



Open Library of Humanities



Interview

Zitation: Lötscher, Christine. »Fantasy spielt in einer imaginären Vergangenheit, weil die Welt damals noch ohne Grenzen war«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 7.1 (2019): 1–14. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.1338>.

Erstveröffentlichung: 12. August 2019

Copyright:

© 2019 Der/die Autor*innen. Dieser Open-Access-Beitrag ist lizenziert durch die Creative-Commons-Grundlizenzen in der Version 4.0 (Creative Commons Namensnennung 4.0 International, welche die unbeschränkte Nutzung, Verbreitung und Vervielfältigung erlaubt, solange der/die Autor*in und die Quelle genannt werden). Vgl. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de/>.

Open Access:

Die *Zeitschrift für Fantastikforschung* erscheint ab Ausgabe 1/2019 ausschließlich im Open-Access-Format. Ältere Druckausgaben sind über den Lit Verlag Münster beziehbar.

Digitale Archivierung:

Die Open Library of Humanities und alle ihre Zeitschriften werden durch den wissenschaftlichen Archivdienst CLOCKSS digital archiviert.

The Open Library of Humanities is an open access non-profit publisher of scholarly articles.

INTERVIEW

»Fantasy spielt in einer imaginären Vergangenheit, weil die Welt damals noch ohne Grenzen war«

Ein Interview mit Tad Williams über die Möglichkeiten und Herausforderungen der Fantasy

Christine Lötscher

Universität Hildesheim, DE
christine.loetscher@gmx.ch

Interview with fantasy and science fiction writer Tad Williams.

Als Tad Williams (*1957) Ende der 1980er-Jahre seine epische Fantasy-Trilogie *Memory, Sorrow and Thorn* (1988–1993; deutsch *Das Geheimnis der Großen Schwerter*) vorlegte, revolutionierte er damit die Fantasy-Literatur. Denn die meisten Autor*innen des Genres behandelten Tolkiens *Lord-of-the-Rings*-Trilogie – die Kultlektüre der Flower-Power-Bewegung in den 1970er-Jahren – wie eine Bibel und hielten sich sklavisch an die vermeintlichen Vorgaben des Meisters. Dabei ging es Tolkien, wie man in seinem Essay »On Fairy-Stories« (1939) nachlesen kann, keineswegs darum, Regeln aufzustellen, sondern vielmehr darum, eine fiktionale Welt aus ihren poetologischen Eigengesetzlichkeiten heraus zu entwickeln.

Tad Williams entdeckte das Fantasy-Genre als ein nach allen Seiten offenes System, das sich immer wieder neu ausgestalten lässt – und dies lange vor dem *Harry-Potter*-Hype um die Jahrtausendwende und dem *GAME-OF-THRONES*-Boom seit 2011, als die erste Staffel der HBO-Serie ausgestrahlt wurde. In seiner Interpretation bietet Fantasy Raum, um soziale, politische und kulturelle Konflikte der Gegenwart in verwandelter Form zu gestalten und auf diese Weise eine Distanz zu gewinnen, die neue und andere Erkenntnisse zulässt. Außerdem erlaubt das Genre durch seine typische Kombination von märchenhafter Abstraktheit mit ausgesprochen sinnlich-konkreter Ausgestaltung, existentielle Themen wie Krieg und Frieden, Liebe und Tod, Ehe und Familie zu verhandeln. Mittlerweile – auch dank George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* – gehören zwischenmenschliche Intrigen und Konflikte so selbstverständlich zum Fantasy-Repertoire wie Magie, Quests und große Schlachten. Mit *Memory, Sorrow and Thorn* legte Williams gleichsam die Basis für eine der erfolgreichsten Fernsehserien – denn Martin weist immer wieder darauf hin, dass ihn Williams' Trilogie dazu inspiriert habe, sein Epos von Eis und Feuer zu schreiben.

