Travail de candidature

Fantasy und Mystery: Der Wunsch nach Entführung in eine andere Welt

Parallelwelten und Rollenspiele in Ursula Poznanskis Thrillern „Erebos“ und „Saeculum“

présenté par:
Stephany Romy

Candidate-professeur de lettres au:
Lycée technique du Centre

Spécialité:
Allemand

Patron:
M. Weis Luc

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt habe und keine anderen als die im Quellenverzeichnis angegebenen gedruckten, elektronischen und audiovisuellen Quellen sowie Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach diesen Quellen entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall unter genauer Angabe der Quellen deutlich als Entlehnung kenntlich gemacht.

Des Weiteren versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit bisher keinem anderen Prüfungsamt in gleicher oder vergleichbarer Form vorgelegt habe. Sie wurde bisher auch nicht veröffentlicht.

Tawern, den 1. Februar 2017

Romy Stephany

Umschlaggestaltung: © Romy Stephany: *Mondnacht.* (2009)
© Romy Stephany: *A Elbereth Gilthoniel.* (2005)

STEPHANY Romy

Candidate-professeur de lettres au
Lycée technique du Centre

Spécialité: Allemand

Fantasy und Mystery:
Der Wunsch nach Entführung in eine andere Welt

Parallelwelten und Rollenspiele
in Ursula Poznanskis Thrillern
„Erebos“ und „Saeculum“

Lycée technique du Centre, 2017

Zusammenfassung:

In dieser Arbeit soll auf zwei Genres der fantastischen Literatur, nämlich Fantasy und Mystery, eingegangen werden. Insofern werden u.a. jeweils spezifische Merkmale herausgearbeitet und es wird der Frage nachgegangen, warum diese Genres so drastisch an Beliebtheit gewinnen. In diesen Werken geht es nicht nur um Fantastisches und Unerklärliches, sondern u.a. auch um moralische Werte, was bei vielen Lesern durchaus die Neugier weckt und zur Lektüre anregt.

Des Weiteren wird geklärt, inwiefern die Geschichten dieser beiden Genres mit denen der audiovisuellen Medien – Film und interaktive Computerspiele – zusammenhängen. Diesbezüglich wird dem Phänomen nachgegangen, dass man Fantasy auch erleben kann, etwa durch Online-Rollenspiele oder Live-Rollenspiele, wie es in Ursula Poznanskis Thrillern *Erebos* und *Saeculum* sehr deutlich dargestellt wird. Die Auseinandersetzung mit diesen beiden Werken soll schließlich zeigen, wie man das ausgeprägte Interesse der jungen Heranwachsenden an Fantasy und Mystery in den Deutschunterricht mit einfließen lassen kann, um einen faszinierenden und fächerübergreifenden Literaturunterricht zu gestalten.

Nachdem also zunächst die beiden Genres genauer definiert worden sind und deren Entstehungs- bzw. Entwicklungsgeschichte kurz erläutert worden ist, werden typische Merkmale von Fantasy und Mystery analysiert, wobei besonders viel Wert auf eine Untersuchung der Raumdarstellung gelegt wird. Dabei stehen etwa der Aufbau der Parallelwelten, die Kartographie, die Grenzen zwischen realer und fiktiver Welt, die Bedeutung natürlicher Orte oder die Beschreibung mancher Schauplätze, Wesen und Völker sowie mancher magischer und mysteriöser Gegenstände im Mittelpunkt. Welche Bedeutung diese Parallelwelten für die Leser haben können, soll anschließend anhand der bisher erarbeiteten Ergebnisse hinterfragt und erklärt werden.

Daran anknüpfend folgt eine Auseinandersetzung mit Rollenspielen, welche die beiden Literaturgenres Fantasy und Mystery neuerdings stark zu beeinflussen scheinen. Bei der Analyse von Online-Rollenspielen, wie *World of Warcraft*, und dem LARP-Phänomen soll v.a. das Vermögen, sich in eine imaginäre Figur hineinversetzen zu können, fokussiert werden.

In diesem Zusammenhang wird schließlich den Werken *Erebos* und *Saeculum,* in denen ein Fantasy-Computerspiel und eine Mittelalter-Convention das Geschehen beeinflussen, größere Beachtung geschenkt. Es wird auf Basis der bisherigen Ergebnisse untersucht, welche typischen Merkmale der beiden Genres darin wiederzufinden sind und welche Auswirkungen das Rollenspiel der fiktiven Welt in den jeweiligen Geschichten auf die reale Welt hat.

Anhand der herausgearbeiteten Merkmale von Fantasy und Mystery kann eine intensivere Auseinandersetzung mit Ursula Poznanskis Bestsellern erfolgen, wobei ein kleineres Dossier mit einzelnen Arbeitsblättern und Anregungen für einen fächerübergreifenden Literaturunterricht angefertigt wird. Diese Arbeit soll auch anderen Deutschlehrern den Weg zu Fantasy und Mystery als Unterrichtslektüre erleichtern.

Inhaltsverzeichnis:

I. Allgemeines.....9

1. Einleitung.....9
2. Entstehungsgeschichte.....13
3. Nähere Begriffserklärungen – Fantasy.....21
4. Nähere Begriffserklärungen – Mystery.....31
5. Parallelwelten.....38

II. Weltdarstellung und typische Merkmale in den beiden Genres.....47

1. Fantasy.....47

1.1. Erwachen, Entführen und Ernennen – Reise in die Parallelwelt.....47

1.2. Raumdarstellung.....54

1.2.1. Schwellen, Schleusen und Schranken – Übergänge zwischen realer und fiktiver Welt.....54

1.2.2. Karte, Kompass und Kunstwerk – Kartographie.....64

1.2.3. Stadt, Land, Fluss – Aufbau und Entstehung der Parallelwelt.....75

1.2.4. Natürliche Topoi und ihre Bedeutungen.....83

a) Wald – märchenhaft, mächtig, mysteriös und magisch.....84

b) Gebirge und Höhlen – gigantisch, glitzernd, gruselig und gefährlich.....95

c) Gewässer – sagenumwoben, spiegelglatt, schaurig und schön.....104

d) Moorgebiete und Sümpfe – trüb, tückisch, teuflisch und tödlich.....119

e) Trockengebiete und Wüsten – leer, leblos, lautlos und launisch.....126

1.2.5. Befremdende Bauwerke, derbe Dörfer und steinalte Städte.....133

1.3. Bedeutung der Parallelwelt und der Helden für den Leser.....145

2. Mystery.....153

2.1. Raumdarstellung.....153

2.1.1. Infiltration, Isolation, Illusion – Aufbau und Entstehung der Parallelwelt.....153

2.1.2. Natürliche Topoi und ihre Bedeutungen.....163

a) Wald – bemoost, befremdlich, beklemmend und bedrohlich.....163

b) Gewässer – finster, fürchterlich, faulig und feindselig.....170

c) Inseln – abenteuerlich, albtraumhaft, abgeschieden und ausweglos.....177

2.1.3. Überirdisch und unterirdisch – unheimliche Schau(er)plätze.....184

2.1.4. Verlassen, verschlafen und verwahrlost – das immer wiederkehrende Motiv des Hauses.....194

2.1.5. Fürchterliche Flüche, Furcht und Flucht.....204

2.2. Einzelgänger, Wiedergänger und Doppelgänger – typisches Figurenarsenal.....209

2.3. Zahl, Zeichen, Zeichnung und Zodiakus – mysteriöse Symbole.....220

2.4. Bedeutung der Parallelwelt und des rätselnden Fachmanns für den Leser.....227

III. Junger Spieler und *Alter Ego:*
Erlebte Fantasy und Mystery in Rollenspielen.....235
1. MMORPG – Online-Rollenspiele.....235
2. LARP – Verkleidung und Verwandlung auf Live-Veranstaltungen.....243

IV. Ursula Poznanskis Thriller *Erebos* und *Saeculum*:
Fantasy-Computerspiel und Mittelalter-Convention mit Gruselfaktor.....247
1. *Erebos*.....247
1.1. Kurze Zusammenfassung.....247
1.2. Analyse der Merkmale.....249
1.3. Auswirkungen des Rollenspiels in der Parallelwelt auf die reale Welt.....261
2. *Saeculum*.....263
2.1. Kurze Zusammenfassung.....263
2.2. Analyse der Merkmale.....265
2.3. Auswirkungen des Rollenspiels in der Parallelwelt auf die reale Welt.....277

V. Dossier mit möglichen Arbeitsblättern.....281
1. Begründung der Bücherwahl.....281
2. Arbeitsblätter zu *Erebos* und *Saeculum*.....283

Ich lese in einem Fantasy-Buch:
„Es ist Nacht.“
Der Alltag schläft.
Die Welt steht still.

„Die Glocke eines alten Kirchturms am Hang
kündigt mit zwölf langgezogenen Schlägen die Geisterstunde an.
Der Klang unterbricht das Zirpen der Grille
und durchbricht die übrige leblose Stille.“
Auf meinem modernen Radiowecker
springen die Zahlen von 23:59 auf die vier Nullen der Mitternacht.

„Ihr regenbogenfarbenes Spiegelbild betrachten die Feen
in der glatten Wasseroberfläche der schlummernden Seen.
In stillen Gewässern verführen bezaubernde Sirenen
Männer mit ihren Stimmen und betörenden Tönen.“
Der Bach singt draußen leise
sein murmelndes und berauschendes Lied.

„Ein Wolf heult melancholisch
vor dem silbernen Mond.“
Ein Nachtvogel krächzt wehmütig:
„Kiwitt! Kiwitt!“
„Ein Käuzchen ruft verführerisch:
´Komm mit! Komm mit! ´“

In solchen Momenten packt mich die Spannung rasant
wie der zu Fleisch gewordene Schatten einer riesigen Hand.
Mir stockt der Atem, doch ich will mehr.
Der Wunsch nach Entführung erwacht in mir:
Eine Entführung in einen ganz anderen Raum
mit fantastischen Orten wie im Traum.

Die Fiktion verschmilzt mit der realen Welt.
Dem Bekannten so ähnlich und doch so fremd zeigt sich die Parallelwelt,
wie ein konvexer Spiegel, der die Realität auf wunderbare Weise verzerrt.
Ich werde in eine farbenprächtige Unterwasserwelt gezerrt.
Lesend dringe ich vor in ein unendliches Reich,
Und vergesse mein eigenes Blut und Fleisch.

Für alle,

die von Parallelwelten träumen...

„Beim Lesen phantastischer Literatur
stellt sich oft ein traumähnliches Gefühl ein
und der Leser ist der Meinung,
dass die Grenze zwischen dem Realen
und dem Phantastischen
dünn ist wie ein Blatt Papier.“[1]

I. Allgemeines

1. Einleitung

Das vorangehende Gedicht sowie das oben genannte Zitat sollen beide verdeutlichen, was fantastische Literatur insbesondere ausmacht: Sie unterhält den Leser, indem sie ihn anhand ihres wunderbaren, übernatürlichen und geheimnisvollen Inhalts in einen dem Träumen ähnlichen Zustand versetzt, wobei ganz neue Regeln vorherrschen können. Diese Empfindung kann sogar je nach Situation, in der sich der Leser befindet, verstärkt werden. Greift man z.B. abends oder nachts zu einem Buch fantastischen Inhalts, so kann eine dezente, kaum hörbare, jedoch äußerst unheimliche Geräuschkulisse – monotones Grillenzirpen, hallende Glockenschläge, entferntes Hundegebell oder etwa das leise Plätschern eines Baches – die Vorstellungskraft beflügeln. Das Gefühl, tatsächlich Teil der gelesenen Welt zu sein, setzt ein und lässt den Leser die fantastischen und mysteriösen Geschehnisse nicht nur lesen, sondern in einer gewissen Weise auch gedanklich erleben. Dies unterstreicht den Unterhaltungscharakter fantastischer Literatur.

An dieser Stelle sei jedoch auch erwähnt, dass die Vorstellungskraft stark abhängig von der Persönlichkeit des Lesenden ist. Obwohl Genres wie Fantasy, Mystery oder Science-Fiction außerordentlich viele Fans haben, greift noch lange nicht jeder zu so dicken Schmökern wie Dan Browns *Illuminati*, Bernhard Hennens *Die Elfen*, Markus Heitz´ *Die Zwerge* oder J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*, um nur einige der berühmtesten Werke zu nennen. Zudem ist kein anderes Genre als Fantasy so bekannt für mehrbändige Fortsetzungsgeschichten. Doch trotz der hohen Seitenanzahl ihrer Werke können v.a. Fantasy- und Mystery-Autoren immer größere Erfolge verbuchen. In den letzten Jahrzehnten ist die Nachfrage an Geschichten dieser beiden Genres immer stärker gestiegen, die mittlerweile haufenweise aus den Seiten

1 *Phantastische Literatur*. Auf: www.buecher-wiki.de/index.php/BuecherWiki/PhantastischeLiteratur. (Letzter Zugriff am 7.2.2016)

der Bücher entstiegen sind und sich auf Leinwand und Bildschirm von Kino, Fernseher und Computer ausgebreitet haben.

Über die beiden Genres Fantasy und Mystery, welche im Kanon des luxemburgischen Schulsystems bislang noch eher selten anzutreffen sind, soll die vorliegende Arbeit zunächst informieren und mit den vielerorts vorherrschenden Verwechslungen unterschiedlicher Genres der fantastischen Literatur sowie Klischees aufräumen. In einem ersten Schritt ist es demnach unerlässlich, die Begriffe „Fantasy“ und „Mystery“ genau zu definieren und die Abgrenzung von anderen Genres der fantastischen Literatur – etwa Horror oder Science-Fiction – zu verdeutlichen. Zudem soll an dieser Stelle kurz auf deren Entwicklungsgeschichte eingegangen werden.

Zudem wird der Frage nachgegangen, was besonders die Jugendlichen so sehr an diesen Genres interessiert bzw. fasziniert. Es ist tatsächlich nicht nur die Macht des Geheimnisvollen, Fantastischen, Mysteriösen und Unerklärlichen, welche die Neugier der meisten Leser weckt und für beste Unterhaltung sorgt, sondern auch die in solchen Büchern aufzufindende Bedeutung moralischer Werte. Es muss mehrere Gründe für den derzeitigen Boom dieser fantastischen und mysteriösen Geschichten geben, denen in dieser Arbeit nachgegangen wird. Daher sollte Fantasy- und Mystery-Lesern gegenüber der Vorwurf des Eskapismus, also einer feigen Flucht vor der Realität, nicht zu voreilig ausgesprochen werden.

Es folgt eine Analyse typischer Merkmale der beiden Genres. Dabei soll es aber keineswegs nur um magische Objekte und sonderbare Wesen gehen, sondern auch und vor allem um den Aufbau der fiktiven Welten. So enthalten etwa viele Fantasy-Werke Pläne oder Karten, auf denen man die häufig einer Odyssee gleichenden Reisen der handelnden Figuren gut nachvollziehen kann. Für viele Leser scheint es bezüglich der Lektürewahl zudem ausschlaggebend zu sein, ob es sich etwa um eine utopische Feenwelt oder aber einen grausamen dystopischen Handlungsort handelt. Als interessant kann sich zudem die Auseinandersetzung mit den Grenzen zwischen den realen und fiktiven Welten erweisen. Man kann als Leser z.B. auf sehr kuriose Weise die Zauberer in J. K. Rowlings *Harry-Potter*-Reihe zum Gleis 9 ¾ begleiten, um mit

dem knallroten Hogwarts Express zur Schule für Hexerei und Zauberei zu reisen, oder aber mit C. S. Lewis´ warmherziger Lucy Pevensie einfach durch einen Kleiderschrank spazieren, um in eine ganz andere Welt mit ihren eigenen Gesetzen zu gelangen. Für bestimmte Leser spielen auch spektakuläre und teilweise ins Übernatürliche greifende Verfolgungsjagden eine wichtige Rolle bei der Buchauswahl, bei denen in manchen Mystery-Werken auch ganz unterschiedliche, häufig fluchbeladene oder mythenreiche Räume und Orte durchwandert werden.

Auffällig in Fantasy- und Mystery-Büchern ist zudem die intensive Beschreibung der Natur. Welche Bedeutungen sind jeweils den einzelnen Orten zuzuschreiben und inwiefern kann man Unterschiede zwischen den beiden Genres erkennen? So spiegelt ein ruhiger Wald mit Vogelgezwitscher etwa Geborgenheit wider, der sich über Nacht aber schnell in einen Ort voller lauernder Gefahren verwandeln kann. Ebenso stehen Gebirge, Höhlen, Gewässer, Moorgebiete und Wüsten oft symbolhaft für Rückzug, Geborgenheit, Verführung, Verbannung u.s.w. In Mystery-Geschichten kommt es zudem nicht selten vor, dass durch detaillierte Natur- und Wetterbeschreibungen die Spannung steigt oder auf wichtige Handlungen oder Sachverhalte hingewiesen wird. So kann etwa Schnee etwas Bedeutendes für die Recherche des Suchenden zeitweilig verbergen oder Regen und Nebel mögliche Verfolger bis zum letzten Augenblick verschleiern.

In diesem Zusammenhang erweist es sich zudem als sinnvoll, die einzelnen Wesen und Völker zu untersuchen, die häufig orts- und klimagebunden sind und v.a. in Fantasy-Werken ins Schema „Gut gegen Böse“ eingeordnet werden können. Diese Thematik soll jedoch, ebenso wie die Analyse fantastischer Objekte – etwa magische Steine, Waffen oder Schmuck –, nur kurz angerissen werden, da eine detaillierte Beschäftigung damit größtenteils bisher Bekanntes resümieren und den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Um die Leselust von Fantasy- und Mystery-Begeisterten nachvollziehen zu können, soll in einem weiteren Schritt anhand der bisher erarbeiteten Ergebnisse auf die Bedeutung von fiktiven Parallelwelten für die Leser

eingegangen werden.

Weiterhin soll geklärt werden, welcher Zusammenhang zwischen den Geschichten dieser beiden Genres und denen der audiovisuellen Medien – Film und interaktive Computerspiele – besteht. Diesbezüglich lässt sich nämlich eine interessante Entwicklung von Fantasy- und Mystery-Geschichten erkennen: Es geht nicht mehr so sehr um Individuen, die sich ähnlich der antiken Helden bewähren müssen, sondern immer mehr um ganze Gruppen, die wie in einem Online-Rollenspiel in einer entrückten, fremden Welt gemeinsam Gefahren bestehen müssen. Als einige der wichtigsten Werte lassen sich dabei Zusammenhalt und Treue herauskristallisieren, wie es etwa in Suzanne Collins Trilogie *Die Tribute von Panem* und nicht zuletzt in J.R.R. Tolkiens Ring-Trilogie erkennbar ist. Scheinbar lassen sich auch immer mehr Autoren von der Handlung mancher Computerspiele oder Online-Rollenspiele inspirieren, was sich etwa in Ursula Poznanskis *Erebos* eindeutig widerspiegelt. Offensichtliche Bezüge und Parallelen zum wohl beliebtesten Online-Rollenspiel *World of Warcraft* sind hier zu erkennen. Bezüglich des Vermögens, sich in eine Figur hineinversetzen zu können, sollen demnach Online-Rollenspiele wie *WoW* und anschließend die Faszination an Live-Rollenspielen näher untersucht werden.

Hieran anknüpfend erfolgt schließlich die Auseinandersetzung mit Ursula Poznanskis Thrillern *Erebos* und *Saeculum,* in denen ein Computerspiel und eine Mittelalter-Convention im Mittelpunkt stehen. Bei dieser Analyse soll erneut auf die zuvor erarbeiteten Ergebnisse zurückgegriffen werden, um festzustellen, inwiefern die Autorin sich auf Fantasy- und Mystery-Merkmale bezogen hat. Während es in *Erebos* etwa um das durch Sucht provozierte Gefangensein in einer fantastischen, bunten Computerwelt mit ständigen Herausforderungen und Bewährungsaufgaben geht, beschreibt *Saeculum* das Übertreten aus dem trüben und anstrengenden Alltag eines Medizinstudenten in eine natürliche und scheinbar von Übernatürlichem beherrschte Welt. In beiden Werken sollen u.a. die Auswirkungen des Rollenspiels auf die reale Welt analysiert werden, was erheblich von der Verschmelzung der Buchfiguren mit ihren gewählten Avataren bzw. Rollen abhängt.

Nun stellt sich in dieser Arbeit für mich auch die Frage, wie man das

ausgeprägte Interesse der jungen Heranwachsenden an Fantasy und Mystery nutzen kann, um den Deutschunterricht – besonders den Literaturunterricht – faszinierend und fächerübergreifend zu gestalten. Ein umfassendes, jedoch keinesfalls auf Vollständigkeit beruhendes Repertoire der Merkmale von Fantasy und Mystery soll als Ausgangspunkt für eine mögliche Analyse von und Auseinandersetzung mit Ursula Poznanskis Thrillern *Erebos* und *Saeculum* dienen. Anknüpfend an die Analyse der Werke soll jeweils ein kleines Dossier mit einzelnen Arbeitsblättern und Anregungen für einen fächerübergreifenden Unterricht angefertigt werden. Diese Arbeit soll in diesem Sinn Deutschlehrern den Weg zu Fantasy und Mystery als Unterrichtslektüre erleichtern.

2. Entstehungsgeschichte

Um die Entstehungsgeschichte der beiden Genres Fantasy und Mystery erfassen zu können, ist es unumgänglich, auf die Entwicklungsgeschichte der Phantastik einzugehen, da die beiden Genres u.a. neben Horrorliteratur, Märchen, Science-Fiction und Steampunk-Literatur[2] als Unterkategorien dieser Literatur aufzufassen sind. Diesbezüglich soll jedoch keine allumfassende Darstellung der zeitlichen Entwicklung erfolgen, sondern anhand einiger ausgewählter Beispiele auf den Einfluss mancher Stoffe, Werke und Epochen hingewiesen werden. Dass Fantasy und Mystery zur Phantastik gehören, verdeutlicht zunächst Annette Kautts Auffassung, mit der bereits wichtige Merkmale beider Genres angerissen werden: „[S]*obald in einer Geschichte etwas Übernatürliches, Unwirkliches oder unerklärlich Wunderbares oder Unheimliches auftaucht, gehört sie zur phantastischen Literatur*."[3]

Als wohl älteste in den Bereich der Phantastik gehörende Geschichten gelten antike Epen, Sagen und Mythen, in denen häufig Welten mit eigenen Gesetzmäßigkeiten existieren und die handelnden Figuren und Wesen nicht selten über übermenschliche Fähigkeiten verfügen und magische Gegenstände

2 Bei Steampunk-Literatur handelt es sich um ein noch relativ junges Genre, bei dem sich Merkmale von Fantasy, Science-Fiction und Abenteuerroman zu Geschichten verbinden, in denen Alternativwelten dargestellt werden. Die Handlung spielt in einer früheren Epoche, meistens dem viktorianischen Zeitalter, das von technischem Fortschritt geprägt ist. Nicht selten werden Erfindungen dieser Zeit mit irrealen Elementen ausgeschmückt, was dieser Literatur den phantastischen Charakter verleiht.
Vgl. hierzu auch *Liste von Steampunk-Werken*. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Steampunk-Werken. (Letzter Zugriff am 17. 4.2016)

3 Kautt, Annette: *Phantastische Literatur.* Auf: http://www.literaturlexikon.de/genres/phantastische_literatur.html. (Letzter Zugriff am 7.11.2015)

besitzen. Bereits das Gilgamesch-Epos, welches um 2000 v. Chr. entstanden ist, enthält übernatürliche Elemente. So ist etwa der gleichnamige Held zugleich Gott und Mensch und erlangt auf seinen Reisen Wissen, welches das Wissen eines normal Sterblichen bei Weitem übersteigt.[4] Ebenso berichten die germanischen Göttersagen von Loki, einem von den Göttern aufgenommenen Riesen mit Zauberschuhen, die ihn überall hintragen können. Während seiner Abenteuer nutzt er häufig seine Fähigkeit, sich in beliebige Wesen zu verwandeln, meistens in eine Fliege, um ungesehen zu bleiben.[5] Auch in den germanischen Heldenliedern sind die Figuren häufig mit magischen Gegenständen ausgestattet oder haben besondere Kräfte und Begabungen, die entweder unerklärlich sind oder völlig über das Menschenmögliche hinausreichen. Weissagungen beruhen beispielsweise auf der Deutung von Runen und das Sehen in die Zukunft ist – ähnlich einem Orakel – nur dazu Auserwählten vorbestimmt, was beispielsweise Sigurds Aussagen in *Gripirs Weissagung* unterstreichen: „*Keinen Mann kenn ich auf der Erde, / der mehr voraussieht als du, Gripir. / Du sollst nichts verhehlen, auch wenn´s übel ist / oder mir Verderben widerfährt.*[…] *Was bedeutet´s für mich, wenn dort ein Mädchen ist, / von herrlichem Aussehen, aufgezogen bei Heimir? / Das sollst du, Gripir, genau sagen, / denn du siehst jedes Schicksal voraus.*“[6]

Besonders um den Helden Sigurd ranken sich Geschichten, die durchaus prägend für das Fantasy-Genre sind. Allem voran wäre eine seiner bekanntesten Heldentaten zu erwähnen: der Kampf gegen den Drachen Fafnir und der daraus resultierende Gewinn des Drachenhortes, der allerdings fluchbeladen ist; er ist entscheidend für den Tod des Helden. In seinem Werk *Der kleine Hobbit* greift J. R. R. Tolkien diese Idee auf, indem er den aus den Ered Mithrin (den Grauen Bergen) stammenden Drachen Smaug die Zwerge aus Erebor (dem Einsamen Berg) vertreiben lässt und den dort gelagerten Schatz mit dem wertvollen Arkenstein jahrelang hüten lässt. Nachdem Smaug besiegt worden ist und der Zwerg Thorin Eichenschild wieder im Berg regiert, stellt sich heraus, dass auch dieser Schatz fluchbeladen ist: Es kommt zu

4 Vgl. *Gilgamesch*. Auf: https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gilgamesch/ch/ec1099f6061e75fe784251192303e476/. (Letzter Zugriff am 17.4.2016)
5 Vgl. Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam Verlag, Stuttgart 2005, S. 16 und 160f.
6 Krause, Arnulf: *Die Heldenlieder der Älteren Edda*, Reclam Verlag, Stuttgart 2007, S.81f.

einem großen Krieg, der Schlacht der fünf Heere, wobei der Zwergenfürst sein Leben verliert.[7] Die grausamen Ausmaße des Krieges kommentiert Bilbo Beutlin bekümmert: „*Ich wollte, der alte Smaug wäre auf diesem verwünschten Schatz sitzen geblieben. Das wäre mir lieber, als daß diese widerlichen Kreaturen ihn bekommen und der arme alte Bombur und Balin, Fili und Kili und alle die andern ein schlimmes Ende finden, und Bard auch und die Menschen vom See und die fröhlichen Elben.*“[8]

Modernere Fantasy-Werke sind insgesamt nicht nur von der nordischen Mythologie durchwachsen; auch eine Unmenge von Elementen der griechischen und römischen Mythologie prägen Inhalt und Handlungsstränge dieser Geschichten. Die Epen Homers sind etwa wichtige Quellen für die Abenteuer- und Reisethematik in der Fantasyliteratur. Wahrsager, Riesen, Zwerge, Elben, Feen, Zauberer, Zentauren oder andere sonderbare Wesen gehören in der heutigen Fantasyliteratur zum üblichen Figurenrepertoire und nicht selten sind die Namen dieser Figuren von mythologischen Göttern, Helden und Wesen abgelehnt. So beruht etwa in Joanne K. Rowlings siebenbändigem Werk um den jungen Zauberer Harry Potter der Vorname der zauberkundigen Professor McGonagall auf den Charaktereigenschaften der gleichnamigen römischen Göttin Minerva, nämlich der Hüterin des Wissens und der Göttin der Weisheit.[9] Als weiteres markantes Beispiel für das Wiederaufleben antiker Mythen kann Rick Riordans fünfbändige *Percy-Jackson*-Reihe betrachtet werden, in welcher der Autor die Götter, Wesen und Ungeheuer der griechischen Mythologie in die moderne Welt transponiert und dort die Handlung im Kampf zwischen Gut und Böse vorwiegend bestimmen lässt.

Insofern bezeichnet Frank Weinreich den Mythos sehr passend als „*Keimzelle aller phantastischen Literatur*“[10]. Weiterhin betrachtet er den Mythos als „*Fundgrube der Bilder und Metaphern* [sowie als] *Quelle von Symbolen*“.[11] In Bezug auf die Entstehungsgeschichte fantastischer Welten erweisen sich

7 Vgl. Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2006, S. 308ff.
8 Ebenda, S. 313.
9 Viele interessante und tiefgründige Informationen bezüglich eines Zusammenhangs der Potter-Welt mit der Mythologie liefert folgendes Werk: Schneidewind, Friedhelm: *Das ABC rund um Harry Potter. Ein Lexikon*, Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2000.
10 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 39.
11 Ebenda, S. 40f.

neben Mythen auch religiöse und philosophische Texte – etwa Werke der Vorsokratiker – als äußerst einflussreich, was deutlich in einigen Werken J. R. R. Tolkiens sowie seines Zeitgenossen Clive Staples Lewis´ zu erkennen ist. Über diese Thematik kann eingehender unter dem Abschnitt „Stadt, Land, Fluss – Aufbau und Entstehung der Parallelwelt“ nachgelesen werden.

Ebenfalls als Schöpfungsquellen und sogar teilweise als Vorreiter der heutigen Fantasyliteratur können viele während des Mittelalters entstandene Werke betrachtet werden, welche sich auch noch auf Mythen und Sagen berufen und diese mit fantastischen Elementen vereinen. Besonders der Magie und der Thematik des vorbestimmten Schicksals kommt nun eine tragende Rolle für die Entwicklung des Geschehens zu. An dieser Stelle wäre zunächst das um 1200 entstandene mittelhochdeutsche *Nibelungenlied* zu erwähnen, dessen Inhalt etwa Wolfgang Hohlbein als moderne Prosaerzählung in Form eines zweibändigen Fantasy-Zyklus aufgearbeitet und erweitert hat. In seinen beiden Romanen *Der Ring der Nibelungen* und *Die Rache der Nibelungen* flicht der Bestsellerautor die aus dem Epos bekannten Motive – Heldentaten, Liebe, Macht, Intrigen, Rache, Krieg und nicht zuletzt Magie – zu einem Gesamtwerk zusammen, das ohne Zweifel als zur Fantasy gehörend aufzufassen ist. Erwähnenswert sei an dieser Stelle der Auftakt des mittelalterlichen Opus, in welchem nicht nur der Bezug zu antiken Erzählungen, sondern auch der Charakter des Wunderbaren deutlich hervorgehoben wird: „*Uns ist in alten mæren wunders vil geseit / von helden lobebæren, von grôzer arebeit, / von fröuden, hôchgezîten, / von weinen und von klagen, / von küener recken strîten muget ir nu wunder hœren sagen.*“[12]

Neben dem germanischen Erzählerbe um die Nibelungen hat aber auch der aus England stammende Mythen- und Sagenstoff seinen Einfluss auf die Entwicklung der Fantasyliteratur gehabt, wobei etwa König Artus und seinen Rittern der Tafelrunde die Funktion glänzender Vorbilder für die heutigen Fantasy-Helden zuzusprechen wäre. Wolfram von Eschenbachs

12 Grosse, Siegfried: *Das Nibelungenlied. Mittelhochdeutsch – Neuhochdeutsch*, übersetzt von Karl Bartsch und Helmut de Boor, Reclam Verlag, Stuttgart 2002, S. 6. In der Übersetzung auf der Seite 7 ist folgender Text angegeben: „*Uns wird in alten Erzählungen viel Wunderbares berichtet: Von berühmten Helden, großer Mühsal, von glücklichen Tagen und Festen, von Tränen und Klagen und vom Kampf tapferer Männer könnt ihr jetzt Erstaunliches erfahren.*“

mittelhochdeutsche Werk *Parzival* zeigt beispielsweise die wunderbaren Aventiuren des Titelhelden, der sogar in König Artus´ Tafelrunde aufgenommen wird. Auch die Schauplätze in diesem Schriftwerk sind interessante Vorlagen für die heutige Fantasyliteratur, in der mittelalterliche Gesellschaftsformen dominieren und ganz besondere Naturschauplätze beschrieben werden. Der Autor bot mit seinem *Parzival* darüber hinaus eine bedeutende Schöpfungsquelle für das Mystery-Genre, nicht zuletzt wegen des heiligen Grals, einem mysteriösen und mystischen Objekt, nach dessen Besitz immer wieder Romanfiguren streben. Das Hinauszögern einer plausiblen Erklärung für sonderbare und unheimliche Phänomene oder Begebenheiten ist bereits deutlich in diesem Werk anzutreffen und setzt somit den Leser vor Rätsel, wie es auch für das Mystery-Genre üblich ist.

Ähnlich wie Mythos und Sage sind auch Märchen einflussreiche und ausschlaggebende Texte für die Entwicklung von Fantasy- und Mystery-Literatur. Erneut aufgegriffen wurden die alten Quellen und Märchenmotive v.a. zur Zeit der Romantik, als viele Kunstmärchen niedergeschrieben wurden, in denen Unheimliches, Übernatürliches und Parallelwelten vorkommen.[13] In E. T. A. Hoffmanns romantischer Novelle *Der goldene Topf* darf etwa der Student Anselmus seine goldgrüne Schlange Serpentina mit den blauen Augen erst als Ehefrau ins Phantasiereich Atlantis führen, wenn er sich in unterschiedlichen Aufgaben bewiesen hat, die ihn nach und nach vom realen Alltag wegbringen. „*Alles das Seltsame und Wundervolle, welches* [ihm] *täglich begegnet war, hatte ihn ganz dem gewöhnlichen Leben entrückt, längst sah er keinen seiner Freunde mehr und jeden Morgen harrte er mit Ungeduld auf die zwölfte Stunde, die ihm sein Paradies aufschloß.*“[14] Da die Romantik realistische und phantastische Elemente miteinander kombiniert, gilt sie als wichtige Entwicklungsstufe der Phantastik und zeigt hiermit eines der bedeutendsten Merkmale heutiger Fantasy- und Mystery-Literatur auf: Die Existenz mehrerer Welten, die in gewisser Hinsicht ineinander greifen oder verbunden sind.

Die deutsche Romantik hat sich aber nicht nur auf die alten Quellen

13 Vgl. Kautt, Annette: *Phantastische Literatur*. Auf: http://www.literaturlexikon.de/genres/phantastische_literatur.html. (Letzter Zugriff am 7.11.2015)
14 Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus: *Der goldene Topf*, Suhrkamp Verlag, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 77f.

bezogen, sondern sich auch an unheimlichen englischsprachigen Geschichten inspiriert, deren Blütezeit zu Beginn des 19. Jahrhunderts liegt. So hat sich die Schwarze Romantik, bzw. Schauerromantik entwickelt, aus der viele Motive – etwa das Doppelgängermotiv – im Mystery-Genre wiederzufinden sind. An erster Stelle sei diesbezüglich Robert Louis Stevensons Schauernovelle *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* zu nennen, in welcher der Protagonist Henry Jekyll an seinem Experiment der Persönlichkeitsspaltung zugrunde geht, da sich die böse Seite mehr und mehr durchsetzt und somit unkontrollierbar wird. Auf ähnliche Weise greift Oscar Wilde das Motiv des Doppelgängers in seinem bekanntesten Prosawerk *Das Bildnis des Dorian Gray* auf und lässt anhand der Beschreibungen des sich parallel zu Dorians Sünden und Schandtaten – etwa dem Mord am Maler Basil Hallward – allmählich verändernden Porträts auch heute noch seine Leserschaft erschauern; so etwa, wenn es heißt: „*Dorian öffnete halb die Tür. Als er es tat, sah er sein Porträt höhnisch im Sonnenlicht grinsen.* […] *Was war das für ein grauenhafter roter Fleck, der naß und glänzend an einer der Hände klebte, als ob die Leinwand Blut geschwitzt hätte? Wie entsetzlich sah das aus!*“[15] Es hat ganz den Anschein, als erwache die Leinwand im Laufe der Geschichte zum Leben, indem sie für Dorian als Spiegel seiner Seele fungiert. Auch in Edgar Allen Poes Werken kommt das Unheimliche zur Geltung, was keinen geringen Einfluss auf die Weiterentwicklung des Mystery-Genres hatte. Das Gruselige tritt immer mehr in den Vordergrund. Der englische Schauerroman – gothic novel – enthält aber eigentlich noch nichts Übernatürliches, sondern erweckt nur den Anschein. Am Ende der Geschichte wird nämlich das Übersinnliche in der Auflösung des Falls aufgelöst. Marianne Wünsch rechnet aber „*der phantastischen Literatur auch Texte zu, in denen das übernatürliche Ereignis zuletzt realistisch hinwegerklärt wird*“[16]. Bei der Schauerliteratur können zwei große Abzweigungen festgestellt werden: Einerseits die Horrorliteratur, bei der es um Effekte geht, um bei der Leserschaft ein Angstgefühl zu provozieren, andererseits der Mystery-Thriller, bei dem das Unheimliche nicht so effektvoll, sondern dezenter eingesetzt wird und vielmehr als Antrieb für die Handlung der Figuren zu verstehen ist.

15 Wilde, Oscar: *Das Bildnis des Dorian Gray*, Insel Verlag, Frankfurt am Main 2012, S. 234.
16 *Phantastik*. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Phantastik. (Letzter Zugriff am 26.3.2016)

Bislang bleibt festzuhalten, dass neben den antiken und mittelalterlichen Dichtern auch „*die Romantiker, die das Übernatürliche, das Jenseitige und das Spirituelle meist sehnsüchtig zum Mittelpunkt ihrer Werke machten und damit ein tiefes Verlangen nach Transzendenz ausdrückten*“[17], einen bedeutenden Einfluss auf die Entwicklung der beiden Genres Fantasy und Mystery hatten.

Nicht nur die Romantiker versuchten, Übernatürliches und Fantastisches wieder intensiver in den Mittelpunkt ihrer Werke zu rücken. Ein „*weiterer wichtiger Aspekt für die phantastische Literatur war der Erfolg der Seefahrer, Scouts, Trapper und Geowissenschaftler, der die Karte der Erde ihrer weißen Flecken zur Gänze beraubte und viel potenziellen Zauber und Exotik durch die nüchterne Beschreibung des faktischen Istzustandes ferner Länder, Gebirge und Inseln zunichte machte.*“[18] Da die Welt durch die sich immer weiter entwickelnde Wissenschaft zunehmend entzaubert, oder anders ausgedrückt entmythisiert wurde und die Industrialisierung den Alltag trotz des technischen Fortschritts negativ überschattete, kam der Phantastik eine bedeutsame Funktion zu. Sie konnte nun vor allem mit ersten Science-Fiction und Fantasy-Werken Welten anbieten, „*die dem desillusionierenden und entzaubernden Zugriff der wissbegierigen irdischen Forscher der realen Welt sicher entzogen sind.*“[19] Fantastisch-utopische Orte boten so die Möglichkeit einer Art Flucht aus dem trüben Alltag oder zumindest eines zeitweiligen Vergessens.

Im 20. Jahrhundert entwickelte sich Fantasy in England und Amerika rascher als in Deutschland, weshalb auch heutzutage noch öfters an erster Stelle englischsprachige Autoren als Vertreter dieses Genres genannt werden. Allen voran sei hier J. R. R. Tolkien mit seinem *Hobbit* und seiner *Herr der Ringe*-Trilogie zu nennen, wobei beide Geschichten in Mittelerde spielen, einer großen fiktiven Fantasiewelt, die nicht nur von Menschen, sondern auch von Elben, Hobbits, Zwergen, Orks und anderen Fabelwesen bevölkert ist und eine ganz eigene Entstehungsgeschichte besitzt. Diese ist aber erst richtig nachvollziehbar, wenn man das *Silmarillion* gelesen hat. In Deutschland kommt Fantasy in der Nachkriegszeit wieder mehr auf und tritt um die 1980er Jahre

17 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 67.
18 Ebenda, S. 70.
19 Ebenda, S. 72.

stärker hervor, z.B. mit Michael Endes *Die unendliche Geschichte* (1979) oder Ottfried Preußlers *Krabat* (1988). „*Es sind Geschichten für Kinder* [und Jugendliche]*, die das Phantastische meist mit dem Wirklichen verknüpfen, Wirklichkeit mit phantastischen Bildern erklären oder einen doppelbödigen Sinn verleihen.*“[20] Wie in den englischsprachigen Vorbildern kommt das Motiv einer erfundenen Welt mit ganz eigenen Gesetzen nun auch in den deutschen Werken auf. Fantasy wird heute als Erzeugnis des 20. Jahrhunderts angesehen, wobei Tolkiens Ring-Trilogie als „*Wiegekind der Fantasy*“[21] betrachtet wird. Um die Jahrtausendwende gelingt es besonders Harry Potter, die Leserschaft regelrecht zu verzaubern und die Beliebtheit des Genres zu steigern, was das Publizieren solcher Geschichten in Deutschland erneut vorangetrieben hat. Nach und nach haben sich schließlich unterschiedliche Stilrichtungen, die jedoch nicht immer eindeutig voneinander getrennt werden können, herauskristallisiert, etwa High Fantasy, Low Fantasy, Urban Fantasy, Science Fantasy, Dark Fantasy, pseudohistorische Fantasy[22] oder die neuerdings an Beliebtheit gewinnende dystopische Fantasy. Die Charakteristika dieser Untergattungen sollen aber erst im Abschnitt der näheren Begriffserklärungen ausführlicher beleuchtet werden.

Bezüglich des Mystery-Genres haben vor allem die englische Literatur zur Zeit Edgar Allan Poes sowie die amerikanische Medienkultur dieses Phänomen geprägt. Die „detective story“ und die „mystery story“ haben dem modernen Mystery-Genre v.a. das Motiv der Aufklärung eines mysteriösen Verbrechens einverleibt. Mit der Zeit hat sich das Genre in der englischsprachigen Literatur erweitert, sodass es nicht mehr einzig um Verbrechen und Mordfälle geht, sondern auch Verschwörungen, Intrigen, Geheimgesellschaften, Codes, historisch relevante Ereignisse, Medizin, Wissenschaft sowie Politik schwerpunktartig verarbeitet und miteinander verflechtet werden.[23] Während auch diese Motive und Merkmale in deutschen Mystery-Werken wiederzufinden sind, so haben sich neuere Werke auch dem metaphysischen Bereich

20 Kautt, Annette: *Phantastische Literatur*. Auf: http://www.literaturlexikon.de/genres/phantastische_literatur.html. (Letzter Zugriff am 7.11.2015)
21 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 63.
22 Vgl. *Fantasy.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Fantasy. (Letzter Zugriff am 3.8.2016)
23 Vgl. Gläßer, Jana: *Was ist Mystery? Von der englischen Detective Story zum deutschen Mystery-Trend des Übernatürlichen und Rätselhaften*. Seminararbeit, Chemnitz 2013, S. 13.

intensiver zugewandt, indem etwa paranormale Phänomene, Esoterik oder religiöse und spirituelle Inhalte aufgegriffen werden, um Spannung aufzubauen und die Leserschaft vor weitere Rätsel zu stellen. Wie bereits zuvor erwähnt, darf eine Gleichstellung mit der Horrorliteratur diesbezüglich jedoch nicht stattfinden, da es in der Horrorliteratur vielmehr auf gruselige Effekte und das Physische ankommt, während das Mystery-Genre das Unheimliche wesentlich dezenter einsetzt und den Schwerpunkt auf die psychische Welt der handelnden Figuren legt. Der aktuelle Trend des Interesses an übernatürlichen Phänomenen ist allerdings nicht allein dieser Literatur, sondern noch vielmehr den amerikanischen audiovisuellen Medien zu verdanken. Serien wie *Akte X*, *X-Factor – das Unfassbare* oder *LOST* können mit diesem Inhalt die Zuschauer in ihren Bann ziehen. In Europa ist dieser Trend übernommen worden und „*es spukt*[...] *auf allen Kanälen*“[24]. Interessant und immer häufiger anzutreffen sind Mystery-Werke, die den Leser bzw. den Zuschauer am Ende doch noch rätselnd zurücklassen, da nicht alles vollständig aufgeklärt wird. Die verbleibende Gänsehaut am Körper sowie weitere Versuche des Begreifens von etwas Unfassbarem macht scheinbar den Reiz dieses Genres aus.

Der Frage, was genau nun die beiden Genres Fantasy und Mystery ausmacht, soll im weiteren Verlauf dieser Arbeit nachgegangen werden.

3. Nähere Begriffserklärungen – Fantasy

Fantasy und Mystery haben als Unterkategorien der Phantastik nicht nur das Fantastische, also etwas, das der Fantasie entspringt und somit nicht realistisch ist, sondern auch „*das Übernatürliche als zentrales inhaltliches Erkennungsmerkmal*“[25] gemeinsam. Des Weiteren lassen beide Genres ihre Leser schaudern, staunen und Parallelwelten bereisen. Worin sich diese beiden Genres unterscheiden und was die konkreten Charakteristika sind, soll nun erläutert werden.

Vom etymologischen Standpunkt aus betrachtet, ist Fantasy – vom englischen Begriff „fantasy“ übernommen – erst einmal mit der Vorstellungskraft bzw. der Imagination des Menschen zu verbinden. Es geht demnach um alles,

24 Ebenda, S. 15.
25 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 10.

was man sich über das real Existierende hinaus erdenken kann, um wirklichkeitsfremde Einfälle oder Ideen, die von Realisten als Hirngespinste abgestempelt würden, da ihnen lediglich in der Fantasie der Denkenden eine Existenzberechtigung zukommt und niemals in der Realität. Unter solchen unwirklichen Gedanken und Vorstellungen können auch Illusionen, also Trugbilder verstanden werden. Demzufolge sieht man sich mit idealisierten oder falschen Vorstellungen von der Wirklichkeit konfrontiert; man wird getäuscht bzw. es wird einem etwas vorgegaukelt. So erstaunt es nicht, dass Gaukler und Illusionisten auch noch als wirklichkeitsfremde Schwärmer und Träumer[26] betitelt werden. Passend zu diesen Gedankengängen wird der Begriff „Fantasy" im Wahrig Wörterbuch als „*Stilrichtung der Unterhaltungsliteratur od. Filmgattung* [beschrieben], *in der Märchen- und Traumwelten dargestellt werden.*"[27] Das Übernatürliche und Wunderbare stehen somit im Mittelpunkt dieser literarischen Gattung. Diesbezüglich gibt auch Tolkiens Einstellung zu Fantasy Anlass zum Nachdenken, nicht zuletzt, weil dieser Schriftsteller und Philologe zwei Weltkriege miterleben musste. Er sieht dieses Genre nämlich „*als eine Möglichkeit der Erfüllung von Sehnsüchten und Befriedigungen, die die reale Welt nicht bieten kann.*"[28]

Fantasy kennzeichnet sich Frank Weinreich zufolge durch drei immer wiederkehrende Motive:

1. die imaginäre Welt
2. der Held / die Heldengruppe
3. die Magie[29]

Bezüglich der imaginären Welt geht es in Fantasy-Werken um „*die Erfindung, die Beschreibung und seitens der Rezipierenden das lesende, sehende, spielende Erleben einer fremden und anders aufgebauten Welt voller reichhaltiger Hintergründe, die schon durch das Element des Übernatürlichen unmissverständlich geschieden ist, von jener Welt unserer eigenen alltäglichen Lebenserfahrung.*"[30] Bei der imaginären Welt als Haupthandlungsort muss es

26 Vgl. Wahrig-Burfeind, Renate: *WAHRIG Deutsches Wörterbuch*, Wahrig Verlag, Gütersloh / München 2011, S. 760.
27 Ebenda, S. 499.
28 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 105.
29 Vgl. ebenda, S. 20.
30 Ebenda, S. 24.

sich aber nicht zwingend um eine komplett fremde bzw. fiktive Welt handeln, wie es etwa bei Tolkiens Mittelerde der Fall ist. Die Geschichte kann sich durchaus auch in unserer realen und uns wohl vertrauten Welt zutragen, jetzt oder auch in einem anderen Zeitalter der Vergangenheit oder der Zukunft. Zudem ist es möglich, dass unsere bekannte Welt mit einer Parallelwelt verschmilzt, indem sie mit einzelnen Elementen des Phantastischen oder der Verzauberung angereichert wird[31], wie es J. K. Rowling äußerst vorbildhaft in ihrer *Harry-Potter*-Reihe zeigt. Eine Voraussetzung muss jedoch immer berücksichtigt werden: Die imaginäre Welt bzw. Parallelwelt muss glaubhaft und in ihrer Funktionalität sowie ihren Eigenschaften kohärent bleiben.

Das Motiv der Magie kann sich auf magische Wesen, Zauberkundige oder Helden, die mit Magie umgehen können, beziehen. Ebenfalls möglich ist die Magienutzung von Magieunbegabten anhand magischer Artefakte[32] oder Energiefeldern, wie beispielsweise Ley-Linien. Nicht selten wird Magie im Kampf zwischen Gut und Böse eingesetzt und spielt somit eine tragende Rolle bei der Bestimmung des Geschichtenverlaufs. Zauberkunst kann jedoch nicht willkürlich eingesetzt oder missbraucht werden. Insofern unterrichtet Meister Gwydion seinen Schützling Will in Robert Carters *Der Pfad der Steine* mit den weisen Worten, man müsse mit Magie äußerst vorsichtig umgehen. „[M]*an darf sie niemals anwenden, ohne vorher gewissenhaft das Für und Wider abzuwägen. Magie sollte man nicht dreist fordern, sondern um sie bitten. Man muss sie respektieren, anstatt sie mit Hochmut oder Geringschätzung zu betrachten. Offen und ehrlich muss man sie ausüben.*“[33] Zudem unterliegt Magie fast immer bestimmten Gesetzen sowie Verboten und muss erlernt werden. So dürfen beispielsweise minderjährige Zauberlehrlinge von Hogwarts während der Schulferien, also wenn sie sich wieder in der Welt der Muggel befinden, keinerlei Zauber ausüben. Ebenso herrscht auf den Gängen der Zauberschule ein striktes Zauberverbot.[34] Nichtsdestotrotz kann Magie in der Parallelwelt allgegenwärtig sein, wie es Harry Potter schnell auffällt, als er das

31 Vgl. Ebenda.
32 Vgl. *Der Weltenbau Wissen Fragenkatalog*, S. 10. Auf: www.weltenbau-wissen.de/wp-content/uploads/2015/11/Weltenbau_Wissen_Fragenkatalog.pdf. (Letzter Zugriff am 4.8.2016)
33 Carter, Robert: *Der Pfad der Steine*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2005, S. 33.
34 Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Das ABC rund um Harry Potter*, Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2000, S. 431.

erste Mal mit dem Hogwarts Express reist und mit Ron Weasley hüpfende Schokofrösche nascht. In den Verpackungen dieser sonderbaren Süßigkeiten befinden sich zusätzliche Bildkarten von berühmten Zauberern und Hexen, die jedoch einfach aus dem Bild entschwinden können. Während sich Harry über die unzähligen magischen Phänomene wundert, ist das alles für Ron selbstverständlich. „*Harry drehte die Karte wieder um und stellte verblüfft fest, dass Dumbledores Gesicht verschwunden war. »Er ist weg!« – »Tja, du kannst nicht erwarten, dass er den ganzen Tag hier rumhängt«, sagte Ron.*“[35] Auch das Aussehen magischer Orte der Fantasyliteratur ist nicht selten auf Ortsbeschreibungen aus Legenden, Sagen und Mythen zurückzuführen, in denen der Natur immer wieder magische Kräfte und eine mysteriös-magische Aura angedichtet werden. Insofern kann sich Magie fernerhin in der Umwelt manifestieren[36], etwa durch unrealistische Naturphänomene, wie nach oben fließendes Wasser im Reich der Riesen in Steven Spielbergs Literaturverfilmung The *BFG – Big Friendly Giant*, oder zauberhafte Orte und Landschaften, wie etwa der große Baum im Traumland des genannten Films.

Abb. 1: Der Baum, in dessen Blättern sich die Träume aus dem daran haftenden Tau bilden[37]

Der Held, also der Protagonist der Geschichte – immer häufiger eine Heldengruppe –, hat meistens magische Fähigkeiten oder gelangt in den Besitz magischer Gegenstände. Es handelt sich dabei um „*phantastische Eigenschaften, die die natürlichen Gegebenheiten der realen Welt in das*

35 Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 114.
36 Vgl. *Der Weltenbau Wissen Fragenkatalog*, S. 10. Auf: www.weltenbau-wissen.de/wp-content/uploads/2015/11/Weltenbau_Wissen_Fragenkatalog.pdf. (Letzter Zugriff am 4.8.2016)
37 Screenshot aus: Spielberg, Steven: *BFG – Sophie und der Riese* (2016).

Metaphysische hinein überschreiten“[38]. Ausgerüstet mit diesen Gegenständen – u.a. ein Ring, ein Amulett, ein Spiegel oder ein Buch – und Fähigkeiten muss der Held eine imaginäre Welt betreten und durchschreiten, um eine Aufgabe – ähnlich der aus mittelalterlichen Werken bekannten Quest – zu bewältigen. Als konkrete Beispiele sei an dieser Stelle auf zwei der beliebtesten Fantasy-Werke verwiesen: In Tolkiens *Der Herr der Ringe* bildet Frodo Beutlin zusammen mit seinen Weggefährten – drei weiteren Hobbits, zwei Menschen, einem Zauberer, einem Elf und einem Zwerg – eine Heldengruppe, die den Ring, ein schicksalhaftes Artefakt, durch Mittelerde, eine mehr oder weniger magische Welt mit eigenen Regeln und Mythen, tragen, um ihn zu zerstören und somit das Böse zu besiegen. J.K. Rowlings Harry Potter ist ein magiekundiger Held, „*dessen Abenteuer im existentiellen Kampf gegen einen erzbösen Magier sich zu größten Teilen in imaginären Winkeln der realen Welt abspielen.*“[39]

Obwohl Fantasy immer wieder mit diesen drei Motiven spielt, kann dieses Genre anhand anderer Motive in mehrere Untergattungen eingeteilt werden, die sich im Laufe der Zeit nach und nach herauskristallisiert haben. Bei Werken wie Tolkiens *Der Herr der Ringe*-Trilogie oder Bernhard Hennens *Elfen*-Zyklus spricht man von High Fantasy. Große Epen und Zyklen sind üblich in dieser Untergattung. Es sind Werke, in denen sich die Handlung – häufig in Form einer Quest nach dem Modell der aus der Artus-Epik bekannten Aventiuren – in einer in sich geschlossenen fiktiven Welt mit hoch entwickelten Reichen, einer eigenen Entstehungsgeschichte, Mythen, Völkern und Kulturen abspielt. Diese Welt ist mehrheitlich am europäischen Mittelalter inspiriert.[40] Gewöhnlich geht es um die Überwindung einer übermächtigen magischen Bedrohung oder große Kriege.[41] Insofern gehört auch George R. R. Martins Fantasy-Saga *Das Lied von Eis und Feuer* dieser Untergattung an. Krieg ist in diesem Epos eines der Hauptmotive und die sich unterhalb der großen Mauer befindenden Sieben Königslande von Westeros werden von den angsteinflößenden Anderen – aus der Fernsehserie *Game of Thrones* als Weiße Wanderer bekannt – bedroht.

38 Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007, S. 23f.
39 Ebenda, S. 22.
40 Vgl. *High Fantasy*. Auf: http://de.m.wikipedia.org/wiki/High_Fantasy. (Letzter Zugriff am 7.8.2016)
41 Vgl. Englert, Sylvia: *Fantasy schreiben und veröffentlichen. Phantastische Welten und Figuren erschaffen*, Autorenhaus Verlag, Berlin 2015, S. 17.

Als Gegenstück zu dieser Untergattung wird die Low Fantasy betrachtet, auch noch unter den Bezeichnungen Heroic Fantasy oder Sword & Sorcery bekannt. Mit diesem Begriff beschrieb der Autor Fritz Leiber in den sechziger Jahren eine Literaturrichtung, „*in der Helden sich in einer Welt ohne moderne Technologie (>Sword<) gegen eine Bedrohung von dunkler Magie (>Sorcery<) zur Wehr setzen.*“[42] Magie wird meistens nur vom Bösen eingesetzt und missbraucht. Ebenfalls anders als in der High Fantasy wird in diesen Werken die Handlung wesentlich schneller vorangetrieben, wozu viele Action- und Kampfszenen beitragen. Das Einzelschicksal des Helden steht im Vordergrund und die Fantasywelt ist nicht so komplex aufgebaut und wirkt archaischer als die Welten der High Fantasy. Darüber hinaus sind die Protagonisten und Figuren stärker genderspezifisch dargestellt: So findet das Klischee des starken, mutigen männlichen Helden Anwendung, während die Frauen oft als hilflose Geschöpfe dargestellt und sogar zu Sexobjekten degradiert werden.[43] Robert Ervin Howards Zyklus um Conan den Cimmerier gilt als bekanntestes Beispiel für diese Untergattung.

Zur Urban Fantasy gehören Werke, in denen große Städte Hauptschauplatz des Geschehens sind und „*eine starke Identität und einen eigenen Mythos haben.*“[44] Bei den Hauptfiguren handelt es sich um Menschen, die nicht die geringste Kenntnis von der Parallelwelt in ihrer Stadt haben, bis sie schließlich durch die Bekanntschaft mit einem Fabelwesen in die Konflikte dieser zweiten Welt hineingezogen werden.[45] Als Beispiel können die *Wächter*-Romane des russischen Autors Sergei Lukjanenko genannt werden, in denen übernatürlich Begabte, Vampire, Gestaltenwandler und Magier unter den normalen Menschen leben und ins Geschehen des Alltags in Moskau eingreifen, wobei ihre Existenz den normalen Menschen jedoch verborgen bleiben muss. Ebenso könnte man die *Harry-Potter*-Reihe zu dieser Untergattung zählen, in der sich viele Geschehnisse in London zutragen und die dort lebenden Muggel nichts von der Existenz der Zauberkundigen erfahren

42 Ebenda, S. 20.
43 Vgl. *Low Fantasy Bücher*. Auf: http://xn--fantasy-bcher-4ob.net/low-fantasy-buecher/. (Letzter Zugriff am 8.8.2016)
44 Englert, Sylvia: *Fantasy schreiben und veröffentlichen. Phantastische Welten und Figuren erschaffen*, Autorenhaus Verlag, Berlin 2015, S. 25.
45 Vgl. ebenda.

dürfen, wofür das Zaubereiministerium stets Sorge trägt.

