



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Die phantastische Welt der phantastischen Kinder- und
Jugendliteratur

Ansätze, Thesen und Untersuchungen zur modernen Kinder- und
Jugendfantasyliteratur “

verfasst von

Zinaida Dzanic, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (M.A.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 817

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Deutsche Philologie

Betreuerin / Betreuer:

Ao. Univ.-Doz. Dr. Murray G. Hall

Danksagung

Zunächst möchte ich mich herzlich bei meinem Betreuer **Professor Murray Hall** bedanken. Er hat mir immer mit Rat und Tat geholfen, auch wenn es mal sehr schnell sein musste. Ich bin sehr dankbar Professor Hall als Betreuer gehabt zu haben. Vielen Dank.

Der wundervollen Lektorin aus dem Random House in München, **Barbara Breu**. Ich kann dir gar nicht genug danken und ich hoffe, dass dir das Ergebnis gefällt. Dank dir bin ich auf dieses Thema gekommen und habe es auch in volle Zügen genossen, im Random House zu sein und all meine Fragen so professionell beantworten zu lassen. Noch einmal, ganz lieben Dank, Barbara.

Dem deutschen Phantasiebuch-Autor **Michael Peinkofer**. Sie haben mich auf Joseph Campbell aufmerksam gemacht und dank Ihnen, und natürlich Ihren Ansätzen und Forschungen, habe ich die Struktur der phantastischen Literatur besser verstehen können. Danke, dass ich Sie zitieren dürfte und danke, dass Sie mir dieses Genre noch spannender gemacht haben. Ich hoffe, das Ergebnis gefällt Ihnen. Ich freue mich bereits auf Ihre Kritik!

Meinem Schwager **Johannes**, der alles stehen und liegen gelassen hat, um sich all meine Fehler anzusehen. Dabei hatte er auch seine Literaturader gefunden und mit mir diskutiert. Danke für die Teile mit dem *Kleinen Hobbit* und natürlich für all die Nerven, die du mit mir verloren hast. Ich weiß, dass es VOLL DA viele waren. Danke dir!

Meiner **Mama**, meiner Schwester **Selma** und meinem Mann **Jakob**. Ihr habt all meine Nervenzusammenbrüche miterlebt und seid trotzdem bei mir geblieben. Alle Achtung! Dabei habt ihr noch die richtigen Worte gefunden, die mich beruhigt haben. An Fachwissen hat es da auch nicht gemangelt. Bin in der richtigen Familie gelandet, würde ich mal sagen. Danke euch.

Allen noch einmal herzlichen Dank!

Inhalt

Einführung.....	5
1. Der mythische Zirkel nach Joseph Campbell und Markus Peinkofer	8
1.1 Der Mythische Zirkel nach Joseph Campbell.....	8
1.1.1 Die Berufung.....	8
1.1.2 Die Weigerung.....	12
1.1.3 Übernatürliche Hilfe	13
1.1.4 Das Überschreiten der ersten Schwelle	13
1.1.5 Der Bauch des Walfisches	14
1.1.6 Der Weg der Prüfungen.....	14
1.1.7 Rettung von Außen.....	15
1.1.8 Rückkehr über die Schwelle	16
1.2 Der mythische Zirkel nach Michael Peinkofer	18
3. Märchen	26
3.1 Merkmale eines Märchens.....	29
3.2 Moderne Märchen	32
4. Was ist Phantastik?	34
4.1 Die Geschichte der Phantastik	40
4.2 Versuche einer Definition des Phantastischen nach Tzvetan Todorov	43
4.3 Die phantastischen Welten nach Maria Nikolajeva	47
4.4 Die Phantastik als Gattung	52
4.5 Themen in der Phantastik	57
4.5.1 Originalität.....	57
4.5.2 Reise	59
4.5.3 Gut gegen Böse	61
4.6 Motive in der Phantastik (nach Göte Klingberg)	66
4.7 Wesen der Phantastik	68
4.7.1 Vampire	68
4.7.2 Engel und Teufel.....	70
4.7.3 Zauberer und Hexen.....	72
5. Die phantastische Literatur aus didaktischer Sicht	75
5.1 Didaktik im phantastischen Kinderbuch.....	76
5.2 Didaktik im phantastischen Jugendbuch.....	79
5.3 Das Nutzen von Phantastik in der Didaktik	80
6. Jugend- und Fantasyliteratur aus der Sicht des Verlagswesens.....	83
6.1 Der Harry Potter-Boom	83
6.2 Richtlinien für die LektorInnen.....	86

Schlussfolgerung	88
Bibliographie	91
Primärliteratur.....	91
Sekundärliteratur	92
Weblinks.....	93
Lebenslauf	94

Einführung

Das Thema dieser Masterarbeit wird sein, die phantastische Kinder- und Jugendliteratur zu erklären und zu beschreiben. Dabei werde ich die verschiedenen Segmente eines phantastische Kinder- und Jugendbuches nehmen und sie einzeln analysieren. Um die einzelnen Bausteine eines phantastischen Kinder- und Jugendbuches richtig erklären zu können, werde ich mich auf die Thesen verschiedener Theoretiker, wie Gerhard Haas, Günter Lange und Wolfgang Meißner, stützen.

Als Beispiele dienen mir die phantastischen Kinder- und Jugendbücher der heutigen Zeit. Einen besonderen Akzent setze ich auf Joanna K. Rowlings *Harry Potter*-Reihe und Cassandra Clares *Die Chroniken der Unterwelt*. Neben diesen Werken ist Cornelia Funkes *Tintenherz* wichtig für die Analyse der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, so wie Stephenie Meyers *Bis(s)*-Reihe oder Lauren Kates *Engel*-Reihe. Ich habe mich bewusst für die neueren Werke entschieden, da sich viele Kinder und Jugendliche heute eher mit diesen Werken identifizieren können, als mit den Werken der siebziger und achtziger Jahre. Die Werke dieser Zeit bleiben aber nicht unerwähnt, da auch sie einen Platz in dieser Arbeit finden. Sie fungieren als Beispiele vieler Motive oder Funktionen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Damit ist ganz besonders Michael Endes *Die unendliche Geschichte* gemeint, oder auch J.R.R. Tolkiens Werke *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*.

Am Anfang jeder Geschichte steht ein Ursprung und im Falle der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur sind es die Sagen, Legenden und die Märchen. Ich werde kurz auf diese eingehen. Sagen und Legenden werde ich anhand der Thesen des US-amerikanischen Professors Joseph Campbell verdeutlichen, da er mit seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten* die Heldengeschichte analysiert hat. Diese kann man ebenfalls auf die phantastische Literatur anwenden und dementsprechend auch auf die phantastische Kinder- und Jugendliteratur. Mithilfe des deutschen Fantasybuch-Autors Michael Peinkofer, der Campbells Thesen auf die Fantasy Literatur angewendet hat, werde ich versuchen, die einzelnen Elemente der Heldensagen, mit Hilfe der oben genannten Beispielen, zu verdeutlichen. Schlussendlich wird es meine Aufgabe sein, zu prüfen, ob wirklich alle phantastischen Kinder- und Jugendbücher wie ein Heldenepos dargestellt werden können.

Der nächste Teil der Arbeit widmet sich den Märchen, als wichtigstem Ursprung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Angefangen mit dem Aufbau und den Funktionen eines Märchens, gehe ich über in die Bedeutung, die diese Gattung für die phantastische Kinder- und Jugendliteratur hat. Als Beispiele nehme ich grundsätzlich Grimms *Kinder- und Hausmärchen*. Ich werde ebenfalls hinterfragen, ob in der heutigen Zeit die sogenannten „modernen Märchen“ existieren. Diesbezüglich werde ich einige Beispiele nennen, wie z.B. *Snow white and the Huntsman*, oder *Little Red Riding Hood*, die aber primär als Filme produziert wurden und erst später als Filmbuch erschienen. Ziel wird es sein, den Ursprung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur zu erläutern.

Der nächste Abschnitt meiner Arbeit ist voll und ganz der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur gewidmet. Zunächst werde ich einen historischen Überblick über diese Gattung geben. Dabei werden die wichtigsten Vertreter und deren Werke erwähnt. Darauf folgt der Versuch einer Definition der phantastischen Literatur. Dabei unterscheide ich zwischen den Erklärungsversuchen der verschiedenen Theoretiker und meinem eigenen Erklärungsversuch.

Im nächsten Kapitel werden die verschiedenen möglichen Welten und ihre Beziehung zu einander beschrieben. Diese Einteilung bezieht sich auf die russisch-schwedische Anglistin Maria Nikolajeva, die die phantastische Kinder- und Jugendliteratur, maßgeblich geprägt hat. Darauf aufbauend werde ich die Phantastik als Gattung näher beschreiben und die einzelnen möglichen Themen eines phantastischen Kinder- und Jugendbuches. Diese Themen wären: Originalität, Reise und Gut gegen Böse. Im Kapitel 4.6 werde ich die Motive der Phantastik nach Göte Klinberg wiedergeben.

Das Kapitel 4.7 widmet sich zur Gänze den phantastischen Wesen, die man in den verschiedenen phantastischen Kinder- und Jugendromanen vorfinden kann. Ein besonderer Akzent liegt dabei auf den Vampiren, Engeln, Zauberern und Hexen, da diese den größten Teil der heutigen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur einnehmen.

Im Kapitel 5 untersuche ich die Wirkung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur auf die Psyche der Kinder und Jugendlichen. Im Zusammenhang mit der Phantastik stellt sich immer wieder die Frage, ob diese Gattung überhaupt gut für Heranwachsenden ist. Viele Forscher, Theoretiker und Psychologen sind sich dessen noch unklar. Ich werde aber

versuchen zu erläutern, warum die phantastische Kinder- und Jugendliteratur wichtig für die Kinder und Jugendlichen ist und warum sie eher einen positiven Einfluss auf die Psyche hat.

Den letzten Teil meiner Arbeit versetze ich in die Verlagshäuser. Ich werde beschreiben, wie die LektorInnen mit der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur umgehen und was sie zu diesem Thema und einzelnen Büchern zu sagen haben. Diesbezüglich hatte ich zwei Interviews mit LektorInnen aus deutschen Verlagshäusern, die mir bei diesem Teil geholfen haben. Es wird gesagt, was wichtig bei einem phantastischen Werk ist, welche Themen nicht erlaubt sind und wie es zu dem Hype der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur gekommen ist.

In meiner Schlussfolgerung werde ich die ganzen gewonnenen Erkenntnisse über die phantastische Kinder- und Jugendliteratur wiedergeben und versuchen zu erklären, was sie so besonders macht und warum sie als Gattung so wichtig für die Literatur selbst ist.

1. Der mythische Zirkel nach Joseph Campbell und Markus Peinkofer

1.1 Der Mythische Zirkel nach Joseph Campbell

Die ursprünglichen Phasen vom US-Amerikanischen Autor und Professor Joseph Campbell, der sich auf dem Gebiet der Mythologie etabliert hat, wurden stark abgewandelt. In seinem Werk *Der Heros in tausend Gestalten* wird, im Vergleich zu Peinkofers Phasen, eine größere Zahl der Phasen, die wiederum wieder in Untergruppen eingeteilt werden. Campbells Untersuchungen beziehen sich zwar nur auf die mythologische Erzählung, aber man kann sie auch im Bereich der phantastischen Literatur anwenden.

Bei Campbell gibt es insgesamt 17 Phasen, die der Held durchzustehen hat. Die ersten fünf sind unter der Bezeichnung „Das Abenteuer des Heros aufgelistet“. Hier finden wir drei von den oben bereits erwähnten Phasen wieder: Die Berufung; Die Weigerung und Das Überschreiten der ersten Schwelle.

1.1.1 Die Berufung

In der Berufung erscheint das erste Muster, wie bei Peinkofer: Der Held lebt ein normales Leben, bis jemand, und in Campbells Fall ist das der Bote, kommt und den Helden in sein Abenteuer ruft.

[...] könnte man den Boten nennen und die Krisis, die durch sein Erscheinen markiert ist, die Berufung. Sie kann Berufung sein zum Leben – wie in unserem Fall -, zu Tode, etwa wenn die Erzählung einen späteren Lebensabschnitt darstellt, oder zu einem großen geschichtlichen Unternehmen. Sie kann auch das Heraufdämmern religiöser Erleuchtung bezeichnen.¹

Im weiteren Teil des Zitats nennt Campbell eine weitere Bezeichnung, wofür die Berufung stehen kann: das Ende der Kindheit. Wenn man die Fantasy – Romane für Kinder und Jugendliche näher betrachtet, kann man zu dem Schluss kommen, dass die Erzählungen mit

¹ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 56

Kindern anfangen, die im Laufe der Erzählung heranwachsen und das Kindliche auf ihrem Weg verlieren.

Harry Potter dient hier als Beispiel. Die Geschichte fängt an, als Harry gerade elf wird. Kurz vor der Pubertät und der Schwelle zum Jugendlichen. Und in genau diesem Moment erfährt er, dass er eigentlich ein mächtiger Zauberer ist, der eine alte Prophezeiung erfüllen muss. (Er hat es schon als Baby geschafft, den gefährlichsten Zauberer der magischen Welt zu besiegen) Gewollt oder nicht, Harry muss schneller erwachsen werden als die anderen Kinder seiner Generation und man könnte die Berufung als einen Raub seiner Kindheit bezeichnen. Harry findet sich jedoch schnell zurecht und merkt, dass die phantastische Welt eher seinen Vorlieben entspricht, als die der Muggel.

Maggie in *Tintenherz* muss ebenfalls schneller erwachsen werden. Als ihr Vater Mo entführt wird, kann man deutlich erkennen, wie das Kind sie verlässt und sie anfängt erwachsener zu denken. Bis zum Schluss von *Tintenherz* reift sie immer mehr, bis sie zu dem Teil kommt, in dem sie ihre Eltern alleine retten kann.

Campbell sieht das Ende der Kindheit folgendermaßen:

Sie kann leise erfolgen oder laut und in jedem Lebensalter. Immer aber entschleiert sie das Geheimnis einer Verwandlung, einen Ritus oder Augenblicke geistigen Wechsels, der in seinen vollen Konsequenzen einem Sterben und Wiedergeboren werden gleichkommt. Eine solche Schwelle ist zu überschreiten, wenn der gewohnte und vertraute Horizont zu eng geworden ist und die alten Begriffe, Ideale und Verhaltensweisen nicht mehr passen wollen.²

Der Ruf zum Abenteuer und das Zeichen des Wunderbaren und Magischen wird immer durch einen Boten vermittelt. In den Sagen, genauso wie in Mythen und Märchen, sind diese Boten oft dunkel und erschreckend. In den neueren Fantasy Romanen sind sie sogar eklig und sehr gefährlich.

In *Chroniken der Unterwelt* ist der Bote, der Clary darauf „hinweist“, dass eine andere magische Welt existiert, ein Dämon mit dem Namen Revener. Er ist erschreckend und furchteinflößend:

It was crouched against the floor, a long, scaled creature with a cluster of flat black eyes set dead center in the front of its domed skull. Something like a cross between an

² Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 57

*alligator and a centipede, it had a thick, flat snout and barbed tail that whipped menacingly from side to side. Multiple legs bunched underneath it as it readied itself to spring.*³

In *Harry Potter* ist der Bote der Halbriese Hagrid.

*In der Türöffnung stand ein Riese vom Mann. Sein Gesicht war fast gänzlich von einer langen, zottigen Haarmähne und einem wilden, struppigen Bart verdeckt, doch man konnte seine Augen erkennen, die unter all dem Haar schimmerten wie schwarze Käfer.*⁴

Als ihn Harry das erste Mal sieht, ist er zuerst erschrocken, aber binnen kürzester Zeit vertraut ihm Harry und die Furcht ist vollkommen weg.

Das muss aber nicht immer der Fall sein. Im *kleinen Hobbit* ist der Bote der Zauberer Gandalf. Er ist gut, aber mächtig und das verleiht ihm diese gefährliche Aura. Bilbo kennt ihn aber und er weiß, dass Gandalf ein guter Zauberer ist, obwohl er im Auenland eher dafür bekannt ist den Frieden der Hobbits zu stören. Deswegen vertraut er ihm so schnell. Des Weiteren, lebt Bilbo selbst in einer Welt, wo das Unnatürliche als Natürliche bezeichnet wird. Er kennt keine andere Welt außer Mittel Erde. Nur der Leser weiß, dass es ein Phantasieort ist und Zauberer und Hobbits eigentlich nicht existieren. Somit bleibt Gandalf nur ein Bote, ein Bote der Magie, in einer phantastischen Welt, der Bilbo zu seinem Abenteuer ruft.

Es kann aber auch ganz anders verlaufen, wie im Falle von Clara in *Unearthly – Dunkle Flammen*. Ihr Bote ist nicht mehr oder weniger ihre eigene Mutter, die sich vor Claras Augen in einen Engel verwandelt.

*„He said that my father was an angel and my mother human, I was Dimidius, which means half.“ I laughed. I couldn’t help it. „Come on. You’re kidding, right?“ „No.“ She looked at me steadily. “It’s not a joke, Clara, It’s the truth.“ I stared at her. The thing was, I trusted her. More than anybody. As far as I knew, she’d never lied to me before, not even those little white lies so many parents tell their kids to get them behave or believe in the tooth fairy or whatever. She was my mum [...] I Couldn’t get enough air in my lungs. She was crazy. That was the only explanation that made sense.*⁵

³ Cassandra Clare: *The Mortal Instruments, City of Bones*, Margaret k. McElderry Books, New York [u.a.] 2007, S. 50

⁴ Joanna K. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1997, S. 54

⁵ Cynthia Hand: *Unearthly*, Egmont, London 2011, S. 71-74

Clara ist, wie es sich auch für diese Phase gehört, erschrocken und will es nicht wahr haben. Sie will weglaufen und alles vergessen. Aber schlussendlich akzeptiert sie es und heißt es auch willkommen.

In *Tintenherz* haben wir das gleiche Spiel genau wie in *Unearthly – Dunkle Flammen*. Zwar bekommt Meggie Wind davon, dass es nicht mit rechten Dingen zugeht, aber die ganze Wahrheit erfährt sie erst von ihrem Vater Mo. Er hat die Gabe, während des Lesens die fiktiven Figuren zum Leben zu erwecken. Leider geht diese Gabe in beide Richtungen. Er kann ebenfalls Menschen in Bücher rein lesen, wie er es unglücklicherweise mit seiner Frau und Meggies Mutter getan hat. Vor Mo ist eigentlich jemand andere der Bote des Phantastischen: Staubfingers Mader Gwin, denn er ist kein gewöhnlicher Mader, da er Hörner auf dem Kopf hat. Offiziell haben Mader keine Hörner, aber Meggie sieht es nicht als Vorbotschaft.

Durch die einzelnen Beispiele kann man deutlich erkennen, dass die Boten nicht immer Fremde sein müssen. Sie erscheinen ebenfalls in Form von Bekannten und Personen, die dem Helden nahe stehen. Nur in *Clarys Fall* ist der Bote jemand, der ihr weh tun will, ein Dämon, der ihre Mutter entführen und Clary umbringen soll. In allen anderen Beispielen sind die Boten da, um die Protagonisten auf ihrem Weg zu führen und ihnen behilflich zu sein, einzusehen, was sie sind und wozu sie im Stande sind. Ohne Gandalfs Sturheit hätte Bilbo niemals seine Angst überwunden und ohne die Hilfe ihrer Mutter, würde Clara nie ihre Aufgabe meistern.

Was jedoch alle Boten gemeinsam haben, ist dass sie alle ihre Botschaft plötzlich und unerwartet kommt. Die Helden sind nicht darauf vorbereitet und wollen sich dessen entziehen. In den meisten Situationen ist dies unmöglich, wie uns Bilbos und Harrys Fall zeigen.

Campbell ist auch der Ansicht, dass die Helden aus ihrer gewohnten Umgebung gerissen werden. Freier übersetzt: Die Helden müssen ihren Blickfeld verändern. Sie können das Wissen über die neue magische Welt ignorieren, aber Fakt ist, von dem Augenblick, an dem sie die Botschaft bekommen, gibt es kein Entkommen mehr.

Im ersten Stadium der mythischen Fahrt, der Berufung, wie wir sie genannt haben, hat die Bestimmung den Helden erreicht und seinen geistigen Schwerpunkt aus dem Umkreis seiner Gruppe in eine neue Zone verlegt. Diese schicksalsschwere Zone, die so lockend ist wie gefährvoll, wird auf die verschiedenste Weise vorgestellt: als ein fernes Land, ein Wald, ein unterirdisches Reich, unter den Wogen oder über dem Firmament,

*als eine verborgene Insel, ein entlegener Berggipfel oder eine tiefe Traumentrückung. Immer aber hausen in ihr seltsame fluide und vielgestaltige Wesen, drohen unvorstellbare Qualen, warten übermenschliche Taten und überirdische Freuden.*⁶

1.1.2 Die Weigerung

Die nächste Phase entspricht der von Peinkofer: Die Weigerung.

*Die Mythen und Sagen der ganzen Welt leben übereinstimmend Zeugnis ab dafür, daß die Weigerung wesentlich in der Hartnäckigkeit des Individuums besteht, das nicht fahren lassen will, was es für sein eigenes Interesse hält. Die Zukunft erscheint ihm nicht als eine endlose Kette von Tod und Wiedergeburt, sondern als bloße Bedrohung seines gegenwärtigen Systems von Idealen, Tugenden, Absichten und Vorteilen, das um jeden Preis festzuhalten und zu sichern sei.*⁷

Jeder Held durchläuft diese Phase. Wie schon erwähnt, fühlt sich der Held oder die Heldin dieser Aufgabe nicht gewachsen und versucht mit aller Kraft die Ausführung der Aufgabe zu verhindern. Manchmal braucht es viel Überredungskünste seitens der Boten, den Helden oder die Heldin auf den richtigen Weg zu bringen. Die Rolle des Boten ist hiermit aber nicht getan. Der Bote bleibt meistens an der Seite des Helden oder der Heldin und begleitet ihn oder sie auf seinem/ihren Wege. Als einer der wichtigsten Vertreter dieser Aufgabe sieht man Dumbledore in *Harry Potter*. Zwar war zuerst Hagrid der Bote, aber nach ihm übernimmt es der Hogwarts Direktor. Harry sieht in ihm seinen persönlichen Mentor und als dieser ermordet wird, ist es ein Wendepunkt in Harrys Leben. Danach beschließt er Voldemort endgültig zu vernichten. Durch die Boten verschwindet die Verweigerung und der Held oder die Heldin begibt sich auf die Reise.

*Wenn die Persönlichkeit sich aber den Kräften gewachsen zeigt, die ihr begegnen, und es versteht, sie in sich hineinzunehmen, wird sie erfahren, wie Übersicht und Selbstbewußtsein in fast übermenschlichem Maße wachsen.*⁸

⁶ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 62f

⁷ Ebd., S. 64

⁸ Ebd., S. 68

1.1.3 Übernatürliche Hilfe

Diese Phase wird bei Peinkofer nicht genannt. Sie ist jedoch oft vorzufinden, meist in Mythen und Märchen, aber auch in den neuen Fantasy Romanen. Auf dem Weg zu seinem Abenteuer, begegnet der Held oder die Heldin anderen übernatürlichen Wesen, die ihm oder ihr behilflich sein wollen. Hermione und Ron sind ohne jeglichen Zweifel genau solche Helfer. Sie sind die ersten zwei magischen Personen, die Harry in der neuen Welt trifft und die nicht von seiner Seite weichen. In *Tintenherz* ist es Staubfinger, obwohl man sich nicht ganz im Klaren ist, ob er nun Gutes oder Schlechtes meint. Trotzdem hilft er Meggie und bleibt meistens bei ihrer Seite. In *Engelsnacht* sind es die anderen gefallenen Engel, die Daniel und Luce zur Seite stehen. Und in *Unearthly – Dunkle Flammen* sind es Claras Engelsfreunde Christian und Angela, obwohl Clara zunächst denkt, es sei ihre Bestimmung Christian das Leben zu retten. Schlussendlich rettet er ihres mehrmals.

In *Chroniken der Unterwelt* hat Clary gleich mehrere magische Wesen, die sie unterstützen: Jace, Alec und Isabelle, die auch Schattenjäger sind und Simon, der im zweiten Buch *City of Ashes* in einen Vampir verwandelt wird. Später stoßen noch die Werwölfe Luke und Maya dazu. Im *Kleinen Hobbit* kann es kein anderer sein als die Zwerge. Hier haben wir einen Fall, in dem sie sich gegenseitig behilflich sind. Bilbo hilft ihnen, ihre Heimat zurück zu erobern und sie helfen Bilbo bei dieser Aufgabe.

Wenn man von den kleinen magischen Helferlein spricht, so kommt man nicht umher an die Märchen zu denken. Auch in diesen Geschichten trifft man sie. Ein gutes Beispiel sind die sieben Zwerge in „Schneewittchen“. Sie dienen auch als Beschützer und Retter. In Dornrösschen sind es die guten Feen und in „Aschenputtel“ ebenfalls die gute Fee.

1.1.4 Das Überschreiten der ersten Schwelle

Es kommt dann der Moment, in dem man die Schwelle zum Übernatürlichen überschreitet und das Abenteuer auf sich zukommen lässt. Der Held oder die Heldin sind jetzt bereit, sich ihrer Aufgabe zu stellen und sind im nächsten Moment in einer fremden Welt, wo das Unmögliche möglich erscheint.

Dieser Moment ist in manchen Erzählungen buchstäblich gehalten worden. Bei Harry ist es der Moment, wo er das erste Mal Hogwarts betritt. Clary passiert das Gleiche, als sie das erste

Mal in das Institut in New York kommt. In *Engelsnacht* kommt Luce in eine neue Schule Namens Sword and Cross, wo alle gefallenen Engel auch zur Schule gehen. Und bei Clara ist es der Anfang in einer neuen Schule, wo ihr auch zuerst der Junge aus ihrer Prophezeiung erscheint: Christian.

1.1.5 Der Bauch des Walfisches

Die Helden sind nun über die Schwelle gegangen und befinden sich in einem Ort, wo nichts real erscheint.

..., daß der Gläubige im Augenblick des Eintritts in einen Tempel eine Verwandlung erfährt. Sein weltlicher Charakter bleibt draußen, er streift ihn ab wie eine Schlange ihre Haut. Drinnen ist er der Zeit ausgestorben und zurückgekehrt zum Weltschoß, Weltnabel und irdischen Paradies.⁹

Campbell beschreibt es sehr poetisch. In unserem Falle müsste man das etwas deutlicher machen. Der Held oder die Heldin ist inmitten der Phantasiewelt angelangt. Jetzt kommt alles auf ihn/sie zu. Er/Sie glaubt, dass sein/ihr Leben davor einer ganz anderen Zeit angehört. Nichts ist mehr so, wie es einmal war.

1.1.6 Der Weg der Prüfungen

Der Held wird insgeheim gelenkt von den Ratschlägen, Amuletten und verborgenen Kräften des mystischen Helfers, der er vor seinem Eintritt in diesen Bereich getroffen hatte. Manchmal entdeckt er auch erst hier, daß es eine gnädige Macht gibt, die ihn überall auf seiner Fahrt ins Außermenschliche stützt.¹⁰

Wieder kann man eine Parallele mit Harry Potter ziehen. Er muss nicht nur die Prüfungen in der Schule meistern, sondern auch die hinter den Mauern Hogwarts'. Professor Dumbledore ist derjenige, der Harry während seiner anderen, außerschulischen Prüfungen unterstützt.

In *Bis(s) zum Morgengrauen* ist es das Oberhaupt der Cullen - Familie, Carlisle Cullen. Er ist der älteste Vampir unter ihnen und derjenige, der ihnen beigebracht hat, nicht von menschlichem

⁹ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 93

¹⁰ Ebd., S. 97

Blut leben zu müssen. Carlisle weiß alles über das Vampirdasein und die Geschichte der Vampire. Er erzählt ihr, wie man zum Vampir wird, wie die Cullen - Familie zu einander gefunden hat und alles, was man noch über das Vampirdasein wissen muss.

In *Tintenherz* übernimmt Mo wieder diese Rolle. Er ist damit nicht nur Meggies Vater, der sie durchs Leben führt, sondern auch die Person, die sie durch die magische Welt begleitet.