Williams hat nicht nur Fantasy-Romane geschrieben, sondern auch Science Fiction – in der *Otherland*-Reihe (1996–2001), poetische Fantastik, etwa in *Caliban's Hour* (1994), und, in seiner zwischen 2012 und 2014 erschienenen *Bobby Dollar*-Reihe, Urban Fantasy. Doch jetzt ist Williams nach Jahrzehnten wieder nach Osten Ard zurückgekehrt, der Fantasy-Welt, die er in *The Dragonbone Chair*, dem ersten Band von *Memory, Sorrow and Thorne*, entworfen hatte. *The Last King of Osten Ard* ist

die Trilogie überschrieben, die seit 2017 erscheint; zurzeit liegen die ersten beiden Teile vor.

Im Eröffnungsband, *The Witchwood Crown (Die Hexenholzkrone, 2017)*, begegnen wir bereits bekannten Figuren, die nun aber um einiges älter geworden sind: König Simon – dessen Weg vom Küchenjungen auf den Thron von Osten Ard in der ersten Trilogie erzählt wurde – und Königin Miriamel sind jetzt Großeltern und schlagen sich mit ihrem ebenso liebenswürdigen wie pflichtvergessenen und vergnügungssüchtigen Enkel Morgan herum. Der junge Mann macht keinerlei Anstalten, sich wie ein verantwortungsvoller Thronfolger zu benehmen. Dazu kommt ein Problem von epischen Dimensionen: Die mächtige Nornenkönigin erwacht und versammelt ihre Truppen gegen das Königspaar.

Die neuen Bände lesen sich mitreißend und spannend – doch das Besondere an Williams' Prosa ist die Poesie seiner Fantasy-Welt, die musikalische Qualität seiner Sprache. Diese Welt faltet sich an der Oberfläche unendlich auf in ihren sinnlichen Details. Das wirkt niemals beliebig, weil alles auch eine zeitliche Tiefe hat: Jeder Ort, jeder Gegenstand erzählt seine Geschichte, jede Figur steht in einer Linie des Erzählens, die weit über ihr eigenes Leben und das ihrer Vorfahren hinausgeht. Anlässlich von Tad Williams' Lesereise durch den deutschsprachigen Raum mit dem ersten Band der neuen Trilogie traf ihn die ZFF in Zürich zu einem Gespräch über Fantasy, ihre Tradition und ihre Möglichkeiten.

ZFF: Tad Williams, Sie kehren nach dreißig Jahren in ihre erste große Fantasy-Welt zurück, obwohl Sie jahrzehntlang, trotz drängender und bettelnder Fans, abgelehnt haben, eine Fortsetzung zu *Memory, Sorrow and Thorn* zu schreiben. Woher der Sinneswandel?

Tad Williams: Ich habe immer gesagt, dass ich niemals eine Fortsetzung schreiben würde – es sei denn, die Geschichte dränge sich mir genauso zwingend auf wie alle anderen Geschichten, die ich schreibe. Denn bewusst und gezielt eine Franchise zu schreiben ist etwas, das ich auf keinen Fall tun werde. Es braucht einen inneren Anstoß.

ZFF: Was ist passiert?

Im Fall von *The Witchwood Crown* ging das so: Als ich meiner Frau – sie ist Verlegerin und bei uns für das Geschäftliche zuständig – wieder einmal erklärte, warum es unmöglich sei, einen weiteren Band zu schreiben, eröffnete sich plötzlich eine neue Perspektive auf Osten Ard. Ich sei, argumentierte ich, heute ein ganz anderer Mensch. In den dreißig Jahren habe ich mich scheiden lassen und wieder geheiratet, ich habe Kinder bekommen, in Europa gelebt, könne also unmöglich da ansetzen, wo ich damals aufgehört hatte. Doch genau dieser Gedanke weckte in mir eine Idee: Die Figuren Simon und Miriamel, die am Ende der ersten Trilogie Teenager waren, sind jetzt um die fünfzig. Manche der Figuren, die eine wichtige Rolle spielten, sind entweder tot oder sehr alt, eine neue Generation ist herangewachsen. Diese Vorstellung begann in mir die Neugier darauf zu wecken, was in der Zwischenzeit mit der Romanwelt passiert sein könnte. Vor allem die Frage nach der Ehe von Simon und Miriamel ließ mir keine Ruhe. Ich weiß nicht, wie es bei Ihnen ist, aber für mich ist das eine der fundamentalen Fragen des Lebens: Wie lebt man glücklich bis an sein Ende – zwei Menschen, die sich lieben, aber dennoch sehr unterschiedliche Persönlichkeiten sind?