Mysteriöses und Schauderhaftes hält die Dark Fantasy bereit. In dieser Untergattung verschmelzen die typischen Fantasy-Motive mit Gothic- und Horror-Elementen, wodurch sich die Lektüre nicht unbedingt für Angsthasen und Zimperliesen eignet. Tatsächlich sind Tod, Schrecken und Blut die vorherrschenden Motive[46], wobei immer auf detailreiche Beschreibungen geachtet wird. Auf diese Weise schildert etwa Markus Heitz in seinem *Albae*-Zyklus bis ins letzte Detail, wie seine grausamen Dunkelelben mit dem Blut ihrer Opfer Bilder malen und mit den zerstückelten Körperteilen abscheuliche Kunstwerke anfertigen. Neben diesen Kontrastfiguren zu den wundervollen Elfen aus der High Fantasy kommen in dieser Untergattung auch häufig Dämonen, Teufel, Werwölfe und Vampire vor sowie unheimliche Schauplätze, was die Geschichten in einen mysteriösen und geheimnisvollen Schleier hüllt. Weitere typische Motive sind zumeist grausame Schlachten, Gewalt und dunkle Triebe. Dennoch können sich auch Liebe und Leidenschaft in solchen Werken als Hauptthema entpuppen, wie es etwa in Stephenie Meyers *Biss*-Reihe der Fall ist, in der Bella ständig über ihre Gefühle zu ihrem Lebensretter nachdenkt: „*Es gab drei Dinge, deren ich mir absolut sicher war: Erstens, Edward war ein Vampir. Zweitens, ein Teil von ihm – und ich wusste nicht, wie mächtig dieser Teil war – dürstete nach meinem Blut. Und drittens, ich war bedingungslos und unwiderruflich in ihn verliebt.*“[47]

Obwohl die Geschichte um Bella und Edward viele Motive der Dark Fantasy aufweist, kann sie auch als zur Romantasy und erotischen Fantasy gehörend betrachtet werden. In dieser Untergattung stehen die Lovestory, Romantik und öfters Erotik im Mittelpunkt, wobei die sich liebenden Protagonisten häufig sehr unterschiedlich sind. So verliebt sich etwa im eben genannten Beispiel eine menschliche junge Frau in einen Vampir, der seinen animalischen Trieben nur wegen der sie verbindenden Liebe widerstehen kann. Zwar bietet dieses vierbändige Werk viele gruselige Szenen, lässt aber, wie viele andere Romane dieser Untergattung auch, besonders die Herzen der weiblichen Leserschaft schneller schlagen. „*Romantasy bietet ganz viel Stoff*

46 Vgl. ebenda, S. 23.
47 Meyer, Stephenie: *Biss zum Morgengrauen*, Carlsen Verlag, Hamburg 2008, S. 206.

zum Träumen. In diesem Genre kann sich die Anziehungskraft von Fabelwesen – vom schönen Vampir bis zum sexy Gestaltwandler – voll entfalten“[48]. Nichtsdestotrotz kann auch eine Liebesbeziehung zwischen einfachen sterblichen Menschen beschrieben werden, die sich in einer magisch angehauchten Welt nach und nach entwickelt und möglicherweise dort gefährdet wird. Auf diese Weise gelingt es Kerstin Gier in ihrem ersten Buch der *Silber*-Trilogie, Liv und Henry in einer besonderen Welt aus luziden Träumen zusammenzubringen, bevor sie sich in der Realität überhaupt erst näher kennenlernen.

In der Science Fantasy werden Fantasy-Motive mit Elementen der Science Fiction verknüpft. Den Unterschied zwischen den beiden Genres Fantasy und Science-Fiction erklärt Rod Serling, der Produzent der amerikanischen Fernsehserie *The Twilight Zone*, mit folgendem Vergleich: Science Fiction ist „*the improbable made possible*“ und Fantasy ist „*the impossible made probable*“[49]. In anderen Worten wird bei Ersterem immer versucht, technologisch-wissenschaftliche Erklärungen zu geben, während Zweites völlig auf realistische Erklärungen verzichtet. Nebenbei betrachtet ist es bemerkenswert, dass Erfindungen aus frühen SF-Werken heute tatsächlich annähernd so existieren. Die Fusion beider Genres in der sogenannten Science Fantasy führt schließlich zu Geschichten, die in einer SF-Welt spielen, in der sich unzählige Fantasy-Elemente tummeln und rationale Erklärungen fehlen. Insofern spricht Helmut W. Pesch diesbezüglich von Werken, „*die von der Thematik her der Science Fiction ähneln, aber ihrer Methode nicht gerecht werden.*“[50] Besonders Mitte des 19. Jahrhunderts, zur Zeit der amerikanischen Pulp-Magazine, etablierten sich solche Werke. Als bekanntestes modernes Werk sei an die Filmreihe *Star Wars* erinnert, in der die typischen Fantasy-Motive der Magie in Form von Macht sowie des Kampfes zwischen Gut und Böse in einer weit entfernten Galaxis, also einer Parallelwelt, allgegenwärtig sind.

48 Englert, Sylvia: *Fantasy schreiben und veröffentlichen. Phantastische Welten und Figuren erschaffen*, Autorenhaus Verlag, Berlin 2015, S. 28.
49 *Science fantasy*. Auf: https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fantasy#cite_note-1. (Letzter Zugriff am 10.8.2016)
50 Pesch, Helmut W.: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, Sperl, Forchheim 1982, S. 165.

Eine weitere Untergattung zeigt, dass sich historische Settings manchmal geradezu für fantastische Geschichten anbieten. In der Historischen Fantasy ist es unsere Welt, die zu bestimmten Zeitaltern als Schauplatz dient. Dabei wird häufig auf antike Zeiten oder das Mittelalter zurückgegriffen, als Magie noch viele Anhänger hatte und noch nicht als Hauptbestandteil des Aberglaubens abgestempelt wurde. Auch Mythen, Sagen und Legenden, die mit den beschriebenen Orten zusammenhängen, erwachen in dieser Literatur zu neuem Leben, etwa die Sagen um König Artus in Marion Zimmer Bradleys *Die Nebel von Avalon*. Hier wird vom Untergang der heiligen Insel Avalon, die zwischen den Welten der Menschen und der Götter liegt, berichtet, wodurch die alten keltischen Bräuche in die Nebel der unwiederbringlichen Vergangenheit entschwinden. Nicht selten wird auch die viktorianische Ära als Schöpfungsquelle benutzt, um eine mit technologisch-revolutionären Erfindungen dieses Zeitalters – Zeppeline, Gaslaternen, Dampfkraft, Elektrizität usw. – bereicherte Welt mit fantastischen Elementen auszuschmücken. So werden in der Steampunk-Subkultur auch Gebrauchsgegenstände getragen, die ihr inneres Leben direkt zur Schau stellen und somit erklärbar werden, etwa Uhren, deren Zahnräder und Bolzen sichtbar sind. Philipp Pullman beschreibt seine Alternativwelten in *Der goldene Kompass* z.B., indem er seine fantastischen Ideen mit wissenschaftlichen Errungenschaften in einer zum Teil viktorianischen Kulisse verknüpft.

Für Leser, die nicht nur in fantastische Welten eintauchen möchten, sondern auch und vor allem durch Witz und Satire unterhalten werden möchten, hält humoristische Fantasy – auch noch als Funny Fantasy oder ganz kurz Funtasy betitelt – spaßige Storys, schräge Spezies und skurrile Schauplätze parat. Typisch für diese Untergattung ist der nicht so strenge oder gar saloppe Umgang mit den üblichen Fantasy-Motiven, besonders denen der High Fantasy, wobei auch mal bekannte und unbekannte Sagen und Mythen persifliert werden. Diesbezüglich erweist es sich als sehr vorteilhaft, wenn man die Schöpfungsquellen im Original kennt, sodass man die Reichweite der Parodie in ihrem vollen Umfang erkennt. Als erfolgreichster Autor dieser Untergattung, in dessen Fußstapfen noch viele weitere Schriftsteller getreten sind, gilt Terry Pratchett mit seinen kunterbunten *Scheibenwelt*-Romanen. Fantasy-Klischees

werden hier karikiert und sehr seltsame Figuren treten in einer bizarren flachen Fantasiewelt auf. „*Auf den ersten Blick erscheinen die Scheibenwelt und ihre Bewohner wie normales, durchschnittliches Fantasy-Interieur: Hexen, Zauberer, Trolle, Zwerge und Magier. Tatsächlich aber persiflieren die Geschichten sowohl klassische Fantasy- und Science-Fiction-Motive wie auch viele Themen aus unserer Welt, die bei Pratchett die ´Rundwelt´ heißt.*“[51] Nicht nur inhaltlich humorvoll, sondern auch reich an Sprachwitz und lustigen Wortneuschöpfungen erweist sich noch Roald Dahls *BFG – Big Friendly Giant*, etwa wenn der unwissende Riese die Königin mit unmöglichen Titeln anredet: „*Oh, Majonäse!* […] *Oh, Königin! Oh, Herrschlerin! Oh, Reichstalerin! Oh, Staatsoberbraut! Oh, getöntes Haupt! Oh, Sultanine!*“[52]

In den letzten Jahrzehnten hat sich noch eine dystopisch angehauchte Untergattung herauskristallisiert, in der sich die Parallelwelt bzw. Zweitwelt nicht mehr durch das Wundervolle auszeichnet, sondern vielmehr eine zerstörte Welt gezeigt wird, in der viele Missstände vorherrschen: Diktaturen entziehen den Menschen ihre Freiheiten, Seuchen drohen die Menschheit zu vernichten oder die Welt ist entweder durch Krieg oder schlimme Naturkatastrophen derart verwüstet und zerstört, dass Überlebenskämpfe an der Tagesordnung stehen. Nicht selten tragen Werke dieser Untergattung Motive zukunftsausgerichteter Science-Fiction. Die aussagekräftigen Bilder der Verfilmung der *Panem*-Trilogie von Suzanne Collins haben in letzter Zeit die jugendliche Begeisterung für dystopische Literatur entfacht. Ebenso kann an dieser Stelle auf James Dashners *Die Auserwählten im Labyrinth* – den ersten Band einer Trilogie – verwiesen werden, in dem Fantasy-Motive ebenso spärlich eingesetzt werden wie bei Katniss Everdeens schrecklichen Erlebnissen im Kapitol. Während nämlich in Panem einzig in der Arena sonderbare Wesen existieren und unnatürliche Phänomene passieren, muss Thomas sich im Labyrinth mit den gefährlichen Griewern herumplagen. In beiden Fällen wird die Parallelwelt von außen durch Computereinsatz und modernste Technologie zu gewissen Teilen entwickelt und manipuliert.

51 *Scheibenwelt.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Scheibenwelt. (Letzter Zugriff am 11.8.2016)
52 Dahl, Roald: *BFG – Big Friendly Giant*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2016, S. 191.

4. Nähere Begriffserklärungen – Mystery

Eine etymologische Begriffserklärung zu Mystery erscheint auf den ersten Blick relativ leicht, stützt man sich auf die Übersetzungen „Rätsel“, „Geheimnis“ oder „Mysterium“ des englischen Begriffs „mystery“. Es scheint sich um etwas zu handeln, das sich (noch) nicht vollständig zeigt und was man erst durch Nachforschungen oder logisches Denken herausfinden kann. Der Begriff „Geheimnis“ findet sich so auch in Ausdrücken wie „ein Geheimnis aufklären“ („to clear up a mystery“), „geheimnisumwittert“ („shrouded in mystery“) und „geheimnisumhüllt“ („wrapped in mystery“) wieder, während der Begriff „Rätsel“ in den Ausdrücken „rätselhaft bleiben“ („to remain a mystery“) und „ein Rätsel lösen“ („to unravel a mystery“) wiederzufinden ist. Bei genauerer Auseinandersetzung mit besagtem Begriff stellt sich jedoch heraus, dass es sich bei Mystery auch um Dinge oder Geschehnisse handeln kann, die nicht unbedingt rational erklärbar sind. Insofern bezieht sich der Begriff auch auf etwas Unverständliches oder Unerklärbares, also auf übersinnliche Phänomene.[53] Im Wahrig Wörterbuch wird „Mystery“ ebenfalls mit Bezug zum Unerklärlichen erläutert: „*Roman oder Film, der von geheimnisvollen, unerklärlichen Dingen handelt und in dem mysteriöse Phänomene und Personen beschrieben oder gezeigt werden [<engl. Mystery „Geheimnis“]*“[54] Als mysteriös bezeichnet man demnach ein geheimnisvolles, rätselhaftes und undurchsichtiges Phänomen.[55]

Wie bereits unter dem Abschnitt zur Entstehungsgeschichte erwähnt, hat sich das heutige Mystery-Genre aus englischsprachigen Kriminalgeschichten entwickelt. Eine „mystery novel“, „mystery story“ oder auch noch „murder mystery“ ist eine Kriminal- oder Detektivgeschichte, also eine Geschichte, bei der es häufig um einen Mord geht, den es zu enträtseln gilt. Hierbei muss beachtet werden, dass übernatürliche Geschehnisse nicht zwingend notwendig sind. Es geht vielmehr um logische Verknüpfungen, anhand derer ein Verbrechen aufgeklärt wird. Das Übernatürliche ist allerdings für das deutsche Mystery-Genre typisch. Insofern schneidet Jana Gläßer die Problematik der

53 Vgl. *Mystery.* Auf: http://www.dict.cc/englisch-deutsch/mystery.html. (Letzter Zugriff am 26.3.2016)
54 Wahrig-Burfeind, Renate: *Brockhaus Wahrig Deutsches Wörterbuch*, 9., vollständig neu bearbeitete und aktualisierte Auflage, wissenmedia-Verlag, Gütersloh/München 2011, S. 1041.
55 Vgl. ebenda.

Begriffsklärung an und stellt unter diesem Verständnis den deutschen Ausdruck Mystery als „Scheinanglizismus“ dar.[56] Auch wenn die „mystery novel“ einen nicht geringen Einfluss auf das deutsche Mystery-Phänomen hatte, so dürfen unter keinen Umständen unter solchen Büchern, Filmen oder Serien reine Detektiv- oder Kriminalgeschichten verstanden werden, in denen es stets um „*die Aufdeckung eines Geheimnisses, die Anhäufung von Beweisen, die Verfolgung von Hinweisen und die endgültige Lösung, die die Fäden verbindet*“[57], geht.

Mystery muss den bisherigen Überlegungen zufolge als hybrides Genre aufgefasst werden, in dem sich Detektivgeschichte, Thriller, Fantasy und sogar Horror vereinigen.[58] Darüber hinaus können Mystery-Werke auch viele historische Informationen und Science-Fiction-Motive enthalten sowie Elemente des Abenteuerromans aufgreifen. Ebenso wie in Fantasy ist der Kampf zwischen Gut und Böse meistens vorhanden, wobei auch eine Art Held zur Lösung des Problems beiträgt. Auch das Motiv der Magie findet sich häufig wieder, jedoch in abgewandelter Form: Mysteriöses bestimmt die Handlung, Geheimgesellschaften ziehen im Hintergrund die Fäden und Spiritualität, paranormale Phänomene, Okkultismus sowie Esoterik sorgen für Rätsel mit magisch anmutendem Charakter.

Ebenso wie Fantasy zeigt Mystery charakteristische Motive:

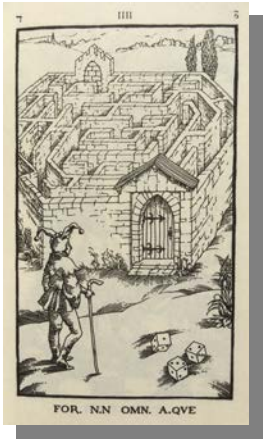
1. Es geht um die Aufklärung eines Verbrechens oder Rätsels, das mit Übernatürlichem in Verbindung steht.
2. Die Hauptfigur geht als Fachspezialist einem Rätsel auf den Grund.
3. Es herrscht eine geheimnisvolle und häufig düstere Atmosphäre.

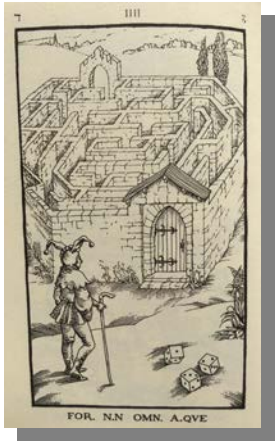
Als Verbrechen, das mit Übernatürlichem in Verbindung steht oder zu stehen scheint, kann etwa der Mord einer wichtigen Person und anschließender Diebstahl eines bedeutenden Artefakts, das in den falschen Händen eine Bedrohung für bestimmte Menschen oder gar die ganze Menschheit sein kann, gelten. Die Motive für den Mord sind dabei zunächst unbekannt. Erst durch die

56 Vgl. Gläßer, Jana: *Was ist Mystery? Von der englischen Detective Story zum deutschen Mystery-Trend des Übernatürlichen und Rätselhaften*. Seminararbeit, Chemnitz 2013, S. 8f.
57 Ebenda, S. 12.
58 Vgl. Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 18.

Kenntnis der Abwesenheit eines bedeutsamen Gegenstands oder andere Details, die nach und nach entdeckt werden, können der Täter bestimmt, die Tat erklärt und das Schlimmste verhindert werden. So wird etwa in Dan Browns *Illuminati* der Kernforscher Leonardo Vetra ermordet und mit dem Namen der längst in Vergessenheit geratenen Geheimgesellschaft des 18. Jahrhunderts gebrandmarkt. Zudem wird ein Behälter mit Antimaterie gestohlen, die, wenn sie freigesetzt würde, den ganzen Vatikan vernichten könnte. Ein weiteres mögliches Motiv wäre ein bisher nicht aufgeklärter Mord, wodurch die Seele des Verstorbenen – meistens ein Kind – noch am Ort des Geschehens – häufig ein altes Haus – herumgespukt. Dieses aus der Horrorliteratur bekannte Motiv ist etwa eine Gemeinsamkeit von Isabel Abedis *whisper*, Yrsa Sigurðardóttirs *Geisterfjord* und Ronald Malfis *Die Treppe im See*. In all diesen Werken erscheinen die Geister jedoch nicht als böse Wesen, wie man es aus Horror-Werken gewohnt ist, sondern machen die Hauptfiguren anhand übernatürlicher Phänomene und Zeichen auf die schreckliche Tat aufmerksam und sind ihnen beim Lösen des Falls auf eine gewisse Weise behilflich.

Die meisten Hauptfiguren in Mystery-Werken erweisen sich als Fachexperten, sodass sie sich mit dem Entschlüsseln von Dokumenten sowie dem Entziffern und Deuten von Codes, Symbolen und Zeichen auskennen. Dies heißt aber nicht, dass sie die Rätsel mit spielender Leichtigkeit lösen. Diese Tatsache bringt mit sich, dass sich die Handlung nicht selten in ganz bestimmten Themenwelten zuträgt. So jagt etwa Robert Langdon in Dan Browns *Illuminati* als Professor für religiöse Ikonologie und Symbologie einem Assassinen durch das heilige Rom um den Vatikan nach, während in Arturo Pérez-Revertes *Der Club Dumas* der Leser mit dem Buchhändler Lucas Corso in eine Welt von bibliophilen und besessenen Antiquaren eintaucht, in der unter anderem Bildtafeln eines okkulten Werkes zur Beschwörung des Teufels analysiert und gedeutet werden. Es ist interessant, dass zur Unterhaltung der Leserschaft in solchen Werken tatsächlich auch Bilder, Symbole oder rätselhafte Zahlenraster abgebildet werden, sodass man zum Miträtseln regelrecht animiert wird. So kann der Leser etwa mit Lucas Corso alle Bildtafeln miteinander vergleichen, um das Rätsel der neun Pforten zu lüften.





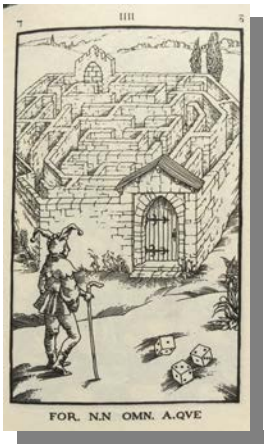


Abb. 2, 3 und 4: Die Bildtafel des Labyrinths aus den drei Exemplaren von *Die neun Pforten*[59]

Ebenfalls typisch für Mystery ist die düstere und unheimliche Atmosphäre. Tatsächlich spielen sich viele Schlüsselszenen im Dunkeln ab. Damit ist gewährleistet, dass die drohende Gefahr lange unbekannt bleibt. Dies ist ein Element, das besonders in Mystery-Filmen stark ausgeprägt ist, um Spannung zu erzeugen und diese bis kurz vor dem Schluss zu bewahren. Auf diese Weise treten etwa in Alex Proyas´ Endzeit-Mystery-Thriller *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* Aliens als stille menschliche Beobachter auf, die im Dunkeln nur schemenhaft zu erkennen sind und erst am Ende ihr wahres Äußeres zeigen.

Abb. 5 und 6: Die Verwandlung der Aliens in *Knowing – Die Zukunft endet jetzt*[60]

Insgesamt spielen sich viele spannende Szenen abends, nachts, bei schlechtem Wetter, im Wald, in finsteren alten Gebäuden oder an unterirdischen Schauplätzen ab, wodurch immer eine mysteriöse Atmosphäre vorherrscht. Nicht selten sorgen ortsgebundene Sagen, Legenden und Flüche zusätzlich für eine geheimnisvolle, schauerliche Atmosphäre.

59 Pérez-Reverte, Arturo: *Der Club Dumas*, btb Verlag, Stuttgart und Wien 1997, S. 97, 200 und 317.
60 Screenshots aus: Proyas, Alex: *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* (2009).

Es gibt noch viele weitere für Mystery typische Motive, die jedoch nicht alle Werke gemeinsam haben. Anhand dieser Motive können bestimmte Themengebiete festgelegt werden, anhand derer die Schriftsteller und Filmemacher ihre Werke gestalten können, wobei sehr häufig mehrere Themen miteinander verschmelzen. Besonders in Fernsehserien wie *Akte X*, *X-Faktor – Das Unfassbare* oder *LOST* wird sich von allem bedient. Demzufolge kann hier nicht von Untergattungen gesprochen werden, sondern nur von möglichen Inhalten. Auch wenn Dan Brown in der Literaturwelt als Auslöser für die moderne Mystery-Welle gilt, so bietet dieses hybride Genre weitaus mehr als Verschwörungstheorien und das Entziffern versteckter Botschaften. Im Folgenden wird daher kurz auf die unterschiedlichen Themengebiete eingegangen, jedoch ohne Anspruch auf Vollständigkeit.[61]

Ein erster Themenkreis bezieht sich auf die Gesellschaft. Es kann von Geheimorganisationen die Rede sein, womit etwa folgende Inhalte verknüpft wären: Spionage, Vertuschung durch Politik und Kirche, Mittelalter-Orden, Verschwörungstheorien, Intrigen, Geheimgesellschaften und -bünde sowie damit verbundene Geheimbotschaften, Zeichen und Codes. Auch Verbrechen wie Mord und Diebstahl sind dieser Sparte zuzuordnen, mit der sich vor allem Dan Brown in seinen Romanen um den Professor Robert Langdon auseinandersetzt. Diesem Themenkreis können auch Prophezeiungen und Rätsel vergangener Zeiten untergeordnet werden. So beschäftigen uns heute etwa die Prophezeiungen des mittelalterlichen Nostradamus oder der Maya. Ein weiterer Teilbereich dieses Themengebiets bezieht sich auf die Ausgliederung bestimmter Menschen. In Stephen Kings *The Green Mile* tragen sich z.B. unerklärliche Geschehnisse in einem Gefängnis zu, in Dennis Lehanes *Shutter Island* ist der Handlungsort eine Insel mit einer Klinik für psychisch kranke Schwerverbrecher und in der Kultserie *LOST* scheinen die Passagiere des Oceanic Flugs 815 auf eine sonderbare Insel mit eigenen Regeln und Gesetzen verbannt zu sein.

In Zusammenhang mit dem Themenkreis Glauben stehen die Bereiche

61 Bei der Einteilung in unterschiedliche Themenkreise hat das Schema „Mystery-Themen“ aus Jana Gläßers Arbeit als Inspirationsquelle gedient. Vgl. Gläßer, Jana: *Was ist Mystery? Von der englischen Detective Story zum deutschen Mystery-Trend des Übernatürlichen und Rätselhaften*, Seminararbeit, Chemnitz 2013, S. 46.

Religion und Natur. Unter Ersterem sind neben dem Glauben an Hexen, Ungeheuer, Monster, Untote, Doppelgänger oder sonstige mysteriöse Gestalten Geschichten um spirituelle Heilung, Wunderheilung, Wunder, Reinkarnation, Aberglaube, Meditation, Rituale, Okkultismus, (dämonische) Besessenheit oder Flüche wiederzufinden, während Zweites mit Naturgeheimnissen, Heilpflanzen, Druiden, ausgestorbenen Tieren, Irrlichtern, Astrologie und sonderbaren Himmelserscheinungen zu tun hat. Diesbezüglich sei kurz auf ein Phänomen verwiesen, das sich im Januar 2016 über der portugiesischen Atlantikinsel Madeira zugetragen hat: Eine Wolke ist am morgendlichen Himmel so sonderbar von der Sonne angestrahlt worden, dass sie wie eine riesige Feuerfaust ausgesehen hat. Mit dem Ausdruck „Die Hand Gottes“ hat das Foto von Rogerio Pacheco die Runde im Internet gemacht. Doch nicht nur das Bild, sondern vielmehr die Tatsache, dass im August desselben Jahres ein großes Feuer auf der Insel gewütet hat und sogar Teile der Hauptstadt Funchal vernichtet hat, lässt manche Menschen an einen mysteriösen Zusammenhang glauben.

Abb. 7: Rogerio Pachecos Foto von der „Hand Gottes“[62]

Der dritte Themenkreis ist der der Parapsychologie. Dieser vereinigt Inhalte, die das Diesseits mit dem Jenseits verknüpfen. Alles, was mit der Geisterwelt zusammenhängt, also die Themen Besessenheit, Kontaktaufnahme durch ein Medium, Spuk, Erscheinungen oder Dämonen, sind diesem Themenkreis zuzuordnen. Aber auch außer- bzw. übersinnliche Wahrnehmungen, hervorgerufen durch Telepathie, Hypnose, Zauberei, Visionen, Hellsehen, Psychokinese, Traumdeutung, Déjà vu oder

62 Pacheco, Rogerio: *Die Hand Gottes*. Auf: http://www.lessentiel.lu/de/news/panorama/story/23481574. (Letzter Zugriff am 16.8.2016)

Seelenwanderung, gehören diesem Gebiet an. Passende Literaturbeispiele wären Isabel Abedis *whisper*, Yrsa Sigurðardóttirs *Geisterfjord* und Ronald Malfis *Die Treppe im See*, in denen die Hauptfiguren jeweils auf unterschiedliche Art Kontakt mit Geistern aufnehmen und mit ihnen kommunizieren. So greift Abedi beispielsweise die altbekannte Methode des Glasrückens auf. Ein weiteres Werk, in dem die Thematik der Kommunikation zwischen Toten und Lebenden stark ausgeprägt ist und der Kontrast zwischen Himmel und Hölle bemerkenswert bildhaft und symbolisch geschildert wird, ist Richard Mathesons Roman *Das Ende ist nur der Anfang*, welcher 1998 von Vincent Ward unter dem Titel *Hinter dem Horizont* verfilmt wurde. Der tote Robert Nielsen, der seine Frau über alles geliebt hat, muss in diesem Werk lernen loszulassen, denn „[d]*er Tod ist einfach nur eine Fortsetzung auf einer anderen Ebene.*“[63]

Naturwissenschaft und Technik als vierter Themenkreis beschreiben die Fortschritte in Medizin und Technologie und somit unter anderem Veränderungen des menschlichen Körpers. In diesen Bereich fallen Themen wie Klonen, Doppelgänger, Verjüngung, Verwandlung, Geschlechterwechsel, Mutation sowie Experimente mit dem Körper. Als Trendsetter für Mystery-Geschichten diesen Inhalts können Mary Shelleys *Frankenstein*, Robert Louis Stevensons *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* und Oscar Wildes *Das Bildnis des Dorian Gray* angeführt werden. Manche Werke beziehen sich aber auch intensiver auf technologische Entwicklungen, auf Maschinenbau und -modifikation. In diesem Fall sei die Künstliche Intelligenz erwähnt, die uns den heutigen Alltag in manchen Bereichen erleichtern kann. In Mystery-Werken mit Bezug auf die sogenannte KI liegt der Fokus jedoch auf der negativen Seite. So besteht die Angst, dass die künstliche Intelligenz dem Menschen irgendwann überlegen ist. Somit kann sie gefährlich werden, wenn sie ein eigenes Bewusstsein und Empathie entwickelt, ihre Probleme eigenständig zu lösen vermag und sich vervielfältigen kann.[64] „*Maschinen werden Maschinen bauen, die die Menschheit aus dystopischer Sicht als Feind sehen und im schlimmsten*

63 Matheson, Richard: *Das Ende ist nur der Anfang*, Goldmann Verlag, München 1998, S. 83.
64 Vgl. Krämer, Andreas: *Wenn die Künstliche Intelligenz zur Bedrohung wird*. Auf: https://www.mysteryblog.de/wenn-die-kuenstliche-intelligenz-zur-bedrohung-wird-313967.html. (Letzter Zugriff am 16.8.2016)

Fall zerstören oder versklaven könnten.“[65] Auf dieser Problematik beruht etwa die *Matrix*-Trilogie der Wachowski-Geschwister. Eine eindeutige Zordnung solcher Werke zu Mystery erweist sich wegen der hohen Anzahl von Science-Fiction-Elementen jedoch als problematisch.

Als über das Terrestrische hinausragend stellt sich der fünfte Themenkreis heraus. Es geht um landende oder gesichtete Ufos, Entführung durch Aliens, Invasionen aus dem Weltall, durch Außerirdische verursachte Kornkreise, Zeitreisen und Reisen in unbekannte Dimensionen. Mystery-Werke diesen Inhalts gehen vor allem auf das Unerklärliche solcher Phänomene ein, welches das Gleichgewicht des Alltags zu stören scheint. Dementsprechend setzt sich etwa im Film *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* der Astrophysiker John Koestler mit einer rätselhaften Zahlenreihe auseinander, die gänzlich aus Daten schrecklicher Katastrophen der Vergangenheit sowie – wie es sich nach und nach herausstellt – der Zukunft besteht. Es stellt sich heraus, dass vor 50 Jahren Außerirdische der Schreiberin dieses Blattes die Zahlen zugeflüstert haben. Diese Aliens verfolgen nun Johns Jungen, der das Blatt während der Einweihungsfeier einer Grundschule aus einer Zeitkapsel erhalten hat. Damit scheint er ein Auserwählter zu sein, der kurz vor der Apokalypse die Welt mit den Aliens verlässt und zusammen mit anderen Auserwählten auf einem anderen Planeten für neues Leben sorgen soll. Die Tatsache, dass die Außerirdischen in Mystery-Werken gewöhnlich keinen Krieg provozieren wollen, sondern den Menschen eher wohlgesinnt sind, grenzt dieses Genre solchen Inhalts von der stark action-beladenen Science-Fiction ab.

Es ist völlig egal, welchen Inhalts die Mystery- und Fantasy-Werke sind; immer geraten die Protagonisten in eine neue, ihnen fremde Welt. Im Folgenden soll demnach der Begriff Parallelwelt näher definiert werden.

5. Parallelwelten

Wenn von einer Parallelwelt die Rede ist, kommt einem nicht selten der Begriff „Anderswelt“ in den Sinn, denn sie beschreibt eine andere, uns fremde Welt. Ebenso steht das lateinische „Orbis Alia“ seit Jahrhunderten als Überbegriff für mythische Jenseitswelten. Es kann sich dabei aus religiöser

65 Ebenda.

bzw. ideologischer Sicht um Himmel oder Hölle handeln, um das Paradies oder eine Unterwelt. Aber auch andere Dimensionen oder das Reich der Träume können damit gemeint sein. Verfolgt man jedoch intensiver die Spuren von alten Sagen und Mythen, so zeigen sich Anders- bzw. Parallelwelten eher als Räume, die von Feen oder Zauberkundigen besiedelt sind, wo Verstorbene wie in einer Art Totenreich verweilen und ganz andere Gesetze vorherrschen. So sollte etwa Artus auf Avalon, der Insel der Seligen, geschlafen und auf seine Wiederkehr gewartet haben.[66]

Das Motiv der Parallelwelt findet sich auch in vielen Volks- und Kunstmärchen wieder. Diese realitätsenthobenen und unterschiedlich überlieferten Erzählungen mit wunderbarem Inhalt existieren häufig schon hunderte von Jahren. So müssen etwa in *Frau Holle* die beiden Mädchen in einen Brunnen springen, um auf eine schöne blumenübersäte Wiese zu gelangen – wo Brote und ein Apfelbaum des Sprechens fähig sind – und in den Dienst der Frau Holle zu treten. Es ist darüber hinaus auffällig, dass sich die Walt Disney Company überwiegend auf klassische Märchen, Volksmärchen, Sagen, Mythen und die phantastische Literatur fokussiert, in denen Parallel- oder Anderswelten vorkommen.[67] Die folgende Tabelle soll einen direkten Überblick über die in diesen Filmen dargestellten Welten und Orte ermöglichen.

Film	Ausgangswelt / -ort	Parallelwelt / -ort
Schneewittchen und die sieben Zwerge	Hof des Vaters, an dem auch die Stiefmutter lebt	Häuschen der 7 Zwerge im Wald, nahe eines Gebirges mit Edelsteinen
Cinderella (beide Filme)	Hof des verstorbenen Vaters, der Stiefmutter und der beiden Stiefschwestern	Traumhaftes Schloss des Königs mit großem Garten, in dem zu Ehren des Prinzen ein Ball stattfindet

66 Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib Verlag, Essen 2008, S. 54.

67 In diesem Sinn wären – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – etwa folgende Filmproduktionen nennenswert: *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (1937), *Onkel Remus´ Wunderland* (1946), *Cinderella* (Zeichentrickfilm, 1950), *Alice im Wunderland* (1951), *Peter Pan* (1953), *Die Hexe und der Zauberer* (1963), *Mary Poppins* (1964), *Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett* (1971), *Arielle, die Meerjungfrau* (1989), *Die Schöne und das Biest* (1991), *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995), *Pocahontas 2 – Reise in eine neue Welt* (1998), *Arielle, die Meerjungfrau 2 – Sehnsucht nach dem Meer* (2000), *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* (2005), *Brücke nach Terabithia* (2007), *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt* (2007), *Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia* (2008), *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten* (2011), *Merida – Legende der Highlands* (2012), *Die Eiskönigin – Völlig unverfroren* (2013), *Die fantastische Welt von Oz* (2013), *Maleficent – Die dunkle Fee* (2014) und *Cinderella* (Film, 2015). Vgl. *Liste der Disney-Filme*. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Disney-Filme. (Letzter Zugriff am 21.2.2016)

Alice im Wunderland	In einem englischen Park geht Alice ihren Tagträumen nach, während ihre Schwester ihr aus einem Buch vorliest.	Absurdes Traumland mit sprechenden Tieren und verrückten Figuren, in dem eine ganz eigene Logik herrscht
Peter Pan	Eine Familienwohnung in einem ruhigen Viertel Londons	Das Nimmerland, in dem Piraten, Indianer, Feen (Tinkerbell) und Nixen leben, und welches man als Stern im Himmel erkennen kann
Die Hexe und der Zauberer	Mittelalterliches England: Burg des Ritters Sir Hector	Verwandlungen durch den Zauberer Merlin: Fisch im See, Eichhörnchen in den Bäumen, Vogel in der Luft. In dieser Welt lebt die Hexe Mim.
Mary Poppins	Eine Familienwohnung in London: Kirschbaumweg Nummer 17, ein Haus, in dem Eltern keine Zeit für ihre Kinder haben (obere Mittelschicht)	Straßenbild, in das die Figuren springen; Welt über den Dächern Londons; Wohnung eines älteren Herrn der Unterschicht
Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett	England während des Zweiten Weltkrieges; Landsitz einer Hexe bei Pepperinge Eye	Flug mit dem Bett nach London und zur fiktiven Insel Naboombu, unter der Meerestiere reden, musizieren und tanzen und auf der Landtiere Fußball spielen
Arielle, die Meerjungfrau	König Tritons Reich, in dem Meeresbewohner und die böse Hexe Ursula leben; Arielles heimliches Versteck mit Sammelobjekten aus der Menschenwelt	Meeresoberfläche und Welt der Menschen, in der Prinz Eric lebt; Ericks Schloss
Die Schöne und das Biest	Haus des Erfinders Maurice, das etwas abgelegen vom Dorf liegt. Die Bewohner und Gaston halten Belle für sonderbar; Gaston will sie aber heiraten. Belle flüchtet sich vor diesem langweiligen Leben in Fantasiebücher.	Verzaubertes düsteres Schloss im Wald, in dem die Bewohner als Gegenstände und Möbel und der Prinz als Biest leben. Eine magische Rose zeigt ihnen die verstreichenden Jahre an und ein verzauberter Spiegel die Außenwelt.
Aladdin	Die Straßen der fiktiven arabischen Stadt Agrabah mit all ihren Gefahren für einen Dieb wie Aladdin	Schatzhöhle, in der sich neben Schätzen ein fliegender Teppich und eine Wunderlampe mit einem Dschinn befinden; das Schloss des Sultans, in dem Prinzessin Jasmin lebt
Pocahontas	Eine Schiffsmannschaft verlässt das damals fortschrittliche England im Jahre 1607, um Amerika zu entdecken und auszubeuten.	Amerika als vermeintlich rückständiger Ort, wo die Menschen noch in engem Verhältnis zur Natur leben und an Geister glauben
Pocahontas 2 – Reise in eine neue Welt	Natürliche Umgebung des Indianervolkes in Amerika	England und London als Stadt mit Häusern, Kirchen und Straßen
Arielle, die Meerjungfrau 2 – Sehnsucht nach dem Meer	Prächtiges Schloss der Eltern, das jedoch durch eine hohe Mauer vom Meer, das für Melody eine Gefahr darstellt, abgeschirmt ist	Das Meeresreich König Tritons, in dem auch die Meerhexe Morgana lebt
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	Ein riesiges Haus in England, in dem Professor Digory Kirke wohnt und die vier Kinder während des Zweiten Weltkriegs aufnimmt	Fantastische Welt Narnia, in der Tiere reden können, Fabelwesen leben und der allmächtige Löwe Aslan gegen die Hexe Jadis kämpft
Brücke nach Terabithia	Schule, in der Jess und Leslie Außenseiter sind	Imaginäres Phantasiereich Terabithia im Wald, bevölkert von sonderbaren Wesen; dort sind Jess und Leslie die Herrscher

Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt	Schiffe auf den Meeren, das Reich der Lebenden und der Piraterie	Die Unterwelt, das Reich der Toten
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	Eine U-Bahn-Station in England im Jahre 1941	Fantastische Welt Narnia, in der die Telmarer herrschen, welche die Narnianen für Fabelwesen halten; 1000 Jahre nach der Herrschaft der vier Pevensie-Geschwister
Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten	St. James´s Palace in London, in dem Captain Jack Sparrow den Auftrag bekommt, den Jungbrunnen zu finden	Sagenumwobener, mystischer Jungbrunnen, die Quelle der ewigen Jugend, auf einer unbekannten Insel, die auf einer Karte aufgezeichnet ist
Merida – Legende der Highlands	Riesige Burg, von der aus Königin Elinor und König Fergus über ihr Reich herrschen; Ort mit strengen Regeln für Merida	Wald als Ort der Freiheit und der Zauberei – Irrlichter bringen Merida zu einer Hexe – und der Gefahr wegen des Bären Mor´du
Die Eiskönigin – Völlig unverfroren	Schloss im Königreich Arendelle, in dem Prinzessin Elsa eingesperrt ist und ihre magischen Kräfte beherrschen muss	Palast aus Eis und Schnee auf dem Nordberg, in dem Elsa ihrer Magie freien Lauf lassen kann und ein Schneemann lebendig wird
Die fantastische Welt von Oz	Wanderzirkus des Trickkünstlers Oscar Diggs in Kansas; Luftballon, der in einen Tornado gerät	Das wundersame und bunte Land Oz, in dem Hexen sowie sonderbare sprechende Tierwesen und Porzellanpuppen leben und Diggs als wahrer Zauberer angesehen wird
Maleficent – Die dunkle Fee	Königreich der Menschen, in dem eine Ständeordnung und Kriege sowie Schlachten vorherrschen	Mooriges Reich der Feen und sonderbarer Naturwesen, in dem Gleichwertigkeit und Harmonie vorherrschen

Bevor nun näher auf den Begriff „Parallelwelt“ eingegangen und der Versuch einer Definition gewagt werden kann, sollen zunächst drei kurze Beispiele aus der angeführten Tabelle genauer erläutert werden.

In *Die Schöne und das Biest* ist Belle das Leben im ruhigen Dorf, in dem sie lebt und der eingebildete Gaston ihr nachstellt, zu langweilig, weshalb sie ein Buch nach dem nächsten aus der Bibliothek verschlingt. Insofern wären bereits die fiktiven Welten, über die sie liest, als Parallelwelten zu betrachten, in die sie zumindest gedanklich entfliehen kann. Ihr Lieblingsbuch handelt von einem verwunschenen Schloss. Tatsächlich verschlägt es sie eines Tages in ein sonderbares und schauderhaftes Schloss, das tief im Wald verborgen liegt und in dem Gegenstände wie Kerzenhalter oder Uhren leben, reden und handeln können. Trotz anfänglicher Angst und mancher schwieriger Situationen – sie ist eine Gefangene und darf das Biest nie wieder verlassen –, lernt Belle den Schlossherrn immer besser kennen und es gelingt ihr anhand ihrer Gutmütigkeit, Geduld und Gewogenheit den Bann zu brechen. Das düstere

Gemäuer verwandelt sich am Ende in ein Traumschloss, in dem Belle fortan mit ihrem geliebten Prinzen leben kann. Eine Rückkehr aus dieser Parallelwelt gibt es nicht.

Auch in *Mary Poppins* erscheinen die Parallelwelten immer interessanter und aufregender als die Realität. Tatsächlich kümmern sich die Eltern nicht um ihre Kinder. Diese Aufgabe überlassen sie lieber Kindermädchen, von denen eines nach dem anderen kündigt, weil Jane und Michael ständig weglaufen. Mary Poppins und Bert gelingt es jedoch, den beiden Heranwachsenden in unterschiedlichen Parallelwelten den Ernst des Lebens und bestimmte Werte näherzubringen. Als etwa Jane auf der Straße behauptet, Mary gehe mit ihnen in den Park, entgegnet Bert verheißungsvoll: „*In den Park? Oh, dann wäre sie nicht Mary Poppins. Nur gewöhnliche Kinderschwestern gehen mit Kindern in den Park. Wenn ihr mit Mary Poppins ausgeht, dann führt sie euch an Plätze, von denen ihr noch nicht mal geträumt habt. Schneller als ihr sagen könnt „Bob ist mein Onkel“, werdet ihr mit Mary die merkwürdigsten Dinge erleben.*“[68] Kurz darauf springen sie in eines von Berts Straßenbildern, in dem Tiere reden können, einem von singenden Pinguinen auf einer Terrasse mit herrlicher Parkkulisse Kaffee und Kuchen serviert werden und man auf Karussell-Pferden durch eine farbenprächtige englische Landschaft reiten kann. Diese natürliche Landschaft steht in starkem Kontrast zum Kirchbaumweg Nummer 17, dem Zuhause der beiden Kinder, in dem Mr Banks strenge Ordnung herrscht.

Zuletzt wäre noch das Nimmerland aus *Peter Pan* erwähnenswert. Es handelt sich um eine fiktive Insel, auf welcher der niemals erwachsen werdende Junge Peter Pan, seine Freunde, die verlorenen Söhne, Piraten, Indianer, Elfen und Meerjungfrauen leben. In diesem Land scheint allein der Glaube alles zu ermöglichen, was man sich wünscht. Aus diesem Grund ist diese Wunschwelt auch so verlockend für die Kinder, die z.B. sehr häufig vom Fliegen und von Abenteuern träumen. Bereits die ersten Worte des Erzählers unterstreichen diese Tatsache: „*Alle Kinder der Welt haben ein Traumland. Ein Nimmerland. Und sie werden immer eins haben.*“[69] Einerseits kann diese Parallelwelt als Metapher für ewige Jugend oder gar Unsterblichkeit angesehen werden.

68 Stevenson, Robert: *Mary Poppins* (1964).
69 Geronimi, Clyde / Jackson, Wilfred / Luske, Hamilton: *Peter Pan* (1953).

Insofern entspricht es einer Wunschvorstellung vieler Kinder. Andererseits kann man das Nimmerland aber auch als Ort der immerwährenden Infantilität betrachten[70], da die Figuren dort nicht altern bzw. reifen, d.h. sich nicht zu erfahrenen Erwachsenen entwickeln, die Verantwortung übernehmen. Insofern könnte das Argument des Eskapismus wieder aufgegriffen werden. Die Kinder flüchten vor der Realität, so wie es auch Wendy tut, als ihr Vater ihr die letzte Nacht im Kinderzimmer androht.

Als interessant erweist sich die Tatsache, dass die soeben dargestellten Parallelwelten immer als Kontrast zu der realen Welt stehen, in der die Protagonisten leben. Insofern kann tatsächlich von einer Art Eskapismus die Rede sein, da die Figuren sich nach Abwechslung oder einem anderen, eventuell vorteilhafteren Leben sehnen. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass die Reise in die Parallelwelt nicht immer mit einer bewussten Absicht der Betroffenen verbunden werden kann. Demnach gibt es auch andere Gründe für das Bereisen solcher Anderswelten. Diese können sich ebenso als Probewelten erweisen, in denen man gewöhnlich andere, neue und teilweise ganz fremde Handlungsweisen annehmen muss, da sich die dort vorherrschenden Gesetze von den aus der Realität bekannten Regeln unterscheiden. Man hat die Möglichkeit, sich selbst neu kennenzulernen und eine gewisse Entwicklung durchzumachen, da man Aufgaben bewältigen und eine bestimmte Verantwortung übernehmen muss. In den bereits angeführten Beispielen werden sich so etwa Wendy und ihre Brüder in *Peter Pan* bewusst, was es überhaupt heißt, erwachsen zu werden und eine Mutter zu haben. In *Mary Poppins* und *Die Schöne und das Biest* geht es vielmehr um das Kennenlernen von und das Auseinandersetzen mit bestimmten Werten und Normen. Auf die unterschiedlichen Funktionen von Parallelwelten soll später noch genauer eingegangen werden.

An dieser Stelle erscheint es mir nun wichtig, darzulegen, was eigentlich genau unter dem Begriff „Parallelwelt“ zu verstehen ist. In seinem Werk *Das Parallelwelt-Phänomen* behauptet Hermann Astleitner: „*Es ist nicht neu, dass Menschen in unterschiedlichen Parallelwelten leben. Menschen haben schon*

70 Vgl. *Peter Pan*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Peter_Pan#Nimmerland. (Letzter Zugriff am 24.8.2016)

immer mehrere Rollen oder Funktionen in der Gesellschaft oder in Teilgesellschaften ausgeführt.“[71] Dass er das Leben in einer Parallelwelt mit dem Einnehmen von bestimmten sozialen Rollen verknüpft, zeigt, dass solche Welten nicht unbedingt fiktiv sein müssen, sondern durchaus auch real sein können. Sie „*bestehen offen und verdeckt in unserer Gesellschaft.*“[72] Demnach unterscheidet er folgende drei Formen[73]:

3 Formen von Parallelwelten		
Reale Lebensräume	Virtuelle Welten	Vorstellungswelten
Beispiele		
Subkulturen (z.B. Gothic)	Facebook	Buch-Welten
Vereine und Clubs	Chatrooms	Film-Welten
Sekten und Verschwörungs-gesellschaften	Online-Rollenspiele (MMORPG)	Träume und Wunschvorstellungen
LARP und Cosplay	PC-Spiele	Illusionen und Halluzinationen

1. Bei den realen Lebensräumen handelt es sich immer um bestimmte Räumlichkeiten, Orte oder Verbünde, die in der realen Welt aufzufinden sind. Ob in einem Verein, in dem man sich z.B. vollkommen einer beliebten Sportart widmen kann, einer Subkultur, wie etwa der Gothic-Szene, in der man sich einer bestimmten Lebensweise hingeben kann, einer Sekte, in der man Überzeugungen annehmen und verbreiten kann, oder einer Burg, in der man nach den festgelegten LARP-Regeln ein mittelalterliches Dasein nachahmt, ständig nimmt man eine Rolle an einem real existierenden Ort an, wobei gewisse, im voraus abgesprochene Verhaltensweisen eingehalten bzw. respektiert werden müssen.

2. Dagegen zeichnen sich virtuelle Welten dadurch aus, dass man nicht mehr körperlich in einem bestimmten Raum agiert, sondern seine Verhaltensweisen auf eine fiktive Figur in der Computerwelt überträgt. So kann man etwa als nach Belieben kreierter Avatar durch die fantastisch-utopischen

71 Astleitner, Hermann: *Das Parallelwelt-Phänomen. Sozialwissenschaftliche Grundlagen und Methoden kritischen Denkens*, Waxmann Verlag, Münster 2013, S. 23.
72 Ebenda, S. 24.
73 Die Tabelle ist an Astleitners drei Formen von Parallelwelten angelehnt. Er spricht in diesem Sinn vom menschlichen Leben als hyperkomplexe Mehrweltenerfahrung. Vgl. ebenda, S. 48f.

oder dystopischen Welten unterschiedlichster PC-Spiele reisen und Aktionen durchführen, die in der Realität gar nicht möglich wären. Nur noch das Bedienen der Tastatur und der Maus können als körperliche Aktivität betrachtet werden, während sich das „Erleben“ dieser Parallelwelten auf das Sehen, Hören und die Einbildungskraft der Nutzer bzw. Gamer beschränkt.

3. Vollständig verloren geht die somatische Aktivität schließlich in den Vorstellungswelten. Wie es der Name bereits sagt, kommt es hierbei auf das an, was in unserer Vorstellung sprich Imagination abläuft. Solche Parallelwelten sind etwa über das Lesen, die Selbstreflexion oder das Schlafen erreichbar; es sind von Autoren oder Regisseuren erfundene Fantasiewelten, Illusionen, Träume oder Halluzinationen.

Die Existenz von Parallel- bzw. Anderswelten ist in Mystery- sowie Fantasy-Werken – hiermit sind sowohl Bücher als auch Filme und Computerspiele gemeint – besonders stark ausgeprägt. Die phantastische Literatur spielt tatsächlich häufig mit anderen Welten als Standardmotiv. Nicht nur Tolkiens vorbildhaftes Werk, sondern auch und vor allem Werke der neueren Jugendliteratur greifen das prototypische Motiv des Übergangs bzw. der Reise in andere Welten auf.[74] Dabei geht es in den meisten Fällen um Welten, die ebenso wie die Realität als geschlossene Systeme funktionieren. Es sind Lebensräume „*mit geografischen, aber auch individuellen, sozialen, technischen oder anderen Bezügen […], die auf unterschiedlichen „Ebenen“ verankert werden können.*“[75] Diese Welten existieren sozusagen parallel zur Realität und sind mit dieser auf irgendeine Weise verknüpft. So können sie durch bestimmte Handlungen oder Zugänge unterschiedlichster Art betreten werden. Insofern lässt sich der Vergleich mit einer Schleuse oder einem Lift heranziehen: Ebenso wie die Schleuse ist der Lift ein Aufenthaltsort zwischen zwei Ebenen bzw. ein Mittel, anhand dessen das Betreten unterschiedlicher Ebenen ermöglicht wird. Genauso vollzieht sich der Übergang aus der Realität in eine Parallelwelt. Es bedarf einer Art Schwelle, die passiert werden muss, um von einer Welt in die andere gelangen zu können.

74 Vgl. Hartmüller, Ursula: *Die Tür als Schleuse zu Fantasie- und Alltagsorten. Formen der Annäherung an tatsächliche und erträumte Umgebung*. In: Praxis Deutsch Nr. 207, Januar 2008, S. 31.

75 Astleitner, Hermann: *Das Parallelwelt-Phänomen. Sozialwissenschaftliche Grundlagen und Methoden kritischen Denkens*, Waxmann Verlag, Münster 2013, S. 17.

Während die Parallelwelten in Mystery-Werken meistens reale Lebensräume darstellen, also in der Realität aufzufinden sind, oder mit übersinnlichen Fähigkeiten in Verbindung stehen, wie etwa der Geisterwelt, handelt es sich bei klassischen Anderswelten der Fantasy-Werke um Räume, Welten oder gar ganze Universen, die „*nur betreten werden* [können] *durch Rituale, besondere Tore, Zauber... und die nicht unsere Welt* [sind]*, sondern sich durch besondere Eigenschaften auszeichne*[n]*.*“[76]

Den bisherigen Überlegungen zufolge wäre nun folgende Definition zum Begriff „Parallelwelt“ anzuführen: Es handelt sich um einen Ort oder einen Raum, der parallel zur Realität existiert, mit dieser verknüpft und somit auf bestimmte Weise erreichbar ist, jedoch wie ein geschlossenes System nach eigenen Regeln und Gesetzen funktioniert, gewisse Aufgaben für einen bereithält und somit eine festgelegte Rolleneinnahme von einem fordert. Beachtet werden muss die Tatsache, dass in diesem Abschnitt nicht nur auf literarische Parallelwelten eingegangen wurde, sondern auch die gesellschaftswissenschaftlichen Aspekte hervorgehoben wurden.

Wie die Parallelwelten der Fantasy- und Mystery-Werke aufgebaut sind, wie die Figuren dorthin gelangen können und wodurch sich diese fremden und fiktiven Räume charakterisieren, soll im Folgenden genauestens untersucht werden, wobei zur Veranschaulichung regelmäßig auf literarische sowie audiovisuelle Beispiele zurückgegriffen wird.

76 Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib Verlag, Essen 2008, S. 53.

II. Weltdarstellung und typische Merkmale in den beiden Genres

1. „Fantasy“

1.1. Erwachen, Entführen und Ernennen – Reise in die Parallelwelt

Zunächst wird der Frage nachgegangen, was die Protagonisten überhaupt zur Reise in eine Parallelwelt führt. Ist es Neugier, wie bei Alice, die bei der Verfolgung eines sprechenden weißen Kaninchens durch ein Erdloch ins Wunderland springt[77], oder doch purer Zufall, wie bei Lucy Pevensie, die beim Versteckspielen durch einen großen Kleiderschrank ins verschneite Land Narnia gerät? Tatsächlich ist das Betreten der fremden Welt oft gar nicht beabsichtigt. Auf diese Weise erwacht z.B. Jenna in Ina Lingers *Falaysia*-Zyklus plötzlich auf einer Lichtung eines Waldes: „*Wirklich idyllisch – für jemanden, der sich diesen Ort bewusst ausgesucht hatte, um sich hier auszuruhen und von dem Stress eines Leben*[s] *in der Großstadt abzuschalten. Nur traf dies nicht auf* sie *zu!* Sie *hatte gerade noch in ihrem Bett gelegen und selig geschlafen. Oder etwa nicht?*“[78] Nach und nach findet sie jedoch heraus, dass sie von einem mysteriösen Mann namens Demeon in diese sonderbare Welt gezaubert worden ist. Ebenso unwissend und ohne Erinnerungen an die letzten Geschehnisse wird Thomas in James Dashners *Die Auserwählten im Labyrinth* von einem schwankenden, scheppernden und dunklen Aufzugs auf eine Lichtung inmitten eines riesigen Labyrinths befördert.[79] Dorothy und ihr Hund Toto behalten zwar eine lebhafte Erinnerung an den Wirbelsturm, der plötzlich in der weiten Prärie von Kansas aufgetaucht ist und das Haus mitgerissen und im Land Oz abgesetzt hat, jedoch ist sie ebenso erstaunt über die Welt, in der sie gelandet ist: „*Eilig sprang sie auf, lief, gefolgt von Toto, zur Tür und öffnete sie. Als sie sich umsah, entfuhr ihr ein Ausruf des Erstaunens, und bei dem faszinierenden Anblick, der sich ihr bot, wurden ihre Augen größer und größer.*“[80]

77 Carrol, Lewis: *Alice im Wunderland*, Anaconda Verlag, Köln 2011, S. 10.
78 Linger, Ina: *Falaysia – Fremde Welt. Band 1: Allgrizia*, Amazon Fulfillment, Wroclaw – Polen 2012, S. 54.
79 Vgl. Dashner, James: *Die Auserwählten im Labyrinth*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013, S. 7ff.
80 Frank Baum, Lyman: *Der Zauberer von Oz*, Anaconda Verlag, Köln 2012, S. 12.

In anderen Werken werden die Protagonisten entführt. So schnappt sich etwa der GuRie die kleine Sophiechen in Roald Dahls *BFG – Big Friendly Giant* und verschleppt sie ins Land der Riesen: „*Sophiechen, die ja doch unter dieser Bettdecke lag, fühlte plötzlich, wie kraftvolle Finger sie packten, wie sie mit der Decke und allem Drum und Dran aus dem Bett hochgehoben und durch das Fenster nach draußen geholt wurde. Mitten in der Nacht auf diese schaurige Weise aus seinem eigenen Bett herausgerissen zu werden – kann man sich überhaupt etwas Entsetzlicheres vorstellen?*“[81] Von einer indirekten Entführung könnte man bezüglich des Disney-Films *Merida – Legende der Highlands* sprechen. Hier wird Merida, die enttäuscht und wutentbrannt von Zuhause wegläuft, in einem mysteriösen Wald von Irrlichtern zur Hütte einer schrulligen Hexe gelockt, die mit einem Zaubertrank Meridas Welt verändert und sogar bedroht.[82] Die Reise in die Parallelwelt erfolgt in dieser Geschichte „*durch eine vorüberschwebende Erscheinung, die das gedankenlos schweifende Auge bannt und den Wandelnden von den belebten Wegen der Menschen hinwegführt.*“[83]

Die Parallelwelt eröffnet sich dem Protagonisten in manchen Fällen aber auch erst dann, wenn eine Art Pakt mit dem Bösen eingegangen worden ist. Dies bedeutet, dass man ein gewisses Opfer darbringen muss, um die andere Welt betreten zu dürfen. Es ist ein altbekanntes Motiv, dass ein solcher Pakt mit einer bösen Instanz, einem Dämon oder sogar dem Teufel eingegangen wird. So werden auch in Johann Wolfgang von Goethes *Faust* auf die Frage des Gelehrten, wohin es denn nun gehen soll, dem wortgewandten Mephisto die Worte „*Wohin es dir gefällt. / Wir sehn die kleine, dann die große Welt.*“[84] in den Mund gelegt. Daraufhin taucht Faust in die Welt der Genüsse und Triebe ein. In den Disney-Filmen *Merida – Legende der Highlands* und *Arielle, die Meerjungfrau* sind es Hexen, welche den Mädchen den sehnlichsten Wunsch erfüllen, dafür jedoch einen hohen Preis verlangen: Um in die Welt der Menschen zu gelangen, muss Arielle ihre Stimme opfern und zudem den

81 Dahl, Roald: *BFG – Big Friendly Giant*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2016, S. 19.
82 Vgl. Chapman, Brenda / Andrews, Mark: *Merida – Legende der Highlands* (2012).
83 Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015, S. 72.
84 Goethe, Johann Wolfgang: *Faust. Der Tragödie erster und zweiter Teil. Urfaust*, herausgegeben und kommentiert von Erich Trunz, Verlag C.H.Beck, 16. überarbeitete Auflage, München 1996, S. 66.

