ōkami*, in which the player is the Shinto deity Amaterasu-ōmikami in wolf form and sets out to save the world from darkness, or the anime movie *Your Name* by Shinkai Makoto (Studio CoMix Wave Films), in which one of the main characters is a shrine maiden and the family's shrine and rituals serve an important function in the story's progression.

Popular Culture and Playful Religion: *shūkyō asobi*

How religion appears in anime and manga can vary greatly. Additionally, how media that utilises religious themes is viewed, received, or used for educational purposes further underlines the interconnection of pop cultural media and religion. Scholar of religion Jolyon Baraka Thomas therefore introduces the model of *shūkyō*

-
- 1 I follow Reider's application of Todorov's definition of the fantastic, who recognises the criticism of his approach, but considers it useful in regard to Miyazaki's film *Spirited Away*: "the fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event" (Todorov 25, qtd. in Reider 5).
 - 2 Animism is a contested term in academia. For reasons of simplification, animism here is used as a broad term that includes the socio-religious notion that mankind coexists with a spiritual realm, and that the world around is animated, bearing (the potential of) a spirit or conscious. In Japan particularly, this is connected to the Shinto traditions (cf. Rambelli 3–5).
 - 3 Shinto, formerly often called Shintoism, is a Japanese religious tradition that focuses on *kami*, spirits or deities, that inhabit and protect nature. During the Meiji period, Shinto was adapted by the state and "State Shinto" was established. Today, Shinto is still one of the most influential religious traditions in Japan, involving only little dogma, but instead is very ritual-heavy (cf. Breen and Teeuwen).

asobi, playful religion or religious entertainment, to conceptualise the “conflation of religion and entertainment” (Thomas, “Anime” 74) in regard to anime and manga. By “pointing to instances where modifications of religious behavior and outlook occur within spaces equally devoted to entertainment or, alternatively, where religious practice and pedagogy simultaneously behave as entertainment experiences” (Thomas, *Drawing on Tradition* 17), Thomas’ concept *shūkyō asobi* serves as a helpful tool for the analysis of both the production and reception of such conflated media.

Thomas identifies six constituents of *shūkyō asobi*, namely (1) entertainment media that is religious in production or consumption, (2) that helps negotiating religious needs as an alternative strategy in the post-modern world, (3) that uses and alters religious themes, (4) affects people morally and religiously. Moreover, *shūkyō asobi* (5) looks at the overlapping area of religion and entertainment media, while still considering both separately, and (6) singles out instances and situations, in which the consumption of entertainment media supports or facilitates religious behaviour or learning (cf. Thomas, “Anime” 74).

Thomas showcases *shūkyō asobi* in Miyazaki’s movies by discussing the creator’s viewpoints and the audience’s reception. Not only does Miyazaki himself refer to his wish to entertain his audience, while his own religious (or spiritual) notions necessarily influence his works, he also considers the “consumer demand for spiritual content in Japan and continues to make movies with this in mind” (Thomas, “Anime” 83). The viewers – Thomas refers to his acquaintances and fan boards online – often watch the movies against the backdrop of a religious framework. They recognise religious, mythological, or spiritual themes, symbolism, and characters, and connect these religio-fantastic elements to empirical reality (cf. Thomas, *Drawing on Tradition* 118–23). According to Thomas and Miyazaki, this goes beyond institutionalised religion, but instead refers to basic religio-cultural conceptions of the world and nature.

While I consider Thomas’s approach of *shūkyō asobi* helpful for a first orientation as to how religion and entertainment media like anime or manga are connected, it focuses much on what is intended by the producers of such media, leaving out the medium and

its own agency almost entirely. It is certainly important to investigate Miyazaki's ideas behind his work to understand some decisions of the production, yet what the movies' imagery itself communicates allows for an analysis beyond Miyazaki's own intentions. Since viewers are exposed to the movies and mostly not to Miyazaki's interviews, their reception is heavily based on what the imagery and story of the movies communicate. This chapter intends to investigate exactly that. I propose that one does neither need to know the intentions of Miyazaki nor the Japanese religious landscape and traditions to recognise religion in Miyazaki's films, because the imagery communicates religion through fantastical elements that can be easily recognised as referring to transcendence, and therefore to religion.

Religion in Japan: A Complicated Matter?

Before taking a closer look at Miyazaki's movies and transcendence, it is necessary to briefly address religion in Japan. Despite it being a widely used theme in videogames, anime and manga, Japanese people rarely refer to themselves as religious. There are many studies that compare the often-contradicting statistical data on religiosity in Japan: depending on what source is reviewed, only 30% of Japanese people are religious, or over 80% are adherents to Shinto and 90% to Buddhism, exceeding the maximum of 100%. Common reasons for the contradictory data are the Japanese term for religion, *shūkyō*, how it is socially conceptualised, and how the surveys are designed (cf. Thomas, "Anime" 73; in detail cf. Roemer).

The Japanese term *shūkyō* was introduced in the 19th century as a translation for "religion" as a result of intellectual contacts between America and Europe and Japan, linking the term to foreign religious traditions. On the contrary, "Japanese religions" such as Buddhist or Shinto traditions are commonly understood as "Japanese culture" in present-day Japan (cf. Josephson). Inevitably, Japanese people visit shrines, temples, and religious festivals frequently, and they take part in religious rituals such as Shinto weddings, purification rituals or Buddhist funerals without necessarily calling

themselves religious or even followers of either tradition. Many people also buy and hold onto so-called *o-mamori*, talismans that can be purchased at shrines and temples and have a variety of uses (protection, safe travels, childbirth, wealth etc.). Getting an *o-mikuji*, a random fortune, is very common, too. All these things can be considered religious activity, subsumed under the concept of *genze riyaku*, this-worldly benefits, as theorised by Reader and Tanabe about how religious behaviour in present-day Japan is mostly directed towards the merit of life in the mortal world rather than doctrine or the afterlife (cf. Reader and Tanabe).

The 1995 sarin-gas attack by the new religious movement Aum Shinrikyō on the Tokyo subway further rendered religion(s) problematic. This terrorist attack highly influenced how religion was medially discussed and fostered fear of religious extremists. However, religion and religious groups gained renewed respect after the Great East Japan Earthquake in 2011, since they were amongst the first ones who came to East Japan to help physically and financially. Not only did their support in cleaning, hosting, and rebuilding people's houses impress the Japanese society, religious groups also served a crucial role in offering counselling, spiritual care, funerals, and festivals to reunite the people in spite of the difficult situation (cf. McLaughlin, "Did Aum Change Everything?"; McLaughlin, "Spiritual Care"; Klien; Sharbat Dar).

Nevertheless, my own experience in the field in Japan during fieldwork in 2018 and 2022 show that most Japanese people still rather not call themselves religious and do not consider their shrine visits etc. as religious acts right away, even if they recognise *kami* (gods, spirits, deities) and Bodhisattvas as religious figures and shrines and temples as religious spaces. Instead, shrine and temple visits and saying a prayer there are described as cultural acts that belong to the Japanese way of life.

Religion and Transcendence

Religion is a strongly contested term in academia, especially in the study of religion. For the purpose of this chapter, I work with Volkhard Krech's communication theoretical approach that brings together notions by sociologist Niklas Luhmann's systems theory and Charles Sanders Peirce's semiotics (cf. Krech 49-56). I start from the premise that the function of religion is to deal with contingency at the last instance. This means that religious communication processes, i.e., religiously coded signs and semantics, help society, groups or/and individuals in handling contingent situations by processing the difference of transcendence and immanence. That is the difference of what is available, observable, and what is unavailable, non-observable. Accordingly, verbal, or non-verbal (mimical, actional etc.) religious communication attempts to transform what is unavailable (the transcendent) into something that is available (the immanent). This communication process subsequently conceals the paradox to observe what is unobservable – the main problem of most religions (see Krech 57–60). An example could be religious communication when somebody falls severely ill. One may say the sickness is a sign of the gods to show their disapproval of the person's wrongdoings. In this example, the disapproval of the gods is unobservable, but made observable or witnessable by religiously coding the illness as the result of the gods' punishment, which is therefore observable and witnessable.

What is transcendence in this context exactly? Scholars of social phenomenology regard everything that is not a genuine part of one's own experiences as transcendence. Therefore, there are many different transcendences, e.g., dreams, the future, the past, sociality to name a few. Thomas Luckmann suggests separating three forms of transcendence: (1) small transcendence (what cannot be experienced by an individual in the present moment due to temporal and spatial limitations); (2) medium transcendence (experiences of another individual); (3) great transcendence (domain of religion) (cf. Luckmann). Krech criticises Luckmann's approach because it is too vague: Krech rather suggests speaking of religious transcendence as second-order transcendence in order to entirely separate it from

other forms of transcendence. Otherwise, anything except for the immediate experience of the present could be called religious, inflating the term religion unnecessarily (cf. Krech 54).

What I mean by transcendence in this chapter is the unavailable, the unobservable, the inevitable; anything that is beyond communication. Yet, in religious communication the transcendent is made available in the immanent by using signs that portray, indicate, or reference the transcendent in immanent structures. These signs include (a) icons (e.g., images of a deity; portraits of Jesus), (b) indicia (e.g., interpretation of clouds formations as a deity's work), and (3) symbols (e.g., the *torii* for Shinto; the crescent moon and a star for Islam; the cross for Christianity). All three types of signs are used in verbal and non-verbal religious communication frequently (cf. Krech 52–56).

Now, the question of this chapter is how the transcendent is communicated by the imagery of Miyazaki's characters and worlds that are composed of fantastic elements and immanent structures. It needs to be noted that I am neither interested in detecting "iconographical" traces, nor in linking my findings to devotional art in general. Not only would both need a thorough discussion of Japanese iconography and art history with a reference to Buddhist and Shinto theologies, but doing so would also serve the purpose of "revealing" what Miyazaki supposedly "hid" in his films. While there already are many studies that analyse Miyazaki's characters, his notions, or the reception of the films in this regard (cf. e.g., Boyd and Nishimura; Reider; Napier; Masaki; Thomas, *Drawing on Tradition*; Kawakatsu; Yoneyama), I am not interested in Miyazaki's explanations of the imagery or what mythological aspects his films are based on. Instead, I look at what the imagery communicates independently of his intentions.

Miyazaki Hayao's Movies

Miyazaki's oeuvre consists of over ten featured films that he directed and wrote himself, a couple of short films, manga, and other Studio Ghibli movies, to which he contributed in one way or another.

His films are known for “his richly realized fantasy worlds and his memorable female characters” (Napier). For this chapter, I will only look at three exemplary movies that portray religion and transcendence, and that mostly refer to the realm of “Japanese religious traditions” like animism, Shinto, or Buddhism. The movies that serve as basis for the typology I will later present are *My Neighbor Totoro* (1988), *Princess Mononoke* (1997), and *Spirited Away* (2001).

In *My Neighbor Totoro* (*MNT*), the sisters Satsuki and Mei move to the countryside with their father to be closer to their mother, who is hospitalised due to a long-term illness. During their stay, the younger sibling Mei discovers and befriends some smaller and one big creature whom she finds sleeping under a great camphor tree. She interprets his growl as his name “Totoro”, a mispronunciation of the Japanese word for “troll”. Mei wants her father and sister to meet Totoro but fails to find him again. When they find the tree, it is covered by *shide* (paper streamers usually used in Shinto ritual and to demarcate sacred space). After thanking the tree for taking care of Mei, the family returns home. Satsuki meets Totoro for the first time while waiting for the bus in the rain with the sleeping Mei on her back. She offers him an umbrella, before he leaves in a Catbus after thanking her by offering her seeds. The family plants the seeds and during the night Totoro and his friends, later joined by the two girls, show up for a ritual dance to make the plants grow. Later in the movie, Mei runs away from home because she is upset that her mother needs to stay in hospital for a little longer. She wants to bring her an ear of corn. Satsuki asks the neighbours and Totoro for help to find her sister. Together, the girls board the Catbus that takes them to the hospital to see their mother from afar and Mei delivers the ear of corn to the windowsill, before going back home. The movie ends with Totoro watching the girls reunite with the neighbours at night after returning thanks to the Catbus.

MNT, sometimes reminiscent of *Alice in Wonderland* (Napier), is full of fantastic creatures: small black *susuwatari* (wandering soot) who occupy the house prior to the family settling in, Totoro and his friends (smaller versions of him) who live in the woods, and the famed Catbus that offers his transport services to the girls

and Totoro, jumping over roofs and trees with ease. According to Miyazaki, the movie does not refer to any religion. Mei also first thinks of Totoro as a troll, the family's prayer at the big camphor tree with *shide* strongly suggests that he and his friends are most probably *kami*, spirits, or deities, that protect the people and nature of the area. In contrast to other *kami*, Totoro is a fluffy, magical, and likable creature that can be interpreted as a reconsideration of nature spirits, representing an alternative to the institutional *kami* portrayal of the Shinto tradition (McCarthy qtd. in Thomas, *Drawing on Tradition* 115).

The plot of *Princess Mononoke* (*PM*) follows the young prince Ashitaka on a quest to redeem himself from a curse and protect nature by saving the forest *kami*. After a fight against an angry demon that attacked his village, Ashitaka suffers a curse that slowly consumes and kills him but makes him supernaturally strong. The village discovers that the demon was a boar god who had an iron ball lodged in his great body. To break the curse and get to the bottom of the world's unrest, he travels to the western lands on his pet serow Yakul. On his way, he encounters the so-called *shishigami*, who controls a huge forest that is being destroyed by Lady Eboshi and her henchmen in order to build up the iron industry in Iron-town. In the battle for the forest, the *kami* is killed, and all nature starts to aggressively rot away. With the help of San – Princess Mononoke –, a girl raised among the wolves who hates humankind, Ashitaka tries to (re)unite humans and nature. The *shishigami* blesses him at the end, when Irontown is destroyed, and the forest reclaimed its space.

PM captures Miyazaki's concern over the role of humans in the eco-system for the movie clearly criticises the destruction of nature (Thomas, *Drawing on Tradition* 116–17). The enchanted forest, in which the *shishigami* dwells, could be seen as a liminal space that links the supernatural and reality, and holds both danger and adventure. Cindy Toh notes, "Miyazaki hence inspires feelings of veneration in audiences to encourage admiration of nature's beauty and strength, humility in modern humanity's shortcomings, and submission to the natural order" (Toh 143). Scholar of religion Hoff Kraemer also discusses the protagonist Ashitaka in regard to

his salvific portrayal in the story as “mediator, martyr, and finally, savior” (Hoff Kraemer 3).

In the famed *Spirited Away* (*SA*), young girl Chihiro journeys to the *kami* realm in a unique quest to redeem her parents. On the way to their new home, Chihiro and her parents discover a tunnel that takes them to another world. Because her parents eat the offerings for the *kami* at a food stall without permission and are then turned into pigs, Chihiro must try to turn them back into humans to go back home. In the process, she meets Haku, who helps her by introducing her to the *yōkai* (demon) Yubaba, who allows her to work at her bathhouse for *kami*. Chihiro is given a new name, Sen (another reading of the first character of her name), and meets various creatures, monsters, and *kami* during her stay. While on duty, she has to clean a river god whose body is polluted with trash, and after Chihiro literally pulls a handle to redeem the river god of the trash, he gives her a sweet that she can use to save her parents. Until she achieves this, Chihiro encounters different challenges. With the help of Haku, who turns out to be a river god himself and whom she frees from a curse with the candy she received, Yubaba's twin sister Zeniba, as well as her own power, she can finally escape the *kami* realm with her parents.

SA offers many fantastic and religious moments to the audience, combining characters from Japanese folklore and mythology with a young and courageous heroine that is determined to save her parents while surrounded by magic and *kami*. The Japanese title of *Spirited Away* is *Sen to Chihiro no kamikakushi*, which literally translates to “Sen and Chihiro's hiding by *kami*”. This is a reference to the older common belief that women or children that disappeared for long were taken into (and hidden in) the spiritual world by *kami*. Although Miyazaki considers his film more of a fairy tale (cf. Reider 8-9), audiences interpret some of the scenes (like the river god scene, in which Chihiro cleanses his body by removing trash) as religious (cf. Thomas, *Drawing on Tradition* 118–19). In many ways, *Spirited Away* comes across as a typical movie set in a fantasy world inhabited by monsters – and Miyazaki certainly intended to make Yubaba's dwelling place look foreign to Japanese viewers by creating it in a pseudo-western style (cf. Reider 6). But against the back-

drop of the Japanese religious tradition of Shinto and Buddhism, according to which people are supposed to serve and take care of a multitude of different-looking *kami* who in return bless the people, *Spirited Away* is an exemplary portrayal of how Miyazaki applies religious themes and aesthetics in his movies.

Elements of Transcendence in Miyazaki's Films: A Typology

This proposed typology is not uniquely applicable to Miyazaki's films, yet it is the result of an analysis of how his imagery communicates transcendence. It is also not exhaustive since I only took into consideration three of his many films. I suggest it as a starting point to analyse the portrayal of transcendence in films through fantastic elements.

Clandestine Realms – Multidimensionality

In Miyazaki's films, there are many instances in which another realm plays a significant role for the story. Usually, these worlds are inhabited by fantastic creatures like great wolves, speaking animals, or other *kami* of all sorts, and they may have another timeline, alternative sources of light, or an inversion of physics. These other, fantastic, hidden worlds are often addressed as liminal spaces that incorporate elements from the real and the supernatural realms (cf. Boyd and Nishimura 6; Toh 143).

Going beyond this narratological analysis, these concealed spaces communicate transcendence on different levels. First and foremost, they are somewhere else, hidden, secret like the cave of Totoro, *shishigami's* forest or the realm of the *kami* in *SA*. This already suggests that there is something there not everyone can or should find, making these spaces and their inhabitants exclusive. Consequently, these realms and what is in there seem special and precious, as well as mysterious and somewhat scary (Miyazaki's imagery leaves room for both interpretations). Those who are able, allowed or forced to arrive at these places are also special or eligible

for a task (e.g., exceptionally good, innocent, or chosen), yet relatable for the viewers, since they are the main characters of the films, and thus allow the viewer to identify with them.