ZFF: Wie sind Sie überhaupt dazu gekommen, Fantasy zu schreiben? Was hat Sie an diesem Genre ursprünglich fasziniert? Und wie hat sich diese Faszination verändert?

Tad Williams: Für mich hat sich die Faszination nicht verändert. Als Kind liebte ich alles Fantastische; ich kann sogar sagen, dass ich mit fantastischer Literatur aufgewachsen bin. Ganz besonders liebte ich Frank L. Baums *The Wonderful Wizard of Oz* [1900], ein sehr amerikanisches Buch. Später machte ich mir darüber Gedanken, ob es mir gelingen könnte, meinen Lebensunterhalt mit einer kreativen Arbeit zu verdienen, denn ich hatte viele verschiedene kreative Projekte am Laufen, als ich aus der Schule kam. Was mich an Fantasy unter anderem anzog, war das Gefühl, beurteilen zu können, ob meine Texte etwas taugen, ob sie es wert sind, gedruckt zu werden, weil ich sehr viel davon gelesen hatte. So hatte es begonnen. Im Lauf der Zeit wurde mir klar, dass eins der Dinge, die ich an Genre-Literatur

allgemein wirklich mag, ist, dass es eine Basis in einer Tradition gibt, die von den einzelnen Künstler*innen variiert und weiterentwickelt, gedreht und gewendet werden kann. Die Analogie, die ich hier gerne verwende, ist die des Balletts: Im Ballett gibt es eine Reihe klassischer, grundlegender Schritte, die man kennen muss, bevor man die Regeln unterlaufen kann. In einer Ballettaufführung erwartet das Publikum eine Basis innerhalb dieser Tradition, mit der die Choreograf*innen und Tänzer*innen spielen. In der Genre-Literatur gibt es immer einen Vertrag zwischen Autor*in und Leserschaft. Wenn ich einen Krimi schreibe, verspreche ich, irgendwann zu erklären, wer das Mordopfer wie umgebracht hat und warum. Das ist einer der Gründe, warum ich Umberto Ecos *Il nome della rosa* [1980] so schätze. In dem Roman tut er alles, was er will, historisch und literarisch – und doch bleibt er den Grundregeln des Krimis treu. Ich selbst bin kein reiner Genre-Mensch, ich lese ganz unterschiedliche Texte, aber ich mag Genres als Rahmen für meine Arbeit als Schriftsteller. Ich möchte künstlerische Ideen verwirklichen in meinen Romanen. Und indem ich Fantasy schreibe, lasse ich die Leser*innen wissen, dass sie eine Geschichte mit Monstern und Geheimnissen und Abenteuern und einer komplexen imaginären Welt erwarten dürfen – mit dem spezifischen Lesegegnuss, der damit verbunden ist.

ZFF: Was Sie von vielen anderen Fantasy-Autor*innen unterscheidet ist, dass Sie nicht aus der Rollenspielszene kommen. Hat sie das Rollenspiel nie interessiert?

Tad Williams: Ein Grund ist mein Alter. Als Rollenspiele so richtig aufkamen, war ich schon Anfang zwanzig. Aber meine jüngeren Brüder waren dabei, und viele meiner Freunde ebenfalls. Außerdem spielte ich in einer Rock'n'Roll-Band und hatte viele andere Interessen im Bereich der kreativen Gestaltung. Doch ehrlich gesagt gibt es einen viel wichtigeren Grund. Ich bin nämlich ein ziemlicher Kontrollfreak. Rollenspiel wäre für mich höchstens dann infrage gekommen, wenn ich die Spielwelt in Eigenregie hätte gestalten können. Ich habe immer gern Dinge geschaffen, auf meine Art. Als ich mit der Schule fertig war, musste ich hart darum kämpfen, meinen Weg zu finden. Denn ich wollte immer jemand sein, der Dinge macht.

ZFF: Gab es denn eine andere Inspirationsquelle als die des Rollenspiels?