Prinzen Eric innerhalb von drei Tagen dazu bringen, sich in sie zu verlieben und sie zu küssen. Arielle unterzeichnet diesbezüglich ein Schriftstück, das der Meerhexe Ursula erlaubt, die kleine Meerjungfrau bei sich zu behalten, falls sie in der Menschenwelt scheitern sollte.[85] Merida hingegen scheint ihre Mutter durch den Zaubertrank zu verlieren, da sich diese, in einen Bären verwandelt, immer mehr wie ein solcher benimmt und fast von ihrem eigenen Mann getötet wird. In Kerstin Giers *Silber*-Trilogie wird aus einem harmlosen Spiel plötzlich Ernst; hier ist es ein Dämon, der seinen jungen Beschwörern jeweils einen Herzenswunsch erfüllt und die Welt der Träume auf eine ganz besondere Weise eröffnet.[86]

Häufig werden die Protagonisten schon in ihrer eigenen Welt über die fantastischen und abenteuerlichen Zweitwelten informiert, sodass die Reise in die Parallelwelt in den meisten Fällen mit Absicht erfolgt. Entweder erfahren sie aus alten Geschichten etwas über die fremde Welt oder es taucht ganz unverhofft eine Art Lockvogel bei ihnen auf, der das Interesse weckt oder zur Verwunderung des Helden behauptet, dieser sei der Auserwählte. In diesem Zusammenhang sei auf die altbekannte Figur des Boten aus antiken Sagen und Mythen verwiesen, auf die zunächst kurz eingegangen werden soll, bevor konkrete Beispiele aus der Fantasyliteratur herangezogen werden. Der Bote, der in Mythen zum Helden kommt und „*die Berufung zum Abenteuer bringt*“[87], sieht meistens angsteinflößend aus und erscheint in Form einer finsteren und geheimnisvollen Gestalt, deren Antlitz unerkannt bleibt. Auf diese Weise verkörpert diese Figur das Unbekannte, was im Helden meistens Neugierde weckt. Trotz der oft erbärmlichen und abstoßenden Verkleidung „*umgibt eine Aura unwiderstehlicher Faszination die Gestalt, die durch ihr Erscheinen als Führer einen neuen Lebensabschnitt bezeichnet.*“[88] Der Bote ist somit nicht nur ein geheimnisvoller Überbringer, der den Helden auf eine abenteuerliche Reise in eine andere Welt vorbereitet, sondern kann sich auch als Begleiter oder Mentor entpuppen. Dieser kann seinen Schützling beraten, belehren, in praktischen Fähigkeiten unterweisen und mit zusätzlichem Wissen über die

85 Vgl. Musker, John / Clements, Ron: *Arielle, die Meerjungfrau* (1989).
86 Vgl. Gier, Kerstin: *Silber. Das erste Buch der Träume*, Fischer Verlag, 10. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 216ff.
87 Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015, S. 66.
88 Ebenda, S. 69.

neue Welt auf die zu bestehende Prüfung vorbereiten, ihm diese jedoch niemals abnehmen.[89] Anstelle eines menschenähnlichen Wesens kann der Bote aber auch ein Tier sein. So ist etwa die Schlange schon aus dem Alten Testament als Verführerin bekannt. Auch Vögel, v.a. Raben und Eulen, können „*als Boten fungieren, die "Nachrichten" aus metaphysischen Welten überbringen und, wie im antiken Rom, als Orakel dienten.*"[90] Auch aus mittelalterlichen Werken ist die Figur des Boten bekannt, man denke etwa an die Wächterfigur aus Oswald von Wolkensteins Tageliedern, in denen der Bote den sich heimlich Liebenden den Tag ankündigt und den Geliebten somit vor dem sich nähernden unwissenden Gatten warnt. Der Bote hat somit nicht nur die Funktion der Nachrichtenüberbringung, sondern trägt auch eine gewisse Verantwortung.

Häufig ist der Weg, den der Bote gehen muss, sehr weit und gefährlich, was seine äußerliche Erscheinung durchaus erklärt: Zerlumpte Kleidung und Schmutz lassen ihn teilweise unheimlich und geheimnisvoll wirken. Dazu trägt natürlich auch die zu überbringende Botschaft oder das Artefakt, das der Bote mit sich trägt, bei, wenn es sich um eine geheime Botschaft handelt, die nur in verschlüsselter Form an den Empfänger weitergegeben werden kann. In Tonke Dragts *Der Brief für den König* zeigt sich der Unbekannte, der den angehenden Ritter Tiuri in der Nacht vor dem Ritterschlag aus der Kapelle lockt, als mysteriöser Bote mit einem geheimnisvollen Schriftstück. Zunächst denkt der Junge noch, er bilde sich die flüsternde Stimme nur ein, doch als er die Tür schließlich öffnet, steht ihm eine vermummte Person gegenüber: „*Auf der Schwelle stand ein Mann, in eine weite Kutte gekleidet, die Kapuze über den Kopf gezogen. Tiuri konnte seine Gesichtszüge nicht erkennen; dazu war es zu dunkel.*"[91] Als ihn der Unbekannte nach draußen zieht, stellt der Junge eine Vermutung über dessen Alter auf: „*Seine Hand fühlte sich knochig und runzelig an – die Hand eines alten Mannes. Auch seine Stimme klingt alt, dachte Tiuri. Wer mag er wohl sein?*"[92] Dann erfährt er, dass dem König Unauwen ein Brief

89 Vgl. Paula, Michael: *Die Quest – warum Helden immer auf die gleiche Abenteuerreise gehen.* Auf: http://www.walkyourtalk.at/die-quest-warum-helden-immer-auf-die-gleiche-abenteuerreise-gehen/wisdom/. (Letzter Zugriff am 19.8.2016)
90 *Menschen und Tiere als Boten*. Auf: https://www.philhist.uni-augsburg.de/lehrstuehle/geschichte/didaktik/forschung/weltgeschichte_e-learning/grundlagen/mensch_tier.html. (Letzter Zugriff am 19.8.2016)
91 Dragt, Tonke: *Der Brief für den König*, Verlagsgruppe Beltz, Weinheim / Basel / Berlin 2000, S. 9.
92 Ebenda, S. 10.

geheimnisvollen Inhalts überbracht werden soll. Da der Bote von Feinden verfolgt wird und bereits am Ende seiner Kräfte ist, soll nun Tiuri das geheimnisvolle Schriftstück dem Schwarzen Ritter mit dem Weißen Schild weitergeben, der sich dann zu König Unauwen aufmachen würde. „*Es muss jemand sein, der unbekannt ist und nicht auffällt. Gleichzeitig jedoch muss ich es verantworten können, ihm diesen Brief anzuvertrauen. Ich suche jemanden, der ritterlich, aber trotzdem kein Ritter ist! Ihr seid derjenige, den ich haben muss: Ihr wurdet für würdig befunden, morgen den Ritterschlag zu empfangen; aber Ihr seid auch jung und habt noch nicht von Euch reden gemacht.*“[93] Mit dieser Berufung und der Tatsache, dass Tiuri den Schwarzen Ritter später im Sterben liegend auffindet, ist sein Schicksal besiegelt; er wurde für diese gefährliche Reise ins andere Königreich auserwählt.

Das Motiv, dass sich der Bote späterhin als Mentor entpuppt, findet sich z.B. in J. R. R. Tolkiens *Der kleine Hobbit* wieder. Er erscheint Bilbo Beutlin als „*ein alter Mann mit einem Stab, hohem, spitzem blauem Hut, einem langen grauen Mantel, mit einer silbernen Schärpe, über die sein langer weißer Bart hing, ein kleiner, alter Mann mit riesigen schwarzen Schuhen.*“[94] Auch hier fallen die umhüllende Kleidung sowie das hohe Alter besonders auf, Merkmale, die auch typisch für Zauberer sind. Tatsächlich ist Gandalf ein Magiekundiger und rückt ganz schnell mit der Sprache heraus, warum er den Hobbit aufsucht. „*Ich suche jemanden für ein Abenteuer, das bestanden sein will, und es ist außerordentlich schwierig, jemanden dafür zu finden.*“[95] Trotz Bilbos Beharrlichkeit, an keinem Abenteuer teilnehmen zu wollen, kratzt der Zauberer später ein Zeichen in die Wohnungstür, das eine ganze Meute von Zwergen zum Hobbit führt. Somit kann das Abenteuer außerhalb des Auenlandes beginnen. Durch den Gesang der Zwerge wird nämlich in Bilbo eine bestimmte Sehnsucht geweckt: „*Er sehnte sich danach, hinauszuziehen und die großen Gebirge zu sehen und die Kiefern und Wasserfälle rauschen zu hören, die Höhlen auszukundschaften und ein Schwert zu tragen statt eines Spazierstocks.*“[96] Auf seiner Reise durch Mittelerde steht Gandalf dem Hobbit

93 Ebenda, S. 11.
94 Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 10.
95 Ebenda, S. 11.
96 Ebenda, S. 23.

schließlich mit Rat und Tat zur Seite.

Es kann aber auch vorkommen, dass Gehilfen eines Mentors als Boten auftauchen. In Gestalt eines Halbriesen nimmt in Joanne K. Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen* Hagrid die Rolle des Boten ein, der von Albus Dumbledore, dem Schulleiter von Hogwarts, geschickt worden ist. Er soll Harry auf seinen Eintritt in die Schule für Zauberei und Hexerei vorbereiten. Hagrid schlägt während einer stürmischen Nacht die Tür der Hütte auf dem Felsen im Meer ein, in der sich Harry, Dudley, Onkel Vernon und Tante Petunia befinden. „*In der Türöffnung stand ein Riese von 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*.“[97] Während Dudley fast vor Angst stirbt und Onkel und Tante dem Halbriesen feindlich begegnen, ist Harry eher neugierig. Hagrid ist entsetzt, dass der Junge nichts über seine wahre Vergangenheit und die Welt der Zauberer weiß, „[ü]*ber* unsere *Welt* […]. Deine *Welt.* Meine *Welt.* Die Welt von deinen Eltern.“[98] Von ihm erfährt Harry endlich, dass er ein berühmter Zauberer ist und bisher nur in der Welt der Muggel gelebt hat. Auch über den tragischen Tod seiner Eltern sowie das Verschwinden des bösen Zauberers Voldemort wird der angehende Zauberlehrling aufgeklärt. Da eine Welt der Zauberei wesentlich interessanter klingt, als das demütigende Leben bei den Dursleys, braucht es für Hagrid nicht weiter viel, um Harry davon zu überzeugen, ihn zu begleiten.

Als Gehilfen einer mächtigen Figur können ebenso wie in der Mythologie Tiere als Boten in Erscheinung treten. Im Disney-Film *Arielle, die kleine Meerjungfrau* beobachten die widerlichen Muränen Flotsam und Jetsam das verzweifelte Mädchen mit ihren magischen Augen und locken es zur Meerhexe Ursula, die ihm – im Gegensatz zu seinem Vater, der den Menschen feindlich gesinnt ist – dabei helfen kann, in die Welt außerhalb des Meeres zu gelangen. Die aalartigen Knochenfische überzeugen Arielle mit den Worten: „*Hab keine Angst. Wir arbeiten für jemanden, der dir helfen kann und bei dem all deine Träume Wirklichkeit werden. Du und dein Prinz – in Liebe vereint – für immer*

97 Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 54.
98 Ebenda, S. 58.

und ewig. […] *Ursula besitzt sehr große Macht!*“[99] Der Reiz, die Menschenwelt tatsächlich betreten zu können siegt schließlich über die Angst vor der grausamen Meerhexe, weshalb Arielle den Muränen bis in die Überreste eines verstorbenen Livyatans folgt, einem Ort, an dem Ursula seit langem haust und sich der schwarzen Magie hingibt. Auch in Guillermo del Toros *Pans Labyrinth* wird die von Feengeschichten begeisterte Ofelia auf eine Stabschrecke aufmerksam, die sich nachts, nachdem sie in Ofelias Buch schauen durfte, in ein feenartiges Wesen verwandelt und das Mädchen ganz ohne Worte und lediglich mit Aufforderungsgesten, ihr nach draußen zu folgen, in ein uraltes Labyrinth lockt. Die Neugier des Mädchens ist allein durch die Verwandlung des Insekts geweckt worden. Im finsteren Zentrum des Labyrinths, auf dem Grund einer steinernen Wendeltreppe, begegnet Ofelia einem Pan, der sich ihr als Untergebener vorstellt und ihr erklärt, wie sie in eine unterirdische Welt zurückkehren kann, in der sie vor langer Zeit als Prinzessin Moana gelebt habe: „*Der Mond hat Euch gezeugt. Auf Eurer linken Schulter befindet sich ein Mal; das ist der Beweis. Überall auf der Welt gab Euer wirklicher Vater den Befehl, alle Tore zu öffnen, um Eure Rückkehr zu ermöglichen. Das hier ist das letzte von allen. Aber wir müssen sichergehen, dass sich Euer Wesen nicht gewandelt hat, dass Ihr inzwischen nicht zu einer Sterblichen geworden seid. Ihr müsst drei Prüfungen bestehen, noch vor dem nächsten Vollmond.*“[100] Ofelia erhält zudem ein Zauberbuch, das ihr zeigen soll, was sie tun muss. Während kleine Feenwesen sie auf ihrer Reise an unterirdische Orte wohlwollend begleiten, taucht der Pan je nach Ausführung der Aufgabe mal als zorniger mal als zufriedener Berater auf.

Zuletzt sei noch auf undefinierbare Wesen als Botenfiguren hingewiesen, wie beispielsweise eines in Clive Barkers *Abarat* vorkommt. Ein Mann mit einer Art Geweih, an dem sich sieben weitere Köpfe befinden, trifft auf der Flucht vor einem Feind durch Zufall auf Candy, die ihre Heimat Chickentown bei einem Spaziergang verlassen hat. „*Candy stieß beim Anblick dieses Unbekannten einen Schreckensschrei aus.* […] *Diese Köpfe, die aus dem Geweih wuchsen, waren lebendig, und sie alle starrten Candy ebenso an wie ihr Besitzer: acht*

99 Musker, John / Clements, Ron: *Arielle, die Meerjungfrau* (1989).
100Del Toro, Guillermo: *Pans Labyrinth* (2006).

Augenpaare, die sie mit der gleichen manischen Intensität begutachteten.“[101] Sie sind alle Brüder und tragen alle den Namen John mit einem Zusatznamen. Durch ihre Hilfe kann sie von einem alten Leuchtturm aus ein ganzes Meer herbeirufen, dessen Wellen sie aus dem trockenen Minnesota in die Inselwelt von Abarat tragen, aus der die John-Gebrüder stammen. Sie bleiben lange ihre Gefährten und helfen ihr, in der neuen Welt zurecht zu kommen.

Hat sich der Protagonist erst einmal für die Reise in eine andere, ihm völlig fremde und möglicherweise gefährliche Welt entschieden, so kann sich bereits der Gang dorthin als erste große Hürde herausstellen, denn nicht jeder Fantasy-Figur gelingt der Übergang in die Parallelwelt so leicht wie denen, die plötzlich darin aufwachen. Vom Durchschreiten bzw. Übertreten bestimmter Tore, Portale, Türen oder Schwellen soll demnach in einem nächsten Schritt die Rede sein.

1.2. Raumdarstellung

1.2.1. Schwellen, Schleusen und Schranken – Übergänge zwischen realer und fiktiver Welt

Da in den Parallelwelten häufig nicht die gleichen natürlichen und zeitlichen Gesetze gelten, wie in der realen Welt, muss es etwas geben, das diese beiden Welten voneinander trennt. So können Türen, Schwellen und Schleusen als Grenzen und Zeitlöcher betrachtet werden, die passiert werden müssen, um in die dahinter liegende Parallelwelt zu gelangen. In der Fantasyliteratur soll das Passieren der Schwellen und Schleusen häufig den Übergang von zwei subjektiven Identitäten symbolisieren, da sich die Figur im Laufe ihrer Reise verändert und am Ende als ein anderer Mensch in ihre Alltagswelt zurückkehrt. Das Durchschreiten kann dabei als Anstoß zur Persönlichkeitsentwicklung betrachtet werden.[102] „*Durch das – freiwillige oder unfreiwillige, also schicksalshafte – Eintauchen in eine andere Welt eröffnet sich* [dem Protagonisten] *ein Abenteuer in der Parallelwelt, das es zu bestehen gilt. Das von* [ihm] *eingegangene Abenteuer ist demnach kein zielbewusstes planmäßiges Handeln, sondern wird vielmehr als zufällig und unberechenbar*

101Barker, Clive: *Abarat*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2006, S. 54f.
102Vgl. Pfennig, Daniela: *Parallelwelten – Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Tectum Verlag, Marburg 2013, S. 126.

dargestellt.“[103] Der Held hat keine Ahnung, was auf ihn zukommt und weiß auch nicht, wie er sich in der ihm völlig neuen Welt benehmen soll; eine Persönlichkeitsveränderung setzt bereits beim Übertreten der Grenze ein.

Der Begriff Schwelle bezieht sich auf einen eher schmalen, sehr eng begrenzten Raum, der häufig nur so breit ist wie die dazugehörige Tür, das Tor oder das Portal. So kann die Schwelle aus einem schmalen Holzbrett, einer einzigen Steinplatte oder lediglich einer imaginären Linie am Boden bestehen. Trotz dieser einfachen Begebenheiten ranken sich eine Unmenge abergläubischer Überzeugungen und Rituale um die Schwelle. In vielen europäischen Ländern besteht etwa der Brauch, dass die Braut nach der Hochzeit vom Bräutigam über die Türschwelle der fortan gemeinsamen Wohnung getragen werden muss. Auf diese Weise tritt das Ehepaar nämlich in einen neuen Lebensabschnitt ein. Tatsächlich wurde die Schwelle gemeinsam mit der Zarge früher als Eingang des Hauses als wichtige Grenze betrachtet, welche „*die fremde feindliche Außenwelt von der geschützten häuslichen trennt.*“[104] Dabei galt es, bestimmte Zauber und Rituale zum eigenen Schutz an der Schwelle durchzuführen. So versucht auch Faust, den Teufel von seinem Zimmer fernzuhalten, indem er ein Pentagramm auf die Schwelle zeichnet. Da dieses jedoch nicht vollkommen geschlossen ist, gelingt es dem teuflischen Pudel einzudringen. Zudem existiert im Volksglauben die Vorstellung, dass der Raum unterhalb der Schwelle ein Ort ist, an dem man in alter Zeit Verstorbene begraben hat und sich Seelen, Krankheitsdämonen und andere Geister aufhalten.[105] Es fällt somit leicht, der Schwelle eine magische und mysteriöse Bedeutung zuzusprechen, was deren Durchschreiten zu einem typischen Motiv der Fantasyliteratur macht.

Im Gegensatz zur Schwelle ist die Schleuse bereits ein umfangreicher Raum, der mit einem großen Lift oder einer Schiffsschleuse verglichen werden kann. Insofern ist es ein Bereich, der durch zeitverschobenes Öffnen und Schließen den möglicherweise länger dauernden Durchgang von einer Etage zu der nächsten bzw. von einer Ebene auf die andere gewährleistet. In Bezug

103Ebenda, S. 130.
104Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Band 7, Weltbild, Berlin 2000, S. 1510.
105Vgl. ebenda, S. 1512ff.

auf die Trennung zwischen der Realität und einer Fantasiewelt passt auch die Beschreibung der Schleuse als „*eine Einrichtung zum Übergang zwischen zwei Bereichen mit unterschiedlichen Eigenschaften, die nicht vermischt werden sollen.*“[106] Als Beispiel ließe sich hier die Absperrung zwischen Gleis 9 und 10 aus der Harry-Potter-Reihe angeben, da der Hogwarts Express ausschließlich vom Gleis 9¾ abfährt und somit nur für Zauberer zugänglich ist. Die Muggel sollen nämlich nichts von der Zauberwelt erfahren.

Eine Schleuse kann aber auch eine kleine Zwischenwelt oder ein größerer Ort sein, wie z.B. in C. S. Lewis´ *Das Wunder von Narnia*, dem ersten Band der *Narnia*-Reihe. Nachdem sich Digory einen magischen Ring angesteckt hat, verschwindet Onkel Andrews Arbeitszimmer sofort. Der Junge gelangt – ganz ohne nass zu werden oder in Atemnot zu geraten – durch das Wasser eines kleinen Teichs in einen Wald. „*Das durch das Laubwerk hereinfallende Licht war vollkommen grün.* […] *Es war der stillste Wald, den man sich überhaupt vorstellen kann. Es gab keine Vögel, keine Insekten, kein sonstiges Getier und keinen Wind. Fast konnte man spüren, wie die Bäume wuchsen*.“[107] In diesem seltsamen Wald gibt es unzählige weitere Teiche, und Digorys Vermutung, dass sich am Grunde jedes einzelnen Teiches eine andere Welt befinden könnte, stellt sich schnell als Tatsache heraus. Somit schlussfolgert er, „*dass dieser Wald überhaupt kein Wald ist. Er scheint mir eher wie ein Ort, der zwischen den Welten liegt.*“[108] Man könnte demnach die Oberfläche der Teiche als Schwellen zu fremden Welten – auch zum Land Narnia – betrachten, während der eigenartige Wald, in dem die Zeit stillzustehen scheint, die Schleuse darstellt.

Bezüglich der Funktionsweise solcher Schwellen und Schleusen erweist es sich als lohnenswert, sich näher mit den Elementen Tür, Tor, Pforte und Portal auseinanderzusetzen, welche mal zum Zutritt einer Parallelwelt ohne Weiteres einladen, mal nur anhand bestimmter magischer Objekte oder Zaubersprüche geöffnet werden können. Dabei handelt es sich oft um verborgene Tore, die erst einmal gefunden werden müssen und dann auch nur von einem Auserwählten und bzw. oder nach dem Aussprechen eines

106*Schleuse.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Schleuse_(Begriffsklärung. (Letzter Zugriff am 20.8.2016)
107Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Das Wunder von Narnia*, Brendow & Sohn Verlag, 7. Auflage, Moers 2005, S. 31.
108Ebenda, S. 36.

magischen Spruchs durchschritten werden können. Wohl am bekanntesten ist die Zauberformel „*Sesam, öffne dich!*“[109], die in der Geschichte von Ali Baba und den vierzig Räubern aus *1001 Nacht* das Tor zur Schatzkammer öffnet. Auch in *Aladdin und die Wunderlampe* ist nur einem „ungeschliffenen Diamanten“ – also einer äußerlich unscheinbar wirkenden und ungeschickten Person, die jedoch einen guten Kern besitzt – der Eintritt in die magische, mit Schätzen vollgestopfte Höhle gewährt. So heißt es in der Geschichte: „[O]*bschon die Lampe sich ganz gewiß an dem bewußten Ort befand, so war es* [dem Zauberer] *doch nicht gestattet, sie selbst zu holen oder persönlich in das unterirdische Gewölbe einzutreten, wo sie zu finden war. Es mußte durchaus ein anderer hinabsteigen, sie abholen und ihm aushändigen. Deshalb hatte er sich an Aladdin gewandt*“[110], der zum Kummer seiner Eltern kein Handwerk erlernt hat und sich stattdessen in den Straßen mit Diebsgesindel aufhält. Lediglich das magische Feuerritual zum Öffnen des Zugangs zur Höhle kann der Magier durchführen.

Dass in Fantasy-Werken Tore, Türen und Portale einem den Zutritt zu einem fantastischen und magischen Ort oder einer ganz anderen Welt gewähren, verbindet Ursula Hartmüller mit zwei Grundtrieben des Menschen, nämlich „*der Sehnsucht nach Geborgenheit in Wärme und Nähe auf der einen Seite, was zur Gestaltung eines eigenen Raumes motiviert, und der Lust auf Abenteuer, auf Erkundung von Neuem und Fremdem auf der anderen Seite, womit das spannende, mit Fantasie angereicherte Betreten und Schaffen von fremden Räumen verbunden ist.*“[111] Der Reiz, dass sich auf der anderen Seite der Tür etwas Wunderbares und Abenteuerliches befindet, verführt die meisten Protagonisten zum Passieren der Schwelle. Diesen Reiz beschreibt Tonke Dragt sehr ausführlich in ihrem Roman *Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür*, in dem Otto eines Tages durch seine Zimmertür in eine eigenartige und riesige Ambassade gelangt: „*Jede Tür ist etwas Besonderes. Durch eine Tür gehst du von dem einen Raum in den anderen; immer kommst du* irgendwo

109 Weil, Gustav (Übers.): *1001 Nacht*, Band 2, Nikol Verlagsgesellschaft, 3. Auflage, Hamburg 2015, S. 1187.
110 Ebenda, S. 1041.
111 Hartmüller, Ursula: *Die Tür als Schleuse zu Fantasie- und Alltagsorten. Formen der Annäherung an tatsächliche und erträumte Umgebung*. In: Praxis Deutsch Nr. 207, Raum und Räume, Januar 2008, S. 29.

anders hin. *Denkst du manchmal nach, bevor du eine Tür aufmachst? Du weißt nie wirklich, was auf der anderen Seite ist. Du meinst es zu wissen, aber mit Sicherheit weißt du es erst, wenn du die Tür geöffnet hast. Nimm die Tür deines eigenen Zimmers. Warum solltest du durch sie nicht einmal an einen anderen Ort kommen können – draußen oder drinnen, bekannt oder unbekannt? Warum immer derselbe Flur, dasselbe Treppenhaus? Geh einmal aus deinem Zimmer, indem du die Tür auf die richtige Art, zur rechten Zeit öffnest, und sieh, wohin du dann kommst...*“[112]

Ebenso reizvoll erscheint Bilbo Beutlin plötzlich das ihm unbekannte Mittelerde, nachdem er die Geschichten über die Heimat der Zwerge vernommen hat. Für ihn wird die eigene Wohnungstür zur Schwelle in eine andere Welt, weil er dahinter bisher sehr zurückgezogen, sicher und gemütlich gelebt hat. „*Es war eine Hobbithöhle, und das bedeutet Behaglichkeit. Diese Höhle hatte eine kreisrunde Tür wie ein Bullauge. Sie war grün gestrichen, und in der Mitte saß ein glänzend gelber Messingknopf.*“[113] Mit dem Entschluss zur Reise, auf der er ganz neue Landschaften entdecken, fremde Wesen und Völker kennenlernen sowie Abenteuer erleben und bestehen wird, verlässt er sein Zuhause und das ihm wohlvertraute Auenland. Dementsprechend setzt Karsten Dombrowski der gefahrvollen und fantastischen Welt, die sich Bilbo eröffnet, das gemütliche Zuhause als kleines Idyll gegenüber und spricht von einem Ausbrechen aus der kleinbürgerlichen Utopie. Die Bürger des Auenlands „*leben friedlich in ihren Häusern oder gemütlichen Wohnhöhlen mit gepflegten Vorgärten, gehen fleißig ihrem Tagwerk nach und freuen sich über sechs Mahlzeiten am Tag und die abendliche Pfeife – die phantastisch-überzeichnete Wunschvorstellung von ländlichem englischen Idyll in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts.*“[114]

Ähnlich wie für Bilbo die Tür lange Zeit Sicherheit, Geborgenheit und Ruhe von drohenden Gefahren und Abenteuern abgegrenzt hat, kann auch das Stadttor – vor allem in mittelalterlich anmutenden Fantasy-Geschichten – als

112 Dragt, Tonke: *Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür*, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 1999, S. 41.

113 Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 7.

114 Dombrowski, Karsten: *Spießige Kleinbürger und geschickte Diebe. Tolkiens Hobbits*. In: LARPzeit – Das Live-Rollenspiel-Magazin, Nr. 38, Halblinge, Dezember / Januar / Februar 2012-2013, S. 10.

„*Schwelle zwischen der Stadtkultur, den bürgerlichen Ordnungen, der institutionell gesicherten Freiheit einerseits und der ursprünglichen Natur, der Freiheit von Ordnung, aber auch der Unwirtlichkeit, Unberechenbarkeit und Feindseligkeit des Ungeordneten andererseits (Wald)*“[115] betrachtet werden. Die Bedeutung des Waldes in Fantasy-Werken wird noch zu einem späteren Zeitpunkt ausführlich erläutert.

J. R. R. Tolkien hat sich in seinem Gesamtwerk offensichtlich wiederholend mit dem Motiv der Türen und Tore auseinandergesetzt. Seine Vorliebe für mysteriöse und geheime Portale spiegelt sich etwa in der verborgenen Tür an der Felswand des Berges Erebor wider, welche die Zwerge und Bilbo in einem steilen Kessel finden. An dessen Ende nämlich „*erhob sich eine Wand, die in ihrem unteren, dicht an den Grund anschließenden Teil so glatt und lotrecht wie Mauerwerk war – jedoch konnte man weder Fuge noch Spalt entdecken. Auch deutete nichts auf Pfosten, Sims und Schwelle. Und Riegel, Schließhaken oder Schlüsselloch waren erst recht nicht zu sehen. Aber sie zweifelten nicht daran, daß sie endlich die Geheimtür gefunden hatten.*“[116] Alle Bemühungen der Zwerge, die Tür mit Beil und Spitzhacke zu öffnen, erweisen sich als sinnlos. „*Ihre Kenntnisse im Stollenbau* [...] *taugten nichts für den Zauber, der dieses Tor geschlossen hielt.*“[117] Erst beim letzten Sonnenstrahl eines Abends bemerkt der Meisterdieb ein kleines Loch, das sich als Schlüsselloch herausstellt. Die Tür gewährt ihnen schließlich den Zutritt in den Berg und somit ist der Weg zum Drachen Smaug wieder frei: „*Es war, als ob Finsternis wie ein Rauch aus der Öffnung strömte. Tiefe Finsternis, in der nichts zu erkennen war, lag vor ihren Augen, ein gähnender Rachen, der abwärts in den Berg führte.*“

Auch das Tor von Moria in *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* erweist sich als ein Portal, das zunächst nicht sichtbar ist. Der Zwerg Gimli erklärt dem Hobbit Merry diese sonderbare Eigenschaft des Tors mit folgenden Worten: „*Zwergentüren soll man auch nicht sehen, wenn sie geschlossen sind.* […] *Sie*

115Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 389.
116Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 228.
117Ebenda, S. 229.

sind unsichtbar, und die Baumeister selbst können sie nicht mehr finden und öffnen, wenn ihr Geheimnis vergessen ist.“[118] Erst das Licht des Mondes lässt die Konturen des Tors in feinen silbern leuchtenden Linien erscheinen und zeigt einen Text sowie das Zauberwort, das zum Öffnen ausgesprochen werden muss. „*Die Zeichen sind aus* Ithildin*, das nur Mond- und Sternenlicht spiegelt und schläft, bis einer es berührt, der Worte spricht, die in Mittelerde nun längst vergessen sind.*“[119]

Abb. 8: Das Tor von Moria[120]

Abb. 9: Gandalf, der das Rätsel zu lösen versucht[121]

Das Tor, das sich dann zu den Minen von Moria hin öffnet, lässt die Gefährten einen sehr gefährlichen Weg betreten, da sich in den Stollen, die einst ein prunkvolles Zwergenreich darstellten, Orks und ein Balrog eingenistet haben. Zwerge leben in Khazad-dûm schon lange nicht mehr.

Aus den alten Mythen ist uns aber auch das Motiv des Wächters bekannt. Auch wenn der Entschluss des Übertretens bereits gefällt worden ist und kein bestimmter Zauber geleistet werden muss, so kann durchaus ein mächtiger und angsteinflößender „*Torhüter, der am Eingang zu der Zone wacht, in der größere Kräfte am Werk sind*“[122], bestimmen, wer die Parallelwelt betreten darf. So hat sich beispielsweise Joanne K. Rowling eindeutig an Kerberos inspiriert, dem dreiköpfigen Höllenhund aus der griechischen Mythologie, der den Eingang zur Unterwelt hütet. In ihrem ersten Band der *Harry-Potter*-Reihe bewacht ein ganz

118Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2001, S. 394.
119Ebenda, S. 395.
120Ebenda, S. 396.
121Screenshot aus: Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (2001).
122Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015, S. 91.

ähnliches Untier mit dem niedlichen Namen Fluffy die Falltür zum Stein der Weisen. Dieser dreiköpfige Hund ist allerdings ein ursprüngliches Haustier von Hagrid und lässt sich – ähnlich seinem griechischen Vorbild – mit melodiösen Klängen sofort besänftigen. „*Fluffy ist ein Schoßhündchen, wenn man weiß, wie man ihn beruhigt, spiel ihm einfach ´n wenig Musik vor, und er wird auf der Stelle einschlafen*“[123]. Kennt man dieses Geheimnis jedoch nicht, ist es unmöglich, an dem Vieh vorbeizukommen, ohne das eigene Leben aufs Spiel zu setzen. Als nicht so angsteinflößend, jedoch ebenso überzeugend erweist sich der Wächter in Matthew Vaughns Literaturverfilmung *Stardust – Der Sternwanderer*. Der alte Mann scheint auf den ersten Blick gebrechlich und lahm, kann sich aber in entscheidenden Situationen als Kung-Fu-Kenner entpuppen und somit den einzigen Zugang zum magischen Königreich Stormhold, ein Loch in einer als Grenze fungierenden Steinmauer, erfolgreich bewachen.

Nachdem nun auf echte Türen, Tore und Portale eingegangen worden ist, sollen noch einige weitere Möglichkeiten des Betretens einer Parallelwelt betrachtet werden. So können etwa magische und oftmals unscheinbar wirkende Gegenstände als Transportmittel genutzt werden, welche die Schleusen öffnen. In Robert Stevensons Disney-Film *Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett* ist es – wie bereits aus dem Titel ersichtlich – ein großes und gemütliches Bett, welches Miss Price, eine angehende Hexe, mit den Kindern Carrie, Charles und Paul, sowie dem Straßenzauberer Emelius Browne in rasendem Tempo in eine Lagune vor der Insel Naboombu bringt. Auf der Insel selbst finden sie schließlich den magischen Stern, der einen Zauberspruch zum Mobilisieren von Gegenständen enthält.

Abb. 10: Der Flug mit dem Bett

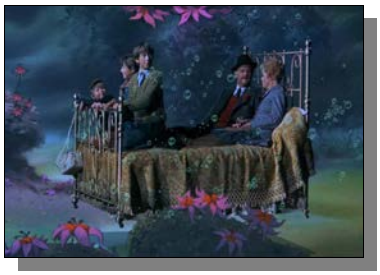


Abb. 11: In der Lagune

Abb. 12: Auf der Insel Naboombu[124]

123Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 289.
124Screenshots aus: Stevenson, Robert: *Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett* (1971).

Auf ähnliche Weise, jedoch nicht ganz so bequem, erlauben in der Zauberwelt von Joanne K. Rowling sogenannte Portschlüssel das äußerst zeitsparende Reisen, wobei mehrere Personen transportiert werden können. Es handelt sich um Objekte aller Art, die durch Magie so modifiziert worden sind, dass sie alle Anwesenden, die sie berühren, zu festgelegten Orten befördern können. Der im Original verwendete Begriff „portkey“ erweist sich in der Hinsicht als interessant, weil einerseits das lateinische Wort „portare“ für tragen oder bringen steht, andererseits das Wort „porta“ wieder auf das Motiv der Tür verweist.[125] Anhand eines verschimmelten alten Stiefels gelangt Harry Potter z.B. mit seinen Freunden blitzschnell zum Quidditch-Stadion, in dem das Weltmeisterschaft-Finale ausgetragen werden soll. „*Es passierte sofort: Harry hatte das Gefühl, als ob er an einem Haken direkt hinter seinem Nabel plötzlich mit unwiderstehlicher Gewalt nach vorne gerissen würde. Er hatte den Boden unter den Füßen verloren* [...]*; durch wütende Böen und wirbelnde Farbspiralen rasten sie dahin; sein Zeigefinger klebte an dem Stiefel, als zöge er ihn magnetisch an, und dann – Harry prallte mit den Füßen auf festen Grund*“[126].

Eine weitere Möglichkeit des Zutritts in eine Parallelwelt besteht im Verschlucktwerden von einem gemalten Bild oder im bewussten Hineinspringen, wobei der Bilderrahmen als Schwelle betrachtet werden kann. In Clive Staples Lewis´ fünftem Band der Chroniken von Narnia – *Die Reise auf der Morgenröte* – steht Eustachius, umgeben von Lucy und Edmund, während einer Auseinandersetzung über ein Gemälde plötzlich auf dessen Rahmen. „*Unter ihm war kein Glas, sondern ein richtiges Meer, und der Wind und die Wellen schlugen gegen den Bilderrahmen, so wie sonst gegen einen Felsen. Eustachius verlor den Kopf und klammerte sich an den beiden fest* […]*. Eine Sekunde lang standen sie schwankend da und schrien durcheinander, und gerade als sie dachten, sie hätten das Gleichgewicht wieder gefunden, erhob sich eine große blaue Welle, riss ihnen die Beine unter dem Leib weg und spülte sie hinunter ins Meer.*“[127] Im Disney-Film *Mary Poppins* ist das Eintauchen in das Bild einer idyllischen englischen Landschaft hingegen

125Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Das ABC rund um Harry Potter*, Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2000, S. 267.
126Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*, Carlsen Verlag, Hamburg 2000, S. 80.
127Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 12.

gewollt. Da kein Rahmen vorhanden ist, dient das mit Kreide bemalte Straßenpflaster hier als Schwelle zu einer Welt, in der man auf Karussellpferden so manches erleben und einen wunderschönen Tag verbringen kann.

Abb. 13: Das Landschaftsbild

Abb. 14: Der magische Sprung

Abb. 15: Die Ankunft im Bild[128]

Da sich die Beispiele bis ins Unendliche häufen würden, sei zuletzt nur noch auf die Möglichkeit hingewiesen, dass sich in Fantasy-Romanen eigentlich alle Öffnungen, hinter deren Dunkelheit ein wundervolles Abenteuer auf einen warten könnte, als Tore zu einer Parallelwelt eignen. Auch hier bietet die Literaturverfilmung *Mary Poppins* noch ein interessantes Beispiel, als Jane dem Schornsteinfeger Bert ihre Gefühle bezüglich des Kamins offenbart: „*Wie schrecklich finster es da oben im Schornstein ist!*“[129] Daraufhin antwortet Bert mit geheimnisvoller Stimme: „*Durchaus nicht! Du glaubst nicht, wie man sich täuschen kann. Was du dort siehst, ist ein dunkler Weg, ein Torweg, durch den man in ein Zauberland kommt. Dort, wo der Rauch schnell in Schwaden zerfällt, wo Mond wohnt und Sterne, ist des Schwarzen Manns Welt. Zu Füßen liegt euch das Erdengescheh´n. Man kann von dort oben unendlich weit seh´n. So ein Rundblick auf London, oh ist der schön!*“[130] Dort kann man tatsächlich nicht nur über die Dächer von London wandern, sondern sogar Treppen aus Ruß und Rauch erklimmen. Die reale und die fiktive Welt verschmelzen hier miteinander.

Ebenso wie sich Tore, Türen und Portale als Schleusen öffnen lassen, können Schranken sie versperren. Es gelingt z.B. dem Hauselfen Dobby, Harry zu Beginn seines zweiten Schuljahrs in Hogwarts daran zu hindern, den Bahnsteig 9¾ und somit den Hogwarts Express zu erreichen, indem er die Absperrung zwischen den Gleisen 9 und 10 durch Zauberei modifiziert. Harry

128Screenshots aus: Stevenson, Robert: *Mary Poppins* (1964).
129Ebenda.
130Ebenda.

und Ron „*beugten sich tief über die Handgriffe ihrer Karren und schritten zielstrebig auf die Absperrung zu, langsam schneller werdend – ein paar Meter noch, sie begannen zu rennen – SCHEPPER. Beide Karren knallten gegen die Absperrung und prallten zurück*“[131].

In Marion Zimmer Bradleys Fantasy-Epos *Die Nebel von Avalon* geht es nicht nur um das Verschließen eines Tores, sondern gleich um den Untergang einer Parallelwelt, weil der Glaube an die Insel der keltischen Priesterinnen im See durch das Christentum verdrängt wird. Das magische Tor im Nebel schließt sich und Avalon gerät in Vergessenheit. So erzählt Morgaine: „*Es gab eine Zeit, in der ein Reisender, wenn er den Willen besaß und auch nur einige der Geheimnisse kannte, mit seinem Boot auf den Sommersee hinausfahren konnte und nicht in Glastonbury der Mönche ankam, sondern auf der Heiligen Insel Avalon. Damals trieben die Pforten zwischen den Welten in den Nebeln und waren in beide Richtungen offen – wie der Reisende es dachte und wollte.* […] *Heute führt der Weg nur noch zur Insel der Mönche, die sie mit dem Läuten ihrer Kirchenglocken schützen.*“[132]

1.2.2. Karte, Kompass und Kunstwerk – Kartographie

Nachdem die Schwellen und Schleusen passiert und eventuelle Schranken doch endlich überwunden worden sind, erhalten die Protagonisten der Fantasy-Werke einen ersten Eindruck von der Parallelwelt. Sie landen an meist willkürlichen Orten irgendwo in einem magischen und fantastischen Reich mit freier Topographie. Diese steht im Kontrast zur gebundenen Topographie, wobei sich die Parallelwelt in die bekannte Welt integriert, wie etwa in der *Harry-Potter*-Reihe. Eine fiktive Welt mit freier Topographie bedarf demnach einer ausführlicheren Beschreibung, damit sich der Leser die Landschaft auch gut vorstellen kann. In diesem Sinn bietet es sich im nun folgenden Schritt an, diese völlig fremden Welten zunächst ganz global aus der Vogelperspektive zu betrachten, denn „[w]*as man unbedingt braucht, wenn man zu einer Reise aufbricht (besonders, wenn man auf Abenteuer aus ist), ist eine Landkarte.*“[133]

131 Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, Carlsen Verlag, Hamburg 1999, S. 71f.
132 Zimmer Bradley, Marion: *Die Nebel von Avalon*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006, S. 7.
133 Sibley, Brian / Howe, John: Zusatzheft zu *Die Karte von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1995, S. 1.

Mit Karten befasst man sich gewöhnlich, wenn man sich über ein Land oder eine Region informieren will – beispielsweise, indem man Klimazonen oder die Lage bestimmter Städte ermittelt –, die Orientierung verloren hat und den richtigen Weg wiederfinden muss oder genaue Daten – etwa Entfernungen und Höhenunterschiede – feststellen möchte. Als unsere Welt jedoch noch nicht so genau vermessen war, kam Karten noch eine andere Bedeutung zu. Im Mittelalter standen auf Weltkarten symbolisch religiöse Inhalte im Mittelpunkt, die Proportionen waren falsch und gewöhnlich waren die Karten geostet. Der obere Halbkreis beinhaltete Asien und das Paradies, während Europa und Afrika den unteren Halbkreis ausfüllten. Nach der Errichtung Jerusalems hat das Heilige Land den Mittelpunkt der Karten eingenommen.[134] Mit immer besseren Vermessungsinstrumenten wurden allmählich neu entdeckte Kontinente, Orte und Meere genauer und maßstabgetreu dargestellt, sodass Karten auch als Navigationshilfen auf den Ozeanen dienten. Heutige Karten sind mittlerweile so detailliert, dass es fast schon an Spionage grenzt, man denke etwa an die Street-View-Fotos von Google Maps.

In Fantasy-Werken können gut gemachte Karten eine visuelle Bereicherung sein, da sich der Leser noch intensiver in die dargestellte Welt hineinversetzen kann. Es ist ihm so nicht nur möglich, sich in teilweise riesigen unbekannten Welten mit den unterschiedlichsten Regionen zurechtzufinden – er sieht auf einen Blick, wie Gebirgsketten verlaufen, wo Wälder sich über weite Areale erstrecken und wo z.B. wichtige Städte liegen –, sondern die Karte ermöglicht ihm ebenso, den Weg der Protagonisten mitverfolgen zu können. So gesehen bewahrheitet sich die Aussage, dass Fantasy-Leser „*zu einer nahezu ganzheitlichen Erfahrung* [tendieren]. *Viele folgen ihren Helden sozusagen parallel zu dem, was sie lesen, mit dem Finger auf der Landkarte oder werfen zumindest einen Blick auf die Karte, um zu sehen, wo […] sich der nächste Außenposten, die Taverne oder Stadt befindet.*“[135] Besonders detaillierte Karten, welche nicht nur Informationen zur Beschaffenheit der Parallelwelt liefern, sondern zusätzlich mit Zeichnungen auf besonders wichtige Schauplätze, gefahrvolle oder wundervolle Gegenden hinweisen, verpassen der Geschichte

134Vgl. *Radkarte*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Radkarte. (Letzter Zugriff am 24.8.2016)
135Perkampus, Michael: *Die Kartographie in der Fantasy-Literatur*. Auf: https://phantastikon.de/20151215/die-kartographie-in-der-fantasy-literatur/. (Letzter Zugriff am 25.8.2016)

eine weitere Dimension. Die Fantasie der Leser wird auf diese Weise angeregt. Somit ist verständlich, dass Karten dem Fantasy-Fan ebenso wichtig erscheinen, wie die fantastischen Elemente der Geschichte selbst.[136] Über sein eigenes Projekt – die Anfertigung eines Atlas für *Game Of Thrones* – berichtet Jonathan Roberts begeistert: „*Die Faszination besteht darin, den Leuten dabei zu helfen, sich in eine andere Welt zu versetzen.* […] *Wir helfen ihnen dabei, nicht an der Fiktion zu zweifeln.*“[137]

Die Karte soll aber nicht nur auf eine Entdeckungsreise einladen. Von höchster Wichtigkeit sind die Authentizität und die Kohärenz, denn „[a]*uch erfundene Karten müssen glaubwürdig sein.*“[138] Die Karte darf nicht zu stark vereinfacht sein, etwa indem die Landes- oder Reichsgrenzen geometrisch gezeichnet sind – es sei denn, die Parallelwelt sieht tatsächlich so aus. Zudem sollte sie mit den beschriebenen Wegen und Orten übereinstimmen, sodass sich die Geschichte auch in das angegebene Setting einbetten lässt. Als äußerst simplifiziert könnten beispielsweise Markus Heitz´ Karten des Kontinents Uldart und des Geborgenen Landes angegeben werden, in denen vollkommen auf die Darstellung von Gebirgen, Wäldern, Trocken- und Feuchtgebieten, Flussverläufen Straßen, Wegen und ähnlichem verzichtet wird.

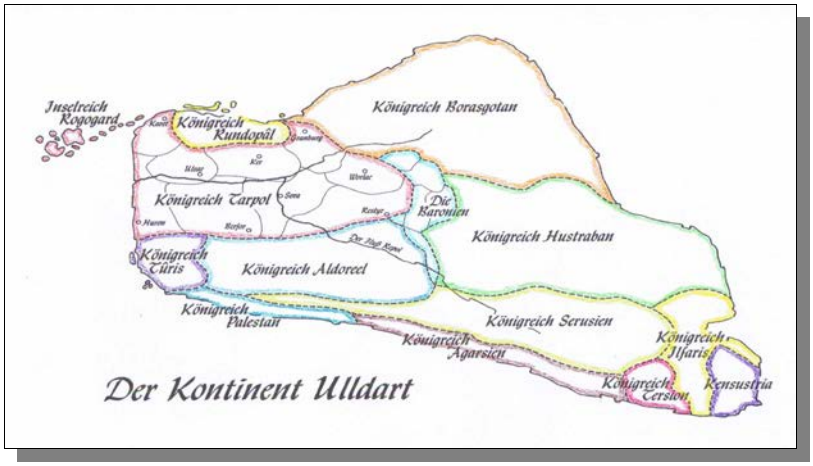


Abb. 16: Der Kontinent Ulldart aus der Reihe *Ulldart – Die dunkle Zeit*[139]

Diese Karte zeigt zwar, wo sich die Grenzen der unterschiedlichen

136Vgl. ebenda.
137Heimberg, Thomas: *Ein Atlas für Game Of Thrones*. Auf: http://folio.nzz.ch/2015/juli/ein-atlas-fuer-game-thrones. (Letzter Zugriff am 25.8.2016)
138Ebenda.
139Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 1. Schatten über Ulldart*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005, S.5. Die vorgenommenen Einfärbungen dienen immer der Hervorhebung bestimmter Elemente.

Königreiche befinden und wo einige wichtige Städte liegen, jedoch ermöglicht sie dem Leser nicht wirklich das Mitreisen durch den Kontinent. Die Geschichte beginnt in der Stadt Tscherkass im Königreich Tarpol, die nicht einmal auf der Karte eingetragen ist. Dennoch erlaubt diese doch sehr vereinfachte Karte, die vielen verschiedenen Handlungsstränge der Geschichte bestimmten Gebieten zuzuordnen, da dem Leser zu Beginn jedes Kapitels Orts- sowie Zeitangaben mitgeteilt werden. Auch in seiner Reihe über das kriegerische Zwergenvolk hat der Autor auf eine detaillierte Karte verzichtet und sich auf die Lage der einzelnen Stämme, der Königreiche und des magischen Zentrums konzentriert.

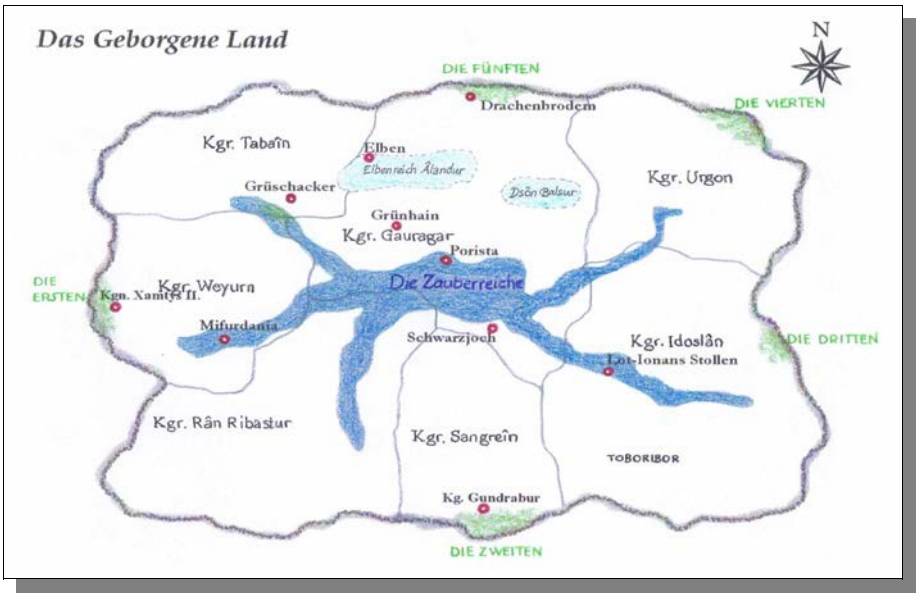


Abb. 17: Das Geborgene Land aus Markus Heitz´ *Zwergen*-Zyklus[140]

Die Karte in Bernhard Hennens Debütroman des *Elfen*-Zyklus beschränkt sich lediglich auf die Heimat dieses Volkes, obwohl die Handlung der Geschichte in drei unterschiedlichen Welten spielt: der Albenmark als Welt der Elfen, der Menschenwelt und der Zerbrochenen Welt. Ein magisches Netz – das Netz der Albenpfade – verbindet diese drei Welten miteinander und ermöglicht ein schnelles Reisen zwischen den einzelnen Parallelwelten. Obwohl die Karte insofern kein Mitverfolgen der Protagonisten erlaubt und der Aufbau der Welten größtenteils der Fantasie des Lesers überlassen ist, sagt die Karte doch etwas über dieses naturverbundene Volk aus: Das Elfenreich besteht fast ausschließlich aus Wald und ist von magischen Kräften nur so durchsetzt. So ist beispielsweise die Eiche Atta Aikhjarto unten rechts abgebildet, die den

140Heitz, Markus: *Die Zwerge*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005, S. 6.

Menschen Mandred, der durch ein Portal bei einem Steinkreis nach Albenmark gelangt ist, auf sonderbare Weise heilt. „*Jetzt sah er, was ihn gefangen hielt: Es waren die Wurzeln der Eiche! Um sein Handgelenk hatte sich fingerdickes, knotiges Wurzelwerk geschlungen, und die Finger waren von hauchzartem, weißem Wurzelgeflecht überzogen. Von dort kam der faulige Geruch.*“[141]

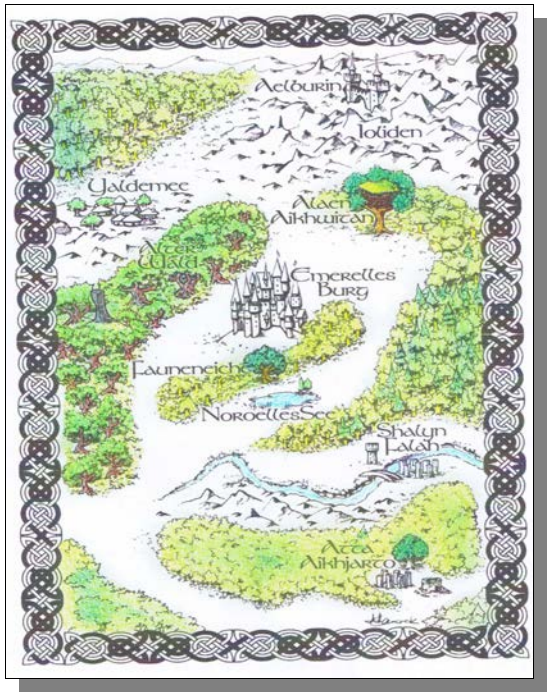


Abb. 18: Die Karte von Elbenmark[142]

Auch Noroelles See in der Mitte des Elfenreiches hat magische Eigenschaften. „*Die Sonnenstrahlen drangen bis auf den Grund und ließen die bunten Edelsteine funkeln, die Noroelle einst dort mit Sorgfalt gebettet hatte. Sie nahmen den Zauber der Quelle in sich auf. Die Magie, die nicht gebunden wurde, strömte mit dem Wasser aus dem See in den Bach und wurde hinweggespült. Dort draußen nährten sich die Wiesen vom Zauber des Wassers.*“[143] Zeichnungen besonderer Schauplätze, wie die Burg der Königin Emerelle oder der wunderbare Ort Shalyn Falah mit dem Turm, der Brücke und dem Steinkreis, bereichern zudem die Karte und verleihen ihr ein künstlerisches Aussehen. Ganz ähnlich ist die Karte in Jenny-Mai Nuyens Fantasy-Roman *Nijura – Das Erbe der Elfenkrone* aufgebaut.

141Hennen, Bernhard: *Die Elfen*, Wilhelm Heyne Verlag, 9. Auflage, München 2006, S. 32.
142Ebenda, S. 6.
143Ebenda, S. 23.

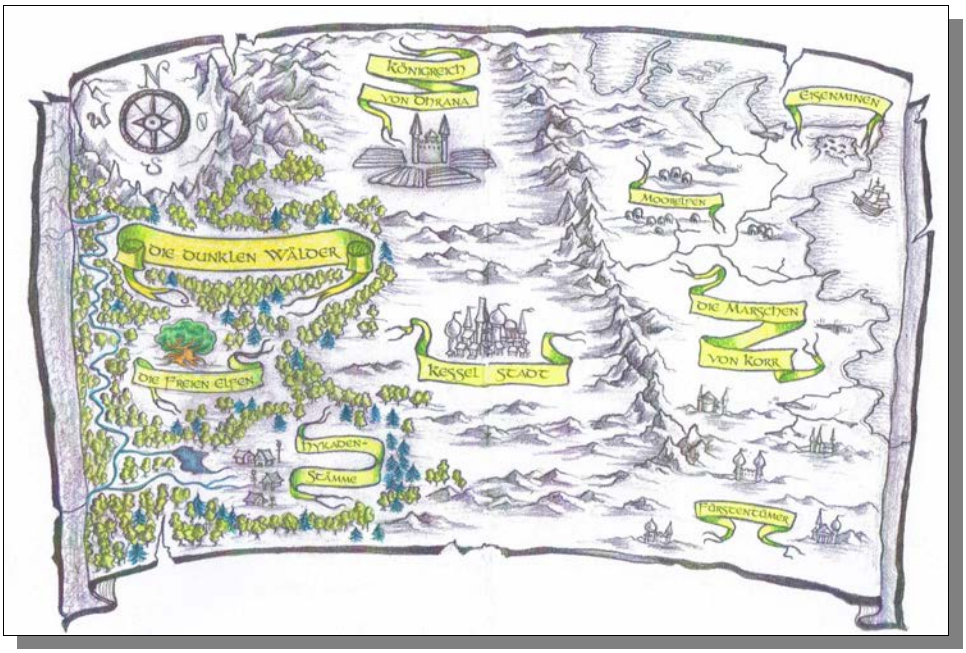


Abb. 19: Die Karte aus *Nijura – Das Erbe der Elfenkrone*[144]

Anhand von Textbannern und kleinen Zeichnungen sind die wichtigsten Schauplätze dargestellt und benannt. Auch die Topografie lässt sich anhand von Bäumen, Bergen, Meereswellen, Flüssen und Sümpfen erschließen. So wird auf einen Blick ersichtlich, dass die freien Elfen, die in den dunklen Wäldern leben, durch eine lange Gebirgskette von den im Osten lebenden Moorelfen getrennt sind. Auch diese Karte dient dem Leser als grobe Orientierung, wenn er die Aufenthaltsorte und Routen der Protagonisten feststellen möchte.

Interessant sind ebenfalls Karten von großen Inselreichen, wie etwa Ursula K. Le Guins Inselarchipel von Erdsee, das sich über ein riesiges Gebiet von etwa 1700 mal 2000 Meilen erstreckt. Abgesehen vom Kargad-Reich, einer Inselgruppe, auf der ein kriegerisches Volk lebt, sind die unzähligen Inseln unterschiedlichster Größe in vier nach den Himmelsrichtungen benannte Gruppen eingeteilt, den Nord-, Ost-, Süd- und Westbereich. Zentral liegt Havnor, die größte Insel von allen. Etwa dreihundert Seemeilen südlich davon befindet sich die kleinere magische Insel Rok. „*Endlich ließ der Sturm etwas nach, und das Licht über ihnen wurde heller. Sie ruderten weiter, und als hätten sie einen Vorhang durchbrochen, fanden sie sich plötzlich, von einem Ruderschlag zum anderen, in einer ruhigen See und unter einem klaren*

144Nuyen, Jenny-Mai: *Nijura – Das Erbe der Elfenkrone*, cbj Verlag, München 2006, S. 6f.

Himmel, auf denen noch das späte Licht eines Sonnenuntergangs lag. Über dem hellen Wellenschaum sahen sie einen hohen, runden grünen Berg und an dessen Fuß eine Stadt, die eine kleine Bucht umschloß, in der Schiffe ankerten – ein Bild der Ruhe und des Friedens.“[145] Hier besucht Ged eine Zauberschule und beschwört ungewollt ein Schattenungeheuer. Die weiten Seereisen der Protagonisten können anhand der Karte nachvollzogen werden, sodass ihr eine praktische und fantasieanregende Funktionalität zugesprochen werden kann.