In addition to that, the clandestine realms are difficult to reach, and the protagonists sometimes need guidance or a fateful encounter that leads them to the other dimension (safely). This underlines the exclusivity and uniqueness of these spaces, while also creating the idea that the spaces coexist with reality in another dimension, always there, but not always available (as shown in *MNT*, when Mei is found lying somewhere completely different than Totoro's cave). By evoking multidimensionality and layered worlds, the imagery in the films creates an ambivalence of experience, sometimes also overcoming the limits of time (especially visible in *SA*, when at the end of the movie, Chihiro's family returns to their car which now is covered in leaves and somewhat drawn into the forest).

Lastly, the clandestine realms in Miyazaki's films are in stark contrast to the "human" world, sometimes appearing as eerie and unsafe (dark, unknown, or unrecognisable creatures, scary noises etc.), or perfectly nurtured, paradise-like, pure, safe (rich greens, flowers blooming, bright blue skies, no disturbances). Lights may come from unknown sources during the night, creating a landscape that is removed even from the universe we know.

Shapeshifting

Shapeshifting is a common trope in Japanese mythology and folklore, especially with regard to animals like the fox (cf. e.g., Bath-gate). While it can happen in various ways, shapeshifting almost always involves at least two distinct forms of a creature, and a reason for them to shapeshift. In Miyazaki's films, shapeshifting communicates the transcendence of a creature's being as opposed to its shape.

There are many shapeshifters in Miyazaki's worlds like Haku, who is depicted as a boy and a big, white dragon, while he actually is a river (deity) in *SA*, or the *shishigami* that transforms during the night and walks through the forest in *PM*. Yubaba and Zeniba,

the *yōkai* twins of *SA*, have the magical ability to turn others into creatures. The conditions of transformation vary in each case, but by using shapeshifting, Miyazaki's imagery communicate how the true form or character of a creature stays hidden and unknown. You may see their different faces but may never know what their real form is. The being of a creature is disconnected from their shape and form, allowing them to literally transcend their bodies. The limitations of a physical body are overcome, and they can turn into immaterial forms, as well (see invisibility). This clearly suggests animistic notions.

Not only does shapeshifting express notions of overcoming one's physical form, but it also communicates the ambivalence of spirits and deities that shapeshift. The shapes they take on could be connected to different duties, concepts, or moods, leaving the characters and the viewer wondering who they actually are and if they could ever know their true form – if there even is something like this.

Invisibility & Translucence

Invisibility and translucence are other ways of communicating transcendence in Miyazaki's films, and a special form of shapeshifting, which is why I separated these types. While most characters and things are depicted as manifest and visible, some creatures only appear at specific moments or times, and others are depicted as diaphanous, and the viewer can see right through them. Their bodies are not fixed and manifest but appear as transparent. Throwing a glimmering or light shade on what is behind them, these diaphanous or invisible shapes designate the characters as opposites of the human, manifest world.

If a character is drawn as translucent or even completely invisible (only shades suggesting their presence), they are not always trackable. They can appear randomly, like the small Totoro guiding Mei to the camphor tree in *MNT*, and disappear just as quickly. They may only arrive at the scene when needed or upon request. In *PM*, the small *kodama*, possibly forest spirits that supposedly repre-

sent the forest's health, only appear when the forest is healthy. They disappear when it dies out, personating the transcendence of the forest's life in their immanent form to the characters in *PM*, and the viewers, too.

Translucent or invisible creatures communicate a sense of freedom and independence through their form. They do not really belong to the real world, but instead they seem to live in different realms, only coming to visit the present dimension. When they do arrive in the real world, their bodies can be demanifested and translucent. They cannot be caught or ruled, for their location when invisible is unknown. Since some characters may turn visible at will or when something happens, their presence communicates good will, fortune, and health. Moreover, characters like *kaonashi* from *SA*, that are translucent to some extent during most of the movie, seem to personify the "in-between", the belonging and not belonging to the present realm. It is this "in-between the dimensions"-kind of concept that is translated by drawing quasi-invisible or diaphanous creatures that contrast the manifest characters.

Immediate Influence on Nature

This type is both the most obvious, and the broadest of them all, because the influence on nature and natural phenomena is a common theme in religion and films about magic and fantasy. Nature and natural beings, particularly trees, rivers, seas, animals, volcanos etc., often serve to display the power of supernatural beings by "obeying" them. In Miyazaki's films, the power to alter nature communicates transcendence by overcoming what is physically possible with immediate and great effect.

In *MNT*, the sisters and Totoro and his friends perform a ritual dance next to newly planted seeds, making them grow over night. Totoro also flies through the world on a tiny spintop, which creates enormous winds. In *PM*, Ashitaka is saved by the touch of the *shishigami*, who also walks on water. His touch can support or even ruin the forest's health, too. In *SA*, Chihiro is engulfed in the water that is controlled by the river god whom she saved during his bath.

While showered in the water, he can talk to her, and she seemingly can breathe and see without a problem.

These few examples demonstrate how differently this type is applied in Miyazaki's films. What the supernatural beings do or allow others like Chihiro to do shows how physical limitations can be overcome, and that there is (some sort of) natural hierarchy that follows specific power relations. Beings like Totoro and the *shishigami* are depicted in a way that their shape already suggests otherness, while their skill and power – what they do, essentially – position them above nature and mankind. They also make navigation through the worlds for humans, and viewers, easier, because they are presented as knowledgeable, mighty and highly significant for the world's or nature's continuous existence and growth.

Conclusion

The imagery used in Miyazaki's films employs different elements to communicate transcendence. Miyazaki certainly plays with religion, as Thomas suggests, but whether Miyazaki intended to communicate transcendence, is not important. Rather than focusing on what something might mean or how it connects back to real religious traditions, the images themselves have agency insofar as they (and one's understanding of them) are shaped by the semantics of society. Consequently, some images are indices and refer to something else (e.g., shapeshifting), some are icons that clearly represent a deity or *kami*, and some are symbols. From a communicational approach to religion, Miyazaki's characters and worlds in *MNT*, *PM* and *SA* can be understood as religious, since they portray transcendence in immanent or, more significantly, in fantastic structures. It is not some kind of mystical power of images that "influences" viewers or conveys religion – as sometimes suggested by scholars – but what is crucial in this is the images' semantic and social embeddedness that communicate religious themes and transcendence through different signs. My suggested typology summarises some of the most crucial elements that translate transcendence into immanent and fantastic forms in Miyazaki's films, portraying how the

fantastic interplays with the religious when used within a specific religio-cultural framework.

Works Cited

Primary Sources

My Neighbor Totoro. Studio Ghibli. 1988.

Princess Mononoke. Studio Ghibli. 1997.

Spirited Away. Studio Ghibli. 2001.

Secondary Sources

Bathgate, Michael. *The Fox's Craft in Japanese Religion and Culture*. Routledge, 2004, doi:10.4324/9780203484760.

Boyd, James W., and Tetsuya Nishimura. "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film *Spirited Away*." *Journal of Religion & Film*, vol. 8, no. 3, 2004, pp. 1–14.

Breen, John, and Mark Teeuwen. "A New History of Shinto." *A New History of Shinto*, Blackwell Publishing, 2010, doi:10.1002/9781444317190.

Hoff Kraemer, Christine. "Between the Worlds: Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke." *Journal of Religion & Film*, vol. 8, no. 2, 2004, pp. 1–12.

Josephson, Jason Ānanda. *The Invention of Religion in Japan*. University of Chicago Press, 2012.

Kawakatsu, Mari. '『千と千尋の神隠し』における神々の零落： 鏡像・風景の転倒・養老天命反転地をキーワードとして- 'Sen to Chihiro No Kamikakushi' Ni Okeru Kamigami No Leiraku: Kyōzō, Fūkei No Tentō, Yōrōtenmei Hantenchi o Kīwādo Toshite ["The Downfall of Gods in *Spirited Away*. Mirror Images, Landscape Inversion and the Yoro Tenmei Reversal Site as Key Words.]" *Bulletin of Saitama Gakuen University. Faculty of Humanities*, vol. 13, no. 1, 2013, pp. 181–92.

- Klien, Susanne. "Shinto Ritual Practice in Miyagi Prefecture after the Great East Japan Earthquake: The Case of the Ogatsu Hoin Kagura." *Asian Ethnology*, vol. 75, no. 2, 2016, pp. 359–376.
- Krech, Volkhard. „Religion Als Kommunikation.“ *Religionswissenschaft*, edited by Michael Stausberg and Gregor Ahn, De Gruyter, 2012, pp. 49–62.
- Luckmann, Thomas. *Die Unsichtbare Religion*. Suhrkamp Verlag, 1991.
- Masaki, Akira. お化けと森の宗教学: となりのトトロと一緒に学ぼう - *Obake to Mori No Shūkyō-Gaku: Tonari No Totoro to Issho Ni Manabō* [Religious Studies of Ghosts and the Forest: Let's Learn with My Neighbor Totoro]. Shūjunsha, 2002.
- McLaughlin, Levi. "Did Aum Change Everything? What Soka Gakkai Before, During, and After the Aum Shinrikyō Affair Tells Us About the Persistent 'Otherness'" of New Religions in Japan." *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 39, no. 1, 2012, pp. 51–75, doi:10.2307/41495889.
- . "What Have Religious Groups Done After 3.11? Part 2: From Religious Mobilization to 'Spiritual Care'." *Religion Compass*, vol. 7, no. 8, 2013, pp. 309–25, doi:10.1111/rec3.12056.
- Napier, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Japanese Animation*. 5 (ebook), Palgrave Macmillan, 2005.
- Ogihara-Schuck, Eriko. *Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences*. McFarland, 2014.
- Rambelli, Fabio. "Introduction: The Invisible Empire: Spirits and Animism in Contemporary Japan." *Spirits and Animism in Contemporary Japan: The Invisible Empire*, edited by Fabio Rambelli, Bloomsbury, 2019, pp. 1–15.
- Reader, Ian, and George J. Tanabe. *Practically Religious. Worldly Benefits and the Common Religion of Japan*. University of Hawai'i Press, 1998, doi:10.1515/9780824864002.
- Reider, Noriko T. "Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols." *Film Criticism*, vol. 29, no. 3, 2005, pp. 4–27.

-
- Roemer, Michael. "Religious Affiliation in Contemporary Japan: Untangling the Enigma." *Review of Religious Research*, vol. 50, no. 3, 2009, pp. 298–320, <https://www.jstor.org/stable/25593743>.
- Sharbat Dar, Dunja. "Surviving Disaster, Reviving Religion." *Zeitschrift Für Junge Religionswissenschaft*, vol. 16, Mar. 2021, pp. 1–18, doi:10.4000/zjr.1578.
- Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawai'i Press, 2012.
- . "Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao's Anime." *Nova Religio*, vol. 10, no. 3, 2007, pp. 73–95.
- Toh, Cindy. "The Aesthetics and Ethics of Hayao Miyazaki's Enchanted Forests." *Broad Street Humanities Review*, vol. 4, no. Nature, 2021, pp. 140–46.
- Yoneyama, Shoko. "Miyazaki Hayao's Animism and the Anthropocene." *Theory, Culture & Society*, vol. 38, no. 7–8, 2021, pp. 251–66.

Japanische Mythologie als Quelle gegenwärtiger Populärkultur: Mythmaking im Videospiel *Ōkami*

JULIA DOLKOVSKI

Der vorliegende Aufsatz gibt einen Einblick in den Umgang japanischer Populärmedien mit Motiven der Mythologie des Landes, welcher sich oft durch große kreative Freiheit auszeichnet. Im Videospiel Ōkami beispielsweise werden religiöse und völkische Traditionen der japanischen Hauptinseln und der Ainu zu einer neuen fantastischen Welt vermischt. Im Folgenden sollen einige Strategien der Umsetzung religiöser und mythologischer Inhalte aufgezeigt sowie auf Implikationen von und mögliche Einflüsse auf gegenwärtige Interpretationen der Mythen eingegangen werden. Dieses Thema wird zum Zeitpunkt der Abfassung im DFG-Projekt De/Sakralisierung von Texten der Universität Tübingen bearbeitet.

This essay aims to give an insight into how Japanese popular media incorporates motifs from the country's mythology. In general, this utilization is characterized by creative freedom, as seen in the video game Ōkami combining religious and folk traditions from mainland Japan and the Ainu people into a new fantastical world. The goal is to illuminate some strategies used in adapting mythological content as well as possible implications of and influences on current interpretations of these myths. As of writing, this topic is being researched as part of the DFG-funded project De/Sakralisierung von Texten at the University of Tübingen.

Einleitung

Die Welt der Mythen ist in den letzten Jahren eine immer willkommenerere Quelle für populärkulturelle Medien jeglicher Art geworden. Auch in der japanischen Populärkultur gibt es hierfür unzählige Beispiele, begonnen mit weltweit erfolgreichen Werken wie Oda Eiichiros¹ *One Piece* (1997-) oder Kishimoto Masashis *Naruto*

1 Japanische Namen werden gemäß der japanischen Reihenfolge angegeben, mit dem Familiennamen an erster Stelle, gefolgt vom Personennamen. Für die Umschrift japanischer Begriffe wird die Hepburn Umschrift verwendet, lange Vokale werden mit

(1999-2014), die einzelne Aspekte der japanischen Mythenwelt in einen unabhängigen Kontext setzen, bis hin zu offensichtlichen Nacherzählungen, beispielsweise in dem Manga *Manga – Omoshiroi hodo yoku wakaru! Kojiki* (Kamiyu Rekishi Henshūbun) oder dem Buch *Kojiki no monogatari – Hieda no Are ga kataru „Yukai na nihon no shinwa“* (Kobayashi und Miyazaki). Sogar das Google Doodle für die Olympischen Spiele 2021 in Tōkyō integrierte verschiedene Figuren der japanischen Folklore und Religion. Viele solcher Werke zeichnen sich durch einen recht freien Umgang mit ihren Quellen und einer dabei entstehenden bunten Mischung aus teils vollkommen eigenständigen Motiven aus. Zwei beliebte Quellen der japanischen Tradition sind die Werke der kaiserlichen Mythologie Japans, das *Kojiki* und das *Nihon shoki*. Es stellt sich die Frage, wie Motive dieser beiden Werke mit so eindeutig religiös-politischen Hintergründen ihren Weg in scheinbar säkulare Werke der Populärkultur finden können und welchen Effekt dies auf die Wahrnehmung des jeweiligen Werkes und seiner Quellen hat.

Zu den Werken der kaiserlichen Mythologie Japans: Das *Kojiki* und *Nihon shoki*

Das *Kojiki* 古事記 und das *Nihon shoki* 日本書, deren Mythen häufig als *kiki*-Mythen bezeichnet werden, sind im frühen achten Jahrhundert unserer Zeitrechnung entstanden. Das *Kojiki* wurde bereits im späten siebten Jahrhundert in Auftrag gegeben und 712 von dem Gelehrten Ō no Yasumarō zu Papier gebracht (vgl. Dettmer; Antoni, *Kojiki* 324), während die Fertigstellung des *Nihon shoki* im Jahr 720 erfolgte (vgl. Dettmer und Königsberg). Ihre Abfassung steht vor dem Hintergrund der Legitimationsansprüche des Kaiserhauses aufgrund einer postulierten Abstammung von der Sonnengottheit Amaterasu Ōmikami (vgl. Antoni, *Kojiki* 316-19; Naumann 18-20). Entsprechend sind beide Werke der japanischen Kaiserhausmythologie zuallererst als Texte politischer Natur zu

einem Makron angegeben.

verstehen (vgl. Naumann 21), was auch bei einer Untersuchung der gegenwärtigen Verarbeitung nicht außer Acht gelassen werden darf.

Dennoch ist davon abzusehen, die in ihnen enthaltenen Geschichten zu einer einheitlichen mythologischen Tradition zusammenzufassen oder unter ihnen gar die Gesamtheit der japanischen Mythologie zu verstehen. Die *kiki*-Mythen, und das *Kojiki* im Besonderen, sind eher als eine vom Kaiserhaus vorgenommene Auswahl aus teils unabhängigen Motiven zu verstehen, die zu einem neuen, konstruierten Narrativ verwoben wurden (vgl. Naumann 28-29; Wittkamp 13-19).² Beide Werke unterscheiden sich jedoch sowohl in ihrer Form als auch ihrem Inhalt signifikant. Im Allgemeinen orientiert sich das *Nihon shoki* in Form und Sprachgebrauch an chinesischen Historien, während für das *Kojiki* die chinesischen Zeichen nicht nur, wie zu dieser Zeit üblich, in ihrer semantischen Funktion gebraucht wurden, sondern auch phonetisch. Der gemeinte Laut wurde jedoch nicht angemerkt und musste während des Lesens selbst erschlossen werden, was zu nicht unwesentlichen Verständnisproblemen führte – nur einer der Gründe für die Bevorzugung des *Nihon shoki* bis in die Frühe Neuzeit (vgl. Antoni, *Kojiki* 391-92). Meines Erachtens ist es dem Verständnis der Werke und ihrer Traditionsgeschichte jedoch nicht zuträglich, sie vollends voneinander oder von vergleichbaren internationalen Mythen zu trennen. Stattdessen sind sie als Teil komplexer und vielschichtiger mythologischer Überlieferungen zu verstehen.