1.1.7 Rettung von Außen

Es kann sein, daß der Heros durch äußeres Zutun von seinem jenseitigen Abenteuer zurückgebracht werden muß, das heißt, die Welt muß kommen und ihn holen¹¹

Es kann passieren, dass der Held oder die Heldin in Gefahr gerät und nur mithilfe seiner Begleiter gerettet werden kann. Dies kann durch eine List oder einen Hinterhalt Seitens des Gegners passieren oder einfach nur weil der Held oder die Heldin nicht wachsam genug war. Unzählige Beispiele lassen sich finden, aber hier nur ein paar.

In *Harry Potter und der Feuerkelch* wird Harry von Lord Voldemorts Diener Wurmchwanz in eine Falle gelockt. Ein verhextes Objekt führt Harry und seine Kollegen, in dem Moment auch Rivalen beim Trimagischem Turnier, Cedric Diggory zu einem Friedhof, wo mithilfe von Harrys Blut Lord Voldemort wieder auferstehen kann. Harry muss dabei nicht nur zusehen, wie der Mörder seiner Eltern wieder unter den Lebenden weilt, sondern er muss noch Zeuge sein, wie Cedric umgebracht wird. Diese Szene kann man auch mit der Phase Raub des Elixiers gleich setzen. Erneut wird ihm etwas aus seinem Leben gerissen und erneut ist der Schuldige Lord Voldemort. Der Hass und die Rache gegenüber Lord Voldemort lassen Harry im nächsten Teil *Harry Potter und der Orden des Phönix* beinahe erblinden. Er sieht nur vor Augen, wie er Lord Voldemort besiegen könnte.

Durch Glück kann sich Harry befreien, kommt aber als ganz anderer Mensch wieder zurück. Im letzten Teil der Buchserie, *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*, springt Harry in einen vereisten See, um einen Horkrux¹² vom Grund des Sees zu holen. Sein Fehler war, dass

¹¹ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 200

¹² Horkruxe (im Original: *Horcrux*) sind Objekte, in denen ein schwarzer Magier einen Teil seiner Seele außerhalb seines Körpers aufbewahrt. Wer einen Mord begeht, spaltet seine Seele und kann einen Teil davon behalten und den anderen durch einen schwarz-magischen Zauber in einen Gegenstand einschließen. Auf diese Weise lebt nicht seine ganze Seele in seinem eigenen Körper, sondern nur ein Teil von ihr.

Quelle: <http://de.harry-potter.wikia.com/wiki/Horkrux>

er das mitten in der Nacht tat und ohne jegliche Unterstützung. Sobald er aber das Griffindorschwert in die Hände nimmt, versucht ihn der magische Fluch in Medaillon, das er um den Hals trägt, zu töten. Harry wäre gestorben, wenn in dem Moment nicht Ron gekommen wäre, um ihm das Leben zu retten.

In *Bis(s) zum Morgengrauen* wird Bella vom Jägervampir ausgetrickst, indem er sie glauben lässt, dass er ihre Mutter entführt hat. Bella glaubt ihm naiv und geht zu dem, von ihm genannten Ort, wo sie schnell merkt, dass alles nur eine Falle war. James greift sie an und sie ist ihm unterlegen. Gerade als es scheint, dass sie sterben wird, taucht Edvard mit seiner Familie auf und rettet sie. Bella kommt mit einem gebrochenem Bein und anderen Verletzungen davon.

1.1.8 Rückkehr über die Schwelle

Campbell sagt zu dieser Phase Folgendes:

*Das erste Problem des heimkehrenden Heros ist es, daß er nach der Erfahrung der seelenstillenden Vision der Erfüllung die vergänglichen Freuden und Leiden, Banalitäten und lärmvollen Gemeinheiten des Lebens wieder als real betrachten soll. Warum wieder in eine solche Welt eintreten? Warum versuchen, den von ihren Leidenschaften besessenen Menschen die Erfahrung jenseitiger Seligkeiten plausibel oder gar interessant zu machen?*¹³

Was macht ein Held, wenn er/sie wieder in die reale Welt zurückgehen muss? Erneut fühlt er/sie sich verloren und will es nicht wahr haben. Wie Frodo in *Herr der Ringe*, der fast sein Leben dafür gelassen hat, um Mittelerde zu retten und Sauron zu besiegen. Er wird nie wieder der Alte sein und deswegen muss er weg. Er verlässt seine Heimat und das, was er mal geglaubt hat, sein Zuhause nennen zu können. Es gibt niemanden, der ihn verstehen kann oder nur ansatzweise mit ihm mitfühlen kann, wie stark ihn die Reise verändert hat. Hier haben wir die Situation, dass man diese Veränderung sogar innerhalb einer phantastischen Welt verspürt. Obwohl Frodo weiß, dass Magie existiert, ist er von ihr gebrandmarkt.

Auch Harry weiß nicht wie er mit der Tatsache umgehen kann, wieder in sein altes Leben zurückzukehren. In *Harry Potter und der Stein der Weisen* ist er damit konfrontiert. Er hatte

¹³Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S. 210

geglaubt für immer in der Zauberwelt bleiben zu können. Doch das ist nicht möglich und er akzeptiert es nur sehr schwer. Erst als er in *Harry Potter und Kammer des Schreckens* wieder nach Hogwarts kommt, fühlt er sich besser. Die Sehnsucht nach der Magie und der phantastischen Welt ist gestillt. Bloß wird sie immer wieder zurückkommen, da Harry jeden Sommer weit entfernt von Hogwarts bleiben muss. Im dritten Teil, *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, erhellt ein Hoffnungsschimmer am Horizont. Sirius Black ist Harrys Patenonkel und er will Harry bei sich aufnehmen. Harry kann sein Glück nicht fassen. Er könnte endlich das Leben haben, das er sich gewünscht hatte. Kein Versteckspiel mehr und er konnte seiner verhassten Familie, den Darclys, endlich entkommen. Doch es kommt ganz anders und Sirius muss fliehen. Mit dem Verschwinden von Sirius schwindet auch Harrys Glück dahin und die Sehnsucht nimmt dessen Platz ein. Meggie in *Tintenherz* erfährt von Mos Gabe und will sie selbst verspüren. Sie will auch Teil dieser Welt sein und nicht in ihr altes Leben zurück. Bella in *Bis(s) zum Morgengrauen* kann sich nach der Erkenntnis, dass Vampire wirklich existieren, nicht mehr von dem Gedanken losreißen. Es kommt so weit, dass sie sich wünscht selbst in einen Vampir verwandelt zu werden. Zwar nicht aus Faszination, sondern um mit Edvard die Ewigkeit zu verbringen. Sie fühlt sich in ihrer normalen Welt nicht mehr wohl und auch nicht mehr sicher. Bella will ein anderes Leben. Sie will ebenfalls in der phantastischen Welt leben. Als ihr im vierten Teil *Bis(s) zum Ender der Nacht* dieser Wunsch endlich in Erfüllung geht und es kein Zurück mehr gibt, fühlt sie sich vollkommen.

Wer einmal die Schwelle zum Übernatürlichen überschritten hat, muss sich zunächst darauf gefasst machen, keinen Bezug mehr auf sein altes Leben haben zu können. *Um sein Abenteuer zur Vollendung zu bringen, muß der zurückkehrende Held den Ansturm der Welt überstehen.*¹⁴ Was kann der Held oder die Heldin jetzt machen? Sie sind sich bewusst, dass es keinen Rückweg mehr gibt, oder einen Knopf, der alles Erlernte und Gesehene löscht. Eine Möglichkeit wäre folgende: *Dies ist das Zeichen der Aufforderung, die an den Heros ergeht, nämlich nun seine beiden Welten miteinander zu verknüpfen.*¹⁵

Was bedeutet das nun? Ganz einfach. Der Held oder die Heldin muss erlernen, wie man in beiden Welten leben kann. Das bedeutet, dass man das Wissen über die reale und die phantastische Welt teilen sollte. Der Held und die Heldin müssen zunächst lernen, wie man mit so einem Geheimnis umgeht, da es in den meisten Geschichten der Fall ist, dass die

¹⁴ Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Taschenbuch, Frankfurt am Main [u.a.] 1999, S.217

¹⁵ Ebd., S. 220

phantastische Welt verborgen bleiben muss. Clary darf niemals Preis geben, dass Schattenjäger und Dämonen existieren. Genau so wenig darf Bella jemanden verraten, dass es Vampire und Werwölfe gibt. Clary und Bella leben damit auf zwei Ebenen. Sie verstecken ihr wirkliches Ich in der realen Welt und sind das, was sie sind in der Phantastischen. Warum leben sie nicht in nur einer Welt? Weil die Welten so stark ineinander verflochten sind, dass man sie nicht von einander trennen kann.

Die Helden versöhnen sich mit der Erkenntnis, dass ihr Leben nie wieder so sein wird wie vorher. Sie lernen wie man mit so einer Erkenntnis umzugehen hat und akzeptieren sie schließlich als solche. Denn diese war es immerhin, die ihnen gezeigt hat, dass sie zu mehr fähig sind, als bloß Mensch zu sein. Sie werden Teil der phantastischen Welt, vergessen aber nicht, dass sie auch Teil der realen Welt bleiben werden.

1.2 Der mythische Zirkel nach Michael Peinkofer

Der deutsche Fantasybuchautor Michael Peinkofer hat es sich zur Aufgabe gemacht die Struktur der Fantasy Bücher zu erforschen. Seine Ergebnisse kann man auf alle Arten von Fantasy Literatur anwenden, dementsprechend auch auf der Kinder- und Jugendliteratur.

Seine These stützt sich vor allem auf den US-Amerikanischen Autor und Professor Joseph Campbell, der mit seinem Buch *Der Hero in Tausend Gestalten* und seiner These über die Mythen den Grundstein für diese Richtung legte.

Peinkofer analysierte und verglich Heldenerzählungen, Mythen und Sagen. Dabei konnte er eine wichtige Übereinstimmung feststellen und zwar, dass alle Fantasybücher auf einem zentralen Thema basieren: Die Reise einer zentralen Heldenfigur. Neuerdings handelt es sich dabei öfters auch um eine weibliche Figur. Diese Reise beschreibt Joseph Campbell als den mythischen Zirkel eines Helden oder einer Heldin. Michael Peinkofer orientierte sich an diese und erstellte seinen eigenen Zirkel.

Der mythische Zirkel besteht aus 9 Phasen, die mehr oder weniger in jedem Fantasyroman zu finden sind. Es ist nur vorab anzumerken, dass nicht immer alle Phasen in einem Roman zu finden sind, oder dass sie dieser Reihenfolge entsprechen. Die Phasen gliedern sich folgendermaßen:

1. Die Berufung: Der Held oder die Heldin wird zum Abenteuer gerufen oder auch angelockt. In manchen Büchern stellt sich später auch heraus, dass genau dieser Held dazu berufen wurde, sein Schicksal zu erfüllen. In Percy Jackson, der Hauptfigur und Halbgott in Rick Riordans Kinderfantasyerzählung über die griechischen Götter und ihrer Kinder, zum Beispiel ist nicht von vornherein klar, ob Percy wirklich derjenige ist, der die Welt retten soll.

Für den ersten Punkt gäbe es gleich zwei Beispiele, die diese Berufung deutlich wiedergeben. Als Erstes wird der kleine Hobbit genommen. Bilbo Beutlin lebt ein normales Leben im idyllischen Auenland, als aus dem Nichts der Zauberer Gandalf vor seiner Tür steht und ihn zu einem Abenteuer verleitet.

Als zweites Beispiel nimmt man den Anfang von Harry Potter im ersten Band *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Harry glaubt ein ganz normaler Junge zu sein, bis der halbriese Hagrid buchstäblich seine Tür eintritt und Harry in das Abenteuer seines Lebens mitnimmt.

Zu beobachten ist, dass der Held immer von einer anderen Person dazu angestiftet wird, in sein Abenteuer aufzubrechen. Diese Personen, wie z.B. Gandalf und Hagrid, sind nicht mal Menschen, sondern Figuren der Phantasie. Man könnte sie als Überbringer der phantastischen Welt ansehen. Davor sind es meistens Kinder, die glauben ein normales Leben zu führen. Doch plötzlich erscheint ein Lebewesen aus einer ganz anderen Welt und die Geschichte nimmt ihren Lauf in das Phantastische und Wunderbare.

Vorsicht ist jedoch geboten. Nicht immer sind diese Wesen die Überbringer des Phantastischen. Im Hobbit ist ein Zauberer keine „Neuigkeit“. Man weiß, dass sie existieren, genau so wie Zwerge, Elfen und Orks. Es sind die so genannten Merkmale der geschlossenen Welt, die in Kapitel 4.3 *Die phantastischen Welten nach Maria Nikolajeva* erläutert werden.

In manchen Büchern, wo es zwei oder mehrere Protagonisten gibt, ist dies in zwei Richtungen zu beobachten. Als Beispiel werden *Die Chroniken der Unterwelt* von Cassandra Clare genommen. Die Protagonistin Clary Frey glaubt ein gewöhnlicher Teenager zu sein, bis sie eines Nachts auf den Schattenjäger Jace Wyland trifft. Im Gegensatz zu Clary, weiß Jace, dass er kein normaler Sechzehnjähriger ist. Von Geburt an ist er sich dessen bewusst, dass er zum Teil ein Engel ist. Bei ihm gab es keine Berufung, aber trotzdem ist er der Held der Geschichte. Nicht so wie Clary, die in ihr

Abenteuer gerufen wird und erst dann alles über die phantastische Welt erfährt. Clary ist der klassische Charakter einer phantastischen Erzählung, genau so wie Harry und Bilbo.

2. Die Weigerung: Obwohl die Helden zu ihrem Abenteuer berufen wurden, heißt es nicht gleich, dass sie sich Hals über Kopf in das Abenteuer stürzen. In fast jedem Roman ist die Weigerung der nächste Schritt in der Erzählung. Die Helden können und wollen nicht begreifen, dass eine andere Welt, außer der Normalen, existiert. Bilbo war von Anfang an nicht davon angetan sein gemütliches Zuhause zu verlassen, um seinen Kopf zu riskieren. Er ist der typische Held, der absolut gar nichts damit zu tun haben will. Harry auf der anderen Seite geht freiwillig und ohne dagegen anzukämpfen mit Hagrid mit. Bei ihm ist aber der Wunsch, sich endlich von der Familie Dursley zu befreien, ein ausschlaggebender Faktor.

In anderen Büchern benehmen sich die Helden eher wie Bilbo und nicht wie Harry.

Was aber fast immer der Fall ist, ist dass sich die Helden schnell an die neue Situation gewöhnen und sie dementsprechend akzeptieren. Percy aus der Percy Jackson Reihe von Rick Riordan z.B. ist nicht lange geschockt, als er erfährt, dass sein Vater der Gott Poseidon ist und er dementsprechend ein Halbgott ist. Bella aus *Bis(s) zum Morgengrauen* von Stephenie Meyer gewöhnt sich recht schnell an die Tatsache, dass Edvard ein Vampir ist.

Clary aus *Chroniken der Unterwelt* hingegen braucht sehr lange, um die neue phantastische Welt zu akzeptieren. Genau so wie Clara in *Unearthly – Dunkle Flammen* und Willow in *Dämonen des Lichts*. Für diese Figuren gilt Folgendes: Man will Kind sein und in seiner gewohnten Umgebung bleiben.

3. Das Überschreiten. Es kommt jedoch der Moment, in dem sich alle Figuren gleich verhalten: Sie akzeptieren das Neue und schreiten in die phantastische Welt ein. In manchen Fällen ist das eher figurativ, aber in anderen Werken geschieht es wirklich, wie z.B. Bastian in *Die unendliche Geschichte*, wo Bastian Balthasar Bux buchstäblich in eine andere Phantasiewelt eintaucht, nämlich Phantasien.

Wie kommt es aber zu diesem Überschreiten? In den meisten Fällen muss etwas passieren, damit dies geschieht. In *Percy Jackson – Diebe im Olymp* ist das die Entführung von Percys Mutter, genauso wie in *Chroniken der Unterwelt*, wo Clarys Mutter entführt wird. In *Unearthly – Dunkle Flammen* ist es eine Prophezeiung, die

jeder Halbengel bekommt. Meistens ist es mit dem Erwachsenwerden verbunden. Etwas Schreckliches passiert im Leben des Protagonisten, was ihn oder sie dazu veranlasst an das Phantastische zu glauben und sich in diese Welt hineinzubegeben, um sein oder ihr Schicksal zu erfüllen.

4. Weg der Prüfungen: Diese sind unvermeidlich. Bei diesem Punkt kann man zuerst nur an Harry Potter denken, bei dem es buchstäbliche Prüfungen sind, die er in Hogwarts sieben Jahre lang zu absolvieren hat. Obwohl man diese als eine Art Vorbereitung auf den eigentlichen Konflikt betrachten kann: Die Schlacht, wo Harry beweisen muss, was er alles erlernt hat.

In anderen Werken sind diese Prüfungen eher metaphorisch gesehen. Die Helden kriegen Aufgaben, die sie meistern müssen. Das hat jedoch nichts mit Papier und Stift zu tun, sondern mit Kraft und Köpfchen.

In *Chroniken der Unterwelt* finden wir jedoch eine Parallele zu Harry Potter. Die Schattenjägerkinder müssen in ihrer Jugend die spezielle Schule in einem der Institute absolvieren. Der Unterschied ist der, dass die Kinder keine normalen Fächer haben, genauso wie Harry, sondern speziell für sie angefertigte Fächer, wie „Geschichte der Nephilim“, Kampftraining und Dämonenkunde.

Bilbo hingegen hat eine der schwersten Prüfungen vor sich: Er muss gegen sich selbst und seine Angst antreten. Er glaubt unwichtig und schwach zu sein, aber durch die ganzen Abenteuer und Gefahren lernt er, dass er mehr Kraft besitzt, als vermutet.

5. Raub des Elixiers: Oder in Bilbo Beutlings Fall, Raub des Schatzes der Zwerge in Erebor. In *Der kleine Hobbit* J.R.R. Tolkien ist das auch der Grund, der die Zwerge, Gandalf und Bilbo dazu veranlasst nach Erebor, dem Einsamen Berg, aufzubrechen. Der Drang den Zwergen zu helfen ihre Heimat wieder zu bekommen, ist der eigentliche Anlass die Reise auf sich zu nehmen, trotz aller Gefahren.

Bei Harry Potter passiert das in Buch sechs: *Harry Potter und der Halb-Blut Prinz*, als Dumbledore ermordet wird und Voldemort an die Macht kommt. Es ist der Auftakt zur Flucht von Harry, Hermione und Ron. Raub des Elixiers ist figurativ, da den dreien etwas Wichtiges genommen wurde: Dumbledore. Sie versuchen ihn und alle anderen, die gestorben sind, damit zu rächen und Voldemort zu vernichten. In L.A. Weatherlys Trilogie *Dämonen des Lichts*, ist der Raub ebenfalls figurativ. Das Leben der Willow Fields wird auf den Kopf gestellt, als sie erfährt, dass sie ein Halbengel ist und fliehen

muss. Buchstäblich die ganze Welt sucht sie. Willow muss mitansehen, wie ihr ihr Leben geraubt wurde.

Was all diese Helden miteinander verbindet, ist die Tatsache, dass die Protagonisten auf ihrem Weg nicht alleine sind. Jede Figur hat jemanden oder gleichzeitig mehrere Personen, die sie oder ihn dabei unterstützen.

Dies wird jedoch oft auf die Probe gestellt, was man deutlich bei Harry Potter sehen kann, als sich Ron, durch den Einfluss eines verfluchten Medaillons, von der Gruppe trennt und seinen eigenen Weg geht. Ron sieht es aber rechtzeitig ein und kommt zurück zu Harry und Hermione genau in dem Moment, als Harry in Lebensgefahr schwebt.

Diese Phase der Heldenreise ist die, die zum großen Finale führt. Ab hier gibt es kein Zurück mehr.

6. Verweigerung der Rückkehr: Diese Phase ist mit der fünften Phase verknüpft. Der Held oder die Heldin ist dazu entschlossen, seine Aufgabe zu erfüllen und versucht alles, damit es auch gelingt. Pläne werden geschmiedet und auf die Schlacht bereitet man sich noch intensiver vor. Alles ist bereit, um sich dem Gegner zu stellen.

Harry, Ron und Hermione haben dies schon sechs Jahre getan, als sie dann endlich beweisen können, was sie erlernt haben. In *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* geraten sie in die Fänge des Feindes. Jedoch ist dieser Feind nicht Voldemort, sondern Belatrix Lestrange, die Malfoy Familie und weitere Todesser. Lord Voldemort wird gerufen, aber erscheint nicht bis zur aller letzten Schlacht. Durch Glück können sich Harry, Ron und Hermione retten.

Nicht anders ergeht es Clary und Jace in den *Chroniken der Unterwelt*. Sie und ihre Freunde werden in den ersten drei Teilen der Bücherserie immer wieder von Valentine ausgetrickst und schweben in Lebensgefahr. In den Büchern vier bis sechs ist es nicht anders, nur dass sie da einen anderen Feind haben: Valentines Sohn und Clarys Bruder Sebastian.

In *Dämonen des Lichts* wird alles für die Vernichtung der Engel vorbereitet. Willow ist sogar bereit dafür zu sterben. Aber der Versuch misslingt und sie und Alex müssen einsehen, dass eine Schlacht nicht immer gleich gewonnen werden kann.

Die meisten phantastischen Kinder- und Jugendromane haben diese Phase in ihrer Erzählung. Grund hierfür könnte ein Lernen der Lektion sein. Nicht immer kann man

nur durch starken Willen und Vorbereitung zu seinem Ziel kommen. Niederlagen müssen eingesteckt werden und der Protagonist muss durch seine Fehler lernen, damit er oder sie diese beim nächsten Mal nicht wiederholt.

7. Die Flucht: Diese Phase ist fast unentbehrlich für die phantastische Erzählung geworden. Jeder Held muss nach seiner Niederlage flüchten, um seine Kräfte zu sammeln und einen neuen Plan zu schmieden. In dieser Phase kann es wieder zum Streit kommen und die Freundschaft wird gemessen, um zu zeigen wie stark sie ist. Fast immer ist es der Fall, dass die Freundschaft dadurch noch enger wird und man einsieht, dass man es nur zusammen schaffen kann.

Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ist ein gruppodynamischer Komplex. Es gibt selten einen einsamen Helden, bzw. eine einsame Heldin. Sie sind immer auf andere angewiesen und stehen alles gemeinsam durch. Deswegen wird es umso schlimmer, wenn der Freundschaftskreis zerbrochen wird und ein Mitglied ausscheidet. Hermione und Harry mussten das auf die harte Weise erleben, als sie Ron verlässt.

Auch Bella und Edward müssen in einem Moment fliehen, als sie vom Vampir James verfolgt werden. Hier ist die Flucht als Kampf ums Leben angesehen, da sie ansonsten sterben würde. Besser gesagt, ihr süßes Blut würde ausgesaugt werden.

In *Engelsnacht*, besser gesagt in *Engelsmorgen* (Zweiter Teil der Engel Serie von Lauren Kate) beschließt die Protagonistin Luce auch zu fliehen. Aber nicht weil sie entkommen will, sondern weil sie den Grund dafür finden will, warum sie nicht mit Daniel zusammen sein kann. Sie reist durch die Zeit zu ihren früheren Ichs und erlangt damit mehr Verständnis. Zum Schluss des zweiten Teils wird buchstäblich gesagt, dass Luce flieht, um einem Kampf zu entkommen. Im dritten Teil jedoch, beschließt, sie Antworten auf ihre Fragen zu finden.

Die Flucht ist hier nicht mit schwach sein gleichgestellt. Viel mehr bedeutet es, dass man eine Niederlage eingesteckt hat, aber für die letzte Schlacht gestärkt zurück kommt. Die Helden fliehen in dem Sinne, um zu überleben und sich für den Endkampf zu stärken. Und in Lucas Fall, dass sie nach Antworten sucht, warum es überhaupt zur Schlacht kam.

8. Erneutes Überschreiten: Der Moment ist da und der größte Kampf kann beginnen. Jedes phantastische Kinder- und Jugendbuch hat diese Phase. Sie ist der Kernpunkt der

ganzen Geschichte. Derjenige, oder auch diejenige, die alles ins Laufen gebracht hat, erscheint. Es ist das Endlevel. Der Gegner steht vor ihm/ihr und der Kampf auf Leben und Tod kann beginnen.

Meist trägt der Held oder die Heldin schwere Verletzungen davon. Ohnehin schon von den vielen Strapazen geschwächt und vom Elend, Hunger und Erschöpfung geplagt, muss er/sie noch einmal all die Kraft einsetzen, die ihm/ihr noch geblieben ist.

Meggie in Cornelia Funkes *Tintenherz* muss ihre Angst vergessen und weiter lesen. Nur so kann sie ihre Mutter und ihren Vater Mo retten und Capricorn besiegen. Harry darf nicht nur an seine Rache denken, sondern auch an all die Menschen, die er vor seinem größten Feind Lord Voldemort beschützen will. Nur einer von ihnen beiden kann weiter leben, so lange der andere tot ist: Harry oder Voldemort. Bilbo muss einsehen, dass nur er es schaffen kann Smaug zu überlisten und somit den Zwergen helfen kann, den Drachen zu besiegen, denn dafür hat ihn Gandalf auserkoren. Der Zauberer wusste, dass er es schaffen kann. Clary darf nicht an eine bessere Welt denken, in der alles anders gewesen wäre. Diese imaginäre Welt, wo es keinen Schmerz und keinen Hass gibt, existiert nicht. Ihre Welt ist nun mal geprägt von Engeln und Dämonen und sie darf nicht länger dagegen ankämpfen.

Dieser Teil der Geschichte ist der Teil, den sich der Leser herbeigesehnt hat. Alles davor war eine Einführung in das was jetzt kommt: Der finale Konflikt. Bis dato war es ein Spannungsaufbau, um den Leser darauf vorzubereiten.

9. Rückkehr mit Elixier: Und allen Helden gelingt es auch. Sie sind zwar schwer verletzt, Harry stirbt sogar fast, aber sie haben es alle geschafft und die Welt wurde gerettet.

In der letzten Phase wird alles besser. Alle Kämpfe, Kriege und Niederlagen werden vergessen und man feiert den Sieg und die Helden, die es geschafft haben, die Welt vom Elend und in diesem Falle, von der schwarzen Magie zu befreien.

Die Helden, die wegen der Schlacht in eine andere Welt überschritten sind, können sich jetzt aussuchen, ob sie in dieser phantastischen Welt bleiben und Teil davon werden oder es hinter sich lassen und wieder ein normales Leben, ohne Dämonen und Kriege, führen wollen. Meist können sich die Helden aber nicht entscheiden, da die Magie ein Teil von ihnen geworden ist und sie nicht davon weglaufen können. In den meisten Fällen akzeptieren die Helden die Bürde, die ihnen aufgetragen wurde. Clary widmet sich zum Schluss nur noch dem Schattenjägerdasein und ist glücklich damit.

Clara lässt den anderen Teil von sich, den Engel, bei sich und kämpft nicht dagegen an, sie loszuwerden. Sie macht weiter mit ihrem Leben, mit dem Engel in ihr an ihrer Seite. Harry ist nicht mehr geplagt von seiner Trauer und seiner Rachsucht. Er fängt ein normales Zaubererleben an, indem er eine Familie gründet und glücklich ist.

In der *Engel*- Reihe von Lauren Kate passiert aber was ganz anderes. Luce kommt die Erinnerung zurück, dass sie ein gefallener Engel ist, genau wie ihre große Liebe Daniel. Sie haben gerade wieder zueinander gefunden, als Gott beschließt sie, alles noch mal erleben zu lassen, als Menschen. Beide werden wiedergeboren und das Schicksal bringt sie wieder zusammen. Keiner von ihnen weiß, dass sie mal Engel waren oder was für Schlachten sie gegen den Teufel selbst geführt haben. Und genau das war es, was sich die beiden eigentlich auch gewünscht haben.

3. Märchen

Es war einmal vor langer Zeit. Der bekannte Ausdruck, der uns seit unserer frühesten Kindheit begleitet. Jedes Kind weiß, was nach diesem Satz kommt. Wir wurden in eine, für uns fremde Welt entführt, und begleiteten unsere Helden auf ihren Abenteuern bis zu ihrem Happy End. Das Happy End musste kommen. Keiner starb, außer die böse Hexe, oder der schlechte Mensch.