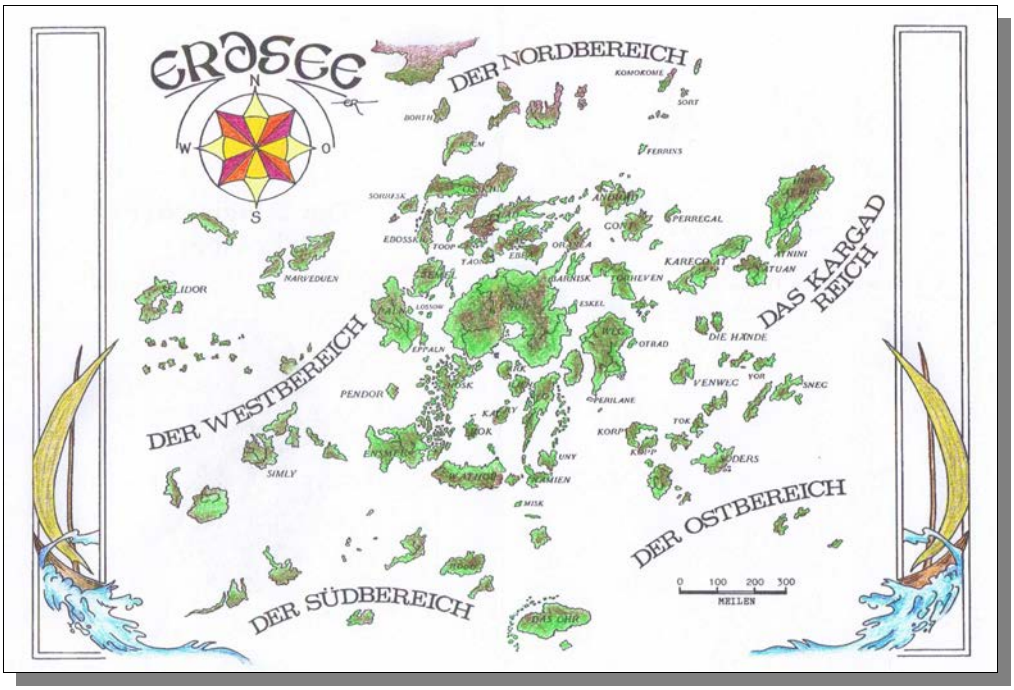


Abb. 20: Die Karte von Erdsee[146]

Demgegenüber ist die gemalte Karte aus Clive Barkers *Abarat* vielmehr ein künstlerisches Beiwerk, da sie nicht aus der Vogelperspektive dargestellt wird und somit keine Distanzen ermittelt werden können. Die 25 einzelnen Inseln werden dennoch sehr gut beschrieben, da der Autor einen Anhang mit vielen Zeichnungen hinzugefügt hat. „*Der Abaratreisende wird wenige Schriften finden, die ihm ähnlich nützliche und umfassende Informationen liefern wie* Klepps Almanach.“[147] Darin wird jede einzelne Insel jeweils mit Bild ausführlicher beleuchtet, wobei auch genaue Positionen angegeben werden.

145Kroeber Le Guin, Ursula: *Erdsee. 4 Romane in einem Band*, Piper Verlag, 4. Auflage, München 2006, S. 50.
146Ebenda, S. 8f.
147Barker, Clive: *Abarat*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2004, S. 404.

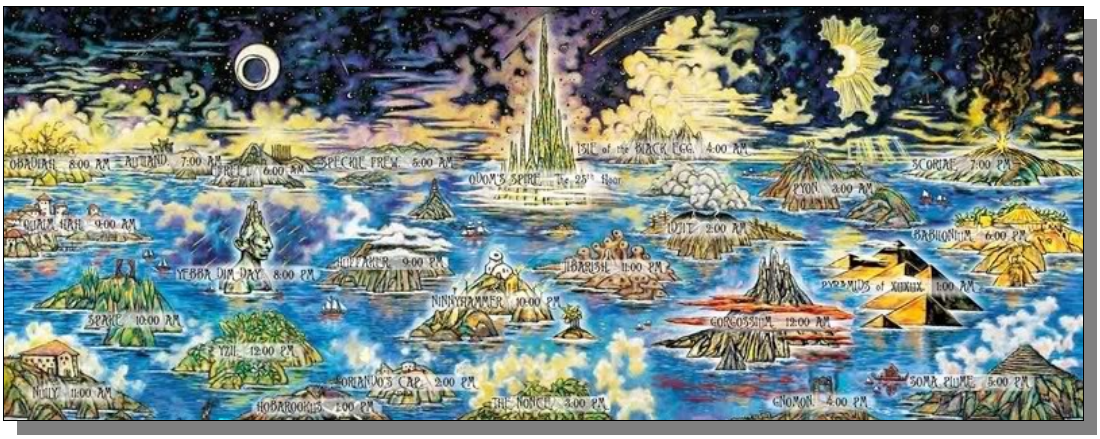


Abb. 21: Das Inselarchipel von Abarat[148]

Es könnten noch unzählige weitere Fantasy-Romane genannt werden, in denen Karten dem Leser zumindest eine grobe Orientierung anbieten und die Parallelwelt topografisch beschreiben. Als letztes Beispiel vor dem eigentlichen Auslöser dieses Phänomens sei noch auf Christopher Paolinis bekanntes Alagaësia hingewiesen, in dem sich im Norden das riesige Waldgebiet Du Weldenvarden und im Süden das weitläufige Beor-Gebirge erstrecken. Die große Hadarac-Wüste im Zentrum trennt diese belebten Regionen voneinander, während sich der Westen als sehr gebirgiges Gebiet zeigt, in dem Flüsse und Seen die Landschaft bestimmen. Wie das Klima in den verschiedenen Gebieten ist, lässt sich der Topographie nach ziemlich leicht bestimmen.

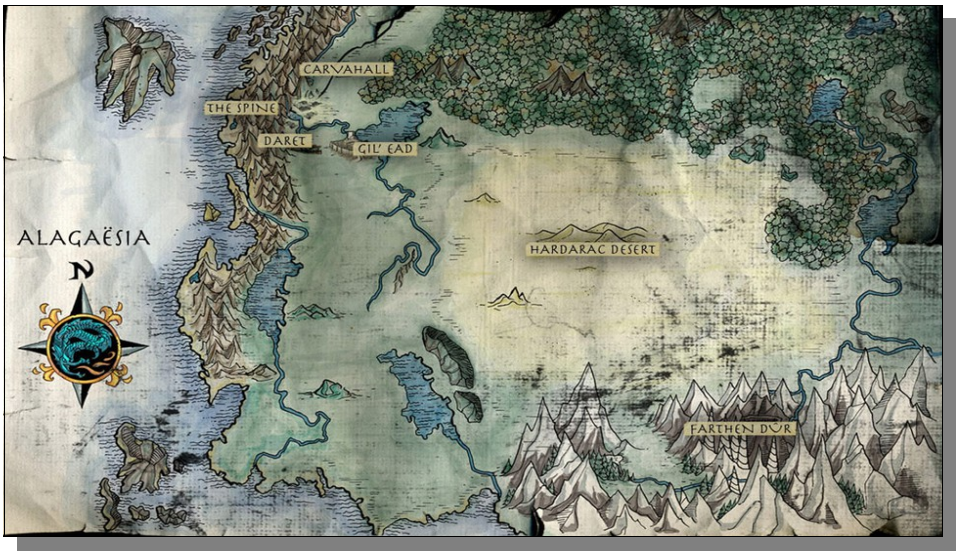


Abb. 22: Alagaësia aus *Eragon*[149]

148 *The Islands of The Abarat*. Auf: http://abarat.wikia.com/wiki/The_Abarat_Wiki. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)

149 *Alagaësia.* Auf: http://de.eragon.wikia.com/wiki/Alaga%C3%ABsia?file=Alag%C3%A4sia_-_Karte.png. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)

Als Initiator dieses Kartografierens fantastischer Welten muss J. R. R. Tolkien betrachtet werden, der sich selbst leidenschaftlich mit Karten auseinandergesetzt hat. „*Wie Bilbo Beutlin war auch J. R. R. Tolkien an Landkarten interessiert, und als er im Jahr 1917 anfing, seinen großen Zyklus von Mythen und Sagen über Mittelerde zu Papier zu bringen, zeichnete er Landkarten, die Städte, Flüsse und Berge zeigten, die in seinen Geschichten vorkamen.*“[150] Eine seiner bekanntesten Karten – in der Geschichte ein Stück beschriftetes Pergament, das Thorin zunächst nicht genügend Informationen zu liefern scheint – ist die Darstellung des Einsamen Berges, in dem der Drache Smaug haust und zu dem Bilbo mit Gandalf und den Zwergen aufbrechen soll.

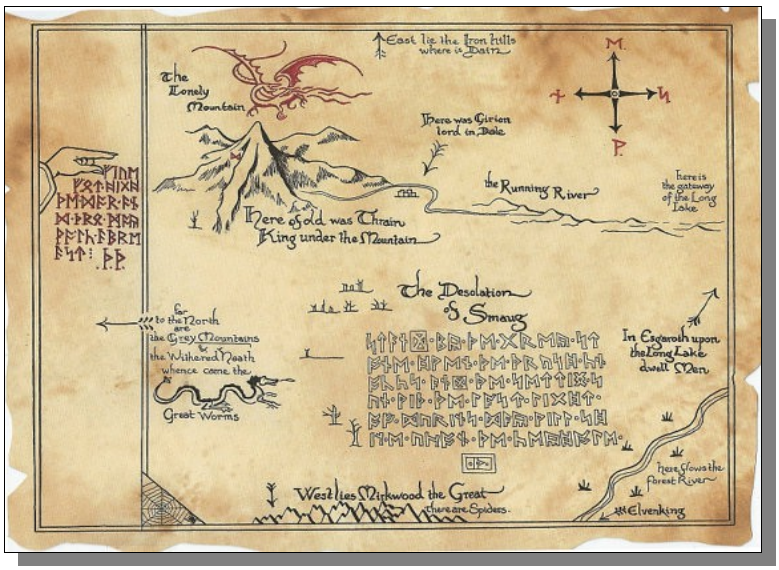


Abb. 23: Die Pergamentkarte, die Gandalf an Thorin weitergibt[151]

Die größte Bedeutung kommt der linken Spalte zu, in der sich in Runenschrift ein Hinweis auf einen geheimen Eingang in den Berg befindet. Die Mondrunen in der unteren Hälfte machen diese Karte zu einem magischen Artefakt, da diese nur dann gelesen werden können, wenn der Mond in der gleichen Phase wie zum Zeitpunkt der Niederschrift ist. „*Ihr könnt sie nicht sehen, wenn Ihr einfach draufschaut. Sie können nur gelesen werden, wenn der Mond hinter ihnen steht. Bei den verzwickten jedoch muß der Mond von der gleichen Form und es muß die gleiche Zeit sein wie an dem Tag, an dem sie geschrieben wurden.* […] *Diese hier müssen vor langer Zeit an einem*

150 Sibley, Brian / Howe, John: Zusatzheft zu *Die Karte von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1995, S. 18.

151 *Thorin Karte*. Auf: https://www.etsy.com/de/listing/120422749/thror-der-karte-der-kleine-hobbit. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)

Mittsommervorabend bei zunehmendem Mond geschrieben worden sein.“[152] Neben dieser Karte hat Tolkien noch viele weitere für seine fantastische Welt Mittelerde angefertigt, die von seinem Sohn Christopher später als Grundlage dazu benutzt wurden, dem Leser von *Der kleine Hobbit*, *Der Herr der Ringe* und *Das Silmarillion* eine große Karte zum Mitreisen der Protagonisten mit auf den Weg zu geben. Diese wurde immer wieder neu gezeichnet und eingefärbt – u.a. zur Zeit der Verfilmungen von der Trilogie um den Einen Ring – und ist als Poster erhältlich. Auch schmückt sie bei Tolkien-Fans alle möglichen Alltagsgegenstände.

Abb. 24: Das Poster von Mittelerde[153]

Mittelerde ist ein Teil eines Kontinents, der sich anhand der hohen und langen Gebirgsketten in drei große Blöcke gliedern lässt: Westlich des Nebelgebirges befindet sich eine größtenteils hügelige Landschaft mit eher kleinen Wäldern und friedlichen Regionen – etwa das Auenland der Hobbits und Bruchtal, wo Elfen leben –, während sich östlich davon ein weitläufiges und gefährliches Waldgebiet – der Düsterwald – erstreckt, zu dessen rechter Seite weit oben der Berg Erebor liegt. In diesem Gebiet verbreitet nicht nur der Drache Smaug Angst und Schrecken. Im finsteren Wald ist der als besiegt geglaubte Sauron als Nekromant wieder zu Kräften gekommen und von den guten Mächten in den Süden nach Mordor verbannt worden, wo er nach und

152Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 64f.
153*Middle Earth*, GB Posters, Sheffield.

nach eine Orkarmee aufstellt. Hierbei handelt es sich um eine sehr karge und von einem aktiven Vulkan, dem Schicksalsberg, verbrannte Landschaft, die von einer riesigen Gebirgskette umgeben ist, so als müsse das Böse hier gefangen gehalten werden. Tolkiens Welt ist so vielseitig und beliebt, dass dazu sogar ein ganzer Atlas angefertigt wurde.[154] Auch für die Reise des Ringträgers und seiner Gefährten existiert ein Werk, in dem alle einzelnen Etappen genauestens beschrieben sind und die Schauplätze im Detail kartografiert sind. Folgendes Bild zeigt etwa die Karte zum unteren Teil des Sees Nen Hithoel, an dem der Zerfall des Bundes stattfindet:

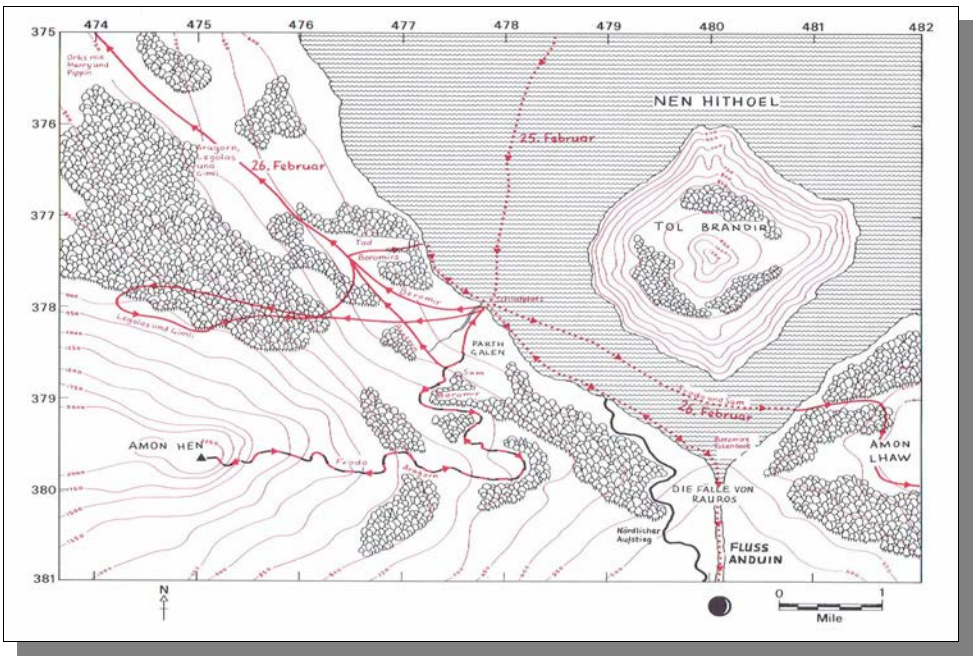


Abb. 25: Karte zum Zerfall des Bundes[155]

Ein fast ebenso komplexes Projekt zu einem Fantasy-Werk wurde erst vor kurzem wieder im Zusammenhang mit G.R.R. Martins erfolgreicher Reihe *Das Lied von Eis und Feuer* von Jonathan Roberts angegangen, der das Gesamtwerk mit folgenden Worten kommentiert: „*George R. R.* [beschreibt] *die Wüsten, Städte, Wälder und Flüsse mit einer Präzision* [...]*, als seien die Bücher als Anleitung für Kartographen gedacht.*“[156] Durch seine Kartensammlung, die in die Bestsellerliste gelang, konnte sich Roberts

154Vgl. Wynn Fonstad, Karen: *Historischer Atlas von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, 12. Auflage, Stuttgart 2005.

155Strachey, Barbara: *Frodos Reisen. Der Atlas zu J.R.R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“*, Klett Cotta Verlag, 9. Auflage, Stuttgart 2003, S. 61.

156Heimberg, Thomas: *Ein Atlas für Game Of Thrones*. Auf: http://folio.nzz.ch/2015/juli/ein-atlas-fuer-game-thrones. (Letzter Zugriff am 25.8.2016)

tatsächlich schnell einen Namen machen.

Abb. 26: Die beiden Kontinente Westeros und Essos[157]

Dass Fantasy-Fans Karten lieben, lässt sich auch anhand unzähliger angefertigter Kunstwerke feststellen, die auf sozialen Netzwerken wie etwa Pinterest hochgeladen werden. Mittlerweile erweisen sich sogar Tutorials und Anleitungsbücher nicht nur für Autoren, sondern auch für begeisterte Fantasy-Fans beim Erschaffen fiktiver Parallelwelten als besonders hilfreich.[158]

1.2.3. Stadt, Land, Fluss – Aufbau und Entstehung der Parallelwelt

Der globale Blick auf die unterschiedlichen Parallelwelten hat bereits gezeigt, dass es sich dabei z.B. um einzelne Königreiche, Kontinente oder nur Teile davon, Inseln oder ganze Archipele handeln kann. Die Parallele zu den fremden Welten aus alten Mythen ist auffällig, denn auch „[d]*iese schicksalsschwere Zone, die so lockend ist wie gefahrvoll, 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.*“[159] Anhand der nun folgenden Tabelle soll mithilfe einiger Beispiele dargelegt werden, in welcher Form sich die fantastische Welt zeigen kann und inwiefern sich die Parallelwelten gruppieren lassen.

157Templeton, Graham: *Interactive maps of Westeros makes Game of Thrones less confusing*. Auf: http://www.geek.com/wp-content/uploads/2014/06/got-map-2.jpg. (Letzter Zugriff am 28.8.2016)
158Vgl. Erpenbeck, Carla: *Weltenbau für Anfänger. Ein Handbuch für Rollenspieler, LARP-Fans und Fantasy-Autoren*, Machandel Verlag, booksfactory.de 2013.
159Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015, S. 71.

Parallel- oder Zweitwelt	Buch bzw. Film
1. Sekundärwelt in der bekannten Welt	
Die Welt der Zauberer	*Harry-Potter*-Reihe
Die Welt der Vampire	*Biss*-Reihe
Die Welt der Götter und Halbgötter	*Percy-Jackson*-Reihe
Das Kapitol und Arenen	*Die Tribute von Panem* (Trilogie)
2. Insel	
Avalon (die Apfelinsel)	*Die Nebel von Avalon*
Nimmerland	*Peter Pan*
Naboombu	*Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett*
Die schwimmende Insel	*Life of Pi – Schiffbruch mit Tiger*
Das Königreich der Insel	*Der Pfad der Steine*
3. Inselarchipel	
Erdsee	*Erdsee*-Zyklus
Abarat	*Abarat*-Reihe
4. Kontinent oder ein Teil davon	
Narnia	*Die Chroniken von Narnia*
Westeros und Essos (zwei Kontinente)	*Das Lied von Eis und Feuer*
Mittelerde	*Der kleine Hobbit* *Der Herr der Ringe* *Das Silmarillion*
Alagaësia	*Eragon*-Reihe
Falaysia	*Falaysia*-Reihe
Ulldart	*Ulldart*-Reihe
5. Land oder Reich	
Phantásien	*Die unendliche Geschichte*
Das Wunderland	*Alice im Wunderland*
Das Geborgene Land	*Die Zwerge*-Reihe
Feenland / magisches Reich Stormhold	*Der Sternwanderer / Stardust*
Das Reich der Riesen	*BFG – Big Friendly Giant*
Oz	*Der Zauberer von Oz*
Das Königreich von Dhrana	*Nijura – Das Erbe der Elfenkrone*
Das Feenreich in den Mooren	*Maleficent – Die dunkle Fee*
Die Tintenwelt	*Tintenwelt*-Trilogie
Das Reich König Unauwens	*Der Brief für den König*
Das Reich der Träume	*Silber*-Trilogie
6. Gebäude	
Das verzauberte Schloss	*Die Schöne und das Biest*
Die riesige Ambassade	*Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür*
Die Mühle im Koselbruch	*Krabat*

Auch Wälder, Labyrinthe, Meere und weitere Orte, an denen sich Fantastisches verbergen kann, sind als Parallelwelten möglich, doch in der Regel – und wie es aus der vorangehenden Tabelle ersichtlich wird – handelt es sich um außerordentlich große Gebiete, die sich durch eine enorme Vielfalt in Topographie, Flora und Fauna auszeichnen. Nicht selten haben diese Anderswelten eine ganz eigene Historiografie und Mythologie und unterscheiden sich insofern stark von der uns bekannten Welt, was ihnen neben ihrem besonderen Aussehen diese faszinierende Wirkung verleiht.

Bezüglich des Aufbaus dieser Welten fällt zudem noch auf, dass sich das Böse meistens zurückgezogen an einem entfernten und lebensfeindlichen Ort – Moore, Wüsten, Eislandschaften oder verbranntes Vulkanland – aufhält, um irgendwann über die Welt herzufallen und mit Schatten zu überziehen. So züchtet etwa Sauron in *Der Herr der Ringe* im südöstlichen Mordor, einem warmen aschebedeckten Vulkangebiet, seine Ork-Armee, mit der er über alle Völker Mittelerdes herzuziehen beabsichtigt. In G.R.R. Martins *Lied von Eis und Feuer* fürchtet man hingegen die Invasion der aus dem kalten Norden kommenden mysteriösen Anderen.

Fantasy zeichnet sich aber nicht nur dadurch aus, dass es diese wunderbaren und gleichzeitig gefährlichen Fantasiewelten gibt; manche Autoren bemühen sich auch darum, ihren erfundenen Welten Leben einzuhauchen, indem sie ihnen eine komplexe Entstehungsgeschichte zuschreiben. Judith Mohr zufolge lassen sich diesbezüglich drei Konzepte feststellen:

Zunächst geht sie darauf ein, dass „*Imaginiertes lebendige Wirklichkeit wird*“[160]. Dies kann etwa durch das Lesen eines Buches fantastischen Inhalts passieren oder auch durch ein Spiel, bei dem man sich in die Rolle einer Figur aus einer fantastischen Welt hineinversetzt. Voraussetzung dafür ist, dass der Protagonist eine blühende Fantasie hat, die ja in diesem Fall als Schöpfungsquelle der Parallelwelt dient, und sich absolut mit der ausgedachten Figur identifiziert. Auf diese Weise kann alles, was man im Buch liest oder sich beim Spielen ausdenkt, plötzlich auch existieren. Global betrachtet kann dieses

160Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, S. 178.

Konzept als Übertreibung des aus Computer- oder Rollenspielen bekannten Immersionphänomens angesehen werden, da der Protagonist komplett in die erdachte Parallelwelt eintaucht.[161] Als Beispiel für eine durch Lesen entstehende Welt könnte Cornelia Funkes *Tintenherz* angegeben werden, in dem der Buchbinder Mo und später auch seine Tochter Meggie vermögen, anhand ihrer Stimme und Vorstellungskraft Dinge und Figuren aus Büchern herauszulesen. So gelingt es dem Mädchen – wenn auch ungewollt – beispielsweise, die hell leuchtende Fee Tinker Bell herbeizulesen: „*Fenoglio starrte das flirrende Ding mit schlafverquollenen Augen an. »Was ist das?* […] *Ein mutiertes Glühwürmchen?«* […] *Immer schneller schwirrte sie durch den engen Raum, wie ein verirrter Schmetterling, hinauf zur Decke, zurück zur Tür, dann wieder zum Fenster. Immer wieder zum Fenster. Meggie legte Fenoglio das Buch auf den Schoß. »*Peter Pan*.« Er sah das Buch an, dann die Fee, dann wieder das Buch. »Ich hab es nicht gewollt!«, flüsterte Meggie. »Wirklich nicht.«*“[162] Dadurch, dass nach und nach immer mehr Gegenstände und Figuren aus fiktiven Buchwelten in der Realität auftauchen, verwandelt sich diese in eine fantastische Welt, in der es schließlich auch zum Kampf zwischen Gut und Böse kommt. Beispielhaft für eine auf einem Spiel beruhende fremde Welt wäre Ina Lingers Falaysia, „*eine Welt, die sich ein paar Zauberer erdacht* [haben]*, um dieses Spiel zu spielen.*“[163] Um welche Art von Spiel es sich dabei genau handelt, bleibt unbekannt. Jedoch erfährt der Leser bei der Auseinandersetzung zwischen Demeon und Melina, zwei Magiekundigen, dass Falaysia durchaus gefährlich ist und die dorthin geschickten Personen um ihr Überleben kämpfen müssen: „*Ich wusste nicht, dass Falaysia eine reale Parallelwelt ist und die Zauberer, die das Spiel über die Jahrhunderte immer mal wieder gespielt haben, echte Menschenleben riskierten, um sich zu amüsieren!*“[164]

Ein zweites mögliches Konzept der Weltentstehung beruht auf naturwissenschaftlichen oder technischen Phänomenen; „*in* [ihm] *sind die Theorie der Parallelwelten aus der Quantenphysik mit alternativer historischer, geologischer, technischer oder evolutiver Entwicklung kombiniert, indem* [es]

161Vgl. ebenda, S. 179.
162Funke, Cornelia: *Tintenherz*, Oetinger Taschenbuch, Hamburg 2010, S. 388f.
163Linger, Ina: *Falaysia – Fremde Welt. Band 1: Allgrizia*, Amazon Fulfillment, Wroclaw – Polen 2012, S. 35.
164Ebenda.

die Entstehung von Welten als Abspaltung von der Primärwelt oder einer anderen Sekundärwelt zu historischen Zeitpunkten beschreibt.“[165] In anderen Worten ausgedrückt geht es also um Welten, die unserer Realität stark ähneln, jedoch in gewisser Hinsicht zu einem bestimmten Zeitpunkt eine andere Entwicklung durchgemacht haben. „*Welten spalten sich in Folge von unterschiedlicher Realisierung von zwei Möglichkeiten voneinander ab. In der einen Welt hängen nachfolgende Ereignisse von dem Eintreten von Möglichkeit A ab und in der anderen vom Eintreten von Möglichkeit B.*“[166] Dazu können etwa ein alternativer Ausgang eines Krieges oder einer Schlacht, mögliche topografische Veränderungen durch Plattenverschiebung, neue technische Erfindungen, gesellschaftliche Entwicklungen oder gar uns bisher unbekannte medizinische Fortschritte geführt haben. Zu solchen Alternativwelten gehört die fiktive Welt aus Philip Pullmans *Der Goldene Kompass*. Die englische Stadt Oxford, die vom Dichter Matthew Arnold den passenden und fantasyverdächtigen Titel *city of dreaming spires* erhalten hat[167], wird in diesem Werk topografisch ganz ähnlich dargestellt, hinkt der Realität jedoch etwa im Bereich der Technik hinterher, da keine Flugzeuge, sondern noch Zeppeline den Raum der Lüfte beherrschen.

Abb. 27: Das reale Oxford[168]

Abb. 28: Lyras Welt[169]

Eine weitere Besonderheit von Lyra Belaquas Welt besteht darin, dass jeder Mensch ständig von einem sprechenden Tier begleitet wird. Dies erklärt die Hauptfigur zu Beginn der Literaturverfilmung in Bezug auf die unterschiedlichen Welten: „*Es gibt viele Universen und viele einzelne Welten die parallel zueinander existieren; Welten wie eure, in denen die Seelen der Menschen in*

165Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, S. 179.
166Ebenda, S. 179f.
167Vgl. *Oxford.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Oxford. (Letzter Zugriff am 30.8.2016)
168*Oxford.* Auf: http://www.lsc.ac/media/43966/ds.jpg. (Letzter Zugriff am 30.8.2016)
169Screenshot aus: Weitz, Chris: *Der Goldene Kompass* (2007).

ihren Körpern leben, und Welten wie meine, in denen sie uns als Tiergeister begleiten, die wir Daemonen nennen. So viele Welten – was sie alle verbindet, ist Staub.“[170]

Judith Mohrs drittes Konzept der Weltentstehung beruht auf Magie. Dabei ist eine magische Handlung zu einem bestimmten Zeitpunkt die Ursache für das Entstehen der fantastischen Welt. Entweder es entsteht eine ganz neue Welt wie aus dem Nichts, oder aber die bereits bestehende Welt wird derart verwandelt, dass sie nicht mehr wiederzuerkennen ist. Als Beispiel für Ersteres steht etwa die farbige und von sprechenden Tieren bevölkerte Welt im englischen Landschaftsbild, in das Mary Poppins mit Bert und den Kindern hineinspringt. Nachdem Berts Zauberversuche gescheitert sind, lässt sich Mary schließlich überreden und wendet beim Sprung Magie an, als wäre es das Normalste von der Welt.[171] Eine verzauberte Welt findet man im Disneyfilm *Die Schöne und das Biest*, in dem ein prunkvolles Schloss in einen hässlichen gigantischen Bau verwandelt wird. Die Entstehung dieser verwünschten Welt wird von einer Erzählerstimme auf wundervolle Weise im Epilog geschildert:

„*In einem weit entfernten Land lebte einmal ein junger Prinz in einem wunderschönen Schloss. Obwohl er alles hatte, was sein Herz begehrte, war der Prinz verwöhnt, selbstsüchtig und unfreundlich. Einst, an einem Winterabend, kam eine alte Bettlerin zum Schloss und bot ihm eine rote Rose, damit er ihr Zuflucht vor der bitteren Kälte gewähre. Der Prinz belächelte ihre zerlumpte Erscheinung und schickte die Frau davon. Doch sie warnte ihn, sich nicht täuschen zu lassen, da man die Schönheit im Verborgenen findet. Und als er sie wiederum abwies, schmolz die Hässlichkeit der alten Frau dahin und eine schöne Zauberin kam zum Vorschein. Der Prinz wollte sich entschuldigen, doch es war zu spät. Sie hatte gesehen, dass es in seinem Herzen keine Liebe gab. Zur Strafe verwandelte sie ihn in ein scheußliches Biest und verzauberte das Schloss und alle, die darin lebten. Beschämt über seine abstoßende Gestalt verbarg sich das Biest im Schloss, mit einem magischen Spiegel als einzigem Fenster zur Außenwelt. Die Rose, die sie ihm geschenkt hatte, war eine verzauberte Rose, die bis zu seinem 21. Geburtstag blühen sollte. Wenn er lernen würde, eine Frau zu lieben und deren Liebe zu gewinnen, bevor das letzte Blütenblatt gefallen war, dann würde der Zauber gelöst sein. Wenn nicht, wäre er dazu verdammt, für immer ein Biest zu bleiben. Als die Jahre vergingen, verfiel er in Verzweiflung und verlor alle Hoffnung, denn wer könnte es jemals über sich bringen, ein Biest zu lieben?*“[172]

170Ebenda.
171Vgl. Stevenson, Robert: *Mary Poppins* (1964).
172Trousdale, Gary und Wise, Kirk: *Die Schöne und das Biest* (1991).

Zu den genannten und erläuterten Konzepten der Weltentstehung nach Judith Mohr muss meines Erachtens aber noch ein äußerst wichtiges Modell hinzugefügt werden, nämlich die Schöpfung einer Welt durch eine göttliche Instanz. Zum Konzept der Magie gehörend zählt Mohr ebenfalls die Erschaffung von Narnia. Tatsächlich klingt es nach Zauberei, wenn der Löwe Aslan durch seinen abwechslungsreichen Gesang Sonne, Sterne, Gebirge, Gewässer, Wiesen, Wälder und allerlei Tierarten hervorruft.[173] Auch der Hexe Jadis, Aslans zukünftiger Antagonistin, fällt sofort auf, dass die Magie in Narnia ihre eigene übertrifft: „*Schon als das Lied begann, hatte sie gespürt, dass ein Zauber über dieser Welt ruhte. Ein Zauber, anders und mächtiger als der ihre, und deshalb hasste sie dieses Lied.*“[174] Mit Worten, die nur allzu stark an das biblische Buch Genesis erinnern, wird die Entstehung dieser Parallelwelt geschildert, bis Aslan schließlich seiner Schöpfung einen Namen verleiht und sie erwachen lässt: „*Narnia, Narnia, erwache! Lieben sollst du. Denken. Reden. Den Bäumen sollen Füße wachsen, den Kreaturen Stimmen. Heilig seien deine Gewässer.*“[175] Doch statt seine Welt mit Menschen zu bevölkern, sind es auserwählte sprechende Tiere, die über diese neue Welt, in der auch Faune, Satyre, Zwerge, Najaden und andere Fabelwesen leben, herrschen sollen: „*Kreaturen, ich gebe euch* […] *dieses Land namens Narnia für alle Zeiten. Ich gebe euch die Wälder, die Früchte, die Flüsse. Ich gebe euch die Sterne, und mich selbst gebe ich auch. Und auch die stummen Tiere, die ich nicht auserwählt habe, sollen die euren sein. Behandelt sie gut und liebt sie, doch werdet nicht wieder wie sie, sonst seid ihr keine sprechenden Tiere mehr. Von ihnen seid ihr gekommen und zu ihnen könnt ihr wieder werden.*“[176] Aslan, der sich später zurückzieht und nur in Momenten absoluter Not eingreift, darf demnach keineswegs bloß als magiekundige Fantasy-Figur betrachtet werden. Vielmehr ist er eine Gottheit, die für die Entstehung Narnias verantwortlich ist.

Noch weitaus detaillierter als Clive Staples Lewis geht John Ronald Reuel Tolkien bei der Schilderung seiner Weltentstehung und -veränderung vor, was besonders in den Büchern *Ainulindale*, *Valaquenta* und *Akallabêth* in seinem

173Vgl. Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Das Wunder von Narnia*, Brendow & Sohn Verlag, 7. Auflage, Moers 2005, S. 94ff.
174Ebenda, S. 96.
175Ebenda, S. 109.
176Ebenda, S. 111.

Werk *Das Silmarillion* nachgelesen werden kann. Auch hier steht Musik als Götterwerk im Mittelpunkt, durch welche die Welt nach und nach Gestalt annimmt. Der Eine, Eru oder auch Ilúvatar genannt, bringt in einem leeren Raum seinen Ainur – eine Art Untergötter – Melodien bei, die für Einklang und Harmonie stehen. Einer der Ainur jedoch, Melkor, will diese Melodien immer mehr nach seinen eigenen Ideen ausbauen, was im harmonischen Ganzen zu Misstönen führt. Was er und die anderen Untergötter dadurch erschaffen haben, eine Vision, zeigt ihnen schließlich Ilúvatar: „*»Sehet, dies ist euer Lied!« Und* [...] *sie sahen eine neue Welt, und sie wölbte sich in der Leere und wurde von der Leere getragen, doch war sie nicht gleich ihr. Und als sie sahen und staunten, da tat diese Welt ihre Geschichte vor ihnen auf, und sie schien zu leben und zu wachsen.* […] *Und mit Erstaunen sahen sie die Kinder Ilúvatars kommen und die Wohnung, die ihnen bereitet war*“[177]. Mit diesen Kindern sind die ersten Elben und Menschen gemeint, die Ilúvatar ganz alleine erweckte, Melkor sich aber heimlich unterwerfen möchte. Weiterhin wird auf die Elemente hingewiesen, aus denen Arda, die Erde, entstehen soll. „*Und sie achteten auf die Winde und die Luft, auf die Elemente, aus denen Arda gemacht war, Eisen und Stein und Silber und Gold und viele andre Stoffe; von allen diesen am höchsten aber schätzten sie das Wasser.*“[178] Schließlich aber verwandelt Ilúvatar diese Vision in Realität, indem er folgende Worte spricht: „*»Ich kenne den Wunsch eures Geistes, was ihr gesehen, solle wahrhaftig sein, nicht nur in euren Gedanken, sondern sein wie ihr selber seid, und doch anders. Also sage ich:* Ea*! Es Sei! Und ich will die Unverlöschliche Flamme in die Leere hinaussenden, und sie wird im Herzen der Welt brennen, und die Welt soll sein; und wer von euch will, mag in sie hinabsteigen.« Und plötzlich sahen die Ainur in der Ferne ein Licht, wie von einer Wolke mit einer Flamme im Herzen; und sie wußten, daß dies nicht nur ein Gesicht war, sondern daß Ilúvatar ein Neues erschaffen hatte: Ea, die Welt, die ist.*“[179] Der ständige Kampf zwischen Melkor und den anderen Valar, welche die Erde betreten haben führt schließlich dazu, dass sich die Erde nach und nach formt. „[U]*nd sie erbauten Länder, und Melkor zerstörte sie; Täler gruben sie, und Melkor schüttete sie zu; Berge*

177Tolkien, John Ronald Reuel: *Das Silmarillion*, Klett Cotta Verlag, 16. Auflage, Stuttgart 2004, S. 16.
178Ebenda, S. 18.
179Ebenda, S. 19.

meißelten sie, und Melkor stieß sie um; Meeren gaben sie ihr Bett, und Melkor verspritzte sie“[180]. Es sind auch die Valar, welche die Natur auf der Erde erwecken und zwei Leuchten errichten – Illuin und Ormal –, doch diese zerstört Melkor ebenfalls. In Mittelerde errichtet er die riesige unterirdische Festung Utumno und foltert Elben dermaßen, dass diese zu schrecklichen Orks werden. Die anderen Valar flüchten nach Valinor in den Westen, von wo aus sie das Böse immer wieder bekriegen. Erst als die Kriege ein zu großes Ausmaß erreichen, greift Ilúvatar noch einmal ein, indem er die Meere ansteigen lässt. So werden u.a. Valinor und die davor liegende Insel Eressea „*ins Reich der verborgenen Dinge entrückt*“[181] und Mittelerde teilweise überschwemmt und neu geformt. „*Und alle Küsten und küstennahen Gebiete der westlichen Welt* [von Mittelerde] *erlitten zu jener Zeit viel Wandel und Vernichtung; denn das Meer drang in die Länder ein, Küsten zerbrachen, alte Inseln versanken, und neue Inseln stiegen auf; und Berge fielen zusammen, und Flüsse nahmen einen fremden Lauf.*“[182] Auf diese Art entsteht Mittelerde, wie wir es aus dem dritten Zeitalter kennen. Und dennoch geht es weiter mit Veränderungen, welche die elbische Ringträgerin Galadriel lange, bevor der Ring der Macht in Frodo Beutlins Besitz gelangt, voraussieht: „*Die Welt ist im Wandel! Ich spüre es im Wasser. Ich spüre es in der Erde. Ich rieche es in der Luft.*“[183] Dieser ständige Wandel verleiht Mittelerde eine ganz besondere Lebendigkeit, wie sie kaum in einer anderen Fantasy-Welt zu finden ist.

1.2.4. Natürliche Topoi und ihre Bedeutungen

Wie aus den beiden vorangehenden Absätzen deutlich hervorgeht, spielt die Natur eine ganz besondere Rolle in Fantasy-Welten. Dies rührt vor allem daher, dass natürlichen Orten bzw. Landschaften schon in alten Zeiten magische und mystische Eigenschaften zugesprochen wurden, an denen sich zudem fabelhafte Wesen aufhalten oder herumgeistern, wie sie uns heute aus Sagen und Mythen bekannt sind. Aber auch Naturwunder wie uralte knorrige Bäume, hohe tosende Wasserfälle oder majestätische Berge prägen stark das Aussehen fantastischer Welten. Im Folgenden soll näher auf die in der

180Ebenda, S. 22.
181Ebenda, S. 376.
182Ebenda, S. 377f.
183Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* (2001).

Fantasyliteratur gängigsten Topoi – Wälder, Gebirge, Höhlen, Gewässer, Moorgebiete und Wüsten – sowie deren Bedeutungen eingegangen werden, wobei auch Aspekten der Mythologie sowie des Aberglaubens Beachtung geschenkt wird.

a) Wald – märchenhaft, mächtig, mysteriös und magisch

„*Obwohl wir in unserer modernen Zivilisation meist naturfern leben und unsere Gedanken oft in der materiellen Welt gefangen sind, schlummert in unserer Seele eine Erinnerung an das Leben in den europäischen Wäldern.*“[184] Aus den alten Zeiten sind uns besonders durch mündliche Tradierung viele Geschichten und Mären um die einst riesigen Waldgebiete erhalten geblieben. Die schaurigsten und wundervollsten Erzählungen ranken sich um die grüne Welt, die von sonderbaren Wesen bewohnt wird und düstere Geheimnisse in sich birgt. In der Fantasyliteratur wird munter weitergesponnen. Bezüglich des Aussehens der bewaldeten Gebiete sind die typischen Merkmale wie alter Baumbestand, verborgene klare Seen, tiefe Schluchten oder verfallene Ruinen und Burgen der Romantik entnommen. Die Wälder dienen in dieser Literatur aber nicht nur häufig als wundervolle Schauplätze, sondern ihnen werden auch ganz bestimmte Funktionen zugesprochen. So können sie etwa als bedrohliche Orte beschrieben werden, oder aber als friedliche Rückzugsorte oder wahre Naturidyllen, die dem Text den charakteristischen fantastischen Zauber verleihen.

Insofern manifestiert sich der Wald auf zwei kontrastive Weisen: Es ist einerseits ein schönes Areal und bietet die Möglichkeit des Rückzugs, Stille und Ruhe, aber auch Freiheit und Frieden. Die Idylle kennzeichnet sich meist durch eine lockere, saftig-grüne Baum- und Pflanzenvegetation mit kleinen blumenübersäten Lichtungen, durch die sich schmale Bäche oder reißende Flüsse hindurchschlängeln. An solchen Orten fällt das Sonnenlicht häufig strahlenförmig auf den Boden und die Tiere leben im Einklang mit der Natur, was eine angenehme und harmonische Stimmung erweckt. Andererseits stellt der wilde und unkultivierte Wald einen Ort der Gefahr, des Bösen und des Unbekannten dar. Mächtige, tiefe und dichte Wälder mit altem Baumbestand

184Gifford, Jane: *Die Magie der Bäume. Legenden und Mythen der Kelten*, Kosmos Verlag, Stuttgart 2007, S. 4.

und verfallenen Ruinen erwecken meistens eine bedrückende und unheimliche Stimmung.

Wenn es sich nicht gerade um idyllische Wälder handelt, so können sie von den Helden oft nur mühsam durchquert werden, was die Quest zu einer kräftezehrenden Reise macht und sogar zum Scheitern führen kann. Das aus mittelalterlichen Werken bekannte Motiv des Waldes als Topos der *aventiure* und des Kampfes findet sich nicht selten in Fantasy-Werken wieder, bietet dieser doch eine Unmenge von topografischen, botanischen und zoologischen Herausforderungen.

Symbolhafte Bedeutungen des Waldes sind besonders auf Eigenschaften wie Finsternis, Wildheit, Isolation und Geschlossenheit zurückzuführen.[185] In diesem Sinne sollen anschließend die in der Fantasy gängigsten Auslegungsmöglichkeiten erläutert und anhand einiger Beispiele verdeutlicht werden.

Zunächst sei darauf hingewiesen, dass Wälder immer etwas verbergen können und daher geheimnisumwitterte Areale sind, bei deren Betreten man nie genau weiß, was einen erwartet. Dicht zusammengedrängte Bäume lassen nicht viel Tageslicht eindringen und bilden somit eine perfekte Kulisse für unheimliche Begegnungen. Als Beispiel bietet sich hierfür etwa der Verbotene Wald aus der *Harry-Potter*-Reihe an, den Dumbledore zu Beginn des ersten Schuljahres in seiner Begrüßungsrede nur mit einem schlichten Zutrittsverbot zur Sprache bringt, dessen Gefahr der Hausmeister Filch später jedoch mit einem vielsagenden und angsteinflößenden Satz andeutet: „*Überleg´s dir lieber noch mal, Junge – es geht in den Wald und es würde mich wundern, wenn ihr in einem Stück wieder rauskommt.*“[186] Die Worte verfehlen ihre Wirkung nicht, da es Gerüchte über Werwölfe und Vampire gibt, die in diesem Wald herumlungern sollen. Doch bei der Aufgabe geht es nicht um das Auffinden solcher Wesen, sondern darum, Hagrid bei der Suche eines verletzten Einhorns zu helfen. Damit der Leser zusammen mit Harry, Hermine, Draco und Neville die Luft anhält, greift die Autorin bei der Beschreibung des Schauplatzes auf

185Vgl. Butzer, Günter und Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart / Weimar 2008, S. 410f.
186Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 271.

viele Stereotype für eine mysteriöse und unheimliche Lokalität: dichter Baumbestand, Finsternis, Stille, leichter Wind, Mondlicht, leises Plätschern eines Baches, herabgefallene und raschelnde Blätter und dunkle Pfade.[187] Zudem ist stellenweise silbrig glänzendes Einhornblut zu sehen, das die Gruppe der Quelle des Übels scheinbar immer näher bringt. Auf einer Lichtung begegnen sie zwei Zentauren, die ihnen mit mysteriösen Aussagen wie „*Der Wald birgt viele Geheimnisse.*“[188] und „*Der Mars ist hell heute Nacht.*“[189] nicht weiterhelfen. Die schrecklichste Begegnung ist schließlich das Zusammentreffen mit dem noch geschwächten Voldemort, der sich vom Blut des toten Einhorns ernährt. „*Dann kam eine vermummte Gestalt aus dem Schatten und kroch über den Boden auf sie zu wie ein staksendes Untier. Harry, Malfoy und Fang standen da wie erstarrt. Die vermummte Gestalt erreichte das Einhorn, senkte den Kopf über die Wunde an der Seite des Tiers und begann sein Blut zu trinken.* […] *Die vermummte Gestalt hob den Kopf und sah zu Harry herüber – an ihr herunter tropfte Einhornblut. Das Wesen stand auf und kam rasch auf Harry zu – er war vor Angst wie gelähmt.*“[190] Die Tatsache, dass der Zentaur Firenze Harry zu Hilfe kommt, zeigt deutlich, dass diese Wesen – ebenso wie die Einhörner – gute Waldbewohner sind, während der böse Dunkle Zauberer mit seiner Blutgier den Wald im wahrsten Sinne des Wortes befleckt. Der Verbotene Wald birgt aber noch andere Geheimnisse und Gefahren in sich. So leben dort etwa Thestrale – eine Art geflügelte Pferde, die sehr mager und nur für diejenigen sichtbar sind, die jemanden haben sterben sehen – und Hagrids Halbbruder Grawp, ein gutmütiger aber gefährlicher Riese.[191] Zudem müssen Harry und Ron während des zweiten Schuljahrs vor Aragog, einer schrecklichen Riesenspinne, sowie deren gefräßigem Volk weglaufen.[192] Das Motiv der in finsteren Wäldern lauernden Riesenspinnen findet sich auch in J. R. R. Tolkiens *Der kleine Hobbit* wieder. Hier sorgt allein schon das Gewirr von klebrigen Spinnennetzen – „*dunkle, dichte Spinngewebe mit außerordentlich dicken Fäden, oft zwischen den Bäumen, oft auch wirr in*

187Vgl. ebenda, S. 273ff.
188Ebenda, S. 276.
189Ebenda.
190Ebenda, S. 279.
191Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Orden des Phönix*, Carlsen Verlag, Hamburg 2003, S. 812f.
192Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, Carlsen Verlag, Hamburg, 1999, S. 288ff.

den unteren Zweigen auf allen Seiten der Stämme“[193] – für eine unheimliche Stimmung, obwohl die Spinnen noch nicht aus ihrem Versteck gekrochen sind. Erst später sind die riesigen bleichen Augen der noch unbekannten Wesen zu sehen und die Zwerge werden von ihnen gefangen. „*Als* [Bilbo] *näher herankam, sah er, daß die Schwärze von Spinnweben herrührte, eine dicht hinter und über der anderen. Und plötzlich sah er auch die riesigen, schrecklichen Spinnen dort in den Zweigen über ihm hocken, und* […] *er zitterte vor Angst, daß sie ihn entdecken könnten.*“[194] Überhaupt gelingt dem Autor eine wunderbar mysteriöse Beschreibung des Düsterwaldes, gleich nachdem die Zwerge und Bilbo ihn betreten haben: „*Nicht lange, und das Licht des Eingangs war nur noch ein kleiner, leuchtender Ausschnitt weit hinter ihnen. Die Stille war so tief, daß ihre Füße dumpf auf dem Boden widerhallten, während alle Bäume sich überzulehnen und zu lauschen schienen. Als ihre Augen sich an die Finsternis gewöhnt hatten, konnten sie ein Stückchen nach jeder Seite in eine Art düster grünes Glimmen schauen.*“[195]

Wälder sind zudem des Öfteren Orte, an denen sich das Böse versteckt, um sich für eine Schlacht zu rüsten oder wieder Macht zu erlangen. So heißt es etwa über den Wilden Wald im gleichnamigen Roman Tonke Dragts: „*Und was den Wilden Wald betrifft: Da ist noch etwas, das ihn gefährlich macht. Es gibt Gegenden, die von Menschen im Stich gelassen und dann gemieden wurden – an solchen Stellen kann sich bösartiges Unkraut breit machen...*“[196] In diesem Wald gibt es tatsächlich nicht nur einen fluchbeladenen Stein, eine Geisterstadt, Ruinen und unheimliche Männer in Grün, sondern auch die mächtige Tarenburg, auf die sich der Fürst von Evillan, der gefürchtete Schwarze Ritter mit dem roten Schild, zurückgezogen hat, um eine Armee aufzustellen, mit der er über den längst vergessenen Zweiten Weg das Königreich Unauwen überraschend angreifen will. Auf die gleiche Weise, wie sich der geschwächte Voldemort im Verbotenen Wald nahe Hogwarts mit Einhornblut am Leben hält und neue Kraft sammelt, erstellt der in Mittelerde als besiegt geglaubte und körperlose Sauron im Süden des Düsterwalds eine grausame Armee aus Orks

193Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 157.
194Ebenda, S. 175f.
195Ebenda, S. 157.
196Dragt, Tonke: *Der Wilde Wald*, Beltz Verlag, Weinheim / Basel / Berlin 1989, S. 194f.

und erweckt die Nazghûl zum Leben. Während nämlich alle den Gerüchten über einen irren Nekromanten keinen Glauben schenken, scheint lediglich der Zauberer Gandalf von der Existenz des alten Feindes überzeugt zu sein, da er den Hobbit und die Zwerge vor dem Betreten des Düsterwaldes warnt: „*Und ehe ihr den Wald im Süden umgehen könntet, würdet ihr in das Land des Geisterbeschwörers kommen. Und gerade Euch, Bilbo, brauche ich keine Geschichten über diesen schwarzen Hexenmeister zu erzählen. Ich rate euch gut: Geht niemals in Gegenden, die sein finsterer Turm überragt!*“[197] Mit diesen Worten ist die schwarze Festung Dol Guldur – Sindarin für „Hügel der Magie“ – gemeint, von wo sich das Böse im ursprünglich Großer Grünwald benannten Gebiet in Gestalt von Riesenspinnen, Orks und sogar schwarzen Fledermäusen und Eichhörnchen ausgebreitet hat. Die früher im ganzen Wald unter König Thranduil lebenden Elben haben sich daher immer mehr in den Nordosten zurückgezogen, andere sind nach Lórien im Westen geflüchtet.[198]

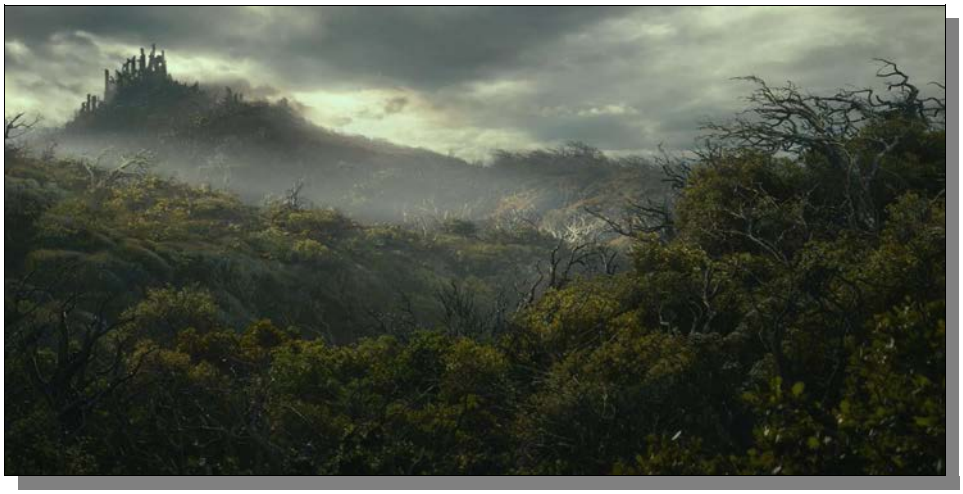


Abb. 29: Dol Guldur erhebt sich über den Düsterwald[199]

Der Wald kann aber auch für gute Wesen und Figuren als Rückzugsort fungieren, die sich z.B. vor der Außenwelt verbergen wollen oder müssen. So ziehen sich etwa in Stephenie Meyers *Biss*-Reihe die Vampire in die Schatten und das trübe Dämmerlicht der Wälder zurück, damit sie ihre im Sonnenlicht

197Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 155.

198Vgl. Krege, Wolfgang: *Handbuch der Weisen von Mittelerde. Die Tolkien-Enzyklopädie mit Karten und Illustrationen von J.R.R. Tolkien*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1996, S. 49 und 55; Foster, Robert: *Das große Mittelerde Lexikon. Ein alphabetischer Führer zur Fantasy-Welt von J.R.R. Tolkien*, Verlagsgruppe Lübbe, Bergisch Gladbach 2002, S. 159.

199*Dol Guldur*. Auf: https://www.walldevil.com/702407-dol-guldur-the-hobbit-wallpaper.html. (Letzter Zugriff am 18.1.2017)

schimmernde Haut nicht verrät. Während für Bella der finstere Wald bedrückend ist, bietet er Edward und seiner Familie den nötigen Schutz. Dass sich der schöne Vampir in dieser Welt des Zwielichts wunderbar auskennt und sie für ihn einen wichtigen Lebensraum bildet, zeigt die Wanderung durch einen Wald, welche die beiden Liebenden machen: „*Der Wald breitete sich nach allen Seiten aus – ein unermessliches Labyrinth jahrhundertealter Bäume. Ich begann mich zu sorgen, ob wir je wieder herausfinden würden, doch er bewegte sich in dem grünen Geflecht wie ein Fisch im Wasser; nie schien er auch nur einen Moment an unserer Richtung zu zweifeln.*“[200] Auch wenn bisher der Wald nicht unbedingt als „locus terribilis“ gewirkt hat – obwohl an Bellas Seite ein Vampir wandelt –, verwandelt er sich plötzlich zu einem wahrhaften „locus amoenus“, als das Mädchen aus dem schattigen Wald auf eine Lichtung tritt. „*Ich erreichte den Rand der Lichtung und trat durch den letzten Ring der Farne auf den schönsten Flecken Erde, den ich je gesehen hatte. Die kleine Wiese, auf der ich stand, beschrieb einen perfekten Kreis und war voller Feldblumen – violetten, gelben und weißen. Von irgendwo in der Nähe hörte ich die plätschernde Melodie eines Baches. Die Sonne stand direkt über uns und füllte den Kreis mit einem Dunst buttrigen Lichtes.*“[201] An diesem Ort traut sich Edward, Bella sein Geheimnis zu zeigen, da die Bäume ringsum immer noch dafür sorgen, dass kein anderer davon erfährt. Insofern ist der Wald ein ästhetischer und harmonischer Ort, in dessen Verborgenheit Geheimnisse gewahrt werden können.

Auf ähnliche Weise macht Tolkien seine Leserschaft mit dem idyllischen Elbenreich Lothlórien vertraut, wenn er seinem Elb Legolas folgende Schwärmerei in den Mund legt: „*Lothlóriens Wälder stehen dort* […]*, der Länder schönstes, von allen, die mein Volk bewohnt. Nichts kommt den Bäumen dort gleich. Denn golden werden ihre Blätter im Herbst, statt zu fallen. Erst wenn der Lenz kommt und das junge Grün aufbricht, fallen sie ab; und alsbald sind die Zweige schwer von gelben Blüten. Golden ist dann der Boden des Waldes und golden sein Dach, und silbern sind die Säulen, denn die Rinde der Stämme ist glatt und grau. So heißt es noch heute in unseren Liedern, wie wir sie im*

200Meyer, Stephenie: *Biss zum Morgengrauen*, Carlsen Verlag, Hamburg 2008, S. 272f.
201Ebenda, S. 273f.

Düsterwald singen. Von Herzen froh wär ich, könnt´ ich im Frühling am Saum jenes Waldes verweilen.“[202] Die Beschreibung anhand der Farben Gold und Silber lässt sofort erkennen, welchen Wert dieses Reich für den Elb hat. Dass der Wald ebenfalls als Ort der Poesie betrachtet werden kann, liegt nicht alleine an den poetischen Worten, die Legolas ausspricht, sondern auch und vor allem an dem dichterischen Wesen dieses Waldvolkes. In ihren Liedern besingen die Elben nämlich häufig ihr Volk, das in völligem Einklang mit der Natur lebt. Am Zusammenfluss der Flüsse Celebrant und Anduin liegt das Herz von Lothlórien, eine idyllische Lichtung auf einem mit saftig-grünem Gras und goldgelben sternförmigen Blumen überzogenen Hügel, auf dem turmhohe Bäume mit goldenen Blättern zwei perfekte Kreise bilden.[203] „*Frodo blieb noch eine Weile verwundert stehen. Ihm war, als habe er durch eine Fenstertür in eine entschwundene Welt geblickt und sei nun über die Schwelle getreten. Ein Licht lag auf dieser Welt, für das seine Sprache keinen Namen hatte.* […] *Nichts von all dem, was hier wuchs, war fehlerhaft, krank oder missgebildet. Am Lande Lórien war kein Makel.*“[204] In einen melancholisch silbrigen Schimmer hingegen ist Caras Galadhon, Celeborns und Galadriels Stadt der Bäume, gehüllt. In den Kronen riesiger und mit silbrigen und goldenen Lichtern erfüllter Mallornbäume leben die Elben.[205] Während die Gefährten bei Tolkien Leitern erklimmen müssen, hat Regisseur Jackson die Perfektion der Elben durch wundervolle Wendeltreppen rund um die dicken Baumstämme noch einmal aufgegriffen.