Tad Williams: Ganz klar die Literatur. Ich verliebte mich in Fantasy, als ich – ganz klassisch – Tolkiens *Lord of the Rings* las.

ZFF: Sie sagen, dass Sie Musik, Kunst und Literatur als Jugendlicher und junger Mann gleichermaßen interessierten. Wenn man Ihre Romane liest, kann man sich gut vorstellen, dass Ihr musikalisches Flair die Sprache beeinflusst.

Tad Williams: Ja, absolut! Es freut mich sehr, dass es Ihnen aufgefallen ist. Die meisten meiner Bilder sind musikalisch; wenn ich Dinge spüre, dann als Rhythmus, als Motiv. Viel davon ist unbewusst; ich denke nicht darüber nach, analysiere es nicht. An der Oberfläche gibt es sehr viel bewusstes Reflektieren; wie mache ich dies oder das – aber was die Atmosphäre betrifft, den Wechsel von Stimmungsmodi, überraschende Wendungen, arbeite ich ganz klar musikalisch. Es wäre etwas anmaßend, mich als Musiker zu bezeichnen, doch ich habe mein Leben lang sehr viel Musik gemacht und kann mit Bestimmtheit sagen, dass mein Denken ein musikalisches ist. Für vieles, das ich ausdrücken möchte, gibt es nicht unbedingt Worte, also suche ich nach anderen Möglichkeiten der Gestaltung. Musik war schon immer meine Metapher für das Schreiben.

ZFF: Wenn ich einmal eine etwas gewagte These formulieren darf: Was Fantasy wirklich ausmacht, sind nicht die Figuren, nicht die Konflikte und Intrigen, sondern die Atmosphäre. *The Witchwood Crown* scheint mir ein schönes Beispiel für diesen episch-musikalischen Flow zu sein.

Tad Williams: Als ich in den 1980er-Jahren mit *The Dragonbone Chair* begann, war ich noch sehr von Tolkien beeinflusst. Das bedeutete in meinem Fall, dass es eine Erzählerinstanz gab, die sich immer wieder einschaltete und den Leser*innen erklärte, worum es gerade geht und was das zu bedeuten hat; es gab so etwas wie eine objektive Wahrheit der Geschichte, die ich verkünden wollte. Nachdem ich ein paar hundert Seiten an *The Dragonbone Chair* geschrieben hatte, wurde mir klar, dass

ich eigentlich etwas ganz anderes wollte. Nämlich eine imaginäre Welt erschaffen, die nach einem kaleidoskopischen Prinzip funktioniert. Anstelle einer alles kontrollierenden auktorialen Präsenz sollten möglichst viele unterschiedliche Perspektiven ins Spiel kommen, aus ganz unterschiedlichen Blickwinkeln, mit vielen Leerstellen dazwischen. Die Leser*innen sollten die Freiheit haben, sich ihre eigene Version davon vorzustellen, wie alles zusammenhängt. Das ist ein Spiel, denn als Erzähler gebe ich den Leser*innen Informationen, über welche die Figuren im Roman selbst nicht verfügen.

Da ich epische Fantasy schreiben wollte, war es nötig, den Leser*innen ein Gefühl für die Größe und Vielschichtigkeit der Welt zu vermitteln. Dies versuche ich seit *The Dragonbone Chair* durch die Vielfalt an Perspektiven und Stimmen zu bewerkstelligen. Je mehr Figuren auftreten, desto komplexer werden die moralischen Fragen, die sich stellen. Der Schlüssel ist die Sprache. Die Art, wie die Figuren sprechen, wie sie denken, drückt sich ganz und gar in ihrer Sprache aus – insofern würde ich Ihrer These zustimmen. Dabei versuche ich gleichzeitig auch, ein Gefühl für das Ganze zu evozieren. Obwohl die Erzählperspektive manchmal drei-, viermal innerhalb eines Kapitels wechselt, soll doch nie der Eindruck von Unübersichtlichkeit und Verlorenheit entstehen. Es ist viel einfacher für die Leser*innen, in eine literarische Welt einzutauchen, wenn sie dem Erzähler vertrauen können. Wenn sie das Gefühl haben, dass die Welt durchdacht ist, dass sie sorgfältig und mit Bedacht gebaut ist. Nicht nur oberflächlich, sondern mit einer gewissen Tiefe. Man darf nur die Mechanik dahinter niemals sehen.