Während der Fokus lange Zeit auf dem *Nihon Shoki* als seriösere der beiden Quellen lag (Antoni, *Kojiki* 399-400), kam dem vermeintlich japanischeren *Kojiki* mit dem Aufkommen der *kokugaku*-Schule (oft als Nationale Schule übersetzt) und einem allgemeinen Erstarren einer nationalistisch geprägten Ideologie neue Aufmerksamkeit zu. Allen voran ist der Gelehrte Motoori Norinaga 本居宣長 von herausragender Bedeutung, da er das *Kojiki* als Verkörperung der reinen Kultur und Sprache des japanischen Altertums über das *Nihon shoki* erhob (vgl. Isomae; Kōnoshi 62-64). Nachdem das *Ko-*

2 Neben mündlich überlieferten Mythen gab es bereits zur Zeit der Abfassung der beiden Werke weitere mythologische Texte, beispielsweise das *Kogo shui* 古語拾遺 oder das *Sendai kuji hongji* 先代旧事本紀 (vgl. Hardacre 65-66), sowie die *Fudoki* 風土記, im achten Jahrhundert verfasste Topographien der Provinzen Japans (vgl. Arokay).

jiki in der Kriegszeit zur Legitimation der imperialistischen Ideologie des Landes instrumentalisiert wurde, ist die Auslegung beider Texte in der Gegenwart bei einer weitestgehenden De-Historisierung und De-Sakralisierung angelangt (vgl. Shirane 247). Trotzdem erfahren sie weiterhin eine nicht zu unterschätzende Rolle in Wissenschaft, Religion, Politik und Populärkultur. Dies wird beispielsweise daran deutlich, dass an einigen Stellen noch heute an einer göttlichen Abstammung der kaiserlichen Familie festgehalten wird. Dies ist nicht unbedingt an direkten Aussagen erkennbar, sondern am Fehlen eines Hinweises darauf, dass die ersten Mitglieder der kaiserlichen Linie nicht historisch nachweisbar sind.³ Des Weiteren geht das Datum für den Feiertag der Reichsgründung noch heute auf ein rein mythisches und spekulatives Datum aus dem *Nihon shoki* zurück (vgl. Antoni, *Kojiki* 311, 373-74; Naumann 289).⁴

Sowohl die *kiki*-Mythologie als auch die unzähligen weiteren Stoffe der japanischen Mythologie und des Volksglaubens finden Einzug in davon scheinbar unabhängige Werke. Besonders beliebt sind Abschnitte aus den Kapiteln über das Zeitalter der Götter (*kamiyo* 神代). Die Einarbeitung in andere Gattungen ist jedoch kein Phänomen der Moderne, die Auswahl der verwendeten Medien wurde über die Zeit hinweg lediglich ergänzt. So sind Stoffe aus Religion und Folklore heute beliebte Inspiration für Medien der Populärkultur wie Anime, Manga und Videospiele (vgl. Hirafuji, „Gendai nihon to shinwa“ 917). Als Beispiel für eine solche Neuinterpretation soll das Videospiele *Ōkami* dienen.

3 Besonders auffällig ist die vom *kunaichō* herausgegebenen kaiserliche Genealogie, die weder in der englischen noch in der japanischen Version ein entsprechender Vermerk enthält (vgl. Kunaichō).

4 Für eine genaue Auseinandersetzung über die Hintergründe des Jahres 660 v.Chr. als Reichsgründungsdatum siehe K. Antoni „Warum 660 v. Chr.? Das Datum der „Reichsgründung durch Jinmu-tennō 神武天皇“ und die Genese einer linearen Zeitrechnung in Japan“.

Mythmaking in *Ōkami*

Das zum ersten Mal 2007 von Capcom veröffentlichte Spiel *Ōkami* wurde von Studio Clover entwickelt und erzählt die Geschichte der Gottheit Amaterasu, welche eindeutig an die japanische Sonnengottheit angelehnt ist. Sie wird jedoch nicht, wie für ihre Vorlage typisch, in einer anthropomorphen Form dargestellt, sondern erscheint im Körper eines Wolfes (vgl. Hirafuji, „Kami to deau“ 146).

Als Amaterasu bewegen sich Spieler:innen durch das Land *Nakatsukuni*, bei dem es sich eindeutig um eine fiktive Version Japans handelt. In der englischen und deutschen Lokalisierung des Spiels trägt die Spielwelt den Namen *Nippon*,⁵ im Folgenden soll jedoch an der Bezeichnung des japanischen Originals festgehalten werden. Die Welt des Spiels ist von unzähligen Figuren der Mythologie und Folklore Japans und der indigenen Ainu, die heute im nördlichen Hokkaido leben, bevölkert. Viele sind nicht nur namentlich an Erzählungen angelehnt, sondern bringen ihre Geschichten mit sich.⁶ Dabei zeichnet sich *Ōkamis* Umgang mit seinen Quellen dadurch aus, dass Amaterasu als Heldin des Spiels ins Zentrum der jeweiligen Geschichten gerückt wird. Besonders was den Umgang mit der Tradition der Ainu angeht, wird dieses Vorgehen jedoch häufig und zu Recht kritisiert (vgl. u.a. Hutchinson 62-66; Llovet Ferrer 61-63).⁷ Auf einige Argumente dieser Kritik soll weiter unten eingegangen werden, nachdem beispielhaft aufgezeigt wurde, wie das Team um *Ōkami* bereits bestehende mythologische Narrative in seine eigene Geschichte einwebt.

5 Bezüglich der Übersetzung des Spiels ins Englische gibt es ein Interview mit David Crislip unter <https://web.archive.org/web/20110605001725/http://www.1up.com/features/wolf-talk>.

6 Für einen teilweisen Überblick siehe *The Hidden Mythology of Ōkami I-III* von Kathrin Byrne. Es handelt sich jedoch nicht um eine wissenschaftliche Ausarbeitung.

7 Leider enthalten einige Texte teils schwerwiegende Fehler, weshalb ein genauer Vergleich mit dem Spiel zu empfehlen ist.

Susanoo und Yamata no Orochi

Das übergreifende Narrativ des Spiels ist an eine Geschichte der Izumo-Mythologie angelehnt. Neben den Yamato- und Tsukushi-Mythen sind die Izumo-Mythen der heutigen Präfektur Shimane eine der Hauptquellen der kaiserlichen Mythologie Japans (vgl. Antoni, *Kojiki* 355). In Shimane wird heute noch intensiv mit der eigenen Verbindung zum entsprechenden Abschnitt der Mythen geworben, wobei die heldenhafte Natur der Gottheiten Susanoo und Ōkuninushi betont wird, während die vorherigen Geschichten wenig Beachtung finden (vgl. Weiss 177-180).

Der entsprechende Abschnitt der *kiki*-Mythen beginnt nach der Verbannung des Gottes Susanoo aus den himmlischen Gefilden (*Taka'amagahara* 高天原). Nach seinem Abstieg reist er durch das Mittelland der Schilfgefilde (*Ashihara no nakatsukuni* 葦原の中国) und trifft dort auf ein verzweifertes Ehepaar und dessen Tochter. Genau wie ihre sieben Schwestern zuvor soll die junge Frau der achtköpfigen Schlange Yamata no Orochi geopfert werden. Susanoo macht sie zu seiner Ehefrau und schwört, sie vor dem Monster zu schützen. Durch Alkohol gelingt es ihm, das Ungeheuer betrunken zu machen, so dass es einschläft und er ihm die Köpfe und seinen Schweif abschlagen kann. Das Schwert, welches aus dem erschlagenen Körper zum Vorschein kommt, bringt er seiner Schwester dar. Es trägt den Namen *Kusanagi no tsurugi* und wird als eine der drei Reichsinsignien Japans angesehen (vgl. Antoni, *Kojiki* 41-44; Naumann 148-51).

In *Ōkami* wird diese Passage zum zentralen Konflikt des Spiels. Allerdings ist es nicht Susanoo, der Yamata no Orochi bekämpft, sondern die Heldin des Spiels, Amaterasu. Der erste Kampf findet in der Gegenwart des Spiels statt, nachdem das Monster aus einer 100 Jahre langen Versiegelung befreit wurde. Ein zweites Mal sehen sich die Spieler:innen Orochi gegenüber, wenn sie in die Vergangenheit zum Zeitpunkt des ursprünglichen Konfliktes zwischen Amaterasu und Orochi reisen. Beide Male wird Alkohol genutzt, um die acht Köpfe des Monsters betrunken zu machen und beide Male steht Amaterasu ein Verbündeter im Kampf bei, in der Gegenwart Susanoo, in der Vergangenheit eine Figur namens Izanagi. Ebenfalls entsprechend des

ursprünglichen Mythos steht das Leben junger Frauen auf dem Spiel, die jeweils den Ehefrauen Susanoos und Izanagis aus den *kiki*-Mythen nachempfunden sind. Ist Orochi bezwungen, erhalten die Spieler:innen ein Schwert als Belohnung. Es wird also ersichtlich, dass trotz aller kreativen Freiheiten die wichtigsten Eckpunkte des ursprünglichen Mythos erhalten geblieben sind. Die Integration Amaterasus und auch Izanagis hingegen fallen als eindeutige Abweichungen auf. Besonders Izanagi hat keine direkte Verbindung zum ursprünglichen Mythos. Er und seine Gattin Izanami sind die Ureltern der japanischen Mythologie, die das Land und die Götter Japans geschaffen haben sollen. Im Abschnitt über den Kampf werden beide nicht erwähnt (vgl. Antoni, *Kojiki* 17-33; Naumann 49-87). Im Allgemeinen fällt auf, dass Susanoos seine Stellung als Gott verliert. Er ist ein Mensch, und ein ängstlicher und fauler noch dazu. Damit steht seine Darstellung in auffälligem Kontrast zu der Verehrung in der Präfektur Shimane, in der er als heldenhafte Gottheit dargestellt wird (vgl. Weiss 181).

Der Mythos um Susanoos und Yamata no Orochi ist nur eins von unzähligen Motiven, die die Welt von *Ōkami* beeinflusst haben. Viele von ihnen sind der Erzählkultur der japanischen Hauptinseln entnommen, es finden sich jedoch auch Anlehnungen an griechisch-römische Engelsdarstellungen und die Mythologie der Ainu. Es zeigt sich, dass *Ōkami* von einer bunten Mischung aus Traditionen und Glaubensvorstellungen geprägt ist, die tief in der japanischen Religionsgeschichte und Folklore verankert sind. Um sie in das Spiel zu integrieren, wurden sie abgewandelt und zusammengesetzt, so dass ein neues Narrativ entstehen konnte. Aufgrund dessen spricht Byrne von einer ‚neuen Legende‘: „[...] the legend of *Ōkami* itself“ (vgl. Byrne, „The Hidden Mythology“). Doch besonders die Integration der Ainu Mythologie wird in diesem Zusammenhang häufig kritisch betrachtet.

Ainu-Mythologie in *Ōkami*

Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Figur Okikurumi, der die beliebteste Figur nach Amaterasu selbst ist (vgl. Capcom, „*Ōkami* kōshiki Twitter kikaku“). Er ist ein Krieger des Oina-Volkes, welches an die Ainu des realen Hokkaido angelehnt ist. Okikuru-

mi ist wiederum durch den in unzähligen Geschichten des Volkes besungenen Ainu-Helden und Kulturheros Okikurmi inspiriert (vgl. Capcom, *Garyō tensei* 38-40; Philippi and Snyder 186-87; Yamada 19, 31). *Okamis* Version des Helden kann sich, wie alle Stammesmitglieder, in einen Wolf verwandeln – ein Hinweis auf den Wolfsgott der Ainu, Horkew Kamuy (vgl. Hutchinson 63; Llovet Ferrer 47; Capcom, *Garyō tensei* 43). Er tritt als *flawed character* auf, der zwar sein Volk retten will, dafür aber ein heiliges Schwert stiehlt und versucht, so viele Dämonen wie möglich zu töten. Erst durch die Zusammenarbeit mit Amaterasu und das Einsehen seiner Fehler kann er das Schwert zum Leuchten bringen und den Weg zum Endgegner des Spiels öffnen. Genauso wie Susanoo und unzählige weitere Figuren wird er aber aus seiner ursprünglichen Geschichte entfernt und (teilweise) durch Amaterasu ersetzt. Zum Beispiel sind die Zwillingssämonen Mochirechiku und Kotanechiku, zwei Eulendämonen, die den heiligen Berg des Landes *Kamui* heimsuchen, einer Version des Mythos vom Raub der Sonnengottheit entlehnt. Je nach Variante wird sie von einem Teufel oder Dämonen entführt und durch die oberste Gottheit oder *Okikurmi* gerettet (vgl. Batchelor 68-69; Uchiyama 4; Hayashi und Paulsen 177). In *Okami* kämpft die Sonne in Form von Amaterasu stattdessen selbst und ähnlich wie Susanoo und Izanagi in den Kämpfen gegen Orochi steht ihr Okikurumi unterstützend zur Seite.

Rachael Hutchinson wirft im Kapitel „Packaging the Past in *Okami*“ in ihrer Monographie *Japanese Culture through Videogames* einen kritischen Blick auf die Integration der Ainu. Gegen Ende des Kapitels geht sie dabei direkt auf die Aussage Byrnes ein und bemerkt: „It seems that ‚the legend of *Okami* itself‘ is not so much a joyful uniting of Japanese history with indigenous culture, but a repetition of Japanese goals of conquest, overriding and subsuming those of the Ainu people“ (Hutchinson 64-65). In ihrer vorherigen Analyse des Spiels geht Hutchinson auf wichtige Aspekte der Darstellung von Religion, Kultur, Frauen und Geschichte im Spiel ein, bevor sie schließlich zu einer Diskussion der Integration der Ainu-Kultur kommt. Wie auch andere Autoren (vgl. u.a. Llovet Ferrer 47-48) weist sie gerechtfertigt darauf

hin, dass die Ainu die einzige japanische Minderheit sind, die in *Ōkamis* Welt integriert wurden. Dadurch entsteht der Eindruck einer homogenen japanischen Gesellschaft mit den Ainu als das ‚Anderere‘ zur eigenen Kultur. Man könnte dieses Vorgehen mit der Tatsache entschuldigen, dass die Zeit des Spiels eine Art ‚Zeit vor der Zeit‘, eine mythologische *illo tempore* darstellt, doch selbst dann ist die japanische Mythologie und Folklore in sich alles andere als homogen und enthält zudem Motive, die von anderen asiatischen Traditionen beeinflusst sind. Beispielhaft sei die signifikanten Verbindungen der Gottheit Susanoo zum koreanischen Festland erwähnt.⁸

Insoweit handelt es sich bei dem Argument der Homogenität um eine valide Kritik. Doch Hutchinson schließt auf ein Narrativ des ‚Wir gegen die Anderen‘, auf einen Konflikt zwischen den Ainu/Oina und der Festland-japanischen Tradition, bei der das Äquivalent der Ainu durch die japanische Sonne unterworfen wird. Viel eher ließe sich argumentieren, dass die indigenen Oina in das japanische Volk und in einen kriegerischen Konflikt integriert würden, ähnlich der okinawaischen Inseln im zweiten Weltkrieg (vgl. Kreiner 11-12). Darauf geht Hutchinson jedoch nicht ein. Stattdessen argumentiert sie für einen Eroberungsfeldzug gen Norden, den sie mit einem angeblichen militärischen Unterton des Spiels basierend auf dem Namen der Spielwelt, entsprechend der englischen Lokalisierung *Nippon*, begründet. Es wirkt fast ironisch, dass sie die Wahl dieser Bezeichnung als einen ‚linguistischen Ausrutscher‘ der Entwickler:innen bezeichnet (vgl. Hutchinson 48-49, 64-66). Denn sie führt historische Bezeichnungen für Japan, *Wa* 和 und *Yamato* 大和, als mögliche Alternativen auf, die Vorlage für den Namen im japanischen Original, das Mittelland der Schilfgefilde (*Ashihara no nakatsukumi*), jedoch nicht. Ähnlich haltlos sind auch ihre Ausführungen zur Bezeichnung des Wolfes als *Ōkami* 狼 statt *Yamainu* 山犬. Laut Hutchinson sei der Begriff *Ōkami* erst mit der Meiji-Zeit, also im späten 19. Jahrhundert, für den Wolf verwendet worden und trage dadurch Konnotationen des Meiji-zeitlichen Nationalstaates und seiner Ideologie in sich. Wie Nakamura Kazue (vgl.

8 Vergleiche hierzu u.a. David Weiss, *The God Susanoo and Korea in Japan's Cultural Memory: Ancient Myths and Modern Empire*.

69-72) jedoch aufzeigt, lässt sich der Begriff *Ōkami* bereits im 18. Jahrhundert als parallellaufende Bezeichnung für den japanischen Wolf nachweisen. Die Verbindung, die Hutchinson zwischen Amaterasus Form als Wolf und dem Nationalstaat der Meiji-Ära zieht, wird zusätzlich durch verworfene Konzepte diskreditiert, die Amaterasu als Falken und Delfin zeigen (vgl. Hayashi und Paulsen 112).

Implikationen von Mythologie und Politik in *Ōkami*

Ōkami ist mitnichten ohne Fehler; eine ausführliche Analyse der dargestellten Homogenität des japanischen Volkes mit den Ainu als einziger Minderheit wäre in der Tat ein interessanter Ansatz. Die aufgehende Sonne (*kyokujitsuki* 旭日旗) ist und bleibt eine ikonische Flagge verbunden mit dem japanischen Militär und Nationalismus (vgl. Hutchinson 56; Llover Ferrer 12, 66), womit eine Übernahme in das Spiel durchaus fragwürdig ist. Entsprechende Kritik ist also nachvollziehbar. Interessant ist jedoch der Umgang mit den drei Reichsinsignien Japans, Spiegel (*Yata no kagami* 八咫鏡), Schwert (*Kusanagi no tsurugi* 草薙劍) und Juwelen (*Yasakani no magatama* 八尺瓊勾玉). Diese Gegenstände stehen in enger Verbindung mit Amaterasu Ōmikami und dem Kaiserhaus und sollen, basierend auf verschiedenen Varianten der *kiki*-Mythen, die kaiserliche Macht legitimieren. In *Ōkami* jedoch dienen sie keiner herrschaftlichen Legitimation oder Etablierung einer kaiserlichen Linie. Weder der Kaiser Takara no Mikoto noch Königin Himiko, welche auf einer semi-historischen japanischen Herrscherin basiert, haben aber eine familiäre oder spirituelle Verbindung zu ihr, noch wird ihre Herrschaft durch die Gottheit oder die Insignien legitimiert. Die Bedeutung, die die Sonnengottheit im realen Japan für das Kaiserhaus spielt, wird also zu großen Teilen übergangen (vgl. auch Ascher 7-8). Im offiziellen Artbook zum Spiel wird zudem deutlich, dass das Konzept der Insignien als Waffen nicht von Anfang an feststand. Zusätzlich zum Spiegel, der als Göttersitz Amaterasus im realen Japan angesehen wird, waren auch Bronzeglocken und Räder mögliche Konzepte (vgl. Hayashi und Paulsen 109).