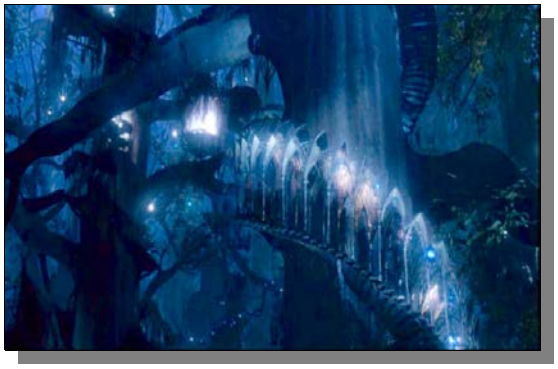


Abb. 30 und 31: Die Wendeltreppen und die Krone von Celeborns und Galadriels Baum[206]

Hier können die Gefährten um den verstorbenen Zauberer Gandalf trauern und

202Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 433.
203Vgl. ebenda, S. 452.
204Ebenda, S. 453.
205Vgl. ebenda, S. 457ff.
206Screenshots aus: Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (2001).

neue Energie für ihre weitere Reise schöpfen. Somit bietet dieser Ort die Möglichkeit des Rückzugs und der Trauer. Die Melancholie wird durch die beschreibenden Farben sowie die mystischen Gesänge widergespiegelt.

Von dieser Welt des Lichtes, der Ästhetik und der Perfektion führt eine weitere Deutungsmöglichkeit des Waldes wieder in die verwirrende Finsternis. Als Orte des Zwielichts sind Wälder nämlich auch Räume der Täuschung und des Irreleitens. Verlockungen unterschiedlichster Art können Wanderer schnell vom Weg abkommen lassen, was dazu führt, dass sie sich verirren und möglicherweise nie wieder das Tageslicht sehen, weil Hunger und Durst ihnen zum Verhängnis wird. Auf diese Weise drohen etwa Bilbo und die Zwerge im Düsterwald zu verenden, da ihnen der Proviant ausgegangen ist und sie Lichtern von angeblichen Lagerfeuern nachjagen, an denen sie Essen vermuten. Es scheint, als gaukle ihnen der Wald etwas vor, weil sich die Lichter immer wieder in Luft auflösen, wenn sie sich ihnen nähern. Auch der verhexte Fluss, in den Bombur gefallen ist, scheint dem Zwerg etwas vorzugaukeln, da dieser in einen tagelangen Schlaf fällt und von den schmackhaftesten Gerichten träumt.[207] Ebenso ist die Gegend der Unseligen Hügel im Wilden Wald als ernst zu nehmende Bedrohung anzusehen. „*Unselig heißen sie zu Recht! Man dreht sich im Kreise und glaubt, den Weg zu finden, aber wenn man den Weg gefunden hat, ist er weg, und wenn man zurückzugehen meint, geht man vorwärts. Geht man aber vorwärts, dann verirrt man sich immer weiter, immer tiefer in den Wilden Wald hinein.*“[208] So liegen bereits viele Skelette verirrter Menschen in den Schluchten dieses irreführenden Ortes. Es scheint wie verhext zu sein, dass man nicht mehr zu einem Weg zurückfindet. In diesem Sinn entpuppt sich der Wald nicht nur als eine Scheinwelt, sondern auch als ein Ort der Zauberei. Nicht alles Unerklärliche muss auf Halluzinationen beruhen, denn in einem Zauberwald geht es nie mit rechten Dingen zu. Bereits in antiken Werken oder mittelalterlichen Ritterromanen gilt der wilde Wald als Gegenpol zum geregelten und geordneten Leben am Hof. Zauberwesen leben an diesem Ort, wo sich das Andere nach Lust und Laune entfalten und leben kann. Die Bäume erwachen z.B. zum Leben und verschlingen Wanderer, die sich an ihre

207Vgl. Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 168ff.
208Dragt, Tonke: *Der Wilde Wald*, Beltz Verlag, Weinheim / Basel / Berlin 1989, S. 52.

Stämme lehnen, um sich auszuruhen. Dies passiert etwa den unvorsichtigen Hobbits Merry und Pippin im Alten Wald kurz hinter Hobbingen. Obwohl sie und ihre Weggefährten nach Nordosten reisen wollen, führt sie der Wald immer mehr in südliche Richtung zum Fluss Weidenwinde. Sie gelangen so an einen verwunschenen Ort, an dem viele Weiden wachsen, die schon von den Kelten als Bäume der Verzauberung, Mysterien und Träume verehrt wurden.[209] Wie ein Zauber umfängt sie die Schläfrigkeit. „*Hinter ihnen öffneten die Spalten in der Rinde sich weit, um sie aufzunehmen, während der Baum schwankte und knarrte. Sie sahen hoch zu den graugelben Blättern, die sich sacht gegen das Licht bewegten und zu singen schienen. Sie schlossen die Augen und glaubten fast, Worte zu hören, kalte Worte eines Liedes von Wasser und Schlaf. Sie ergaben sich dem Zauber, und bald waren sie am Fuß der großen grauen Weide fest eingeschlafen.*“[210] Während an dieser Stelle noch vermutet werden kann, dass die von Müdigkeit benebelten Sinne den Hobbits einen Streich spielen, kommt die erschreckende Erkenntnis nur wenige Augenblicke später, als Frodo und Sam nach ihren Freunden suchen. „*Pippin war verschwunden. Die Spalte, in die er sich gelehnt hatte, war zugeschnappt, so fest, dass keine Ritze mehr zu sehen war. Auch Merry war gefangen: Eine andere Spalte hatte sich um seinen Leib geschlossen. Die Beine schauten heraus; alles Übrige steckte in einer dunklen Höhlung, deren Kanten ihn wie eine Zange gepackt hielten.*“[211] Wenigstens ist den beiden Lausbuben im späteren Verlauf der Geschichte der Ent Baumbart, ein lebender und umherwandernder Baum, im Fangornwald wohlgesinnt.

Aus Märchen und alten Sagen sind uns Waldgeister als helfende oder hindernde Figuren bekannt. Sie helfen beispielsweise Verirrten, den richtigen Weg wiederzufinden und erleichtern mit ihrem Wissen über Heilkräuter Kranken und Verletzten die Durchreise. Wenn man diesen Geistern keinen Respekt entgegenbringt, muss man mit einer Bestrafung rechnen. Erweist man sich ihnen hingegen auf irgendeine Weise als hilfreich, kann eine Belohnung mit großzügigen Geschenken – die auf den ersten Blick als wertlos erscheinen

209Vgl. Gifford, Jane: *Die Magie der Bäume. Legenden und Mythen der Kelten*, Kosmos Verlag, Stuttgart 2007, S. 48f.
210Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 160.
211Ebenda, S. 161.

mögen – erfolgen.[212] Diese Eigenschaften hat Tolkien seinem im Wald lebenden Elbenvolk ebenfalls verliehen. Galadriel beschenkt etwa die Gefährten mit Gegenständen, die ihnen auf ihrer gefährlichen Reise hilfreich sein sollen, und erleichtert ihnen die Weiterreise mit Booten. In Imladris ist es die junge Elbin Arwen, die den tödlich verwundeten Frodo mit Athelas heilt. Es ist auffällig, dass die Waldvölker in der Fantasyliteratur so naturverbunden sind. Diese Symbiose zeigt sich ebenfalls häufig in ihrer Kleidung, die alle möglichen Grüntöne aufweist. In *Der Wilde Wald* sind es die eng gekleideten Männer in Grün, die durch ihre Erscheinung regelrecht mit ihrem Lebensraum zu verschmelzen scheinen. Sie tragen nicht nur die Farben des Waldes, sondern können auch wie Katzen über die Äste der Bäume springen und ganz überraschend auftauchen. „*An der Art, wie diese Männer unvermutet auftauchen konnten, war etwas Mysteriöses*.“[213] Ebenso wie die Waldgeister und die Elben in den meisten Fantasy-Werken wollen sie ihren Lebensraum vor dem Bösen schützen und grenzen ihn bewusst und manchmal sogar durch Zauber von der Außenwelt ab.

Der Großmeister der Fantasy hat aber nicht nur mit seinem waldliebenden Elbenvolk, sondern auch mit dem Motiv des magischen Baumes dem Genre einen Stempel aufgedrückt. An dieser Stelle sei auf die beiden lichtspendenden Bäume Laurelin und Telperion von Valinor verwiesen, aus deren Licht die Silmaril angefertigt werden. Die Halbgöttin Yavanna hat nämlich durch ihren Gesang zwei mächtige Bäume heranwachsen lassen, einer in goldenem und der andere in silbernem Glanz. „*Binnen sieben Stunden erblühte jeder Baum zu vollem Glanz und verblaßte wieder zu nichts; und jeder erwachte wieder zum Leben, eine Stunde bevor der andere zu leuchten aufhörte. So gab es in Valinor zweimal an jedem Tag eine Dämmerstunde milderen Lichts, zu der beide Bäume nur schwach glimmten und ihre goldnen und silbernen Strahlen ineinanderspielten.*“[214] Nicht nur deren Licht, sondern auch der von ihnen herabtropfende Tau ist für die Valar von großer Bedeutung. Der Bezug zum mythologischen Lebensbaum, der Erde und Himmel bzw. die Unterwelt und den

212Vgl. Bandini, Ditte und Giovanni: *Kleines Lexikon des Aberglaubens*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 2. Auflage, München 1999, S. 304.
213Dragt, Tonke: *Der Wilde Wald*, Beltz Verlag, Weinheim / Basel / Berlin 1989, S. 218.
214Tolkien, John Ronald Reuel: *Das Silmarillion*, Klett Cotta Verlag, 16. Auflage, Stuttgart 2004, S. 46.

Himmel miteinander verbindet, findet sich in Tolkiens Gedanken wieder. So ist auch die Esche Yggdrasill als riesiger Welten- und Lebensbaum aus der nordischen Mythologie bekannt. „*Er ist der größte und beste aller Bäume, breitet seine Äste über alle Welten aus und schützt Midgard. Seine Krone stützt den Himmel. Der Lebensbaum steht immergrün; verdorrt ein Zweig, sprießen am nächsten Tag neue Blätter. Drei starke Wurzeln greifen weit aus und halten Yggdrasill aufrecht. Die erste Wurzel reicht zu den Göttern und Menschen, die zweite zu den Riesen, die dritte nach Niflheim. Unter jeder Wurzel entspringt eine Quelle.*“[215]

Auf die Idee einer spirituellen Verknüpfung von Lebewesen und Baum im engeren als auch einer Sehnsucht nach der Verbindung mit der Natur im weiteren Sinn wird eindeutig im Film *Avatar – Aufbruch nach Pandora* zurückgegriffen. Die Na´vi sind nicht nur naturverbundene Wesen, sondern schöpfen ihre Kraft aus den Bäumen, indem sie eine seelische und körperliche Verbindung mit ihnen erstellen. Die heiligen Stätte der riesigen Urwälder sind insofern lebenswichtig für diese Spezies.

Abb. 32: Das Ritual, bei dem Graces Avatar gerettet werden soll[216]

Die von den Kelten ursprüngliche Idee des lebenswichtigen Baumes findet somit auch in der Fantasy ihre Verwendung: „*Jede Baumart* [birgt] *besondere Schätze, die sie als Schutz, Energie, Nahrung oder Medizin anzubieten* [hat].“[217]

215Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam, Stuttgart 2005, S. 17.
216*Consciousness Transfer*. Auf: http://james-camerons-avatar.wikia.com/wiki/Consciousness_Transfer. (Letzter Zugriff am 6.9.2016)
217Gifford, Jane: *Die Magie der Bäume. Legenden und Mythen der Kelten*, Kosmos Verlag, Stuttgart 2007, S. 7.

b) Gebirge und Höhlen – gigantisch, glitzernd, gruselig und gefährlich

Auch wenn die weitere Reise nicht wie bei Jules Verne bis zum Mittelpunkt der Erde führt, so sollen in der anschließenden Auseinandersetzung mit einem weiteren typischen Topos doch so einige Geheimnisse und Wunder fantastischer Berg- und Höhlenwelten zutage gefördert werden.

Ebenso wie die Wälder zeigen sich Gebirge und die unterirdische Welt als ambivalente Gebiete. Auf der einen Seite werden sie von bestimmten fantastischen Völkern wegen ihrer immensen Größe und verborgenen Schätze als majestätisch und wundervoll gerühmt, während sie auf der anderen Seite besonders wegen der dort lebenden Wesen als gefährliche und gruselige Räume erscheinen. Diese Ambivalenz hebt Simone Heller in ihrem Artikel über das Motiv der Unterhöhlung in Fantasy-Werken deutlich hervor, indem sie von unterirdischen Höhlen und Hallen schreibt, „*in denen der Schein von Lampen und Fackeln den monumentalen Ruhm vergangener Zivilisation beleuchtet, während sich abseits des Lichts längst das Böse eingenistet hat.*“[218] Bevor jedoch diese Schattenwelt näher beleuchtet werden soll, wird zunächst die äußere Bergwelt erkundigt und auf deren symbolische Bedeutungen eingegangen.

Da die höchsten Berge weit in den Himmel ragen, vermuteten unsere antiken Vorfahren dort häufig den Sitz von Göttern. „*Dies ist auch kein Wunder, waren die Gipfel doch für die Menschen nahezu während ihrer gesamten Geschichte kaum erreichbar, aber doch meist sichtbar – unnahbar, viel versprechend oder drohend.*“[219] Von hier aus überblickten und überwachten die Götter das Erdengeschehen und konnten bei Bedarf eingreifen, belohnen und bestrafen. In diesem Sinn wurden Vulkanausbrüche schon in mehreren Kulturen als Zorn der Götter gedeutet und im noch heute aktiven Ätna vermuteten die alten Griechen Typhon, ein Feuer und Lava speiendes Ungeheuer mit hundert Drachenköpfen, das von Zeus dorthin verbannt wurde.[220] Als Aufenthaltsort der olympischen Götter sahen sie das höchste

218Heller, Simone: *Über die Nebelberge weit zu Höhlen tief aus alter Zeit.* Auf: http://www.bibliotheka-phantastika.de/2011/02/17/ueber-die-nebelberge-weit-zu-hoehlen-tief-aus-alter-zeit/. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)

219Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib-Verlag, Norderstedt 2008, S. 41.

220Vgl. ebenda, S. 39 und 44.

Gebirgsmassiv Griechenlands, der berühmt-berüchtigte Olymp. Einem der über 2900m hohen Gipfel, von dem aus der mächtige Göttervater Zeus mit Blitz und Donner vermutlich herrscht, hat man den Beinamen Zeus-Thron gegeben. Auch aus der Bibel ist ein heiliger Berg bekannt, der ägyptische Sinai – auch Mosesberg genannt –, an dem der Prophet Mose von Gott die Zehn Gebote erhalten hat. Ein weiterer besonderer Berg, der von dem darunter lebenden Volk als Heiligtum mit religiöser und kultischer Bedeutung verehrt wird, ist der Uluru, besser bekannt unter der Bezeichnung Ayers Rock.[221] Tatsächlich spielt der in der zentralaustralischen Wüste gelegene Inselberg im Schöpfungsmythos der Aborigines eine zentrale Rolle. Wegen einer Schlacht riesigen Ausmaßes hob sich einer Legende nach der flache aber gigantische Fels aus der einst von Harmonie und Frieden beherrschten Ebene hervor.[222] Die Tatsache, dass der Berg rund um seine Flanken eine ziemlich reiche Vegetation ermöglicht – besonders nach heftigen Regenfällen, wenn Wasserfälle die Felswände herunter rauschen –, muss ebenso ein Grund für die Apotheose sein.

Abb. 33: Der majestätische Uluru in der australischen Wüste[223]

Abb. 34: Seltener Anblick von Wasserfällen am Uluru[224]

Der heilige Berg als Wohnsitz von Göttern oder gottähnlichen Wesen ist ebenfalls in Tolkiens mythologischem Werk *Das Silmarillion* präsent. So beobachtet und überwacht der Valar Manwe – Ilúvatars Günstling, Herrscher über Winde und Wolken sowie Freund aller Vögel – vom allerhöchsten Berg aus alle Geschehnisse in Valinor und Mittelerde. „*Manwe Súlimo, der höchste*

221Vgl. ebenda, S. 41f.
222Vgl. *Uluru.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Uluru. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
223Boniwell, Michael: *Australian Landscape & Nature Photography by Michael Boniwell*. Auf: http://www.chockstonephotos.com/Australian-Print.asp?ID=389&Matte=&Tab=Poster. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
224Harwood, Julia: *Several Waterfalls Flowing on Huge Sandstone Formation in Australia*. Auf: http://waveavenue.com/profiles/blogs/majestic-waterfalls-flowing-on-huge-sandstone-formation-in-australia. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)

und heiligste der Valar, der an den Grenzen von Aman saß, verlor die Außenlande nicht aus dem Sinn. Denn sein Thron stand in Herrlichkeit auf dem Gipfel des Taniquetil, des höchsten von allen Bergen der Welt, der am Rande des Meeres aufragt. Geister in Gestalt von Adlern und Falken flogen in seinen Hallen aus und ein; und ihre Augen drangen bis in die Tiefen der Meere und bis in die versteckten Höhlen unter der Erde. So brachten sie ihm Meldung von fast allem, was geschah auf Arda."[225] Doch bis in die Schattenwelt, in der Melkor haust, vermag selbst der Blick Manwes und seiner Diener nicht zu dringen. Die Beschreibung, die Tolkien dieser Gottheit widmet, lässt eindeutig das Bild des in der nordischen Mythologie waltenden Hauptgottes Odin aufkommen. Dessen Wissen ist u.a. auch auf die Beobachtungen von zwei Vögeln, den Raben Huginn und Muninn, zurückzuführen, die ihm alle Neuigkeiten ins Ohr flüstern, und von seinem Hochsitz Hlidskjalf in Asgard kann er selbst alles sehen, was sich in den drei Welten Midgard, Utgard und Asgard zuträgt.[226] Tolkiens Zeitgenosse und Freund lässt ebenfalls seinen allmächtigen Löwen Aslan von einem extrem hohen Berg auf seine Welt namens Narnia sowie andere Welten hinunterblicken und wachen. Eustachius wird kreidebleich, als er vor dem Abgrund steht, „*denn auf der ganzen Welt gab es keinen Felsen, den man mit dem hier hätte vergleichen können.*"[227]

Im Kontrast zum majestätischen und gigantischen Hort der Götter kann die Gebirgswelt aber auch einen sehr lebensbedrohlichen Raum darstellen, besonders weil man in dieser kargen Landschaft Sturm und Wetter schutzlos ausgeliefert ist. Diese Erfahrung müssen beispielsweise Frodo und seine Gefährten auf ihrer Reise machen, als sie versuchen, das Nebelgebirge zu überqueren. Da die Passwanderung wegen eines Schneesturms und herabstürzender Felsbrocken zu gefährlich wird, ist die Gemeinschaft zur Umkehr und Durchquerung der Minen von Moria gezwungen. Der Zwerg Gimli verwünscht den Berg Caradhras und glaubt nicht an ein normales Unwetter. Tatsächlich scheinen fremde Mächte am Werk zu sein, denn „[a]*us der Dunkelheit ringsum kamen unheimliche Laute. Vielleicht war es nur der Wind,*

225Tolkien, John Ronald Reuel: *Das Silmarillion*, Klett Cotta Verlag, 16. Auflage, Stuttgart 2004, S. 47.
226Vgl. Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam, Stuttgart 2005, S. 10ff.
227Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 15.

der auf den Rinnen und Spalten der Felswand pfiff, aber es klang wie schrilles Geschrei und brüllendes Gelächter. Steine fielen vom Berghang herab, sausten ihnen über die Köpfe oder krachten nahebei auf den Weg.“[228] Dieses Motiv der lebensbedrohlichen Bergwelt hat Tolkien auch schon in seinem Werk über den kleinen Hobbit verwendet, in dem es Bilbo und seine Zwergen-Gefährten noch fast schlimmer erwischt. Im gleichen Gebirge geraten sie nämlich während eines heftigen Gewitters in einen Kampf zwischen Bergriesen. Bilbo „*sah* […] *jenseits des Tales die Steinriesen, die herausgekommen waren und sich zum Spaß Felsblöcke zuschleuderten. Die Riesen fingen die Felsen auf und warfen sie in die Finsternis, wo sie tief unten Bäume zerschmetterten oder krachend in tausend Stücke zersprangen. Dann rauschten die Winde, dann peitschten Regen und Hagel in jedwede Richtung, so daß der überhängende Fels keineswegs ein Schutz genannt werden konnte.*“[229] Erst in einer kleinen Höhle finden die Reisenden Unterschlupf. Doch auch diese ist nicht sicher, weil nachts unvermutet Orks aus einem Spalt an der Höhlenrückwand kriechen und die Gemeinschaft in die Tiefen des Berges in ein riesiges mit Orks überfülltes Gewölbe verschleppen. Aus den Fängen des gigantischen Orkoberhaupts kann sie jedoch der Zauberer Gandalf retten. Während er und die Zwerge durch das weitläufige Orkreich flüchten, gerät Bilbo an einen schaurigen Ort tief im Herzen des Gebirges. Dort findet er Saurons Ring und trifft auf den hungrigen Gollum, der auf einer glitschigen Felsinsel inmitten eines schwarzen und spiegelglatten Sees lebt und mit dem er um sein Leben spielen muss.[230]

Als äußerst riskant und beängstigend stellt sich auch die Passüberquerung von Cirith Ungol nördlich von Minas Morgul heraus, ein Gebiet, durch das Gollum den Ringträger und dessen Gefährten Sam führt. In den bestialisch stinkenden, nachtschwarzen und mit dicken Spinnweben durchzogenen Tunneln der Riesenspinne Kankra „*war die Luft reglos, dick und abgestanden, und alle Geräusche schienen zu ersticken. Es war, als gingen sie durch einen schwarzen Dunst, der aus dem Stoff der Finsternis selbst bestand und der, wenn man ihn einatmete, nicht nur die Augen, sondern auch den Geist*

228Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 376.
229Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuchverlag, 12. Auflage, München 2006, S. 68.
230Vgl. ebenda, S. 83f.

mit Blindheit schlug, sodass selbst die Erinnerung an Farben, Formen und jederlei Licht verblasste.“[231] Es dauert nicht lange, bis Sam beobachten muss, wie die Spinne Frodo angreift und mit ihrem giftigen Stachel sticht: „[A]*us einem dunklen Loch am Fuß der Felswand kroch die abscheulichste Kreatur hervor, die er je gesehen hatte, schrecklicher als die schrecklichste Ausgeburt eines Albtraums.* […] *Große Hörner hatte sie und hinter ihrem kurzen, stielartigen Hals kam ihr dicker, gedunsener Leib zum Vorschein, ein gewaltiger, geblähter Sack, wackelnd und wabbelnd zwischen ihren Beinen. Der Rücken war schwarz mit aschfahlen Flecken, die Unterseite aber war bleich und schillernd und verströmte einen üblen Gestank.*“[232] Nur mithilfe von Frodos schimmerndem Schwert und Galadriels magischer mit Sternenlicht gefüllter Phiole gelingt es Sam, das Untier zu besiegen. Doch die nächste Gefahr lässt nicht lange auf sich warten: Orks tauchen auf und nehmen den ohnmächtigen Frodo mit.

Parallel zum in der Mythologie und der Religion vieler Völker oftmals vorherrschenden Bild einer Höhle als Eingang zur Unterwelt im Sinne eines Reiches der Ungeheuer und Toten bevölkert die Fantasy das Innere der Berge mit den finstersten Ausgeburten des Bösen. Schlimmere Gestalten als Kobolde und Orks machen Fremden, die sich dorthin verlaufen oder bewusst diese Welt betreten, diesen Ort zur Hölle. So können etwa die aus der griechischen Tradition bekannten Reiche des Hades und des Tartaros – an denen viele unheimliche Gestalten hausen und der alles verbrennende Flammenfluss Phlegethon fließt – sowie das in der nordischen Mythologie beschriebene Totenreich Helheim – in dem alle, die an Krankheit oder Altersschwäche gestorben sind, aufgenommen werden – als Inspirationsquellen betrachtet werden. Bereits die Beschreibung der Totengöttin Hel ist schauderhaft: Ihre eine Körperhälfte ist von normaler bleicher Hautfarbe, während die andere abstoßend blau-schwarz ist.[233] Somit ist diese Figur halb lebendig und halb tot, was schon viele Künstler zu Bildern angeregt hat, auf denen Hel als Mischung zwischen einer ästhetischen wohlgeformten Frau und eines schaurigen skelettartigen Wesens dargestellt wird. An Tolkiens Werken fällt auf, dass er

231Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003, S. 410.
232Ebenda, S. 419f.
233Vgl. Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam, Stuttgart 2005, S. 64.

sich sehr intensiv mit der nordischen Mythologie auseinandergesetzt hat. Während in *Der kleine Hobbit* der schreckliche Drache Smaug im Inneren des Berges Erebor den Zwergen arg zusetzt und sie aus ihrer Heimat im Norden vertreibt, ist es in *Der Herr der Ringe* neben lästigen Orks, Uruks und Trollen ein riesiger Balrog – ein grauenhafter Dämon aus längst vergangener Zeit, als noch Morgoth in Mittelerde sein Unwesen trieb und in seiner unterirdischen Festung Angband seine Brut der Finsternis für Kriege erschuf –, der den Gefährten die Durchquerung der Minen von Moria fast vereitelt und an der schmalen Brücke von Khazad-Dûm den Zauberer Gandalf mit in die Tiefe und den Tod reißt. Das Ungeheuer ist „*etwas wie ein großer Schatten, in dessen Mitte sich ein dunklerer Körper abzeichnete, entfernt menschenähnlich, aber größer; Macht und Schrecken schienen in ihm zu toben und vor ihm herzugehen.* […] *Seine flatternde Mähne fing Feuer und wehte lodernd hinter ihm drein. In der rechten Hand hielt es eine Klinge, die wie eine Stichflamme aussah, in der linken eine Peitsche mit vielen Riemen.* […] *Aus den Nüstern schnob es Feuer.*“[234] Dieses Wesen haben die Zwerge vor mehreren Jahren bei ihren Grabungen nach dem silbernen Metall Mithril wieder aufgescheucht, weil sie zu gierig und zu tief geschürft haben, wie es Glóin in Bruchtal zugibt: „*Moria, Moria! Das Wunder des Nordens! Zu tief haben wir dort gegraben und das namenlose Grauen geweckt.*“[235] Auch vor dieser Bestie ist damals ein ganzes Zwergenvolk geflohen. Auch das Motiv des Totenreichs greift der englische Fantasy-Autor auf, indem er Aragorn zusammen mit Legolas, Gimli und weiteren Gefolgen die Pfade der Toten im Dwimorberg – auch Spukberg genannt – betreten lässt, da dem angehenden König dieser Weg vor längerer Zeit von einem Seher prophezeit worden ist. Dort haust das verfluchte Volk der Eidbrüchigen, die Vergessenen aus grauem Zwielicht, die keine Lebenden durchlassen und nur dem Erben dessen gehorchen, dem sie einen Schwur abgelegt haben.[236] Alle außer Legolas haben Angst. Selbst Gimli, der ein Zwerg ist, fürchtet sich vor dem Übertreten der Schwelle zur Unterwelt der Toten. „*Und so kamen sie schließlich in die Tiefe der Schlucht, und dort, in einer steilen*

234Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 426f.
235Ebenda, S. 315.
236Vgl. Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2003, S. 59.

Felswand, gähnte ihnen ein dunkles Tor wie ein Maul der Nacht entgegen. Über dem breiten Torbogen waren Zeichen und Figuren eingeritzt, aber undeutlich und nicht zu lesen; und Schrecken strömte heraus wie ein grauer Dunst.“[237] Dieser Eingang wird eindeutig wie ein Höllenschlund dargestellt. Zunächst ist noch ein unheimliches Flüstern zu vernehmen, doch schnell herrscht im Innern des Gebirges Totenstille, wie es typisch für ein Totenreich ist. Schließlich folgt ein schauriges, unsichtbares Heer dem Erben Isildurs und tritt in seinen Dienst, um vom Fluch erlöst zu werden und die versprochene ewige Ruhe zu finden. Legolas´ Beschreibung lässt die Armee der wandelnden Toten wie ein verblassendes Heer aus Gespenstern erscheinen: „*Gestalten von Menschen und Pferden sehe ich und bleiche Fahnen, wie Wolkenfetzen im Wind, und Speere wie einen Winterwald in einer nebligen Nacht. Die Toten folgen uns.*“[238] Im Gegensatz zu den bisherigen unterirdischen Wesen zeigen sich die Eidbrüchigen jedoch nicht als Gefahr. Dennoch ist ihr Aufenthaltsort angsteinflößend, was besonders durch die absolute Stille und einen kurzen mysteriösen Windhauch hervorgehoben wird.

Als ebenso still und unheimlich erscheint Harry Potter und Dumbledore die Höhle, in der Voldemort einen seiner Horkruxe, ein Amulett, versteckt hat. Dass ein so magisches Artefakt aber nicht einfach ohne zusätzliche Zauber an einem solchen Ort verwahrt wird, ist den beiden Zauberern bereits beim Betreten der Höhle klar; es ist ein von Magie regelrecht durchdrungener Ort, denn nach dem Eintauchen durch das Meerwasser in die Eingangshalle bemerkt der Zaubermeister: „*Nun sind es Lord Voldemorts Hindernisse, die uns im Weg stehen, und nicht mehr die von der Natur geschaffenen...*“[239] Erst durch ein Blutopfer können sie weiter ins Innere vordringen und erreichen einen schwarzen See, in dessen Mitte ein nebliges und geheimnisvolles grünes Licht leuchtet. Ansonsten herrscht absolute Finsternis, sodass die Ausmaße dieser Höhle nicht auszumachen sind. Das Echo ihrer Worte lässt allerdings vermuten, dass es sich um ein gigantisches Gewölbe handeln muss. Auf einer kleinen Insel im See liegt der Horkrux in einer steinernen Schale, von der das mysteriöse Licht ausgeht. Die Magie scheint hier in einem Elixier gebündelt zu

237Ebenda, S. 65.
238Ebenda, S. 68.
239Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Halbblutprinz*, Carlsen Verlag, Hamburg 2005, S. 562f.

sein, welches das Amulett umgibt: „*Das Becken war mit einer smaragdgrünen Flüssigkeit gefüllt, von der dieses phosphoreszierende Leuchten ausging.*“[240] Die höllischen Qualen, die Dumbeldore während des Trinkens der sonderbaren Flüssigkeit erleidet, führen Harry ein weiteres Mal die Grausamkeit der Schutzzauber Voldemorts vor Augen. Die Reise in diese Höhle, die mit einem vom Zaubermeister noch als primitiv abgestempelten Blutopfer begonnen hat, gipfelt am Ende in einem Todeskampf. Dem Zauber, mit welchem der Dunkle Lord den unterirdischen See belegt hat, soll aber erst im nächsten Unterpunkt auf den Grund gegangen werden.

Trotz der maßgebend negativen Besetzung der unterirdischen Welt ist das Innere der Berge ursprünglich der schützende Aufenthaltsort der Zwerge, einem nicht selten grimmigen, listigen aber auch tüchtigen und hilfreichen Volk, das nicht nur nach den Wundern der Bergwelt schöpft, sondern auch wundervolle Bauten konstruiert. Aus den Edelsteinen und Metallen, welche die Erde ihnen schenkt, fertigen sie die glänzendsten und atemberaubendsten Schmuckstücke und Gegenstände an und schmieden die prächtigsten und gefährlichsten Waffen. Nicht umsonst gelten diese, wenn auch kleinwüchsigen, so doch überaus tapferen Wesen als große und gefährliche Krieger, die nicht leichtfüßig und lautlos wie die Elben, sondern trampelnd und lärmend gegen ihre Gegner kämpfen. Zudem verwandeln sie die rauen Felsen im Inneren der Gebirge in wundervolle Reiche mit unzähligen Lichtern, glänzend polierten Steinböden und Hallen, breiten und hohen Treppen sowie dicken und massiven Brücken. Nicht selten zieren eckige Runen, kantige Muster und geschliffene Edelsteine die gigantischen Konstruktionen und versetzen andere Völker ins Staunen. Mit dem Bild einer glitzernden, prunkvollen und mächtigen unterirdischen Stadt haben etwa Tolkiens sympathische Zwerge ihre Heimat in Erinnerung behalten, und singen in Bilbos enger Hobbithöhle von ihren Schätzen: „*Für vergessene Könige und Elbenfürsten / schufen sie gleißende, güldene Schätze, / schmiedeten, schafften, fingen das Licht ein / in den Edelsteinen dunkler Schwertgriffe. / Auf silberne Halsketten reihten sie / glitzernde Sterne auf, in Kronen fingen sie / Drachenfeuer ein, in geflochtenen Drähten / verstrickten sie das Licht von Mond und Sonne. / Weit über die kalten Nebelberge / müssen wir*

240Ebenda, S. 572.

fort, ehe der Tag anbricht, / zu den tiefen Verliesen und uralten Höhlen und unser lang vergessenes Gold suchen.“[241] Ihr bedeutendstes Juwel jedoch ist der weiß funkelnde Arkenstein, das Herz des Berges.

Obwohl im Innern der Berge keine Pflanzen wachsen und nur kaltes Gestein vorherrscht, können sich Höhlen auch von Natur aus als Orte voller Wunder herausstellen. Die Schönheit mancher Grotten zeigt sich etwa in glitzernden Tropfsteinen, welche die bizarrsten und einzigartigsten Formen annehmen können, oder im Wuchs glänzender und wie von Zwergenhand polierter Quarze und Edelsteine. Als Beispiel wären an dieser Stelle die Grotten von Han in Belgien und die Mine von Naica im Norden Mexikos erwähnenswert.

Abb. 35: Stalaktiten in den Grotten von Han[242]

Abb. 36: Riesenkristalle in der Mine von Naica[243]

Als sonderbarer, daher aber nicht minder wunderbarer Ort als diese beiden real existierenden Höhlen wird die Wunderhöhle in der Geschichte um Aladdin aus *1001 Nacht* dargestellt. Dort wachsen nämlich in einer unterirdischen Obstwiese Edelsteine wie Früchte an Bäumen: „*Die Bäume dieses Gartens trugen alle ganz außerordentliche Früchte und zwar jeder verschiedenfarbige.* […] *Die weißen waren Perlen, die helleuchtenden und durchsichtigen Diamanten, die dunkelroten Rubine, die hellroten Ballaßrubine, die grünen Smaragde, die blauen Türkise, die violetten Amethyste, die gelblichen Saphire u.s.f. Und diese Früchte waren alle so groß und vollkommen, daß man auf der ganzen Welt nichts Ähnliches gesehen hat.*“[244] Diese Schätze sowie die vom Dschinn erfüllten Wünsche machen aus dem

241Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 22.
242*The Cave of Han.* Auf: http://www.grotte-de-han.be/en/the-tour. (Letzter Zugriff am 12.9.2016)
243*20 Strangest Places on Earth.* Auf: http://www.richestlifestyle.com/20-strangest-places-earth/. (Letzter Zugriff am 12.9.2016)
244Weil, Gustav (Übers.): *1001 Nacht*, Band 2, Nikol Verlag, 3. Auflage, Hamburg 2015, S. 1040.

armen Straßenjungen einen reichen Mann, der die Tochter des Sultans heiratet. Auch Lewis erzählt von Wäldern aus lebenden Edelsteinen tief im Inneren der Erde[245], doch weitaus wundersamer und exotischer erscheint eine Höhlenkammer in Unterland, dem Reich der grünen Hexe, in der sonderbare Pflanzen wachsen und grünlich schimmern. „*Der Boden war weich und von einer Art Moos bedeckt, aus dem viele seltsam geformte Dinge hervorwuchsen, verzweigt und hoch gewachsen wie Bäume, aber kraftlos wie Pilze. Die Gewächse standen zu weit voneinander entfernt, um einen Wald zu bilden – das Ganze ähnelte eher einem Park. Das grüngraue Licht schien sowohl von den Gewächsen als auch vom Moos auszugehen, und es war nicht stark genug, um bis zur Decke der Höhle zu reichen, die weit über ihnen liegen musste.*“[246] Die Protagonisten befinden sich hier an einem stillen, mysteriösen, sonderbaren und gespenstisch wirkenden Ort, an dem drachen- und fledermausartige Tiere schlafend oder tot den Boden bedecken. Als „*sanfte, milde und verschlafene Landschaft* [sowie] *sehr trauriger Ort*“[247] bezeichnet, spiegelt diese Halle die betäubende und einlullende Macht der bösen Hexe wider, die ihre Gegner mit verführerischen Worten und verzaubernder Musik in ihren Bann zieht und irreleitet.

Viele weitere wundervolle und gefährliche Höhlen aus der Fantasyliteratur werden an dieser Stelle nun jedoch unentdeckt bleiben. Festzuhalten bleibt, dass Gebirge und Höhlen genauso wie die Wälder fantastischer Parallelwelten sowohl Schrecken wie auch Wunderbares in sich bergen und für Weltferne, Bedrohung, Schutz und Geheimnisvolles stehen mögen.

c) Gewässer – sagenumwoben, spiegelglatt, schaurig und schön

Nichts prägt die Landschaft fantastischer Welten so intensiv wie Gewässer. Reißende Flüsse und plätschernde Bäche durchziehen die Parallelwelten wie golden und silbrig glänzende Lebensadern, an deren Ufern die üppigste Vegetation wächst und viele Tiere und Fabelwesen beheimatet sind. Diese Wasserläufe graben tiefe Schluchten in die Felsen und fallen in Form von spektakulären und tosenden Wasserfällen in Täler hinab. Solche

245Vgl. Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 177.
246Ebenda, S. 122.
247Ebenda, S. 122f.

Gebiete charakterisieren sich besonders durch schwindelerregende Höhen und scheinbar unendliche Weiten. Demgegenüber haben verträumte idyllische Gegenden ihren Liebreiz und Zauber sprudelnden Quellen, seichten Bächen und ruhigen, smaragdgrünen Seen zu verdanken. Schließlich verlocken noch die riesigen Meere mit ihren unergründlichen Tiefen, gefährlichen Bewohnern und tückischen Mahlströmen zu abenteuerlichen Seefahrten bis ans Ende der Welt.

Gewässer aller Formen sind mythologisch noch stärker aufgeladen als die Gebirgswelt, da Wasser wie keinem anderen Element eine lebensermöglichende und -erhaltende Funktion zukommt. Unzählige Wassergötter und -geister werden Flüssen, Seen und Meeren zugeordnet. In der nordischen Mythologie herrscht beispielsweise der Wane Njörðr als Gott über das Meer und die darüber wehenden Winde. Die Griechen verehren Poseidon als Herrscher der Meere, dem die Römer Neptun gleichsetzen. Nicht nur mit dem Meer, sondern auch mit einem Fluss steht in der ägyptischen Mythologie die Göttin Naunet in Verbindung. Diese ist den Lebenden um den Nil sehr heilig, da sie die jährliche Nilschwemme hervorruft und somit stetig neues Leben hervorbringt.[248] Ebenso sind aus der Mythologie vieler anderer Völker Meeresgötter bekannt. Auch in Tolkiens fantastischer Kosmologie darf eine solche Figur nicht fehlen, da diese eine entscheidende Rolle bei der Ausformung der Erde bzw. der fiktiven Welt innehat. Es ist der mächtige Valar Ulmo, dem Ilúvatar die Macht über das nasse Element verliehen hat. „*Ulmo ist der Herr der Wasser. Er ist allein. Er bleibt nirgends lange, sondern zieht nach Belieben durch all die tiefen Wasser um die Erde oder unter der Erde.* […] *Große Angst erfüllte die Kinder Erus, wenn sie ihn erblickten, denn furchtbar war der König der See, wenn er aufstieg wie eine Woge, die sich an Land türmt, im dunklen, gischtgeschweiften Helm und einem Panzer, der schimmerte vom hellsten Silber bis in die tiefsten Schatten des Grüns. Laut sind die Trompeten Manwes [=Herrscher über den Wind], Ulmos Stimme aber ist tief wie die Tiefen des Ozeans, die nur er allein erblickt hat.*“[249] Obwohl diese Gottheit äußerst angsteinflößend dargestellt wird, steht sie den guten Völkern

248Vgl. *Naunet.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Naunet. (Letzter Zugriff am 13.9.2016)
249Tolkien, John Ronald Reuel: *Das Silmarillion*, Klett Cotta Verlag, 16. Auflage, Stuttgart 2004, S. 28.

der Erde immer bei und ihre Musik, die aus weißen Muschelhörnern ertönt, ist von großer Bedeutung für die Elben, denn „*jene, zu denen diese Musik dringt, die hören sie immerdar in ihrem Herzen, und nie mehr verläßt sie die Sehnsucht nach der See. Zu jenen aber, die in Mittelerde wohnen, spricht Ulmo zumeist mit Stimmen, die nur als Musik der Wasser vernommen werden. Denn alle Meere, Seen, Flüsse, Quellen und Brunnen sind sein Reich, so daß die Elben sagen, der Geist Ulmos fließe in allen Adern der Welt.*“[250] Ähnliche Vorstellungen finden sich auch bei alten Völkern unserer Welt wieder; lange Zeit herrschte so etwa der heidnische Glaube vor, dass Naturgötter und -geister Gewässer beleben.

Fantastische Ozeane sind jedoch nicht nur die Reiche mächtiger Götter. Sirenen und Wassermänner tummeln sich sowohl in den Tiefen der Meere als auch in malerischen Buchten. Während in der griechischen Mythologie die Sirenen vorwiegend als Mischwesen aus Frau bzw. Jungfrau und Vogel dargestellt werden, hat sich nach und nach das Bild eines Fabelwesens mit weiblichem Oberkörper und geschupptem Fischleib immer stärker durchgesetzt.[251] So schön und verführerisch diese Meeresbewohner aussehen und singen, so gefährlich sind sie jedoch, hat sich ein Mann – von der verzaubernden Melodie in den Bann gezogen – ihnen erst einmal auf Armeslänge genähert. Dann verwandeln sich die bildhübschen Mädchengesichter nämlich blitzschnell in hässliche Fratzen, die Wesen packen ihre Opfer und zerren die Ertrinkenden in die Tiefen des Meeres hinab. Dieses Motiv greift Rob Marshall gekonnt in seinem Fantasy-Film *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten* auf, wobei jedoch nicht die Männer, sondern die Sirenen durch das helle Licht eines Leuchtturms und ein mit einigen Piraten besetztes Boot angelockt werden, um in Fischernetzen gefangen zu werden. Für das Ritual an der Quelle der ewigen Jugend wird nämlich die Träne eines solchen Wesens benötigt, was sich als besonders schwieriges Unterfangen herausstellt. Der Kampf gegen die Bestien kostet zudem mehrere Männer das Leben, denn die Sirenen greifen in einem ganzen Schwarm an. Dennoch gelingt es den Männern schließlich, ein wunderschönes Geschöpf einzufangen.

250Ebenda, S. 29.
251Vgl. *Sirene (Mythologie)*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Sirene_(Mythologie). (Letzter Zugriff am 13.9.2016)

Abb. 37 und 38: Die Verführung durch eine Sirene und der Angriff der Wasserwesen[252]

Vor allem aus dem nordeuropäischen Sagen- und Märchengut sind uns die Meerjungfrauen bekannt, die wegen ihres gleichen Aussehens fälschlicherweise häufig mit Sirenen in einen Topf geworfen werden. Während aber letztere als Todesdämonen zu betrachten sind, deren Handeln böse ist – so übrigens auch bei den Nixen –, sind Meerjungfrauen friedliche Geschöpfe, die ganz oft von einem Mann erlöst werden müssen. Undine, Melusine und Hans Christian Andersens kleine Meerjungfrau wären die bekanntesten Beispiele. Von diesen Wesen stammen etwa auch die schönen und eigentlich gutmütigen Figuren aus der Meermädchenlagune in Peter Pans Nimmerland ab, auch wenn sie in der deutschen Übersetzung als Nixen erwähnt werden. Dies ist vor allem an der melancholischen Art der Fischwesen zu erkennen, wenn sie ihre Klagelaute ausstoßen. „*Blasse Lichtstrahlen huschten übers Wasser; und nach und nach konnte* [Peter] *Töne hören, die wohlklingendsten und zugleich traurigsten auf der Welt. Es waren die Nixen, die den Mond ansangen.*“[253] Ihr Lebensraum, von dem sicherlich nicht nur Wendy verzaubert sein wird, wird wie ein wunderschönes Traumbild beschrieben: „*Wenn ihr die Augen schließt und Glück habt, könnt ihr gelegentlich einen konturlosen Teich sehen in anmutig blassen Farben, der im Dunkeln schwebt; kneift ihr dann die Augen stärker zusammen, nimmt der Teich Gestalt an, und die Farben werden so leuchtend, dass sie bei nochmaligem Zusammenkneifen aufflammen. Aber kurz zuvor seht ihr die Lagune.*“[254]

Die Meere der Mythologie und der Fantasy sind aber nicht nur von verführerischen Sirenen bewohnt, sondern auch von gefährlichen Ungeheuern

252Screenshots aus: Marshall, Rob: *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten* (2011).
253Barrie, J. M.: *Peter Pan*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015, S. 119.
254Ebenda, S. 102.

wie Riesenschlangen oder anderen schrecklichen Monstern. So ist etwa aus Odysseus Irrfahrten die Skylla bekannt, ein Untier mit sechs Schlangenhälsen, das jeden verschlingt, der ihm zu nahe kommt. Als interessant und für die Fantasy anregend erweist sich der Aufenthaltsort dieser Meereskreatur. Sie haust in einer Höhle eines „*sein spitzes Haupt in die Wolken steckenden Fels*[ens]*, ewig von dunkelem Gewölk umfangen, von keinem Sonnenstrahl erleuchtet und ganz aus glattem Gesteine aufgetürmt.*“[255] Gleich gegenüber befindet sich Charybdis, ein riesiger und „*täglich dreimal unter einem Fels hervorquellender und wieder zurückwallender Strudel, der jedes Schiff verschlingt, das in seinen Rachen gerät.*“[256] Sowohl das Seeungeheuer als auch der Mahlstrom sind häufig in der Malerei als Hauptmotive anzutreffen und nicht selten inspirieren sich Filmemacher an ihnen, was besonders in Gore Verbinskis *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt* auffällt. In diesem Fantasy-Film geraten nämlich die *Black Pearl* und die *Flying Dutchman* in einen riesigen, von der befreiten Meeresgöttin Calypso hervorgerufenen Strudel, was dem anschließenden Kampf eine noch spektakulärere Note verleiht.

Abb. 39: Skylla, die Odysseus´ Schiff angreift und es zu Charybdis drückt[257]

Abb. 40: Die Schlacht in Calypsos riesigem Strudel[258]

Während sich Kapitän Jack Sparrow in einem anderen Abenteuer ebenfalls mit einem Riesenkraken anlegt, der die Meere lange Zeit unsicher gemacht hat, sehen sich Clive Staples Lewis´ Lucy, Edmund, Eustachius und ihre Begleiter mit einer bedrohlichen und mysteriösen Dunkelheit konfrontiert. Sie befinden sich auf ihrer Reise – ebenfalls bis ans Ende der Welt – an einem unnatürlichen und gespenstischen Ort, bei einer Insel, auf der Albträume wahr werden. Lord

255 Schwab, Gustav: *Sagen des klassischen Altertums*, Insel Verlag, Frankfurt am Main und Leipzig 2001, S. 730.
256 Ebenda, S. 729.
257 *Scylla – another sea monster created during a love triangle.* Auf: http://anipmucodyssey.weebly.com/scylla1.html. (Letzter Zugriff am 16.9.2016)
258 Screenshot aus: Verbinski, Gore: *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt* (2007).

Rhoop, den sie dort finden, betitelt die Gegend mit den Ausdrücken „*schreckliche*[s] *Land*“[259] und „*verfluchte Gestade*“[260]. Während die ganze Besatzung sich fürchtet, ist allein die Maus Riepischiep bereit, sich dieser Herausforderung tapfer zu stellen. „*Soviel ich weiß, haben wir nicht die Segel gesetzt, um nach nützlichen Dingen zu suchen, sondern um der Ehre und der Abenteuer willen. Und dieses Abenteuer ist großartiger als alle, von denen ich je gehört habe*“[261]. Mit diesen Worten spricht dieses Tier genau das an, wofür das Meer symbolisch steht. Das Meer mit seiner weiten Fremde und den unzähligen Gefahren ist nämlich ein Raum der Herausforderung und der „*Bewährung gegen die Mächte des Schicksals*“[262]. Die Reise auf der *Morgenröte* erinnert tatsächlich an die zehnjährigen und abenteuerlichen Irrfahrten des Odysseus, besonders in dem Moment, als Prinz Kaspian vom Ende der Welt wie verzaubert ist und für immer dort verweilen möchte. Damit ist seine Mannschaft jedoch gar nicht einverstanden: „*Und wenn ihr keine Vernunft annehmt, dann verlangt die Treue, dass mir jeder Mann an Bord dabei hilft, euch zu entwaffnen und zu fesseln, bis Ihr wieder bei Sinnen seid.* […] *Wie man es mit Odysseus machte, als er zu den Sirenen wollte.*“[263] Das Meerwasser ist an diesem Ort sehr still, wellenlos und sogar durstlöschend. Zudem bedecken unzählige weiße Wasserlilien die Oberfläche wie ein Blumenteppich, sodass Kaspian dieser Gegend die klangvollen Namen „Lilienmeer“ und „Silbermeer“ gibt. Das größte Wunder aber wartet ganz am Ende ihrer Reise auf die jungen Leute, nämlich eine unendlich lange und hohe regenbogenfarbene Welle, „*eine Welle, die für immer an einer Stelle steht, so wie man es oft an der Kante eines Wasserfalls sieht. Sie schien etwa zehn Meter hoch zu sein*“[264]. Dahinter liegt Aslans Land, das von riesigen Bergen, üppigen Wäldern und unzähligen Wasserfällen geprägt ist. Durch ein Himmelstor schickt Aslan Lucy und Edmund für immer in ihre eigene Welt zurück.[265]

259Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der „Morgenröte“*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, München 2005, S. 153.
260Ebenda.
261Ebenda, S. 150f.
262Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 227.
263Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, München 2005, S. 200f.
264Ebenda, S. 203.
265Vgl. ebenda, S. 204ff.

Abb. 41 und 42: Das Lilienmeer vor dem Ende der Welt
und die unendliche Welle vor Aslans Land[266]

Abschließend sei bezüglich des Meeres noch darauf hingewiesen, dass es ganze Städte verschlingen kann. Demzufolge liegt das sagenumwobene Atlantis z.B. auf dem Meeresgrund. Dieses Motiv hat u.a. E. T. A. Hoffmann inspiriert, der das versunkene Inselreich in seiner bekannten Novelle *Der goldene Topf* als mögliche Parallelwelt zur biederen Realität wählt. Auch Tolkien konnte dieses Motiv nicht auslassen, denn in seinem mythologisch aufgeladenen Roman um die unschätzbar wertvollen Silmaril lässt auch er eine riesige Insel versinken, indem Ilúvatar in die erbitterten Kriege zwischen Morgoth und den anderen Valar sowie den Elben eingreift. In der Erzählung *Akallabêth* wird vom Untergang Númenors berichtet, der Insel, die noch vor Valinor – dem Reich der Valar und ersten Elben – liegt. Akallabêth heißt soviel wie „die Versunkene“, womit eindeutig die vom Meer verschluckte Insel gemeint ist. In der Elbensprache findet zudem der Name Atalantë Verwendung, wofür unmissverständlich das versunkene Atlantis als Namenspate stand. Die Katastrophe bahnt sich an, als sich durch Ilúvatars Macht im Meer vor Valinor ein gigantischer Spalt auftut, in dem die vielen Flotten der Númenorer untergehen.

Gespeist werden die Meere von großen und mächtigen Flüssen. Auch diesen kommt in der Mythologie immer eine bedeutende Rolle zu und sie werden von Göttern oder anderen mächtigen Wesen beherrscht. Aus der griechischen Mythologie sind insofern die Flüsse der Unterwelt – u.a. der Styx, der Acheron, der Kokytos der Lethe und der Phlegethon – die bekanntesten.[267] Während der kalte Styx etwa die Grenze zwischen der Welt der Lebenden und

266Screenshots aus: Apted, Michael: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte* (2010).
267Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib Verlag, Norderstedt 2008, S. 44.

der Unterwelt bildet, wo der Fährmann Charon die Toten für einen Obolus in einem Boot übersetzt, ist der feurige Phlegethon ein alles verbrennender Flammenfluss, ein Motiv, das Lewis in seinen *Chroniken von Narnia* aufgreift. Das sogenannte Land des Abgrunds ist ein ganz besonderer Ort, an dem es zwar schrecklich heiß ist, jedoch Gnome, im Feuer schwimmende Salamander und sogar materielle Schätze leben. Insofern ist diese Gegend nicht lebensvernichtend, so wie die griechische Vorlage aus der Mythologie. „*Tief drunten war es so hell, dass sie zuerst geblendet waren und überhaupt nichts sehen konnten. Als sie sich an die Helligkeit gewöhnt hatten, schien es ihnen so, als sähen sie einen aus Feuer bestehenden Fluss und an den Flussufern so etwas wie Felder und Wälder von unerträglichem, heißem Glanz – doch mit dem Fluss verglichen waren sie fast düster. Sie schillerten in allen Farben: Blau, Rot, Grün und Weiß; eine sehr schöne bunte Glasscheibe, durch die am Mittag die Tropensonne fällt, mag vielleicht einen ähnlichen Effekt liefern*."[268]

Auch in den nordischen Mythen fließen unter der Weltenesche Yggdrasill unzählige Flüsse, deren Ursprung in der Quelle Hvergelmir liegt.[269] In der Fantasy sind Quellen sehr häufig magische, idyllische, zauberhafte oder auch heilige Orte, in denen positive Energien schlummern und die für Harmonie und Ausgeglichenheit stehen. So hält sich die Elfe Noroelle z.B. in Bernhard Hennens Elfenzyklus zu Beginn häufig mit ihren beiden Liebhabern an einem solchen Ort auf. „*Ihr Blick schweifte hinab zu der Quelle, die knapp außerhalb des Schattens lag. Sonnenlicht glitzerte auf dem Wasser. Sie beugte sich vor, ließ die Hand hineingleiten und spürte das Kribbeln des Zaubers, der darin wohnte.*"[270] Wasserquellen wird auch manchmal die Macht der Verjüngung zugesprochen, wie beispielsweise der versteckten und durch Zauberei erreichbaren Quelle der ewigen Jugend in *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten*. Vor dem Zugang zu diesem Ort sammelt sich tatsächlich Wasser in einer Art Tümpel an der Decke einer Höhle, durch die man gleiten muss, um an diesen mystischen Ort zu gelangen. Dieser heidnische Platz ist zugleich wunderschön und mysteriös, wird jedoch während eines Kampfes zerstört.

268Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 174.
269Vgl. Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam Verlag, Stuttgart 2015, S. 18.
270Hennen, Bernhard: *Die Elfen*, Wilhelm Heyne Verlag, 9. Auflage, München 2006, S. 23.

Abb. 43: Die Quelle der ewigen Jugend[271]

Die Magie, die solchen Ursprungsorten innewohnt, scheint in den Bächen und Flüssen erhalten zu bleiben, was sich in so manchen wunderbaren Begebenheiten dieser Literatur widerspiegelt. Auf Aslans Berg über Narnia plätschert ein Bach, dessen Wasser nicht nur besonders rein ist und den Durst augenblicklich stillt, sondern sogar mit etwas Blut des Löwen Verstorbene wiederbeleben und verjüngen kann.[272] An eine reinigende und heilende Wirkung von Flüssen glauben tatsächlich viele Religionen, man denke etwa an die spirituellen Reinigungs- und Heilungsrituale der Inder im Ganges. Zudem soll die Berührung mit dem Wasser dieses heiligen Flusses eine positive Wirkung auf die Wiedergeburt haben.

In Tolkiens Werken haben Flüsse ganz unterschiedliche Funktionen: Sie dienen bei der Durchquerung Mittelerdes als Wegweiser, erleichtern die Reise als Wasserstraßen, schützen vor bösen Mächten und bieten besonders in Gegenden mit Wasserfällen Verstecke, die als Rückzugsorte dienen. Demzufolge orientieren sich Frodo und seine Gefährten etwa nach den Strapazen in Moria am Celebrant[273] und fahren mit Elbenbooten über den mächtigen Anduin bis zu den Raurosfällen.[274] Mit der Bockenburger Fähre am Baranduin können die Hobbits zu Beginn ihrer Reise die Nazgûl abhängen[275]

271Screenshot aus: Marshall, Rob: *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten* (2011).
272Vgl. Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 22 und 203f.
273Vgl. Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 433.
274Vgl. ebenda, S. 490ff.
275Vgl. ebenda, S. 138f.

und zu einem späteren Zeitpunkt werden diese Ringgeister von den tosenden Fluten des Bruinen weggespült, was Frodo das Leben rettet. „*In diesem Augenblick brach ein brausender Lärm los, das Getöse einer Flutwelle, mit der viele Steine einherpolterten. Verschwommen sah Frodo, wie der Fluss anschwoll und wie eine ganze Kavallerie von Wellen mit wehenden Helmbüschen das Flussbett herabkam. Weiße Flammen schienen auf ihren Kämmen zu flackern, und halb glaubte er im Wasser weiße Reiter auf weißen Rossen mit schäumenden Mähnen zu sehen. Die drei Reiter, die noch in der Furt waren, wurden fortgerissen und versanken in der strudelnden Gischt.*“[276] Ein besonderer Rückzugsort ist Bruchtal – in der Elbensprache Imladris genannt –, das Frodo als äußerst idyllische Gegend wahrnimmt: „*Das Licht des klaren Herbstmorgens schien jetzt ins Tal. Aus dem schäumenden Flussbett stieg das Geräusch des brodelnden Wassers herauf. Vögel sangen, und das Land lag in ungestörtem Frieden. Seine abenteuerliche Flucht und die Gerüchte von der zunehmenden Verfinsterung der Welt ringsum kamen Frodo schon wie Erinnerungen an einen wirren Traum vor*“[277]. Das besänftigende Plätschern der vielen Bäche und Wasserfälle in dieser großen Elbensiedlung scheint den Reisenden neue Kraft zu verleihen. Peter Jackson ist in seinen Filmen eine zauberhafte Umsetzung dieses Ortes gelungen, an dem Brücken, verschlungene Pfade und ästhetische Gebäude perfekt mit der umgebenden Umwelt harmonieren und die Elben schon fast als Wasservolk erscheinen.

Abb. 44: Imladris am Bruinen mit unzähligen Wasserfällen[278]

276Ebenda, S. 282.
277Ebenda, S. 313f.
278Screenshot aus: Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (2001).