ZFF: Die Schauplätze der Fantasy sind andere, erfundene Welten, die oft unseren Projektionen auf die Vergangenheit, insbesondere auf das Mittelalter, einen Raum geben. Was hat Fantasy mit unserer Zeit, unseren Konflikten zu tun?

Tad Williams: Sehr viel. Es gibt bestimmt Autor*innen, die das ganz anders sehen, deshalb kann ich nur für mich sprechen. Je tiefer man als Autor in ein Genre eintaucht, je mehr man es auslotet, desto mehr kommt man zu sich selbst. Als jemand, der Ideen, Gefühle, Leidenschaften hat. Aber man wird auch immer vorsichtiger, was

den didaktischen Zeigefinger angeht und versucht darum, jedes direkte Aussprechen von Wahrheiten zu vermeiden. Die Themen, die einem wichtig sind, werden je länger, je mehr zu Unterströmungen des Schreibens. Ein Thema, das mich immer sehr beschäftigt hat, ist Geschichte. Geschichte ist keine exakte Wissenschaft. Sie ist wandelbar, sie wird von den Siegern geschrieben, von der herrschenden Klasse. Was in die Geschichtsbücher eingeht, ist das, wovon die mächtigsten gesellschaftlichen Gruppierungen wollen, dass es Teil des kollektiven Gedächtnisses wird. Die Menschen selbst sind hochgradig subjektiv, wir haben alle unsere eigenen Wahrheiten, die für uns verbindlich, für andere aber ganz unbedeutend sind. Diese Erkenntnis, dass die offizielle Version nicht unbedingt vertrauenswürdig ist, dass Menschen zutiefst unterschiedlich denken und fühlen können, war immer zentral für mein Schreiben. Nur, weil jemand nicht einer Meinung ist mit mir, bedeutet das noch lange nicht, dass er ein Dreckskerl ist. Und ein Punkt kommt noch hinzu: Als ich die erste Romanserie schrieb, galt Tolkien seit etwa dreißig Jahren als das Nonplusultra der Fantasy. Das führte dazu, dass vielen damals gar nicht bewusst war, dass Tolkien Entscheidungen fällte, die auf seinen Idiosynkrasien beruhten. *Lord of the Rings* wurde nicht als literarischer Text rezipiert, sondern wie das Evangelium. Fantasy, so glaubte man, müsse sich daran orientieren. Ein Beispiel für diese Vorschriften ist die Verfallsgeschichte, an deren Anfang ein goldenes Zeitalter stand, in dem alles besser war. Nun war Tolkien ein gläubiger Katholik. Außerdem war er das, was ich *neo-folk* nennen würde; er mochte keine neuen Errungenschaften. Er ärgerte sich darüber, dass es in Oxford elektrisches Licht gab. So bin ich nicht. Wenn ich das ganze tolkiensche Gedankengut meinen Büchern zugrunde legen würde, wie das viele andere gemacht haben, wäre das nicht nur schlecht und epigonal, sondern auch verlogen. In einem der zentralen Erzählstränge in *The Dragonbone Chair* geht es darum, dass die Idee, früher sei alles besser gewesen, allmählich entlarvt wird und es sich zeigt, dass die Dinge nicht ganz so einfach waren, wie es die Überlieferung gerne hätte. Es gab Gewalt und Grausamkeit, Ungerechtigkeit. Was Geschichte ausmacht, ist das, was wir aus der Perspektive der Gegenwart darin sehen wollen, um bestimmte Vorstellungen zu befördern. Tolkien hatte klare Vorstellungen, die zahllose Fantasy-Autor*innen

unreflektiert übernahmen – ohne auch nur einen Hauch einer Ahnung davon zu haben, dass die Geschichte von Literatur und Mythologie viel grösser ist. Tolkiens Zugang zur Fantasy ist wunderbar und brillant, aber man kann daraus keine Regelpoetik machen. Sonst entstehen nichts als Imitationen.