Wesentlich eindeutiger als ein angeblicher Imperialismus, geschlussfolgert aus der übersetzten Version, ist daher die künstlerische Freiheit bei der Umsetzung der verwendeten Materialien. Dabei wird mit jeder Geschichte, unabhängig von ihrer ursprünglichen Tradition, ähnlich umgegangen: Sie wird in das Narrativ des Spiels integriert, indem Details abgewandelt werden und Amaterasu eine Rolle innerhalb der Geschichte erhält oder gar die eigentlichen Protagonist:innen ersetzt. Jolyon Baraka Thomas beschreibt ähnliche Vorgänge in *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan* und etabliert den Begriff *warehouse of religious content*, den er verwendet, um die Gesamtheit des religiösen Wissens, besonders der ‚volkstümlichen‘ Religionen (*vernacular religions*), welches in einer Kultur existiert und potenziell verarbeitet werden kann, zu beschreiben. Solange keine Verbindung zu religiösen Gruppen besteht, kann sich frei aus diesem Lagerhaus bedient und das Material entsprechend den eigenen Interessen gefiltert werden. Thomas bezeichnet diese Vermischung von Motiven als ikonoplastisch, räumt den Medienmachenden also ein, nicht zerstörerisch bzw. ikonoklastisch mit ihren Quellen umzugehen, sondern daraus neue und valide Narrative zu entwickeln (vgl. Thomas 14-15). Hierfür ist *Ōkami* als ein eindeutiges Beispiel erkennbar.

Conclusio

Trotz der möglichen Kritikpunkte ist kaum bestreitbar, dass das Team um *Ōkami* aus einer Vielzahl von verfügbaren Quellen seine eigene Version der *kiki*-Mythen um Amaterasu und Susanoo geschrieben hat. Diese Tatsache wird gegen Ende des Spiels umso deutlicher, denn ein Epilog zeigt, dass die Geschichte, der man als Spieler:in gefolgt ist, eine Erzählung Issuns war. Issun, der ständige Begleiter Amaterasus, gibt hier die Geschehnisse des Spiels an jüngere Mitglieder seines Volkes weiter. Auch Illustrationen, die während jeder Cut-Scene zu sehen sind und wichtige Momente darstellen, werden innerhalb der Welt Issun zugeschrieben, welcher sie angefertigt hat, um mit ihrer Hilfe Amaterasus Errungenschaf-

ten an die Nachwelt weiterzugeben (vgl. Hutchinson 61).⁹ Damit ist *Ōkami* nicht nur eine neue Interpretation oder gar Version der *kiki*-Mythen, sondern webt aus den verwendeten Materialien seine eigene fiktive Welt, in der dieser neue Mythos real ist.

Auf Grund der Verankerung *Ōkamis* in einer Tradition, die für die japanische Kultur als so zentral angesehen wird, wie es bei den *kiki*-Mythen häufig der Fall ist (vgl. Kōnoshi 65-67), wird jedoch eine weitere Tendenz sichtbar. Durch die Verbindung der Motive und Figuren aus *Kojiki* und *Nihon shoki* mit anderen Aspekten des Überbegriffes der japanischen Religion und Folklore entsteht, wie Hutchinson nicht zu Unrecht anmerkt, die Idee einer homogenen japanischen Kultur, deren Teil eben diese Geschichten sind. Hier ergeben sich nun einige Möglichkeiten der Interpretation. So wäre etwa eine Argumentation für die Sakralisierung der ursprünglichen Mythen als Ursprung oder Verkörperung der japanischen Kultur möglich. Unter diesem Blickwinkel würde den *kiki*-Mythen ein Status der Unantastbarkeit und besonderen Autorität zugesprochen werden.¹⁰ Ein solcher Ansatz lässt sich etwa in dem eingangs erwähnten Buch *Kojiki no monogatari* erkennen. In diesem Werk wird immer wieder die Bedeutung unterstrichen, die in diesem Fall das *Kojiki* für den Erhalt der japanischen Kultur hat (vgl. u.a. Kobayashi und Miyazaki 6-7, 264). Gemeinsam mit einer Verankerung der Mythen in der realen Welt fallen auch Strategien auf, die von wichtigen Gelehrten wie Motoori Norinaga verwendet wurden, um den Wert des *Kojiki* herauszustellen, wie eine Betonung der ursprünglichen Sprachlichkeit des Werkes oder seine Verbindung zur reinjapanischen Kultur des Altertums (vgl. Kōnoshi 62-63; Kobayashi und Miyazaki 265). Dies alles lässt sich jedoch bei *Ōkami* kaum erkennen. Statt der ursprünglichen Texte wird hier die japanische Kultur an sich in den Vordergrund gestellt, romantisiert und verklärt.

Ōkami ist nur eines von vielen Beispielen für populärkulturelle Medien, die ihre Welt mit Hilfe der *kiki*-Mythen im Speziellen oder inspiriert von Motiven der japanischen Mythenwelt und Folklore im Allgemeinen konstruieren. Sie alle zeichnen sich aber durch eines

9 Hutchinson weist auf die Gemälde Issuns hin, nicht aber auf den Epilog.

10 Bezüglich des zugrunde gelegten Konzeptes von Sakralisierung siehe u.a. *Sakralisierung* von Heinzer, Leonhard und Hoff.

aus: kreative Freiheit und nicht vorhandene Scheu davor, Aspekte verschiedener Traditionen miteinander zu vermischen. Welche Implikationen das mit sich führt, ist für das jeweilige Werk gesondert zu betrachten, aber gewissen Tendenzen lassen sich durchaus erkennen. In jedem Fall muss aber der historische und politische Hintergrund der Texte in die Analyse einfließen. Im gegenwärtigen Japan lassen sich mehrere parallellaufende Prozesse der Interpretation erkennen, die den *kiki*-Mythen entweder Bedeutung zuschreiben – sei es im religiösen, politischen oder kulturellen Sinne – oder absprechen. Viele Fallbeispiele mögen Gradwanderungen zwischen einer Politisierung, Sakralisierung oder gar De-Sakralisierung sein, doch stellen sie gleichzeitig eine Möglichkeit dar, einen Einstieg in die japanische Kultur und mythische Welt zu wagen.

Literaturverzeichnis

- Antoni, Klaus, Hrsg. *Kojiki: Aufzeichnung alter Begebenheiten*. Erste Auflage. Berlin: Verlag der Weltreligionen, 2012. Print.
- . „Warum 660 v. Chr.? Das Datum der ‚Reichsgründung durch Jinmu-tennō 神武天皇‘ und die Genese einer linearen Zeitrechnung in Japan.“ *Ostasien im Blick: Festschrift zum 60. Geburtstag von Reinhard Zöllner*. Großheirath: Ostasien Verlag, 2021. 1–31. Web. <https://www.academia.edu/67039640/_Warum_660_v_Chr_Das_Datum_der_Reichsgründung_durch_Jinmu_tennô_神武天皇_und_die_Genese_einer_linearen_Zeitrechnung_in_Japan_In_Meyer_Harald_et_al_Hrg_Ostasien_im_Blick_Festschrift_zum_60_Geburtstag_von_Reinhard_Zöllner_Großheirath_Ostasien_Verlag_2021_1_31>. Orientierungen [...], Themenband 2021.
- Árokay, Judit. „Fudoki.“ *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_2116-1>
- Ascher, Franziska. „Ōkami (Wii): Von Göttern und Menschen.“ Tobias Unterhuber et al., Hg. 15 Okt. 2011. Web. <<https://www.paidia.de/okami-wii/>>.

- Batchelor, John. *The Ainu and their Folk-Lore: With one hundred and thirty-seven Illustrations from Photographs, and from Sketches by the Author*. The Religious Tract Society: London, 1901.
- Byrne, Kathrine. „The Hidden Mythology of Ōkami: Part I: Let’s take a turn through the secret Japanese legends which inspired Ōkami.“ 2011. Web. <<https://www.nintendo.com/features/editorials/ce-the-hidden-mythology-of-okami>>.
- . „The Hidden Mythology of Ōkami: Part III: The final installment in this mythic trilogy of Ōkami folklore.“ 2011. Web. <<http://www.nintendo.com/features/editorials/the-hidden-mythology-of-okami-part-iii>>.
- Capcom, Hrsg. *Garyō tensei* 『画竜点睛』 . Ōsaka: Capcom, 2007.
- . „Ōkami kōshiki Twitter kikaku. „Ōkami‘ Zen kyara ninki tōhyō, kekka happyō! 『大神公式Twitter企画 ・ 「大神」全キャラ人気投票、結果発表!』 . “ *Ōkami sekkeiban kōshiki saitō*. 「大神 絶景版 公式サイト」 . 7.-17. Juli 2018. Web. <<http://www.capcom.co.jp/o-kami/zekkei/sp/pr/15.html>>.
- Dettmer, Hans A. „Kojiki“. *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_2241-11>
- Dettmer, Hans, und Matthew Königsberg. „Nihon shoki.“ *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_16768-1>
- Hardacre, Helen. *Shinto: A History*. New York: Oxford University Press, 2017.
- Hayashi, M. Kirie, und Ash Paulsen. *Ōkami: Official complete works*. Richmond Hill, Ont.: Udon Entertainment, 2006. Print.
- Heinzer, Felix, Jörn Leonhard, und Ralf von den Hoff. „Sakralisierung“. 2019. Web. <<https://www.compendium-heroicum.de/lemma/sakralisierung/>>
- Hirafuji Kikuko. „Gendai nihon to shinwa: Gendai shūkyōron to no kakawari kara (shūkyōgaku to shinwa kenkyū - hōhōronteki na tayōsei wo megutte -, paneru, <tokushū> dai rokujūgo kai gakujutsu taikai kiyō). 現代日本と神話 : 現代宗教論との関わりから (宗教学と神話研究-方法論的な多様性をめぐって-, パネル, <特集>第六十五回学術大会紀要).“

- Shūkyō kenkyū* 宗教研究 80.4 (2007): 103 (917)-104 (918). Web. <https://doi.org/10.20716/rsjars.80.4_917>
- . „Kami to deau: Poppukaruchā ni miru densetsu to gendai: 「神と出会う・神を描。ポップカルチャーにみる伝統と現代」.“ *Kokugakuin Zasshi* 116:11 (2015): 142-54.
- Hutchinson, Rachael. *Japanese Culture Through Videogames*. Bd. 80. Milton: Routledge, 2019. Web. <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=5780588>>.
- Isomae, Junichi, 磯前 順一. „Reappropriating the Japanese Myths: Motoori Norinaga and the Creation Myths of the Kojiki and Nihon shoki.“ *Japanese Journal of Religious Studies* 27.1/2 (2000): 15-39.
- Kamiyu Rekishi Henshūbu, かみゆ歴史編集部, Hg. *Manga omoshiroi hodo yoku wakaru! Kojiki* 「マンガ面白いほどよくわかる! 古事記」. Tōkyō: Seitōsha, 2017.
- Kishimoto, Masashi, 岸本 斉史. *NARUTO-ナルト-*. Tōkyō: Shūheisha, 1999.
- Kobayashi, Seimei, 小林 晴明, und Midori Miyazaki 宮崎みどり. *Kojiki no monogatari. Hieda no Are ga kataru „yukaina na nihon no shinwa.“ 「古事記の物語・稗田阿礼が語るゆかいな『日本の神話』」*. Kanan: San gurin shuppansha, 2015.
- Kōnoshi, Takamitsu, 神野志 隆光. „Constructing Imperial Mythology: Kojiki and Nihon Shoki.“ *Inventing the Classics. Modernity, National Identity, and Japanese Literature*. Übers. von Joki Iori. Stanford (CA): Stanford Univ. Press, 2000. 51-71.
- Kreiner, Josef, Hg. „Ryūkyūan History in Comparative Perspective.“ *Ryūkyū in World History*. Bd. 2. Bonn: Bier'sche Verlagsanstalt, 2001. 1-41.
- Kunaichō, 宮内庁. „Genealogy of the Emperors of Japan, Tennō keizu 「天皇系図」.“ Web. <<https://www.kunaicho.go.jp/e-about/genealogy/img/keizu-e.pdf> (engl.) <https://www.kunaicho.go.jp/about/kosei/pdf/keizu-j.pdf> (jap.)>.
- Llovet Ferrer, Marc. „Representations of Japan by the Video Game Industry: The case of Ôkami from a Japanophile perspective.“ M.Sc. Thesis. University of Tampere, 2017. Web. <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/102559>>.

- Mielke, James. "The Wolf Wisperer. Making Sense of Okami's Weirred World for America". *1up.com* 17 Aug. 2006. online. <https://web.archive.org/web/20110605001725/http://www.1up.com/features/wolf-talk>
- Nakamura, Kazue, 中村 一恵. „Edo chūki - Shokoku sanbutsuchō ni kisai sareta inuzoku dōbutsu no meishō 江戸中期・諸国産物帳に記載されたイヌ属動物の名称 (Japanese Names of the Animals Belonging to Genus Canis Described in ‚the Flora, Fauna and Crops of the Japan Islands‘ in the 18th Century).“ 神奈川県立博物館研究報告 (自然科学) - *Bulletin of The Kanagawa Prefectural Museum (Natural Science)* 34 (2005): 69-73.
- Naumann, Nelly. *Die Mythen des alten Japan*. Köln: Anaconda, 2011.
- Oda, Eiichiro 尾田 栄一郎. *ONE PIECE* 「ワン・ピース」. Tōkyō: Shūheisha, 1997.
- Philippi, Donald L., und Gary Snyder. *Songs of Gods, Songs of Humans: The Epic Tradition of the Ainu*. Tokyo: University of Tokyo Press, 1979.
- Shirane, Haruo. „Curriculum and Competing Canons.“ *Inventing the classics*. Hg. von Haruo Shirane und Tomi Suzuki. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press, 2000. S. 220-49.
- Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on Tradition: Manga, anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2014.
- Uchiyama, Tatsuya, 内山 達也. „Ainu no ‚Taiyō‘ ni kansuru shinkō ni tsuite. 「アイヌの〈太陽〉に関する信仰について」.“ *Bushitsu bunka kenkyū* 5 (2008): 1-25.
- Weiss, David. *The God Susanoo and Korea in Japan's Cultural Memory: Ancient Myths and Modern Empire*. New York: Bloomsbury, 2022.
- Wittkamp, Robert F. *Arbeit am Text: Zur postmodernen Erforschung der Kojiki-Mythen*. Bd. 34. Gossenberg: Ostasien Verlag, 2018.
- Yamada, Takako. *The Worldview of the Ainu: Nature and Cosmos Reading from Language*. London: Kegan Paul, 2001. Web. <https://www.academia.edu/1478933/The_World_View_of_the_Ainu>.

Somewhere, in Hell:
Narrative Topography and Artistic Voice in Mike Mignola's
Hellboy in Hell

MAX JOKSCHUS

The place to which comic book hero Hellboy descends in Hellboy in Hell: The Descent (Mignola 2014), is your typical Hell only in as much as Hellboy is your typical devil. Rather than facilitating the torment of the damned or providing the setting for a grandiose finale, Mignola constructs his Hell as a place of deceleration and reflection. This essay analyses the function that Hell fulfills for the Mignolaverse, both in terms of its meaning to Hellboy, as well as its relevance in the creational context of Hellboy as a multimedia franchise.

Der Ort, in den es Comicheld Hellboy in Hellboy in Hell: The Descent (Mignola 2014) verschlägt, ist als Höllenvision ebenso untypisch wie Hellboy selbst als Teufel. Anstatt der Folter verdampter Seelen oder den Schauplatz eines grandiosen Finales, konstruiert Mignola mit seiner Hölle einen Ort der Entschleunigung und Reflektion. Dieser Essay analysiert die Funktion, die die Hölle im Mignolaverse erfüllt, sowohl in Bezug auf ihre Bedeutung für Hellboy, als auch ihre Relevanz im Produktionskontext von Hellboy als multimediales Franchise.

Introduction

In the first chapter of Mike Mignola's 2016 comic book *Hellboy in Hell: The Death Card*, the titular hero shares a drink with Mr. Jenks and Mr. Dean, two self-proclaimed cartographers "conducting interviews with various demonic persons, preparing to write the definite history of hell". A truly grandiose task, seeing that author and illustrator Mike Mignola conceptualised Hell as a labyrinthian city, made up of seemingly endless arrays of crooked houses and winding passages – hence their embarrassed confession: "we've never quite managed to find our way out of it" (*The Death Card*). This essay, although more modest in scope, will share their endeavour. Unlike the cartographers, however, who can be seen boarding a hot-air

balloon in a later comic Mignola penned (cf. Mignola, Stenbeck and Stuart), my overview of the place will result from locating *Hellboy's* Hell within two broader contexts: one pertaining to the literary inspirations that shaped its topography as well as dramatic function for the character, the other reflecting on its difficult position in the multimedia *Hellboy* franchise.

Hell as Artistic Motif

That Hell as a literary setting and artistic motif has overshadowed its sparse description in official scripture is no secret. Dante Alighieri's *Divine Comedy* (1320) not only counts as "one of the most influential and groundbreaking works of world literature" (Johnston 3), but, perhaps, *the* template for afterlife-imagination, extending the "biblical references to heaven and hell [that] are few and far between" to deliver "a place of punishment [in the case of Hell] that makes sense and satisfies our senses" (Garrett 134). What has lent Dante's vision such lasting impact, is its meticulous, intertextual cross-stitching between pre-Christian texts like Virgil's *Aeneid* or Homer's *Odyssey* and Christian accounts, like that of Thomas Aquinas' "Harrowing of Hell". Although the belief in some sort of afterlife can be found in virtually any culture and literature, the contours Dante provided are so clear, that they have entrenched themselves into the West's collective memory – so much so that Hell as a place seems tricky to reinvent. Although representations have never stopped proliferating, and each may surely constitute "unexpected sources" for genuine negotiations of hope and fear (Schofield Clark 160), they have largely fallen short of imagining "any post-medieval or truly non-medieval landscapes" (Alexander 19).