Abb. 45: Frodos Erholungsstätte in Imladris[279]

In Flüssen können aber auch bedeutende Inseln liegen, sei es für jeden sichtbar oder auch im Verborgenen. Avallon, die Insel der Apfelblüten, Menhire und Naturwunder, liegt in einem ewig mit Nebel verhangenen Fluss und ist nur für Druiden und Priesterinnen des heidnischen Glaubens sowie von ihnen Auserwählten zugänglich. Hinter dem sich teilenden Nebel erblickt Morgaine zum ersten Mal diese wunderschöne Welt: „*Auf der Spitze des Berges erhob sich im strahlenden Sonnenlicht ein Kreis aufrechter Steine.* […] *Am Fuß des Berges standen die Gebäude, in denen die Priesterinnen lebten. Auf einer Anhöhe sah das Mädchen den Heiligen Brunnen und etwas tiefer gelegen das silberne Glitzern des Spiegelteiches. Am Ufer erstreckten sich Haine mit Apfelbäumen, und dahinter wuchsen mächtige Eichen. In ihren Zweigen hingen goldene Misteln.*“[280] Auf dieser Insel werden im Gegensatz zum Christentum noch viele Götter verehrt und das Land sowie die Gewässer sind von einem besonderen Zauber durchdrungen.

Neben Meeren, Quellen, Bächen und Flüssen spielen in der Fantasy aber auch stehende Gewässer besondere Rollen, die ebenfalls sehr konträr erscheinen mögen. Viele Autoren scheinen sich am Sprichwort „Stille Wasser gründen tief!“ zu inspirieren, denn ihren tiefen Seen sieht man von außen nicht an, was sich in der Tiefe verbirgt. Erscheinen diese auf den ersten Blick noch geheimnisvoll und verzaubernd schön, so können sich auf ihrem Grund die schrecklichsten Monster herumtreiben, die man besser nicht wecken oder

279Ebenda.
280Zimmer Bradley, Marion: *Die Nebel von Avalon*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006, S. 178.

stören sollte. Es geht also oft eine Gefahr von solchen stillen und manchmal verlockend glänzenden Gewässern aus, wie es in unzähligen Sagen überliefert wird, man denke etwa an das Ungeheuer von Loch Ness. So ist der Charakter eines Sees häufig tückisch; „*seine spiegelglatte Fläche lockt den Arglosen an, seine geheimnisvolle Tiefe ist gefährlich.*“[281] Allein wegen ihrer unergründlichen Tiefe werden Seen mythologisch auch mit dem Erdinneren und somit dem Totenreich in Verbindung gesetzt, was die Möglichkeit von darin hausenden Seemonstern zusätzlich unterstreicht.

Tolkien vermag es immer schon mit seinen gewissenhaften Landschaftsbeschreibungen, dem Leser eine bestimmte Atmosphäre zu vermitteln und indirekt auf mögliche Gefahren hinzuweisen. Auf diese Weise kann bereits bei der Ankunft der Ringgesellschaft vor dem unsichtbaren Tor von Moria angenommen werden, dass etwas mit dem davor befindlichen See nicht stimmt, wenn es heißt: „*Vor ihnen erstreckte sich ein dunkler, stiller See. Auf der stumpfen Wasserfläche spiegelten sich weder der Himmel noch die Sonne. Der Sirannon war gestaut worden und hatte das ganze Tal ausgefüllt. Hinter dem unheimlichen Gewässer ragten gnadenlos glatte und steile Felswände auf, die im Abendlicht fahl schimmerten: dort war kein Durchkommen!*“[282] Die Tatsache, dass es sich nicht um ein natürliches Gewässer, sondern um einen Stausee handelt, lässt die Frage aufkommen, warum das Wasser genau vor dem Eingang in die Minen gestaut worden ist. So bringt auch Gandalf, der die Gegend ganz anders in Erinnerung hatte, seine Bedenken zum Ausdruck, indem er meint, das Gewässer sehe nicht geheuer aus. Es wird weiterhin mit den Adjektiven „schleimig“, „grün“, „unrein“, und „dunkel“ behaftet und insgesamt widmet Tolkien dem See viel Aufmerksamkeit. Es ist somit nicht mehr erstaunlich, dass später, kurz nachdem Boromir einen Stein in den See geworfen hat, das Wasser plötzlich brodelt und über zwanzig Fangarme hinausschießen, die nach ihnen greifen. Das Seeungeheuer verströmt einen blassgrünen Lichtschimmer und einen bestialischen Gestank.[283]

281Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Band 7, Weltbild, Berlin 2005, S. 1558.
282Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 391.
283Vgl. ebenda, S. 391ff.

Auch Harry Potter muss sich unbekannten Wesen im See von Hogwarts stellen, als er darin eine Aufgabe des Trimagischen Turniers bewältigen soll. Dieses Gewässer liegt zwar idyllisch in der schottisch anmutenden Landschaft, birgt aber auch Geheimnisse und wirkt insgesamt unheimlich: „*Stille drückte auf seine Ohren, während er über eine fremde, dunkle, neblige Landschaft schwebte. Er hatte nur drei Meter Sicht, und während er rasch durchs Wasser glitt, tauchten plötzlich immer neue Landschaften aus der Dunkelheit auf: Wälder aus wimmelndem schwarzem Tang, weite, mit matt schimmernden Steinen übersäte Schlickebenen. Tiefer hinunter schwamm er, und weit hinaus in die Mitte des Sees, mit aufgerissenen Augen durch das schauerlich graue Licht starrend, auf die Schatten um ihn her, die er nicht durchdringen konnte.*“[284] Im See leben mit Speeren bewaffnete Wassermenschen, aber auch Riesenkraken und Harry muss sich gegen Grindelohs, kleine gehörnte Wasserdämonen, wehren, bevor er Ron und drei weitere Schüler bewusstlos an eine gigantische Wassermann-Statue gefesselt findet. Am Ende droht er zu ertrinken, weil die Zauberwirkung des Dianthuskrauts vorzeitig nachlässt.[285]

Weitaus gefährlicher ist der See in der Höhle, in die Harry mit Dumbledore geht, um einen Horkrux zu finden. Wie bereits im vorigen Kapitel beschrieben, füllt ein großes unterirdisches Gewässer die verzauberte Höhle und wirkt unheilvoll. Während der Zauberlehrling zunächst in den Tiefen Seeungeheuer, Riesenschlangen, Dämonen und Wassergeister vermutet, muss er kurz darauf mit Schrecken feststellen, dass es im Wasser von Leichen nur so wimmelt. Sein Lehrmeister weist ihn ständig darauf hin, die Oberfläche nicht zu berühren. Doch als er mit dem Kelch Wasser schöpft, um Dumbledore von seinen Qualen zu befreien, weckt er auch die Toten. „*Die Oberfläche des Sees war nicht mehr spiegelglatt; sie war aufgewühlt, und wo Harry auch hinsah, tauchten weiße Köpfe und Hände aus dem dunklen Wasser auf, Männer und Frauen und Kinder mit tief liegenden, blinden Augen bewegten sich auf den Fels zu: eine Armee von Toten, die dem schwarzen Wasser entstieg*.“[286] Nur der Feuerzauber des Schulleiters vermag die Inferi von Harry fernzuhalten, da diese seelenlosen Marionetten-Wesen, die Voldemort zum Bewachen des Horkruxes an diesen

284Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*, Carlsen Verlag, Hamburg 2000, S. 517.
285Vgl. ebenda, S. 520ff.
286Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Halbblutprinz*, Carlsen Verlag, Hamburg 2005, S. 580.

Ort gebracht hat, nur in Kälte und Finsternis „leben“ können.

Seen und Teiche können aber auch Positives beinhalten, etwa wenn man auf deren Grund magische Gegenstände oder Schätze findet. In einem zugefrorenen Waldweiher erblickt Harry z.B. Griffindors Schwert, das ihm beim Zerstören der Horkruxe von immenser Wichtigkeit ist. Mit einem Zauber kann er zwar die Eisschicht aufbrechen, jedoch nicht den Gegenstand anziehen. Er muss in das kalte Wasser untertauchen: „*Die Kälte war tödlich: Sie überfiel ihn wie Feuer. Selbst sein Gehirn schien gefroren zu sein, als er durch das dunkle Wasser zum Grund hinabstieß und mit der ausgestreckten Hand nach dem Schwert tastete.*“[287] Ebenso wie im See bei Hogwarts droht er zu ertrinken, weil die Kette des Horkruxes ihm plötzlich den Hals zuschnürt. In beiden Fällen erweist sich das Erlangen dessen, was einem von großer Bedeutung ist, äußerst riskant, was das Gewässer wieder zu einem gefährlichen Ort macht.

Demgegenüber können stille Gewässer aber auch gänzlich als harmonische Orte des Friedens, der Ruhe, der Geborgenheit und der Sinnlichkeit betrachtet werden. Gefahren sind hier ausgeschlossen. Solche Seen oder Teiche werden beispielsweise positiv und idyllisch beschrieben: In ihnen spiegelt sich oft ein strahlend blauer Himmel und sie erscheinen inmitten eines Waldes oder Gebirges wie glänzende Smaragde oder Türkise. Die ruhige und glatte Oberfläche des Wassers wirkt beruhigend und bezaubernd, besonders wenn Trauerweiden am Ufersaum wachsen, deren Äste bis ins Wasser reichen und deren „Tränen“ ins Wasser tropfen. An einem solchen „locus amoenus“ finden Liebende zueinander, weshalb die Tiefe des Sees in diesem Fall symbolisch für die tiefe Gefühlswelt der Protagonisten steht. Noroelles See in *Die Elfen* könnte als Beispiel aufgefasst werden, oder der Tiefe See im Wilden Wald, über den Tehalon wacht und an dessen Ufer Tiuri unbekümmert mit Lavinia, seiner Geliebten, auf seinem Pferd reitet. „*Er feuerte Ardanwen an, schneller zu laufen, und sofort hielt sich Lavinia an ihm fest. Ja, davon hatte er geträumt, mit ihr in seinen Armen auf Nachtwind zu reiten.*“[288] Doch auch die Teiche auf der schwimmenden, leuchtendgrünen Erdmännchen-

287Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*, Carlsen Verlag, Hamburg 2007, S. 378f.
288Dragt, Tonke: *Der Wilde Wald*, Beltz Verlag, Weinheim / Basel / Berlin 1989, S. 344.

Insel, auf der Pi eines Tages mit dem Tiger Richard Parker strandet, sind für den Jungen ein willkommenes Wunder. Tagsüber kann er nämlich das Süßwasser daraus trinken und darin schwimmen, was seinem vom salzigen Meerwasser und der brennenden Sonne mitgenommenen Körper wohltut. „*Ich hielt mich am Ufer des Teiches fest. Es war ein unbeschreibliches Gefühl, so ein Bad in klarem, sauberem, salzfreiem Wasser. Nach der langen Zeit auf dem Meer war meine Haut wie Leder* […]*. Mir war, als hätte das Salz sogar meine Seele zerfressen. So genoss ich mein Bad unter den Blicken von tausend Erdmännchen und wartete, bis das Süßwasser mich von allem, was an mir klebte, gereinigt hatte*.“[289] Nachts jedoch muss Pi ebenso wie die Erdmännchen auf einen Baum flüchten, weil dann der vorher noch essbare Boden der Insel aus fleischfressenden Pflanzen besteht und sich das tagsüber trinkbare Teichwasser in eine ätzende Säure verwandelt.

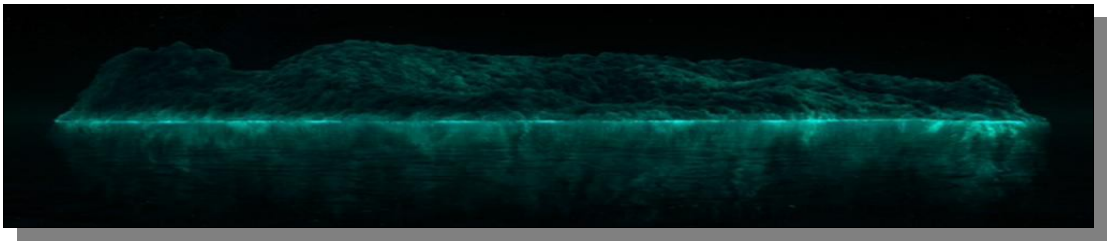


Abb. 46, 47 und 48: Einer der Teiche bei Tag und bei Nacht
und die nachts mysteriös schimmernde und fleischfressende Insel[290]

Gewässer, die mit Spiegeln verglichen werden, haben auch manchmal die magische Eigenschaft, dem Hineinblickenden die Vergangenheit, die Gegenwart oder die Zukunft zu zeigen. So schaut Viviane auf Avalon in ihren Spiegelteich, um etwas über die zukünftigen Geschehnisse zu erfahren. Der Ort ist schon uralt und hat etwas Magisches an sich: „*Steine umgaben ihn, die vor*

289Martel, Yann: *Life of Pi – Schiffbruch mit Tiger*, Fischer Taschenbuch Verlag, 7. Auflage, Frankfurt am Main 2013, S. 324.
290Screenshots aus: Lee, Ang: *Life of Pi: Schiffbruch mit Tiger* (2012).

undenklichen Zeiten dort aufgerichtet worden waren. Das klare Wasser glänzte im Mondlicht. Viviane kostete das klare, nach Eisen schmeckende Wasser und wurde wie immer von Ehrfurcht ergriffen. Die Quelle floß, seitdem die Welt entstanden war, und sie würde freigebig und wunderbar für alle Menschen ewig weitersprudeln.“[291] Während hier das sich sanft kräuselnde Wasser eines Teiches den Blick der Zauberkundigen erweitert, ist es in Tolkiens Lothlórien ein breites, mit Wasser gefülltes silbernes Becken. „*Mit Wasser aus dem Bach füllte Galadriel das Becken bis zum Rande; dann hauchte sie auf die Oberfläche.* […] *Dies ist Galadriels Spiegel.* […] *Was du sehen wirst, wenn du dem Spiegel Freiheit lässt, auf seine Weise zu wirken, weiß ich nicht. Denn er zeigt manches, das war, und manches, das ist, und manches, das vielleicht sein wird. Was es aber ist, das der Betrachter sieht, kann auch der Weiseste nicht immer sagen.*“[292]

d) Moorgebiete und Sümpfe – trüb, tückisch, teuflisch und tödlich

Während die bisher analysierten Topoi in der Fantasyliteratur beinahe ausgeglichen positiv als auch negativ konnotiert sind und die entsprechende Stimmung anhand detaillierter Beschreibungen bereits beim Annähern bzw. Betreten des Ortes angedeutet wird, sind Moorgebiete und Sümpfe in den meisten Fällen gefährliche, tückische und unheimliche Gegenden, in denen sich böse Kreaturen aufhalten und die Natur sich von ihrer lebensfeindlichen Seite zeigt, obwohl es sich dabei in Realität um Lebensräume mit einer ausgeprägten Artenvielfalt handelt. Wegen des Torfabbaus und der Trockenlegung zugunsten der Agrarwirtschaft gibt es heutzutage längst nicht mehr so viele Moorgebiete, wie es in Europa noch vor einigen Jahrzehnten der Fall war. Dennoch sind uns durch Sagen und dichterische Erzeugnisse interessante und für die Fantasy einflussreiche Motive erhalten geblieben, man denke etwa an die düster-schaurige Darstellung dieses Topos in Annette von Droste Hülshoffs berühmter Ballade *Der Knabe im Moor*. Neben der unheimlichen Geräuschkulisse wird in diesem Gedicht vor allem das Motiv der Wiedergänger und der sinnestäuschende Einfluss hervorgehoben, der dieser häufig nebelverhangenen

291Zimmer Bradley, Marion: *Die Nebel von Avalon*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006, S. 157.

292Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 468.

und Gefahren verbergenden Landschaft innewohnt.

Dass es sich um eine unheimliche Gegend handelt, wird etwa durch die Nebelschleier unterstrichen, die wegen der hohen Luftfeuchtigkeit vor allem abends und nachts langsam über die morastigen Gebiete kriechen. Hinzu gesellen sich manchmal giftgrüne Nordlichter, welche die Gegend in ein unheimliches schwaches Licht tauchen, wie es z.B. in den Sümpfen der Traurigkeit in Phantásien der Fall ist.[293] Durch den eher spärlichen Baumbewuchs erscheinen die knorrigen Äste der wenigen Holzgewächse wie verkrüppelte Arme unheimlicher Wesen, die nach einem greifen. Demgegenüber wachsen mannhohes Schilf, rasiermesserscharfe Gräser und sogar fleischfressende Pflanzen hier besonders üppig und bieten viele Versteckmöglichkeiten, sodass man nicht weiß, was hinter einem Gestrüpp alles lauern kann. Unzählige Insekten, Stechmücken und Blutegel gehören ebenso zu diesen schaurigen Gebieten, wie ein heimtückischer Boden mit Tümpeln, die ständig ihre Form verändern.

Viele Fantasy-Autoren greifen diese rein durch die Natur provozierten Gefahren und Besonderheiten in ihren Werken auf, wobei jedoch auch mal übertrieben wird. Die Moore und Sümpfe erweisen sich dann als ein monotones grünes Labyrinth, das die Reise des Helden oder der Heldengruppe keineswegs erleichtert. Man geht im morastigen Wasser knietief ein, sodass das Vorankommen stark erschwert wird, und Stechmücken sowie andere Insekten machen das Durchwaten der matschigen Tümpellandschaft zur Quälerei. Dafür sind in Mittelerde beispielsweise die Mückenwassermore bekannt, ein Sumpfgebiet zwischen Bree und der Wetterspitze, das Frodo mit den anderen Hobbits und Aragorn durchqueren muss. „*Der Boden wurde feucht, stellenweise sumpfig, und hier und da kamen sie an Tümpeln und großen Schilf- und Binsenfeldern vorüber, die vom Gezwitscher kleiner, unsichtbarer Vögel erfüllt waren. Den Weg zu finden, erforderte viel Umsicht, wenn die Füße trocken bleiben und der richtige Kurs gehalten werden sollte.* […] *Die Moore waren verwirrend und tückisch, und selbst für einen Waldläufer gab es zwischen den sich verschiebenden Sumpflöchern keinen dauerhaften*

293Vgl. Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 64.

zuverlässigen Pfad. Fliegen begannen sie zu plagen, und in der Luft hingen Wolken von winzigen Mücken, die ihnen in die Ärmel, Hosenbeine und ins Haar krochen.“[294] Hinzu gesellen sich grillenähnliche Insekten, die zusammen mit den Stechmücken, der Kälte und der unangenehmen Feuchtigkeit den Reisenden den Schlaf rauben. Mehrere Tage zehrt die unwirtliche Landschaft an ihren Kräften, doch schließlich lassen sie das mit Tümpeln und Röhrichten durchzogene Land lediglich ermüdet und zerstochen hinter sich.[295] Wesentlich schlimmer ergeht es dem Menschen Uther im Stechmückensumpf, der in Jean-Louis Fetjaines *Vor der Elfendämmerung* gemeinsam mit Waldelfen und Zwergen das schreckliche Gebiet der Moorelfen durchqueren muss. In Wolken schwärmen die Mücken über dem Gewässer und bedecken lückenlos die mit Planen überspannten Flöße, unter denen sich die Gruppe versteckt. „*Sein ganzer Körper brannte wie Feuer. Dutzende Insekten waren unter seine Rüstung gekrochen und zerstachen ihm die Arme, den Rücken, den Nacken, zwangen ihn, sich unter seinem schwachen Schutzdach hilflos und ungeschickt zu winden und zu strampeln, alles sinnlose Versuche der Verteidigung gegen einen derart erbarmungslosen Gegner.*“[296] Als seine Gefährten ihn mit Fackeln von den Insekten befreien, verliert er das Bewusstsein. Kurz darauf ist sein Körper von Schwellungen nur so übersät und er hat hohes Fieber. Zudem sind zwei Pferde bei der Durchquerung des Sumpfgebiets ins Wasser gefallen und von darin lebenden unbekannten Wassermonstern zerfleischt worden.[297] Insgesamt wird dieses Gebiet als düster, unheimlich und lebensfeindlich dargestellt, wozu der eisige und dichte Nebel selbst zur Mittagsstunde, abgestorbene Bäume, undurchdringliches Gestrüpp und die unmittelbare Nähe zu den Schwarzen Landen, wo das Böse regiert, beitragen. Wenn keine Mücken zu hören sind, liegt eine bleierne Stille über den stinkenden Sümpfen und die Gegend ist wie verwünscht.[298] „*Der Sumpf ist eine Welt für sich. Eine Welt ohne Sonne, ohne festen Boden, ohne Leben. Nichts als Schlamm, Würmer und Mücken...*“[299] Und trotzdem lebt inmitten dieser tristen Gegend auf

294Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, 2. Auflage, Stuttgart 2002, S. 243.
295Vgl. ebenda, S. 243f.
296Fetjaine, Jean-Louis: *Vor der Elfendämmerung*, Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2005, S. 165.
297Vgl. ebenda, S. 170ff.
298Vgl. ebenda, S. 154ff.
299Ebenda, S. 161.

der Insel Gwragedd Annwh ein ganzes Elbenvolk.

Die Gefahr des Versinkens in Sumpfgebieten wird ebenfalls öfters aufgegriffen, so etwa in der *unendlichen Geschichte*. Die Sümpfe der Traurigkeit im hohen Norden Phantásiens sehen alles andere als einladend aus: „*Nebelschwaden zogen darüber hin, da und dort ragten kleine Wälder auf aus Bäumen, deren Stämme sich nach unten hin in vier, fünf oder mehr verkrümmte Stelzen aufteilten, so daß sie wie große Krebse aussahen, die auf vielen Beinen im schwarzen Wasser standen. Aus dem braunen Laubwerk hingen allenthalben Luftwurzeln nieder, die reglosen Fangarmen glichen. Es war fast unmöglich zu erkennen, an welchen Stellen der Boden zwischen den Tümpeln fest war und an welchen er nur aus einer Decke von Schwimmpflanzen bestand.*“[300] Dennoch begibt sich Atréju mit seinem Pferd Artax in dieses unwegsame Gebiet. Der mächtige Zauber der Traurigkeit umhüllt das Tier und raubt ihm jeden Lebenswillen und jede Kraft, sodass es im Schlamm versinkt, da es nicht mehr weitergehen möchte. So verliert Atréju seinen treuen Gefährten und Freund in diesem trüben und erbarmungslosen Sumpf.

Auch die Gefahr des Verirrens ist in Moor- und Sumpfgebieten omnipräsent, da es sich um sehr eintönige und absolut flache Landschaften handelt, in denen kaum oder gar keine Wege zu finden sind. Aufgrund der durch Fäulnis entstehenden Gase, die sich in seltenen Fällen selbst entzünden können und so kurz als kleine Flämmchen über den Tümpeln erscheinen, dichtet man diesem Topos bereits seit Jahrhunderten die heimtückischen Irrlichter an, womit Lichter oder Wichte bzw. Naturgeister gemeint sind, die Menschen absichtlich in die Irre führen. Da es sich dabei für unsere Vorgänger, die noch keine wissenschaftlichen Erklärungen für die spontanen Entflammungen hatten, um etwas Unheimliches handelte, nannte man sie auch noch Spuklichter. Es bestand aber ebenfalls der Glaube an „*Seelen unselig Verstorbener*“[301], die in Form geisterhafter Flammen in Mooren, Sümpfen oder auf Friedhöfen erscheinen, oder an Seelen gefallener Krieger. Manchmal findet

300 Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 64.

301 Bandini, Ditte und Giovanni: *Kleines Lexikon des Aberglaubens*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 2. Auflage, München 1999, S. 128.

auch dieses Motiv, wenn auch leicht abgewandelt, in der Fantasy Verwendung, etwa in Michael Endes *Die unendliche Geschichte*, in der gleich zu Beginn das kleine Irrlicht Blubb als paradoxerweise verirrtes Irrlicht flink und im Zickzack durch den Haulewald schwebt. „*Es war ein Irrlicht. Und es hatte den Weg verloren. Es war also ein verirrtes Irrlicht, und das gibt es selbst in Phantásien ziemlich selten. Normalerweise sind es gerade die Irrlichter, die andere Leute dazu bringen, sich zu verirren.*“[302] Auch im Disney-Film *Merida – Legende der Highlands* tauchen kleine blaugrüne Irrlichter als Wichte im Wald auf und locken das kampfeslustige Mädchen zu einer Hexenhütte, wobei sie zusätzlich mysteriöse Laute von sich geben. Tolkien hingegen hat das klassische Motiv von in die Irre leitenden Lichterscheinungen aufgegriffen und mit den in den Sümpfen liegenden Toten in Verbindung gebracht. In den Totensümpfen sieht Sam in der Dunkelheit plötzlich Lichter, „*manche wie trüb leuchtende Rauchwölkchen, andere wie umnebelte Flammen, die langsam über unsichtbaren Kerzen flackerten, und wieder andere zuckten und wanden sich wie Hemden von tanzenden Gespenstern.*“[303] Erst Gollums Warnung lässt erkennen, dass diese Lichter tückisch sind und einen verführen können: „*Ja, sie sind ringsum* […] *Irrlichter. Leichenkerzen, ja, ja. Achte nicht auf sie! Schau nicht hin! Geh ihnen nicht nach. Wo ist der Chef?*“[304] Mit dieser abschließenden Frage wird sofort klar, dass Frodo dem Zauber dieser Lichter bereits unterliegt. Er ist zurückgeblieben und blickt gedankenverloren auf die Lichter. Zudem spricht er mit traumbefangener Stimme und von seinen Händen tropfen Wasser und Schlamm, was vermuten lässt, dass er ins morastige Wasser gegriffen hat oder sich im Schlamm abgestützt hat. Im dunklen Wasser der Tümpel hat er Leichen erkannt, nach denen die Totensümpfe benannt sind. „*Sie liegen alle in den Tümpeln, mit bleichen Gesichtern, tief, tief unterm dunklen Wasser. Ich hab sie gesehen: finstere und böse Gesichter, edle und traurige. Viele Gesichter stolz und schön, mit Kraut im Silberhaar. Aber alle vermodert, alle verwest, alle tot. Ein böses Licht brennt in ihnen.*“[305] Hierbei handelt es sich um unzählige Gefallene einer großen Schlacht, die vor langer Zeit vor dem Schwarzen Tor

302Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 21.
303Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003, S. 289f.
304Ebenda S. 290.
305Ebenda, S. 291.

zwischen Menschen, Elben und Orks ausgetragen wurde. In seiner Verfilmung lässt Regisseur Peter Jackson den Hobbit sogar wie hypnotisiert in einen solchen Tümpel fallen, in dem ihn die unheimlichen Seelen der gefallenen Krieger in die Tiefe zerren; doch Gollum rettet Frodo vor dem Ertrinken.

Abb. 49 und 50: Frodo ist hypnotisiert und die Geister im Moor greifen nach ihm.[306]

Grundsätzlich bilden die Totensümpfe nicht nur eine gruselige, sondern auch lebensgefährliche Hürde für den Ringträger, da er von den Ringgeistern, welche die Gegend auf geflügelten Wesen mehrmals überfliegen, gesehen werden könnte. Tatsächlich wird es heikel, als die Nebelschwaden in einer Nacht mit hellem Mondschein von den Flügelschlägen eines solchen Untiers weggeweht werden. Insofern ist der Nebel, der ständig über den dunklen Tümpeln liegt, von Vorteil, da die drei so unbemerkt weiterreisen können. Dies erklärt auch Gollums Zuversicht, als er sagt: „*Folgt nur Sméagol! Er kann euch durch die Sümpfe führen, durch den Nebel, schönen dichten Nebel.*“[307] In der Tat führt er die zwei Hobbits mit größter Vorsicht und einem ausgeprägten Orientierungssinn durch die Totensümpfe, „*eine stumme, schattenhafte Welt, ohne jeden Ausblick auf das Land ringsum*“.[308]

Das Motiv der Moorleichen als konservierte Zeitzeugen, die manchmal als Wiedergänger aus den Mooren oder Sümpfen auftauchen, beruht ebenso wie das der Irrlichter in Form böser Wichte auf dem Aberglauben der Menschen, die das Betreten dieser schaurigen Gebiete möglichst vermieden, weil häufig Verbrecher hierhin verbannt wurden. Wie Mumien sehen diese manchmal jahrhundertealte Leichen aus und haben eine graue bis schwarze Haut.

306Screenshots aus: Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme* (2002).
307Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003, S. 288.
308Ebenda.

Abb. 51 und 52: Der Tollund-Mann und der Grauballe-Mann, zwei dänische Moorleichen[309]

Neben möglichen Wiedergängern oder gruseligen leblosen Moorleichen halten sich in Mooren und Sümpfen sehr oft wilde Bestien und abscheuliche Monsterwesen auf. Als Inspirationsquelle dient diesbezüglich manchen Fantasy-Autoren das altenglische Heldenepos *Beowulf*, in dem das Scheusal Grendel als Verkörperung des Teufels nachts aus seiner unzugänglichen Moorbehausung schleicht, tapfere Krieger im Schlaf tötet und später frisst.[310] Das Moorgebiet wird in diesem Werk mit unzähligen negativen Ausdrücken beschrieben; es ist Grendels „*finsteres Fennversteck* [und] *seine wonnelose Wohnstatt*“[311] und ein dunkler, sumpfiger See mit unzähligen Wasserungeheuern ist der Rückzugsort seiner Mutter. In diesem Moorsee, der von stark verwurzeltem Wald umgeben ist, besiegt Beowulf die rachsüchtige Mutter und schlägt dem bereits toten Grendel den Kopf ab.[312] Auch der erfolgreiche deutsche Fantasy-Autor Markus Heitz besiedelt die vielen Moorgebiete auf seinem fiktiven Kontinent Ulldart mit menschenfressenden Sumpfbestien. Es handelt sich um Kreaturen, die dem Glauben der Menschen nach „*aus Tzulans verfaulten Körperteilen entstanden war*[en]“[313] und somit vom Gebrannten Gott abstammen. Tatsächlich hat die allmächtige Göttin Taralea ihren Sohn Tzulan aus Wut auf seine bösen Absichten und Werke in Stücke gerissen und diese über dem ganzen Kontinent verteilt, wo sich anschließend Sumpfgebiete gebildet haben. Seine Augen heftete sie als große Sterne an den Himmel. „*Die Boshaftigkeit des Gebrannten Gottes war jedoch noch in seinem*

309*Moorleiche.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Moorleiche. (Letzter Zugriff am 25.9.2016)
310Vgl. Lehnert, Martin (Hrsg.): *Beowulf. Ein altenglisches Heldenepos*, Reclam, Stuttgart 2004, S. 32f.
311Ebenda, S. 63.
312Vgl. ebenda, S. 99ff.
313Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 1. Schatten über Ulldart*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005, S. 124.

Tod so groß, dass sich selbst die Erde dort, wo ein Körperteil niederfiel, veränderte, schwarz wurde und abstarb. So entstanden die Sümpfe und alle anderen unfruchtbaren, giftigen Gebiete. Die Ungeheuer und Bestien spürten die Ausstrahlung Tzulans und wanderten in diese Regionen, um dort zu bleiben.“[314] Diese Wesen haben einen großen und schuppenbedeckten Körper, lange spitze Krallen und Zähne, statt einer Nase winzig kleine Löcher im Gesicht und Schlitze am Hals, durch die sie Luft einsaugen. Mit ihrer gespaltenen Zunge können sie ihre Gegner schwer verletzen.[315] Um sich in Regionen mit Mooren oder Sümpfen vor diesen gefährlichen Kreaturen zu schützen, haben die Menschen hohe Mauern um ihre Städte errichtet. Doch nicht alle Sumpfbestien sind böse; manche treffen ein Abkommen mit den Menschen und ein größtenteils friedliches Zusammenleben ist möglich.

Obwohl ein Moor oder Sumpf bekannterweise verschlingt, was liegen bleibt[316], und es jahrtausendelang konserviert, sowie unzählige Gefahren in sich birgt, kann dieser Topos aber auch eine schöne Seite haben, wie es Lewis in seinen Narnia-Chroniken beschreibt: „*An einem düsteren Abend wäre es ein niederdrückender Ort gewesen. Doch jetzt, unter der Morgensonne besehen, mit einem frischen Wind und einer von Vogelgesang erfüllten Luft, hatte diese Einsamkeit etwas Frisches und Gesundes an sich.*“[317] Jill und Eustachius wandern zwar mehrere Tage durch das Ettinsmoor, in dem sogar dumme Riesen leben und mit großen Steinen werfen, doch der Moorwackler Trauerpfützler, ein Wesen mit langen Armen und Beinen, beschützt und führt sie durch das morastige Gebiet.

e) Trockengebiete und Wüsten – leer, leblos, lautlos und launisch

Im Gegensatz zu den Feuchtgebieten, in denen das Überleben noch mehrere Tage möglich ist, jedoch Gefahren nicht immer vorhersehbar sind, erweisen sich Trockengebiete und besonders Wüsten als extremster Topos, in dem sich die lebensbedrohliche Gefahr ganz direkt zeigt: Wie ein

314Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 2. Der Orden der Schwerter*, Piper Verlag, 4. Auflage, München 2005, S. 445.
315Vgl. Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 1. Schatten über Ulldart*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005, S. 237 und 264.
316Vgl. Milberg, Axel: *Magie der Moore* (2015).
317Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, München 2005, S. 58f.

Damoklesschwert hängt die gnadenlos stechende Sonne über einem und die trockene Luft presst die letzten Wasserreserven aus dem Körper. Obwohl für Wüsten wegen des unfruchtbaren Bodens häufig die Begriffe „Nichts“ und „Leere“ als beschreibende Synonyme verwendet werden, kann sich dieses Nichts urplötzlich in eine Bedrohung umwandeln. Skorpione und Schlangen drohen mit ihrem Gift, Treibsand kann einen verschlucken, Sandstürme rauben einem den Atem und schürfen die Haut auf, die Hitze und Trockenheit lassen den Körper dehydrieren und die monotone Landschaft sowie Fata Morganas lassen einen ziellos umherirren. Zudem zehren die großen Temperaturschwankungen zwischen Tag und Nacht an den Kräften derjenigen, die sich entweder in diese unbarmherzige Landschaft verlaufen oder aber sie wagemutig betreten haben. Demzufolge müssen Wüsten entweder vereinzelte Oasen beinhalten, in denen mit den vorhandenen Wasservorkommen neue Kräfte und Hoffnung geschöpft werden können, oder so schnell wie möglich durch- bzw. überquert werden. So kann etwa in Christopher Paolinis Alagaësia die riesige Hadarac-Wüste mit Hilfe von Drachen relativ schnell überflogen werden.

In nahezu allen Fantasy-Werken, in denen eine oder gar mehrere Wüsten existieren, erweist sich dieser Topos als äußerst lebensfeindlich, macht den Helden die Reise zur Hölle und raubt ihnen jede Hoffnung auf das Erreichen ihres Ziels. So gelangen etwa Bernhard Hennens Gefährten durch Albenpfade in die Andere Welt und landen in einer Wüste. „*Überall um sie herum war Sand, so weit das Auge reichte.* […] *Nichts hätte ihnen deutlicher sagen können, wie gering ihre Hoffnung war, Noroelle zu finden, als die Ankunft in dieser Ödnis.*“[318] Tatsächlich ist die Elfe von ihrer Königin in die Zerbrochene Welt verbannt worden und Farodin will die verstreuten Sandkörner der Sanduhr, welche die Königin Emerelle bei ihrem Bannspruch benutzt hat, wiederfinden, um seine Geliebte zu retten.[319] Der Elf lässt sich nicht unterkriegen und führt seine Suche nach den magischen Sandkörnern fort. Die Reise führt ihn, Nuramon und Mandred durch das Feuerland. Drei Tage lang durchwandern sie Dünen und gelangen zu einer endlosen trockenen Fläche aus gelbem Sand und weißen

318Hennen, Bernhard: *Die Elfen*, Wilhelm Heyne Verlag, 9. Auflage, München 2006, S. 354.
319Vgl. ebenda, S. 593ff.

Felsen, die wie Knochen riesiger Ungeheuer aus dem Boden ragen.[320] Die Wüste scheint unendlich, nirgendwo gibt es Wasser und der ohnmächtig gewordene Mensch Mandred droht zu sterben. Ebenso müssen Frodo und Sam auf dem Weg nach Mordor Qualen und Durst erleiden, nachdem sie die Totensümpfe durchquert haben, denn zwischen diesem Moorgebiet und Saurons Tor erstreckt sich eine karge Wüste. In diesem eintönigen und weglosen Land „*war nichts, was lebte, nicht einmal die aussätzigen Gewächse, die sich von Verwestem nähren. Teiche verendeten, erstickt unter Aschenhaufen und kriechenden Schlammadern von kränklichem Grauweiß, als hätten die Berge allen Unrat aus ihren Eingeweiden hierher ausgeschieden.*“[321] Genauso trostlos und durch dicke Wolken verfinstert zeigt sich ihnen viel später die Gegend um den Schicksalsberg in Mordor selbst.

Die Tatsache, dass in den Wüsten nichts wächst und den Reisenden das Leben langsam aber stetig ausgesaugt wird, erklärt die Todessymbolik des Topos. Obwohl die unendliche Weite sowie die teilweise sonderbar anmutende Landschaft im Licht der auf- oder untergehenden Sonne surreal und fantastisch erscheinen mögen, darf die lebensbedrohende Kraft der Wüste nicht unterschätzt werden. Dieses Symbol lässt sich besonders aus Michael Endes Darstellung der Wüste Goab in Phantásia herauskristallisieren. Auf der einen Seite ist die Wüste der Farben wegen der vielen bunten Dünenhügel etwas Wunderbares, auf der anderen Seite jedoch „*ein Bild der Zerstörung*“.[322] Als Symbol für Verbrennung und Tod steht sie dem Nachtwald Perelín als Symbol des Wachstums und Lebens kontrastiv gegenüber, denn die vielen Nachtpflanzen zerfallen bei Tagesanbruch zu Staub und sehr feinem Sand.[323] „*Der Sand war allenthalben in einer langsamen, fließenden Bewegung. In eigentümlichen Wirbeln und Strömungen zog er da hin und dort hin, sammelte sich zu Hügeln und Dünen ganz unterschiedlicher Höhe und Ausdehnung, aber immer von einer ganz bestimmten Farbe.* […] *Perelín löste sich auf und wurde zu einer Wüste, aber zu was für einer!*“[324] Die Wüste scheint Bastians Tod

320Vgl. ebenda, S. 355f.
321Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003, S. 295.
322Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 236.
323Vgl. ebenda.
324Ebenda, S. 237.

herbeizuführen, denn „[a]*lles sprach dafür, daß Goab so unvorstellbar groß war, daß er den Rand der Wüste niemals erreichen würde*.“[325] Erst nachdem er mit dem Löwen Graógramán, dem König der Farbenwüste, Bekanntschaft gemacht hat, kommt er wieder zu Kräften und versteht, warum dieser auch noch den Namen Bunter Tod trägt. Dieses Tier kann die Farben des Sandes annehmen und könnte jedes Lebewesen in seiner Umgebung zu Asche verbrennen lassen. In seinem Palast, einer Ruine aus schwarzem Felsgestein, erstarrt er jede Nacht zu einer Steinfigur, was die Wüste draußen wieder in den Nachtwald verwandelt, in dem riesige Pflanzen glitzern und phosphoreszierend glühen.[326] Erst der sich wiederholende Rhythmus vom Tod und der Wiedergeburt des Löwen ermöglicht die Existenz dieser beiden unterschiedlichen fantastischen Topoi.

Ein weiteres Motiv, das mit der Wüste verknüpft werden kann, ist die Einsamkeit. Auch dieses erkennt der Leser, der *Die unendliche Geschichte* liest. Der Löwe Graógramán ist in der Tat zu absolutem Alleinsein verdammt, bis zu dem Zeitpunkt, als ihm Bastian begegnet, der nur wegen des schützenden Amuletts nicht verbrennt. Der Junge ist der erste, der je mit dem Löwen gesprochen hat, und kann ihm endlich das Rätsel seines Daseins erklären, denn Graógramán weiß nichts von dem Wald, der wächst, wenn er versteinert ist.[327] Der Löwe betrachtet sich als Teil der Wüste, weshalb er seine Einsamkeit akzeptiert. „*Mein Reich ist die Wüste – und sie ist auch mein Werk. Wohin auch immer ich mich wende, alles um mich her muß zur Wüste werden. Ich trage sie mit mir. Ich bin aus tödlichem Feuer. Wie also könnte mir etwas anderes bestimmt sein als immerwährende Einsamkeit?*“[328] Auch Bastian muss ihn irgendwann wieder verlassen, um seiner eigenen Bestimmung nachzukommen.

Verbunden mit der Einsamkeit kann die Wüste auch als Ort der Verbannung fungieren. So hat sich beispielsweise eine von der Königin Emerelle aus Albenmark verbannte Elbengruppe in eine Wüste der Zerbrochenen Welt zurückgezogen, wo sie in einer Oase lebt. An den Ufern eines tiefblauen und mit unzähligen Palmen umgebenen Sees hat das Volk der

325Ebenda, S. 239.
326Vgl. ebenda, S. 243ff.
327Vgl. ebenda.
328Ebenda, S. 251f.

Freien von Valemas, wie sich die Gegner der Königin selber nennen, Lehmhäuser und Hallen erbaut, in denen sie wohnen. Von angebautem Gemüse und einer speziellen Kornsorte ernähren sie sich. In James Dashners Brandwüste sind unzählige Menschen nicht als Gegner, sondern aus gesundheitlichen Gründen verbannt worden. Sie tragen nämlich einen tödlichen Virus in sich, den sogenannten Brand, der sich nach der Verwüstung der Erde durch schreckliche Sonneneruptionen wie eine Seuche verbreitet hat. Bei dieser Wüste handelt es sich um eine „*Einöde aus trockener, lebloser Erde* […]. *Weit und breit kein Baum. Kein Busch. Keine Hügel oder Täler. Nichts als ein orangegelbes Meer aus Staub und Steinen; heiße Luft schwamm am Horizont und waberte himmelwärts, als ob jedes Leben, das es dort vielleicht geben mochte, in den wolkenlosen, blassblauen Himmel schmelzen würde.*“[329] Obwohl die Gruppe der überlebenden Jungs aus dem Labyrinth eine weit entfernte Stadt gut erkennen kann, zieht sich die Reise bis dorthin über mehrere Tage. In der Wüste selbst sind es nicht unbedingt böse Wesen, die gefährlich sind, sondern vielmehr die extreme Natur, sodass die Jugendlichen trotz nächtlichem Weiterreisen an ihre körperlichen Grenzen stoßen. Erst in den Ruinen der Stadt treffen sie auf die gefährlichen Cranks, Menschen, welche größtenteils die letzten Stadien der Krankheit durchmachen müssen und sich wie Zombies auf die Jungs stürzen. Brenda, ebenfalls eine in der Stadt lebende Infizierte, berichtet Thomas gegenüber sarkastisch über den zerstörten Verbannungsort: „*Das gesamte Gebiet zwischen dem nördlichen und dem südlichen Wendekreis – also alles, was mal die Tropen waren – ist jetzt eine komplette Wüste.* […] *Eine Menge verbranntes Land, eine Menge toter Menschen. Also: Willkommen in der Brandwüste!*“[330]

Der launenhafte Charakter von Wüsten oder auch von Trockengebieten mit minimaler Vegetation wird nur allzu oft in Fantasy-Werken aufgegriffen. Die Sonne, die an anderen Orten als Voraussetzung für Leben dient, ist in diesen Gegenden ein tödlicher Feuerball, der den Körper nicht nur austrocknen lässt, sondern auch schwer verbrennt. So empfinden die Jungs das Gestirn in der Brandwüste als unbarmherzigen Gegner, der ihren Körper schindet. „*Die höher*

329Dashner, James: *Die Auserwählten in der Brandwüste*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013, S. 136.
330Ebenda, S. 282.

steigende, immer intensiver werdende Sonne versengte das Land mit ihrer Hitze, [einer] *Hitze, die wie ein trockener Ozean war, den sie durchschwimmen mussten*."[331] Es kommt ihnen vor, als würde sie „*alles Leben aus ihnen brennen.*"[332] In *Die unendliche Geschichte* ist die Sonne auch nicht nur gleißend hell, sondern hat sich schnell zu „*einem Feuerwirbel in der Himmelsmitte*"[333] verwandelt, der sich nicht mehr weiterzubewegen scheint und an Bastians Kräften zehrt. Auch die beiden Hauptfiguren Tomeija und Liothan in Markus Heitz´ neuestem Fantasy-Werk *Wédōra* denken keineswegs positiv über diesen Himmelskörper: „*Die Sonne wird uns grillen. Wie dünnes Fleisch auf einem Rost über heißen Kohlen.*"[334] Auch die heimtückisch flimmernde Luft, die einem mancherorts die schönsten und erlösendsten Oasen vorgaukelt, treibt gemeinsam mit der Sonne ein tödliches Spiel, in dem jede Figur hinters Licht geführt und um den Atem beraubt wird. Bastian trocknen in Phantásien Mund und Hals aus, denn die Luft ist wie „*ein wabernder Gluthauch der Hölle und kaum noch zu atmen.*"[335] Auch Frodo und Sam müssen nahe Mordor wegen der mit Staub- und Sandkörnern angereicherten Luft würgen. Sie „*wurde beißend und beschwerte sich mit einem bitteren Gestank, der ihnen den Atem nahm und die Münder ausdörrte.*"[336] Sie halten ihre Umgebung für „*ein geschändetes Land,* [das] *unheilbar krank*"[337] ist, weil ekelerregende Gerüche aus der Erde aufsteigen.

Eine atemberaubend schöne Wüstenlandschaft kann sich zudem ganz schnell in eine atemraubende Höllenlandschaft verwandeln, wenn ein Sandsturm anrollt. Tatsächlich ist dieses Naturphänomen zwar schon aus weiter Ferne erkennbar, jedoch ist eine Flucht davor kaum möglich, es sei denn, es befinden sich Felsen mit kleinen Höhlen in der Gegend, hinter oder in denen man sich vor den aufgewirbelten scharfen Sandkörnern und Steinen schützen kann.

331Ebenda, S. 173f.
332Ebenda, S. 140.
333Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 238.
334Heitz, Markus: *Wédōra*, Knaur Verlag, München 2016, S. 58.
335Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 238.
336Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003, S. 295.
337Ebenda.

Abb. 53: Ein Sandsturm vor dem Dorf Nfala im Sudan[338]

In der Brandwüste peitscht ein grausamer Wind den Jungen Sand und Kieselsteine ins Gesicht, kurz bevor sie die zerstörte Stadt erreichen. Doch auch andere Gegenstände werden herumgewirbelt, sodass das Vorankommen mit vielen Verletzungen einhergeht. „*Mittlerweile war so viel Staub in der Luft, dass es ein brauner Nebel war, der jeden Atemzug schwierig machte.*“[339] Es handelt sich bei diesem Phänomen jedoch nicht um einen klassischen Sandsturm, sondern um das Vorspiel eines schrecklichen Gewitters, von dessen Blitzen einer der Jugendlichen tödlich getroffen, entstellt und verbrannt wird.[340] Mit nicht gerade so tragischem Resultat umhüllt ein Sandsturm wie eine braune Walze Mandred und die beiden Elfen im Feuerland. Bernhard Hennen gelingt eine äußerst bildhafte Beschreibung dieses Naturphänomens, sodass man sich sehr gut vorstellen kann, wie sich die drei mit feuchten Tüchern über Nase und Mund vor dem erstickenden Staub schützen: „*Ein schmaler, brauner Streifen hatte sich zwischen Himmel und Wüste geschoben. Mit jedem Herzschlag wuchs er an.* […] *Erde und Himmel schienen eins geworden zu sein. Von oben wurden sie mit Sand und Staub berieselt.* […] *Der Sturm begrub sie bei lebendigem Leibe.*“[341] Als Kontrast zu den lauten und lebensbedrohlichen Stürmen in der monotonen Einöde stehen im Nachhinein die unendliche Stille in den Ruinen der Stadt sowie das Erreichen einer bunt schimmernden Oase in der Zerbrochenen Welt. Quellen, Seen, Flüsse oder

338Mair, Stefan und Weber, Annette: *Afrika – Länder und Regionen*. Auf: http://www.bpb.de/izpb/7996/horn-von-afrika-und-ostafrika?p=0. (Letzter Zugriff am 3.10.2016)
339Dashner, James: *Die Auserwählten in der Brandwüste*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013, S. 187.
340Vgl. ebenda, S. 190.
341Hennen, Bernhard: *Die Elfen*, Wilhelm Heyne Verlag, 9. Auflage, München 2006, S. 358f.

Wadis bieten die ersehnte Rettung und erscheinen in den trockenen Wüsten wie ein Wunder, was sie zu einem typischen Motiv der Fantasy werden lässt.

Abb. 54: Yueya Quan, die Mondsichelquelle – Oase in der chinesischen Provinz Gansu[342]

Solche Bilder verleihen Wüsten einen wesentlich positiveren Charakter und lassen einen an Stille und Zurückgezogenheit denken. Insofern ermöglichen sie einem den Rückzug zu sich selbst, sodass sich die Protagonisten in aller Ruhe mit ihren Problemen auseinandersetzen können und möglicherweise Trost finden.

Abschließend soll noch kurz darauf eingegangen werden, dass Wüsten wegen ihres lebensbedrohlichen Charakters nicht selten von den bösen Mächten als Rückzugsort gewählt werden, wo grausame Armeen im Geheimen gezüchtet und die Eroberung des sämtlichen Kontinents geplant werden. Während J. R. R. Tolkien seinen Bösewicht Sauron in dem heißen und versengten Vulkangebiet Mordor hausen und heimtückische Pläne schmieden lässt, besiedelt sein moderner Nachfolger G. R. R. Martin die eisigen Gebiete nördlich der Großen Mauer von Westeros mit einem schaurigen Wiedergänger-Volk, das den Kontinent bedroht.

1.2.5. Befremdende Bauwerke, derbe Dörfer und steinalte Städte

Nachdem nun tiefgründig auf die natürlichen Topoi und ihre jeweiligen Funktionen für die Helden sowie manche symbolische Bedeutungen in unterschiedlichen Situationen eingegangen worden ist, erfolgt anschließend eine selektive Darstellung von bzw. Auseinandersetzung mit den von Menschen

342 *Yueya Quan*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Oase#/media/File:Mondsichelsee-01.JPG. (Letzter Zugriff am 3.10.2016)

oder anderen Wesen erschaffenen Topoi. Tatsächlich beschränken sich Raumbeschreibungen in der Fantasy keinesfalls nur auf Landschaften, die mit den herrlichsten Naturwundern oder unheimlichsten Gefahren angereichert sind, sondern auch gigantische und steinalte Städte, mittelalterliche und derbe Dörfer sowie magische und befremdende Bauwerke tragen zu einem großen Teil zur Ausgestaltung phantastischer Welten bei. Hier werden die Protagonisten nicht mehr mit natürlichen Begebenheiten konfrontiert, sondern lernen neue Völker mit ihren Kulturen, Religionen, Sitten und Gebräuchen kennen. Auf diese Weise machen die Hobbits in J. R. R. Tolkiens Werken etwa Bekanntschaft mit Menschen, Zwergen, Elfen und Orks, die sie bisher nur aus Geschichten kannten, und entdecken allmählich, worin sich diese Völker sowie deren Aufenthaltsorte voneinander unterscheiden. Kein anderer Fantasy-Autor hat sich bisher so tiefgründig mit den Eigenschaften, Fähigkeiten, Kenntnissen und Mythen seiner Geschöpfe befasst.

An dieser Stelle erweist sich die Unterscheidung zwischen geschlossener und offener bzw. implizierter Sekundärwelt noch einmal als bedeutsam, da in ersterer fast ausschließlich eine mittelalterliche Atmosphäre vorherrscht, während sich offene oder implizierte Sekundärwelten in den meisten Fällen an die reale, häufig moderne Welt anpassen. Die Verschmelzung der beiden Welten kann ganz sonderbare Orte und Gebäude entstehen lassen, wie es etwa aus Joanne K. Rowlings *Harry-Potter*-Romanen bekannt ist. Bereits im ersten Band lernt der Leser zusammen mit dem angehenden Zauberlehrling die Winkelgasse kennen, eine kleine, sonderbare Straße mitten in London, in der Zauberer alle möglichen magischen Utensilien, Zauberbücher sowie Zauberstäbe kaufen können. Erreichen kann man diese Gasse nur durch den Hinterhof der schäbig wirkenden Kneipe *Zum Tropfenden Kessel*, indem man ganz bestimmte Backsteine einer Mauer anklopft: „*Der Stein, auf den* [Hagrid] *geklopft hatte, erzitterte, wackelte und in der Mitte erschien ein kleiner Spalt. – Der wurde immer breiter und eine Sekunde später standen sie vor einem Torbogen, der selbst für Hagrid groß genug war. Er führte hinaus auf eine gepflasterte Gasse, die sich in einer engen Biegung verlor.*“[343] Damit eröffnet sich für Harry das erste Mal die Zauberwelt. Für Muggel bleibt sie unzugänglich,

343Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 80.

da der Pub mit einem Bann belegt ist, sodass er für Nichtmagier unsichtbar bleibt.[344] In dieser Straße befindet sich auch die von Kobolden geführte Zaubererbank Gringotts, ein höchst interessantes Gebäude und in Hagrids Augen „*der sicherste Ort der Welt für alles, was du aufbewahren willst – mit Ausnahme vielleicht von Hogwarts.*“[345] Das Wunderbare an diesem Gebäude ist weniger die oberirdische prunkvolle Marmorhalle, in der unzählige Kobolde geschäftig ihren Arbeiten nachgehen, als vielmehr die Tatsache, dass sich die Verliese hunderte von Meilen unter der englischen Hauptstadt befinden. Zu diesen gelangt man in Karren sitzend, die schnell über kilometerlange Schienen hinweg rollen, welche sich wie eine Achterbahn durch Tropfsteinhöhlen und an einem unterirdischen See vorbei winden. Mancherorts bewachen sogar gefährliche Drachen die Tresorräume.[346] Ebenso wie die Zugangskneipe zur Winkelgasse bleiben den Muggel viele andere Orte und Gebäude – etwa das Haus der Blacks am Grimmauldplatz, welches später das Hauptquartier des Phönixordens wird, oder das mächtige Zaubereiministerium[347] – durch Magie verborgen, obwohl sie sich mitten in der realen Welt befinden. Auch in Hogwarts, dem mächtigen Schlossgebäude, das als Schule für Zauberei und Hexerei bekannt ist, sehen Nichtmagier nur eine alte, verfallene Schlossruine, die einzustürzen droht.[348] Auch alle anderen Bereiche, in denen die Zauberer aktiv sind und die innerhalb der Primärwelt als völlig eigenständige Welten aufzufassen sind, folgen eigenen Gesetzen und Regeln, wobei zudem die Raumgestaltung stark von der Realität abweichen kann. Insofern besteht die Zaubererwelt nicht aus einem zusammenhängenden Ganzen, sondern vielmehr aus Sekundärwelt-Inseln, die in der Primärwelt verteilt liegen und durch Magie als gestaltendes Prinzip von der Welt der Muggel abgegrenzt werden.[349] Dies kann als typisches Phänomen für offene Sekundärwelten betrachtet werden.

Ein weiteres ausgesprochen erwähnenswertes Gebäude aus Harry Potters Welt ist Askaban, das Gefängnis für gefährliche und kriminelle Hexen

344Vgl. ebenda, S. 77.
345Ebenda, S. 72.
346Vgl. ebenda, S. 82ff.
347Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Orden des Phönix*, Carlsen Verlag, Hamburg 2003, S. 76f.
348Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*, Carlsen Verlag, Hamburg 2000, S. 175.
349Vgl. Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, S. 189f.

und Zauberer, welches sich auf einer Insel im kalten Norden der Nordsee befindet.[350] Vor allem Todesser und Zauberer oder Hexen, welche die drei Unverzeihlichen Flüche angewendet haben, werden in diesem Gebäude inhaftiert. Doch auch wegen schlimmer Verbrechen Verdächtigte werden an diesen Ort in Untersuchungshaft gebracht, wie es etwa Hagrid für einige Wochen ergeht, da man ihn für das Öffnen der Kammer des Schreckens beschuldigt. Obwohl nicht viel über das Aussehen des Gefängnisses bekannt ist, ist es unter den Magiern sehr gefürchtet, weil dort die unheimlichen und gefährlichen Dementoren vom Zaubereiministerium als Wächter eingesetzt werden, denen außer Sirius Black noch nie jemand entkommen konnte.[351] Es handelt sich um vermummte, dürre und mumienartige Wesen, die einem alle positiven Gefühle aussaugen und in den Wahnsinn treiben. Bei seiner ersten Begegnung mit einem Dementor im Hogwarts Express erfährt Harry dessen grausige Macht am eigenen Leib und wird ohnmächtig: „*Und dann holte das Kapuzenwesen* […] *lange und tief rasselnd Atem, als ob es versuchte, mehr als nur Luft aus seiner Umgebung zu saugen.* [...] *Harry spürte seinen Atem in der Brust stocken. Die Kälte drang ihm unter die Haut. Sie drang in seine Brust, ins Innere seines Herzens...*“[352] Ebenso ergeht es ihm, als er versucht, Sirius vor den gefährlichen Kreaturen zu schützen, nachdem er die wahre Geschichte über seinen Paten erfahren hat. Ihm droht der Verlust seiner Seele durch den sogenannten Kuss des Dementors: „*Dieser Dementor schien es auf ihn abgesehen zu haben. Er hob die verrotteten Hände – und zog die Kapuze vom Gesicht.* […] *Er hatte einen Mund … einen tiefen, unförmigen Schlund, und sein Atem klang wie ein Todesröcheln. Lähmendes Grauen überkam Harry, er konnte sich weder rühren noch sprechen. Sein Patronus flackerte auf und erstarb.*“[353] Tatsächlich kann man sich lediglich mit einem perfekten, starken und auf glücklichen Erinnerungen basierenden Patronus-Zauber gegen diese Wesen wehren. Dass es sich also beim Gefängnis von Askaban um einen überaus grausigen Ort handelt, an dem man seinen Verstand vollständig verlieren kann, beruht vorwiegend auf der Existenz der Dementoren, die einem

350Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Das ABC rund um Harry Potter. Ein Lexikon*, Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2000, S. 28.
351Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, Carlsen Verlag, Hamburg 1999, S. 45ff.
352Ebenda, S. 94.
353Ebenda, S. 422.

den Aufenthalt im Gefängnis zur Hölle machen können. So wie Gringotts ohne lange nachzudenken mit dem Volk der Kobolde in Verbindung gebracht wird, spuken jedem Magier die übermenschlichen Kreaturen im Kopf herum, sobald der Name Askaban erwähnt wird.