ZFF: Das mag ein Grund dafür sein, dass Fantasy ihr Potenzial bis heute viel zu wenig nutzt. Allerdings haben Sie mit ihrem ganz eigenen, beweglichen und originellen Zugang zur Tradition einen neuen Weg beschritten, auf dem andere folgen konnten. George R. R. Martins bisher unvollendetes Epos *A Song of Ice and Fire* wäre ohne Ihre Vorarbeit nicht möglich gewesen.

Tad Williams: Ja, George ist so nett zu erwähnen, dass ihn meine Bücher beeinflusst haben. Das weiß ich zu schätzen.

ZFF: In *The Witchwood Crown* und im zweiten Band der neuen Trilogie, *Empire of Grass*, befinden wir uns in einer vormodernen, fremden Welt – und doch kommen uns viele der Probleme, mit denen sich die Figuren herumschlagen müssen, aus unserem spätmodernen Alltag bekannt vor.

Tad Williams: Das ist mir tatsächlich wichtig. Denn was Fantasy für viele Leser*innen zugänglich macht, ist, dass dieses Genre dazu tendiert, inneren Wirklichkeiten eine äußere Gestalt zu geben, sie verwandelt sie in Dinge und Figuren. Wir nehmen die Kämpfe, die wir in unserer modernen Gesellschaft jeden Tag zu bestehen haben, und machen daraus reale Dinge und Wesen. Wir werden ja tatsächlich häufig von etwas Furchterregendem heimgesucht – nehmen wir das alltägliche Beispiel, dass jemand seinen Chef um eine Lohnerhöhung bitten muss. Das fühlt sich im Wesentlichen genauso an, als müsste man ein reales Monster bekämpfen.

ZFF: Simon und Miriamel sind ja nicht nur König und Königin, sondern auch Großeltern und haben die gar nicht so leichte Aufgabe, ihrem Enkel beizubringen, wie man König wird. Morgan ist verantwortungslos und unmöglich, und doch schließt man ihn als Leserin ins Herz.

Tad Williams: Diese Rückmeldung bekomme ich immer wieder – sie freut mich sehr und lässt mich glauben, dass ich diese Figur gut hinbekommen habe. Ähnliche Reaktionen hatte ich auf Simon in *The Dragonbone Chair* bekommen: »Ich liebe ihn, aber er macht mich wahnsinnig«, sagten die Leser*innen; »er ist so ein Idiot, warum tut er das!« Wenn ich das höre, denke ich: gut, genau das habe ich gewollt; dass die Leser*innen ein Gefühl haben, das alle Eltern kennen. Warum sehen die Kinder nicht ein, was dumm und was vernünftig ist, wie man sich das Leben leichter machen kann? Doch sie lernen es erst durch Erfahrung, wenn sie genügend Fehler gemacht haben.

ZFF: Gleichzeitig gibt es ganz klassische Fantasy-Elemente, nämlich zum Beispiel die Bedrohung des Königreichs durch die wiedererstarkende Nornenkönigin. Ohne Gut und Böse scheint es doch nicht zu gehen.

Tad Williams: In den ersten Büchern habe ich die bewusste Entscheidung getroffen, die Nornen in einer gewissen Entfernung zu halten. Ich wollte nicht, dass sie wie Tolkiens Orks oder wie Zombies nur zum Hassen und Bekämpfen da sind, ohne jedes Angebot zur Empathie. Selbst in den ersten Büchern habe ich zu erklären versucht, inwiefern ihr Verhalten aus ihrer Sicht das Richtige, Ehrenvolle ist, wie sie für ihre Lebensform, ihre Kultur, ihr Volk kämpfen. Dennoch habe ich sie bis zu einem gewissen Grad als gesichtslose Bösewichte eingesetzt. Doch in der neuen Trilogie wollte ich das ändern. Hier kommt das richtige Leben ins Spiel, mit der Dämonisierung anderer Kulturen, die in den USA vor allem seit dem 11. September 2001 sehr präsent ist. Ich wollte zeigen, wie wir versuchen, unsere Feinde in etwas Furchterregendes, radikal Fremdes zu verwandeln. Was ich also vorhatte, war, den Leser*innen der ersten Trilogie zu sagen: Jetzt müsst ihr diese Leute kennenlernen. Denn auch sie fühlen sich als die richtigen, die ehrbaren Menschen, deren Taten gerechtfertigt sind. In diesen Konflikt wollte ich die Leser*innen hineinziehen. Die Erkenntnis, die dabei entsteht, ist, dass die Nornen mehr mit uns gemein haben, als wir uns vorstellen können. Das bleibt durchaus Fremde erhalten, und doch ist die Empathie da.