Schon als Kinder war man mit der Struktur eines Märchens vertraut, obwohl man sich dessen nicht bewusst war. Man wusste, dass es einen guten Helden gab, der von bösen Mächten oder Personen bedrängt wurde. Es gab keine Hinweise darauf, warum unser Held gut war oder nicht. Es handelte sich schließlich um ein Märchen und das hinterfragte man nicht. Der Ablauf der Geschichte war immer der gleiche. Eine gute Person geriet in Gefahr. Warum, wird nicht näher beschrieben. In „Schneewittchen“ ist ihre Schönheit schuld, genauso wie bei „Aschenputtel“. In „Hänsel und Gretel“ ist es einfach nur die Tatsache, dass sie lebten und ernährt werden mussten. Als Kind ist man in dem Glauben, dass die Protagonisten nichts dafür konnten, dass sie gehasst wurden.

Wie sieht die Struktur eines Märchens aus? Wenn man sich die einzelnen Geschichten näher ansieht, erkennt man, dass alle gemeinsame Merkmale haben. Die Geschichte wird in eine Welt versetzt, von der wir nichts wissen. Wir haben weder Informationen über die Zeit, in der sich die Handlung abspielt, noch Hinweise die darauf hinweisen könnten, wo es passiert. Geographische Anhaltspunkte sind so selten, wie die Güte der bösen Hexe. Märchen sind ein komplexes System, von dem man eigentlich nichts weiß. Selten haben wir auch das Glück, den einen oder anderen Namen zu kennen. Aber das war es dann auch schon. Wir können nur spekulieren. Was wir aber mit Sicherheit sagen können, ist dass die Handlung nicht in der modernen Zeit angesetzt ist. Es gibt nichts, was darauf schließen lassen könnte. Die meisten Märchen handeln von Rittern, Königen und Prinzessinnen. Demnach zu urteilen, sind die meisten Geschichten ins Mittelalter versetzt worden.

Viele Forscher sind der Meinung, dass die phantastische Literatur ihre Wurzeln in den Märchen hat. Ohne lange darüber nachdenken zu müssen, kann man Parallelen zwischen den beiden Gattungen ziehen und deutlich erkennen, dass sie sehr viele Gemeinsamkeiten besitzen. An erster Stelle wäre da die Phantasie als Hauptmerkmal beider Gattungen, die die

Erzählung prägt. Zweitens ist es eine unrealistische Literaturgattung, die auf dem Prinzip der imaginären Welt aufgebaut ist. Das bedeutet, dass im Text eine neue Welt geschaffen wurde, die mit unserer fast gar nichts zu tun hat. In den meisten Fällen diente sie nur als Vorbild für die Schaffung der imaginären Welt. Und drittens, in dieser imaginären Welt kann man imaginäre Wesen vorfinden, die auch in der heutigen phantastischen Literatur ihren Platz gefunden haben. Als bestes Beispiel dienen uns die Zauberer und Hexen, die man sowohl im Märchen, als auch in der phantastischen Literatur vorfinden kann.

Es gibt jedoch ein wichtiges Merkmal, das die Märchen von den phantastischen Erzählungen grundsätzlich unterscheidet. Im Märchen haben wir weder zeitliche noch örtliche Angaben. Fast jedes Märchen fängt mit den bekannten Worten „Es war einmal vor langer Zeit...“ an, was den Märchenforschern nicht gerade in der Datierung behilflich ist. Als Orte werden nur ferne Länder angegeben.

Die Märchen fallen in die Gruppe der sogenannten geschlossenen Welt, was so viel bedeutet, dass die imaginäre Märchenwelt innerhalb des Märchens die Einzige ist, die die Figuren und der Autor kennen. Es existiert keine andere, denn die Märchenwelt ist die reale in diesem Falle.

Auf die Frage, welchen Ursprung die Märchen haben, sagt J.R.R. Tolkien, dass diese in der Tat uralt sind.¹⁶ Er sagt auch, dass Märchen universell verbreitet sind und dass man sie überall finden kann, wo es Sprache gibt.¹⁷ Was auch der Wahrheit entspricht. Fast jedes Land und fast jede Kultur hat ihre eigenen Märchen oder märchenähnlichen Geschichten. Jedoch sind die Sammlungen von Jakob und Wilhelm Grimm die bedeutendsten. Die überwiegende Mehrzahl der europäischen Märchen wurde von ihnen Ende des 18. Jahrhunderts aufgezeichnet. Sie hatten die Märchen gesammelt und publiziert und schufen somit ein Bild des Volksmärchens, das bis heute die Gattung bestimmt.¹⁸

Man geht davon aus, dass die Märchen an sich ihre Wurzeln in den Mythen, Sagen und Legenden haben.

¹⁶ J.R.R. Tolkien: *Märchen*, In: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1984, S.71f

¹⁷ Ebd., S. 72

¹⁸ Leander Petzoldt: *Zaubertechnik und magisches Denken. Erscheinungsform und Funktion magischer Elemente im Märchen*, In: Günter Lange [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*, Schneider-Verlag, Hohengehren 2012, S. 92

Früher herrschte einmal die Auffassung vor, all dies stamme von den »Naturmythen« ab. Die Olympier seien Personifikationen der Sonne, Morgenröte, Nacht etc. gewesen, und alle Geschichten, die über sie erzählt wurden, wären ursprünglich Mythen (oder besser: Allegorien) von großen elementaren Ereignissen und Vorgängen in der Natur. In Epos, Sage und Legende seien dann diese Geschichten an realen Orten lokalisiert und vermenschlicht worden, indem man sie heroischen Vorfahren zuschrieb, die schon Menschen waren und doch stärker als Menschen. Zuletzt seien dann diese Sagen zur Volkserzählung und Märchen abgesunken – zu Geschichten für Kinder.¹⁹

Was die Mythen, Sagen und Legenden von den Märchen unterscheidet, ist der Bezug auf die Realität. Mythen, Legenden und Sagen sind eher historisch veranlagt und glauben, dass die dort beschriebenen Ereignisse der Wahrheit entsprechen. Die Märchen hingegen beschreiben ein Ereignis, das frei erfunden ist und nichts mit der Realität gemeinsam hat. Es passieren Wunderdinge in den Märchen, die zu verstehen geben, dass diese frei erfunden oder illusorisch sind.²⁰ Passend zu diesem sagt Max Lüthi, dass die Zeit im Märchen überwindet wird, indem man sie ignoriert.²¹ Dementsprechend kann man sagen, dass Märchen keinen Zeitregeln folgen, was zusammen mit dem historischen Punkt zusammenliegt.

Was sind aber nun Märchen? Nach Bolte/Polivka versteht man unter Märchen eine mit dichterischer Phantasie entworfene Erzählung, die nicht an die Bedingungen des wirklichen Lebens angeknüpft ist und die sich mit Vergnügen anhören, auch wenn man diese unglaublich findet.²² Erna V. Pomeranzewa ist der Meinung, dass das Volksmärchen ein von Mund zu Mund weitergegebenes Werk der epischen Dichtung ist, deren Ziel die Darstellung von erfundenen Inhalten ist.²³ Max Lüthi hingegen sieht das Märchen als eine welthaltige Abenteuererzählung von raffender, sublimierender Stilgestalt an.²⁴

Die genannten Definitionen zeigen uns wie schwer es ist die Märchen zu definieren. Es ist ein Merkmal, das die Phantastik übernommen hat. Grund dafür kann sein, dass die Märchen so interessant und vielfältig verschlüsselt und nicht so leicht entschlüsselbar sind.²⁵ Das ist auch

¹⁹ J.R.R. Tolkien: *Märchen*, In: *Gute Drachen sind rar*. Drei Aufsätze, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1984. S.75

²⁰ Ebd., S. 65f

²¹ Max Lüthi: *Es war einmal. Das Wesen des Volksmärchens*, Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen 1964, S. 28

²² Gerhard Haas: *Märchen, Sage, Schwank, Legende, Fabel und Volksbuch als Kinder und Jugendliteratur*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 146

²³ Ebd., S. 146

²⁴ Ebd., S. 146

²⁵ Günter Lange: *Einführung in die Märchenforschung und Märchendidaktik*, In: Günter Lange [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*, Schneider-Verlag, Hohengehren 2012, S. 19

der Grund, warum sich verschiedene Wissenschaften, darunter die Volkskunde, die Literaturwissenschaft oder die Psychologie für die Märchen interessieren. Die Volkskunde erforscht die Herkunft, die Entwicklung und die Überlieferung der Volksmärchen; Die Literaturwissenschaft interessiert sich für Märchen als besondere literarische Gattung (sie ist auch diejenige, die die gattungsspezifischen Grundlagen, die strukturellen Einsichten liefert und die die Märchen von den benachbarten Gattungen abgrenzt) und die Psychologie erforscht die Märchen aufgrund der Entwicklungspsychologie, Tiefenpsychologie oder der Manifestation von Träumen. Eine neuere wissenschaftliche Disziplin ist die Literaturarchäologie, die die Spuren der Märchen sogar bis in die Antike verfolgt.²⁶

3.1 Merkmale eines Märchens

Kathrin Pöge-Alder hat in ihrem Buch Märchenforschung die wichtigsten Merkmale eines Märchens aufgezählt.²⁷ Viele dieser Merkmale werden auf die Phantastik übertragen und sind ein fester Bestandteil dessen geblieben.

1. Gattungskomplex: Märchen oder Volksmärchen lassen sich in die Bereiche der Tier-, Schwank-, Legenden-, Rätsel-, Warn-, Zaubermärchen u.a.m. gliedern.
2. Das Wunderbare wird als selbstverständlich angesehen: Die Helden eines Märchens hinterfragen nicht das Irrationale. Sie nehmen es als solches hin und akzeptieren es als solches. Diese Eigenschaft hat das Phantastische teils übernommen. Der Märchenheld wird durch die Wunder und Zauber nicht ins Staunen gebracht, sondern er sieht sie an, als ob sie selbstverständlich wären.²⁸
3. Soziale und interpersonale Verhältnisse in Familien- und Gesellschaftskonstellationen sind real geschildert.
4. Eine gewollte Fiktionalität des Märchengeschehens wird mithilfe der Einleitungs- und Schlussformel aufgebaut: Orts- und Zeitangaben fehlen zur Gänze. Beispiel: „Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem fernen Land...“

²⁶ Günter Lange: *Einführung in die Märchenforschung und Märchendidaktik*, In: Günter Lange [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*, Schneider-Verlag, Hohengehren 2012, S. 19f

²⁷ Kathrin Pöge-Alder: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*, Narr Verlag, Tübingen 2011, S. 28-33

²⁸ Max Lüthi: *Es war einmal. Das Wesen des Volksmärchens*, Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen 1964, S. 29

5. Die Überlagerung verschiedener historischer Schichten: erstarrte Glaubens- und Brauchformen, wie die zauberische Heilwirkung von Wasser, Blut oder Tau, haben ihren Weg in die Märchen gefunden.
6. Requisitenverschiebung und Requisitenerstarrung: Verschiedene Alltagsgegenstände werden für ein Märchen angepasst, was eine abweichende Funktion zur Folge haben kann.
7. *Wo „eine tatsächengrechte Aussage erwartet“ wird, rückt der Märcheninhalt der negativen Konnotation einer Lüge nahe, bleibt jedoch nicht per se negativ, sondern verweist auf den Anteil von sog. Wahrheit.²⁹*
8. Die typische Märchenästhetik: Im Sinne von Eindimensionalität³⁰ und Flächenhaftigkeit³¹ stehen die Figuren, Märchenrequisiten, Tiere, Helfer, Jenseits- und Diesseitswelt klar voneinander getrennt. Hier ist zusätzlich zu erwähnen, dass Märchen durch parataktische Satzbauteile geprägt sind, genauso wie durch formelhafte Wendungen, direkte Rede und Versen.³²
9. Die Entindividualisierung der Darstellung: Die Schilderung eines scheinbar individuellen Erlebnisses muss vor dem Hintergrund kollektiver Erfahrungen gedeutet werden. Da die Dinge und Figuren des Märchens ohne jede Individualität sind, bleiben ihre Züge transparent und abstrakt.³³
10. Klarer Bau und klare Strukturen: Im Gegensatz zu dem Volksmärchen kann der Autor eines Kunstmärchens eigene Reflexionen, Rückblendungen, Beschreibungen und Kommentare in sein Märchen einfügen. In den Volksmärchen sind solche Eingriffe durch Erzähler, Aufzeichner und Herausgeber möglich.

²⁹ Kathrin Pöge-Alder: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*, Narr Verlag, Tübingen 2011, S. 30

³⁰ „>Eindimensionalität< meint dabei das Phänomen, daß diesseitige und jenseitige, numinose Figuren in völliger Selbstverständlichkeit einander begegnen, daß keine kategoriale Grenze zwischen beiden Bereichen aufgerichtet ist.“ – Gerhard Haas: *Märchen, Sage, Schwank, Legende, Fabel und Volksbuch als Kinder und Jugendliteratur*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 146

³¹ Die im Märchen agierenden Figuren sind ohne Körperlichkeit, sie besitzen keine Innenwelt, auch ihre Umwelt wird nicht dargestellt. Sie besitzen scharfe Konturen, sind ohne Tiefengliederung und wirken wie eine Silhouette. – Gerhard Haas: *Märchen, Sage, Schwank, Legende, Fabel und Volksbuch als Kinder und Jugendliteratur*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 146

³² Gerhard Haas: *Märchen, Sage, Schwank, Legende, Fabel und Volksbuch als Kinder und Jugendliteratur*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 93

³³ Leander Petzoldt: *Zaubertechnik und magisches Denken. Erscheinungsform und Funktion magischer Elemente im Märchen*, In: Günter Lange [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*, Schneider-Verlag, Hohengehren 2012, S. 94

11. Klare Strukturierung: Das ist das wichtigste Merkmal eines traditionellen Märchens, wie die Formelhaftigkeit (eine Eigenschaft, die es mit der Epik teilt). Dabei bezieht man sich auf Formeln wie „Es war einmal“ oder formelhafte Wendungen („wie Milch und Blut“). Das erleichtert dem Erzähler die Wiedergabe des Märchens. Die Isolation von Personen und Dingen gehört auch dazu. (Dadurch kann der Held alle Bindungen eingehen.)³⁴
12. Das glückliche Ende als Ziel des Geschehens: Ein Happy End in einem Märchen entspricht der Hörererwartung. Es verbindet das Märchen mit der Trivialliteratur³⁵. Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur hat dieses Merkmal aufgegriffen und wurde nur etwas verändert. Hier sprechen wir von der Jugendphantastik, in der das Happy End des Öfteren mit großen Opfern verbunden ist. In Harry Potter sterben viele Figuren, die Harry geliebt hat. Bei der Märchensammlung der Gebrüder Grimm ist das jedes Mal der Fall. Bei Hans Christian Anders jedoch nicht. Sehr viele seiner Märchen enden tragisch, wie in *Die kleine Meerjungfrau*, wo die Protagonistin schlussendlich stirbt und ihr Körper zu Schaum wird.
13. Jede mündliche oder schriftliche Realisierung eines Märchentextes bildet ein eigenes Kunstwerk. Die Gestaltung ist meistens ein Oszillieren um einen festen Kern von Episoden, Figurenkostellationen und Motiven. Variabel erscheinen sie nach Kontext und Erzähler/Erzählerin Prozesse des Zurechterzählens und Zerzählens, Kontamination, Transformation, Vereinfachung, Vergessen, Entlehnung usw.³⁶
14. Konstitution der bürgerlichen Familie: Märchen gehören zum Lesekanon im Vorschul- und Schulbereich.
15. Funktionalität: Oft ist es der Fall, dass Märchen eine Unterhaltungsfunktion haben, aber nebenbei vermitteln sie Wissen, bewältigen psychodramatische Konflikte und bebildern die Hoffnung.

³⁴ Leander Petzoldt: *Zaubertechnik und magisches Denken. Erscheinungsform und Funktion magischer Elemente im Märchen*, In: Günter Lange [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*, Schneider-Verlag, Hohengehren 2012, S. 94

³⁵ Ebd., S. 93

³⁶ Kathrin Pöge-Alder: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*, Narr Verlag, Tübingen 2011, S. 32

3.2 Moderne Märchen

Werden noch heute Märchen, indem Sinne der Grimm'schen Kinder- und Hausmärchen, geschrieben? Oder existieren die sogenannten modernen Märchen heute nicht mehr? Viele würden meinen, Märchen gehören der Vergangenheit an und das solche, wie wir sie kennen, nicht mehr verfasst werden.

Ein Märchen ist, wie schon vorher erklärt, eine magische Geschichte, in der es weder Zeit- noch Ortsangaben gibt und wo die Magie als selbstverständlich angesehen wird. Solche Geschichten gibt es in der heutigen Zeit nicht. Das, was dem am nächsten kommt, sind die Adaptionen der klassischen Volksmärchen. Ein Beispiel wäre der Film *Snow white and the Huntsman*. Es handelt sich dabei um das Märchen Schneewittchen, das allerdings im Sinne von Hollywood komplett umgewandelt wurde. Alles, was diese zwei Sachen miteinander gemeinsam haben, ist das Gerüst. Ein junges Mädchen verliert ihre Mutter, ihr Vater heiratet eine neue Frau, die eigentlich eine Hexe ist und das Mädchen ermorden lassen will, da die Hexe die Schönste im ganzen Land sein will. Das Mädchen flieht und trifft im Wald auf sieben Zwerge, die ihr helfen gegen die Hexe anzukommen.

In *Snow White and the Huntsman* wurde das Märchen buchstäblich entstellt. Für diejenigen, die das Märchen Schneewittchen im Original kennen, wie ich, können der Verfilmung als solcher nichts abgewinnen. Es verfolgt keine klassischen Motiven des Märchens und fügt Sachen hinzu, die den Rahmen eines Märchens sprengen. Die Hexe zum Beispiel bekommt eine Vergangenheit (ihre Mutter wurde vom König getötet und sie will jetzt Rache) und sie hat einen Bruder, der ihr bei ihren Untaten hilft. Der Jäger, der Schneewittchen umbringen soll, verliebt sich in sie und hilft ihr gegen die Hexe zu kämpfen. Der eigentliche Prinz, der Schneewittchens Herz erobern soll, wird zur Randfigur. Der größte Unterschied zwischen den beiden Versionen ist die Ortsangabe. In *Snow White* hat jeder Ort seinen Namen und sogar die einzelnen Figuren haben ihre Namen. Alles in allem hat die Verfilmung nichts mehr mit dem klassischen Märchen zu tun.

Das gleiche Spiel haben wir mit der Verfilmung von Rotkäppchen, wo eine Gruselgeschichte daraus gemacht wurde, oder Hänsel und Gretel, die zu Hexenjägern mutiert wurden. Für Hollywood gut, für die Märchen schlecht. Man bekommt das Gefühl, als ob man mit dem

Genre spielen würde und es mehr zu einem Fantasy-Roman machen will, als die Schönheit der Märchen aufrecht zu erhalten.

In diesem Falle sollte man die klassischen Märchen niemals mit den Verfilmungen gleichstellen. Jedoch kann man sie mit den Zeichentrickfilmen von Disney vergleichen, da diese es geschafft haben den ganzen Charme und die vollkommen Magie der Märchen einzufangen und zu zeigen.

Schlussendlich kann man sagen, dass die Zeit der klassischen Volksmärchen schon lange vorbei ist. Solche Geschichten werden in der heutigen Zeit nicht mehr verfasst. Das, was modern ist, sind die Adaptionen der Märchen.

4. Was ist Phantastik?

Man kann nicht anfangen, eine Arbeit über das Phantastische zu schreiben, wenn man nicht zuvor weiß, was eigentlich Phantastik bedeutet. Es gibt verschiedene Definitionen und Erklärungen, aber sehr schwer findet man nur eine richtige. Dabei ist es eine Erleichterung, dass man die Definitionen gleichzeitig für die Erwachsenenliteratur und für die Kinder- und Jugendliteratur einsetzen kann.

Als man im Jahre 1828 E.T.A. Hoffmanns Titel für seine Erzählungen für Erwachsene übersetzen sollte, ist dem Literaturhistoriker Ampère das Adjektiv *fantastique* lieber gewesen, als *fantaisie*. Seiner Meinung nach klang *fantastique* viel besser für etwas Düsteres und beschrieb das Werk deutlicher. Dank ihm werden ab dem Moment alle Werke, die die gleichen Eigenschaften wie die von E.T.A. Hoffmann besitzen, *contes fantastiques* genannt. Damit sind nicht nur die phantastischen Erzählungen für Erwachsene gedacht, sondern auch die für Kinder und Jugendliche.³⁷ In Frankreich hat der Begriff *contes fantastiques* einen besonderen Teil der Phantastik geprägt, nämlich das Düstere und Unheimliche. Das führte auch schließlich dazu, dass der Theoretiker Tzvetan Todorov das Phantastische als etwas bezeichnete, das immer etwas mit dem Unheimlichen zu tun hat. (Näher dazu in Kapitel 4.2).³⁸

Im Englischen wird die Bezeichnung Fantasy benutzt, (wobei man auch hier zwischen *fantasy tale* und *fantastic tale* unterscheiden muss)³⁹ Es ist die bloße Übersetzung des Wortes Phantastik, aber es gibt dennoch einen Unterschied. Phantastik ist in der Literaturforschung ein Oberbegriff, der verschiedene Gattungen erfasst, die alle etwas mit dem Thema Wunderbares, Unwirkliches und auch Dunkles zu tun. Fantasy ist ein Teil davon, was so viel heißen mag, wie es ist eine Gattung innerhalb der Phantastik. In der heutigen Zeit ist der Begriff Fantasy nur umgangssprachlicher geworden und wird als Oberbegriff für die phantastische Literatur verwendet, was jedoch falsch ist.

Rabkin unterscheidet drei Aspekte des Phantastischen:

³⁷ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 225

³⁸ Helmut Pesch: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, Eigenverlag, Köln 2009, S. 20 (e-book)

³⁹ Ebd., S. 20

1. The Fantastic: Der psychologische Affekt, der während des Lesens eines phantastischen Textes hervorgerufen wird. Zu Deutsch Phantasie, obwohl man hier noch ein noch weiter in der Differenzierung gehen muss, da The Fantastic eine literarische Wirkung ist und Phantasie auch eine philosophische und psychologische Vorstellung sein kann.
2. The fantastic (klein geschrieben): Ein abstraktes Prinzip, das diesen Affekt hervorruft. Im Deutschen das Phantastische.
3. Fantasy: Die Realisation des Prinzips. Im Deutschen die Phantastik.⁴⁰

Eine bessere Definition, die die Begriffe Phantastik und Fantasy angrenzt, liefert uns Margery Fisher, die sagt, dass fantasy eher passend ist, um Erzählungen zu bezeichnen, die das Magische und Irrationale in unsere Welt bringen und keine Märchen sind. Jedoch ist festzustellen, dass es im Englischen keine richtige Definition des Begriffs Fantasy gibt. Es ist genau so wenig fest definiert, wie der deutsche Ausdruck phantastische Literatur.⁴¹

Wichtig ist anzumerken, was nicht als phantastische Kinder- und Jugendliteratur angesehen wird. Das sind nämlich Erzählungen, in denen nur das Alltagsleben von gewöhnlichen Kindern in der realen Welt geschildert wird. Ebenfalls werden als nicht-phantastisch Texte angesehen, in denen das Unnatürliche durch Halluzinationen hervorgerufen wurde.⁴²

Günter Lange ist der Auffassung, dass die phantastische Literatur ihre Ursprünge in der Mythologie hat.⁴³ Dies konnten wir anhand vom mythischen Zirkel von Joseph Campbell auch wiedergeben und mithilfe von Michael Peinkofer auch einsetzen.

Meißner ist der Meinung, dass die Phantastik und die Fantasy eine Fähigkeit besitzen, die eher dem Mythos oder der Religion zugeschrieben wird. Es handelt sich dabei um den Widerstand, den der Held oder die Heldin gegenüber der Gleichgültigkeit der Welt leisten kann.⁴⁴ Wie schon erwähnt, leiten sich die meisten phantastischen und Fantasy - Texte von den Mythen

⁴⁰ Helmut Pesch: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, Eigenverlag, Köln 2009, S. 16 (e-book)

⁴¹ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 225f

⁴² Ebd., S. 227

⁴³ Gerhard Haas: *Phantastik – die widerrufene Aufklärung?*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993, S. 13

⁴⁴ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 142

ab, sehr viele auch von der Religion (*Engelsnacht* oder *Chroniken der Unterwelt* zum Beispiel). Innerhalb der Erzählung beeinflussen sie die Protagonisten, aber auch die Antagonisten. Was ist jedoch mit den Lesern? Werden diese auch dadurch beeinflusst? Natürlich ist auch dies der Fall, aber es bleibt die Entscheidung der Leser, ob er oder sie diese mythischen und religiösen Hintergründe anzweifeln will. Man muss aber bedenken, falls die Leser anfangen es zu hinterfragen, dass die Magie dieser Erzählungen weg ist.⁴⁵

Es gibt große Anzahl von Forschern, die versucht haben, die Phantastik zu erklären. Doch das ist keine leichte Aufgabe gewesen, da die Phantastik, oder heute eher bekannt als Fantasy, mit all ihren Facetten nicht so leicht zu beschreiben ist. Sie ist eine relativ junge Gattung. Richtig auseinandergesetzt hat man sich mit ihr erst in den siebziger Jahren, nach Erscheinen von Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte*. Da diese aber im Mittelpunkt vieler Forschungen steht, wird dieser Roman nicht so oft in dieser Arbeit erwähnt. Zentralpunkt sind hier die neueren phantastischen Romane, wie z.B. *Harry Potter*, *Tintenherz*, *Chroniken der Unterwelt*, *Bis(s) zum Morgengrauen* usw.

Als Vorstufe der phantastischen Literatur gelten die Märchen der Gebrüder Grimm und von Hans Christian Andersen. (besprochen in Kapitel 3). Somit kann man den Anfang der Phantastik in der Romantik sehen. Der Vorreiter der Phantastik als moderne Form ist unumstritten J.R.R. Tolkien mit seinen zwei Meisterwerken *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Er hat damit den Weg zur heutigen Fantasy Literatur frei gemacht und gilt als der Autor des Phantastischen.

Bevor man allerdings in den Kern der Phantastik eintauchen kann, muss man zunächst die verschiedenen Termini des Genres erläutern.

Die Einteilung der Begriffe nach Bernhard Rank:⁴⁶

Phantasie: Wenn man das Wort Phantasie in einem Wörterbuch nachschlägt, findet man folgende Definition: die Fähigkeit, sich Dinge, Ereignisse, Menschen usw. vorzustellen, die es nicht gibt ≈Einbildungskraft.⁴⁷ Die Phantastik kann ohne diesen Begriff nicht existieren. Es ist der Grundstein jedes phantastischen Werkes. „Vertreter der kognitiven Psychologie beziehen

⁴⁵ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 142

⁴⁶ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 169-172

⁴⁷ Dieter Götz, Günther Haensch und Hans Wellmann (Hrsg.): *Langenscheidt. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*, Langenscheidt Verlag, Berlin [u.a.] 2008, S. 371

*sich auf diese Bedeutungskomponente, wenn sie von Imagination sprechen.*⁴⁸ Ranke stellt es gleich neben die Kreativität, die jedoch in jeder Betätigung vorhanden sein muss.

Fiktionalität: Dieser Terminus ist wichtig zur Unterscheidung von pragmatischen und fiktionalen Texten. Die Ersten sind eher Gebrauchstexte und die Zweiten literarische Texte. Diesbezüglich hat die Fiktionalität die Aufgabe, den Wirklichkeitsgrad der Texte zu bestimmen. Sachbezogene Texte sollten immer auf Wahrheit und Aufrichtigkeit bezogen werden. Literarische hingegen dürfen erfunden sein. Dieser Begriff ist verbunden mit dem Wirklichkeitsmodell, der uns zeigt, wie wir die Wirklichkeit um uns herum wahrnehmen.

Das Phantastische: Der Begriff wird mit den Darstellungsmitteln gleichgesetzt. Im phantastischen Kontext werden diese Mittel so eingesetzt, dass sie in der Wirklichkeit nicht möglich sind. (Es überschreitet das Mögliche) *„Ein so definierter Begriff des Unmöglichen kann als charakteristisch für die inhaltliche Bestimmung des Phantastischen angesehen werden.“*⁴⁹

Phantastik: Von einem phantastischen Text ist erst dann die Rede, wenn die gebrauchten Darstellungsmittel auch wirklich dem Phantastischen (Nichtrealen) entsprechen. Solche Mittel können sprechende Tiere sein (obwohl Todorov dies als kein Merkmal des Phantastischen ansieht) oder Gestalten, die es in der realen Welt nicht gibt. Diese Motive müssen im Vordergrund stehen und müssen für diese Geschichte das charakteristische Wirklichkeitsmodell repräsentieren. Rank bezeichnet es eher als ein Oberbegriff und nicht als ein Genre an sich. Je stärker die Motive ausgeprägt sind, desto phantastischer wird eine Erzählung. Diese Motive wiederum kennzeichnen die Subgattungen des Phantastischen: Mythos, Sage, Legende, SF, Fantasy usw. Dadurch gehören auch lyrische und dramatische Texte dazu.