Hell in *Hellboy*

Looking to Mike Mignola's ten-issue comic book series released between 2012 and 2016 and compiled in *Hellboy in Hell: The Descent* and *Hellboy in Hell: Death Card*, the look of his city, despite Joseph Alt-

nether's proposition that it "erodes the established imagery of [...] the canonical and long-standing perceptions of Hell" (Altnether 23–24), clearly shares this inheritance as well. The cross-section Jenks and Dean provide includes several 'staples' of Dantean imagination: Hell is shaped like "a great bowl", with an abyss beyond its edge. Moving to the center, one must cross "a frozen wasteland", followed by "unclimbable mountains" and "impassable forests", until one reaches a city that is "one sprawling tangle of buildings and streets" (Mignola, *The Death Card*). If one manages to navigate that city, one reaches the Stygian Sea, fed by four rivers, at the center of which lies Pandemonium, surrounded by "the lake of fire" (ibid.). It is not hard to see that Mignola draws from the same intermixing of Greek and Judeo-Christian mythologies Dante presented – the lake of fire readily registers as the pit of Gehenna, while the four rivers (Acheron, Phlegethon, Cocytus and Lethe) are drawn from Hades. What Mignola adds on top, are intertextual references to later imaginations of Hell, like the palace of Pandemonium, drawn from John Milton's *Paradise Lost* (1667), or the emptiness of the grey town, echoing C.S. Lewis's *The Great Divorce* (1945). In line with the rest of the 'Mignolaverse', Hell is an intertextual space, yet it remains indebted to two principal functions: to constitute a place where souls go after death and to host Satan – aspects that have long guaranteed "tremendous dramatic interest" (Garrett 9). When Paul Asay states that, "[f]or millennia heroes have gone to hell and back – often quite literally – to reclaim a loved one and/or find new life" (qtd. in Garret 152), it is unsurprising that comic books, by and large, "follow this pattern, merely interjecting the devil into the existing good-vs.-evil narrative patterns" (King 194). For instance, we see John Constantine go to Hell in order to reclaim his sister's soul in the *Down in the Ground Where the Dead Men Go*-arc of *Hellblazer* (Carey and Manco) and Al Simmons spend an entire issue fighting through a barrage of demons before finally facing off against Satan in *Satan Saga Wars* (MacFarlane and Larsen). *Hellboy in Hell* follows the same principal ideas (Hellboy is sent to Hell upon his death and eventually kills Satan), yet does so in a manner – and here I agree with Altnether – that erodes established narrative patterns (cf. Altnether 23–24).

To better understand this, a brief run-down of events leading up to Hellboy's death may be helpful. Born in Hell to demon prince Azael and the human witch Sarah Hughes, Anung Un Rama (that is Hellboy's true name) was summoned to earth by an occult Nazi project under the leadership of Grigori Rasputin in 1944. Thwarting their plan to use him as a doomsday weapon, the devilish infant is located by allied troops who go on to raise him as an agent of the Bureau for Paranormal Research and Defence (B.P.R.D), for which he soon becomes the leading field agent. Yet, despite saving humanity more than once, Hellboy remains haunted by his origin: not only does he look the part of an exemplary devil (red skin, cloven hooves, pointy tail and filed-down horns), his right underarm and hand are made from ancient stone, destined to bring about the end of the world. After years of running from this apocalyptic destiny, it finally catches up with him, when, upon defeating the witch Nimue in the finale of *Hellboy: The Storm and the Fury*, he is killed and sent back to Hell. Upon his descent, he is guided by a Vergilian spirit to Pandemonium, where he slits Satan's throat in his sleep, triggering an uprising that results in the very apocalypse – as chronicled in *B.P.R.D. Hell on Earth: New World* (Mignola, Arcudi and Davis) – that was “one of the reasons you were born [...] one of the reasons you died” (*The Death Card*).

What is special about this confrontation, is the way Mignola withholds Satan's death as the climactic finale one would expect. Unlike the comic adaptation of *Dante's Inferno* (Gage and Latorre), where the hero battles Satan at the end of a long journey, Hellboy kills Satan already in the second chapter, and only remembers doing so via flash backs. Rather than a grand finale, Satan's death marks one (*retroactively* fateful) stop along Hellboy's aimless wandering, turning “the standard heroic convention on its ear” (Weiner, Hall and Blake 12). It is here, where I consider Jenks and Dean's cartography to come into play again: where the steep verticality of Dante's *Inferno* works like a funnel that draws the traveler downwards and thereby predestines them to a climactic narrative (we all know who waits at the bottom of Hell), *Hellboy's* bowl-shaped city is much more horizontal. Rather than movement, it creates stasis; rather than enforcing a single direction and purpose, it allows traversal in all directions.

This bespeaks a second major shift that occurs in *Hellboy in Hell*: Hell is no longer a spiritual realm whose sole dedication is torment, but simply becomes one place among many. What is special about Mignola's vision of Hell, is its almost communal character. The dead, such as Dean and Jenks, do not so much suffer as indulge in personal eccentricities, occasionally reminiscing about their bygone lives over cigarettes and beer. Instead of a decaying necropolis, where everyone has abandoned hope, Hell is presented as a whimsical cosmopolis, where friendships, rivalries, jobs and nationalities have remained. The dead even establish something like neighbourhoods: one finds "an Asian sector of Hell, an Egyptian Hell, and an Eastern European neighborhood of Hell" (Mignola, qtd. in *Alt-nether* 26).

This is because the 'Mignolaverse' has no place for God – which is not as nihilistic as it sounds. Although Hellboy's very name seems to imply that his world was steeped in Judeo-Christianity (he is not called Hadesboy, after all), his fate is bound up with a grander cosmology, that Mignola first actively contoured in *The Island* in 2005, later collected in *Hellboy: Strange Places* (2006). There, we learn that some undefined power created the universe, as well as an order of greater spirits to oversee the development of life. One such spirit, Anum, created the Ogdru Jahad, who immediately birthed 369 Ogdru-Hem – a race of hideous monsters that first inhabited earth. As a punishment, Anum's collaborators and the Ogdru Jahad were banished to the 'bottomless pit', while Anum himself was torn apart, save for his right hand. Eons later, a second banishment took place, when some of the spirits who oversaw the dawning era of humanity grew jealous. They were cast into the same abyss, where they fought the previously fallen spirits for a thousand years, until emerging victorious and erecting Pandemonium. Satan, who had led the second wave of fallen spirits to victory, is therefore no ultimate antagonist to 'God', but *one of many* enemies of humanity – amongst whom one actually finds "a lot of gods (note the small g)" (Nugent 2). The closest thing to a genuine 'enemy of all that is good' are the Ogdru Jahad, which are not drawn from any religion, but owe their inspiration to H.P. Lovecraft's fictional mythology surrounding eldritch abominations.

In the Mignolaverse, religion becomes fiction, while fiction becomes religion: cantankerous monsters, entities and deities pop up in every corner of the world – from the Gruagach in Ireland to the Penanggalan in Malaysia – making it a hybridized arena, wherein *all* beliefs are *somewhat* true, and therefore, automatically, non-authoritative. The only ‘religion’ this world does commit to, is a conglomerate of authorial brandings: next to Lovecraft’s Gods, Clarke Ashton Smith’s ‘Hyperborea’ (the first kingdom of man) and Robert E. Howard’s ‘Right Hand of Doom’ (as introduced in one of his *Solomon Kane* stories) become the ‘deepest truths’ that characters can uncover.

Consequently, without God, Hell can no longer work as the incarnation of His inversion, but must be reduced to a mundane locale in line with the city of Atlantis or Baba Yaga’s chicken-legged hut. Mignola subtracts religiosity from religion. When Aaron Ricker points out that Mignola misspells the Book of Revelation as ‘Revelations’ in one of his stories, signaling, “that we are dealing with impressionistic ideas about the book of Revelation inherited from general knowledge and casual reading” (77), I am inclined to suggest that this interpretation pertains to the entirety of religious vocabulary and iconography in *Hellboy*. As such, Hellboy’s surprised remark in chapter four of *Hellboy in Hell: The Death Card*, upon learning that his actions have left a band of demonic warriors unemployed – “nice place before I got here? [...] guess all the books got it wrong” – the ‘books’ he refers to may readily include comic books like *Hellraiser* (Barker, Monfette and Manco) or *The Yattering and Jack* (Barker, Niles and Bolton) that restricted Hell’s purpose to corporal punishment or psychological torture respectively. In the world of Hellboy, an entire aristocracy of dukes and princes rules over Hell who, rather than focusing their efforts on human souls, constantly scheme against each other, commanding their armies for entirely selfish motives. Azrael himself had endowed Anung Un Rama with his ‘Right Hand of Doom’ so that his dynasty may become established. In the Mignolaverse, the devils have pluralised, while a genuine Anti-Christ, enemy of God and man, is absent, allowing Hellboy to experience his descent like “it was really just trading one world for another [...] that it was a chance to start

over” (Mignola, *The Death Card*). That the meaning of these words not only addresses Hellboy’s fate as a diegetic hero, but, breaking the fourth wall, also reflects on his fate as an intellectual property, becomes clear if the reading of *Hellboy in Hell* is expanded from the comic-page to the multimedia franchise.

What makes *Hellboy* special in the current pop-cultural landscape swamped with superheroes, is his complete ownership by an individual creator. Commonly, the rights to superheroes are shared among the two big publishing houses of Marvel and DC. Although the artists and authors they employ can have personal spins on such characters, they are heavily restricted by continuity outweighing iteration. Narrative universes are predominantly shaped by “the editorial staff [...] from on high” (Bukatman 44), meaning that “individual comic book writers and artists are very low in the hierarchy” (King 192). Todd MacFarlane even considers artists as subordinate to authors, when he recalls his own engagement in Marvel’s *Spiderman* franchise:

every time somebody gave me a Spiderman story, they were basically writing, I assume, what they wished they could draw [...] At some point, I was going, ‘I don’t wanna do your tricks and your characters and your favorite heroes and villains. I wanna do the guys that I get off on.’ And unless I could convince the writer to do it – which I was never able to – then I thought, ‘Okay, I guess I have to be the writer, so I can convince myself.’ (qtd. in Voger 57)

MacFarlane would go on to co-found his own publishing house, Image Comics, in 1992, that saw the emergence of new heroes like *Spawn* or *Savage Dragon* – all creator-owned. Mignola’s *Hellboy*, first published by Dark Horse Comics in 1994, is very much in the spirit of this “Image Comics Revolution” (Reed), allowing Mignola, after having worked as an artist and author for hire under both Marvel and DC, to forge a fictional universe that allowed him to freely combine “everything I ever liked, everything I ever read” (Mignola, qtd. in Singh) with precisely those “things he wanted to draw” (Allie, qtd. in Bukatman 72–73).

Initially, Mignola worked on *Hellboy* “between paying gigs” (Mignola, qtd. in Renaud 2016), meaning that many stories, besides the two major arcs published as *Hellboy: Seed of Destruction* (1994) and

Hellboy: Wake the Devil (1997), “came out small and certainly, for at least 10 years there, [...] relatively steady” without expanding “all over the place” (Mignola, qtd. in Voger 121).

All of this changed, when Guillermo del Toro adapted *Hellboy* for the big screen in 2004, transforming Mignola’s fairly successful comic book into an action blockbuster that spearheaded the current film trend. While del Toro’s script for the film managed to remain relatively true to its source material, his sequel *Hellboy II: The Golden Army* (2008) put an unmistakable ‘del Toro-stamp’ on Hellboy’s world, drastically changing its mythology and tone – so much so, that del Toro considers the film to be “one of his most autobiographical works” (Shaw 45). While this commitment benefitted Mignola’s entrepreneurial involvement in the franchise greatly, it competed with his creative control. His involvement in the design-work of del Toro’s films was marginal, as most of his concepts were “considered too simple” (del Toro and Mignola 39). Scott Allie (former editor of the *Hellboy* comics) laments how licensees need to be “reminded again and again that material from the movie is not the same as material from the comic” (Weiner, Hall and Blake 7).

In consequence, the *Hellboy*-comics post-2004 changed in two major ways: starting with the aforementioned two-issue mini-series *The Island*, the comics’ mythology – previously a consciously vague “flavor of the old folklore or legend” (Mignola, qtd. in Pinchuk) – was made more concrete, resulting in three story-arcs – collected in *Darkness Calls*, *The Wild Hunt*, and *The Storm and The Fury* – that rivaled the del Toro’s films in sheer scope and spectacle. This narrative development required visuals that deviated greatly from the stasis that is Mignola’s signature “aesthetic strategy” (Bukatman 107), resulting in Duncan Fegredo assuming the role of artist. With that, the world of *Hellboy*-comics underwent a major narrative and aesthetic change that was not entirely of Mignola’s volition.

This is what marks the special status of *Hellboy in Hell* for the oeuvre of Mignola: like his character, who parts ways with the B.P.R.D. at the end of *Hellboy: Conqueror Worm*, “because he’s feeling the weight of all that destiny” (Mignola, qtd. in Bukatman 77), Mignola reclaims artistic control over his creation at precisely that

moment Hellboy dies in a blaze of fire and action. The directive he receives from the Virgilian spirit in chapter 4 of *Hellboy in Hell: The Descent* could just as much come from Mignola himself: “Hellboy, you’ve lost one world, but gained another [...] a chance to begin again”.

In this context, Hellboy’s amnesia after having killed Satan does not prevent a grand finale for the sake of subverting reader expectations, but allows the character to stumble into precisely those inconsequential one-issue adventures again – such as his reencounter with the Vampire of Prague (cf. Mignola, *The Death Card*) – that echo Mignola’s earlier work, like *The Corpse*, collected in *The Chained Coffin and Others*, which he considers “some of the better Hellboy stuff” (qtd. in Knight).

In visual terms, the Hell of *Hellboy in Hell* does not so much allow “the reader to see Hell rather than simply recognize it” (Altnether 3), as it marks a return to the recognisably ‘Mignola-esque’ preference for stasis. In narrative terms, adventures like *The Three Gold Whips*-episode start with Hellboy just sitting on a staircase, having a smoke “somewhere in Hell” (cf. Mignola, *The Descent*), echoing the tone of *The Corpse*, when it was not his destiny that gave reason to the journey, but when there was “no explanation for his being in Ireland; he’s just there” (Bukatman 72). Once he is in Hell, Hellboy is called into adventures by chance rather than destiny – this is the appeal the place holds on a creational level and the reason why the murder of Satan recedes from the hero’s focus. In the Mignolaverse, Hell does not mark an end, but a continuation; it does not encapsulate the hero’s telos, as much as it allows him to break from the burden of his past.

Conclusion

So, how does the story of *Hellboy in Hell* end? After realizing that his destiny has been fulfilled and that the apocalypse has been triggered, Hellboy wanders along the coast of the Stygian Sea to find a house on its shore, seemingly waiting for him. Inside, three glowing shapes – sphere, cube and tetrahedron – hover in the air. The atten-

tive reader will have spotted them throughout the story as part of a statue of a magician holding a snake. This is a direct reference to *The Magician and the Snake*, a short comic published in *The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects*, that has no direct connection to ‘Mignolaverse’. In that story, a magician suffers from severe self-doubt, fearing that those who celebrate his ‘magic’, will eventually see through it as cheap tricks. Only his friend, the snake, can console him, allowing him to lead a life of joy. When the three shapes appear to signal his death, he looks back on a life well-spent and passes happily. What the shapes signal for Hellboy, is not that he is now dead and gone – indeed, he will return in *B.P.R.D The Devil You Know: Messiah* – but, that he may, for the moment, rest from his destiny. Although there is no God in the ‘Mignolaverse’, Hellboy has returned to his maker: “[i]t’s not Hellboy in Hell. It’s Hellboy inside my head” (Mignola, qtd. in Renaud).

Works Cited

- Alexander, Michael. “The Landscape of the Afterlife in Medieval and Post-Medieval Imagination.” *These Stories Beren Witnesse*, ed. Katarzyna Bronk. Peter Lang, 2010, pp. 9–20.
- Altnether, Joseph. “Reimagination of Hell in Mike Mignola’s ‘Hellboy in Hell’.” *Sequential Art: Interdisciplinary Approaches to the Graphic Novel*, eds. Kathrin Muschalik and Florian Fiddrich. Inter-Disciplinary Press, 2016, pp. 23–36.
- Bukatman, Scott. *Hellboy’s World: Comics and Monsters on the Margins*. University of California Press, 2016.
- Carey, Mike and Leonardo Manco. *Hellblazer* #207–212. Vertigo, 2005.
- Del Toro, Guillermo and Mike Mignola. *Hellboy II: Art of the Movie*. Dark Horse Books, 2008.
- Garrett, Greg. *Entertaining Judgment: The Afterlife in Popular Imagination*. Oxford University Press, 2015.
- Hellboy*. Directed by Guillermo del Toro. Revolution Studios, Lawrence Gordon Productions, Starlite Films and Dark Horse Entertainment, 2004.