ZFF: Als Leser*in macht man sich aber schon Sorgen, dass die Konflikte eskalieren könnten, dass sie vielen Figuren das Leben kosten könnten.

Tad Williams: Bei mir gibt es aber niemals so viele Tote wie bei George R. R. Martin! Das hat vor allem mit mir als Person zu tun, denn ich bin von Natur aus eher optimistisch. Ich wollte die Welt nie als hoffnungslos beschreiben. Darin zeigt sich ein fundamentaler Unterschied zwischen meinem Werk und dem von Martin, das ich dennoch großartig finde. Doch was ich persönlich an Fantasy mag, ist der *sense of wonder*. Dafür interessiert sich George überhaupt nicht. Doch mich hat genau das angesprochen, als ich zum ersten Mal *The Lord of the Rings* las. Da ist so viel Schönheit drin – wenn die Elben die Welt verlassen, sie langsam aus ihr entschwinden, entfaltet sich ein ungeheures Gefühl von Verlust. Für mich ist die schöne und wunderbare Seite der Fantasy genauso wichtig wie die unheimliche und gewalttätige.

ZFF: Braucht jede Fantasy-Welt ihre eigene Geschichte, die aus einer Unzahl von Geschichten gemacht ist, und von der viel unerzählt bleibt im Text?

Tad Williams: Das ist ein ganz großes Thema für mich. Eine Welt zu schaffen, in die die Leser*innen eintauchen können, ist nur dann möglich, wenn diese Welt nicht nur im erzählten Augenblick komplex ist, sondern auch in der Tiefe der Zeit. Wohin ich auch schaue, sehe ich Dinge, die auf vergangene Jahrhunderte verweisen, die mit historischen Epochen zusammenhängen. Für jemanden, der dafür ein Sensorium hat, ist das immer und überall so, egal, wohin man geht. Wenn man eine Welt erschaffen will, muss man den Leser*innen zeigen, dass es diese Welt schon seit einiger Zeit gibt, dass sie eine Geschichte hat, aus der unausweichlich die Gegenwart entstehen musste, über die man schreibt. Alles, was jemals passiert ist, muss zur Gegenwart führen.

ZFF: Das klingt nach einer Form von Realismus.

Tad Williams: Ja, Sie haben recht: Es ist ein Realismus mit erfundenen Details. Ich muss nämlich gestehen, dass ich selbst kaum Fantasy lese und um eine Antwort verlegen bin, wenn mich jemand nach empfehlenswerten Titeln fragt. Was ich vor

allem lese, sind historische Sachbücher und wissenschaftliche Texte. Davon lasse ich mich inspirieren. Ich versuche, Elemente davon in meine Romane einfließen zu lassen. Meine Bücher sind voller Dinge, die mich faszinieren. Es ist kein Zufall, dass so viel unterirdisch spielt, dass es so viele verlassene Städte gibt, Ruinen, die von den Geistern ihrer Vergangenheit heimgesucht werden. Das sind Themen, die mich seit meiner Kindheit nicht mehr loslassen.

ZFF: Recherchieren Sie auch gezielt für Ihre Romane? Oder fließt das Wissen eher indirekt in die Texte ein?