Fantasy: Man könnte zunächst meinen, dass Phantastik und Fantasy gleiche Begriffe sind, die nur anders geschrieben sind. Aber das entspricht nicht ganz der Wahrheit. Phantastik gilt als Oberbegriff für nicht realitätsbezogene Texte und Fantasy ist nur ein Teil dessen. In solchen Texten verschwindet die reale Welt fast vollkommen, zu Gunsten der Sekundärwelt.⁵⁰ Das bedeutet, dass sie Sekundärwelt im Vordergrund steht und die reale Welt, banal ausgesprochen, unwichtig erscheint. Fantasy an sich ist ebenfalls ein Oberbegriff, da es sich

⁴⁸ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 170

⁴⁹ Ebd., S. 171

⁵⁰ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 119

in verschiedene Untergattungen gliedern lässt: high fantasy, dark fantasy, romantic fantasy, urban fantasy, low fantasy, all age fantasy usw.

Diese Begriffe lassen sich alle auch in der Kinder- und Jugendliteratur finden, nur dass dort der Bildungsweg eine enorme Rolle einnimmt. Zudem ist das Märchenhafte oder auch Phantastische sehr stark in diesem Bereich der Literatur verankert und gibt dem eine besondere Bedeutung.

Wolfgang Meißner hat in seinem Buch *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart* beschrieben, wie eine phantastische Erzählung aufgebaut werden soll. In erster Linie betrachtet er so eine Erzählung als das Aufeinanderprallen zweier Welten: der realen mit der imaginären. Die zwei Welten müssen deutlich voneinander getrennt werden, obwohl sie zusammen existieren. Die reale Welt muss dem Realitätsprinzip entsprechen. Das bedeutet, dass innerhalb dieser Handlungsebenen Gesetzmäßigkeiten des logisch-empirischen Denkens enthalten sind. Die darauffolgende zweite Handlungsebene, oder in diesem Falle die imaginäre Welt, trotz diesem Realitätsprinzip. Der Zusammenstoß der beiden Welten kann unterschiedlich erfolgen (Näheres dazu in Kapitel 4.3). Dieser Übergang kann dann von dem Helden oder die Heldin als angenehm oder unangenehm empfunden werden. Der Leser oder die Leserin muss aber während dem Lesen immer klar die Welten voneinander abgrenzen können.⁵¹

Im Hinblick auf die Funktion der Phantastik innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur, kann man schlussfolgern, dass die Phantastik dazu dient, aus der Alltagswelt zu entkommen. Grund hierfür können familiäre Probleme, Konflikte, Schule, Freunde usw. sein. Grundsätzlich wird ein Problem im Leben des Kindes dargestellt, das man dann auf der imaginären Ebene versucht zu lösen.⁵²

Meißner sagt in Bezug auf die phantastische Kinderliteratur Folgendes:

Von Phantastik in der Kinderliteratur sollten wir sprechen, wenn sich zwei verschiedene Erzählebenen klar voneinander unterscheiden lassen – zum einen eine realistische Ebene, in der die Textkonstituenten den Gesetzmäßigkeiten des logisch-empirischen Denkens folgen, zum anderen eine Ebene, die dem Realitätsprinzip widerspricht. Zwischen diesen beiden Erzählebenen muß eine Grenze erkennbar werden. Der

⁵¹ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 64

⁵² Ebd., S. 100

Übergang von der einen zur anderen Ebene kann sich im Text durch Staunen, Überraschung oder auch Angst der handelnden Figuren manifestieren.⁵³

Das ist der Fall in den phantastischen Kinderbüchern. Aber was ist mit den Jugendbüchern? Obwohl beide Arten die gleiche Struktur aufweisen, so haben sie nicht den gleichen Hintergedanken. In den meisten Jugendbüchern ist eher die Rede von Bewältigung und Erwachsenwerden, wobei das Erwachsenwerden eine Zentralrolle spielt. Als Paradebeispiel dient uns Harry Potter, der sowohl in der Kinder- als auch in der Jugendliteratur verankert ist. Es wird allmählich klar, dass es sich hierbei um einen Entwicklungsroman handelt. Die Leser begleiten Harry und seine Freunde auf dem Weg des Erwachsenwerdens. Jedoch ist dieser überfüllt mit Abenteuern und Gefahren. Neben der Bildungsfunktion hat Harry Potter aber auch etwas Gemeinsames mit den Kinderbüchern. Es beschreibt ein Realitätsproblem, den Verlust der Eltern, und wie es Harry im Leben beeinträchtigt.

Der Held oder die Heldin stehen aber inmitten ihrer Probleme nie alleine. Es gibt immer die Helfer, die ihm oder ihr zur Seite stehen. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Gruppendynamik innerhalb der phantastischen Kinder- und Jugendbücher.

[...] indem „Helfer“ eingreifen, indem phantastische Gegenstände zum „Auslöser“ einer Bereinigung eines Konflikts werden oder indem gegen phantastische Gestalten vereint Widerstand geleistet werden muß, was dann zur Veränderung der Ausgangssituation führt.⁵⁴

Die Konflikte haben ebenfalls eine zentrale Rolle in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Sie sind das, was die ganze Geschichte ins Rollen bringt. Jeder Held wird zu Anfang mit einem Konflikt konfrontiert, dem er sich, im Laufe der Erzählung, stellen muss. Natürlich gibt es Konflikte auch in der realen Kinder- und Jugendliteratur, nur ist sie in der Phantastik ein Sonderfall. Wie schon besprochen, dient die phantastische Welt als eine Art Fluchtort, wo die Kinder und Jugendlichen hingehen, um all ihren Problemen zu entkommen. Sie versuchen auf der phantastischen Ebene diese Konflikte zu lösen. Dadurch wurde mehr Spielraum in die phantastischen Erzählungen eingebaut. Meißner ist der Ansicht, dass

⁵³ Wolfgang Meißner: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993. S.26.

⁵⁴ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 110

psychische Konflikte durch das Einwirken imaginärer Mächte zu lösen, wobei die Lösung nicht unbedingt magischer Natur sein muss.⁵⁵

4.1 Die Geschichte der Phantastik

Wie schon erwähnt, hat die Phantastik ihre Wurzeln in der Romantik. Ihre Anfänge sind verbunden mit Grimms Kinder- und Hausmärchen und Hans Christian Andersens zahlreichen Märchen. Neben ihnen sind auch die Wirklichkeitsmärchen E.T.A. Hoffmanns für die Entwicklung der Phantastik wichtig (am meisten sein Werk *Nußknacker und Mausekönig* aus dem Jahre 1816). *Es scheint, daß E.T.A. Hoffmann der Autor ist, der dieses Genre in die Kinder- und Jugendliteratur eingeführt hat.*⁵⁶

Solange die Gebrüder Grimm und Hans Christian Andersen in einer geschlossenen Welt bleiben und all ihre Märchen nach diesem Muster konzipieren, geht E.T.A. Hoffmann einen Schritt weiter und lässt die realistische Welt mit der Wunderwelt vermischen. Somit entsteht ein Riss und es kommt zur Gestaltung der offenen Welt, mit all ihren bekannten Merkmalen. Die Protagonistin glaubt nicht, was da vor sich geht und ist damit konfrontiert. Wäre es ein Märchen des Typs Grimm oder Andersens, so würde man das Unglaubliche hinnehmen und akzeptieren, ohne daran zu zweifeln. Durch dieses Konzept kam es das erste Mal zu einem Dualismus zweier Handlungsebenen, das es bis dato nicht gegeben hat und bis heute so geblieben ist. Es entsteht ein sogenannter Boom der phantastischen Kinder- und Jugendbücher, die bis heute einen wichtigen Platz in der Literatur einnehmen. Ein paar von diesen wären: *Alice im Wunderland*, (Lewis Carroll, 1865), *Der Zauberer von Oz* (L. Frankbaum, 1900), *Mary Poppins* (Pamela L. Travers, 1934), *Pinocchio* (Carlo Collodi, 1883), *Pippi Langstrumpf* und *Mio, mein Mio* von Astrid Lindgren.

In den Jahren zwischen 1950 und 1970 nimmt das märchenhafte Spiel und das märchenhafte Spiegelbild seinen Platz ein. Mit den Inhalten beziehen sich die Autoren an die Romantik und

⁵⁵ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 111

⁵⁶ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 225

die märchenhaft – phantastischen Merkmale der Epoche. Zwischen der Primär- und Sekundärwelt gibt es keine Grenzen oder Kontraste, eher Ähnlichkeiten und Parallelen.⁵⁷

In der deutschen Literatur ist Ottfried Preußler als Vertreter der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur dieser Zeit zu erwähnen. Mit seinen Werken *Die kleine Hexe* (1957), *Das kleine Gespenst* (1966) und *Krabat* (1971) gilt er als wichtigster deutscher Schriftsteller der phantastischen Literatur. Obwohl er phantastische Literatur geschrieben hat, so haben seine Werke nicht die charakteristischen Merkmale eines klassischen phantastischen Werkes. Seine Figuren sind eher freundlich und liebenswürdig und nicht grauenvoll und angsteinflößend. Ein weiteres Merkmal seiner Erzählungen hat mit der Geschichte *Krabat* zu tun. Es wurde an Anlehnung an eine Sage verfasst und wurde in der Zeit eines Umbruches geschrieben, in dem sich die Autoren nicht mehr an das eindimensionale Märchen, sondern an die zweidimensionale Sage orientiert haben. Der Kontrast zwischen der Primär- und Sekundärwelt ist stark ausgeprägt. Selbst in der didaktischen Richtung kam es zu einem Umbruch. Bis dato waren die Geschichten für Kinder und Jugendliche leicht, hell und ohne jegliche pädagogische Hintergründe. Demnach waren sie im Sinne eines Märchens geschrieben. Nach dem Umbruch stiegen die Erwartungen und man verfasste Geschichten, die auch einen Belehrungscharakter besaßen. Das bekanntesten Werke, das in diesem Zusammenhang verfasst wurde, ist James Krüss' *Tim Thaler* aus dem Jahre 1962.⁵⁸

Neben Preußler nimmt wohl Michael Ende den wichtigsten Platz als Autor phantastischer Romane für Kinder und Jugendliche ein. Neben *Jim Knopf* (1960) und *Momo* (1973) ist *Die unendliche Geschichte* aus dem Jahre 1979 das Buch, das den großen Anfang der deutschen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur bezeichnet. Von Reibert Tabbert hat er den Titel „Erbe der deutschen Romantik“ verliehen bekommen.⁵⁹

Die unendliche Geschichte beschreitet den Weg in die sogenannte High Fantasy. Die Sekundärwelt Phantasien ist vollkommen von der Primärwelt abgekoppelt. Es entspricht dem Werdegang einer klassischen geschlossenen Welt, da der Held Bastian Balthasar Bux erst nach Phantasien gelangen muss. Dies geschieht durch das Lesen. Somit kommt er nicht nur in eine ganze neue Welt, sondern es ist auch eine metaphorische Flucht aus seinem Leben, das alles

⁵⁷ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 181

⁵⁸ Ebd. 181f

⁵⁹ Reinbert Tabbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*, Schneider Verlag, Hohengehren 2005, S. 193

andere als harmonisch ist. *Die unendliche Geschichte* wird oft als Beispiel für die Suchen nach einer unkonventionellen und phantasievollen Lösung einer Krise und wie man aus der frustrierenden Wirklichkeit fliehen kann.⁶⁰ Die Geschichte hat eine ganz besondere Botschaft, in Bezug auf den Reifungsprozess von Bastian:

*Man darf sich nicht im Grenzenlosen einer omnipotenten Phantasie verlieren und einfach tun, was man will. Der Weg zurück in die Realität erfordert zweckgebunden-authentische Phantasie, die zur Einsicht in die Wünsche, Verletzungen, Träume und Projektionen des eigenen Inneren führt.*⁶¹

Was man damit sagen will, ist, dass Bastian nicht in eine Phantasie fliehen kann, sondern dass er sich seinen Problemen stellen muss, um diese zu bewältigen. Nach Michael Endes *Die unendliche Geschichte* entstehen immer mehr neue Werke dieser Gattung und führen zu regelrechten Booms der phantastischen Literatur. Dies geschieht immer in Wellen, doch ist es seit dem Erscheinen von Harry Potter, der siebenteiligen Serie über einen Zauberschüler und seine Freunde der Autorin J.K. Rowling, nicht mehr zu stoppen. Nach *Harry Potter* kam *Bis(s) zum Morgengrauen* und seitdem ist Jugendfantasy nicht mehr aus dem Bücherrepertoire wegzudenken.

Im deutschsprachigen Raum hat Cornelia Funke ihren Platz der modernen phantastischen Erzählungen eingenommen. Mit ihrer *Tintenherz* Trilogie hat sie nicht nur den deutschen sondern auch den anglo - amerikanischen Markt erobert. Der erste Teil der Trilogie, *Tintenherz* wurde sogar verfilmt unter dem englischen Titel *Ink heart* mit Brandon Frasier in der Rolle des Mo. Die *Tintenherz* – Trilogie ist stark an Michael Endes *Die unendliche Geschichte* angelehnt. Wie bei Ende, gelangen die Figuren bei Funke durch den Akt des Lesens in ein Buch und in eine andere Welt. Das passiert jedoch nur wenn eine bestimmte Person, in diesem Falle Mo und Meggie, die Geschichte laut vorlesen. In Endes Fall gelangt Bastian von alleine nach Phantasien und auch zurück in seine Welt. Ende und Funke haben nicht den gleichen Inhalt, aber sie lehnen sich an das gleiche Motiv an, und zwar das lebendig werden einer Bücherwelt.⁶²

Aber über Ende, Rowling, Funke und allen anderen AutorInnen der phantastischen Literatur steht ein Mann, der eigentlich alles begonnen hat. Mit ihm erwachte die heute

⁶⁰ Ursula Kirschhof: *Phantastische Kinderliteratur*, In: Reiner Wild (Hrsg.): *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*, Metzler Verlag, Stuttgart 1990, S. 358

⁶¹ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 183

⁶² Ebd., S. 183

umgangssprachlicher Ausdruck Fantasy zum Leben. Mit seinen zwei wichtigsten Werken *Der Herr der Ringe* (*Die Gefährten*, *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs*) und *Der kleine Hobbit* gilt er als Urvater der phantastischen Literatur, sowohl in der adoleszenten, als auch in der Kinder- und Jugendliteratur.

Aus der modernen Zeit aus betrachtet kann von Jugendfantasy nicht die Rede sein, ohne die Harry Potter Serie zu erwähnen. Die Autorin Joanna K. Rowling hat eine Welle begonnen, die bis heute anhält. Die Geschichte über einen kleinen Zauberschüler und seine Freunde ist seit dem Erscheinen ein Phänomen. Keiner konnte bis jetzt an den Erfolg von Harry Potter heran kommen oder ihn überbieten. Nicht einmal Stephenie Meyers *Bis(s)* - Serie, obwohl diese durch die Verfilmungen weltweiten Ruhm erlangt hat. In *Harry Potter* ist nicht nur die Rede von Zauberei, Hexen und Bösewichten, sondern es ist eher eine Geschichte über das Erwachsenwerden, über Gruppendynamik und hat mehr als nur einen psychologischen Hintergrund. Die Serie ist deswegen nicht nur unter den Kindern und Jugendlichen so beliebt, sondern auch bei den Erwachsenen, was dies zu einem All Age Fantasy Roman macht.

Die Entwicklung der phantastischen Literatur ist noch lange nicht abgeschlossen. Durch ihre unerschöpften Möglichkeiten der Sekundärwelten wird es ihr auch weiterhin gelingen, etwas Neues und bis dato nicht Gesehenes hervorzubringen.

4.2 Versuche einer Definition des Phantastischen nach Tzvetan Todorov

Todorov wird als Vorbote der Forschung der phantastischen Literatur angesehen. Mit seinem Werk *Einführung in die phantastische Literatur* hat er den Grundstein für die weitere Forschung dieses Genres gelegt. Todorov ist der Ansicht, dass die Phantastik ein Verhältnis zwischen der Realität und dem Imaginären ist.⁶³ Dabei sollte man stets darauf bedacht sein, das Wunderbare vom Unheimlichen zu unterscheiden. Die Grenze zwischen diesen beiden Gattungen ist schwach, aber sie besteht trotzdem.

In seinem Buch *Einführung in die phantastische Literatur* versucht Tzvetan Todorov, mithilfe verschiedener Theoretiker, die Phantastik zu erklären. Dabei stützt er sich auf die Definitionen und Forschungen verschiedener Literaturwissenschaftler, aber am meisten die der

⁶³ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 34

Französischen, da es in Frankreich am meisten diskutiert wurde.⁶⁴ Er beginnt mit der Definition von Pierre-Georges Castex, der besagt, dass das Phantastische durch das brutale Eindringen des Mysteriums in den Bereich des wirklichen Lebens gekennzeichnet ist. Louis Vax hingegen ist der Meinung, dass uns die phantastischen Erzählungen zeigen, wie Menschen wie wir, die in derselben wirklichen Welt leben, in der wir uns befinden, plötzlich mit dem Unerklärlichen konfrontiert werden. Als letzte Definition wird die von Roger Caillois genannt, nach dessen Ansicht, das Phantastische stets ein Bruch mit der geltenden Ordnung ist, ein Einbruch des Unzulässigen in die unveränderliche Gesetzmäßigkeit des Alltäglichen.⁶⁵

Was man aus diesen drei Definitionen am besten entnehmen kann ist, dass das Phantastische immer etwas mit etwas Unerklärlichem zu tun hat. Es findet einen Weg in die wirkliche Welt ein und gilt als Mysterium. Gewollt oder nicht, die drei Theoretiker haben das Gleiche gemeint, nur anders ausgedrückt. Wenn wir es zusammenfassen müssten, würde es folgendermaßen klingen: Das Phantastische ist etwas Unerklärliches in der realen Welt, das seinen Weg auf eine mysteriöse Weise gefunden hat. Die Grenzen des Natürlichen werden im Phantastischen gesprengt und existieren fast nicht mehr. „[...] *es geschieht etwas, das der Verstand nicht erklären kann.*“⁶⁶

Es ist schwer zu beschreiben, und Versuche, es zu erklären, scheitern. Das Imaginäre spielt eine wichtige Rolle, denn nur durch sie bekommt das Phantastische seine Ausdrucksstärke. Oft wird es mit dem Unheimlichen in Zusammenhang gebracht, was aber ein anderes Genre darstellt. Vielmehr hat es etwas mit dem Mythischen und Märchenhaften zu tun, da auch diese Genres auf dem Imaginärem basieren.

Todorov auf der anderen Seite sieht das Phantastische als eine Trennungslinie zwischen dem Unheimlichen und dem Wunderbaren.⁶⁷ Aus heutiger Sicht kann man das nicht so richtig nachvollziehen, da die verschiedenen Genres (und damit meint man nicht nur die der Fantasy Literatur) stark miteinander verbunden sind und wir eine Vielzahl hybrider Genres haben. Eine richtige Abgrenzung der Genres ist in sehr seltenen Fällen möglich. Als Beispiel kann man das Jugendfantasybuch *Bis(s) zum Morgengrauen* nehmen. Es ist gleichzeitig romantisch, unheimlich und phantastisch. Wir haben demnach drei verschiedene Genres in einem Buch.

⁶⁴ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 10

⁶⁵ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 36

⁶⁶ Ebd., S. 38

⁶⁷ Ebd., S. 36

Nach Todorov verlangt das Phantastische das Einhalten von drei Bedingungen:

Zuerst einmal muß der Text den Leser zwingen, die Welt der handelnden Personen wie eine Welt lebender Personen zu betrachten, und ihn unschlüssig werden lassen angesichts der Frage, ob die evozierten Ereignisse einer natürlichen oder einer übernatürlichen Erklärung bedürfen. Des weiteren kann diese Unschlüssigkeit dann gleichfalls von einer handelnden Person empfunden werden; so wird die Rolle des Lesers sozusagen einer handelnden Person anvertraut und zur gleichen Zeit findet die Unschlüssigkeit ihre Darstellung, sie wird zu einem der Themen des Werks; im Falle einer naiven Lektüre identifiziert sich der reale Leser mit der handelnden Person. Dann ist noch wichtig, daß der Leser in Bezug auf den Text eine bestimmte Haltung einnimmt: er wird die allegorische Interpretation ebenso zurückweisen wie die »poetische« Interpretation.⁶⁸

Was Todorov mit dem ersten Punkt sagen will, ist Folgendes: Der Leser darf keine Zweifel daran haben, dass all diese unerklärlichen Sachen wirklich passieren. Der Leser oder die Leserin soll sich in diese Welt versetzen und selbst ein Teil dessen werden. Wenn man schon im Vorhinein eine negative oder in diesem Falle eine realistische Einstellung gegenüber dem Text hat, dann verzerrt es das Bild des Phantastischen. So gesehen wäre es vergeudete Zeit, dem Leser oder der Leserin einen phantastischen Text vorzusetzen. Man würde es als solchen nicht ansehen und die ganze Magie wäre weg. Todorov bezeichnet diesen Punkt als ambivalente Sichtweise auf den Text,⁶⁹ da der Leser oder die Leserin gleichzeitig zwei Sichtweisen hat. Einerseits gibt es die reale Sichtweise und auf der anderen Seite die phantastische, in der all diese Geschehnisse einen logischen Hintergrund besitzen. Es ist zugleich auch der verbale Aspekt des Textes.⁷⁰

„Das Fantastische ist definiert als eine besondere Perzeption unheimlicher Ereignisse.“⁷¹ Für Todorov spielt die Semantik eine wichtige Rolle, da man die Phantastik als Bezug auf verschiedenen Gattungen und Themen ansehen kann. Er verwendet ebenfalls die Syntax, um deutlicher zu erklären, wie Phantastik mit anderen Gattungen verknüpft ist. Phantastik hat sich nicht einfach so von alleine entwickelt. Verschiedene andere Gattungen kamen zuerst und haben bei der Entstehung mitgeholfen. Als erstes Beispiel wäre da der Mythos, dann die

⁶⁸ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 43f

⁶⁹ Ebd., S. 44

⁷⁰ Ebd., S. 44

⁷¹ Ebd., S. 115

Sage und schließlich, die Märchen. Sie sind unter sich verschieden, aber sie haben jedoch eine wichtige gemeinsame Komponente: Das Übernatürliche. Bei den Sagen und Mythen kann man das nicht mit exakter Genauigkeit sagen, da viele Forscher diese zwei Typen als etwas ansehen, das mit der Geschichte verbunden ist. Trotzdem passieren in diesen Gattungen ebenfalls merkwürdige und übernatürliche Dinge.

Göte Klinberg ist der Meinung, dass man beide Welten als logisch betrachten muss und dass die beiden Welten (die reale und die imaginäre) schlussendlich als eine Einheit betrachtet werden sollten. Dies geschieht wiederum auch, wenn die realen und die fremden, also imaginären, Welten miteinander verschmelzen und als wahr aufgefasst werden. Nur so kann die imaginäre Welt logisch erscheinen.⁷² Göte ist der Meinung, dass dieser Teil dem Autor oder der Autorin eines phantastischen Textes am schwierigsten fällt, da die Autoren immer genau darauf achten müssen, alles nach einem geregelten System zu schreiben und dieses immer zu befolgen. Wenn sie es nur einmal nicht tun, kann die dahinter aufgebaute Logik schwanken und zusammenbrechen.⁷³ Das Befolgen dieser Regeln muss sehr streng genommen werden, ansonsten passieren Schönheitsfehler und die Phantastik beginnt zu schwanken.⁷⁴

Das Ziel des Phantastischen ist es etwas Wunderbares, zugleich auch Magisches und Unerklärliches, wiederzugeben. Natürlich weiß man zu Beginn, dass Hexen, Magier und Hobbits nicht wirklich existieren, aber wenn man in die Welt des Phantastischen eintauchen möchte, dann darf man an so etwas nicht denken. Logisches Denken außerhalb des Phantastischen ist ebenfalls ein Faktor, der die Magie entschwinden lassen würde.

Nach Todorov bezieht sich der zweite Punkt gleichzeitig auf den syntaktischen und den semantischen Aspekt des Textes. Als syntaktischen Aspekt versteht man das Vorhandensein eines formalen Typus von Einheiten:

[...]die sich auf die Einschätzung beziehen, die die handelnden Personen den Ereignissen der Erzählung entgegenbringen; man könnte diese Einheiten »Reaktionen« nennen, im Gegensatz zu den »Aktionen«, die gewöhnlich den Faden der Handlung bilden.⁷⁵

⁷² Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 234

⁷³ Ebd., S. 234

⁷⁴ Ebd., S. 235

⁷⁵ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S.44

Der semantische Aspekt bezieht sich auf die Wahrnehmung und die Bewertung dieser Wahrnehmungen.⁷⁶Todorov erwähnt als dritten Punkt das Poetische und das Allegorische, die einfach nur mehrere Modi der Lektüre darstellen. Man darf diese zwei Begriffe nicht mit dem Phantastischen vergleichen oder gleichstellen. Todorov bezieht sich damit auf die Art, wie man einen Text lesen sollte.⁷⁷ Die Allegorie ist Teil der Fabeln, genauso wie die Magie Teil des Phantastischen ist. In Fabeln weiß man, dass Tiere sprechen können, und das ist das Wesentliche an diesen Geschichten. In ihnen kommt es nicht zu unerklärlichen und unheimlichen Ereignissen. Es erscheinen keine Wesen, die der Leser oder die Leserin nicht kennt. Das einzig Unnatürliche in Fabeln ist, dass die Tiere sprechen können.

Auf der anderen Seite haben wir das Poetische. Wie jedermann weiß, hat die Poesie ihre eigenen Regeln und somit auch besondere Vorgehensweisen. Wenn man ein Gedicht liest, stellt man sich nicht die Frage, ob das wirklich real ist oder nicht. Die Poesie besitzt eine freie Darstellungskraft. Der Verfasser oder die Verfasserin lässt seinen/ihren Gedanken freien Lauf und als Ergebnis haben wir phantastischähnliches Gestrüpp. Der Leser oder die Leserin gehen nicht davon aus, dass es Teil des Phantastischen sein könnte, weil das auch nicht der Fall ist. Es ist klar davon abgegrenzt, da in der Poesie das poetische Ich seinen Platz hat und all das ermöglicht. Poesie und Fabel sind ganz andere Gattungen, die mit der Phantastik nichts zu tun haben.

4.3 Die phantastischen Welten nach Maria Nikolajeva

Die russisch-schwedische Anglistin Maria Nikolajeva hat, in Bezug auf Tolkiens Vortrag „On fairy stories“⁷⁸ (1939) ein Erklärungsmodell entwickelt, das auf die Kinder- und Jugendliteratur zugeschnitten ist. Sie ist eine der Forscherinnen, die die Gesetzmäßigkeiten der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur festgelegt hat und klare Umrisse gesetzt hat.

Sie sagt zunächst, dass drei Grundmerkmale vorhanden sein müssen:

1. Die Anwesenheit von Magie
2. Die Verletzung von Naturgesetzen und

⁷⁶ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 44

⁷⁷ Ebd., S. 43

⁷⁸ Im Deutschen: J.R.R. Tolkien: *Märchen*, In: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1984

3. Das Gespür für das unerklärliche Wunder.

Erst wenn diese vorhanden sind, ganz besonders die Anwesenheit der Magie, kann man die unterschiedlichen Welten der Phantastik zuordnen. Damit ist einerseits die reale (Primärwelt) und andererseits die nicht reale Welt (Sekundärwelt) gemeint. Die Primärwelt steht einer geheimnisvollen Sekundärwelt gegenüber, die durch eine Art Mauer abgegrenzt ist und die nur vom Held überschritten werden kann.⁷⁹ Der Held oder die Heldin ist auch derjenige/diejenige, die die Welten miteinander verbindet.⁸⁰ Die zwei Welten können in verschiedenen Bezügen zu einander stehen.

Diese wären:

- Die „geschlossene Welt“: Als Beispiel dient uns *Der kleine Hobbit*. Die Sekundärwelt (Mittelerde) existiert ohne jeglichen Bezug zur Primärwelt. Ein weiteres Beispiel wäre Christopher Paolins *Eragon*. Es ist ebenfalls eine Welt für sich, die als Ganzes angesehen wird. Alle Figuren und der Autor leben in dieser Welt und es gibt, im engeren Sinne gesehen, kein Überschreiten der magischen Schwelle. Geschlossen heißt sie, weil sie von unserer Welt abgekoppelt ist und als eine eigene Welt angesehen existiert. Die Märchen an sich gehören auch in diese Gruppe, da die Figuren diese Welt als die reale ansehen.