- Hellboy II: The Golden Army*. Directed by Guillermo del Toro. Universal Pictures, Dark Horse Entertainment, Internationale Filmproduktion Eagle, Lawrence Gordon Productions, Mid Atlantic Films and Relativity Media, 2008.
- Johnston, Pamela. "Teaching Dante's Inferno: One Hell of an Assignment." *Pacific Journal*, vol. 5, 2010, pp. 3–6.
- King, Charles. "What if it's just Good Business? Hell, Business Models, and the Dilution of Justice in Mike Carey's 'Lucifer'." *Hell and its Afterlife: Historical and Contemporary Perspectives*, eds. Isabel Moreira and Margaret Toscano. Routledge, 2010, pp. 191–202.
- Knight, Rosie. "Mike Mignola Talks Killing Hellboy and Resurrecting his World (Exclusive)." *Nerdist*, 12 July 2017. URL: <https://nerdist.com/article/mike-mignola-hellboy-movie-comics-exclusive-interview/>
- Kowalik, Barbara. "Inklings of Afterlife: Images of Hell in C.S. Lewis' 'The Great Divorce and Charles William's 'Et in Semipiternum Permeant'." *These Stories Beren Witnesse*, ed. Katarzyna Bronk. Peter Lang, 2010, pp. 77–92.
- MacFarlane, Todd and Eric Larsen. *Satan Saga Wars*. Image Comics, 2016.
- Mignola, Mike. *Hellboy: The Chained Coffin and Others*. Dark Horse, 1998.
- . *Hellboy: Strange Places*. Dark Horse Books, 2006.
- . *Hellboy: The Troll Witch and Others*. Dark Horse Books, 2007.
- . *Hellboy: Darkness Calls*. Dark Horse Books, 2008.
- . *Hellboy: The Wild Hunt*. Dark Horse Books, 2010.
- . *Hellboy: The Storm and the Fury*. Dark Horse Books, 2012.
- . *Hellboy in Hell: The Descent*, Dark Horse Books. 2014.
- . *Hellboy in Hell: The Death Card*, Dark Horse Books. 2016.
- . *The Amazing Screw-On Head and Other Curious Objects*. Dark Horse, 2010.
- Mignola, Mike, John Arcudi, and Guy Davis: *B.P.R.D. Hell on Earth: New World*. Dark Horse Books, 2011.
- Mignola, Mike, Laurence Campbell, Scott Allie, and Dave Stewart. *B.P.R.D. The Devil You Know: Messiah*. Dark Horse Books, 2018.

- Mignola, Mike, Ben Stenbeck, and Dave Stewart. *Koshchei in Hell #1*. Dark Horse Comics, 2022.
- Nugent, Kimberly. *Hellboy: The Roleplaying Game Corebook*. Red Scar, 2020.
- Pinchuk, Tom. "Hellboy Creator Mike Mignola Reflects on All Eras of His Comics Career." *Nerdist*, 2 May 2018. URL: <https://nerdist.com/article/hellboy-creator-mike-mignola-reflects-on-all-eras-of-his-comics-career/>
- Reed, Patrick. "On This Day In 1992: The Start Of The Image Comics Revolution." Comics Alliance, 1 Feb. 2016. URL: <https://comicsalliance.com/tribute-image-comics/>
- Renaud, Jeffrey. "Does 'Hellboy in Hell' Finale Signal the End of Mike Mignola's Time With the Character?." *CBR.com*, 31 May 2016. URL: <https://www.cbr.com/does-hellboy-in-hell-finale-signal-the-end-of-mike-mignolas-time-with-the-character/>
- Ricker, Aaron. "Fearful Symmetry: Revelation, Hellboy, and Pop Apocalyptic Violence." *Religion and Violence in Western Traditions*, eds. André Gagné, Jennifer Guyver, and Gerbern S. Oegema. Routledge, 2022, pp.73–87.
- Schofield Clark, Lynn. *From Angels to Aliens: Teenagers, the Media, and the Supernatural*. Oxford University Press, 2003.
- Shaw, Deborah. *The Three Amigos: The Transnational Filmmaking of Guillermo Del Toro, Alejandro González Iñárritu, and Alfonso Cuarón*. Manchester University Press, 2015.
- Singh, Arune. "A Hell of A Time: Mike Mignola talks 'Hellboy'." *CBR.com*, 30 Jan. 2004. URL: <https://www.cbr.com/a-hell-of-a-time-mike-mignola-talks-hellboy/>
- Voger, Mark. *The Dark Age: Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics*. TwoMorrows, 2006.
- Weiner Stephen, Jason Hall and Victoria Blake. *Hellboy: The Companion*. Dark Horse Books, 2008.

Besprechungen

Nólë Hyarmenillo: An Anthology of Iberian Scholarship on Tolkien

Nuno Simões Rodrigues, Martin Simonson and Angélica Varandas, eds.
Zurich and Jena: Walking Tree Publishers, 2022. Pb., x + 186 pp.

Dieser Band reiht sich ein in die Bemühungen des Verlags Walking Tree Publishers um einen internationalen Austausch innerhalb der Tolkienforschung, indem Beiträge aus dem nicht-englischsprachigen Raum in englischer Sprache einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden. Nach Bänden polnischer und italienischer Provenienz kommt nun die iberische Tolkienforschung mit Beiträgen portugiesischer und spanischer Forscher:innen an die Reihe. In beiden Ländern hat sich mittlerweile eine zwar nicht sehr zahlreiche, aber durchaus produktive Gemeinschaft mit einer hohen thematischen Bandbreite herausgebildet. Auch wenn arrivierte spanische Forscher wie José Manuel Ferrandez Bru und Eduardo Segura fehlen, ist die thematische Vielfalt der Beiträge von Ansätzen der komparativen Literaturwissenschaft über die ökokritische Analyse bis hin zu Adaptionstudien durchaus repräsentativ für die iberische Tolkienforschung.

Der erste Teil besteht aus vier Beiträgen portugiesischer Forscher:innen und beginnt mit Miguel Moiteiro Marques, der auf der Grundlage der *Grammatik des Visuellen Designs* von Kress und van Leeuwen die Poster der Verfilmung durch Peter Jackson analysiert. Er legt dabei den Schwerpunkt darauf, wie sie jemand ohne Kenntnis der Bücher interpretiert und wie zentrale Unterschiede zu diesen (gerade bei der Rolle Arwens) auf die Anpassung an die Sehgewohnheiten Hollywoods zurückzuführen sind.

Angélica Varandas widmet sich der Beziehung zwischen Tolkiens Interpretation des *Beowulf* als heroisch-elegisches Werk und dessen Einfluss auf *The Lord of the Rings*. Sie greift weniger einzelne Episoden heraus und stellt mehr die Parallelen im Blick auf den Lebenszyklus und die Unausweichlichkeit des Todes heraus – bei Tolkiens Werk im Unterschied zur angelsächsischen elegischen Tradition jedoch mit einer christlich begründeten hoffnungsvollen Note.

Anschließend wendet sich Ana Daniela Coelho aus der Sicht der Adaptionstudien einem bis anhin kaum berücksichtigten Teil der Filmmusik zu, nämlich dem von Ed Sheeran eigens für *The Desolation of Smaug* verfassten Popsong „I See Fire“. Sie deutet diesen als erfolgreichen Versuch, einerseits dem Publikum etwas Neues zu bieten und andererseits dazu beizutragen, dass dieses die von den Büchern deutlich abweichende Schilderung Thorins (besser) akzeptiert.

Den letzten Beitrag dieses Teils steuert Hélio Pires bei, der sich, ausgehend von Tolkiens eigener einschlägiger Glosse, mit den Gemeinsamkeiten zwischen Asgard nach der Schilderung aus *Grímnismál* und Valinor im *Book of Lost Tales* auseinandersetzt. Neben diversen sehr allgemeinen Gemeinsamkeiten wie Wäldern und einem Hafen, die für sich genommen keinen inhaltlichen Einfluss begründen können, nennt er auch einige spezifischere Charakteristika wie das Zusammenleben von Göttern und Elben oder die Verortung der göttlichen Versammlungsstelle.

Im zweiten Teil folgen fünf Beiträge spanischer Provenienz, beginnend mit Andoni Cossios überarbeiteter Version eines bereits in *Hither Shore* 14 publizierten Beitrags zur Stimme der Natur in Mittelerde. Er diskutiert dies am Beispiel von Treebeards Erzählung als Zeugnis einer vergessenen Geschichte, mit dem die Aufmerksamkeit auf die bis dahin verdeckte Perspektive der unterdrückten Natur auf die ‚historischen‘ Ereignisse gelenkt wird und der über das reine Zeugnis hinaus aktiv gegen die Unterdrückung der Natur kämpft.

Auch der Beitrag von Martin Simonson wurde bereits publiziert (in der *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* 2018); er widmet sich anhand einiger Episoden aus *The Silmarillion* und der Geschichte von „Aldarion und Erendis“ aus den *Unfinished Tales* dem Verhältnis eines ästhetischen zu einem utilitaristischen Blick auf Bäume in Tolkiens Werk. Er arbeitet heraus, wie die Aufgabe des ursprünglichen Gleichgewichts zwischen beiden Zugängen auf unterschiedliche Weise zu einem Desaster führt bzw. führen kann, sodass sich die Position eines idealen Utilitarismus nach Moore, der auch Liebe und Schönheit berücksichtigt, als die bevorzugte erweist.

Darauf folgend untersucht Alejandro Martínez-Sobrino die Hintergründe und Ursachen, die zu Boromirs Tod geführt haben. Er liest ihn als einen tragischen Helden, der nicht in der Lage ist, mit der ihm von sich selbst und seiner Umgebung herangetragenen Verantwortung und Erwartung umzugehen, daher einen schweren Fehler – den Angriff auf Frodo – begeht, der letztlich Ursache seines Heldentods ist.

Mónica Sanz bietet einen breiten Blick in die Rezeption Tolkiens in verschiedenen sub- und gegenkulturellen Bewegungen (wie den Hippies und Drags, Origami, aber auch den faschistischen Hobbitcamps in Italien) oder dem Genre der Sexploitation-Filme. Dabei wird einerseits deutlich, wie vielfältig Tolkiens Einfluss auf die moderne Kultur ist und andererseits zeigt sich darin die potentiell grenzenlose menschliche Kreativität und deren Eigendynamik.

Den Abschluss bildet Amaya Fernández Menicucci mit ihrem Artikel zu Gender und der Repräsentation der Zwerge in Jacksons Hobbit-Verfilmung, in dem sie deutlich analysiert, wie diese zum einen der Anpassung an ein älteres Publikum (im Unterschied zum ursprünglichen Kinderbuch) dient und zum anderen gerade mit Kili und Thorin auf der Linie eines ‚klassischen‘ dualistischen Verständnisses von Maskulinität liegen.

Mit dieser Perspektivenvielfalt mag es diesem Band durch seine Anlage als Einblick in die iberische Tolkienforschung zwar an thematischer Geschlossenheit oder einer inhaltlichen Klammer mangeln, zeigt aber gerade dadurch ihren Anschluss an die internationale Tolkienforschung und ihre Vielfalt. Darüber hinaus bieten nicht nur die Artikel zu den bislang weniger stark bearbeiteten Themenfelder vielfältige Anregungen zur weiteren Auseinandersetzung mit Tolkiens Werk, sondern auch die zu den schon stärker etablierten wie den literaturwissenschaftlichen oder ökokritischen Ansätzen. Kurz: Ein Band, dessen Lektüre sich lohnt!

THOMAS FORNET-PONSE

Law, Government, and Society in J.R.R. Tolkien's Works

José María Miranda Boto. Zurich and Jena: Walking Tree Publishers, 2022. Pb., xxxvi + 264 pp.

Das vorliegende Buch ist eines jener Beispiele, die die Reichhaltigkeit des Werkes von J.R.R. Tolkien und dessen Fähigkeiten zum Worldbuilding belegen. Denn auf den ersten Blick dürften vermutlich nicht viele Leser:innen annehmen, mit dem Thema Recht bzw. rechtliche Aspekte von Regierung und Gesellschaft bei Tolkien eine ganze Monographie füllen zu können. José María Miranda Boto, Professor für Arbeitsrecht an der Universität von Santiago de Compostela, hat jedoch genau dies unternommen – mit viel Gewinn für die Leser:innen.

Dies unternimmt der Autor in vier Teilen, einem Epilog und einem Anhang nach einer ausführlichen Einleitung, in der er in das Anliegen des Buches einführt. Dieses sieht er darin, die unterschiedlichsten rechtlich relevanten Elemente herauszuarbeiten und nach möglichen Quellen zu fragen. Ferner erläutert er seine Methodik und auf welche Schriften Tolkiens er rekurriert – so nimmt er u.a. aus Platzgründen die *History of Middle-earth* trotz der in ihr enthaltenen höchst relevanten rechtlichen Texte aus.

Der erste Teil – „Law and Tolkien“ – widmet sich verschiedenen grundlegenden und allgemeineren Fragestellungen des Themas wie beispielsweise der Frage, wie explizit und implizit Recht und Gesetze in Tolkiens Werken auftauchen. Dabei stellt er heraus, dass Tolkien sowohl persönlich als auch in verschiedenen Episoden seines Werks eine klare Tendenz zum Vorrang des Naturrechts gegenüber dem positiven Recht zeigt oder wie beim Schicksal der Noldor oder dem Bann der Menschen von Valinor nicht immer klar zwischen Moral, Religion und Recht getrennt werden kann.

Auf dieser Grundlage folgt der zweite und längste Teil, der sich mit „Law and Government in Arda“ auseinandersetzt, wozu nicht nur die Frage nach den Vollmachten des Königs und der Begründung seiner Macht gehört, sondern auch die unterschiedlichen Sukzessionsregeln einschließlich der sehr eingeschränkten Rechte von Frauen in dieser Hinsicht. Darüber hinaus wird auch der Stellen-

wert von Versammlungen und Räten ebenso diskutiert wie die Abwesenheit von Anwälten oder das Strafrecht.

Im dritten Teil wendet sich Miranda Boto dem Verhältnis von Recht und Gesellschaft zu, d.h. konkret dem hierarchischen Gesellschaftsaufbau in Gondor und der Rolle der Fürsten von Dol Amroth, der Bedeutung der Ehe und dem Eherecht, aber auch anderen familiären Beziehungen, sowie der Zeitrechnung (da sowohl eine Abweichung der Monatslänge von den Mondmonaten oder eine Aufteilung der Tage in Stunden auf positives Recht zurückgehen), der Wirtschaft und dem Eigentum bis hin zu militärischen Rängen.

Der vierte Teil ist mit „Law as a Joke in Tolkien's Works“ insofern etwas missverständlich titulierte, als in ihm *The Hobbit* und *Farmer Giles of Ham* untersucht werden, deren humorvolle Note nicht selten durch rechtliche Angelegenheiten und deren oft anachronistischen Charakter im Vergleich zum sonstigen Rahmen der Handlungen entsteht. Ein gutes Beispiel dafür ist der Vertrag der Zwerge mit Bilbo und wie Smaug sehr präzise dessen rechtliche Leerstellen seziert. Allerdings beschränken sich die Ausführungen nicht nur auf solche Episoden, sondern es werden auch andere Aspekte dieser Werke behandelt wie die Regierungsform oder Gewaltanwendung im Auenland oder die Verhandlungen zwischen Giles und Chrysophylax.

Im Epilog erläutert Miranda Boto, wie er spanisches Arbeitsrecht am Beispiel von Sam Gamgee lehrt, und im Anhang betrachtet er Tolkiens Biographie aus rechtlicher Sicht, wobei er schlussfolgert, Tolkiens eigene Erfahrungen mit Recht hätten keinen signifikanten Einfluss auf seine Werke gehabt.

Mit diesem Rundumschlag gelingt es Miranda Boto, das für viele Fragestellungen in der Tolkienforschung durchaus relevante, aber bislang kaum ausführlich untersuchte Thema von Recht und Gesetz aufzubereiten. Dabei wird nicht nur deutlich, an wie vielen Stellen einschlägige Fragen aufgeworfen oder bestimmte Rechtsvorstellungen aus unterschiedlichen Traditionen vorausgesetzt werden. Vielmehr kann er auch Inkonsistenzen aufzeigen wie beispielsweise bei der Änderung der Sukzessionsregel in Númenor durch Tar-Aldarion zugunsten seiner Tochter zwischen den Anhängen zu *The Lord of the Rings* und „The Line of Elros“ aus den *Unfinished Tales*. Sehr

aufschlussreich sind auch seine Ausführungen zum Auenland, in denen er die sehr verbreitete Vorstellung kritisiert, dieses sei ein rurales Arkadien, da es diverse Elemente gebe, die auf ein effektives und organisiertes Gemeinwesen hinweisen. Er bietet damit eine wahre Fundgrube für alle Leser:innen, die sich intensiver mit der Komplexität der politischen Gemeinwesen und Gesellschaften bei Tolkien beschäftigen wollen. Der Nutzen wäre indes noch größer gewesen, wenn er in einer Zusammenfassung die Hauptlinien – genannt sei lediglich der oft zu beobachtende Vorrang von Natur- und Gewohnheitsrecht gegenüber positivem Recht – zumindest am Ende der jeweiligen Teile noch einmal systematisch gebündelt hätte.

THOMAS FORNET-PONSE

Tolkien Studies: Volume XVIII

Michael D. C. Drout, Verlyn Flieger and David Bratman, eds. Morgantown: West Virginia University Press, 2021. Pb., vi + 352 pp. \$60.00.

Der vorliegende achtzehnte Band von *Tolkien Studies* ist in vielerlei Hinsicht repräsentativ: Er enthält neben den üblichen ausführlichen Rezensionen und dem Überblick über die Tolkienforschung 2018 sowie die englischsprachige Bibliographie für 2019 mit neun Artikeln und einer Note wieder eine Fülle von Beiträgen, die eine große Bandbreite der Tolkienforschung abdecken; diesmal sind (leider) wieder alle dieser Beiträge aus nordamerikanischer Feder und nicht zuletzt gibt es erneut einen Nachruf inkl. der dazugehörigen Literaturliste, diesmal auf Richard C. West.

Nach diesem Nachruf beginnt der Reigen der inhaltlichen Beiträge mit den sehr ausführlichen Reflexionen von Yvette Kisor zum Themenkomplex (aggressiver) Sexualität, Begehren und affirmativer weiblicher Handlung in Tolkiens Werken mit dem Schwerpunkt auf „The Lay of Aotrou and Itroun“, dessen Passagen sie immer wieder in Beziehung zu „The Lay of Leithian“, aber auch zu anderen Werken Tolkiens setzt. Sie kann dabei aufzeigen, wie die Figur der Corrigan in „Ides Ælfscýne“, einem frühen Gedicht, präfiguriert ist und von Grimhild und Guinever in *The Legend of Sigurd and Gudrún* sowie *The Fall of Arthur* gefolgt wird.