Tad Williams: Ich habe immer sehr viel gelesen. Doch wenn ich schreibe, stehe ich permanent vor Fragen wie: Wie funktioniert eine bestimmte Belagerungsmaschine? Wie sind die Menschen in vormodernen Zeiten genau vorangekommen auf Pferden oder zu Fuß, wie lange blieb das Gemüse frisch? Das Geheimnis des Fantasy-Schreibens für mich ist, dass ich mich nicht auf die Welten beziehe, die andere Autor*innen geschaffen haben, sondern mit Hilfe von Quellen aller Art so detailliert wie möglich in die Sinnlichkeit historischer Welten hineinzugehen versuche, um die imaginäre Welt so real wie möglich zu gestalten. Die entscheidenden Fragen sind dann: Wie haben die Menschen ein bestimmtes Problem gelöst, wie muss ich mir ihre Gedanken dabei vorstellen? Die Recherche hört deshalb niemals auf. Oft führt sie mich beim Schreiben in andere, unvorhergesehene Bereiche – »serendepity« nennt man das auf Englisch [auf Deutsch unzureichend mit »Zufallsfund« oder »glücklichem Zufall« übersetzbar, CL], wenn man zufällig über etwas stolpert, das sich in eine Geschichte einarbeiten lässt. Dabei vergesse ich aber nie, dass ich Fantasy schreibe und keinesfalls historische Romane. Ich muss die historische Epoche, in der sich mein Schauplatz spiegeln lässt, so gut wie möglich kennen – um dann mit dem Wissen und dem Material spielen zu können, es zu verwandeln. Das ist es, was ich am liebsten mache. Ich könnte mir jeden Tag ein neues Buch ausdenken. Das Schreiben ist die harte Arbeit. Ich zögere immer, das zu sagen, denn verglichen mit richtig harter körperlicher Arbeit ist es ein großes Privileg, vom Schreiben leben zu können. Aber das Planen macht mir dennoch mehr Freude.

ZFF: Warum muss Fantasy eigentlich immer in vorindustriellen Welten spielen?

Tad Williams: Die meisten Fantasyromane spielen in der Zeit kurz vor der Renaissance mit ihren Entdeckungen. Und darin liegt meiner Meinung nach der Hauptgrund: Es war eine Welt ohne Grenzen. Die Menschen wussten buchstäblich nicht, was im Wald war oder auf der anderen Seite des Ozeans. Es gab noch keine festen Kategorien und Begriffe, mit denen die Welt auf einer abstrakten Ebene beschrieben werden konnte. Die Welten der Fantasy-Romane sind darum offen für die Einbildungskraft; jede Version einer Geschichte über diese Welten ist so gut wie die andere. Das liegt an der einfachen Tatsache, dass die Fantasie in diesen Welten genauso mächtig ist wie das, was man kennt. Man hat den kleinen Kreis des Bekannten, mit immer größeren Kreisen des Unbekannten darum herum. Und das Unbekannte franst ins Endlose aus. Das gilt sogar für Urban Fantasy, die zwar in unserer Welt spielt, in ihr aber überall Türen versteckt, die in unbekannte Zonen führen, deren Regeln die Figuren nicht kennen.

Autorin

Christine Lötscher ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Literaturinstitut in Hildesheim und Lehrbeauftragte am ISEK – Populäre Kulturen der Universität Zürich. Sie promovierte 2014 zum Zauberbuch in der Fantasy (Chronos 2014) und habilitierte sich 2019 an der Universität Zürich mit einer Studie über Lewis Carrolls *Alice*-Bücher; *Die Alice-Maschine. Figurationen der Unruhe in der Populärkultur* erscheint 2020. Außerdem arbeitet sie als freie Literaturkritikerin (u. a. 3sat, *NZZ am Sonntag*). Forschungsschwerpunkte sind populäre Literaturen und Medien, Kinder- und Jugendmedien, fantastische Genres, Materialitäts- und Medientheorie.

Konkurrierende Interessen

Die Autorin hat keine konkurrierenden Interessen zu erklären.

How to cite this article: Lötscher, Christine. »Fantasy spielt in einer imaginären Vergangenheit, weil die Welt damals noch ohne Grenzen war«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 7.1 (2019): 1–14. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.1338>.

Published: 12 August 2019

Copyright: © 2019 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



Zeitschrift für Fantastikforschung is a peer-reviewed open access journal published by Open Library of Humanities.

OPEN ACCESS 