Solche Welten bezeichnet Göte Klinberg als mythische Erzählungen. Sie wurden deswegen so benannt, weil die ganze Handlung nur in einer mythischen Welt spielt. Sie ist logisch aufgebaut und hat ihre eigenen Gesetze. Länder und Orte werden detailliert beschrieben und haben ihre eigenen Namen. Die meisten Autoren zeichnen sogar eine Karte, um den Lesern alles einfacher zu machen.⁸¹

- Die „offene Welt“: Primär- und Sekundärwelt existieren gleichzeitig, nur sind sie von einander räumlich oder zeitlich getrennt. In dieser Welt ist das Überschreiten der magischen Schwelle am deutlichsten. Diesen Fall haben wir in *Alice im Wunderland* von Lewis Carroll oder in Michael Endes *Die unendliche Geschichte*.

⁷⁹ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 117

⁸⁰ Ebd., S. 124

⁸¹ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 227f

Auch Harry Potter kann als Teil dessen gesehen werden, da Harry die fiktiven Orte Hogsmead, Godric's Hollow und die am wohl bekannteste Straße, die Winkelgasse, besucht. Dort wird Harry zum ersten Mal mit der magischen Welt vertraut. Es ist ein fiktiver Ort, genau so wie die zwei Dörfer und auch Hogwarts, und deswegen existiert da auch das Überschreiten der magischen Schwelle. Wenn Harry diesen Schritt macht, ist er inmitten der Magie drinnen.

- Die „implizierte Welt“: Diese Welt entspricht wohl dem größten Teil der phantastischen Texte. Die Sekundärwelt ist in dieser Welt fester Bestandteil der Primärwelt. Ihre Anwesenheit ist meistens durch einzelne Figuren oder Gegenstände gekennzeichnet, die diese zwei Welten verbindet. In *Chroniken der Unterwelt* sind es die Schattenjäger und die Unterweltler (Dämonen, Zauberer, Vampire und Werwölfe), in *Bis(s) zum Morgengrauen* sind es die Vampire (Edward und der Cullen Klan, später auch andere Klane). In den meisten Fällen sind die Protagonisten mit der Sekundärwelt nicht vertraut und werden meistens gleich zu Beginn mit dieser konfrontiert. Deren Existenz ist nur schwer nachzuvollziehen und bereitet den meisten Kummer und die meisten Probleme. Aber mit der Zeit machen sie sich mit der neuen Welt vertraut und werden ein Teil davon.⁸²

Laut Nikolajeva könnte man auch Science Fiction – Roman und Märchen dazu zählen. Märchen sind nicht Teil dessen, weil dem Leser oder der Leserin das Gefühl vermittelt wird, aus seiner Primärwelt in die Sekundärwelt zu blicken. Der Autor selbst ist auch nicht Teil der Sekundärwelt. Das bedeutet, der Leser oder die Leserin weiß, dass es eine imaginäre Welt ist. In Science Fiction - Romanen wird alles durch rational – wissenschaftliches Denken erklärt. Das heißt, dass, egal was in solchen Romanen passiert, man es immer mit Fakten widerlegen kann.

⁸³

In der heutigen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur haben wir den Fall, dass die meisten Erzählungen vermischte Welten sind. Dabei beziehe ich mich auf die offene und implizite Welt, die kombiniert werden. Um das zu veranschaulichen, greife ich auf ein Beispiel

⁸² Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 175f

⁸³ Ebd., S. 176

zurück. Cassandra Clares Serie *Die Chroniken der Unterwelt* spielt im heutigen New York (deswegen wird es auch oft Urban Fantasy genannt). Jedoch existiert, neben der realen primären Welt, auch eine imaginäre, Sekundärwelt. Damit ist die Heimat der Schattenjäger gemeint: Idris und die dazugehörige Hauptstadt Alicante. Umgangssprachlich und von den Bewohnern dieses Landes wird sie auch Stadt aus Glas genannt.

Cassandra Clare hat somit eine neue Welt erschaffen, die man nur mit Hilfe eines speziellen Objektes erreichen kann: Einem Portal. Der Zauberer Magnus Bane kann ebenfalls ein Portal erschaffen, aber das ist eher imaginär und nicht greifbar. Am Anfang des Romans wird ein anderes Portal beschrieben, das im New Yorker Institut eingebaut ist. Wenn man es durchquert, befindet man sich in Alicante.

Obwohl *Chroniken der Unterwelt* eher als eine implizierte Welt eingestuft wird, ist es doch eine Kombination mit der offenen Welt. Durch ein magisches Portal kommt man in eine magische Welt, die offensichtlich nicht existieren kann.

Ein weiteres Beispiel wäre Josephine Angelinis *Göttlich* - Trilogie. Im dritten und letzten Band *Göttlich verliebt* wird beschrieben, wie die Protagonistin Helen (eine Nachfahrin von Helena von Troja und Aphrodite) mit bloßer Vorstellungskraft und Willenskraft eine neue Welt erschaffen kann. Dort kann sie alles kontrollieren und sie so gestalten, wie sie es will. Es ist eine Sekundärwelt, da sie nicht existiert und dort magische Sachen passieren, wie zum Beispiel, dass Helen mit einem bloßen Gedanken Lucas' Leben rettet.

Cornelia Funkes *Tintenherz* ist ebenfalls eine solche Mischung. Durch das bloße Lesen haben Mo und Meggie die Macht Menschen über die magische Schwelle zu bringen.

„Sie kamen heraus“, sagte er. „Plötzlich standen sie da, in der Tür zum Flur, als wären sie von draußen hereingekommen. Es knisterte, als sie sich zu uns umdrehten – so als entfaltete jemand ein Stück Papier. [...] Jetzt ist es passiert, musste ich immer wieder denken, jetzt steckst du mitten in einer Geschichte, so wie du es dir immer gewünscht hast, und es ist schrecklich. Die Angst schmeckt ganz anders, wenn man nicht nur über sie liest, Meggie, und es machte nicht halb so viel Spaß, den Helden zu spielen, wie ich gedacht hatte.“⁸⁴

Zwar muss das nicht immer ein magischer Ort sein (es könnte auch eine historische Erzählung sein, die auf Fakten basiert), aber dass man zu einem anderen Ort transportiert werden kann,

⁸⁴ Cornelia Funke: *Tintenherz*, Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 2003, S. 153-156

macht es zu einer implizierten Welt. Auf der anderen Seite jedoch, wenn man es von der Sicht des Buches betrachtet, existieren Millionen von Sekundärwelten, da Mo und Meggie jedes Buch zum Leben erwecken können. Somit existieren Sekundärwelten neben der Primärwelt und das macht Tintenherz zu einer offenen Welt.

Wenn man in die sekundäre Welt gelangen will (wir beschränken uns jetzt nur auf die offene Welt), so kann das mit Hilfe eines Gegenstandes oder einer Person, die sie über die Schwelle bringt, gelingen. Man nennt sie dann magische Zugänge. Diese können in den verschiedensten Varianten auftreten. Eins dieser wären eine Tür und andere Öffnungen (In *Harry Potter* ist es der magische Zugang zur Winkelgasse in *Engelsflammen*, dem dritten Teil der *Engelsnacht* - Reihe von Lauren Kate, ist es ein Schatten.). Andere Zugänge wären: Ein Bote aus der Sekundärwelt (Hagrid in *Harry Potter*, Edward in *Bis(s) zum Morgengrauen*, Daniel, ein gefallener Engel, in *Engelsnacht*), magische Qualitäten (Helens Fähigkeiten mit ihren Gedanken eine neue Welt zu erschaffen) und magische Objekte (in *Chroniken der Unterwelt* ein magisches Portal).⁸⁵ Was aber beide Welten gemeinsam haben, ist der Ruf der beiden Welten. Jede von ihnen ruft den Helden oder die Heldin zu sich, aber nur eine kann gewinnen: Die reale oder die phantastische.⁸⁶

Diese eigentliche Reise kann durch eins der drei folgenden Muster erfolgen:

1. Linear (hin). Bella wird in *Bis(s) zum Ende der Nacht* in einen Vampir verwandelt und betritt somit die Sekundärwelt. Sie wird Teil davon und kann nicht mehr zurückkehren.
2. Zirkulär (hin und zurück). Helen und ihre Welt. Nachdem sie Lucas geheilt hat, wendet sie sich von dieser Welt ab und kehrt nicht mehr zurück.
3. Schleifenförmig (mehrfach hin und zurück). Clary besucht Alicante mehrmals und verwendet hierfür immer das Portal. Helen kann ebenfalls eine Welt immer wieder betreten und verlassen. In Josephine Angelinis *Göttlich verloren* hat Helen die Fähigkeit, in ihrem Schlaf die Traumwelt zu betreten und in der Unterwelt zu verweilen. Dies passiert nur durch ihre Gedanken.⁸⁷

⁸⁵ Reinbert Tabbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*, Schneider Verlag, Hohengehren 2005, S. 190

⁸⁶ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 127

⁸⁷ Reinbert Tabbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*, Schneider Verlag, Hohengehren 2005, S.190

Was kann eigentlich dann die Sekundärwelt sein? Am einfachsten gesagt: Sie kann alles sein. Sei es dann eine Stadt, ein Dorf, ein Gebäude oder auch nur ein Ort, wo man schweben kann, oder eine Traumwelt. Der Autor oder die Autorin entscheidet selbst, wohin die Reise den Helden oder die Heldin führt.

4.4 Die Phantastik als Gattung

Im Deutschen wird das Wort Phantastik mit dem Wort Fantasie gleichgesetzt und bedeutet die Fähigkeit, sich Dinge, Ereignisse, Menschen usw. vorzustellen, die es nicht gibt ≈Einbildungskraft.⁸⁸ Im Englischen ist “fantasy a situation or event that you imagine, which is not real or true”.⁸⁹

Im Spanischen hingegen:

- Fantasía: Noun. 1. Faculty that has the courage to play through images of past or distant things, represent the ideal in a sensitive or idealize the real. 2. Image formed by fantasy. 3. Higher degree of imagination; Referred to what the imagination invents or produces. 4. Fiction, short story, novel or high and ingenious thinking.
- Fantástico: Adjective. 1. Chimeric, feigned, that has no reality and is just in the imagination. 2. Pertaining to fantasy.⁹⁰

Im Französischen haben wir eine ähnliche Definition:

- Fantaisie: Noun. 1. Free imagination, without constraint or rule; creative faculty. 2. Desire bizarre, whimsical, matching no essential need. 3. Fun originality, tend to take unexpected initiatives. 4. Set of unexpected and pleasant things.
- Fantastique: Adjective. 1. Created by the imagination. 2. Said of a literary, artistic or cinematographic transgressing reality by referring to the dream, the supernatural, magic, to the horror or science fiction.⁹¹

⁸⁸ Dieter Götz, Günther Haensch und Hans Wellmann (Hrsg.): *Langenscheidt. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*, Langenscheidt Verlag, Berlin [u.a.] 2008, S. 371

⁸⁹ <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/learner-english/fantasy>

⁹⁰ Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Online Wörterbuch.

Quelle: <http://lema.rae.es/drae/?val=fantasia>

⁹¹ Larousse Online Wörterbuch.

Quelle: <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-allemand/fantastique/32766>

Todorovs Bedeutung lautet: „in den fantastischen Texten berichtet der Autor von Ereignissen, die nicht dazu angetan sind, im Leben zu geschehen[...].“⁹²

Was diese Bedeutungen alle gleich haben, ist, dass Phantastik etwas zeigt, was nicht real sein kann. Das bezieht sich jetzt nicht nur auf das Übernatürliche, da man das in vielen anderen Genres vorfinden kann.⁹³ Ein Beispiel wäre Goethe und sein *Faust*. Oder Dante Alighieris *Göttliche Komödie*. Da geht es auch nicht mit rechten Dingen zu, aber man klassifiziert diese Werke nicht als Teil des Phantastischen. Andere Merkmale müssen herangezogen werden, um ein Werk als „phantastisch“ bezeichnen zu können.

Eins der wichtigsten Merkmale nach Todorov ist die Angst. Es bedeutet nicht gleich, dass man während des Lesens nur Angst verspürt, aber es ist ein großer Bestandteil der Erzählung. Es ist ebenfalls mit dem ersten Punkt von Todorov verbunden. Ein Leser oder eine Leserin muss sich in die Situation des Helden oder der Heldin hineinversetzen können. Dem Helden oder der Heldin passieren viele Dinge während ihrer Abenteuer und diese sind zugleich mit Angst verbunden. In *Harry Potter* ist Harry sehr oft einer Gefahr ausgesetzt und die Leser fiebern mit ihm mit und teilen seine Angst. Aber ist nun die Angst das eigentliche Merkmal der Phantastik? Eher nicht. Es passieren zwar unerklärliche und erschauernde Sachen in diesen Erzählungen, aber es ist nicht der ausschlaggebende Punkt. Etwas anderes muss noch herangezogen werden, das, in Kombination mit Angst und dem Übernatürlichen, die Phantastik in seinem wesentlichen Sinne ausmacht. Denn wäre es nur Angst, dann wären es Horrorgeschichten und das ist bereits eine eigene Gattung. Wie erwähnt, ist das Übernatürliche Teil vieler Gattungen (Fabeln, Poesie usw.) und demnach auch kein Punkt, der nur dem Phantastischen zugeschrieben werden kann. Das Phantastische ist daher stets bedroht; es kann sich jeden Augenblick verflüchtigen. „Es scheint sich eher an der Grenze zwischen zwei Gattungen, nämlich zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen anzusiedeln, als daß es eine selbstständige Gattung wäre.“⁹⁴

Todorov bespricht in seinem Buch den Unterschied zwischen drei Gattungen: das Wunderbare, das Unheimliche und das Phantastische. Dabei kommt er zum Ergebnis, dass die Gattungen mit der Zeit zu tun haben müssen, da sie solche Merkmale aufweisen. Das Unheimliche zum Beispiel führt auf die Vergangenheit zurück, da man die Fakten, die

⁹² Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 45

⁹³ Ebd., S. 45

⁹⁴ Ebd., S. 55

innerhalb der Erzählung passieren, einer Erfahrung zuschreiben kann. Im Wunderbaren passieren Sachen, die uns noch unbekannt sind und die erst kommen. Dementsprechend sind es zukünftige Phänomene. Dank der Unschlüssigkeit im Phantastischen, entspricht das Phantastische der Gegenwart.⁹⁵

Es ist eine Synthese aus Angst, dem Übernatürlichen und dem Imaginären. „*Das Fantastische erforscht den inneren Raum; es macht gemeinsames Spiel mit der Einbildungskraft, der Lebensangst und der Hoffnung auf kommendes Heil.*“⁹⁶ Was uns das Zitat von Marcel Schneider sagt, ist, dass ein phantastischer Text nur als solcher angesehen werden kann, wenn er diese Sachen in sich beinhaltet. Er erwähnt aber noch einen Punkt, den man nicht unterschätzen darf: die Hoffnung. In jeder Erzählung tritt sie auf, denn das ist die Instanz, die den Helden oder die Heldin dazu treibt, weiter zu machen. Sei es nun die Hoffnung, die Welt zu retten oder auch endlich wieder seinen Elternteil bei sich zu haben.

„*Das Fantastische ist definiert als eine besondere Perzeption unheimlicher Ereignisse.*“⁹⁷ Für Todorov spielt die Semantik eine wichtige Rolle, da man die Phantastik als Bezug auf verschiedenen Gattungen und Themen ansehen kann. Er verwendet ebenfalls die Syntax, um deutlicher zu erklären, wie Phantastik mit anderen Gattungen verknüpft ist. Man kann dies folgendermaßen verdeutlichen: Die einzelnen Gattungen kann man als Elemente bezeichnen, die allesamt Teil eines Gebildes sind. In diesem Falle der Literatur. Jedes Element an sich hat ihre eigenen Eigenschaften und Merkmale, aber manche dieser Eigenschaften oder Merkmale verbindet sie mit anderen Elementen. Das sind die Ähnlichkeiten oder Gemeinsamkeiten, die diese Elemente aufweisen. Als Beispiel für solche Ähnlichkeiten kann man in unserem Falle die Phantasie, das Imaginäre oder das Unnatürliche nennen. Wenn einzelne Elemente diese Eigenschaften aufweisen, dann gehören sie mit einer großen Wahrscheinlichkeit zu der Gattung der Phantastik. Jedoch gibt es da noch eine Sache, die befolgt werden sollte, nämlich in welchem Kontext und in welcher Beziehung die Eigenschaften zum Text stehen. Wie schon erwähnt, reicht es nicht wenn ein Text etwas Unnatürliches beschreibt. (Beispiel mit den Fabeln, wo Tiere sprechen können. Das ist eine Gattung für sich.) Folgendes Zitat könnte ebenfalls aufschlussreich sein:

⁹⁵ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 56

⁹⁶ Ebd., S. 47

⁹⁷ Ebd., S. 115

Hieraus ergibt sich die Folgerung, daß Gattungen nicht über einzelne Elemente, sondern über Beziehungen zwischen diesen Elementen bestimmbar sind daß also z.B. die Vergleichbarkeit von Motiven allein nicht ausreicht, um die Zugehörigkeit zweier Werke zu ein und derselben literarischen Gattung zu gewährleisten.⁹⁸

Der Leser oder die Leserin wird sich immer fragen, ob all das, was im Buch geschieht, nicht etwas Imaginäres war, aber die Einbildungskraft muss vorhanden sein. Wäre das nicht der Fall, so hätten wir nur eine schaurige Geschichte, wo unerklärliche Sachen passieren, die mehr einer leeren Hülle entspricht als einer phantasievollen Erzählung.

Solange der Leser etwas andere Naturgesetze innerhalb der Erzählung akzeptiert und für wahr erklärt, dann hat er den Schritt in das Genre Phantastik gewagt. Fängt er oder sie aber an zu zweifeln, so kann es passieren, dass das Unerklärliche nur Angst einjagt. Und damit wäre die Erzählung nur Teil des Horror - Genres.⁹⁹ Der Leser muss sich darauf einlassen. Genauso wie der Held oder die Heldin, muss er/sie den Sprung in die andere Welt wagen und über die Schwelle treten. Man muss es auf sich zukommen lassen und als solches akzeptieren. Wenn man es nicht tut, lässt man auch das Phantastische nicht zu.

Das Phantastische ist ein sehr zerbrechliches Genre. Es muss von beiden, Leser/in und Autor/in mit der richtigen Vorgehensweise angegangen werden. Der Leser oder die Leserin auf der einen Seite muss die notwendige Unschlüssigkeit, die Einbildungskraft und Offenheit für etwas Neues mitbringen. Der Autor oder die Autorin muss aufpassen, dass alles in der richtigen Dosis verteilt wird. D.h., man darf auch nicht mit dem Wunderbaren übertreiben, sonst grenzt alles an etwas Groteskes und das ist weit weg vom Wunderbaren. Selten kommt es vor, dass in einem Buch zu viel Phantastisches auch gut sein kann. In *Chroniken der Unterwelt* zum Beispiel haben wir (fast) alle Kreaturen und Wesen der phantastischen Welt. Seien es nur Engel und Dämonen, oder auch Vampire, Werwölfe und Zauberer. Die ganze Serie ist vollgepackt mit Figuren, die man in anderen phantastischen Werken höchstens zwei oder drei Mal vor findet. Mit Ausnahme von *Dem kleinen Hobbit* und *Herr der Ringe*, wo es ebenfalls eine Vielfalt an magischen Wesen gibt.

In den *Chroniken der Unterwelt* sind zwar viele unterschiedliche Kreaturen, doch die Autorin Cassandra Clare hat es trotzdem geschafft, alles im richtigen Maße zu verfassen. Oberhand

⁹⁸ Helmut Pesch: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, Eigenverlag, Köln 2009, S. 24 (e-book)

⁹⁹ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 55

haben die Engel, oder in diesem Falle die Nephilim, die Schattenjäger, die von dem Engel Raziel abstammen, da dieser sein Blut dem Jonathan Schattenjäger zum Trinken gegeben hat. Jonathans Blut hat sich mit dem des Raziels vermischt und so wurde der erste Schattenjäger geschaffen. Daraufhin hat jeder seiner Nachfahren einen Teil dessen Blutes geerbt und alle werden zu Schattenjägern, die die Dämonen bekämpfen sollen.

„We are something called the Nephilim,“ said Hodge. “In the Bible they were the offspring of humans and angels. The legend of the origin of Shadowhunters is that they were created more than thousand years ago, when humans were being overrun by demon invasions from other worlds. A warlock summoned the Angel Raziel, who mixed some of his own blood with the blood of men in a cup, and gave it to those men to drink. Those who drank the Angel’s blood became Shadowhunters, as did their children and their children’s children. The cup thereafter was known as the Mortal Cup. Though the legend may not be fact, what is true is that through the years, when Shadowhunter ranks were depleted, it was always possible to create more Shadowhunters using the cup.”¹⁰⁰

Clary ist eine dieser Nachfahren, genauso wie Jace. Man sollte jetzt nicht über die inzestuöse Verbindung nachdenken. Zwar haben die zwei einen Teil von Raziels Blut, aber sie sind nicht verwandt. Das ist ebenfalls ein Punkt, der in diese Serie als unnatürlich erscheint. Jedoch muss der Leser oder die Leserin darüber hinweg sehen und es als solches akzeptieren. Wenn man zu lange darüber nachdenkt, genauer gesagt, über das, was logisch erscheint und was nicht, dann würde der Zauber der Magie entschwinden. Alles, was der Leser oder die Leserin zu wissen braucht, ist, dass Jace und Clary aus verschiedenen Familien stammen und somit nicht verwandt sind.

Zurück zu dem Maß am Unnatürlichen in den *Chroniken der Unterwelt*. Wie schon erwähnt, kann man fast alle Gestalten der magischen Welt in dieser Serie vorfinden. Aber wie hat es Cassandra Clare geschafft, trotzdem alles nicht zu überfüllt erscheinen zu lassen? Der Trick ist, dass sie nicht alle Figuren auf einmal vorgestellt hat, sondern Schritt für Schritt. Es wäre auch zu viel vom Leser oder Leserin verlangt, so viele Figuren sofort kennen zu lernen. Das würde nur zur Verwirrung der Leser führen. Viel wichtiger ist es eine angemessene Reihenfolge zu haben. Man versetzt sich in Clary, für die auch alles neu ist. Später haben wir das gleiche Spiel

¹⁰⁰ Cassandra Clare: *The Mortal Instruments. City of Bones*, Margaret K. McElderry Books, New York [u.a.] 2007, S. 78

mit Simon, ihrem besten Freund. Er wird nämlich in einen Vampir verwandelt und muss selbst mit dieser enormen Veränderung klar kommen. Für beide, Clary und Simon, bricht eine Welt zusammen. Sie müssen sehen, wie sie sich in dieser neuen Umgebung zurechtfinden, wo alles, was unrealistisch geglaubt war, auf einmal real wird. Das geschieht zusammen mit dem Leser oder der Leserin. Sie erleben die Veränderung und Anpassung alle zusammen.

Clary wird nicht sofort gesagt, dass auch Zauberer, Vampire und Werwölfe existieren. Vielmehr erfährt sie von deren Existenz, wenn es in dem Moment für sie sinnvoll erscheint. So lernt sie den Zauberer Magnus Bane erst dann kennen, als sie dessen Hilfe braucht. Auf seiner Party wird ihr erklärt, dass Vampire Simon entführt haben. Bei seiner Rettungsaktion wiederum kommen Werwölfe, um Clary und ihren Freunden zu helfen. Es klingt so, als ob trotzdem alles auf einmal auf Clary zukommen würde, aber in der Geschichte selbst passiert alles eher langsamer und nach einer gut organisierten Struktur.

In *Harry Potter* erfährt Harry alles relativ schnell. Im Gegensatz zu Ron, hat Harry viel aufzuholen, da die ganze magische Welt für ihn im Verborgenen lag. Erneut versetzen sich die Leser in Harry und erleben alles mit ihm.

4.5 Themen in der Phantastik

4.5.1 Originalität

Man könnte meinen, dass das Phantastische sehr liberal auf die Frage „Über was soll ich schreiben?“ antwortet. Die wichtigste Eigenschaft jedoch vorab: Eine phantastische Erzählung muss Originalität und einen inneren Zusammenhang besitzen.¹⁰¹ Im weiten Sinne betrachtet, kann man in der Phantastik über alles schreiben, was man will, aber diese zwei Punkte sollten in jedem phantastischen Text beachtet werden.

Ist diese Qualität nicht gegeben, so liegt, sich rascher und deutlicher als in anderen Genres enthüllend, Dutzendware vor. Dieser Sachverhalt erklärt zugleich, warum es so schwer ist,

¹⁰¹ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 235

*schwerer als im realistischen Bereich, originelle, völlig unverwechselbare phantastische Texte zu schreiben.*¹⁰²

Schnell kann ein Roman fad werden, wenn man schon zum zehnten Mal ein und das selbe liest. Beispiel: Als Stephenie Meyers *Bis(s) zum Morgengrauen* erschien, kam es zu einem Vampir Boom. Es folgte ein Buch nach dem anderen, in dem Vampire das Hauptthema bestimmten. Die ersten paar Romane wurden von den Lesern mit Euphorie gelesen. Aber nach einer gewissen Weile verflog diese und man sehnte sich nach etwas Neuem. Doch diese neue Welle kam nicht so schnell und die Leser wurden allmählich satt von den Vampiren.

Kurz danach kam der Engel - Boom. Alles war wieder neu und die Originalität war zurück. Sei es nun eine Geschichte über Halbgel, die Dämonen vernichteten, wie in Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt*, oder gefallenen Engel, die nur nach der wahren Liebe suchen wie in Lauren Kates *Engelsnacht*, oder das Engel die Brut des Bösen sind und die Menschen, die sogenannten Angel Killers, gegen sie ankämpfen müssen, wie in L.A. Weatherlys *Dämonen des Lichts*.

Die Phantastik ist somit eine Gattung, die diese Originalität verlangt und ohne sie nicht bestehen kann. Ein Beispiel für die Vielfalt ist das Erschaffen einer kompletten Konstruktion der Sekundärwelt. Damit ist Folgendes gemeint: Die Autoren erschaffen nicht nur eine neue fiktive Welt, sie erschaffen auch gleichzeitig die eigene Geschichte dieser Welten zusammen mit ihrer eigenen Kultur und ihren eigenen Gesetzen.

Die Chroniken der Unterwelt ist ein gutes Beispiel, wie diese Originalität eingesetzt wurde. Die Autorin Cassandra Clare hat nicht nur eine Sekundärwelt geschaffen, sondern auch eine eigene Historie und Kultur. In jedem Band (es gibt insgesamt sechs plus die Vorgeschichte in drei Bänden) erfährt der Leser einen neuen Teil der Geschichte der Schattenjäger. Dies passiert durch Clarys (oder auch Simons) Augen, da für sie das alles auch neu ist. Man hat das Gefühl, als ob Clare ihr Einfallsreichtum nie zur Gänze ausschöpfen würde, da immer mehr neue Details auftauchen, die die Leser aufs Neue erstaunen. Clare hat sogar ihren Rahmen erweitert und zusammen mit ihrem Ehemann den Schattenjäger Kodex geschrieben. Dies ist

¹⁰² Gerhard Haas: *Phantastik – die widerrufene Aufklärung?*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993, S. 12

das Buch, oder besser gesagt, die heilige Bibel der Schattenjäger, die immer wieder in den *Chroniken der Unterwelt* erwähnt wird.

Das Gleiche gilt auch für Joanna K. Rowling und ihre siebenbändige Geschichte über Harry Potter und seine Freunde. Neben der Heptalogie hat sie auch drei weitere Bücher geschrieben, die die magische Welt von Harry verdeutlichen sollen. Diese werden ebenfalls innerhalb der Erzählung von Harry Potter als Lektüre der Schüler erwähnt. Das sind: *Phantastische Tierwesen und wo man sie finden kann*, *Quiddich im Wandel der Zeit* und *Die Märchen von Beedle dem Barden*.