Curtis A. Weyant widmet sich anhand von *Sir Orfeo* und Tolkiens Übersetzung davon dessen zu unterschiedlichen Zeiten und Situationen verfassten Übersetzungsregeln. Indem er Tolkiens Übersetzung mit der von Kenneth Sisam vergleicht, wird deutlich, dass Tolkien seine Regeln zumeist selber beherzigt hat und dabei über Jahrzehnte hinweg sehr konsistent war.

In einem ebenfalls sehr ausführlichen Artikel schlägt Josh B. Long in Auseinandersetzung mit den entsprechenden bereits vorliegenden Ansätzen eine allegorische Interpretation von *Smith of Wootton Major* vor, worin er beispielsweise das Fest der guten Kinder nicht primär mit Weihnachten vergleicht, sondern mit Epiphanie, die Königin von Faerie mit Maria und Alfred mit Christus.

Die Ausführungen von Magne Bergland zur Frage der Sterblichkeit der Menschen in Tolkiens Legendarium hingegen fallen angesichts der Komplexität der Thematik und der ausführlichen Diskussion darüber sehr knapp aus – während er beispielsweise durchaus gewinnbringend in einer genauen Quellenanalyse herausarbeitet, wie das Geschenk Ilúvatars im Willen der Menschen jenseits der Musik der Ainur und ihrem Auftrag, die Schöpfung zu vollenden, besteht, unterbleibt weitgehend eine Auseinandersetzung mit der Sekundärliteratur und damit mit diversen philosophischen und theologischen Hintergründen und Implikationen.

Auch im nächsten Beitrag von Douglas C. Kane wird ein Zugang aus einer religiösen Tradition gewählt, indem er die Geschichte von Túrin Turambar vor dem Hintergrund der Vorstellung der Heiligung des Leidens, wie sie im Buch Ijob zu finden ist, deutet. Die besondere Herausforderung dabei bildet die von Tolkien nicht aufgebene Idee, dass Túrin trotz (oder nach der Argumentation gerade wegen) seiner problematischen Geschichte eine besondere Rolle beim endzeitlichen Sieg über Morgoth Bauglir spielen soll und als einziger zu den Valar gezählt werden soll.

Anschließend wendet sich Joshua T. Parks der Beziehung zwischen dem Teufel und dem Winter zu, die nicht nur in der altenglischen Dichtung eine besondere, wenngleich eher verborgene, Rolle spielt, sondern auch in Tolkiens Werk. Bei diesem werde diese Verbindung mit der Figur Melkor offensichtlich gemacht, und es erscheint die Perspektive auf, Erlösung komme davon, das Böse aufzunehmen und zu überarbeiten.

Die gegenwärtigen Diskussionen im Feld der Umweltethik – in der Bandbreite vom Anthropozentrismus bis hin zum Bewusstseinszentrismus – werden von Stentor Danielson auf die Debatte zwischen Saelon und Borlas aus Tolkiens unvollendetem Text „The New Shadow“ über den Gebrauch der Natur angewandt. Er zeigt dabei auf, wie sich in diesem kurzen Text nicht nur zentrale Punkte von Tolkiens eigenen Ansichten finden, sondern dieser auch viele Fragestellungen der nachfolgenden Umweltethiker:innen antizipierte.

Einen dekonstruktivistischen Zugang zu *The Hobbit* und insbesondere Bilbo bietet Michael Moir, indem er verschiedene Äußerungen und Kommentare Gandalfs diskutiert. Dies erfolgt unter

der Hinsicht, wie diese Themen der Eindeutigkeit und Polysemie sprachlicher Äußerungen behandeln und wie sich im Laufe der Geschichte Bilbos Kompetenzen in dieser Hinsicht erweitern, bis er selbst in der Begegnung mit Smaug eine zwar eindeutige, aber für Smaug nicht zu entziffernde Identifizierung anbietet.

Zu den Verfilmungen wechselt Dennis Wilson Wise mit einem Vergleich von Bard aus *The Hobbit* und der Verfilmung durch Peter Jackson. Er illustriert, wie Jackson u.a. die historische Tiefe der Figur entfernt und – vermutlich auch mit Blick auf das weltweite Publikum – entsprechend einer spätkapitalistischen kulturellen Logik Bard als einen häuslichen Helden charakterisiert (wenngleich über das Verständnis des Autors der Postmoderne gestritten werden kann).

Zum Schluss folgt vor dem Besprechungs- und Literaturteil eine Note von Amber Dunai, die ausgehend von Treebeards Überlegungen zu Merrys Gebrauch des Wortes „with“ und dem Unterschied im Altenglischen zwischen *wið* und *mid* seinen diachronen Zugang zur Sprache und seine Aufmerksamkeit für eine gelingende Kommunikation erläutert.

Diese thematische Bandbreite sowohl der Zugänge (zugegebenermaßen mit einem Schwerpunkt auf sprach- und literaturwissenschaftlichen, was aber auch der englischsprachigen Tolkienforschung entspricht) als auch der behandelten Themen und Werke Tolkiens sowie die gewohnt hohe Qualität sind weitere Aspekte, mit denen diese Ausgabe repräsentativ für *Tolkien Studies* gelten kann.

THOMAS FORNET-PONSE

Tolkien and the Classical World

Hamish Williams, Ed. Zurich and Jena: Walking Tree Publishers, 2021, Pb., xxvi + 414 pp.

Zu den verbreitetsten Genres der Tolkienforschung gehört mit dem „source hunting“ die Suche nach Quellen und Einflüssen für Figuren, Motive und andere Elemente des Tolkien'schen Legendariums. Während dies für den Bereich der Mediävistik und nordischen Literatur im Laufe der letzten Jahrzehnte schon sehr intensiv erfolgt ist, ist die Auseinandersetzung mit der klassischen Antike zwar nicht völlig ausgeblieben, aber im Vergleich deutlich weniger ausgeprägt. Daher ist es sehr zu begrüßen, wenn mit dem vorliegenden, von Hamish Williams herausgegebenen, Band nun eine Zusammenschau unterschiedlicher Aspekte dieser Forschungsrichtung angeboten wird. Zugleich zeigt die Liste der Beiträger:innen nicht nur, wie international verbreitet dieser Forschungsansatz ist – die geographische Bandbreite reicht von den USA über Großbritannien, Deutschland und Norwegen bis nach Polen und die Ukraine –, sondern auch, dass die Tolkienforschung mittlerweile auch in Fächern wie der Alten Geschichte präsent ist, in der dies zunächst einmal nicht vermutet wird.

Der Band beginnt mit einer Einführung des Herausgebers, in der dieser den allgemeinen Forschungsansatz skizziert und mit Rekurs auf die Rezeptionsästhetik deutlich macht, dass viele der Hinweise Tolkiens auf antike Motive oder Ideen von vielen modernen Leser:innen nicht mehr als solche erkannt werden. Für deren Rezeption sei insbesondere die audio-visuelle Dominanz der quasi-mittelalterlichen Re-Imaginationen oder derjenigen aus dem Gothic-Bereich relevant. Gegen diesen Trend soll dieser Band die Vielschichtigkeit des Werkes Tolkiens aufzeigen und wie die Auseinandersetzung mit antiken Quellen zum besseren Verständnis beiträgt.

Darauf folgen fünf Sektionen, von denen die erste biographisch-historiographisch angelegt ist. Hamish Williams analysiert Tolkiens Kompetenz als Altphilologe und -historiker durch dessen intensive einschlägige Schulbildung und die ersten Studiensemester.

ter in diesem Fach, sein sich allmähliches verringerndes Interesse durch die Hinwendung zur englischen und nordischen Philologie sowie die diversen narrativen und extranarrativen Bezüge zu antiken Themen und Motiven in seinem späteren Leben. Mit Númenor und seinen Einwohner:innen wendet sich Ross Clare einem Bestandteil des Legendariums zu, das in diesem Band noch öfter begegnen wird. Er arbeitet heraus, wie Tolkien sowohl Bezüge zur griechischen – zum Beispiel die Geschichte des klassischen Athens von den Perserkriegen bis zum Ende der Hegemonie – als auch zur römischen – insbesondere bezüglich der Königsbiographien und dem Untergang – Geschichte verarbeitet hat.

In der zweiten Sektion geht es um die Rezeption antiker Epen und Mythen, wozu Giuseppe Pezzini die Beziehungen zwischen Valar und Menschen und Elben vor dem Hintergrund verschiedener Formen göttlicher Interaktionen bei Homer und Vergil wie offener Theophanien bis hin zu Erscheinungen im Traum oder Inspiration deutet. Die Parallelen sind zwar durchaus überzeugend, allerdings sind diese Interaktionsformen nicht spezifisch für die klassische Antike, sondern aus religionswissenschaftlicher Sicht weiter verbreitet, was bei Pezzini nicht deutlich genug wird. Es folgen Benjamin Eldon Stevens' Ausführungen anhand von Beispielen wie Lúthiens Gang nach Angband oder Gandalfs Kampf mit dem Balrog oder die Pfade der Toten, wie Tolkien auf den Topos der Katabasis, der Reise in die Unterwelt, zurückgreift, um zentrale Themen wie Verlust, Tod und Vergessen zu illustrieren. Bei Tolkien erfolge allerdings im Kontrast zum antiken Topos durch diese Reise in die Unterwelt eine Wendung zum Guten, insofern sei in Mittelerde die Katabasis eng mit der Eukatastrophe verbunden. Der nächste Beitrag von Austin M. Freeman widmet sich mit Vergil einem einzelnen Autoren und zwar anhand von dessen Verständnis von *pietas*. Hierzu vergleicht er zum einen den Fall von Troja mit dem Fall von Gondolin und zeigt auf, wie in Minas Tirith Beispiele für wahre und falsche *pietas* zu finden sind. Damit erläutert er, wie bei Tolkien in der Tugend *estel* (eine bestimmte Form der Hoffnung) sich die antike *pietas*, der nordische unbezwingbare Wille und die christliche *pistis* verbinden. Im letzten Beitrag dieser Sektion steht der Mythos von Orpheus und Eurydike im Fokus, da Peter

Astrup Sundt nach den Spuren der verschiedenen Überlieferungen dieses Mythos in verschiedenen Figuren aus *The Silmarillion* und *The Lord of the Rings* sucht – darunter auch die vermutlich weniger ins Auge fallenden Tom Bombadil oder die Ents, bei denen die Bezüge deutlich schwächer sind als bei der schon des Öfteren diskutierten Lúthien.

Die dritte Sektion wendet sich Platon und Aristoteles zu, indem sich zunächst Michael Kleu mit dem Untergang Númenors und den zum Teil bis in einzelne Details gehenden Bezügen zur Schilderung von Atlantis bei Platon auseinandersetzt. Er berücksichtigt dabei auch die post-platonische Atlantis-Tradition insbesondere der jüngeren Vergangenheit, wobei vieles dafür spreche, dass die platonischen Dialoge direkte Bezugsquellen gewesen seien, auch wenn verschiedene Ideen aus späterer Zeit ebenfalls Eingang in Tolkiens Werk gefunden hätten. Auch Lukasz Neubauer widmet sich Platon mit der Geschichte des Ringes von Gyges als einer möglichen Quelle für Tolkiens Ring der Macht, wobei die Unterschiede zwischen *The Hobbit* und *The Lord of the Rings* genau analysiert werden. Über die bisherige Sekundärliteratur zu dieser Thematik hinaus zeigt Neubauer überzeugend auf, wie die Themen der Unsichtbarkeit und der Korruption bei Tolkien aufgegriffen und im Rahmen einer christlich geprägten Moral thematisiert werden. Julian Eilmann schließlich untersucht die Geschichte von Túrin vor dem Hintergrund der aristotelischen Tragödientheorie und zeigt dabei auf, wie Tolkien zentrale Elemente dieser Theorie übernimmt, um eine tragische Erzählung zu gestalten, die emotionale Reaktionen wie Mitleid oder Betroffenheit hervorrufen kann. Dies zeigt sich insbesondere bei der Schilderung des Protagonisten sowie in zahlreichen tragischen Situationen in dieser Geschichte.

In der nächsten Sektion werden einige Grenzbereiche der klassischen Antike in den Blick genommen. Dazu argumentiert Philip Burton, Tolkien habe die (besonders von Hehn und Schrader vertretene) Position einer organischen Verbreitung des Indo-Europäischen und der Bedeutung breiterer kultureller Kontakte über den euroasiatischen Kontinent geteilt, was er philologisch-historisch an den Beispielen Pflanzen- und Baumnamen, Wein, Drachen und Elefanten illustriert. Für viele Leser:innen hilfreich wäre

hier gewesen, wenn der Autor die Position Hehns und Schraders klarer vorgestellt und nicht nur auf sie verwiesen hätte. Anschließend deutet Richard Z. Gallant das Verhältnis der Noldor zu den Edain im Ersten Zeitalter als eines der „Noldorisierung“ auf der Linie der Romanisierung germanischer Regna während der spätantiken Migrationsbewegungen. Dies zeige sich in Vasallenverhältnissen und militärischer Unterstützung ebenso wie in der Erziehung aristokratischer Nachkommen an den Höfen der Noldor oder der Übernahme von Traditionen oder materieller Kultur. Auch Juliette Harrison thematisiert das römisch-germanische Verhältnis, indem sie das Verhältnis Gondors zu Rohan vor dem Hintergrund der Beziehung zwischen der antiken mediterranen Welt (von Ägypten über Griechenland bis nach Rom) zu den germanischen Stämmen deutet. Während sich dies bei der Beschreibung der Kulturen stark niederschlägt, weiche Tolkien insofern deutlich von dieser historischen Vorlage ab, als dass sich das positive Verhältnis zwischen Gondor und Rohan im gemeinsamen Einsatz gegen Sauron niederschlägt.

Die fünfte und letzte Sektion ist thematisch unspezifisch und enthält zwei kürzere Beiträge: Zunächst vergleicht Alley Marie Jordan den Pastoralismus der Hobbits mit dem der Hirten in Vergils Eklogen mit einem Fokus auf die Reaktionen zu Invasion und Verschmutzung, also in der Auseinandersetzung mit imperialer Macht, über die Natur und Frieden triumphieren werden. Olexandra Filonenko und Vitalii Shchepanskyi stellen einige antike Überlegungen zur Rolle von Musik von Pythagoras über Platon zu Cicero und anderen vor und sehen mögliche Einflüsse auf Tolkiens Werk im Verständnis von Musik als kosmogonische und kosmologische Kraft, als Inspiration und Magie sowie als Mittel der Erlösung.

Den Abschluss des Bandes bildet ein Nachwort des Althistorikers Graham Shipley, indem dieser vor allem zentrale Themen wie Zweitschöpfung, Politik, Werte aus den verschiedenen Beiträgen herausarbeitet. Damit macht er zum einen einige Querverbindungen deutlich und bekräftigt zum anderen auch die These aus der Einführung, dass die Auseinandersetzung mit möglichen antiken Quellen und Inspirationen für Tolkien nicht nur sehr ergiebig ist,

sondern auch Leser:innen für die Vielfältigkeit seines Werkes sensibilisieren kann.

Dieses Ziel hat der Sammelband mit der beschriebenen thematischen Bandbreite der Beiträge erreicht, wenngleich der eine oder andere – wie oben zuweilen angedeutet – überzeugender hätte gestaltet werden oder argumentieren können. Da aber auch diese interessante Bezüge aufzeigen und weiterführende Anregungen bieten, stellt dieser Sammelband eine wichtige Ergänzung der Tolkienforschung dar. Mit ihm liegt zwar keine systematische Gesamtschau zum Thema Antikenrezeption bei Tolkien vor (was eine solche Sammlung auch nicht leisten kann), wohl aber ein sehr reiches Kaleidoskop an Beiträgen und Perspektiven zu einem bisher eher vernachlässigten Thema.

THOMAS FORNET-PONSE

E.T.A. Hoffmann und das Übernatürliche

Sir Walter Scott. Erstmals vollständig aus dem Englischen übersetzt sowie mit Anmerkungen und einem Nachwort versehen von Till Kinzel. Wien: Karolinger, 2022. Hc. 134 S. 22,00 €.

Die Definition, Beschreibung und Bewertung der phantastischen Literatur in all ihren Formen und Verästelungen ist seit langem ein faszinierendes Anliegen nicht nur der Literaturwissenschaft, sondern des ganzen Literaturbetriebs. Dass der Bewegung, die allgemein als ‚Romantik‘ bekannt ist, in diesen Prozessen eine Schlüsselrolle zukommt, ist allgemein bekannt. Das vorliegende Bändchen steht in diesem Kontext und macht ein interessantes Detail zugänglich, das wohl nur einigen wenigen Experten bekannt sein dürfte.

Es handelt sich um einen Essay, den der schottische Schriftsteller Walter Scott (1771-1832) – bis heute geschätzt als ‚Erfinder‘ des historischen Romans, aber produktiv auf allen Gebieten der Literatur – über seinen nicht minder erfolgreichen deutschen Kollegen Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1776-1822) fünf Jahre nach dessen Tod schrieb und in der ersten Nummer einer heute weitgehend vergessenen Zeitschrift, der *Foreign Quarterly Review*, veröffentlichte. Der Aufsatz ist somit Teil einer lebhaften Auseinandersetzung englischer Autoren des frühen 19. Jahrhunderts mit den Erzeugnissen der deutschen Romantiker. Im Gegensatz zu den einschlägigen Unternehmungen seiner Kollegen – genannt seien hier nur S.T. Coleridge und Thomas Carlyle (sowie George MacDonald, der natürlich erst etwas später auf die Bildfläche trat) – geriet Scotts Essay „On the Supernatural in fictitious Composition; and particularly on the Works of Ernest Theodore William Hoffmann“ in jüngerer Zeit weitgehend in Vergessenheit.¹

Schon aus diesem Grund ist das vorliegende Bändchen zu begrüßen. Als Übersetzer von Scotts Text tritt Kinzel in die Fußstapfen keines Geringeren als Johann Wolfgang von Goethe, der damals eine Rezension des Aufsatzes schrieb (die allerdings erst nach seinem Tod

1 Zum Beispiel wird er weder in dem deutsch- noch in dem englischsprachigen Artikel über Scott in der sonst so schlaun Wikipedia erwähnt. Auch ist der Originaltext nicht gerade leicht aufzufinden.

veröffentlicht wurde) und darin längere Passagen aus Scotts Text in seiner eigenen Übersetzung zitierte. So gesehen übertrifft Kinzel den Dichterfürsten (dessen Rezension er großzügigerweise als Anhang in sein Buch aufgenommen hat) sogar bei weitem, da er nun als erster den gesamten Text Scotts genau übersetzt, mit reichlichen Anmerkungen und einem Nachwort versehen und in einer selbständigen Publikation zugänglich gemacht hat.