Abb. 55: Dementor bei Hogwarts[354]

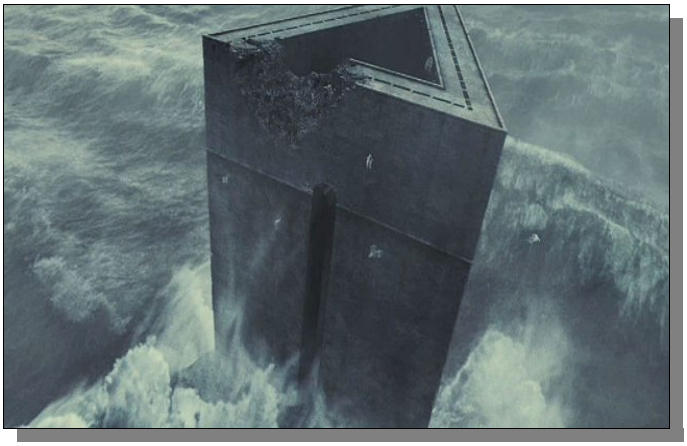


Abb. 56 : Askaban, als Voldemorts Anhänger flüchten[355]

Wiederum als fantastisch anmutend und absolut unrealistisch sind Gebäude, deren Türen und Tore nicht immer zu dem gleichen Ort oder zu ganz sonderbaren Räumen führen. In dieser Hinsicht wäre etwa der Tausend Türen Tempel aus Michael Endes *Die unendliche Geschichte* zu nennen, ein „*Ort, der überall hinführt und von überall her erreicht werden kann.* […] *Niemand hat ihn je von außen gesehen, denn er hat kein Äußeres. Sein Inneres aber besteht aus einem Irrgarten von Türen.*“[356] Ebenso, wie hier jede beliebige Tür in Phantásien zu einem ganz bestimmten Augenblick in diesen sonderbaren Tempel hineinführen kann – wobei es sich jedoch als äußerst schwierig erweist, ihn wieder zu verlassen –, gelangt Otto in Tonke Dragts Werk *Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür* in die skurrile, schlossähnliche Januarische Ambassade mit unzähligen Zimmern, Türen und Treppen, in dem Flüchtende Asyl und Unterkunft finden.[357] Durch seine eigene Zimmertür kann der Protagonist – wenn auch nicht immer – zu unterschiedlichen Räumen dieses riesigen Gebäudes gelangen, weshalb er seine Zimmertür auch für „*etwas ganz*

354*Dementors.* Auf: http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3098002/Magical-Mekong-Soul-sucking-Dementor-wasp-steals-victim-s-free-new-species-discovered-southeast-Asia.html. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)

355*Askaban.* Auf: http://de.harrypotter.wikia.com/wiki/Askaban. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)

356Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991, S. 257.

357Vgl. Dragt, Tonke: *Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür*, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 1999, S. 43 und 143.

Besonderes“[358] hält. Eine der gefährlichsten Eigenarten dieses Gebäudes ist jedoch, dass man nie wieder in die eigene Welt zurückkehren kann, wenn man seinen Namen vergessen hat. Nur wegen eines Spiegels gelingt es Otto, sich an seinen Namen zu erinnern und in sein Zimmer zurückzukehren.[359] In beiden Fällen ist das Verlassen des Gebäudes schwierig und das Durchtreten der Türen stark mit den Wünschen der Passierenden verbunden, sodass es sich nicht gänzlich um einen willkürlichen Ortswechsel handelt. Auch Joanne K. Rowling hat mit ihrem Zaubereiministerium ein überaus komplexes Gebäude erfunden, in welchem manche Türen in sehr merkwürdige Räume führen. Weit unterhalb Londons wagt sich Harry mit seinen engsten Freunden bei einer nächtlichen Rettungsaktion in die Mysteriumsabteilung, in der sie in einen runden und völlig schwarzen Raum gelangen, dessen Wand mit mehreren Türen und blau leuchtenden Fackeln plötzlich zu rotieren beginnt. Eine der vielen Türen führt zu einem hellen Raum, in dem sich eine große Glaswanne mit einer grünen Flüssigkeit und darin schwimmenden Gehirnen befindet. Auch in diesem Raum befinden sich mehrere Türen, sodass die Mysteriumsabteilung wie ein Irrgarten erscheint. „*Harry wurde das Herz schwer; wie groß war diese Abteilung nur?*“[360] Durch Hermines Zauber gelingt es der Gruppe, beim Öffnen der Türen Zeit zu sparen, da sich der kreisrunde Raum immer wieder dreht, wenn man ihn betritt. Inmitten eines weiteren Saals, der einem Amphitheater gleicht, befindet sich ein alter Steinbogen mit einer Art Vorhang, der ständig leicht flattert und unheimlich wirkt, denn „[v]*on der anderen Seite des Schleiers her kam ein schwaches Flüstern und Murmeln*.“[361] Obwohl man den Bogen ganz umrunden kann, befinden sich scheinbar Leute darin. Ein dritter Raum ist mit Uhren und einem glitzernden Licht erfüllt und im sich dahinter befindenden Raum stehen unzählige hohe Regale. Diese sonderbare Halle macht dem Namen der Abteilung alle Ehre. „*Sie waren angekommen, sie hatten den Raum gefunden: hoch wie eine Kirche und lediglich mit emporragenden Regalen gefüllt, die voller kleiner, staubiger Glaskugeln waren. Sie schimmerten dumpf im Licht der Kerzen, die in ihren Haltern an den Regalen befestigt waren. Wie in dem runden Raum hinter ihnen brannten ihre Flammen blau. In dem Raum war*

358Ebenda, S. 155.
359Vgl. ebenda, S. 103.
360Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Orden des Phönix*, Carlsen Verlag, Hamburg 2003, S. 906.
361Ebenda, S. 908.

es sehr kalt.“[362] Die Stille und die Dunkelheit am Ende jeder Regalreihe lassen diesen Ort gemeinsam mit dem von den Kugeln ausgehenden Schimmern sehr mysteriös wirken. Bei der Kugel, unter der Harrys Name steht, handelt es sich um eine Prophezeiung, die ihn und Voldemort betrifft. Auf der Flucht vor den Todessern, die ihrem Befehlshaber dieses sonderbare Artefakt bringen sollen, gelangen sie schließlich alle wieder in den Saal mit dem Torbogen. Hier wird Sirius von Bellatrix getötet und verschwindet für immer hinter dem mysteriösen Schleier.[363]

Auch sich verändernde Gebäude und Bauten bzw. Irrgärten sind ein beliebtes Motiv in der Fantasyliteratur, da sie den fantastischen Charakter der Geschichte unterstreichen – so etwa wenn die Treppen in Hogwarts ständig die Richtung ändern und die Schüler deswegen verspätet im Unterricht erscheinen – und manchmal die Helden in Form einer Herausforderung auf die Probe stellen und durch ein mögliches Ausbremsen der Quest für Spannung sorgen. In Labyrinthen als Systeme, in denen Abzweigungen vom richtigen Weg zu Sackgassen führen oder wieder zum Ausgangspunkt zurückführen, können sich die Protagonisten je nach Größe der Anlage so lange verirren, bis sie am Ende ihrer Kräfte angelangt sind. Solche Irrgärten werden noch verhängnisvoller, wenn sich die Wände ständig verschieben und hinter jeder Ecke eine neue Gefahr lauert. Ein solches Labyrinth hat James Dashner in seinem ersten Roman der dystopischen *Auserwählten*-Trilogie konzipiert. Die Aufgabe der so genannten Läufer besteht darin, das Rätsel des riesigen Labyrinths, in dessen Zentrum die Lichtung liegt, auf der die Jugendlichen leben, zu lösen, um einen Ausweg zu finden. Dabei müssen sie sich den Aufbau der sich ständig verschiebenden Betonwände genau einprägen, um einen Code herauszufinden. Gefährlich wird dieses Unterfangen v.a. wegen der dort hausenden Griewer, großen, tödlichen und maschinellen Kreaturen in Skorpiongestalt.[364] Dass diese gigantische Anlage von der Organisation ANGST überwacht und gesteuert wird – dies im Zusammenhang mit einem scheinbar wissenschaftlichen Experiment, um ein Heilmittel gegen eine tödliche Seuche zu finden –, wird den Jungen erst nach dem gelungenen Ausbruch aus der gefährlichen Konstruktion klar.

362Ebenda, S. 912.
363Vgl. ebenda, S. 923ff.
364Vgl. Dashner, James: *Die Auserwählten im Labyrinth*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013, S. 66ff.

Abb. 57: Das aus Beton konstruierte Labyrinth[365]

Auf ähnliche Weise müssen sich Harry Potter und seine Kontrahenten während des Trimagischen Turniers durch ein aus hohen Hecken bestehendes Labyrinth durchkämpfen, um einen magischen Pokal zu finden, wobei dem Auserwählten zu Beginn das Fehlen der Hindernisse seltsam verdächtig vorkommt und an seinen Nerven nagt. „*Direkt vor ihnen lag eine Öffnung; der Eingang zu dem weitläufigen Irrgarten. Der Weg hinein verlor sich in beklemmender Dunkelheit.*“[366] Nicht nur wegen der Finsternis erscheint diese durch Magie entstandene Erschaffung als schauriger Ort, sondern auch wegen der absoluten Stille. Die Protagonisten fühlen sich wie von der Außenwelt abgeschottet: „*Die hoch aufragenden Hecken warfen schwarze Schatten über den Weg, und war es nun, weil sie so hoch und dicht gewachsen oder weil sie verzaubert waren, jedenfalls erstarb der Lärm der Menge, kaum hatten sie den Irrgarten betreten. Harry kam es fast so vor, als wäre er wieder unter Wasser.*“[367] Tatsächlich ist er wieder auf sich alleine gestellt, muss mit seinem bisherigen Wissen und Können gegen einen Irrwicht in Gestalt eines Dementors, einen riesigen Knallrümpfigen Kröter, einen weltumkehrenden goldenen Zaubernebel, eine Sphinx, eine Riesenspinne sowie Victor Krum, der als Marionette des Bösen einen Unverzeihlichen Fluch anwendet, antreten und sich am Ende sogar seinem größten Widersacher stellen, da ihn der Trimagische Pokal als manipulierter Portschlüssel zu diesem auf einen Friedhof transportiert.[368] Während Harry im Irrgarten lediglich seine Zauberkünste

365*The Maze Runner*. Auf: http://www.videoload.de/images/WUHosting12/images/fox/pic_3093388.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
366Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*, Carlsen Verlag, Hamburg 2000, S. 648.
367Ebenda, S. 649f.
368Vgl. ebenda, S. 651ff.

beweisen sollte, um anschließend als würdiger Sieger des Trimagischen Turniers gefeiert zu werden, geht es im Kampf gegen Voldemort um Leben und Tod.

So wie bei Dashner und Rowling haben auch andere Fantasy-Autoren Gebäude und Konstruktionen kreiert, die bis ins kleinste Detail von außen gesteuert und somit beliebig verändert werden können. Das wohl bekannteste Beispiel der modernen fantastischen Jugendliteratur sind die Wettkampfstätten der Hungerspiele aus Suzanne Collins´ Trilogie um die *Tribute von Panem*. Dabei handelt es sich um kilometergroße Arenen mit Kuppeldach, in denen eine weitläufige Naturlandschaft nachgestellt wird. Darin können auf Knopfdruck der Spielemacher gefährliche Tiere die Tribute angreifen, immense Waldbrände ausbrechen oder sonstige Gefahren eingeschoben werden, um den Zuschauern den Verlauf der Spiele so spannend und interessant wie möglich zu gestalten und den Distrikten zu verdeutlichen, welche Macht das Kapitol hat.[369] In einem eigens dafür vorgesehenen Kontrollraum wird die computergesteuerte Welt der Arena immerwährend überwacht und manipuliert.

Damit wäre schließlich die Thematik der Stadt angesprochen. Dem Kapitol aus Katniss Everdeens dystopischer Welt kommen gleich mehrere Funktionen zu. Zunächst stellt die Stadt einen immensen Kontrast zu den dreizehn Distrikten dar, in denen ein trüber Alltag und teilweise Armut herrschen, ständig hart gearbeitet wird und ums nackte Überleben gekämpft werden muss. Unterdrückung durch die diktatorische Macht und Gewalt des Kapitols steht für diese Bewohner an der Tagesordnung. Die Stadtmenschen hingegen leben im Überfluss, geben sich den unterschiedlichsten Genüssen hin und leben auf Kosten der Distrikt-Bewohner. Der Luxus und somit der riesige Unterschied zu Katniss´ bekannter Welt wird überdeutlich, als das Mädchen vom Zug aus die Stadt zum ersten Mal erblickt: „*Wir können nicht anders, wir stürzen beide ans Fenster und schauen uns an, was wir nur aus dem Fernsehen kennen: das Kapitol, die Herrscherin über Panem. Die Kameras haben ihre Erhabenheit nicht übertrieben. Wenn überhaupt, dann haben sie die Pracht der in allen*

369Vgl. Collins, Suzanne: *Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele*, Oetinger Taschenbuch, 9. Auflage, Hamburg 2013 und *Die Tribute von Panem – Gefährliche Liebe*, Oetinger Taschenbuch, 3. Auflage, Hamburg 2014.

Farben leuchtenden Gebäude, die in den Himmel ragen, nicht ganz erfasst, die glänzenden Autos, die über die breiten Asphaltstraßen fahren, die eigentümlich gekleideten, wohlgenährten Leute mit wunderlichem Haar und bemalten Gesichtern. Alle Farben wirken künstlich – das Rosa zu satt, das Grün zu knallig und das Gelb schmerzt in den Augen wie die flachen harten Bonbons in dem kleinen Süßwarenladen in Distrikt 12, die wir uns nie leisten können.“[370] In diesen wenigen Zeilen verdeutlicht die Autorin, wie fremd die Stadt den Protagonisten erscheint, obwohl sie diese doch bereits aus dem Fernsehen kennen. Des Weiteren ist das Kapitol ein Ort des Lebensgenusses und der Unmoral[371], da sich die dort lebende Konsumgesellschaft alles leisten kann und sich daran ergötzt, wie sich die Tribute aus den Distrikten während der Hungerspiele gegenseitig töten, wobei das Ganze zu Beginn auch noch mit einer prunkvollen Zeremonie und zusätzlichen Unterhaltungsshows aufgeladen wird. Dieses dekadente und oberflächliche Vergnügen für die Bewohner der Hauptstadt ist für die Tribute ein entsetzlicher Kampf ums Überleben, der bei den Gefallenen tiefe physische und den Gewinnern tiefe psychische Wunden hinterlässt.

Ebenso wie im Kapitol sind auch in anderen Fantasy-Werken die sichtbare Schönheit und der Prunk einer Stadt oft nur Schein und verbergen deren moralische Hässlichkeit und Gemeinheit.[372] Dieses Motiv übernimmt etwa G. R. R. Martin in seinem mehrbändigen Opus *Das Lied von Eis und Feuer* auf sehr überspitzte Art und Weise. Königsmund, die ausgedehnte Metropole, in welcher sich der berühmt-berüchtigte Eiserne Thron befindet, ist nicht nur ein prunkvoller Königssitz, sondern gleichzeitig ein Ort der Kriminalität, Armut und Dekadenz, denn in den unzähligen verwinkelten Gassen und krummen Straßen lungern Verbrecher, zwielichtige Gestalten, Diebe, Bettler und Prostituierte.[373] Auch wenn der Herrschersitz über die Sieben Königslande von weitem mächtig und prunkvoll aussieht, ist dessen verborgene Entartung durch die penetranten Ausdünstungen bereits meilenweit im Voraus bemerkbar. „*Königsmund ist zwar*

370Collins, Suzanne: *Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele*, Oetinger Taschenbuch, 9. Auflage, Hamburg 2013, S. 68f.
371Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 364.
372Vgl. ebenda, S. 365.
373Vgl. Bettridge, Daniel: *Die Sieben Königslande von Westeros. Der Game-of-Thrones-Reiseführer*, Piper Verlag, München / Berlin 2016, S. 225f.

die Hauptstadt des Landes, in Wahrheit ist es aber ein Loch, in dem der Gestank nach Schweiß, Scheiße und wie manche behaupten: Betrug in der Luft hängt.“[374]

Abb. 58: Königsmund aus der US-amerikanischen Fernsehserie *Game of Thrones*[375]

Während G. R. R. Martin bei seinen Städte- und Burgbeschreibungen trotz der fantastischen Architektur besonders das Elend und die Gewalt hervorhebt, werden mächtige und einflussreiche Städte in der High Fantasy gewöhnlich positiv und ästhetisch dargestellt. Es sind ebenfalls Orte des Kontrastes zu den meist primitiven Dörfern vom Land, aus denen gewöhnlich die Helden der Geschichte stammen, und versetzen den Leser zusammen mit den reisenden Protagonisten ins Staunen. Die riesigen aus Stein gemauerten Bauten nehmen nicht nur flächendeckend viel Platz ein, sondern sind nicht selten auch hohe Konstruktionen, von denen aus die Herrscher ihr Gebiet überblicken können. Schwindelerregend hohe Türme ragen in den Himmel und sind von weither sichtbar. Ebenso untermauern gigantische Brückenkonstruktionen, prunkvolle Paläste, Tempel und Königshäuser den erhabenen Charakter solcher einflussreichen Städte. Die Leistungen der dort lebenden Völker bestehen tatsächlich vor allem in der beeindruckenden Architektur, wobei darauf hingewiesen werden muss, dass gewöhnlich bloß mittelalterliche Voraussetzungen gegeben sind, also von einer „*Abwesenheit von jeglicher moderner Technik*“[376] ausgegangen werden muss. In dieser Hinsicht beschreibt etwa Tolkien die Baukunst von Minas Tirith, der weiß leuchtenden Hauptstadt

374Ebenda, S. 226.
375*Königsmund.* Auf: https://www.strategie-zone.de/forum/gallery/image/27305/source. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
376Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, S. 66.

von Rohan, mit folgenden ruhmvollen Worten: „*Und auf einem vorgeschobenen Knie des Berges stand die Stadt des Wachtturms mit ihren sieben Mauern, so stark und alt, als wäre sie nicht von Menschenhand erbaut, sondern von Riesen aus den Gebeinen der Erde gemeißelt.* […] *Pippin stieß einen lauten Schrei aus, denn da stand Ecthelions Turm, hoch über die obersten Mauern aufragend, strahlend am Himmel wie ein Dolch von Silber und Perlen, groß, schlank und zierlich, an der Spitze glitzernd wie von Kristallen*“[377]. Für die filmische Realisierung dieser prunkvollen Stadt stand offenbar der Mont Saint Michel aus der französischen Normandie Modell.[378]

Abb. 59: Peter Jacksons Minas Tirith[379]

Abb. 60: Der Mont Saint Michel in der Normandie[380]

Die meisten Autoren greifen auf Mittelalterklischees zurück, ohne jedoch ein realistisches Bild dieses Zeitalters darstellen zu wollen. Monarchien, Rangordnungen – ebenfalls zwischen Geschlechtern –, ehrenhafte Zweikämpfe mit Schwert und Schild oder Stadtbelagerungen mit Wurfgeschossen wären bloß einige Andeutungen für diese mittelalterlich geprägte Welt. Die Stadt nimmt zudem die Symbolik der Ordnung, der Kultur[381] und des Wissens – in riesigen Bibliotheken lagern teilweise uralte Dokumente – sowie der Erholung und des Schutzes ein und steht somit einerseits in starkem Kontrast zu den durchwanderten natürlichen Topoi, in denen man den Gefahren ständig schutzlos ausgeliefert ist, andererseits zu den einfach gehaltenen Dörfern, in denen ebenfalls eine mittelalterliche Atmosphäre vorherrscht.

377Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Wiederkehr des Königs*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2003, S. 20.
378Vgl. *Minas Tirith.* Auf: https://en.wikipedia.org/wiki/Minas_Tirith. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
379 *Minas Tirith*. Auf: http://wallpapercave.com/wp/1BxG8KX.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
380*Mont Saint Michel*. Auf: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Mont_Saint-Michel_France.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
381Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 365.

Dörfer werden tatsächlich meistens als kleine Siedlungen dargestellt, in denen Landwirtschaft, Jagd und Schmiedearbeit großgeschrieben werden. Nicht selten lebt die Dorfgemeinschaft in einer in sich geschlossenen, gemütlichen und idyllischen Welt des einfachen Landlebens, wie es etwa in J. R. R. Tolkiens *Der kleine Hobbit* oder in Christopher Paolinis *Eragon*-Tetralogie deutlich wird. Die Lebensqualität ist allerdings nicht selten an den Erfolg bei der Arbeit oder der Jagd geknüpft. So muss etwa Eragon ebenso wie Katniss Everdeen für die Familie Nahrung herbeischaffen. „*Er war bereits die dritte Nacht auf der Jagd und sein Proviant war zur Hälfte verbraucht. Wenn er die Hirschkuh nicht erlegte, war er gezwungen, mit leeren Händen heimzukehren. Seine Familie brauchte Fleisch wegen des in Kürze anbrechenden Winters, und sie konnten es sich nicht leisten, es in Carvahall zu kaufen.*“[382] Andere Völker und Gefahren sind den Bewohnern zumeist nur aus Geschichten und Sagen bekannt und die weite Welt kennen die Protagonisten zu Beginn gar nicht, was das plötzliche Eintreten einer zum Abenteuer rufenden Botenfigur – in Bilbo Beutlins Fall der Zauberer Gandalf – oder das Auftauchen eines magischen Gegenstandes – in Eragons Fall der Fund eines Dracheneis – so interessant und aufregend erscheinen lässt. Dörfer fantastischer Welten sind aber auch oft gefährliche Orte, da sie leicht anzugreifen sind. Somit müssen viele Helden ihre Heimat verlassen und sich mit oder ohne Begleiter ins Abenteuer stürzen, wenn sie nicht von Plünderern entdeckt und getötet werden möchten. Die Abkehr vom Dorf als Ort der Geborgenheit, an das sich die Protagonisten auf ihrer Reise immer wieder erinnern und in das sie bestenfalls am Ende ihrer Quest zurückkehren, ist insofern ein häufiges Motiv der Fantasy.

1.3. Bedeutung der Parallelwelt und der Helden für den Leser

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln die Parallelwelten ausführlich bezüglich ihres Aufbaus und ihres Aussehens analysiert worden sind, sowie mögliche Bedeutungszuschreibungen für die unterschiedlichen Topoi Erwähnung gefunden haben, soll in einem abschließenden Kapitel betrachtet werden, welche Bedeutung für die Leser sowohl solchen Fantasiewelten als auch den darin agierenden Helden zukommen mag. Insofern wird indirekt den

382Paolini, Christopher: *Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter*, cbj Verlag, 7. Auflage, München 2006, S. 21.

Fragen nachgegangen, warum dieses Genre so beliebt ist – insbesondere bei Kindern und Jugendlichen – und welchen Nutzen die Rezipienten daraus ziehen können.

In erster Linie zeigt Fantasy – ob Buch oder Film – wundervolle Welten, in denen enorm vieles möglich ist, das uns in unserer Realität verwehrt bleibt. Zudem sind die beschriebenen und gezeigten Landschaften und Schauplätze derart traumhaft in ihrem Magie-Reichtum und bezaubern durch die extremsten Naturwunder, sodass nicht nur Naturliebhaber aus dem Staunen kaum noch herauskommen. Der Moment des Staunens spielt in der Tat eine wichtige Rolle für den Rezipienten. Es ist die Reaktion, welche durch das Unerwartete und Wunderbare in der Geschichte ausgelöst wird, sodass die volle Aufmerksamkeit beansprucht wird.[383] So fühlt sich der Leser oder Filmrezipient intensiv in die Handlung hineingezogen und erlebt in einer gewissen Hinsicht das Gelesene bzw. Gesehene. „*Die Aufmerksamkeit ist gefesselt, bleibt gewissermaßen stehen, aber im Sinne eines in Gedanken versunkenen Träumens oder träumerischen Denkens*“.[384] Demnach stillt Fantasy eine gewisse Sehnsucht ihrer Rezipienten. Diese treibt nämlich der Wunsch nach Abenteuern in anderen Welten, nach etwas Neuem. Hier können sie gedanklich Geschichten erleben, wie sie sich in unserer Realität niemals abspielen würden. Ähnlich den Romantikern ist die Fantasy-Gemeinschaft auf einer „*Suche nach einer alternativen, Glück verheißenden Welt*“[385]. Träume und Sehnsüchte werden durch die Lektüre eines Buches oder das Schauen eines Filmes erfüllt. Der Vorwurf des Eskapismus kann insofern abgeschwächt werden, dass die Rezipienten nicht unbedingt für immer vor ihrer Realität flüchten wollen, sondern sich lediglich an einer fiktiven Zweitwelt ergötzen möchten, indem sie sich kurzweilig darin verlieren, bzw. vollkommen darin eintauchen. Dies resultiert aus dem menschlichen Drang, sich in anderen Welten bewegen zu wollen.[386] Das Erwachen eines so intensiven Verlangens ist etwa auch beim

383Vgl. Hebebrand, Mathias: *Über das Staunen. Das Entstehen von Subjekt und äußerer Welt, der Behandlungsprozeß und Entwicklungen der Psychoanalyse im Lichte eines seltsamen Gefühls.* Auf: http://www.psa-werkstattberichte.de/Originalarbeiten/HEB_STAU.rtf. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)

384Ebenda.

385Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 296.

386Vgl. *Warum Fantasy-Romane so faszinierend sind*. Auf: http://www.derwesten.de/zeusmedienwelten/mediacampus/fuer-schueler/zeus-regional/kreis-olpe/warum-fantasy-romane-so-faszinierend-sind-id7316442.html. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)

zunächst bieder wirkenden Bilbo Beutlin zu erkennen, nachdem ihm die Zwerge von ihrer Welt vorgeschwärmt haben: „*Während sie so sangen, verspürte der Hobbit in sich die Liebe zu den wunderbaren Schätzen, die mit soviel Mühe und Geschick geschaffen worden waren, und wie durch einen Zauber entstand in ihm ein wütender, gieriger Wunsch, der auch die Herzen der Zwerge erfüllte. Gleichzeitig erwachte etwas von der Tukseite in ihm. Er sehnte sich danach, hinauszuziehen und die großen Gebirge zu sehen und die Kiefern und Wasserfälle rauschen zu hören, die Höhlen auszukundschaften und ein Schwert zu tragen statt eines Spazierstocks.*“[387] Es geht demnach nicht nur um das Bestehen eines abwechslungsreichen Abenteuers, sondern auch um das Reisen, wobei die unterschiedlichen Topoi der fremden Welt etappenweise entdeckt und ausgekundschaftet werden.

In der Tat kennzeichnet sich die Reise der Helden durch einen immer wiederkehrenden Aufbau: Aufbruch mit Grenzüberschreitung – lange Reise in mehreren Abschnitten – Erreichen des Ziels – Rückkehr nach Hause. Dabei sind die durchwanderten Topoi nicht nur einzelne Stationen, sondern auch symbolische Orte, etwa im Sinne von Herausforderungen, durch deren Bewältigung sich die Protagonisten weiterentwickeln können. Auch bieten diese Etappen die Möglichkeit der Regeneration, helfen im Prozess der Konzentration und Rückbesinnung auf den rechten Weg[388] und dienen somit der Entwicklung des Helden. Da sich besonders die jungen Rezipienten wegen ihres Alters sehr gut mit den jugendlichen Protagonisten identifizieren können und Empathie für sie empfinden, färbt dieses Phänomen der Persönlichkeitsentwicklung auch auf sie ab. Man könnte in einem gewissen Sinn in beiden Fällen von einer Art Pilgerfahrt sprechen, die ein Zu-sich-selbst-Kommen ermöglicht.[389] Parallel zu den Helden im Buch oder Film lernen die Rezipienten nämlich, Überlebensstrategien zu entwickeln, sich mit dem Fremden auseinanderzusetzen sowie Andersartigkeit und fremde Kulturen zu verstehen und zu akzeptieren. Besonders im 18. Jahrhundert kommt in der Gestaltung des Reisemotivs v.a. in Entwicklungsromanen die Vorstellung zum Ausdruck,

387Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 12. Auflage, München 2006, S. 23.
388Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 294.
389Vgl. ebenda, S. 295.

„*dass das Ich erst in der Konfrontation mit dem Fremden dazu befähigt würde, die in ihm angelegten Fähigkeiten auszubilden*“[390].

Zur Persönlichkeitsentwicklung tragen ebenso gewisse Werte bei, welche in der Fantasy häufig aufgegriffen werden. Tapferkeit, Teamgeist und Treue stehen nicht selten auf den höchsten Rängen der vermittelten Eigenschaften. Auf ihrer langen Reise durch die Parallelwelt müssen sich die meisten Helden solche Attribute erst einmal aneignen, indem sie sich ihren Ängsten stellen, aus Fehlern lernen und sich mit dem Fremden auseinandersetzen. Insoweit kommt der in unterschiedliche Zonen gegliederten naturbezogenen Wunderwelt die Bedeutung zu, die psychische und physische Entwicklung der Helden widerzuspiegeln, sodass am Ende der Reise ein ganz anderer, häufig reifer und selbstständiger Mensch – oder Hobbit, oder Zwerg usw. – nach Hause zurückkehrt. Daniela Pfennig dehnt diese Bedeutung noch weiter aus, indem sie behauptet: „*Diese zonenhafte Gliederung* [der Parallelwelt] *kann mit der Gliederung eines Menschenlebens über die Stationen Kindheit, Schulzeit, Jugend, Arbeitswelt, Familienleben und Ruhestand in Verbindung gebracht werden, da beiderseits jede Station ihre positiven Erlebnisse wie auch Gefahren und Risiken birgt sowie bedeutungstragende Entscheidungen erfordert.*“[391] Nicht nur für die Protagonisten, sondern auch für die Rezipienten stellt die fantastische Parallelwelt also gewissermaßen ein verzerrtes Spiegelbild der Realität dar. Fantasy bietet in diesem Kontext für die Rezipienten Räume, in denen sie fiktiv handeln können, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. Daniela Pfennig spricht daher von einem elternfernen Übungs- und Erlebnisraum[392], welcher besonders die Entwicklung von Autonomie ermöglicht. In James Matthew Barries *Peter Pan* wird etwa das Nimmerland unmissverständlich als Ort der ewigen Jugend dargestellt, das man jedoch nie wieder betreten bzw. „befliegen“ kann, sobald man erwachsen geworden ist. Als weiteres Musterbeispiel für die vorangegangenen Feststellungen bezüglich der Persönlichkeitsentwicklung mag C.S. Lewis´ *Narnia*-Reihe gelten. Tatsächlich haben Peter und Suse nach ihren vielen

390Ebenda.
391Pfennig, Daniela: *Parallelwelten – Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Tectum Verlag, Marburg 2013, S. 139.
392Vgl. ebenda, S. 163ff und 194.

Abenteuern und Erlebnissen mit Prinz Kaspian erkannt, dass sie Narnia verlassen müssen und nicht mehr betreten können, da sie „*zu alt*“[393] – in anderen Worten erwachsen und selbstständig – geworden sind. Während sie sich schnell damit abfinden können, fällt es ihren jüngeren Geschwistern Lucy und Edmund nach weiteren Abenteuern in dieser wundervollen aber auch gefährlichen Welt schwerer, sich aus dem gleichen Grund von Aslan und Narnia für immer trennen zu müssen. Auch über ihren Cousin Eustachius, der sich zuvor immer wegen seines fiesen Charakters unbeliebt gemacht hat, wird am Schluss des fünften Bandes ausdrücklich auf dessen positive Entwicklung hingewiesen: Nach seiner Rückkehr „*sagten in unserer Welt alle, wie sehr sich Eustachius gebessert habe und dass er mit einem Mal wie ausgewechselt sei.*“[394]

Des Weiteren charakterisiert sich Fantasy durch den ständigen Kampf zwischen Gut und Böse, wobei zumeist das Heil der ganzen Welt auf dem Spiel steht und in der Darstellungsweise gewöhnlich auf eine klare Trennung geachtet wird. „[E]*s gibt Gute, sie sind hell, schön und edel – und es gibt Böse: dunkel, schwarz oder rot.*“[395] Wolfgang Hohlbein denkt diesbezüglich, dass der immerwährende, facettenreiche Kampf zwischen den beiden Kontrasten nicht bloß das Interesse der Leserschaft weckt, sondern auch für die Autoren selbst einer der Hauptgründe ist, Fantasy zu schreiben.[396] An dieser Stelle sollte unbedingt noch einmal auf die Unterstellung des Eskapismus eingegangen werden. Besonders während Kriegszeiten bot Fantasy Schriftstellern – etwa den Zeitgenossen Tolkien und Lewis während des Ersten Weltkriegs – die Möglichkeit, die trübe und teilweise schreckliche Realität in gewissem Maße zu verarbeiten, und somit eine Art von Trost. Auch die Leserschaft erfährt nach der „*Wiederherstellung der gestörten Weltordnung*“[397] Trost als hohen Gewinn durch die Lektüre. Tatsächlich geht es in den wenigsten Fällen um eine schöne heile

393Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Prinz Kaspian von Narnia*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 189.
394Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005, S. 207.
395Dietrich, Kirsten: *Fantasy als Religion – Von Zwergen, Elfen und Zauberern*. Auf: http://www.deutschlandradiokultur.de/fantasy-als-religion-von-zwergen-elfen-und-zauberern.1278.de.html?dram:article_id=327167. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)
396Vgl. ebenda.
397Urs, Jenny: *Fantasy – Süße Flucht in die Sucht*. Auf: http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-65089128.html. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)

Welt, denn Krieg ist ein gängiges Motiv in diesen mittelalterlich wirkenden und somit von Gewalt beherrschten Parallelwelten.

Als beachtenswert erweist sich zudem die Tatsache, dass nicht nur die Helden eine Entwicklung durchmachen, sondern auch die Bösen. Insofern waren die Bösewichte in vielen Fantasy-Epen eigentlich einmal Gute, die sich jedoch durch einen schlechten Einfluss oder bestimmte Erlebnisse im schlechten Sinn gewandelt haben. Solcherweise hat sich etwa Tolkiens schizophren wirkende Geschöpf Gollum / Sméagol von einem ursprünglich guten Hobbit in ein hässliches und gefährliches Wesen verwandelt. Diese Verwandlung hat wegen der plötzlich einsetzenden Besitzgier bezüglich des gefundenen magischen Rings mit dem Mord an seinem Vetter begonnen und sich im Laufe der Zeit wegen des magischen Einflusses des Rings konkretisiert. Lediglich die Persönlichkeit des unterwürfigen Sméagol lässt manchmal noch das Gute erkennen. Demzufolge wird der Leser in gewisser Hinsicht dazu angehalten, diesem Geschöpf die bösen Absichten zu verzeihen, da es unter dem Einfluss eines magischen Artefakts steht und sich nicht dagegen zu wehren vermag. Vergebung oder auch Mitleid sind somit weitere Tugenden, die durch Fantasy vermittelt werden, wobei jedoch zu beachten bleibt, dass viele Taten der bösen Figuren nicht verziehen werden können. Ebenfalls die Hoffnung spielt in diesem Zusammenhang eine große Rolle, da sie die Figuren weiter antreibt. Auch im *Silmarillion* verwendet der Großmeister der Fantasy das Prinzip des ursprünglich Guten, welcher späterhin die Macht der Finsternis verkörpert, indem er den mächtigen Untergott Melkor zunächst an der Schöpfung der Welt teilnehmen lässt, dann jedoch zum machtsüchtigen Morgoth werden lässt, welcher Mittelerde mit Krieg und Elend überzieht. „*Wir haben hier weniger das Konzept wirklich eines starren Dualismus, wo es das Licht und die Finsternis gibt, sondern eher das eigentlich sehr christliche Konzept des gefallenen Engels, also eines sehr Guten, der dann ein sehr Böser wird. Das ist eher das Konzept, das wir von der christlichen Satansfigur kennen.*“[398]

398Dietrich, Kirsten: *Fantasy als Religion – Von Zwergen, Elfen und Zauberern*. Auf: http://www.deutschlandradiokultur.de/fantasy-als-religion-von-zwergen-elfen-und-zauberern.1278.de.html?dram:article_id=327167. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)

Für viele Jugendliche bieten Fantasy-Romane und -Filme schließlich auch einen gedanklichen Raum, in dem über elementare Fragen des Lebens reflektiert werden kann.[399] Es geht in diesen Geschichten nämlich häufig um die autonome Bewältigung unterschiedlichster persönlicher Probleme, wie etwa die Wiederherstellung positiver Familien- und Freundschaftsverhältnisse oder auch die Auseinandersetzung mit den Themen Krieg und Tod. Auf diese Weise erfahren manche Leser mit ähnlichen Problemen Trost und werden darin bestärkt, sich damit intensiver zu befassen, um mögliche Lösungen zu finden. Als Beispiel könnte diesbezüglich die Thematisierung des Todes in Joanne K. Rowlings *Harry-Potter*-Reihe angeführt werden, die sich tatsächlich durch das gesamte Werk wie eine Art Leitfaden zieht: Harrys Eltern sind im Kampf gegen den Dunklen Lord gestorben (Band 1), in der Kammer des Schreckens lauert ein todbringender Basilisk (Band 2), Professor Trelawney deutet Harrys Kaffeesatz in Form eines Grimms als Todesomen (Band 3), Harrys Freund Cedric Diggory stirbt am Ort der Rückkehr des Dunklen Lords (Band 4), Harrys Pate Sirius Black wird von der Todesserin Bellatrix Lestrange mit dem Todesfluch getötet (Band 5), Professor Snape ist gezwungen, Albus Dumbledore vor Harrys Augen umzubringen (Band 6) und schließlich muss sich der Held selbst opfern, um das Böse zu besiegen (Band 7). Besonders in den Unterhaltungen zwischen dem Schulleiter und seinem Zögling wird die Thematik in all ihren Facetten auf einer philosophisch anmutenden und dennoch leicht verständlichen Ebene behandelt, wobei viele Ratschläge und Informationen Harry Trost spenden, die Angst nehmen und Hoffnung bieten.[400]

Besonders aus dem Grund, dass diese fantastischen Parallelwelten voller Wunder, Verlockungen und Gefahren ganz ohne nötige Erklärung mit Magie durchzogen sind und nicht selten transzendente Elemente beinhalten, fasziniert Fantasy so viele Menschen. Kirsten Dietrich spricht insofern von einer Welt, „*in der Magie oder Transzendenz* […] *einfach da ist, ganz selbstverständlich alles umgibt.*“[401] Die imaginäre Erfüllung von in der Realität unerreichbaren Träumen

399Vgl. ebenda.

400Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998, S. 232ff und *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*, Carlsen Verlag, Hamburg 2007, S. 713ff.

401Dietrich, Kirsten: *Fantasy als Religion – Von Zwergen, Elfen und Zauberern*. Auf: http://www.deutschlandradiokultur.de/fantasy-als-religion-von-zwergen-elfen-und-zauberern.1278.de.html?dram:article_id=327167. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)

und Sehnsüchten ist demnach vor allem auf diese beiden besonderen Faktoren zurückzuführen, wobei das Magische allerdings überwiegt. Metaphysische oder auch parapsychische Phänomene sind hingegen wesentlich stärker im Mystery-Genre vertreten und ganz im Gegensatz zur Fantasy sind die Protagonisten dort ständig auf der Suche nach logischen Erklärungen. Ebenso wie Fantasy-Werke erfüllt Mystery demnach „*ein in der Psyche des Menschen angelegtes Bedürfnis nach Metaphysik*."[402] Wie diese Parallelwelten angelegt sind und welche Regeln im Vergleich zu unserer Realität dort Geltung finden bzw. missachtet werden, soll fortan analysiert werden.

402Urs, Jenny: *Fantasy. Süße Flucht in die Sucht*. Auf: http://m.spiegel.de/spiegel/print/d-65089128.html. (Letzter Zugriff am 31.10.2016)

2. „Mystery“

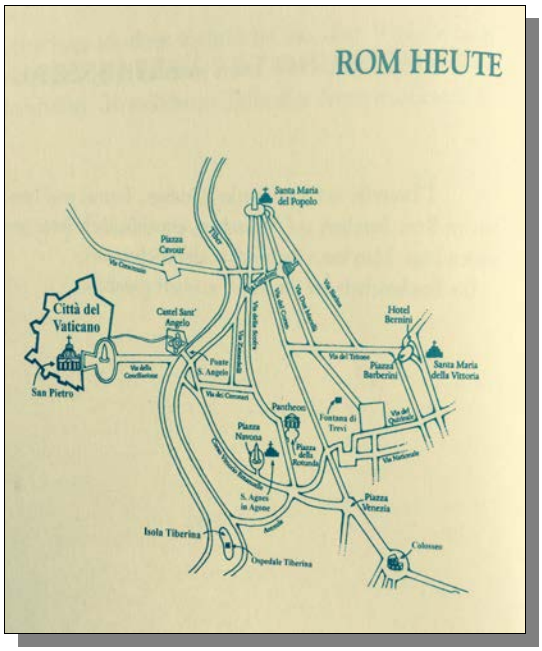
2.1. Raumdarstellung

2.1.1. Infiltration, Isolation, Illusion – Aufbau und Entstehung der Parallelwelt

Dass es sich bei Mystery um ein Genre mit facettenreichem Charakter handelt, liegt zunächst daran, dass es ein hybrides Genre ist, also Elemente von Kriminalroman, Detektiv-Geschichte, historischem Roman, Fantasy, Horror, Science-Fiction, aber auch mancher Mythen und Legenden miteinander vermischt. Demzufolge spiegelt sich die Verschiedenartigkeit in den unterschiedlichen Formen von Parallelwelten wider, auf die bereits im allgemeinen Teil dieser Arbeit eingegangen worden ist. So sind die hier am häufigsten vertretenen Formen die der realen Lebensräume und der Vorstellungswelten.

Befindet sich die Parallelwelt inmitten unserer Realität, so handelt es sich meistens um Geschichten über Sekten, Verschwörungsgesellschaften, sonderbare Vereine oder auch andersartige Kreaturen, die sich unter die Menschheit mischen. In diesem Sinn lässt sich diese erste Form von Parallelwelt passend mit dem Begriff „Infiltration“ umschreiben. Tatsächlich halten sich die nach Machtübernahme gierigen Anhänger von Geheimbünden und übernatürlichen Kreaturen meistens unter den einfachen Menschen auf und halten wichtige Versammlungen an verborgenen Orten ab, damit ihre Absichten nicht frühzeitig ans Licht kommen. Ebenso wie in der Kriegskunst schleichen sich Attentäter, Assassinen und Saboteure in politisch bedeutsame Einrichtungen, streng überwachte Wissenschaftskomplexe oder auch religiöse Gemäuer ein, begehen Morde, stehlen wichtige Artefakte oder sabotieren Maschinerien dermaßen, dass in den meisten Fällen unzählige Menschen in Lebensgefahr schweben. Damit bei der Erpressung ausreichend Druck ausgeübt werden kann, erscheint es logisch, dass überwiegend große Städte mit einer hohen Bevölkerungsdichte als Hauptschauplätze gewählt werden. Als typisches Beispiel könnte Dan Browns Werk *Illuminati* herangezogen werden: Aus dem wissenschaftlichen Forschungsinstitut CERN in der Schweiz ist nach der Ermordung des Forschers Leonardo Vetra unbemerkt ein gefährlicher

Behälter mit Antimaterie entwendet worden[403], der als Erpressungsmittel dazu eingesetzt wird, den Vatikan zu schwächen und Kirche und Wissenschaft einander näherzubringen: „*Die ausgedehnte geheime Welt der Vatikanstadt erstreckte sich unter* [Robert Langdon]*. Die gesamte Machtstruktur der römisch-katholischen Kirche sitzt auf einer tickenden Bombe!*“[404] Der Professor für Symbologie und Ikonologie jagt einem Assassinen durch Rom nach und versucht mit grenzenlosem Körpereinsatz und Kognition, eine Katastrophe – die Zerstörung des Vatikans – zu verhindern. Es ist interessant zu erwähnen, dass sich auf den Anfangsseiten des Buches zwei Karten befinden, welche die Hauptschauplätze zeigen, nämlich einen aktuellen Ausschnitt der Stadt Rom sowie die Vatikanstadt. So kann der Leser die Handlung besser nachvollziehen, beispielsweise wenn Langdon herausfindet, dass die vier Orte, an denen die vier entführten Kardinäle vom Assassinen ermordet werden sollen, miteinander verbunden ein Kreuz bilden.[405]



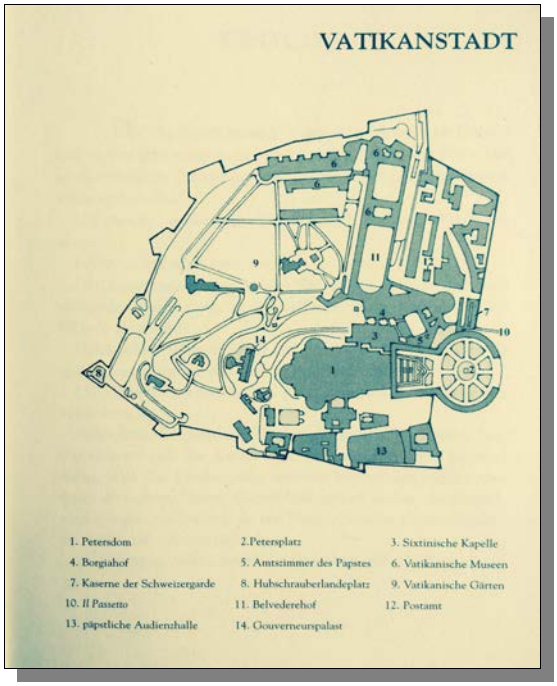


Abb. 61 und 62: Ausschnitt von Rom mit den wichtigsten Gebäuden und der Aufbau der Vatikanstadt[406]

Obwohl die italienische Hauptstadt idyllisch an den Ufern des Tibers liegt und sich mit einer ebenso beeindruckenden wie schönen Architektur rühmen

403Vgl. Brown, Dan: *Illuminati,* Bastei Lübbe Taschenbuch, 49. Auflage, Köln 2013, S. 119 und 121f.
404Ebenda, S. 162.
405Vgl. ebenda, S. 503ff.
406Ebenda, S. 12f.

kann, werden die Schauplätze in diesem Werk häufig mysteriös, schaurig und beängstigend beschrieben. Den Vatikan mit seinen undurchdringlichen Befestigungsmauern betrachtet der Protagonist etwa als „*eine merkwürdig irdische Verteidigung für eine spirituelle Welt voller Geheimnisse, Macht und Mysterien.*“[407] Auch wenn es um detaillierte Darstellungen der Szenerien geht, konzentriert sich der Autor auf eine äußerst bildhafte Beschreibung, wodurch eine wunderbar gruselige Atmosphäre evoziert wird. Auf diese Weise erscheint per exemplum die “fontana dei fiumi“ an der „piazza navona“ als mysteriöses Objekt: „*Die Piazza lag verlassen. Berninis meisterhafter Brunnen plätscherte mit dunklem Zauber vor sich hin. Das schäumende Wasser sandte magischen Dunst in die Höhe, angestrahlt von Unterwasserscheinwerfern. Die Luft war von einer kalten Elektrizität erfüllt.*“[408] Ebenso erzeugen die Schilderungen der anderen Schauplätze Spannung und lassen den Leser diese eigentlich reale Welt nicht selten als einen übernatürlichen und mystischen Raum erfahren, wie es sonst nur die Fantasy vermag.

Die sich Infiltrierenden müssen allerdings nicht immer böse Absichten wie Mord und Diebstahl verfolgen. In Alex Proyas´ *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* handeln etwa die Aliens als eine Art Menschenretter, da sie bestimmte Kinder für eine andere Welt auswählen und von der ihrem Untergang geweihten Erde wegbringen. Auch hier ist eine Stadt – Lexington in Massachusetts – der Hauptschauplatz, wobei sich manche Szenen jedoch auch in die Umgebung der Stadt und andere große Städte verlagern. Die schlimmsten Unfälle tragen sich aber immer an Orten zu, wo sich viele Menschen aufhalten.

Ebenfalls in der uns bekannten Welt, jedoch an eher menschenfernen Orten spielen sich Geschichten einer anderen Kategorie von Mystery ab: Von der Gesellschaft abgetrennte Räume dienen als Orte, an denen v.a. psychisch Kranke oder Schwerverbrecher behandelt bzw. gefangen gehalten werden. So befinden sich Gefängnisse, Anstalten oder spezielle Krankenhäuser häufig auf Inseln oder in abgelegenen Waldgebieten, damit im Falle eines Ausbruchs für die Gesellschaft keine (so große) Gefahr droht. In diesen Werken liegt der Fokus vor allem auf der Diagnose von psychischen Krankheiten und der

407Ebenda, S. 160.
408Ebenda, S. 512.

Therapie von Menschen mit Wahnvorstellungen und anderen psychischen Störungen. Dabei finden oft Kenntnisse und Untersuchungsmethoden von Sigmund Freud Erwähnung, was dem Ganzen eine pseudowissenschaftliche, jedoch auch eine transzendente Note verleiht, denn vieles bleibt verschlüsselt, sodass der Roman dem Leser am Ende so manche Erklärung schuldig bleibt. Dennis Lehanes Psycho-Thriller *Shutter Island* würde eindeutig in diese Art der Mystery-Literatur passen. Tatsächlich befindet sich das darin beschriebene Ashecliffe Hospital, eine Anstalt für psychisch kranke Kriminelle, auf einer schon beinahe unscheinbar wirkenden Insel: „*Vom Meer aus betrachtet, sah die Insel nach nichts aus. Man musste sie sich so vorstellen, wie Teddy Daniels sie an jenem ruhigen Morgen im September des Jahrs 1954 erblickte. Ein struppiges Eiland vor der Küste Bostons. Gar keine richtige Insel, mochte man denken, eher die Ahnung einer Insel.*“[409] Eine alte Kaserne aus dem Krieg, eine Festung sowie ein Leuchtturm, der nicht mehr funktionstüchtig ist, sind mit die wenigen Bauten, die sich darauf befinden, und alle dienen der Behandlung bzw. dem Einsperren der Patienten. Dass diese Insel ein Ort der Ausgrenzung darstellt, wird ebenfalls anhand der Beschreibung der allgegenwärtigen Natur deutlich, denn dort, wo sich diese dermaßen ausbreitet, können nicht viele Menschen leben. Das Eiland „*war völlig überwuchert, und die Festung, die sich auf ihrem höchsten Punkt erhob, verschwand fast unter Schlingpflanzen und Moos.*“[410] Weiterhin heißt es: „*Große Teile der Insel waren verwildert, mit Unkraut überwuchert und von Wiesen bedeckt, auf denen dichtes, hohes Gras mit alten Eichen und grünen, dornigen Schlingpflanzen ein undurchdringliches Dickicht bildeten.*“[411] Festzuhalten bleibt insofern, dass sich diese Form von Parallelwelt ganz stark von der zuerst genannten, welche sich vielmehr auf Städte und somit Ballungsräume fokussiert, unterscheidet: Die Natur nimmt Überhand, gegen die sich der Einzelne behaupten muss. Abgeschottet von der Gesellschaft kommt es für die Protagonisten nun ebenfalls darauf an, sich mit der eigenen Seelenwelt auseinanderzusetzen. Auch die Tatsache, dass eine hohe Mauer über die gesamte Länge der Insel zu führen scheint, erweckt den Eindruck der Isolation von der Außenwelt.[412] Schließlich entwickelt sich das

409Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 9f.
410Ebenda, S. 16.
411Ebenda, S. 70.
412Vgl. ebenda, S. 38.

Wetter noch zu einem Hurrikan, sodass Teddy, der in Wahrheit ein Patient der Anstalt ist, die Insel nicht verlassen kann. Umso beängstigender wird die Atmosphäre, nachdem klar wird, dass die angebliche Patientin und Mörderin Rachel Solando ausgebrochen ist und sich auf der Insel herumtreibt.

Ebenso von der Gesellschaft isoliert, jedoch mit noch weniger Bewegungsfreiheit wie Teddy auf Shutter Island, sind die Insassen des Staatsgefängnisses Cold Mountain in Stephen Kings *The Green Mile*: „*Es gab keinen Todestrakt in Cold Mountain, nur Block E, der abseits von den anderen vier Blocks stand, nur ein Viertel so groß und aus Backstein statt aus Holz. Sein schrecklich kahles Eisendach starrte in die Sommersonne wie ein Augapfel im Delirium. Im Innern gab es sechs Zellen, drei auf jeder Seite eines breiten Mittelgangs, und jede war fast doppelt so groß wie die Zellen in den anderen vier Blocks.*“[413] Dieser Ort, an dem die Todesstrafe der Kriminellen auf dem elektrischen Stuhl für den Oberwärter Paul Edgecombe mit seiner Aufsicht zur Routine geworden ist, entwickelt sich mit dem Auftauchen des hünenhaften John Coffey, einem verdächtigten Sexualmörder, zu einem mysteriösen Raum, weil dieser Mensch übernatürliche Fähigkeiten besitzt. Dass Paul dieser Umstand bereits zu Beginn der Inhaftierung teilweise begreiflich wird, zeigt sich etwa anhand folgender Aussagen: „*Ich hielt Neuen im Block immer eine kleine Ansprache, aber bei Coffey zögerte ich, denn er wirkte so anormal, und nicht nur wegen seiner Größe.* […] *In seiner Sprache wie in so vielen anderen Dingen war er ein Rätsel.*“[414]

Andere Mystery-Werke, in denen gleichermaßen abgelegene und von der Gesellschaft größtenteils isolierte Orte als Hauptschauplätze herhalten, inspirieren sich teilweise an der Schauerromantik und bedienen sich mancher Elemente aus der Horrorliteratur. Insofern tauchen beispielsweise in alten Häusern von fast verlassenen Dörfern, schauerlichen Burgruinen, alten Schlössern, Villen oder Herrenhäusern, sowie eingefallenen Kasernen aus der Kriegszeit manchmal Geister oder ähnliche Erscheinungen auf, die den Protagonisten keine Angst einjagen wollen, sondern ihnen möglicherweise wichtige Informationen und Details aus der Vergangenheit dieser Gebäude

413King, Stephen: *The Green Mile*, Wilhelm Heyne Verlag, 4. Auflage, München 2011, S. 22.
414Ebenda, S. 34f.

mitteilen möchten. Auf diese Weise spielt die Dimension des Übernatürlichen bei der Auflösung eines Mordes oder eines anderen Rätsels eine tragende Rolle. Es kann aber auch sein, dass lediglich paranormale Phänomene passieren, ohne dass es jemals zur Sichtung einer spukhaften Gestalt kommt. Für diese Form von Parallelwelt ließe sich Yrsa Sigurðardóttirs *Geisterfjord* angeben. Sofort zu Beginn der Geschichte wird klargestellt, dass die Protagonisten, die ein Haus auf einer Insel in einem isländischen Fjord restaurieren möchten, nicht mit der Hilfe anderer rechnen dürfen: „*Zu dritt, mitten im Winter in einem verlassenen Dorf am Arsch der Welt, ohne Strom und Heizung und nur mit dem Schiff zu erreichen. Wenn etwas passierte, waren sie ganz auf sich alleine gestellt.*“[415] Obwohl das Ganze wie ein aufregendes Abenteuer beginnt, erscheint Líf, Katrín und Garðar das alte Gebäude immer unheimlicher, da es sonderbare Geräusche von sich gibt[416], schattenhafte Gestalten in der Umgebung auftauchen und wieder verschwinden[417], Kinderstimmen zu hören sind[418] und weitere unerklärliche Phänomene darauf hindeuten, dass sich noch jemand an diesem Ort aufhält. Während all dieser Ereignisse ermittelt der Psychologe und Arzt Freyr mit einer Polizistin andernorts in mysteriösen Fällen. Er hört seinen verschollenen und tot geglaubten Sohn Benni und versucht die Stimme mit dem Handy festzuhalten.[419] Am Ende findet er schließlich die Leiche seines Sohnes in einem Klärbehälter neben dem heruntergekommenen Spukhaus auf der verlassenen Insel.[420]

Eine dritte Möglichkeit einer Parallelwelt im Mystery-Genre wäre die der Illusion, also einer irrealen, nicht wirklich existierenden Vorstellungswelt. Eine solche kann beispielsweise durch den Tod entstehen, wie es etwa in Richard Mathesons Roman *Das Ende ist nur der Anfang* der Fall ist, wenn der verstorbene Chris erst allmählich von seinem eigenen Tod erfährt und sich das Jenseits so erschafft, wie es ihm gefällt. Die Romanverfilmung stützt sich ganz besonders auf diesen Schöpfungsakt des Protagonisten und lässt eine

415Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, Fischer Taschenbuch, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 13.
416Vgl. ebenda, S. 38.
417Vgl. ebenda, S. 39, 45.
418Vgl. ebenda, S. 62f.
419Vgl. ebenda, S. 279.
420Vgl. ebenda, S. 350f.

traumhafte Welt der Farben auf der Kinoleinwand entstehen:

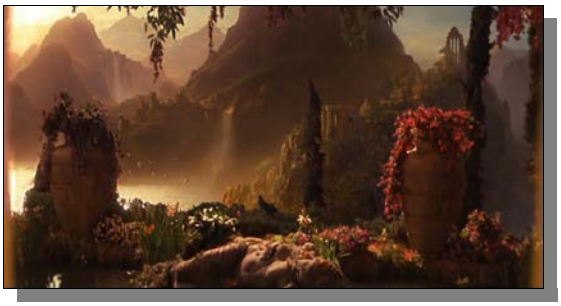


Abb. 63, 64 und 65: Chris´ Illusionswelt im Jenseits vor der Reise in die Unterwelt[421]

Auch Träume, Halluzinationen, Drogenkonsum oder bestimmte psychische Krankheiten können solche, aber auch schreckliche Vorstellungswelten hervorrufen. Persönlichkeitsstörungen, Psychosen, Wahnvorstellungen, Schizophrenie, Apophänie, Autismus oder etwa Traumafolgestörungen gehören insofern zu den am häufigsten beschriebenen Erkrankungen in Mystery-Werken. Figuren, die darunter leiden, bieten sich besonders für mysteriöse Geschichten an, weil die wissenschaftlichen und medizinischen Untersuchungen diesbezüglich noch vor vielen Rätseln stehen. Steht zudem eine solche Person im Mittelpunkt der Geschichte und wird teilweise aus deren Sicht erzählt, kann der Leser irregeleitet werden oder es können ihm wesentliche Informationen vorenthalten werden, was die Spannung enorm steigert. Auch hier wäre Lehanes *Shutter Island* ein gutes Beispiel, da der Protagonist in seiner eigens kreierten Scheinwelt lebt, wie er es am Ende sogar selbst zugibt. Auf die Frage, warum er die unterschiedlichen Figuren erfunden hat, um ihnen nachzujagen, antwortet er: „*Weil meine Frau unsere*

421Screenshots aus: Ward, Vincent: *Hinter dem Horizont* (1998).

Kinder getötet hat und ich es nicht ertrage, dass ich das nicht verhindert habe. Ich habe alle Vorzeichen ignoriert. Ich habe mir eine Parallelwelt zurechtgelegt. Ich habe meine Kleinen getötet, weil ich mich nicht um Hilfe für meine Frau gekümmert habe. […] *Und das zu wissen, ist zu viel für mich. Damit kann ich nicht leben.*"[422] Tatsächlich vermutete er zu Beginn, Andrew Laeddis, den Mörder seiner Frau Dolores, in der Anstalt auf der Insel zu finden. Darauf, dass es sich bei diesem Namen um ein Anagramm zu seinem eigenen richtigen Namen – Edward Daniels – handelt, und dass er selbst der eigentliche Mörder ist, wird im Laufe des Geschehens auf rätselhafte Weise mehrmals hingewiesen.[423]

Anknüpfend an die soeben dargestellten drei Formen möglicher Parallelwelten sollen im weiteren Verlauf dieses Kapitels einige literarische und filmische Mystery-Werke in Kategorien eingeteilt werden, wobei jeweils darauf eingegangen wird, auf welche Weise sich die Parallelwelt manifestiert bzw. auf welche Räume sie sich beschränkt. Fürwahr handelt es sich in den meisten Fällen nicht wie in der Fantasy um weitläufige Kontinente, Länder oder Reiche, sondern vielmehr um räumlich begrenzte Gebiete.