4.5.2 Reise

Diesen Punkt könnte man ebenfalls mit der Flucht aus der Wirklichkeit gleichstellen. Aber ist das nun gut oder schlecht? Wolfgang Meißner sagt, dass man die Flucht der Leser in eine Sekundärwelt keineswegs negativ bewerten sollte, da sich dort Möglichkeiten bieten, verschiedene Weltmodelle unabhängig von der Realität aufzuzeigen und durchzuspielen.¹⁰³

Gerhard Haas teilt die phantastische Erzählung für junge Leser in zehn Punkten auf, die allesamt mit der Reise zu tun haben, seien sie nun äußerlich oder auch innerlich. Dabei ist zu beachten, dass die Reise eine wirkliche sein kann, aber auch eine, die mit der Entwicklung des Protagonisten zu tun hat.¹⁰⁴

1. *Reisen in andere Zeiten und nach phantastischen Orten*

Die Reisen können sich in der alltäglichen Welt abspielen, müssen sie aber nicht.
(James Krüss' *Tim Thaler*)

2. *Phantastische Reisen zu sich selbst*

Eine wirkliche Reise, die als Ergebnis die Heilung oder Aufwertung des Selbstwertgefühles beim Helden oder bei der Heldin haben kann. Beispiel wäre Michael Endes *Die unendliche Geschichte*.

¹⁰³ Wolfgang Meißner : *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993, S. 37

¹⁰⁴ Verena Zeilinger: *Cornelia Funkes Tintenweltrilogie. eine Untersuchung zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Dissertation an der Universität Wien 2010, S. 24ff

3. *Andere Welten*

Die Helden kommen aus ihrer Alltagswelt raus, um in eine imaginäre Welt zu reisen. Clive S. Lewis' *Chroniken von Narnia* oder Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt*.

4. *Gäste aus dem Unbekannten*

Dieses Textmerkmal kann man sehr häufig in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur vorfinden. Die Wesen oder die Figuren kommen in die alltägliche Welt des Lesers treten, als Mahner in Erscheinung. Die Wesen kritisieren den Zustand der alltäglichen Welt und wollen eine Veränderung herbeiführen. Beispiele: Michael Endes *Momo* und Pamela L. Travers *Mary Poppins*.

5. *Miniaturgesellschaften*

Gesellschaften von kleinen Menschen, die die Existenz der Kinder repräsentieren. Sie sind Teil von Astrid Lindgrens *Karlsson vom Dach* und Mary Nortons *Borger*.

6. *Hexen, Zauberer und Magier*

Die Haupteigenschaft solcher Texte ist das Auftreten solcher Wesen. Das wohl bekannteste Beispiel ist Joanna K. Rowlings Heptalogie *Harry Potter*.

7. *Blick zurück ins Mythenzeitalter*

Das Besondere an solchen Texten sind nicht nur die Reisen zu archaischen oder mythischen Orten, sondern auch das Widerspiegeln und das Hinterfragen der imaginären Welt. Hauptbeispiele sind J.R.R. Tolkiens *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Dazu kommt noch Christopher Paolinis *Eragon*.

8. *Einbruch der Vergangenheit in die Gegenwart*

Die Protagonisten werden in diesen Erzählungen von ihrer Vergangenheit eingeholt und sie müssen diese durch das phantastische Geschehen aufarbeiten. Susan Coopers *Wintersonnenwende* dient uns als Beispiel.

9. *Das mythische Gegenspiel von Licht und Dunkelheit, Gut und Böse*

Dieses Thema ist zentral für viele phantastische Erzählungen, überschneidet sich oft mit anderen Texttypen und bildet oft die Folie der Handlung. Käthe Recheis' *Der weiße Wolf* und Astrid Lindgrens *Die Brüder Löwenherz* sind Beispiele für diesen Typus.

10. *Heiter-komisch-spielerische Alltags-Phantastik*

Dieser Typ führt das spielerische und sprachspielerische Element in die phantastischen Erzählungen ein. Das bekannteste Beispiel ist Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*.

4.5.3 Gut gegen Böse

Es gibt einen Kernpunkt, oder besser gesagt ein Motiv, das die phantastische Erzählung ausmacht. Es ist der sogenannte Kampf Gut gegen Böse.¹⁰⁵ Es klingt banal, aber wenn man sich jedes phantastische Kinder- und Jugendbuch näher anschaut, so kommt man zu dem Schluss, dass diese Aussage genau zutrifft. Dieses Merkmal hat das Phantastische am ehesten von den Märchen übernommen, denn dort ist jede Geschichte eine Geschichte über das Gute und wie es das Böse besiegt. „Der Kampf zwischen Gut und Böse, ein gewöhnliches Motiv in so vielen phantastischen und mythischen Erzählungen, spiegelt die tiefsten Hoffnungen der Menschheit.“¹⁰⁶

Ein wohl prägendes Charakteristikum der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur ist es, den heftigen Kontrast zwischen Gut und Böse darzustellen. Dank der Imaginationskraft sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt worden. Der Autor oder die Autorin kann das Böse, das meistens innerhalb einer einzigen Person konzentriert ist, wie bei *Harry Potter*, Lord Voldemort oder in *Chroniken der Unterwelt* Clarys Vater Valentine Morgenstern. Die zwei Antagonisten sind so kalt und furchterregend dargestellt, dass man wirklich glaubt, dass die Person nicht aus dieser Welt stammt. Das Böse wird zur Gänze negativ dargestellt, genauso wie das Gute positiv. Wobei man erwähnen muss, dass das Gute nicht immer fehlerfrei ist. Viele der Helden haben auch Momente, in denen sie sich nicht so heldenhaft benehmen, wie z.B. Harry in *Harry Potter und der Orden des Phönix* und später auch in *Harry Potter und der Halbblutprinz* und *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*. In jedem dieser Teile wendet er sich von seinen Freunden ab, streitet mit ihnen und verheimlicht ihnen Sachen. Als Ron in *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* sich von der Gruppe entwendet, ist es das letzte Mal, dass so etwas passiert.

Es sind kleine Fehler, die die Guten aufweisen, aber trotzdem zeigt es uns, dass die Helden diese besitzen können. Im Märchen hingegen ist das Gute immer nur gut. Die Jugendfantasy hat sich davon abgewandt und ihre Helden mit Fehlern ausgestattet. Nicht so wie das Böse, das einfach nur schlecht ist. (Obwohl die Bösewichte in der Jugendfantasy das Bild vermitteln

¹⁰⁵ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 132

¹⁰⁶ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 240

komplex zu sein, so sind es doch die Bösewichte der Erwachsenen - Fantasyliteratur, die schwer zu verstehen und deuten sind.)

Viele Autoren benutzen Bedeutungen, die das noch mehr hervorbringen: Kälte, Eis, Ödnis, Leere, Dunkelheit, Angst usw. Oft werden auch die Antagonisten mit der Farbe Schwarz beschrieben, oder auch häufiger grau und rot.¹⁰⁷ Schwarz wird deshalb gewählt, weil sie schon immer mit dem Dunklen assoziiert wurde. Neben dem steht Schwarz auch für Tod, Trauer und Dunkelheit. In Harry Potter tragen alle Todesser schwarze Umhänge, was sie noch angsteinflößender erscheinen lässt. Lord Voldemort trägt ebenfalls schwarz und hält sich meistens in der Dunkelheit auf, wo es dazu immer düster und kalt ist. In Lauren Kates *Engelsnacht* haben die bösen Engel und Dämonen schwarze Flügel, genau so wie in Cynthia Hands *Unearthly – Dunkle Flammen*. In Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* haben beim ersten Bösewicht Valentine, Clarys Vater,, so etwas nicht. Er trägt immer schwarz, nur sind das in seinem Fall schwarze Anzüge, die eher elegant als bedrohlich wirken. Erst durch seinen Sohn und Clarys Bruder Sebastian kommt das richtige schwarz zum Vorschein. Sebastian hat schwarze und bedrohliche Augen und wenn er blutet, ist das Blut schwarz. Auf der anderen Seite ist die Ausrüstung der Schattenjäger ebenfalls schwarz, aber nur wenn sie in die Schlacht ziehen. Wenn sie trauern, tragen sie weiß. Bei *Chroniken der Unterwelt* kann man also nicht immer sagen, dass schwarz gleich Böse bedeutet, sondern auch Kampf und Eleganz.

Wo noch mit den Farben gespielt wird, sind die Titelbilder der Romane. Meistens zeigen sie die Protagonisten oder eine Szene aus der Geschichte. Es wird ebenfalls oft mit dunklen Farben gearbeitet. In Lauren Kates *Engel* - Reihe sind die Titelbilder beinahe komplett schwarz-weiß, genauso wie bei Cynthia Hands *Unearthly* - Reihe. Bei Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* bunter aber im dunklen Farbton gehalten. In der erwachsenen phantastischen Literatur sind sie meistens mit mehr Gewalt verbunden und ebenfalls „blutiger“. Hier sind die Titelbilder auch auffälliger als die bei der Kinder- und Jugendliteratur. Man muss nicht lange überlegen, um festzustellen, warum das so ist. Gewalt spielt sich im Buch für Jugendliche ab, aber es muss nicht bereits auf dem Titelbild gezeigt werden.¹⁰⁸

Wie wird nun das Böse in den Erzählungen beschrieben? Charakteristisch ist zunächst, dass die Feinde nicht immer sofort auftauchen. Sie kommen meistens vor Schluss des Buches (in

¹⁰⁷ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 133

¹⁰⁸ Ebd., S. 134

dem Fall der Fantasy sind es mehrere Male zum Schluss, da es in Teilen ist). Bis dahin wird die Spannung aufgebaut und alles darauf hin vorbereitet. Gruselgeschichten werden dem Helden oder der Heldin erzählt, der Hass gegenüber dem Feind muss wachsen und wenn man dann endlich vor ihm steht, explodiert dieser Hass. Doch zunächst verspüren die Helden den Hass nicht, eher Angst und Ehrfurcht. Sie wissen nicht, mit was sie es da zu tun haben, aber sie wissen, dass sie dagegen kämpfen müssen.

Davor müssen sie jedoch einen eher weiten Weg hinter sich lassen, der meistens eine erschauernde und angsteinflößende Architektur aufweist. Die Landschaften sind immer von Zerstörung und Dunkelheit geprägt, was nur eine Steigerung des Bösen darstellen soll. Immer wieder haben es die Helden mit dem Boten und Helfern des Bösen zu tun. Diese sind alle Vorbereitungen darauf, was erst kommen wird¹⁰⁹ und damit ist der Feind persönlich gemeint. Dieser Feind kommt immer in einer menschlichen oder dämonischen Form. Die Helden müssen es sehen, um es mit ihm aufnehmen zu können. Oder um mit Wolfgang Meißners Worten zu sprechen: *„Der Held der Fantasy-Geschichte kann sich nicht mit abstrakten Problemen auseinandersetzen; das Böse muß sich ihm als Person offenbaren.“*¹¹⁰

Lord Voldemort ist so ein Beispiel für das personifizierte Böse. Man kann ruhig sagen, dass er alle anderen Bösewichte in den Schatten stellt. Kein anderer konnte so herzlos und erbarmungslos sein, wie er. Er hatte nicht einmal mit den Augen gezwinkert, als er Harrys Eltern ermordet hat. Sein bloßer Name hat Angst und Furcht verbreitet und deswegen durfte man ihn nicht mal nennen.

*But then, through the mist in front of him, he saw, with an icy surge of terror, the dark outline of a man, tall and skeletally thin, rising slowly from inside the cauldron. [...] The thin man stepped out of the cauldron, staring at Harry...and Harry stared back into the face that had haunted his nightmares for three years. Whiter than a skull, with wide, livid scarlet eyes, and a nose that was as flat as a snake's, with slits for nostrils... [...] His hands were like large, pale spiders; his long white fingers caressed his own chest, his arms, his face; the red eyes, whose pupils were slits, like a cat's, gleamed still more brightly through the darkness.*¹¹¹

¹⁰⁹ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 134f

¹¹⁰ Ebd., S. 136

¹¹¹ Joanna K. Rowling: *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Bloomsbury Publishing, London 2000, S. 696ff

Neben ihm kann sich Valentine Morgenstern stellen. Genau wie Lord Voldemort gehörte er mal zu den Menschen, die er dann bedrohte. Voldemort war früher ein Schüler von Hogwarts, bis er sich auf die dunkle Seite stellte. Valentine hingegen hatte schon immer diesen Drang Schlechtes zu tun. Er wollte alle Unterweltler vernichten und der Herrscher der ganzen Schattenjäger werden. Dafür scheut er sich nicht mal davor, die heiligen drei Reliquien zu stehlen (Schwert, Kelch und Spiegel), um den Engel Raziel zu beschwören. Doch bevor er all das tat, hat er noch etwas Schlimmeres getan: Er verabreichte Clary und Jace Engelsblut und seinem Sohn Sebastian Dämonenblut, während sie noch im Mutterleib waren. Dies führte dazu, dass die drei ganz anders geworden sind, als sie ursprünglich werden sollten. Jace wurde stärker als alle anderen Schattenjäger, Clary konnte neue Runen erschaffen und Sebastian wurde buchstäblich zum Dämon. Er hatte nichts Menschliches mehr in sich und deswegen konnte er sich in den späteren Teilen von Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* neben Voldemort und Valentine stellen.

An wen erinnert uns das? Man bemerkt es vielleicht nicht sofort, aber näher betrachtet bemerkt man die deutlichen Gemeinsamkeiten mit einer historischen Person, nämlich Hitler. Valentine und Lord Voldemort wollen über die Menschen herrschen und alle, die nicht ihre, Bild der Perfektion entsprechen, werden ausgelöscht. Valentine will, dass nur Schattenjäger auf der Welt sind und er scheut sich nicht mal davor seinen besten Freund Luke umzubringen (weil der während eines Kampfes von einem Werwolf gebissen wird und selbst zu einem wird. Luke überlebt aber und ist bis zum Schluss der *Chroniken der Unterwelt* Teil der Geschichte). Lord Voldemort auf der anderen Seite wollte, dass nur reinblütige Zauberer und Hexen existieren. Alle, die Menschenblut (im Buch: Muggelblut) in sich hatten, waren es nicht würdig zu leben. Und genau wie Hitler, haben Voldemort und Valentine ihre treuen Anhänger und Diener, die ihnen bei dieser grotesken Aufgabe helfen. Man kann demnach eine Parallele zwischen Valentine, Lord Voldemort und Hitler ziehen, die keineswegs zu ignorieren ist. Doch in den Kinder- und Jugendbüchern wird von Anfang an gezeigt, dass so ein solches „Benehmen“ schlecht ist. Das Kind oder der Jugendliche weiß dann, dass es böse ist und dass man so etwas nicht tun sollte, denn es wird von Beginn an durchgehend bewiesen, dass es gut sein kann, so etwas zu tun.

Das Einbringen einer solchen Person, die all das Böse in sich trägt, könnte folgenden Grund haben: In der realen Gesellschaft existiert nun mal das Böse und es ist sie, die es hervorbringt. Wenn es die Gesellschaft nicht tut, dann muss man auf den Ursprung der Welt zurückgreifen,

wo gesagt wird, dass immer wo Gutes ist auch Böses herrschen muss. Sie koexistieren in der phantastischen Welt, und die Helden und Bewohner der Geschichte nehmen sie auch so hin, bis das Böse die Oberhand gewinnen will und die Helden sich gegen das Böse stellen. Es ist demnach der ewige Kampf zwischen Licht und Finsternis¹¹², da es eigentlich nie eine Welt geben kann, in der kein Bösewicht existiert. Das Gleichgewicht muss erhalten bleiben. Das bleibt auch so, bis ein Bösewicht da nicht mehr mitspielen will und die Welt aus dem Gleichgewicht bringt. Das Böse hegt den Wunsch zu herrschen und verfällt der süßen Versuchung. Man muss aber bedenken, dass Voldemort, Valentine oder Capricorn aus Cornelia Funkes *Tintenherz* nicht das allmächtige Böse sind. Sie dienen ihm nur, da das Böse etwas Abstraktes ist und die Schurken ihm verfallen sind. Sie sind sozusagen die Diener des Bösen. Denn das Böse kann nicht verschwinden, egal wie oft und wie hart man dagegen ankämpft. Es bleibt immer da, damit es das kosmische Gleichgewicht weiterhin geben kann. Eine Welt, in der das Gute und das Böse nicht gleichzeitig existieren, gibt es nicht.

Auf der anderen Seite haben wir das gleiche Spiel mit dem Guten. Auch die Helden sind eine Art Diener, und zwar die des Guten. Die Helden werden vom Guten auserwählt, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Was man jedoch beachten muss, ist, dass den Helden das individuelle Handeln genommen wird. Es ist der Teil in der Fantasy - Literatur, der im Verborgenen liegt. Die Helden können nicht selbst entscheiden, da ihnen diese Fähigkeit genommen wird. Es wird ihnen beinahe aufgezwungen, gegen zu stark gewordene Bösewichte zu kämpfen. Eine Macht leitet sie, die sogenannte „invisible hand“¹¹³. Da die Helden aber die Welt nicht untergehen sehen wollen oder Rache verspüren, kämpfen sie auch gegen das Böse. Es wird ihnen zwar aufgezwungen, aber es bleibt an ihnen, ob sie es auch wirklich zu Ende bringen.

¹¹² Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 137

¹¹³ Ebd, S. 141

4.6 Motive in der Phantastik (nach Göte Klingberg)

Der schwedische Pädagoge Göte Klingberg hat durch seine Nachforschungen zu der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur eine Agenda zusammengefasst, in der sich die möglichen Motive einer phantastischen Kinder- oder Jugenderzählung finden lassen.¹¹⁴

Motiv 1: Lebendige Spielsachen in der realen Welt

Ein Beispiel hierfür wäre E.T.A. Hoffmanns *Nußknacker und Mausekönig*. Ein Spielzeug wird lebendig und zeigt den Kindern die phantastische Welt. In der modernen phantastischen Literatur könnte man J.K. Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen* nennen, da in einem Teil ein Schachbrett zum Leben erweckt.

Motiv 2: Fremde Kinder oder Jugendliche in der realen Welt

Erneut dient uns E.T.A. Hoffmann als Beispiel mit seinem Werk *Das fremde Kind*. Wenn man nur ein Beispiel für die moderne Phantastik oder Fantasy sucht, dann steht man vor einer schweren Aufgabe, da fast alle Bücher dieses Genres ein solches Motiv haben. Es handelt sich dabei nicht um Kinder, sondern um Jugendliche. (Deswegen ist auch der Name des Titels abgewandelt worden) In Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* sind es Jace, Isabelle und Alec. In L.A. Weatherlys *Dämonen des Lichts* geht es um Alex und in Josephine Angelinis *Göttlich verdammt* um Lucas.

Motiv 3: Fremde Gesellschaften, die in oder neben der realen Welt existieren

Göte nennt als Beispiele Christine Nöstlingers *Wir pfeifen auf den Gurkenkönig*. Als modernes Beispiel kann man Stephenie Meyers *Bis(s)*- Reihe und Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* ansehen. In *Bis(s) zum Morgengrauen* sind es die Vampire und die Werwölfe, die innerhalb der realen Welt leben und sich ihr sogar anpassen (Edwards Vater wird Arzt und die Kinder besuchen die Schule). In *Chroniken der Unterwelt* sind es ebenfalls die Vampire, die Werwölfe, und andere, aber auch die Gesellschaft der Schattenjäger, die ihre eigene Kultur, Geschichte und Gesetze hat.

¹¹⁴ Göte Klingberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974, S. 231ff

Motiv 4: Übernatürliche Tiergestalten in der realen Welt

Göte stellt dieses Motiv mit den Märchen gleich, da auch in den Märchen die Tiere als Helfer der Helden angesehen werden. Die Harry Potter - Buchreihe quillt gerade über mit solchen Beispielen. Magische tierähnliche Wesen findet man auf Schritt und Tritt in jedem einzelnen Teil, aber als Beispiel nehmen wir Buckbeak, ein Hippogriff¹¹⁵, der nicht nur Harry hilft, sondern Sirius Blacks Leben rettet.

Motiv 5: Gestalten aus einer entfernten Welt (realistisch oder magisch-mythisch) in der realen Welt

Ein Beispiel hierfür wäre die Hexe Jadis aus C.S. Lewis' *Chroniken von Narnia*. Eine auf einem Mythos basierende Erzählung wäre der Roman von Mag Cabot *Die Töchter von Avalon*, wo der König Artus - Mythos in eine High School versetzt und neu erzählt wird. Als Beispiele der griechischen Mythologie dienen uns Rick Riordans *Percy Jackson* - Reihe und Josephine Angelinis *Göttlich*-Trilogie. Rick Riordan hat ebenfalls eine Kinder-Fantasy-Buchreihe geschrieben, die als Hintergrund die ägyptische Mythologie hat: *Die Kane Chroniken*. In allen Werken geht es um Halbgötter, deren Elternteile Götter der griechischen oder ägyptischen Mythologie sind.

Motiv 6: Personen aus der alltäglichen Welt werden in eine magisch-mythische Welt versetzt

Erneut kann man C.S. Lewis' *Chroniken von Narnia* als Beispiel heranziehen. Als älteres Beispiel dient uns auch Michael Endes *Die unendliche Geschichte*, wo Bastian Balthasar Bux durch das bloße Lesen in eine phantastische Welt kommt: Phantasien.

Motiv 7: Personen aus der alltäglichen Welt werden in eine andere realistische, aber durch Raum und Zeit getrennte Welt versetzt

Am besten kann man dieses Motiv Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt* zeigen, als die Helden nach Alicante reisen. Alicante ist ein Land, das zu der realen Welt gehört, aber im Verborgenen ist. Es ist zudem ein sehr altes Land, das schon seit dem Herabschreiten des Engels Raziel existiert. In Lauren Kates *Engelsflammen* reist Luce in ihre eigene Vergangenheit, um herauszufinden, warum sie und Daniel verflucht worden sind. Es ist immer noch die reale

¹¹⁵ A Hippogriff is a magical creature that has the front legs, wings, and head of a giant eagle and the body, hind legs and tail of a horse. It is very similar to another mythical creature, the Griffin, with the horse rear replacing the lion rear. Hippogriffs have cruel, steel-coloured beaks and large, brilliantly orange eyes. The talons on their front legs are half a foot long and appear deadly. Quelle: <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Hippogriff>

Welt, aber zeitlich getrennt. In J.K. Rowlings *Harry Potter*-Reihe könnte man das Gleiche mit Hogwarts, Hogsmead und Goddric Hallow zeigen. Es sind Teile der realen Welt, aber trotzdem imaginär und erfunden.

Motiv 8: Ein mythologischer Kampf zwischen Gut und Böse wird ausgefochten (in der mythischen Welt oder von mythischen Gestalten, die in der alltäglichen Welt auftreten)

Fast jedes Fantasy-Werk dient hier als Beispiel. In *Harry Potter* kämpft Harry gegen Lord Voldemort; Luce und Daniel treten gegen Lucifer an (während sie im Nichts schweben) und in Josephine Angelinis *Göttlich*-Trilogie und Rick Riordans *Percy Jackson*-Reihe kämpfen Helen und Percy gegen mythologische Geschöpfe.

4.7 Wesen der Phantastik

Eines der wichtigsten Merkmale der phantastischen Literatur sind die magischen Wesen, die in jeder Erzählung vorzufinden sind. Im nächsten Abschnitt wollen wir diese kennenlernen. Da es aber so viele von ihnen gibt, werde ich mich in meiner Arbeit nur auf die wichtigsten und aktuellsten beschränken. Diese sind: Vampire, Engel, Zauberer und Hexen.

4.7.1 Vampire

Seit der Verfilmung von Stephenie Meyers Roman *Bis(s) zum Morgengrauen*, kennt die ganze Welt die Vampire. Natürlich waren sie auch schon vorher fester Bestandteil der Fantasy-Literatur, aber werden sie erst durch die *Bis(s)*-Reihe auch einem breiteren Publikum bekannt. In diesem Falle sind die Kinder und Jugendlichen gemeint, da Vampire schon seit geraumer Zeit Figuren des Grauens sind und sehr oft in der Fantasy allgemein verwendet werden.

Vampire gelten als die Wesen der Phantastik. Sie sind der Inbegriff des Übernatürlichen und des Dunklen. Vor Stephenie Meyer waren die Vampire böse Kreaturen, die weder Schmerz noch Gefühle empfinden konnten, geschweige denn lieben. Mit Edward Cullen und dem Rest der seiner Familie änderte sich das schlagartig. Sie sind alles andere als klassische Vampire. Erstens, sie ernähren sich ausschließlich von Tierblut und nicht von Menschenblut, wie es sich eigentlich für normale Vampire gehört. Zweitens, sie können in die Sonne gehen, ohne zu verbrennen. Und Drittens, sie können lieben, Schmerz empfinden und leiden. All dieser

erwähnten Punkte treffen nicht auf die klassischen Vampire zu, da diese nur Blut von Menschen trinken, in der Sonne verbrennen (deswegen wird oft gesagt, dass Vampire tagsüber schlafen und abends wach sind, um Menschen zu jagen) und lehnen sich nur nach frischem Menschenblut.

Wie ist es aber dazu gekommen, dass die Vampire derart verändert wurden? Eine Möglichkeit wäre die, dass die Vampire für die Kinder und Jugendliche abgeschwächt wurden, wobei *Bis(s) zum Morgengrauen* eher in die Zielgruppe der Jugendlichen passt. Das bedeutet, dass die Vampire den Lesern angepasst wurden. Zusätzlich kommt noch hinzu, dass man aus der ganzen Geschichte einen Liebesroman gemacht hat, was den Lesern, in diesem Falle den Leserinnen, noch mehr zugesagt hat.

In Cassandra Clares *Chroniken der Unterwelt*, erschienen im Jahre 2007 (2 Jahre nach *Bis(s) zum Morgengrauen*) treffen wir erneut auf Vampire. Diesmal jedoch sind sie genauso, wie man es gewohnt ist. Sie sind böse und können nicht ins Sonnenlicht gehen. Dazu verzehren sie menschliches Blut, so oft und so viel es geht. Sie wären bloß Randfiguren in der Serie, wenn da nicht Clarys bester Freund Simon wäre, der durch einen Unfall zum Vampir wird und die Figur des Vampirs dadurch eine zentralere Rolle bekommt.

Was *Bis(s) zum Morgengrauen* und *Chroniken der Unterwelt* von einander unterscheidet, ist wie man zu einem Vampir wird. In *Bis(s) zum Morgengrauen* erklärt Carlisle Bella, dass Vampire durch ihren Biss ein Gift in den Körper des Opfers spritzen, der, falls das Opfer nicht zur Gänze ausgesaugt wird, den Prozess in Gang setzt. Danach „brennt“ man drei Tage lang und wacht als Vampir auf. Es wird betont, dass während der Verwandlung die werdenden Vampire Höllenqualen durchleiden müssen und das Gefühl haben buchstäblich zu brennen.

In *Chroniken der Unterwelt* ist es ganz anders. Es wird erklärt, dass das Opfer Blut des Vampirs bekommen muss, damit die Verwandlung einsetzt. Danach muss das Opfer sterben, mit dem Blut des Vampirs im Kreislauf. Das Opfer wird dann begraben und falls dieser oder diese von alleine den Weg aus der Erde findet, bedeutet es, dass er oder sie die Verwandlung geschafft hat und nach dem ersten Trinken von Blut zum Vampir geworden ist. Simon durchlebt all das, weigert sich jedoch Menschenblut zu trinken, genauso wie die Cullen-Familie.

In L.J. Smiths Fantasy-Reihe *Vampire Diaries* wird der gleiche Prozess beschrieben wie bei den *Chroniken der Unterwelt*. Und auch hier haben wir einen Vampir, Stefan Salvatore, der sich weigert, Menschenblut zu trinken.

Wieder kann man eine Abschwächung der Vampire wahrnehmen. Oder anders ausgedrückt, das Bild des Vampirs wird den Jugendlichen angepasst. Man könnte hier von einer weiteren pädagogischen Maßnahme sprechen. Damit ist der Akt des Trinkens von Menschenblut gemeint. So etwas ist falsch und sollte nicht gemacht werden. Die Jugendlichen akzeptieren es im Laufe des Lesens und sehen selber ein, dass es falsch ist. Von einer vollkommen gewaltlosen Figur kann man jedoch nicht sprechen. Vampire sind weiterhin gefährlich und beinahe unbesiegbar. Mit ihren eher abnormalen Eigenschaften wirken sie menschlicher und somit kann den Jugendlichen eine etwas weniger gewaltvolle Geschichte präsentiert werden.

4.7.2 Engel und Teufel

Die Engel folgen den Vampiren auf der Skala der beliebtesten magischen Wesen, obwohl man hier eher von religiösen, bzw. mythischen Wesen sprechen kann. In den meisten Fantasy Romanen ist die Rede von den so genannten Halbengeln, oder auch Nephilim genannt. In Bezug auf diese Bezeichnung gibt es in der heutigen Jugendfantasy drei Arten von Engeln und Halbengeln, die als Hauptcharaktere der Geschichte dienen.