In der ersten Hälfte seines Essays beschäftigt sich Scott mit dem Phänomen des Phantastischen in der Literatur generell, wobei er sowohl den quasi selbstverständlichen Umgang mit dem Wunderbaren in der Bibel und in Volksmärchen und -sagen ins Visier nimmt als auch vielerlei im engeren Sinn literarische Formen des Phantastischen, von Shakespeare und Spenser bis Wieland und Chamisso. Erst dann beginnt seine Auseinandersetzung mit der besonderen Art von Phantastik, die Hoffmann in seinen Erzählungen entwickelte und die schon zu seinen Lebzeiten – und erst recht danach – viele seiner Leser faszinierte, etliche aber auch abstieß. Letztere Haltung hängt mit der Art zusammen, wie Hoffmanns Protagonisten in einer durchaus realistisch beschriebenen Welt mit übernatürlich scheinenden Ereignissen konfrontiert werden und daran zerbrechen. Dass dies nach einer psychologischen Deutung verlangt, fiel nicht erst Sigmund Freud auf, sondern eben auch schon Hoffmanns Zeitgenossen Scott und Goethe. Letztere waren ja – wie praktisch alle Schriftsteller der Zeit – mit phantastischen Elementen in der Literatur, insbesondere in Volksmärchen und -sagen, durchaus vertraut und bedienten sich dieser Tradition auch in ihren eigenen Werken – freilich ohne (wie sie betonten) ihre poetische Herrschaft über ihr Werk aufzugeben. Eben dies, so meinen Scott wie auch Goethe, sei aber Hoffmann nicht gelungen. Lassen wir, der Kuriosität halber, einmal den Dichterfürsten mit seiner Übersetzung zu Wort kommen:

Es ist unmöglich Märchen dieser Art irgend einer Kritik zu unterwerfen; es sind nicht die Gesichte eines poetischen Geistes, sie haben kaum so viel scheinbaren Gehalt als den Verrücktheiten eines Mondsüchtigen allenfalls zugestanden würde; es sind fieberhafte Träume eines leichtbeweglichen kranken Gehirns, denen wir, wenn sie uns gleich durch ihr Wunderliches manchmal aufregen oder durch ihr Seltsames überraschen, niemals mehr als eine augenblickliche Aufmerksamkeit widmen können. (102)

Trotz dieses auch an vielen anderen Stellen ausgedrückten Krankheitsbefunds – die Diagnose reicht von Melancholie über Pessimismus bis zu Wahnsinn – ist Scott auch bereit, Hoffmanns Genie anzuerkennen. In Kinzels Übersetzung:

Hoffmann verbrachte sein Leben, das kein glückliches sein konnte, damit, Netze wilden und phantastischen Charakters zu weben, für die er vom Publikum weniger Anerkennung bekam als sein Talent ihm hätte bringen können, wenn es unter dem Einfluß eines besseren Geschmacks oder einer fundierteren Urteilskraft gestanden hätte. [...] Das war um so mehr zu bedauern, als Hoffmann, trotz der Träume einer überhitzten Phantasie, durch die sein Geschmack auf so seltsame Weise in die Irre geführt worden war, ein Mann von hervorragender Veranlagung, ein genauer Beobachter der Natur gewesen zu sein scheint, sowie jemand, der, hätte sein kränklicher und gestörter Gedankengang ihn nicht dazu verführt, das Übernatürliche mit dem Absurden zu verwirren, sich als Maler der menschlichen Natur ausgezeichnet hätte, deren Wirklichkeiten er sowohl beobachtete als auch bewunderte. (64-65)

Über die Qualitäten der jeweiligen Übersetzungen sollen hier nicht leichtfertig Noten verteilt werden. Ebenso wenig kann im Rahmen einer Besprechung Scotts verwinkelte Argumentation, in die lange Passagen aus den Werken Hoffmanns (insbesondere zu den Erzählungen *Das Majorat* und *Der Sandmann*) und anderer Schriftsteller eingelagert sind, detailliert nachgezeichnet werden. Eine leichte Lektüre stellt der Text ohnehin nicht dar, trotz der Fußnoten, mit denen der Übersetzer vor allem die zahlreichen Anspielungen und Zitate identifiziert und erklärt. Der geneigte Leser sollte, sofern er nicht ein Spezialist auf diesem Gebiet ist (wobei einem solchen, nebenbei bemerkt, wohl auch schon mit einer Neuausgabe von Scotts Text im Original gedient wäre), vielleicht besser mit dem „Nachwort des Herausgebers“ beginnen, in dem Kinzel eine ausgezeichnete Einführung in den geistes- und literarhistorischen Kontext bietet, in dem Scotts Hoffmanns-Bild zu sehen ist.

Nebenbei kann er dann auch noch die acht Illustrationen von verschiedenen Künstlern bewundern, die in den Text eingestreut sind und die – neben Portraits der beiden Hauptpersonen – die Merkwürdigkeiten der Hoffmannschen Charakterzeichnungen optisch konkretisieren und Scotts Argumentation unbewusst zu unterstützen scheinen.

Stoff zum Nachdenken bietet der vorliegende Band somit in Hülle und Fülle, weshalb seine Lektüre allen, die sich ernsthaft mit dem Phänomen der literarischen Phantastik beschäftigen, nachdrücklich empfohlen werden kann.

DIETER PETZOLD

Beitragende

FRANZISKA BURSTYN: Franziska Burstyn hat Anglistik und Theaterwissenschaft an der Universität Leipzig und Roehampton University studiert. Sie hat zahlreiche Artikel im Bereich der anglophonen Kinderliteratur veröffentlicht und ist Mitherausgeberin des Kinderbuchs *Wie die Sterne an den Himmel kamen. Elf Geschichten aus der Zeit unserer Vorfahren* (2021). Derzeit arbeitet sie im Bohem Press Verlag in Münster.

Kontakt: f.burstyn [at] inklings-gesellschaft.de

JULIA DOLKOVSKI: Studium der Japanologie an der Universität Tübingen mit integriertem Auslandsaufenthalt an der Dōshisha Universität in Kyōto, Japan. Ihr Forschungsschwerpunkt liegt auf der Religionsgeschichte und Mythologie Japans unter einem vergleichenden Blickwinkel. Ein besonderes Interesse gilt dabei zum einen der Verarbeitung mythologischer und religiöser Motive in populärkulturellen Medien und zum anderen den japanischen Peripherien Hokkaidō und Okinawa. Seit Dezember 2021 promoviert sie im Rahmen des DFG-Projektes „FOR 2828 De/Sakralisierung von Texten“ an der Universität Tübingen zur Frage der Sakralisierung und Desakralisierung der kiki-Mythologie im Japan der Nachkriegszeit und Gegenwart.

Kontakt: julia.dolkovski [at] uni-tuebingen.de

MARIA FLEISCHHACK: Studium der Anglistik und Ägyptologie an der Universität Leipzig. Promovierte zum *Thema Narrating Ancient Egypt – The Representation of Ancient Egypt in Nineteenth-Century and Early-Twentieth-Century Fantastic Fiction* (2014). Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Assistenz der Geschäftsleitung am Institut für Anglistik, Universität Leipzig. Zwischen Mai 2015 und Oktober 2021 Präsidentin der Inklings-Gesellschaft. Januar 2018 Investitur als Mitglied der Baker Street Irregulars. Forschungs- und Interessenschwerpunkte: Shakespeare, Conan Doyle (Sherlock Holmes), Viktorianismus, Phantastische Literatur, Ägyptenrezeption, Literaturverfilmungen sowie Autorenschaft im digitalen Zeitalter.

Kontakt: maria.fleischhack [at] uni-leipzig.de

THOMAS FORNET-PONSE: Studierte Katholische Theologie (Diplom), Philosophie (Magister) mit den Nebenfächern Fundamentaltheologie und Alte Geschichte in Bonn und Jerusalem und promovierte in Salzburg in Fundamentaltheologie und Ökumene sowie in Bonn in Philosophie. 2013– 2016 Inhaber des Laurentius- Klein-Lehrstuhls für Biblische und Ökumenische Theologie und Studiendekan des Theologischen Studienjahres Jerusalem; derzeit Leiter der Bildungsabteilung bei missio Aachen. Forschungsinteressen: Philosophische und theologische Hintergründe bei Tolkien und anderen (Fantasy-)Autoren, ökumenische Fragestellungen, jüdisch-christlicher Dialog sowie grundlegende fundamentaltheologische Fragestellungen. Kontakt: thomas.fornet-ponse [at] tolkiengesellschaft.de

ANJA HÖING: An independent scholar. Her main research interests lie in representations of animals, plants and nature in British literature, Ecocriticism, Ecofeminism, and interfaces between representations of childhood and of the nonhuman environment. Recently, she has also started to develop an interest in the Gothic. Her recent publications include a chapter on monstrous vegetals in Frances Hardinge's *The Lie Tree in Rethinking Gothic Transgressions of Gender and Sexuality* (Routledge, 2024) and chapters on Gothic Fiction and Children's Literature, respectively, in *The Routledge Handbook of Ecofeminism and Literature* (2022). She has also authored the monograph *Reading Divine Nature: Religion and Nature in English Animal Stories* (Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2017).

Kontakt: anja.hoeing [at] uni-osnabrueck.de

MAX JOKSCHUS: Arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Anglistik der Universität Leipzig. Sein Dissertationsprojekt trägt den Titel „Devils in the Data: The (Post-)Internet in the Contemporary Horror Film“.

Kontakt: jokschus.max [at] gmail.com

DIETER PETZOLD: Studium der Anglistik und Germanistik in Würzburg, Amherst (Mass.) und Erlangen. Bis 2007 apl. Professor für Englische Philologie (Literaturwissenschaft) an der Universität Erlangen-Nürnberg; seither im Ruhestand. Forschungsschwer-

punkte: Nicht-mimetische Erzählformen, Kinder- und Jugendliteratur, Literatur der Jahrhundertwende.

Kontakt: dieter.petzold [at] gmx.net

JENNIFER PREUSS: Ist seit 2021 studentische Promovierende in der Sektion Komparatistik des germanistischen Instituts der Fakultät für Philologie an der Ruhr Universität Bochum (RUB). Sie promoviert über Rhetorik und Recht bei Shakespeare und Star Trek. Sie ist Gutachterin für Förderanträge der PR:INT Events an der RUB Research School im Rahmen des Peer-Review-Verfahrens. Vorher war sie Masterstudierende im Fach Komparatistik und schrieb ihre Abschlussarbeit über die durch Shakespeare vermittelte Antikerezeption bei Star Trek. Sie beteiligte sich während ihres Masterstudiums 2019 am Studierendenkongress Komparatistik und hielt einen Vortrag mit dem Titel „Untergrundmenschen jenseits von Gut und Böse – Nietzsche und Dostojewski“. Dieser Beitrag wurde 2021 im Kongressband der Veranstaltung veröffentlicht. 2020 nahm sie an der studentischen Ringvorlesung HERMAION teil und hielt eine Vorlesung mit dem Titel „Star Trek Negotiations – Literatur und Diplomatie im Kontext kulturpoetischer Betrachtungen“. Diese Arbeit stellte sie im selben Jahr an der Universität Hohenheim im Rahmen des Studierendenforums Humboldt reloaded vor.

Kontakt: jennifer.preuss [at] ruhr-uni-bochum.de

LINA RODENHAUSEN: ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Centrum für Religionswissenschaftliche Studien (CERES) an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht zu Polarisierung und religiösen Metaphern in christlichen Online-Foren. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen digitale religiöse Kommunikation und Methoden der Digital Humanities.

Kontakt: lina.rodenhausen [at] ruhr-uni-bochum.de

DUNJA SHARBAT DAR: is a research associate in the DFG-funded project “Religious Space, Atmospheres, and the Transcendent” (RelSAT) and a Ph.D. candidate at the Center for Religious Studies at Ruhr-University Bochum. She studied Japanese Studies and the Study of Religion and did qualitative fieldwork in Japan on multi-

ple occasions. Her current research is concerned with atmosphere and spatial arrangements of Japanese Christian churches. She was part of the DFG-funded project “Transformations of Sacredness” and co-edited the volume *Sakralität im Wandel: Religiöse Bauten im Stadtraum des 21. Jahrhunderts in Deutschland* (2022). Her main fields of interest are religion(s) in Japan, religion and space, contemporary religiosity, theory and methods of religion, and popular culture, focusing particularly on an image-driven approach to Japanese anime and manga that refer to, portray, or discuss religion.

Kontakt: dunja.sharbatdar [at] ruhr-uni-bochum.de

STEFANIE TEGELER: Stefanie Tegeler completed a B.A. degree in English Studies with a minor in psychology, as well as an M.A. degree in English Literatures and Cultures at the Rheinische-Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn, including also one term spent as a visiting student at the University of Oxford, UK, in 2020. Since May 2021, she has been working as a doctoral student and research associate at the Chair of British Studies at the English Department of the Universität Münster. Her dissertation project focuses on the ghost stories of Montague Rhodes James. In general, her research interests include speculative fiction, in particular fantasy fiction, as well as Victorian, Young Adult, and children’s literature, and narratives about books and reading.

Kontakt: stefanie.tegeler [at] uni-muenster.de

KNUT MARTIN STÜNKEL: Studium der Philosophie, Geschichte und Literaturwissenschaft, Promotion 2002 mit einer Arbeit über Martin Heidegger; Privatdozent für allgemeine Literaturwissenschaft und Religionsphilosophie am Centrum für Religionswissenschaftliche Studien (CERES) der Ruhr-Universität Bochum, wiss. Mitarbeiter am SFB 1475 „Metaphors of Religion“ (MoRe) Arbeitsgebiete: Religions-, Sprach- und Sozialphilosophie, Theorie des Religionskontakts, neueste Veröffentlichung: *Atlantis regained. Spinoza und die kleinen Formen des Denkens* (2022).

ARMIN WALLAU: Studium der Geschichte und Germanistik in Bonn, Erstes Staatsexamen 2009, Privatgelehrter und seit 2021 Präsident

der Inklings-Gesellschaft. Forschungs- und Interessenschwerpunkte: Literatur- und (Groß-)Gattungsgeschichte, Wissenschaftshistorik, Phantastik, Geschichte Ost- und Südosteuropas.

Kontakt: a.p.wallau [at] inklings-gesellschaft.de

HELGA VÖLKENING: Nach dem ersten Staatsexamen für Sonderpädagogik studierte sie Jüdische Studien, Religionswissenschaft, Alte Geschichte, Theologie sowie Judaistik in Potsdam, Berlin und Köln. Nach dem Magisterabschluss war sie von 2001 bis 2004 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Potsdamer Lehrstuhl für Religionswissenschaft tätig. Seit 2011 ist sie an der Universität Potsdam – zunächst am Institut für Jüdische Studien und Religionswissenschaft, anschließend an der School of Jewish Theology – als Akademische Assistentin bzw. Projektkoordinatorin beschäftigt. In ihrer Dissertation erörterte sie die jüdisch-hellenistische Position der Sapiientia Salomonis im Kontext der antiken Bilderdebatte. Ihre weiteren Forschungsschwerpunkte und Publikationen umfassen insbesondere bibelwissenschaftliche Themen sowie die Traditionsgeschichte und Rezeption religiöser Topoi in der jüdischen sowie christlichen Kulturgeschichte (v. a. Theologie, Ethik, Mystik resp. Kunst) sowie innerhalb belletristischer Literatur. Derzeit arbeitet sie zusammen mit Dr. Daniel Vorpahl an einem Forschungsvorhaben zu Religions- und Genderkonzepten in zeitgenössischer Jugendliteratur.



JAHRBUCH FÜR LITERATUR UND ÄSTHETIK 40

Religion, Glaube und Fantastik / Religion, Faith and the Fantastic

„Inklings“ nannte sich eine Gruppe von Schriftstellern und Geisteswissenschaftlern in Oxford, deren bekannteste Mitglieder J.R.R. Tolkien und C.S. Lewis waren. Die Inklings-Gesellschaft e.V. widmet sich seit 1983 dem Studium und der Verbreitung der Werke dieser und ihnen nahestehender Autoren sowie der Analyse des Phantastischen in Literatur, Film und Kunst allgemein. Ihre Jahrestagungen werden in Jahrbüchern dokumentiert. Dieser Band enthält Beiträge zum Thema „Religion, Glaube und Fantastik“ sowie mehrere Rezensionen aktueller, relevanter Sekundärliteratur.

“Inklings” was the name of a group of Oxford scholars and writers; its best-known members were J.R.R. Tolkien and C.S. Lewis. The German Inklings-Gesellschaft, founded in 1983, is dedicated to the discussion and dissemination of the works of these authors and of writers commonly associated with them and to the study of the fantastic in literature, film and the arts in general. The proceedings of the annual Inklings conferences are published in yearbooks. This volume contains papers discussing the role of faith and religion in fantasy as well as several reviews of recent relevant publications.

Die Herausgebenden:

MARIA FLEISCHHACK studierte Ägyptologie und Anglistik in Leipzig, wurde in der Anglistik promoviert und arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Englische Literaturwissenschaft an der Universität Leipzig.

PATRICK SCHMITZ studierte Geschichte und Anglistik an der RWTH Aachen und arbeitet als Lehrer an der Sekundarschule Kreuzau-Nideggen.

CARSTEN KULLMANN studierte Anglistik in Leipzig, promoviert in der Anglistik zu Urban Fantasy und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Anglophone Kultur- und Literaturwissenschaft an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.