Erstens werden wir Cassandra Clares Schattenjäger erläutern. In *Chroniken der Unterwelt* sind sie die Hauptfiguren und die Helden der Geschichte. Ihre Aufgabe ist es, Dämonen zu bekämpfen und diese imaginäre Welt vor den Menschen zu beschützen. In den Bänden stammen alle Schattenjäger vom Engel Raziel ab, der Jonathan Shadowhunter sein Blut zum Trinken gegeben hat und ihn damit zum ersten Schattenjäger überhaupt geschaffen hat. Dies zeigt uns erneut wie originell die Geschichte der *Chroniken der Unterwelt* ist. Cassandra Clare hat nicht nur eine neue Welt, sondern auch eine ganze Geschichte um diese Welt herum geschaffen. Bis zum Schluss der Serie werden so viele weitere Teile der Geschichte der Schattenjäger erzählt, dass man meinen könnte, man verliere den Durchblick. Aber Clares Geschick ist dafür verantwortlich, dass genau das nicht passiert. Die Welt der Engel wird in Etappen verdeutlicht, und erklärt und das ist die korrekte Herangehensweise in diesem Genre.

Die zweite Art der Engel ist die für uns wohl die bekannteste. Es handelt sich hierbei um die Geschichte der gefallenen Engel. Das ist das Hauptthema in Lauren Kates *Engel* - Quatrologie, die eher eine Liebesgeschichte ist. Die Handlung dreht sich um Luce und Daniel, die von einem Fluch belegt wurden, der es ihnen verbietet zusammen zu sein. Jedes Mal wenn sie sich näher

kommen, geht Luce in Flammen auf und wird irgendwo auf der Welt wiedergeboren. Daniel, ein gefallener Engel, lebt weiter und versucht sie immer wieder aufs Neue zu finden, in der Hoffnung, dass sie das nächste Mal nicht sterben wird. Dies dauert schon Jahrhunderte lang. Im dritten Band erfährt man schließlich, dass die Liebesgeschichte seit Anbeginn der Zeit existiert und somit auch ihr Fluch. Im vierten Band wird dann das Geheimnis gelüftet, warum es zu all dem kam. Luce, auch Lucinda genannt, ist ebenfalls ein gefallener Engel, nur hat sie keine Erinnerungen darüber. Zu der Zeit war sie mit Lucifer liiert. Sie verliebt sich jedoch in Daniel, was auch der Beginn des Fluches ist. Als der Moment kommt, wo sich alle Engel entscheiden müssen, ob sie für Gott oder Lucifer (den Teufel) sind, entscheidet sich Daniel für keine Seite, sondern für die Liebe und für Luce. Luce tut das Gleiche. Gott verflucht sie dann, indem er ihnen sagt, dass sie sich zwar auf der Welt immer wieder finden, aber nie zusammen sein werden. Zum Schluss des Buches bekommen Luce und Daniel noch eine Chance und es passiert das, was in jedem Jugendfantasybuch passiert: Ein Happy End.

Lauren Kates *Engel-* Reihe basiert stark auf der Geschichte der gefallenen Engel aus der Bibel. Es gibt viele Stellen, die dies bezeugen. Nicht so wie bei Cassandra Clare, die eine eigene Hintergrundgeschichte geschrieben hat. Es macht jedoch *Engelsnacht* nicht weniger spannend und erfolgreich, obwohl es einen religiösen Hintergrund besitzt. Das ist auch ein Teil der phantastischen Literatur und die Leser sehen es auch als solche.

Die dritte Art der Engel in einer phantastischen Erzählung kann man als Ausnahmefall ansehen. Es handelt sich dabei um L.A. Weatherlys *Dämonen des Lichts*, in dem die Engel die Antagonisten sind. Die Engel sind auf die Erde gekommen und bedrohen die Menschen, indem sie ihnen ihre Lebensenergie stehlen. Sie werden eher als Parasiten dargestellt als die Engel, die man normalerweise kennt. Die Helden in diesem Fall sind Alex, ein Angel-Killer, und Willow, ein Halbengel. In Weatherlys Darstellung sind Nephilim sehr selten, besser gesagt fast unmöglich. Doch Willow wurde als Halbengel geboren und dadurch hat sie auch als Einzige die Möglichkeit, die Engel zu besiegen. Was die Geschichte so besonders macht, ist die Tatsache, dass die Leser ein verzerrtes Bild bekommen. Nichts ist so, wie es sein sollte. Die Bösen sind die, die eigentlich die Guten sein sollten. Doch genau das macht die Geschichte so einzigartig und lesenswert.

In Cythia Hands *Unearthly*-Trilogie haben wir noch einen Typ von Engel, der ebenfalls stark an die Religion angelehnt ist. In dieser Geschichte sind die Halbengel die Boten Gottes, die Prophezeiungen bekommen, die sie zu erfüllen haben. Die Heldin Clara ist eine klassische Figur

des Engelsuniversums: Ein Schutzengel. Sie kriegt eine Vision, in der sie Christian, der sich später auch als Halbengel entpuppt, beschützen muss. Im Laufe der Geschichte bekommt Clara immer wieder neue Visionen, die sie auf das vorbereiten, was kommt. Schlussendlich bleibt sie in ihrer Rolle als Schutzengel, da sie auch ihre große Liebe Tucker rettet.

Zoran Drvenkar geht in seinem Roman *Der letzte Engel* einen Schritt weiter. Er erschafft die Engel neu. Der sechzehnjährige Markus, auch Motte genannt, kriegt eines Nachts eine Mail, in der steht, dass er am nächsten Tag sterben wird. Das passiert auch, nur wacht er als Engel auf. Niemand außer seinen besten Freund Lars, einem zehnjährigen Mädchen Mona, die Erinnerungen berühren kann, und einem anderen Engel können ihn sehen. Sehr grotesk ist die Tatsache, dass Drvenkar in seiner Erzählung schildert, wenn man die Knochen eines Engels einnimmt, dass man unsterblich wird. Wie in fast jedem Jugendfantasybuch ist auch hier das Zentralthema der Kampf Gut gegen Böse. Was aber sehr auffallend ist, ist die Tatsache, dass die Gebrüder Grimm als historische Personen ihre Rollen im Buch haben.

Man kann deutlich sehen, wie vielseitig die Engel sind. Dieses Thema ist noch lange nicht ausgeschöpft oder wird dem Leser langweilig werden. Die Tatsache, die das bezeugt, ist die, dass immer mehr Bücher über Engel erscheinen, dass es aber keine Einschränkungen diesbezüglich gibt. Grund könnte genau der sein, dass die Geschichten immer anders sind und ein ganz anderer Aspekt der Engel gezeigt wird. Mal sind sie Krieger, die gegen die Dämonen kämpfen, mal sind sie Diener Gottes, die versuchen das Richtige zu tun und mal sind sie gefallene Engel. Auf der ganz anderen Seite haben wir ein verdrehtes Bild der Engel, wo gerade diese die Bösewichte sind.

4.7.3 Zauberer und Hexen

Die Figuren der Hexe und der Zauberer sind eng miteinander verbunden, da die Menschheit schon immer viele Sachen der Magie zugeschrieben hatte. In diesem Falle waren aber die Zauberer, also die Männer, die Magie ausübten, meist die Guten und die Hexen die Bösen. Die Beantwortung der Frage, warum das so ist, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Wir konzentrieren uns jetzt nur auf die Figuren selbst und ihre Rolle in den einzelnen phantastischen Erzählungen.

Die Zauberkunst kennt man schon seit geraumer Zeit. Eine der wohl bekanntesten Zaubergeschichten ist die des Merlins, dem Zauberer aus der Artusepik. Schon damals hatte man eine klare Vorstellung davon, wie ein richtiger Zauberer aussehen sollte: langes Gewand, lange weiße Haare, ein langer Bart und ein Zauberstab in der Hand. Dieses Bild hat sich in vielen Geschichten, in denen ein Zauberer vorkommt, festgehalten. Sogar in *Harry Potter* haben wir so ein Beispiel: Albus Dumbledore. Er gilt als größter Zauberer seiner Zeit und ist ebenfalls eine Vaterfigur für Harry, als dieser nach Hogwarts kommt. Jedoch sieht nur Dumbledore wie ein Zauberer in der Vorstellung vieler aus. Die anderen Zauberer haben mit dem nicht viel gemeinsam. Harry Potter zum Beispiel sieht ganz und gar nicht wie ein Zauberer aus.

Andere Zauberer aus der phantastischen Literatur, die der Figur des Merlin ähneln, sind Gandalf und Saruman aus Tolkiens *Herr der Ringe*. Wie Dumbledore werden sie als ältere Männer dargestellt, mit langem weißem Haar und langem weißem Bart (obwohl Gandalf im zweiten Teil von *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* zunächst Gandalf der Graue war, mit grauen Haaren und grauem Bart). Beide benutzen als Zeichen ihrer Macht Zauberstäbe, nur im Falle von Gandalf und Saruman die Stäbe Stöcke sind. Obwohl die meisten Zauberer auf die Seite des Guten gestellt werden, so gibt es auch Ausnahmen. Saruman und Lord Voldemort sind beide mächtig, aber auch gerissen und durchaus böse.

Die Hexe hingegen galt seit dem Mittelalter als die Personifizierung des Bösen, obwohl sie auch schon seit der Antike bekannt war. Man betrachtet sie als Mitglieder verdrängter religiöser Gruppen, auch sieht man sie als Menschen an, die durch Benutzung magischer Brauchformen ihre schlechte materielle Situation zu verbessern trachteten, oder sie können auch normale Menschen sein, die dem Hexenwahn ihrer Zeit zum Opfer fielen. (In Bezug auf die Hexenprozesse im 17. Jahrhundert)¹¹⁶

In der griechischen Mythologie galt die Patronin der Zauberinnen die Allgöttin Hekate, die auch die Göttin der Totenwelt, der Zauberei und des Spukes war. Ihre Rolle verschmolz mit der Göttin Diana, der Göttin der Zauberkunst in der römischen Mythologie. In der germanischen Mythologie glaubte man, dass die Hexen die Auslöser für verschiedene

¹¹⁶ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974. S. 228

Unwetter waren. Die Hexen genossen gleichzeitig Anbetung und Furcht.¹¹⁷ Der Begriff der Hexe umgibt eine Aura des Ernstes, Tragischen oder Unheimlichen.¹¹⁸

Aus der damaligen Sicht betrachtet, wurden die Hexen immer als boshaft dargestellt. Schuld dafür könnten die Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm sein, die in ihren Märchen die Hexen immer als Böse beschrieben haben, obwohl diese auch als gute Feen dargestellt wurden¹¹⁹, wie in Aschenputtel oder Dornröschen. In Ottfried Preußlers Die kleine Hexe haben wir auch den Fall, dass eine Hexe gut sein kann. Jedoch ist der Glaube daran, dass eine Hexe auf der Seite des Bösen ist, standhaft geblieben.

Ihr Typus verkörpert das Prinzip des Bösen und fungiert entsprechend den Gesetzen der Gattung generell als Kontrastfigur und Gegenspieler zu den Helden. Sie scheint sogar eigens für ihn geschaffen zu sein. Dem Hang des Märchens zum Extremen wird die Hexe extrem boshaft und schlecht dargestellt, wodurch der Kontrast zu den Märchenhelden um so schärfer zur Geltung kommen kann.¹²⁰

Was zeigt uns aber die heutige Sicht? Wenn man mit Harry Potter vertraut ist, dann weiß man, dass dort die Hexen alles andere als böse und schlecht beschrieben wurden. Hermione Granger ist eine Hexe und wird als hübsch, schlau und gut gezeigt. Also das komplette Gegenteil zu den Hexen in Grimms Märchen. Es dient uns als Beweis, dass Hexen nicht nur schlecht sein müssen. Auf der anderen Seite wird ein Zauberer, Lord Voldemort, als der Bösewicht dargestellt. Somit hat Joanna K. Rowling die Rollen von Gut und Böse ausgetauscht und auch die dazugehörigen Geschlechter. Die heutige Jugendfantasy hat somit fast gar nichts mehr mit den Märchen zu tun, da die Figuren in den Märchen ihre fixen Rollen hatten. Die Hexe war böse und der Zauberer war gut. Doch die Jugendfantasy zeigt uns, dass es auch andersrum geht.

¹¹⁷ Elke Feustel: *Rätselprinzessinnen und schlafende Schönheiten. Typologie und Funktionen der weiblichen Figuren in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*, Olms Verlag, Hildesheim 2012, S. 187

¹¹⁸ Göte Klinberg: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*, In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*, Philipp Reclam jun., Stuttgart 1974. S. S. 228

¹¹⁹ Ebd., S. 229

¹²⁰ Elke Feustel: *Rätselprinzessinnen und schlafende Schönheiten. Typologie und Funktionen der weiblichen Figuren in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*, Olms Verlag, Hildesheim 2012, S. 189

4. Die phantastische Literatur aus didaktischer Sicht

Es ist meistens der Fall, dass sich in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur die ganzen Ereignisse um Kinder oder Jugendliche drehen. Sie stehen im Mittelpunkt. Die Erwachsenen dienen meistens als Boten (Hagrid, Dumbledore, Claras Mutter, Hodge in *Chroniken der Unterwelt* usw.) oder stehen im Hintergrund, immer bereit einzuschreiten, wenn es nötig wird. (Luke in *Chroniken der Unterwelt*, Claras Mutter in *Unearthly – Dunkle Flammen* oder Dumbledore in *Harry Potter*). An erster Stelle stellt sich hierbei die Frage, wie stark die imaginäre Welt in den Kinder- und Jugendbüchern in Bezug auf die Realität stehen soll? Ein Autor oder eine Autorin sollte sich immer mit genug Aufmerksamkeit an dieses Thema ran tasten, da sich die Kinder noch in der Entwicklungsphase befinden und Realität von Imagination nicht voneinander unterscheiden können. Es ist jedoch auch nicht notwendig, die reale Welt eindeutig darzustellen, da die Kinder durchaus im Stande sind, diese von der Imaginären zu trennen. Durch Assimilation lässt das Kind die fremde Welt in seine Denkstrukturen ein und gleicht sie somit aus.¹²¹

Ist die phantastische Literatur gut für die Kinder und die Jugendlichen? Um diese Frage beantworten zu können, müssen wir noch einmal festlegen, was die Funktionen der phantastischen Literatur sind.¹²²

1. Erstens ist Phantastik als Spielprojektion anzusehen. Das bedeutet, dass die Autoren, im Grunde mit den Wirklichkeiten und den imaginären Welten spielen und sie nach Lust und Laune gestalten. Die Grenzen werden ausgeweitet und die Autoren erschaffen eine neue Welt, die nichts anderes will als Spiel-Feld der Phantasie sein. Beispiele wären J.R.R. Tolkiens *Der kleine Hobbit*, Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*, oder aus der moderneren Fantasy Christopher Paolinis *Eragon*.
2. Zweitens ist die Phantastik als alternative Seinsprojektion anzusehen. Das Denkmögliche kann auch als ein Mittel, als Befürchtetes, Entbehrtes, Fehlendes, Kritisierbares und Wünschbares/Utopisches sichtbar gemacht werden und in einem projektiven-therapeutischen Prozess heilen. Es kann sich auf das psychische Sein

¹²¹ Wolfgang Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1989, S. 65

¹²² Nach: Gerhard Haas : *Phantastische Literatur für junge Leser*. In: Günter Lange / Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993, S. 131f

beziehen (Michael Endes *Die Unendliche Geschichte*), die moralische Existenz des Menschen betreffen (Offried Preußlers *Krabat*), die biographische und geistige Vergangenheit zur Aufarbeitung freisetzen (Alan Garners *Eulenzauber*) oder sich auf die problematisch zivilisatorisch-politische Zukunft richten (J. Lodermanns *Jahrtausendflug*).

Für Todorov galten da andere Funktionen, nämlich:

1. Das Erzielen eines speziellen Effekts beim Leser – Angst, Grauen oder Neugier.
2. Phantasie dient dem Erzählen und es erhält die Spannung.
3. Eine tautologische Funktion. Das bedeutet, dass das Phantastische ein phantastisches Universum beschreiben kann, obwohl es keine Realität außerhalb der Sprache besitzt.¹²³

Die ersten zwei Punkte erscheinen als die wichtigsten, mit dem Unterschied, dass nicht alle phantastischen Geschichten das Grauen lehren wollen. Uns interessiert im Zusammenhang mit der Didaktik nur der erste Punkt. Todorov bezog sich in seiner Einführung in die Fantastik auf die Phantastik im allgemeinen Sinne. Die Kinder- und Jugendliteratur wird nicht erwähnt, deswegen ist es fraglich, ob man die erste Funktion bei Todorov auch hier anwenden kann. Die Punkte werden im nächsten Abschnitt näher aus der Sicht der phantastischen Kinderliteratur besprochen.

5.1 Didaktik im phantastischen Kinderbuch

In Bezug auf die phantastische Kinderliteratur kann man Beispiele finden, in denen die eigentlich furchterregenden Wesen der Phantastik den Kindern überhaupt keine Angst einflößen. In Ottfried Preußlers *Die kleine Hexe* ist die Hexe nicht böse. Ganz im Gegenteil, sie tut Gutes und somit hat das Kind ein ganzes anderes Bild davon, wie eine Hexe sein sollte. Ein weiteres Beispiel ist Hermione Granger in J.K. Rowlings *Harry Potter*. Sie ist ebenfalls eine Hexe, aber sie jagt keinem Kind Angst ein. Sie ist gut und schlau. Ottfried Preußler und Joanna K. Rowling vermitteln den Kindern ein ganz anderes Bild einer Hexe. Das gleiche Spiel haben wir auch mit den Vampiren. In Angela Sommer-Bodenburgs Buchreihe *Der kleine Vampir* ist der Vampir Rüdiger ein kleiner Junge, der nichts mit Blutsaugen oder Menschen töten

¹²³ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*, Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2013, S. 116

gemeinsam hat. Stattdessen ist er mit einem Menschenjungen befreundet und erlebt mit ihm ständig neue Abenteuer.

Wie wir sehen können, kann man die phantastische Kinderliteratur nicht mit dem ersten Punkt von Todorov gleichsetzen. Die phantastischen Wesen und die Geschichten an sich werden an die Kinder und ihr Alter angepasst, was so viel bedeutet wie, dass sie den Kindern keine Angst einjagen sollen oder das Thema der Gewalt in den Mittelpunkt stellen sollen. Die Figuren erscheinen uns eher sympathisch und nett als gruselig. Wenn es auch zum Thema Gewalt kommt, so wird es erneut abgeschwächt und den Kindern gerecht gemacht. Vielmehr kann man die phantastische Kinderliteratur mit Todorovs zweitem Punkt vergleichen. Diese Art von Büchern fasziniert die Kinder eher und soll Spannung und Staunen hervorbringen.

In Bezug auf die Frage, ob die phantastische Literatur für die jungen Leser gut ist, sagt Meißner, dass man sich zuerst fragen sollte, wie die Kinder die phantastischen Texte rezipieren. In den meisten Fällen geht es in der phantastischen Literatur um Flucht: Die Kinder oder die Jugendlichen fliehen aus der realen Welt, um sich ihren Problemen in der imaginären Welt zu stellen. Wie gut können dann solche phantastischen Geschichten für Kinder eigentlich sein?

Zunächst muss man sich fragen, was die Kinder über die Phantasie wissen. In diesem Zusammenhang kann man sagen, dass Kinder eine größere Phantasie als die Erwachsenen haben und dass uns ihre Denkweise oft unlogisch vorkommt, das wir aber als vorübergehend ansehen.¹²⁴ Die Kinder denken anders und dementsprechend haben sie ein typisch kindliches Denken, das magische Denken. Auch wenn man versuchen würde, dieses Denken bei den Kindern zu ändern, oder sie ohne magische Gestalten zu erziehen, so würde das zu keinem Ergebnis führen. Die Kinder würden sich dann eigene magische Figuren ausdenken, oder sie würden dank dieses Denkens auch Gegenstände als lebendig ansehen.¹²⁵ Sie nutzen somit ihre Phantasie, die ihnen quasi angeboren ist.

Die phantastische Literatur dient bei den Kindern als Hilfestellung, da sie freier mit den Problemen des Alltags umgehen kann als die realistische Kinderliteratur. Die phantastischen Wesen sind da, um den Kindern zu helfen, mit ihren Problemen klar zu kommen und diese

¹²⁴ Wolfgang Meißner: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993. S.28.

¹²⁵ Ebd., S. 29ff

auch zu bewältigen. Die Funktion der phantastischen Kinderliteratur ist es, das Ich des Kindes zu stärken und das Subjektive im Kind zu unterstützen.¹²⁶

Ein charakteristisches Merkmal der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur ist, dass in den meisten Geschichten die Helden die Außenseiter in ihrer realen Welt sind. Das phantastische Kinderbuch wird meistens als problemorientiertes Kinderbuch bezeichnet¹²⁷, da es oft der Fall ist, dass hier die Kinder die meisten Probleme haben. Jedoch wird im Kinderbuch versucht auf der realistischen Ebene, mithilfe phantastischer Wesen wie Hexen, Vampire, Geister, Zauberer oder Feen, eine Lösung zu finden.¹²⁸

Wir treffen hier auf Kinder, deren Leben alles andere als heiter und harmonisch verläuft: Kinder, die den Anforderungen der Schule nicht gewachsen sind, die Außenseiterrollen einnehmen; Kinder, um die sich in der Familie niemand kümmert, die sich alleine gelassen fühlen, deren Eltern sich trennen wollen oder deren Eltern gestorben sind.¹²⁹

In Michael Endes *Die unendlichen Geschichte* wird Bastian von seinen Mitschülern gehänselt, Harry wird von seiner Familie verabscheut, weil er ein Zauberer ist und Clary glaubt, sie sei ein gewöhnliches und schwaches Mädchen. Doch dann finden sich alle Figuren inmitten von Abenteuern und Gefahren und müssen lernen damit umzugehen. Dadurch reifen sie und werden erwachsener. So gesehen kann man die Phantastik in den Kinder- und Jugendbüchern als sehr nützlich betrachten, da sie den Kindern und Jugendlichen in ihrem Heranwachsen helfen können.

Phantasie und Phantastik erfüllen so eine transitorische Funktion – einerseits versüßen sie die strikt kognitiven Lernprozesse, zum anderen dienen sie dazu, in einer Art Reinigungsprozeß die Hüllen und Schlacken der Unerwachsenheit abstoßen zu helfen.¹³⁰

¹²⁶ Wolfgang Meißner: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993. S. 33

¹²⁷ Ebd., S. 27

¹²⁸ Ebd., S. 27

¹²⁹ Ebd., S. 26.

¹³⁰ Gerhard Haas: *Phantastische Literatur für junge Leser*. In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993, S. 130

Was beide phantastische Literaturen gemeinsam haben ist, dass sie den Lesern Spaß machen sollen. Man geht davon aus, dass die Leser Freude daran haben.

5.2 Didaktik im phantastischen Jugendbuch

In der phantastischen Jugendliteratur haben wir ein ganz anderes Spiel. Hier unterscheiden sich die Themen deutlich von denen aus der phantastischen Kinderliteratur. In den meisten Fällen geraten die Helden in eine imaginäre Welt, die stark an die Artusepik und an das Mittelalter angelehnt ist, wobei die Autoren frei mit dem Stoff umgehen und es so gestalten, wie sie es wollen.¹³¹ Oft sind die Erzählungen auch an den Luzifer Stoff und/oder christliche Motive angelehnt¹³², wie Lauren Kates Fallen *Engel-* Reihe oder Cynthia Hands *Unearthly-* Trilogie. Manche Inhalte beziehen sich auch auf die Mythologie¹³³, wie Rick Riordans *Percy Jackson-* Serie oder Josephine Angelinis *Göttlich-* Trilogie. An dieser Stelle kann man schon den ersten positiven Aspekt der phantastischen Jugenderzählungen in der Didaktik ansprechen. Die Jugendlichen können durch das Lesen solcher Texte mehr Kenntnisse über diesen Stoff erlangen, besonders von denen, die einen mythologischen Hintergrund haben. Zwar wird Rick Riordans *Percy Jackson* in das phantastische Kinderbuch gereiht, er wird jedoch auch von den Jugendlichen gelesen. In seinen Büchern werden alle Götter des Olymps und viele der mythischen Wesen beschrieben. Im Anhang des Buches gibt es auch ein Register mit allen Figuren. Es dient dem Verständnis, welche Figur wer ist, aber dadurch können die Kinder und die Jugendlichen auch was dazulernen. Dementsprechend besitzen diese Bücher einen didaktischen Wert.

Fast jedes phantastische Jugendbuch ist nach dem gleichen Muster konzipiert. Ein Außenseiter oder eine Außenseiterin wird dazu berufen, die Ordnung in einer imaginären Welt wiederherzustellen. In dieser Welt ist kommt das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse aus den Fugen geraten und das Böse droht die Oberhand zu gewinnen. Die Helden müssen gegen die Mächte des Bösen ankämpfen, und aus den Außenseitern werden Helden. Hier ist auch schon der zweite positive Aspekt der phantastischen Jugendbücher anzutreffen. Das Ich des

¹³¹ Wolfgang Meißner: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993. S. S. 33

¹³² Ebd., S. 34

¹³³ Ebd., S. 34

Helden und auch des Lesers, der sich mit ihm oder ihr identifiziert, erfährt eine Aufwertung, ihm oder ihr werden übermenschliche, nahezu göttliche Kräfte verliehen.¹³⁴ . Es bieten sich auch Möglichkeiten, das eigene Ich zu stärken und ohne Anpassungsdruck, wie ihn Kinder, aber auch Jugendliche, aus ihrer Alltagswelt gewohnt sind, Lösungen für Probleme durchzuspielen.¹³⁵ Hinzu kommt, dass die Moral der Jugendlichen gestärkt wird: sie lernen den Unterschied zwischen Gut und Böse kennen.

5.3 Das Nutzen von Phantastik in der Didaktik

Phantastische Kinder- und Jugendbücher besitzen viele Punkte, die der Didaktik zu Gute kommen und die für die Einführung dieses Genres in den Unterricht sprechen. An erster Stelle wäre da die Spannung und das Spannungsverhältnis¹³⁶, die die Kinder und Jugendliche dazu bringt es weiter zu lesen, zu nennen. Sie sind somit interessierter und man weckt die Leselust.

Als zweiten Punkt nimmt man das Argument aus den 1990ern Jahren in Betracht, wo man davon ausging, dass die Literatur für Kinder und Jugendliche nach dem Schema von „Entweder – Oder“ verlief. Die Kompetenzmodelle machen solche Polarisierungen überflüssig. Des Weiteren treffen die Unterscheidungen zwischen unterhaltsamer und anspruchsvoller Phantastik für die meisten didaktisch relevanten Texte nicht zu. Die meisten Bücher, die erwähnt wurden, verbinden Leseanreize mit Problembewusstsein, literarischer Qualität und Bildungsanspruch.¹³⁷

Der dritte Punkt ist die literarische Erfahrung. Diese sind durch ihren Gegenstand geprägt:

... das Erfahrungs- und Lernpotential der konkreten literarischen Texte, die mit unterschiedlicher Intensität gelesen und verarbeitet werden können. Sie sind nicht abhängig von ästhetischer Qualität, können sie aber zunehmend mit einbeziehen. Daher reicht das Spektrum bei der Textauswahl auch von der Unterhaltungs- und Serienliteratur bis zur anspruchsvollen Kinder- und Jugendliteratur.¹³⁸

¹³⁴ Wolfgang Meißner: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange/ Wilhelm Steffens (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Königshausen und Neumann, Würzburg 1993. S. S.37

¹³⁵ Reibert Tabbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange (Hrsg.): *Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur*, Schneider Verlag, Hohengehren 2000. S. 195

¹³⁶ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 188

¹³⁷ Ebd., S. 189

¹³⁸ Ebd., S. 189

Rank meint, dass die literarische Erfahrung sowohl ein Prozess als auch dessen Ergebnis darstellt. Es sind Einsichten, Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen, die man sich durch unmittelbaren und intensiven Umgang mit Literatur erwirbt. Kurz gesagt: leserfördernde Konzepte ermöglichen und erweitern literarische Erfahrungen. An diese sind Prozesse literarischen Lernens angeschlossen und erweitern diese primären Erfahrungen. Dessen Ziel ist die Erweiterung und Reflexion literarischer Erfahrungen.¹³⁹

Die Umsetzung würde wie folgt erfolgen: Fünf Erfahrungsberichte sollten voneinander unterschieden werden. Diese wären: Erfahrungen mit dem Wirklichkeitsmodell der Texte (realistisch, phantastisch, vertraut, fremd...), mit ihrer Thematik (Erfahrungs- und Weltwissen, Problembewusstsein, Auseinandersetzung mit Normen...), mit ihren Figuren (Eigenschaften, Konstellationen, Identifikationsprozesse, ...), mit ihrer Sprache (Klang, Rhythmus, Wortwahl, Stil, Bildlichkeit, Mehrdeutigkeit,...) und mit ihrer Form (Aufbau, Spannung, Gattungsmerkmale, ...).¹⁴⁰

Demnach zu urteilen sollte phantastische Texte für Kinder und Jugendliche in den Unterricht einbezogen werden. Viele Eigenschaften der Phantastik sprechen dafür, wie zum Beispiel:

- Solche Texte eignen sich gut, um die Welt der literarischen Fiktion einzuführen.
- Komisch-phantastische Erzählungen weisen auf die spielerischen und befreienden Funktionen der phantastischen Literatur hin.
- Fantasy zeigt die Möglichkeiten des Spannungsaufbaus und gleichzeitig erleichtert es den Überblick über komplexere Formen des Handlungsaufbaus.
- Sie entwickeln das Fiktionalitätsbewusstsein, vergleichen Wirklichkeitsmodelle miteinander, lassen Eigenschaften und Konstellationen von literarischen Figuren erkennen, entschlüsseln bildliche, symbolische, allegorische, komische oder satirische Darstellungen und sich mit einer verfremdenden Sicht auf Probleme der Persönlichkeitsentwicklung, der natürlichen und sozialen Umwelt mit ihren Lösungsmöglichkeiten und Zukunftsperspektiven auseinanderzusetzen.¹⁴¹

Jedoch sollten nicht alle Typen von phantastischen Kinder- und Jugendbüchern in den Unterricht herangezogen werden. Emotionale und ich-stärkende Bücher, wie Pippi

¹³⁹ Bernhard Rank: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Schneider Verlag, Hohengehren 2011, S. 189f

¹⁴⁰ Ebd., S. 190

¹⁴¹ Ebd., S. 190f

Langstrumpf, sollten eher privat gelesen werden und die Tolkien-Bücher würden nicht ohne kritische Kommentare überleben.¹⁴² Schlussendlich ist es die Aufgabe der LehrerInnen, zu entscheiden welche phantastischen Kinder- und Jugendbücher im Unterricht besprochen werden sollten und welche nicht.

¹⁴² Reibert Tabbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*, In: Günter Lange (Hrsg.): *Taschenbuch der Kinder und Jugendliteratur*, Schneider Verlag, Hohengehren 2000. S. 198

5. Jugend- und Fantasyliteratur aus der Sicht des Verlagswesens

Das Verlagswesen aus heutiger Sicht ist nicht das gleiche wie vor fünfzig Jahren oder seit seinen Anfängen. Von einem stark persönlich bezogenen Beruf, ist es zu einem Projektmanagement geworden. Früher konnte sich ein Lektor oder eine Lektorin monatelang nur mit einem Autor beschäftigen. Dieses grenzt in der heutigen Verlagsbranche geradezu ans Unmögliche. Die intensive Beschäftigung mit nur einem Buch existiert nicht.

Was die deutsche Verlagsbranche betrifft, so gibt es hierbei einen weiteren Faktor, den man berücksichtigen soll. Viele der Bücher sind bereits in anderen Ländern erschienen. Es ist sehr oft der Fall, dass Bücherrechte vom Verlag gekauft werden und sie dann herausgebracht werden. Und dieses tun die LektorInnen nicht selbst, sondern engagieren dafür Literaturagenturen. 60 – 70% der Bücher kommen auf diesem Wege in die Verlage. Der Rest wird auf Messen erworben, und ein minimaler Teil kommt von eingesendeten Manuskripten. Dieses Erwerben setzt man mit einer Versteigerung gleich. Jeder Verlag bietet seine Summe und der beste bekommt die Rechte. Verlagswesen ist somit in die Rubrik Bestbietergerutscht. Es ist ebenfalls wichtig zu erwähnen, dass hierbei fremdsprachige Bücher gemeint sind. Wie vermutet, kommen die meisten aus dem englischsprachigen Raum. Dieses bezieht sich am meisten auf das Genre Fantasy. Selten können sich andere Sprachen durchsetzen.

6.1 Der Harry Potter-Boom

Spätesten seit jedes Kind Harry Potter kennt, hat jedes Verlagshaus sein eigenes Kinder- und Jugendfantasyprogramm. Viele der Verlagshäuser hatten bis dato ein Konzept und hielten sich jahrelang daran. Ein Beispiel ist der S. Fischer Verlag. Jedermann war dieser Verlag dadurch bekannt, dass er Fachliteratur herausbrachte, meistens Schulbücher. Heute hat der Fischerverlag ebenfalls ein Fantasyprogramm, geführt vom Verlag Fischer Schatzinsel.

Andere Verlage hingegen haben sich seit ihrer Gründung auf den Bereich Kinder – und Jugendfantasy spezialisiert, wie z.B. der Carlsen Verlag oder Oettinger.

Was hat aber die anderen Verlage dazu veranlasst, ihr Programm so drastisch zu verändern? Eine mögliche Antwort wäre die Marktanpassung. Man veröffentlicht das, was die Menschen, in diesem Fall die Kinder und Jugendlichen, lesen wollen und verdient somit mehr Geld. Wenn ein Hype ausgelöst wird, kann man ihn nicht stoppen und jeder will seinen Teil vom Kuchen haben. Das ist natürlich nichts Schlechtes. Den Lesern passt es eher, da man eine größere Vielfalt hat. Was lösen solche Hypes aus? Den größten Fantasyhype hat ein kleiner Zauberer namens Harry Potter ausgelöst. J.K. Rowling hat mit ihm eine Lawine gestartet, die bis heute weiter rollt. Mit ihren sieben Büchern über den Zauberer Harry und seinen Kampf gegen Voldemort hat sie die ganze Welt in diesen Fantasybann gezogen. Nach ihm wollte jeder Fantasyautor so einen Durchbruch haben, und jeder Verlag wollte so einen Bestseller finden. Besser gesagt, Megaseller. Die Verlagsbranche änderte sich schlagartig und die Phantastik kommt in den Vordergrund. Für die Verlage, die bereits seit Jahrzehnten mit diesem Konzept arbeiteten, war das sehr willkommen. Ihr Programm wurde damit gestärkt. Jedoch muss man bedenken, dass es die Fantasyliteratur schon früher gab. Der Bastei Lübbe Verlag ist ein Beispiel dafür. An ihm ging der Hype vorbei, da die Fantasy schon immer ein Aushängeschild des Verlags war. Sie haben weiter mit ihrem Programm gemacht und ihr Verlag wurde ebenfalls gestärkt.

Was sich maßgeblich geändert hat, ist wie sich die Fantasyliteratur und der Harry Potter-Boom auf die Kinder- und Jugendliteratur ausgewirkt haben. Bis dato waren alle Kinder- und Jugendbücher daran bedacht im Bereich Erziehung und Belehrung zu fungieren. Natürlich gab es davor auch Bücher mit dem Genre Fantasy. Man erinnere sich nur an Michael Endes *Die unendliche Geschichte*, mit dem alles so richtig im deutschsprachigen Raum angefangen hatte. Die Kinder- und Jugendfantasyliteratur hatte jedoch keine so große Stellung in der Literatur. Zwischendurch gab es immer wieder Bücher dieser Art, aber erst mit dem Erscheinen von Harry Potter ging es so richtig los. Nach ihm versuchte jeder Verleger seinen eigenen Harry Potter zu finden.

Es erhebt sich die Frage, warum gerade *Harry Potter* diesen Wandel ausgelöst hat. Schon vor ihm gab es Geschichten über Zauberer und andere magische Wesen. Warum ausgerechnet er? Und warum haben sich alle Verlage gerade nach ihm auf Jugendfantasy umgestellt? Eine mögliche Antwort wäre der Stil des Schreibens und die ganze Thematik. Es geht in der Geschichte nicht nur um Magie und Zauberei. Es werden auch andere Themen angesprochen, wie der Verlust der Eltern, das Erwachsenwerden, die Liebe und vieles mehr. Sogar die

Psychologie hat sich mit diesem Phänomen beschäftigt. Am meisten hat sie die Gruppendynamik interessiert und die Frage, was eine Gruppe braucht. Diese wären unter anderem gemeinsame Feinde oder gemeinsame Freunde. Und die Spaltung von Kindern in vier Häuser, wo jedes nach einem bestimmten Kriterium versetzt wurde. Man stellt sich die Frage, ob jedes Kind so abgestempelt ist und wie es sich da zurecht findet.

Die Totalität ist ebenfalls ein Forschungspunkt. Wenn man von Voldemort liest, kommt man nicht umher, an Hitler und sein Drittes Reich zu denken. Das tun jedenfalls die Erwachsenen und älteren Jugendlichen. Hass und Gewalt werden in den *Harry Potter*-Büchern näher gebracht, aber auf einem Niveau, der dem Alter der Kinder entspricht.

Was ebenfalls so faszinierend am *Harry Potter*-Boom, ist, dass nicht nur die Kinder und Jugendlichen es lesen, sondern Menschen aller Altersgruppen.

Nach *Harry Potter* kam es immer wieder zu neuen Hypes. Der nächste davon hieß *Bis(s) zum Morgengrauen* von Stephenie Meyer. Die Vampire hatten erst dann die Fantasywelt erobert, obwohl sie schon immer Teil dessen waren. Anscheinend musste man nur eine Liebesgeschichte daraus machen. Viele Fantasyleser beschmutzten *Bis(s) zum Morgengrauen* und sagen, dass man die Vampire niemals so hätte darstellen sollen. Aber vielleicht war gerade das, das Ausschlaggebende. Man wusste schon immer wer Vampire waren und was sie taten. Sie waren Geschöpfe der Nacht, die keine Gefühle hatten und kein Gefühl für Moral besaßen. Mit Edward Cullen und der Cullen Familie änderte sich das. Die Geschichte war anders, genauso wie die Vampire. Sie hatten Gefühle, wussten was Moral ist (die im Buch Beschriebenen jedenfalls) und konnten bei Tageslicht überleben. Das Konzept zahlte sich aus. Es entstand der *Bis(s) zum Morgengrauen*-Boom. Spätestens nach den Verfilmungen war jeder m Vampir-Fieber. Man wollte immer mehr, und die Verlage waren dazu gezwungen, immer mehr in dieser Richtung zu veröffentlichen.

Stephen King ist der Meinung, dass Stephanie Meyer die Vampire verunstaltet hat. Er sagt, dass Vampire Monster sein sollten und nicht liebende und gefühlvolle Wesen. Viele schlossen sich der Meinung von King an. Das verringerte den Erfolg von *Bis(s) zum Morgengrauen* nicht im Geringsten. Die Fortsetzungen erschienen und wurden ebenfalls zum Erfolg. Der Hype ging weiter.

Nach *Bis(s) zum Morgengrauen* wurden die Verlage und Buchhandlungen von Büchern über Vampire überschüttet. Selten kam etwas Originelles und das machte die Verleger und

Buchhändler fantasymüde. Man sehnte sich nach realistischen Büchern. Dies geschah jedoch nicht oder auch sehr langsam. Stattdessen kamen andere Hypes. Der neueste ist der Engel-Hype. Immer mehr Autoren fingen an, religiöse Themen zu beschreiben und sie in eine Jugendgeschichte umzuwandeln. Jedoch spielte die Religion fast keine Rolle. Nur das Thema der Engel wurde herangezogen und deren Überlieferungen. Beispiel hierfür wären Cassandra Clares *Die Chroniken der Unterwelt*. Hierbei geht es um Schattenjäger. Halb Engel, halb Menschen, die gegen Dämonen und andere Kreaturen kämpfen. Die Engel sind ebenfalls Thema in den *Engel* – Reihe von Lauren Kate, L.A. Weatherlys *Dämonen des Lichts*, Cynthia Hands *Unearthly*-Reihe, *Engel der Nacht* von Rebecca Fitzpatrick und im deutschsprachigen Raum Zoran Drvenkars *Der letzte Engel*.

Ein weiterer beliebter Hype sind die mythischen Götter, meistens die griechischen. Sie werden in der Kinderbuchreihe *Percy Jackson* von Rick Riordan und der *Göttlich*-Trilogie von Josephine Angelini als Leitmotiv verwendet. Jedoch sind sie in beiden Buchreihen nicht die Hauptcharaktere, sondern ihre Nachkommen. Man geht davon aus, dass die Götter mit Menschen Kinder bekommen haben, Halbgötter, und diese ihre Eigenschaften geerbt haben und gegen das Böse kämpfen müssen.

In jedem dieser Hypes gibt es einen Zusammenhang: Es ist immer der Kampf gegen das Böse da. Natürlich ist das auch das Hauptthema der erwachsenen Fantasyliteratur. In den Kinder- und Jugendbüchern sind die Liebe und die Beziehungen auch ein wichtiger Bestandteil der Geschichte. Man kann auch sagen, dass es meistens das Leitmotiv ist.

6.2 Richtlinien für die LektorInnen

Es gibt gewisse Sachen, die jeder Lektor und jede Lektorin beachten sollte. Bei Kinder- und Jugendfantasy handelt es sich immer noch um Literatur, wo man aufpassen muss, was man schreibt. Besonders bei Kinderliteratur. Daher müssen die Verlagshäuser genaue Angaben geben, ab welchem Alter das jeweilige Buch angemessen ist. Diesbezüglich gibt es sehr feine Unterschiede, wie z.B. wie weit man einen Kuss beschreiben soll und darf. Ob es nur flüchtig ist oder intensiver beschrieben wurde. Dementsprechend wird der Text an den Leser angepasst.

Es gibt auch gewisse Tabuthemen, und zwar:

1. Gewaltverherrlichung
2. Rassismus: Obwohl dieser in Harry Potter vorkommt. Die normalen Menschen, also diejenigen, die keine Magie besitzen, sind nicht würdig und werden Muggel genannt. Es erinnert erneut stark an den Nationalsozialismus, als jeder, der kein Deutscher war, für nicht würdig erklärt wurde und ausgelöscht werden musste. In *Harry Potter* haben wir das gleiche Spiel. Nur ist es hier anders verpackt. Alles findet in einer Welt statt, die nicht existiert, und daher kann es das Kind nicht als Wirklichkeit einstufen. Und die Lektoren wussten das ebenfalls. Was ebenfalls von Wichtigkeit ist, ist das innerhalb solch eines Themas eine positive Figur existieren muss. Wenn es nur negative und böse Figuren im Text geben würde, dann dürfte man das einem Kind oder Jugendlichen nicht zum Lesen geben.
3. Es sollte auf reeller Ebene geschrieben werden. Das Kind oder der Jugendliche muss trotz allem noch wissen, dass alles erfunden ist und das so etwas nicht existiert.

Es ist zu erwähnen, dass die Kinder- und Jugendfantasyliteratur, insbesondere die Jugendfantasyliteratur, ein spezielles Genre der Fantasy ist. In ihr werden viele Themen angesprochen und detaillierter beschrieben, als es in anderen Genres der Fall ist. Hierbei sind gemeint der Tod, die Gewalt und der Geschlechtsverkehr. In fast jedem Buch werden genau diese drei Sachen beschrieben. Der Tod und das Sterben werden in vielen Fällen bis ins kleinste mögliche Detail beschrieben. Das sollte eigentlich nicht der Fall sein. Diesbezüglich können sich die Verlage immer darauf beziehen, dass das alles eigentlich nicht real ist. Solche Themen sind erlaubt, aber nur bis zu einem gewissen Grad. Jedes Thema muss gut durchdacht sein und an den Leser angepasst werden.

Schlussfolgerung

Zu Anfang meiner Arbeit hatte ich mir unterschiedliche Aufgaben gestellt, die ich im Laufe meiner Recherchen zu beantworten versuchte.

Die Frage, ob man Joseph Campbells mythischen Zirkel auch auf die phantastische Kinder- und Jugendliteratur anwenden kann, konnte ich recht früh positiv beantworten. Zwar konnten nicht alle 17 Stufen eins zu eins angewendet werden, aber der Großteil davon schon. Es war erstaunlich zu sehen, wie stark die phantastische Literatur mit den Mythen, Legenden und Sagen verbunden ist, da sie nicht nur den Ursprung der phantastischen Literatur kennzeichnen, sondern auch als eigenständige Gattungen angesehen werden.

Beim Kapitel Märchen konnte man die deutlichen späteren Züge der phantastischen Kinder- und Jugendbücher sehen. Obwohl sich diese in ein paar grundlegenden Eigenschaften unterscheiden, wie im Fehlen von Zeit-, Orts- und Namensangaben, so sind die wichtigsten Merkmale in die phantastische Kinder- und Jugendliteratur übergegangen.

Was die phantastische Kinder- und Jugendliteratur an sich anging, so hatte ich da die größte, aber auch interessanteste Aufgabe. Bereits der historische Überblick zeigt, wie stark die Phantastik in der Literatur verankert ist. Den Anfang machte E.T.A. Hoffmann und dank ihm, konnte sich die Gattung innerhalb der Literatur festigen. Es war jedoch Michael Ende, der mit seinem Roman *Die unendliche Geschichte*, den Startschuss für die weitere Verbreitung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur gab.

Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur hat sich als komplexeres Thema erwiesen, als es mir zuerst erschien. Angefangen mit der Beziehung der imaginären Welten zur realen Welt, nach Maria Nikolajeva, gefolgt von den unterschiedlichen Figuren und deren Motiven, innerhalb der Erzählungen. Am schwersten war jedoch der Versuch die Phantastik zu definieren. Viele Theoretiker und Forscher haben es versucht, es kam aber bis heute zu keiner einheitlichen Definition. Tzvetan Todorov kam der Sache am nächsten. Persönlich bin ich der Meinung, dass alle Theoretiker eigentlich ein und das selbe gemeint, aber anders formuliert haben. Das Phantastische ist etwas Unnatürliches und nicht Reales. Man kann es nicht erklären und man sollte es nicht versuchen zu verstehen, sondern es als solches akzeptieren.

Dem zu folge könnte man meinen, dass die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ohne jegliche Struktur zu sein scheint, aber das entspricht nicht der Wahrheit. Göte Klinberg hat uns

gezeigt, dass eine strenge Struktur am ausschlaggebendsten für eine phantastischen Kinder- und Jugendbucherzählung ist. Diese Struktur muss befolgt werden, sonst fängt man als Leser an, an den Dingen zu zweifeln und die Magie geht verloren. Man kann sich die phantastische Erzählung als ein Kartenhaus vorstellen: Die Magie und das Unerklärliche halten das Haus zusammen und der Zweifel kann es zum Einsturz bringen. Ein Kartenhaus muss auch nach bestimmten Regeln aufgebaut sein, um nicht einzustürzen, genau so wie es eine phantastische Kinder- und Jugendbucherzählung muss.

Ich bin ebenfalls zu dem Schluss gekommen, dass phantastische Kinder- und Jugendbücher, genau so wie Märchen, keineswegs schlecht für Kinder und Jugendliche sind. Zu viele positive Eigenschaften sprechen gegen eine negative Wirkung. Phantastische Texte fördern die Phantasie und stärken den Leser, der sich oft in der Rolle der Helden wiederfindet. Ebenfalls dienen solche Erzählungen als eine Art Unterschlupf für Kinder, die der, vielleicht grausamen, Realität entkommen wollen. Sicher wünschen sich dann auch manche wie Meggie aus Cornelia Funkes *Tintenherz* zu sein und durchs Lesen die magische Welt zu sich bringen zu können. Phantasie ist etwas Gutes und nicht Schlechtes.

In meinem letzten Kapitel habe ich die phantastische Kinder- und Jugendliteratur aus der Sicht des Verlagswesens erforscht und bin dabei zu erstaunlichen Ergebnissen gekommen. Genau wie das phantastische Kinder- und Jugendbuch selbst, muss auch die Auswahl eines neuen phantastischen Kinder- und Jugendbuchtextes nach strengen Kriterien erfolgen. Es gibt Regeln in Bezug auf erlaubte und nicht erlaubte Themen, die immer befolgt werden müssen. Die Themen müssen genau an die Leser angepasst werden, was auch die verschiedenen Alterseinstufungen zeigen.

Es hat mich ebenfalls erstaunt, wie sehr doch ein kleiner Zauberer namens Harry Potter die Welt der phantastischen Erzählungen beeinflusst hat. Ohne ihn wäre man heute nicht an diesen Punkt gelangt, wo die Kinder und Jugendlichen geradezu süchtig nach Fantasy sind und dabei ist er erst 1997 erschienen. Fakt ist, dass die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ohne ihn nie ihren derzeitigen Kultstatus eingenommen hätte.

Zum Schluss kann ich nur sagen, dass ich jetzt mehr denn je von der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur begeistert bin. Erst durch meine Recherchen habe ich bemerkt, wie komplex und wie mehrschichtig diese Gattung in Wirklichkeit ist und was für einen positiven

Einfluss sie auf die Kinder und Jugendlichen hat. Demnach zu urteilen, ist es gut, in die Welt der Phantasie einzutauchen.

Bibliographie

Primärliteratur

1. Angelini, Josephine: *Starcrossed*. London: Macmillan Children's Books, 2011.
2. Angelini, Josephine: *Dreamless*. London: Macmillan Children's Books, 2012.
3. Angelini, Josephine: *Goddess*. London: Macmillan Children's Books, 2013.
4. Clare, Cassandra: *The Mortal Instruments. City of Bones*. New York [u.a.]: Margaret K. McElderry Books, 2007.
5. Clare, Cassandra: *The Mortal Instruments. City of Ashes*. New York [u.a.]: Margaret K. McElderry Books, 2008.
6. Cassandra Clare: *The Mortal Instruments. City of Fallen Angels*. New York [u.a.]: Margaret K. McElderry Books, 2011.
7. Drvenkar, Zoran: *Der letzte Engel*. München: cbj Verlag, 2012.
8. Funke, Cornelia: *Tintenherz*. Hamburg: Cecilie Dressler Verlag, 2003.
9. Hand, Cynthia: *Unearthly*. London: Egmont, 2011.
10. Kate, Lauren: *Fallen*. London: Corgi Books, 2009.
11. Kate, Lauren: *Passion*. London: Doubleday, 2011.
12. Kate, Lauren: *Rapture*. London: Corgi Books, 2012.
13. Meyer, Stephenie: *Bis(s) zum Morgengrauen*. Hamburg: Carlsen, 2005.
14. Meyer, Stephenie: *Breaking Dawn*. London: Atom, 2008.
15. Riordan, Rick: *Percy Jackson. The Lightning Thief*. New York: Disney-Hyperion, 2006.
16. Rowling, Joanna K. : *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hamburg: Carlsen Verlag, 1997.
17. Rowling, Joanna K.: *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*. Hamburg: Carlsen Verlag, 1999.
18. Rowling, Joanna K.: *Harry Potter and the Goblet of Fire*. London: Bloomsbury Publishing, 2000.
19. Rowling, Joanna K.: *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury Publishing, 2003.
20. Rowling, Joanna K.: *Harry Potter and the Deathly Hallows*. London: Bloomsbury Publishing, 2007.

21. Tolkien, J.R.R.: *Der kleine Hobbit*. München: dtv Verlag, 1999.
22. Tolkien, J.R.R.: *Der Herr der Ringe*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2001.
23. Weatherly, L.A.: *Angel Burn*. Somerville: Candlewick Press, 2011.

Sekundärliteratur

1. Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt am Main [u.a.]: Insel Taschenbuch, 1999.
2. Feustel, Elke: *Rätselprinzessinnen und schlafende Schönheiten. Typologie und Funktionen der weiblichen Figuren in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*. Hildesheim: Olms Verlag, 2012.
3. Götz, Dieter/ Haensch, Günther und Wellmann, Hans (Hrsg.): *Langenscheidt. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin, [u.a.]: Langenscheidt Verlag 2008.
4. Haas, Gerhard: *Märchen, Sage, Schwank, Legende, Fabel und Volksbuch als Kinder und Jugendliteratur*. In: Gerhard Haas (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1974.
5. Haas, Gerhard: *Phantastik – die widerrufene Aufklärung?* In: Lange, Günter/ Steffens, Wilhelm (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 1993.
6. Haas, Gerhard: *Phantastische Literatur für junge Leser*. In: Lange, Günter/ Steffens, Wilhelm (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 1993.
7. Kirschhof, Ursula: *Phantastische Kinderliteratur*. In: Wild, Reiner (Hrsg.): *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Metzler Verlag, 1990.
8. Lange, Günter: *Einführung in die Märchenforschung und Märchendidaktik*. In: Lange, Günter [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*. Hohengehren: Schneider-Verlag, 2012.
9. Lüthi, Max: *Es war einmal. Das Wesen des Volksmärchens*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht, 1964.
10. Meißner, Wolfgang: *Die Phantasie der Kinder – Entwicklungspsychologische Überlegungen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. In: Lange, Günter /

- Steffens, Wilhelm (Hrsg.): *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 1993.
11. Meißner, Wolfgang: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 1989.
 12. Pesch, Helmut: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Köln: Eigenverlag, 2009. (e-book)
 13. Petzoldt, Leander: *Zaubertechnik und magisches Denken. Erscheinungsform und Funktion magischer Elemente im Märchen*. In: Lange, Günter [Hrsg.]: *Märchen - Märchenforschung – Märchendidaktik*. Hohengehren: Schneider-Verlag, 2012.
 14. Pöge-Alder, Kathrin: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*. Tübingen: Narr Verlag, 2011.
 15. Rank, Bernhard: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*. In: Lange, Günter: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Hohengehren: Schneider Verlag, 2011.
 16. Tolkien, J.R.R.: *Märchen*. In: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*. Stuttgart: Klett Cotta Verlag, 1984.
 17. Tabbert, Reinbert: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*. In: Lange, Günter: *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*. Hohengehren: Schneider Verlag, 2005.
 18. Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach, 2013.
 19. Zeilinger, Verena: *Cornelia Funkes Tintenweltrilogie. Eine Untersuchung zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Universität Wien, 2010.

Weblinks:

1. Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Online Wörterbuch. <http://lema.rae.es/drae/?val=fantasia>
2. Larousse Online Wörterbuch. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-allemand/fantastique/32766>
3. <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/learner-english/fantasy>
4. <http://harrypotter.wikia.com/wiki>

Gespräche:

- Frau Barbara Breu, cbj und cbt Verlag, Random House, München (April 2014)
- Herr Ruggero Leò, Bastei Lübbe Verlag, Köln (Mai 2014)

Lebenslauf

Name und Nachname: Zinaida Džanić
Geburtsdatum: 01.12.1989
Geburtsort: Brčko, Bosnien und Herzegowina
Familienstatus: verheiratet

Universitätsbildung:

2012 - 2015 Masterstudium Deutsche Philologie, Universität Wien
2014 - Masterstudium Geschichte, Universität Wien
2010 – 2012 Bachelorstudium Deutsche Philologie, Universität Wien

Themen der Bachelorarbeiten:

1. Ältere deutsche Literatur, *Parzivals Besuch auf der Gralsburg Munsalvaesche*
2. Sprachwissenschaft: *Verben. Ein Vergleich der Verben im Englischen, Deutschen und B/K/S*

2009 – 2010 Bachelorstudium Transkulturelle Kommunikation, Universität Wien
2008 – 2009 Deutsche Sprache und Literatur, Philosophische Fakultät Tuzla, Bosnien und Herzegowina

Schulausbildung:

2004 – 2008 Gymnasium Brčko, Bosnien und Herzegowina
Schwerpunkt: Sprachen und Übersetzen (Englisch und Deutsch),
Matura mit ausgezeichnetem Erfolg
2001 – 2004 V. Grundschule in Brčko, Bosnien und Herzegowina
1998 – 2001 IX. Grundschule in Brčko, Bosnien und Herzegowina
1996 – 1998 Bilharzschule Sigmaringen, Deutschland

Sprachkenntnisse:

Bosnisch/ Kroatisch/ Serbisch: Muttersprache
Deutsch: Zweitsprache
Englisch: sehr gut in Wort und Schrift

Sonstige Tätigkeiten an der Universität Wien:

2013 – 2014: Mentorin im Bereich Deutsche Philologie

- Schreibcoaching

2011 – 2012: Mentorin im Bereich Deutsche Philologie

- Erstsemesterbetreuung