Parallelwelt	**Buch bzw. Film**
1. Reale Lebensräume in der Gesellschaft	
Das CERN in der Schweiz, der Vatikan und nähere Umgebung	*Illuminati* (Buch)
Washington D.C.	*Das verlorene Symbol* (Buch)
Paris	*Sakrileg* (Buch)
Manhattan, Boston und einige andere große Städte	*Knowing – Die Zukunft endet jetzt* (Film)
Nordfriesisches Wattenmeer und Küstendörfer der Umgebung	*Aquarius* (Buch)
Mehrere über die Welt verteilte Städte (z.B. Kairo und Jerusalem); besonders Katakomben in London	*Das Buch der Namen* (Buch)
Mehrere europäische Städte: Madrid, Sintra, Paris und Toledo; besonders private Bibliotheken	*Der Club Dumas* (Buch) *Die neun Pforten* (Film)
London gegen Ende des 19. Jahrhunderts	*Prestige – Die Meister der Magie* (Buch und Film)
Englische Oberschicht im Viktorianischen Zeitalter	*Das Bildnis des Dorian Gray* (Buch und Film)

422Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 413.
423Vgl. ebenda, S. 146, 165, 275 und 370ff.

Haus und dunkle Straßen Londons	*Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* (Buch)
2. Isolierte Räume	
Altes Haus in menschenleerem Dorf am Meer in Island	*Geisterfjord* (Buch)
Altes Haus abseits idyllischer Kleinstadt an einem See	*Die Treppe im See* (Buch)
500 Jahre altes Haus in einem verschlafenen Dorf im Westerwald	*whisper* (Buch)
Abgelegenes Anwesen des verstorbenen Autors Gregory Burns in Südengland	*Der Ghostwriter* (Novelle von Cecilia Ahern)
Anstalt für psychisch kranke Schwerverbrecher auf einer Insel vor der Küste von Massachusetts	*Shutter Island* (Buch und Film)
Eine Jagdhütte im Wald und natürliche Berglandschaft hinter einer unsichtbaren Wand	*Die Wand* (Buch und Film)
Amerikanisches Staatsgefängnis Cold Mountain	*The Green Mile* (Buch und Film)
Unbekannte Insel	*LOST* (TV-Serie)
3. Räume der Vorstellung	
Jenseits und Zwischenwelt	*Das Ende ist nur der Anfang* (Buch) *Hinter dem Horizont* (Film)
Edward Daniels´ Einbildungswelt	*Shutter Island* (Buch und Film)
Imaginierte Traumwelt	*Silber*-Trilogie (Bücher)
Mehrere imaginierte Traumwelten	*Inception* (Film)
Geisterwelt	*The Sixth Sense* (Film)

Bei dieser Einteilung der genannten Werke fällt zunächst auf, dass Geschichten, die sich in realen Lebensräumen und mitten in der Gesellschaft abspielen, vor allem mit einer Art Jagd und Flucht vor Feinden zu tun haben. Ein größerer Weg wird zurückgelegt, wobei meistens einzelne Städte oder Gebäude innerhalb der Städte als Etappenziele gelten. Erst wenn der Protagonist das mit dem jeweiligen Ort verbundene Rätsel gelöst hat, kann er seine „Schnitzeljagd“ fortführen. Auf diese Weise wäre die Auflösung des gesamten Falls mit einem Puzzle zu vergleichen, dessen Bild erst dann vollständig zu erkennen ist, wenn alle Teile richtig zusammengefügt worden sind. Dieses Schema weisen tatsächlich die ersten sechs Werke aus der Tabelle auf. Auch Andrew Westley aus *Prestige – Die Meister der Magie* begibt sich neben einer Reise in die Vergangenheit anhand von Erzählungen über seinen Vorgänger auf eine Reise in ein Haus, in dem sich ihm offenbart,

weshalb er ständig das Gefühl hat, einen Zwillingsbruder zu haben: Er ist ein Prestigio, eine exakte Nachbildung des Magiers Alfred Borden, der Ende des 19. Jahrhunderts einen Machtkampf gegen den Magier Rupert Angier geführt hat.

In den Werken, die sich auf isolierte Schauplätze beziehen, ist der Handlungsraum im Gegensatz zu den vorigen Werken stark begrenzt; er beschränkt sich meistens auf ein altes Gebäude, in dem geheimnisvolle Dinge passieren. Geister sowie paranormale Erscheinungen dominieren diese Orte, die vor der Auflösung des Rätsels oft nicht verlassen werden können. Auf engstem Raum müssen die Protagonisten einen kühlen Kopf bewahren und durch logisches Denken Informationsfetzen zusammenfügen, um in der Regel einen mysteriösen Mord, der sich dort zugetragen hat, aufzudecken.

Illusionsräume als Haupthandlungsorte sind im Mystery-Genre zwar auch vorhanden, jedoch bei Weitem nicht so ausgeprägt wie in der Fantasy. Da der Einbildungskraft keine Grenzen gesetzt sind, können sich diese Parallelwelten ganz unterschiedlich gestalten, dies sowohl in ihrem Aussehen als auch in ihrem Aufbau bzw. ihrer Ausdehnung. Was sie jedoch gemeinsam haben, ist die Tatsache, dass sie immer in einem gewissen Zusammenhang mit der realen Ausgangswelt stehen. In *Das Ende ist nur der Anfang* hängen z.B. die Zwischenwelt und das Jenseits mit der Realität zusammen, da der verstorbene Chris seine verwitwete Frau nicht vergessen und somit nicht loslassen kann. Auch in der *Silber*-Trilogie enthalten die luziden Träume immer viele Elemente der Realität.

Da soeben die Hauptcharakteristika der drei Formen von Parallelwelten im Mystery-Genre angesprochen worden sind und bezüglich der genrespezifischen Schemata noch Forschungsbedarf besteht, sollen im weiteren Verlauf dieser Arbeit ausgewählte natürliche Topoi mit ihren Bedeutungen analysiert werden, um anhand passender Beispiele ein tiefgreifenderes Verständnis dieser Welten zu ermöglichen und somit Licht in diese noch größtenteils vernebelte literaturwissenschaftliche Dämmerung zu bringen.

2.1.2. Natürliche Topoi und ihre Bedeutungen

Obwohl sich in Mystery-Werken viele Geschichten in Städten oder an unterirdischen Orten abspielen, finden sich auch mehrmals Gemeinsamkeiten bezüglich natürlicher Topoi. So geraten die Figuren nicht selten in düstere und von Nebel durchzogene Wälder, gelangen an geheimnisumwitterte Seen oder befinden sich auf wundersamen Inseln, die sie möglicherweise nicht verlassen können. Auf genau diese drei Räume, die bereits unter dem Aspekt der Fantasy analysiert worden sind, wird an dieser Stelle noch einmal zurückgegriffen, da sie im Mystery-Genre auf eine ganz eigene Weise dargestellt werden und ganz spezifische Bedeutungen tragen.

a) Wald – bemoost, befremdlich, beklemmend und bedrohlich

Während Wälder in Fantasy-Geschichten häufig magiedurchwobene Räume darstellen, in denen Elfen, Ents oder Einhörner leben, und in Horror-Geschichten etwa als Aufenthaltsort für Hexen und Dämonen dienen, so scheint eine gewisse Mischung der Merkmale dieser beiden Genres das Wesen der Wälder in Mystery-Geschichten zu bestimmen. Hier handelt es sich um einen unheimlichen Ort, an dem sich die Figuren sehr unwohl fühlen. Trotz mancher Naturwunder überwiegt nämlich das Schaurige, was in den Protagonisten ein beklemmendes Gefühl auslöst. Wälder sind v.a. aus Mythen, Märchen, Sagen und Legenden als häufig bedrohliche Räume bekannt, in denen man sich keinesfalls verirren darf. Doch genau dies trifft nicht nur in diesen Geschichten, sondern auch in Mystery-Werken zu. Diesbezüglich verweist auch der bekannte amerikanische Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft, Experte auf dem Gebiet der phantastischen Literatur, auf das Fremdartige und Bedrohliche der Natur, wenn er von den unermesslichen und düsteren Urwäldern redet, in denen in ewigem Halbdunkel alle möglichen Schrecken lauern mögen.[424]

Der wohl bekannteste und real existierende Gruselwald, dem Flüche und allerlei paranormale Phänomene angedichtet werden, liegt in Transsilvanien, ausgerechnet der Region, in der bereits Bram Stokers Dracula sein Unwesen getrieben hat. Es handelt sich um den Hoia Baciu Wald – auch noch „das

424Vgl. Lovecraft, Howard Philipps: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, Suhrkamp Verlag, 3. Auflage, Frankfurt am Main 2012, S. 72.

Bermudadreieck Rumäniens“ genannt –, in dem einer Sage nach ein Hirte mit seinen 200 Schafen verschwunden ist. Einer anderen Geschichte zufolge soll in diesem Gebiet ein junges Mädchen spurlos verschwunden und erst fünf Jahre später in den gleichen Kleidern wiedergesehen worden sein, ohne dass es sich an irgendetwas erinnern konnte. Auch über Gespenster, Außerirdische sowie ein Tor zu einer anderen Dimension wissen manche Einheimischen zu berichten.[425] Einige Schauplätze in diesem Wald zaubern einem ein großes Fragezeichen auf die Stirn, etwa der Anblick von Bäumen, die wie kopfüber wachsende und verkrüppelte Fragezeichen aus dem Boden ragen.

Abb. 66: Bizarr wachsende Bäume im Hoia Baciu Wald[426]

Dieses Bild reflektiert eigentlich ein ganz bestimmtes Merkmal vom Mystery-Genre sehr gut: Der hier dargestellte Waldteil sieht einerseits hell, freundlich und friedlich aus und lädt zum Verweilen ein, andererseits jedoch wirkt er wegen der sonderbar verformten Bäume wie verhext und erweckt in eher abergläubischen Menschen, die um die spukhaften Geschichten wissen, ein Gefühl des Unbehagens. Der persönliche Eindruck von einem solchen Ort hängt demnach stark von der eigenen Gedankenwelt und den möglicherweise damit verbundenen Ängsten ab. Selbst Menschen, die nicht an Geistererscheinungen oder übersinnliche Phänomene glauben, mögen sich in manchen Waldgebieten fürchten, wie es etwa in *Tief im Wald und unter der Erde* der Polizistin Anouschka trotz männlicher Begleitung in der Nähe eines Bunkers tief im Wald ergeht: „*Anou* […] *gefiel der Wald nicht. Er war ihr zu*

425Vgl. Frickel, Claudia: *Mystery-Reihe: Im Wald Hoia Baciu: das Bermudadreieck Rumäniens*. Auf: https://web.de/magazine/wissen/mystery/mystery-reihe-wald-hoia-baciu-bermudadreieck-rumaeniens-30838198. (Letzter Zugriff am 5.1.2017)

426*Hoia Baciu, das Bermuda Dreieck Europas?* Auf: https://criticalpixie.com/2015/11/29/hoia-baciu-das-bermuda-dreieck-europas/. (Letzter Zugriff am 5.1.2017)

dicht, zu unübersichtlich, eine Welt, die fremd und vielleicht sogar gefährlich war. Objektiv wusste sie, dass es in Deutschlands Wäldern nichts gab, wovor sie sich fürchten musste […]*, und trotzdem war da ein Gefühl in ihr, das sich rational nicht erklären ließ.*"[427]

In einem Wald kann sich die Stimmung auch schlagartig verändern, etwa durch besondere Wetterverhältnisse oder die plötzlich hereinbrechende Dämmerung, die stets für besondere Lichtverhältnisse sorgt. So kann etwa dichter Nebel oder auch nur ein dünnes Nebelband ein idyllisches Plätzchen mit Blumen oder einen märchenhaft anmutenden uralten Baumbestand schnell in einen eher schaurigen und mysteriösen Ort verwandeln.

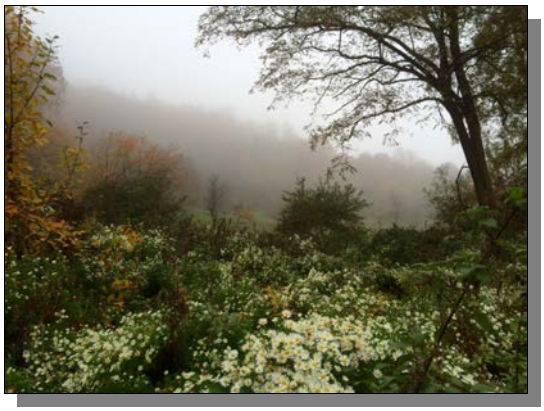


Abb. 67: Blumenwiese mit herankriechendem Nebel am Waldesrand bei Tawern[428]

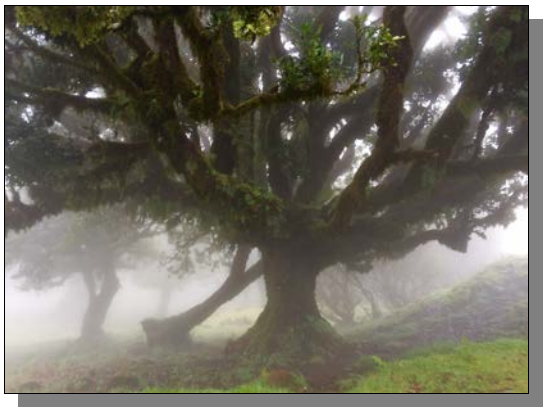


Abb. 68: Sehr alter Lorbeerbaumbestand im Nebel auf der Hochebene von Madeira[429]

Nebel taucht überhaupt sehr häufig in der Mystery-Literatur auf, da er für eine sehr unheimliche Atmosphäre sorgen kann. Am intensivsten wird es als bedrückend oder bedrohlich empfunden, wenn die Sichtweite stark eingeschränkt ist, da der Mensch sich hauptsächlich mit den Augen orientiert. Ist dies nur noch beschränkt möglich, beginnen die Sinne einen irrezuführen, z.B. indem man in manchen Schemen von Bäumen geisterhafte Wesen vermutet. Auch kann hinter jedem näheren Baum eine Gefahr lauern, die man erst sieht, wenn es für eine Flucht schon zu spät ist. Nebel in Wäldern bringt aber auch eine hohe Luftfeuchtigkeit und Kälte mit sich, sodass man nicht nur vor Angst eine Gänsehaut bekommt und sich unwohl fühlt. Zudem sieht es

427Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009, S. 180f.
428© Romy Stephany: Tawern, November 2015.
429© Romy Stephany: Porto Moniz / Madeira, Mai 2016.

mysteriös aus, wenn diese weißen Schwaden langsam über den Boden kriechen und die Fantasie zum Weben aller möglichen schaurigen Hirngespinste anregen. Durch Nebel entstehen aber auch ganz besondere Lichtverhältnisse: Es wird nicht nur düsterer, sondern anhand der Beschaffenheit des Waldes kann auch die Farbe des Lichts variieren. Folgendes Foto soll etwa zeigen, dass in einem Laubwald ein noch eher wärmeres, pastellbraunes Licht vorherrscht, während ein dunkler Tannenwald vielmehr eine kalte, leicht bläuliche Farbe aufzeigt:

Abb. 69: Weg zwischen einem Laub- und einem Tannenwald im Nebel bei Tawern[430]

Obendrein kann natürlich auch Regen eine gruselige und beklemmende Stimmung herbeiführen. Ähnlich wie die aus feinsten Wassertröpfchen bestehenden Schwaden trübt auch Niederschlag egal welcher Art die Sicht. So ist Regen in *Tief im Wald und unter der Erde* stets negativ konnotiert, wie es an folgenden Beispielen deutlich zu erkennen ist: „[I]*m Wald schien es immer noch zu regnen. Eine feuchte Dunkelheit war das, undurchdringlich und irgendwie beängstigend.*“[431] „*Mit dem Regen war Dunkelheit in den Wald zurückgekehrt, ein diffuses, graues Dreckslicht, verwaschen und unecht, das sich in Flüssigkeit zu verwandeln schien, eine zähe, giftige Substanz, die an den Blättern herabperlte, sich in Pfützen sammelte und den Erdboden zu verseuchen trachtete.*“[432]

Die Motive des Verirrens und Entführens, welche besonders aus Märchen und Mythologie bekannt sind, gehören ebenfalls zu den bekanntesten

430© Romy Stephany: Tawern, November 2015.
431Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009, S. 10.
432Ebenda, S. 181.

Merkmalen des Mystery-Genres. Dass sich Wälder dazu anbieten, liegt an deren Größe, der größtenteils homogenen Beschaffenheit, der Finsternis und einer Art Verschwiegenheit, da man sich gewöhnlich alleine dort aufhält; es gibt dort niemanden, der einem Verirrten oder Entführten helfen könnte, und Flora und Fauna können nichts verraten. Viele Mystery-Autoren weisen häufig bei der Beschreibung ihrer Waldgebiete auf die Gefahr des Verirrens hin, um diese Orte unheimlich und bedrohlich wirken zu lassen. So bezieht sich der erfolgreiche Autor Ronald Malfi etwa auf die immense Ausdehnung eines Waldgebiets, wenn er schreibt: „*Das Grundstück umfasste drei Hektar und reichte von der Rückseite des Hauses bis zu einem Kiefernwald. Er war immens, die Art eines Waldes, in dem sich unvorsichtige Wanderer stets verirrten, und erstreckte sich über weitere hundert Hektar.*“[433] Auch in *Shutter Island* macht Teddy, der eigentliche Patient, mit seinem Begleiter die Erfahrung, sich bei schlechtem Wetter in einem Wald auf der Insel zu verlaufen, da die beiden, bedingt durch unbegehbares Gelände, die Richtung stets ändern müssen: „*Der Hurrikan hatte den Wald an dieser Stelle in Sumpfland verwandelt, und sie hatten einen geradeaus führenden Weg mehrmals verlassen müssen, um umgestürzten oder abgeknickten Bäumen auszuweichen.*“[434] Während das Verirren schon gefährlich werden kann, eine Rückkehr jedoch noch möglich ist, bedeutet eine Entführung in den meisten Fällen Qual und Tod. So müssen in Andreas Winkelmanns Thriller *Tief im Wald und unter der Erde* beispielsweise junge Frauen die schlimmsten Ängste und Elend in einem Überbleibsel eines Bunkers aus alten Zeiten in einem finsteren Wald ertragen, aus dem Flucht scheinbar unmöglich ist. „*Das Gefühl, sich unter dem Erdboden zu befinden, in einem Tunnelsystem, das fünfzig Jahre alt und entsprechend marode war, war schon schlimm genug.*“[435] Hinzu kommt die beängstigende Erkenntnis, dass es sich beim Entführer um einen Psychopathen handelt.

Das Motiv der Entführung oder Gefangennahme von Kindern in Wäldern ist v.a. auf Märchen zurückzuführen, man denke etwa an Schneewittchen, das vom Jäger tief in den Wald geführt wird, Hänsel und Gretel, die in einem

433Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 24.
434Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 293.
435Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009, S. 347.

Hexenhaus gefangen gehalten werden, oder das Neugeborene der Königin, welches sich der in einem finsteren Wald lebende Wicht Rumpelstilzchen holen will. Kindesentführung in Mystery-Werken ist jedoch nie Zweck an sich, sondern dient als Druckmittel, meistens gegen die Eltern, um ein ganz anderes Ziel zu erreichen. Auf diese Weise verschwinden etwa in der Fernsehserie *Jordskott – Die Rache des Waldes* kleine Kinder, die sich kurz vor ihrer Rettung wie in Trance benehmen und nicht zu wissen scheinen, dass sie in den unterirdischen Höhlen im Wald von Silverhöjd gefangen sind. Dass es dem Entführer, einem mysteriösen Wesen namens Moons, darum geht, die holzverarbeitende Firma Cellulosa bei der weiteren Zerstörung des Waldes durch Sprengungen und Rodung zu stoppen, erfährt der Zuschauer erst in der letzten Folge.

Das Waldgebiet, das in der *Jordskott*-Serie im Mittelpunkt steht, erweist sich als ein ganz besonderer Ort, den man eigentlich nicht fürchten, sondern vielmehr respektieren soll. Einerseits ist es eindeutig ein Raum des Anderen, des Unbekannten und des Schaurigen, beispielsweise wegen des Nebels, der häufig darin wabert, oder der sonderbaren Wesen, die darin leben. Andererseits handelt es sich aber auch um einen Raum der wunderbaren Natur, deren Geheimnisse die alte und sonderbare Frau Ylva erforscht und zu bewahren versucht. Ähnlich einer einem Märchen entsprungenen Kräuterhexe kennt sie z.B. die Wirkungen des aus dem Wald stammenden Parasiten Jordskott und weiß ein zähflüssiges, schwarzes Gebräu herzustellen, mit dem sich die Betroffenen vor dessen Nebenwirkungen schützen können. Zudem sorgt sie für ein besonderes Gleichgewicht in der Natur, indem sie besondere Wasserwesen aus den hohen Quellgebieten entnimmt, in einer Badewanne aufzieht und zu einem späteren Zeitpunkt als ausgewachsene Exemplare in den Gewässern des Waldes wieder aussetzt.[436] Dieses Zusammenspiel von Geheimnisvollem, Wundersamem und einer märchenhaften Landschaft lässt den Wald von Silverhöjd schließlich als perfekten Mystery-Schauplatz fungieren. „*Die Wälder sind endlos, Wasserfälle rauschen dahin, die Ästhetik ist nocturn und kühl*“[437].

Als rein unheimlicher, bedrückender, bedrohlicher und überhaupt nicht

436Vgl. Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, Staffel 1, Episoden 7-10 (2015).
437Hannemann, Matthias: *Ihr Märchenwald lehrt alle das Fürchten*. Auf: http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/ihr-maerchenwald-lehrt-alle-das-fuerchten-14227773.html. (Letzter Zugriff am 7.1.2017)

märchenhafter Ort wird demgegenüber der Wald in Andreas Winkelmanns Roman beschrieben, wobei v.a. auf die unendliche Weite – „*Gegen den leicht vom Mondlicht erhellten Nachthimmel nahm sich der Wald wie ein schwarzes Meer aus. Er zog sich scheinbar endlos dahin.*“[438] –, die unheimliche Scheinstille – „*Noch war sie allein mit der Stille des Waldes, die nicht wirklich Stille war, sondern ein beständiges Knacken und Knirschen, Flügelschlagen, Scharren und Heulen.*“[439] – sowie die absolute Abgeschiedenheit fokussiert wird. „*Lag es daran, dass er sich wie abgeschnitten fühlte von der Zivilisation? Versetzt in eine Welt, die nichts gemein hatte mit der alltäglichen?*“[440] In der Tat wird dem Polizisten Tim Siebert, der sich ganz allein auf die Suche nach seiner entführten Kollegin Anouschka gemacht hat, schnell klar, dass er einen Fehler begangen hat. In dem finsteren, feuchten und undurchdringlichen Wald fühlt er sich plötzlich nicht nur unwohl, sondern auch dem Fremden hilflos ausgeliefert, einem verrückten Psychopathen wie auf dem Silbertablett serviert. Im Fall eines überraschenden Angriffs des Entführers, der sich an diesem Ort sehr gut auskennt, wird niemand seine Schreie hören. Er nimmt den Wald bloß noch als Ort der Einsamkeit und des Bösen wahr: „*Alles war grün, feucht, modrig und fremdartig. Dies war eindeutig kein Wald, in dem man seinen Sonntagsspaziergang absolvierte. Dieses war eine andere Welt, hier war man fernab der Zivilisation, auch wenn der nächste Ort keine zwanzig Kilometer entfernt lag.*“[441]

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass die bemoosten und nebelverhangenen Wälder stets durch ihnen innewohnende sonderbare Phänomene oder Eigenschaften befremdlich wirken und besonders wegen schlechter Lichtverhältnisse sowie der Isolation von der bekannten, zivilisierten Welt als beklemmender und bedrohlicher Topos empfunden werden. Doch dieses Charakteristikum scheint auch bestimmten Gewässern sowie darin befindlichen Inseln eigen zu sein, wie sich in der nun folgenden Analyse herausstellen wird.

438Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009, S. 137.
439Ebenda, S. 121.
440Ebenda, S. 261.
441Ebenda, S. 268.

b) Gewässer – finster, fürchterlich, faulig und feindselig

Der in der Fantasy häufig beschriebenen sprudelnden Quelle, die einen fließenden Bach speist und somit als Symbol des Lebens aufgefasst werden kann, werden im Mystery-Genre vorwiegend stehende Gewässer gegenübergestellt. Teiche, Tümpel und Seen symbolisieren nämlich Gefahr und Tod.[442] Dabei mag man sogleich an Georg Brittings bekannte Kurzgeschichte *Brudermord im Altwasser* denken, die in einem stehenden Altarm der Donau angesiedelt ist, einem düsteren, schaurigen und nach Fäulnis stinkenden Gebiet, wie es aus dem ersten Absatz deutlich herauszulesen ist: „*Das sind grünschwarze Tümpel, von Weiden überhangen, von Wasserjungfern übersurrt, das heißt: wie Tümpel und kleine Weiher, und auch große Weiher ist es anzusehen, und es ist doch nur Donauwasser, durch Steindämme abgesondert vom großen, grünen Strom, Altwasser, wie man es nennt. Fische gibt es im Altwasser, viele; Fischkönig ist der Bürstling, ein Raubtier mit zackiger, kratzender Rückenflosse, mit bösen Augen, einem gefräßigen Maul, grünschwarz schillernd wie das Wasser, darin er jagt. Und wie heiß es hier im Sommer ist! Die Weiden schlucken den Wind, der draußen über dem Strom immer geht. Und aus dem Schlamm steigt ein Geruch wie Fäulnis und Kot und Tod. Kein besserer Ort ist zu finden für Knabenspiele als dieses gründämmernde Gebiet.*“[443] Zwar ist diese beklemmende Geschichte nicht dem Bereich des Mystery zuzuordnen, jedoch enthalten bereits diese wenigen Zeilen viele Merkmale, die ebenfalls Gewässer in diesem schaurigen Genre beschreiben: Insekten und spezielle Tiere, denen man häufig mit Ekel begegnet, prägen die Geräuschkulisse, in unsauberem Wasser wachsen giftgrüne Algen, auf der Oberfläche treibt kotbrauner Schaum und es fehlt jegliche Bewegung des Gewässers, das von einer stickigen Feuchtigkeit und einem üblen Gestank wie von einer unsichtbaren Glocke überdeckt ist.

Da bereits bezüglich der Fantasy eingehend auf die negative Bedeutung von Moorgebieten eingegangen worden ist und diese ebenso für die entsprechenden Topoi im Mystery-Genre Geltung hat, soll an dieser Stelle nur

442Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 344.

443Britting, Georg: *Brudermord im Altwasser.* Auf: http://www.britting.de/prosa/32-020.html. (Letzter Zugriff am 7.1.2017)

noch einmal kurz der Grundgedanke einer Beschreibung von natürlichen Mooren, vernachlässigten Teichen und nach Fäulnis stinkenden Tümpeln aufgegriffen werden. Diese meist dunklen, stehenden Gewässer sind unheimlich, strahlen eine triste Stimmung aus, stellen feindselige Orte dar und weisen auf den Tod hin. Auf solche Weise präsentiert sich Corso beispielsweise der Teich bei der „Quinta da Soledade“ – der Villa der Einsamkeit – in *Der Club Dumas*, der in einer völlig verwilderten Gartenkulisse liegt: „*Die Marmorstatuen, die den Weg früher einmal flankiert hatten, lagen fast alle zerbrochen neben ihren Sockeln. Der Garten war völlig verwahrlost, von der Vegetation überwuchert, die alles unter sich begrub.* […] *Auf der linken Seite sah er neben einem Teich voller Wasserpflanzen einen gekachelten Brunnen mit einem pausbäckigen Puttchen, das den Kopf zum Schlaf auf ein Buch gelegt hatte. Die Augen waren ausgehöhlt, die Hände verstümmelt, und aus dem halb geöffneten Mund tröpfelte Wasser. Die ganze Atmosphäre war von einer unendlichen Traurigkeit durchtränkt, der Corso sich nicht entziehen konnte.*“[444] In dieser Beschreibung scheint die Thematik des Todes allgegenwärtig zu sein und man fühlt sich stark an das aus der Barockzeit bekannte Leitmotiv „memento mori“ erinnert. Die in ihre Bestandteile zerfallenen Statuen sowie die zerstörte Engelsfigur spiegeln zudem eindeutig das Motiv der Vergänglichkeit wider. Auch die wild wachsende Natur, die alles unter sich begräbt, steht nicht wie üblich für Wachstum und somit das Leben, sondern für den alles vernichtenden Tod. Wegen dieser äußerst negativen Raumdarstellung erstaunt es späterhin nicht wirklich, dass der dort wohnhafte besessene Bibliophile Victor Fargas tot in diesem Gewässer liegt, worauf Irene Adler, das sonderbare Mädchen mit den grünen Augen, den Bücherjäger hinweist: „*Corso folgte ihrem Blick. Unter dem dünnen Rinnsal, das aus dem Mund des verstümmelten Puttchens mit den ausgehöhlten Augen troff, waren die schemenhaften Umrisse eines menschlichen Körpers zu erkennen, der mit dem Rücken nach oben zwischen den Seerosen und den toten Blättern schwamm.*“[445] In Roman Polanskis Verfilmung hingegen ist die kreideweiße Wasserleiche klar erkennbar und liegt in einem mit Fischen bevölkerten Teich auf dem Rücken.

444Pérez-Reverte, Arturo: *Der Club Dumas*, btb Verlag, 3. Auflage, Stuttgart und Wien 1997, S. 173f.
445Ebenda, S. 236.

Abb. 70 und 71: Der kleine Teich mit der darin liegenden Leiche Fargas´[446]

Gewöhnlich bleiben Wasserleichen in Mystery-Werken tot, sprich sie tauchen nicht als Wiedergänger – wie etwa aus Fantasy- und Horror-Geschichten bekannt – noch einmal auf. In der Mystery-Serie *Jordskott – Die Rache des Waldes* hingegen schlägt die in einem Waldfluss treibende Leiche eines sonderbaren Wasserwesens, das Nicklas auf den plötzlichen Angriff im Affekt getötet hat, wie in einem Horror-Film kurz noch einmal die pechschwarzen Augen auf, bevor sie endgültig stirbt.

Abb. 72 und 73: Eines der sonderbaren Wasserwesen aus dem Wald von Silverhöjd[447]

Dass Gewässer – egal welcher Größe – besonders für kleine Kinder gefährlich sind, verdeutlicht Dennis Lehane in seinem Roman über den psychisch kranken Andrew, der seine geistesgestörte Frau wegen der Ermordung ihrer drei Kinder erschossen hat. Tatsächlich hat sie die drei unschuldigen Wesen, die ihr Mann immer über alles geliebt hat, in einem See ertränkt, worauf ihn ein bizarrer und die Realität verzerrender Traum noch vor seiner (kurzweiligen) Erkenntnis hinweist. Darin hat nämlich Rachel Solando die

446Screenshots aus: Polanski, Roman: *Die neun Pforten* (1999).
447Screenshots aus: Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, Staffel 1, Episode 3 (2015).

Kinder brutal mit einer Axt ermordet und will sich in seine Frau Dolores verwandeln, wenn er ihr dabei helfe, die Leichen im See zu beseitigen: „*Irgendwie brachten sie es fertig, alle drei Kinder gleichzeitig hochzuheben, und sie trugen sie durch die Hintertür zum See hinab ins Wasser. Sie warfen sie nicht hinein. Sie waren behutsam. Sie legten die Kinder auf das Wasser, und sie gingen unter. Einer der Jungen trieb wieder hoch, er ruderte mit einem Arm, und Rachel sagte: »Das macht nichts. Er kann nicht schwimmen.« Sie standen am See und sahen zu, wie der Junge im Wasser versank*“[448]. An die wahren Ereignisse erinnert sich der Patient nach einem ausführlichen Gespräch mit Dr. Cawley. Trotz seines Rettungsversuchs konnte er seinen Kindern nicht mehr helfen: „*Er stolperte und fiel nach vorn aufs Gesicht und ging unter, und das Wasser schloss sich wie Öl über ihm, und er schwamm und schwamm und tauchte mitten zwischen ihnen auf.* […] *Edward und Daniel trieben mit dem Gesicht nach unten, aber Rachel lag auf dem Rücken, mit offenen Augen, und sah in den Himmel.*“[449] Auch wenn Martin Scorseses Verfilmung in einigen Inhalten von der literarischen Vorlage abschweift, so wird diese Szene doch sehr eindrucksvoll verbildlicht, wobei die Vogelperspektive als häufig eingesetztes Stilmittel für die Symbolik des Todes Verwendung findet:

Abb. 74 und 75: Andrews verzweifelter Versuch, seine bereits toten Kinder zu retten[450]

Sowohl im Roman als auch im Film wird jedoch nicht gänzlich enthüllt, ob Andrew diese Wahrheit auch als solche annimmt, denn es scheint, als falle er am Ende der Geschichte in seine eigene Imaginationswelt zurück.

Als würden sie den Spruch „Stille Wasser gründen tief!“ kennen, zeigen sich Seen und deren direkte Umgebung in diesem Genre häufig als

448Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 213.
449Ebenda, S. 405f.
450Screenshots aus: Scorsese, Martin: *Shutter Island* (2010).

ambivalente Orte: Erscheinen sie in einem Moment noch idyllisch und ruhig, so kann sich diese schöne Ausgeglichenheit schlagartig in eine schaurige Atmosphäre umwandeln. Mit diesem Merkmal arbeiten die Macher von *Jordskott – Die Rache des Waldes*, um Josefines Verschwinden eine besonders mysteriöse Note zu verleihen. Als nämlich Eva ihrer Tochter nur einen kurzen Augenblick nicht zusieht, tauchen ganz plötzlich über das Wasser gleitende Nebelfetzen auf und es wird finsterer, so als würde die Dämmerung in Zeitraffer einsetzen.

Abb. 76 und 77: Eva und Josefine beim See, an dem das Mädchen spurlos verschwindet[451]

Der Spuk ist zwar relativ schnell vorbei, doch ihr Kind sieht Eva jahrelang nicht wieder. Die Tatsache, dass auch in diesem Gewässer die sonderbaren weißen Wesen leben, lässt in den späteren Episoden beim Zuschauer die Vermutung aufkommen, dass möglicherweise sie das Mädchen entführt haben, doch was wirklich an diesem Tag passiert ist, wird stets ein ungelöstes Mysterium bleiben. Ebenso wenig gibt es eine Antwort auf die Fragen, wann, wie und warum sich Josefine mit dem Parasiten Jordskott infiziert hat. Der See als Ort des mysteriösen Verschwindens eines Menschen birgt insofern viele Geheimnisse in seiner Tiefe und wird daher seiner negativ konnotierten Rolle im Mystery-Genre absolut gerecht.

Es muss aber nicht immer gleich etwas Tragisches passieren, damit dem See eine übernatürliche Macht angedichtet wird. Manchmal reicht auch schon ein kurioses Detail, das dem Ort eine beklemmende Aura verleiht. In Ronald Malfis Roman um den Tod des geistig zurückgebliebenen Jungen Elijah geht dementsprechend vom See, der im Winter vom Haus aus gut sichtbar ist, eine unheimliche Wirkung aus, da eine Treppe daraus hervorragt: „*Über dem*

451Screenshots aus: Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, Staffel 1, Episode 1 (2015).

makellos weiß verschneiten Rasen erkannte man durch die verschlungenen Äste kahler Bäume einen zugefrorenen See, der in der Mittagssonne glitzerte. Am Gegenufer prägten gewaltige Drehkiefern das Landschaftsbild; ihre Nadeln mit Schnee überzuckert. Der Anblick war atemberaubend malerisch und wurde einzig von einem seltsamen Etwas getrübt, das fast genau in der Mitte des Gewässers senkrecht aus dem Eis ragte – eine lange, schwer zu beschreibende Holzkonstruktion."[452] Wie bereits zuvor erklärt, ist auch dieser See wieder Teil einer schönen, idyllischen Landschaft, die nicht nur durch ein sonderbares Element, sondern auch eine traurige Geschichte belastet wird. Bis zum Fund des toten Körpers Elijahs – der häufig gerne im See bei dieser Konstruktion gespielt hatte – in einem kleinen Versteck im Haus waren seine Mutter und deren Bruder felsenfest davon überzeugt, dass der Junge im See ertrunken sei, weshalb der Ort für sie eine sehr negative Ausstrahlung bekommen hat. So erzählt Travis´ Bruder Adam: „*Elijah ertrank letzten Sommer im See hinter eurem Haus. Deshalb sind Veronica und David so eilig fortgezogen und haben das Haus in einem erbärmlichen Zustand zurückgelassen. Sie mussten diese Hölle verlassen*."[453] Sogar Travis ist irgendwann davon überzeugt, dass sich die Überreste des Jungen im Gerüst der Treppe im See befinden müssen – „*Es ist der perfekte Ort, weil es mich schon seit dem ersten Tag anstarrt*"[454] –, findet dort jedoch bloß das „*Massengrab von Elijahs Schoßtieren*"[455]. Bei seinem wahnhaften Versuch, den Fall endlich zu lösen, wird der eiskalte See noch beinahe zu Travis´ eigenem Grab und zeigt sich ihm gegenüber in doppelter Hinsicht als feindselig: einerseits wegen des fehlenden Beweises, dessen er sich so sicher ist, andererseits wegen der Gefahr des Erfrierens oder Ertrinkens. „*Und direkt vor meinen Augen: die Treppe im See. Im Gegensatz zu meinem ersten Besuch gab es nun kein Eis mehr, auf das ich steigen konnte. Ich fand kaum Zeit, mir dessen bewusst zu werden und trat geradewegs ins Wasser. Der Uferschlamm war mit Schilf gespickt, doch mein Fuß sank rasch ein. Das Nass fühlte sich an wie ein Eisbad. Die Kälte stieg wie eine Rakete in mir auf und explodierte*

452Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 26.
453Ebenda, S. 73.
454Ebenda, S. 290.
455Ebenda, S. 300.

mitten im Schädel. Besessen, wie ich war, wollte ich nicht aufgeben.“[456]

Nachdem nun der sich wiederholenden Symbolik der Gefahr und des Todes bezüglich Tümpeln, Teichen und Seen auf den Grund gegangen worden ist, soll dieses Kapitel mit dem Meer als Motiv der Gefahr, des Unbewussten sowie der Erinnerung[457] abgeschlossen werden. Besonders in Thomas Finns Roman *Aquarius*, auf dessen Buchrücken die vielversprechenden Sätze „*Das Meer ist unruhig. Und es ist wütend.*“[458] zum Lesen auffordern, kommt dem Meer eine bedeutende Rolle zu, denn darin leben tatsächlich gefährliche Wasserwesen, die wie Nixen aussehen und anhand eines magischen Muschelhorns herbeigerufen werden können: „*Der Ton wiederholte sich genau zweimal, dann kehrte erwartungsvolle Stille ein. Die Wasserfläche vor den Schiffen wurde plötzlich spiegelglatt. Nicht ein Windhauch kräuselte sie mehr. Leichter Nebel kam auf... und mit ihm erschienen die Sirenen!*“[459] Doch nicht nur diese eigenartigen Kreaturen stellen eine Gefahr für die Menschen dar. Die Geschichte spielt hauptsächlich im nordfriesischen Wattenmeer, in dem die Flut ganz schnell sehr gefährlich werden kann. Falls man sich dort nicht auskennt, besteht bei Wattwanderungen z.B. das Risiko des Ertrinkens.[460] „*Jens wusste nur zu gut um die Gefahren im Wattenmeer.* […] *Wattwanderer, die sich im Nebel verirrten, Urlauber, die zwischen den Prielen hingen, und dann natürlich auch noch jene, die sich bis weit über die Waden im Schlick einstrampelten, nur um dann festzustellen, dass das Watt sie nicht mehr freigab.*“[461]

Auch das Motiv alter und untergegangener Kulturen wird manchmal aufgegriffen, wobei einem in Bezug auf das Meer wohl zuallererst das Bild der sagenumwobenen Meeresstadt Atlantis vor Augen erscheint. Dieses einflussreiche und mächtige mythische Inselreich ist laut Platon, bei dem es erstmals Erwähnung fand, einer Naturkatastrophe zufolge innerhalb eines Tages und einer Nacht vollständig im Meer versunken.[462] Noch heute versuchen Wissenschaftler, diesem Mythos auf den Grund zu gehen bzw. im wahrsten

456Ebenda, S. 291f.
457Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 228.
458Finn, Thomas: *Aquarius*, Piper Verlag, München / Berlin 2016, Buchrücken.
459Ebenda, S. 388.
460Vgl. ebenda, S. 121 und 170ff.
461Ebenda, S. 170.
462Vgl. *Atlantis.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Atlantis. (Letzter Zugriff am 8.1.2017)

Sinne des Wortes dorthin zu folgen. „*Der Meeresgrund symbolisiert das dem Menschen Unbekannte, ist prachtvoll, aber auch beängstigend und entpuppt sich als Parallelwelt mit starken Bezügen zur Menschenwelt.*“[463] Dieses Atlantis-Motiv greift Thomas Finn ebenfalls in seinem scheinbar dem Meer gewidmeten Werk auf, indem er die an der nordfriesischen Küste untergegangene Stadt Rungholt „*Atlantis des Nordens*“[464] nennt. Auch in der Fernsehserie *LOST* wird in einer alternativen Realität die Insel in einer kurzen Sequenz als eine Art Atlantis gezeigt, während die *Oceanic 815* zwar durch einige Turbulenzen über den Pazifik fliegt, jedoch nicht abstürzt.[465] Nichtsdestotrotz erinnern sich die Passagiere anhand flashbackartiger Bilder an ihren Aufenthalt auf der Insel; unbewusste Inhalte scheinen durch besondere Auslöser wieder an die Oberfläche zu gelangen. Auf diese Weise könnte man den Interpretationsansatz wagen, dass die Insel selbst durch diese aus dem Unterbewusstsein stammenden Erinnerungsfetzen wieder an die Meeresoberfläche heraufgehoben wird. Eine ähnliche Symbolik wäre dem Meer in *Shutter Island* zuzuschreiben, da Andrews scheinbarer – wenn auch kurzweiliger – Erkenntnisprozess über seine Vergangenheit in dem Leuchtturm auf einem Felsen im Meer stattfindet; Verdrängtes wird durch die sich wie der Wellengang des Meeres wiederholenden Sätze Dr. Cawleys an die Oberfläche von Andrews Bewusstsein gewühlt, sodass dem psychisch Kranken die Realität bewusst werden muss.

Untrennbar mit dem Meeresmotiv verknüpft ist das der Insel, dem nun noch als letzter natürlicher Topos im Mystery-Genre etwas mehr Beachtung geschenkt werden soll.

c) Inseln – abenteuerlich, albtraumhaft, abgeschieden und ausweglos

Bereits bekannt aus der antiken Dichtung – man denke etwa an Homers *Odyssee*, in der die Inseln von den merkwürdigsten Wesen bevölkert werden – und besonders aus Daniel Defoes Roman *Robinson Crusoe* als Auslöser unzähliger weiterer sogenannter „Robinsonaden“, findet man das Motiv der Insel nicht nur häufig in der Fantasy wieder, sondern auch in Mystery-Werken.

463Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 228.
464Finn, Thomas: *Aquarius*, Piper Verlag, München / Berlin 2016, S. 49.
465Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 6, Episode 1: „Los Angeles – Teil 1“* (2014).

Da es sich nämlich gleichzeitig um einen Ort der Verzauberung, des Mysteriösen und des Unbekannten handelt, den es zu erforschen gilt, bietet sich die Insel geradezu als Hauptschauplatz für dieses Genre des Unheimlichen an. „*Das Unbekannte, Unerforschte verkörpernd eignet sich die Insel* [also] *zur Darstellung sowohl des Zauberhaften wie auch des Dämonischen.*“[466] Obwohl sich Mystery allem anderen voraus dem Spukhaften und Sonderbaren verschrieben hat, werden einsame Eilande stets in ihrer Ambiguität dargestellt. Erscheinen sie auf den ersten Blick noch malerisch schön, paradiesisch und Abenteuer versprechend, so zeigen sie einen Augenblick später ihre beängstigende und albtraumhafte Seite, etwa wenn es um den Kampf des Überlebens auf einem beschränkten und von einem riesigen Ozean umgebenen Raum geht. Insofern ist es typisch für Mystery, dass das Landschaftsbild dieses Topos meistens ein Traum ist, während sich der dortige Aufenthalt schnell in einen Albtraum verwandeln kann.[467] Dies ist beispielsweise der Fall in der Mystery-Serie *LOST*: Die unbeschreibliche Natur mit den schönsten Stränden, den mächtigen Bambuswäldern und den herrlichen Naturwundern bietet eine traumhafte Kulisse, in der jedoch in jeder Schlucht, in jeder Höhle und in jedem undurchdringlichen Dschungel eine Gefahr lauern kann. Dementsprechend bedroht etwa das mysteriöse Rauchmonster die Überlebenden, die auf ihren Erkundungsgängen zusätzlich stets in Lebensgefahr geraten, da sie sich auf der Insel nicht auskennen und deren heimtückischen Geheimnisse ihnen noch fremd sind.

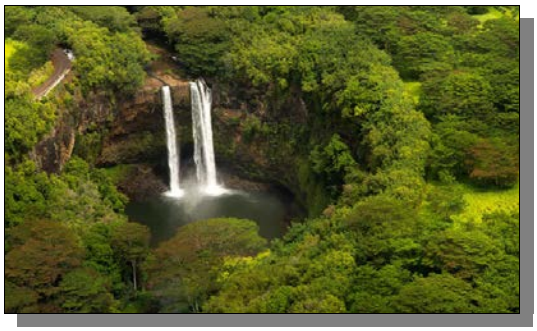


Abb. 78 und 79: Die traumhaft schöne, aber trügerische Landschaft der Insel in *LOST*[468]

466Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 169.

467Vgl. Gutzeit, Angela: *Der Topos der Insel. Jugendliteratur rund um das Abenteuer Insel*. Auf: http://www.deutschlandfunk.de/der-topos-der-insel.1202.de.html?dram:article_id=187931. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)

468Löhlein, Anna: *Auf welcher Insel wurde die Kultserie „LOST“ gedreht?* Auf: http://www.travelbook.de/welt/Suedseeromantik-statt-Inselhorror-Hawaii-So-schoen-ist-es-am-Drehort-von-Lost-249803.html. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)

Bezüglich dieser gegensätzlichen Erscheinungsformen von Inseln greift Elisabeth Frenzel die Idee eines „erwünschten“ und eines „verwünschten“ Inseldaseins auf.[469] Abhängig von der Seelenlage des bzw. der Betroffenen kann das Leben auf einer Insel „*als Asyl, Geborgenheit und Ordnung* [empfunden werden]*, mit dem ein bestmöglicher Zustand, ein irdisches Paradies, erreicht ist, es kann ihm aber auch Exil, Ein- bzw. Aussperrung, Verbannung, Enge, Leere und tödliche Langeweile bedeuten.*“[470] Auch diese Ambivalenz lässt sich anhand eines konkreten Beispiels aus *LOST* verdeutlichen, denn bessere Gegensätze als Jacob und sein namenlos gebliebener Bruder sind wohl kaum zu finden. Während nämlich Jacob das Walten auf der Insel als seine Pflicht annimmt, deren uraltes und wichtigstes Geheimnis wahren will und sein Inseldasein zu genießen scheint, zieht es seinen Bruder von diesem Ort weg, da er Neues entdecken möchte. Jedoch ist ihm das Schicksal bestimmt, auf der Insel gefangen zu bleiben, solange Jacob lebt. In das tötende Rauchmonster verwandelt, betrachtet er die Insel als verwunschenen Ort und ist keinesfalls bereit, seine scheinbar ausweglose Situation zu akzeptieren.[471]

Weil Inseln nicht nur einen begrenzten Aktionsradius aufweisen – Angela Gutzeit spricht diesbezüglich von einer „*klaustrophobische*[n] *Begrenztheit des insularen Handlungsschauplatzes*“[472] –, sondern auch nur eine gewisse Auswahl nützlicher Ressourcen, Materialien und Nahrung bieten, kann bei Menschen, die ungewollt dort gelandet sind, eine Art Rückgriff auf die Lebensweise heidnischer Völker beobachtet werden. Die Natur gewinnt somit an Bedeutung, indem einerseits eine Symbiose mit ihr vollzogen wird und sie andererseits im Überlebenskampf bezwungen werden muss, da man ihr zunächst schutzlos ausgeliefert ist. Diesbezüglich wird dem verwirrten Patienten Andrew und seinem Begleiter in *Shutter Island* ein orkanartiger Sturm beinahe zum Verhängnis, als sie durch Wald und wildes Gestrüpp irren,

469Vgl. Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur*, 6. Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, S. 373.
470Ebenda.
471Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 6, Episode 15: „Übers Meer“* (2014).
472Gutzeit, Angela: *Der Topos der Insel. Jugendliteratur rund um das Abenteuer Insel*. Auf: http://www.deutschlandfunk.de/der-topos-der-insel.1202.de.html?dram:article_id=187931. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)

während die Insel sich allmählich in „*einen tosenden Hexenkessel*“[473] verwandelt. In einem nicht vielversprechenden Mausoleum Zuflucht suchend, erkennen die beiden, wie mächtig die Natur sein kann: „*Teddy fühlte sich an jenen Tag auf dem Boot seines Vaters erinnert, als ihm zum ersten Mal klar geworden war, dass die Natur sich nicht um ihn scherte, dass sie weit mächtiger war als er. Er stellte sich den Wind mit dem Antlitz und dem gekrümmten Schnabel eines Falken vor, der mit heiserem Schrei auf das Mausoleum herabstieß. Dieser Sturm war ein wütendes Etwas, das Wellen auftürmte, das Häuser zu Kleinholz machte, das ihn mit seinen Krallen packen und bis nach China werfen konnte.*“[474] Auch in *Geisterfjord* warnt der Bootskapitän die drei Ankömmlinge auf der im Winter unbewohnten Insel Hesteyri vor dem launischen Wetter, das zu dieser Zeit besonders gefährlich werden kann, wenn man die Landschaft erkunden möchte: „*Sie sollten auf alles vorbereitet sein.* […] *Unmöglich, hier bei Kälte und Sturm auszuharren.*“[475]

Zu bedenken gilt zudem, dass mit der Situation, den Naturgewalten völlig schutzlos ausgesetzt zu sein, eine menschliche Urangst verknüpft ist[476], welche es manchmal vermag, die Betroffenen zu kreativer Aktivität zu befähigen. Die Thematik der Angst scheint somit untrennbar mit dem Inselmotiv verknüpft zu sein, denn „[e]*in Mensch auf einer unbewohnten Insel fürchtet sich. Er fürchtet sich vor der Natur, vor der Stille, vor der Leere, vor Seinesgleichen – und wenn da auch nichts und niemand zum Fürchten ist, so fantasiert er Bedrohliches in dieses Nichts hinein und ist immer auf der Lauer.*“[477] Sein Unwohlsein bzw. einen ersten Anflug von Angst teilt beispielsweise Chuck bereits kurz nach den ersten Nachforschungen in *Shutter Island* seinem Begleiter mit folgenden Worten mit: „*Mich macht dieser Ort allmählich nervös, Teddy.*“[478] Die Angstgefühle, die auf dieser Insel hervorgerufen werden, basieren insgesamt jedoch vielmehr auf der Einbildungskraft der Figuren als auf real bestehenden Gefahren. Es ist also die durch die unheimliche Anstalt evozierte, beklemmende

473Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 168.
474Ebenda, S. 169f.
475Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, Fischer Taschenbuch, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 15f.
476Vgl. Gutzeit, Angela: *Der Topos der Insel. Jugendliteratur rund um das Abenteuer Insel*. Auf: http://www.deutschlandfunk.de/der-topos-der-insel.1202.de.html?dram:article_id=187931. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)
477Ebenda.
478Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 90.

Stimmung, die den Figuren so zusetzt: „*Allmählich hatte Teddy das Gefühl, dass sich die Atmosphäre der Anstalt in seinen Schädel fraß.*“[479]

Charakteristisch für Inseln ist zudem ihre wilde Natur, die bereits teilweise angesprochen worden ist. Ebenso abenteuerliche wie unheimliche Bilder werden durch wild wachsende Pflanzen und eine weitläufige Dschungellandschaft evoziert, wie es beispielsweise in der Serie *LOST* der Fall ist, in der die Natur trotz Eingriffe der Menschheit am Ende die Oberhand behält. So zerfallen etwa Tempelanlagen im Laufe der Jahre durch die stete Witterung und den wilden Pflanzenwuchs und die *Black Rock* – das große Schiff, mit dem Richard Alpert auf die Insel gelangt ist, und im sogenannten dunklen Territorium liegt – wird marode und von Schlingpflanzen überwuchert. Diese Rückgewinnung der Erde durch die Natur macht die einzelnen Erkundungstrips zu gefährlichen Abenteuern.

Abb. 80: Die vom Dschungel umgebene Tempelanlage[480]

Abb. 81: Die von Schlingpflanzen überwucherte *Black Rock*[481]

Des Weiteren erleben nicht nur die Überlebenden in *LOST*, sondern auch andere Protagonisten aus Mystery-Werken die Insel als Ort sozialer und räumlicher Abgeschiedenheit. Schon in antiken und mittelalterlichen Texten kommt der Insel „*die Bedeutung des Unheimlichen zu, da sie eine Welt verkörpert, die durch ihre Abgeschiedenheit der erwünschten Geselligkeit des Hofes diametral entgegengesetzt ist.*“[482] Diesbezüglich könnte Isenstein aus dem *Nibelungenlied* beispielhaft herangezogen werden, ein Ort, an dem Magie vorherrscht und die widernatürliche Stärke der dort herrschenden Brünhild eine

479Ebenda, S. 137.
480Screenshot aus: Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 6, Episode 2: „Los Angeles – Teil 2“* (2014).
481Screenshot aus: Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 1, Episode 23: „Exodus – Teil 1“* (2014).
482Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 169.

solch angsteinflößende Wirkung auf die burgundischen Recken hat, dass sich diese schnellstmöglich an ihren bekannten Hof zurückwünschen. Die Stimmung der Enge und der Isolation[483] ist auch in Mystery allgegenwärtig. Hier steht das Inseldasein ebenfalls in starkem Kontrast zur Normalexistenz auf dem Festland und wirft in bestimmten Situationen häufig Parallelen auf, in denen bestimmte Handlungen erfordert sind. Auf diese Weise erhalten die Überlebenden in *LOST* die Möglichkeit, Fehler, die sie in ihrem bisherigen Leben begangen haben, durch eine alternative Handlungsweise wiedergutzumachen oder Vergangenes psychisch zu verarbeiten. Die Thematik der Zivilisationsferne ist für dieses Genre besonders in der Hinsicht interessant, dass die abgeschiedenen Orte die Fantasie der Protagonisten anregen und in ihnen nicht selten den Eindruck erwecken, doch nicht die einzigen auf der Insel zu sein. Nachdem etwa in *Geisterfjord* das Boot die Insel wieder verlassen hat, bemerkt Garðar: „*Mann, ist das ruhig hier* […]. *Ich glaube, ich war noch nie an einem so menschenleeren Ort.*“[484] Jedoch hat Katrín schnell den Eindruck, dass sie nicht alleine auf der Insel sind, weil sie hinter Líf etwas vorbeihuschen sieht: „*Ein pechschwarzer Schatten, noch dunkler als die dunkle Umgebung. Er verschwand ebenso schnell, wie er aufgetaucht war, und Katrín konnte nicht erkennen, was es war. Es sah aus wie ein kleiner Mensch.*“[485]

Das Motiv der Isolation kann aber auch im Sinne einer Verbannung betrachtet werden, wobei das Verlassen der Insel gar nicht mehr möglich ist. Dementsprechend bemühen sich die Überlebenden in *LOST* ständig darum, gefunden zu werden, und starten stets Fluchtversuche, die am Ende jedes mal scheitern. Eines der großen Mysterien der Insel besteht tatsächlich darin, dass ihre Position kaum bis gar nicht auszumachen ist. Zudem kann sie sogar durch die Nutzung eines besonderen Mechanismus – ein unterirdisches Rad muss unter enormem Kraftaufwand gedreht werden – spurlos verschwinden und andernorts wieder auftauchen.[486] Die Protagonisten sind somit von der Welt der Lebenden isoliert, was sich am Ende der sechsten Staffel sogar im wahrsten Sinne des Wortes bestätigt. In *Shutter Island* wird dem Protagonisten am Ende

483Vgl. Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur*, 6. Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, S. 373.
484Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, Fischer Taschenbuch, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 23.
485Ebenda, S. 24.
486Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 4, Episode 14: „Die Rückkehr – Teil 3“* (2014).

erklärt, dass er ein psychisch kranker und gefährlicher Verbrecher ist und als Patient die Anstalt auf der Insel nicht verlassen darf. Ebenso wie die anderen Patienten wird er auf diese Weise aus der Gesellschaft verbannt, um keine Bedrohung mehr für diese darzustellen. Dass er ein Gefangener der Insel ist, wird daher nicht nur durch den Sturm verursacht, weshalb die Rückfahrt aufs Festland nicht mehr möglich ist, sondern zeigt sich auch in der beeindruckenden Anlage, die aus langen und hohen Mauern sowie einer soliden Festung aus älteren Zeiten besteht: „[A]*ls sie auf die Westseite der Insel zusteuerten, zeichnete sich die Festung auf der südlichen Klippenwand klarer ab. Es gab keine Kanonen mehr, aber die Geschütztürme waren noch gut erkennbar. Hinter der Festung erstreckte sich eine Hügellandschaft, und Teddy nahm an, dass dort die Anstaltsmauer war, die sich aus seinem jetzigen Blickwinkel in der Umgebung verlor, und dass Ashecliffe Hospital irgendwo hinter den Klippen lag, mit Blick auf die Westküste.*“[487] Diese gesamte Anlage wird in Martin Scorseses Verfilmung auf beeindruckende Weise dargestellt und erinnert an ein enormes Gefängnis. Sogar eine Ähnlichkeit mit dem Konzentrationslager Auschwitz ist bei der Ankunft im aus roten Ziegelsteinen gebauten Eingangsbereich erkennbar. Somit könnte man annehmen, dass durch diese Darstellung die Symbolik der Gefangenschaft noch verstärkt wird.

Abb. 82 und 83: Die Festung, in der die gefährlichsten Patienten untergebracht werden und der aus roten Ziegelsteinen gebaute Eingangsbereich Ashecliffes[488]

Abschließend sei noch auf eine aus der Mystik stammende Symbolik hingewiesen, nämlich die Abkehr vom irdischen Dasein. In der römischen Antike galt die Insel tatsächlich als eine mögliche Jenseitsvorstellung oder eine paradiesische Zivilisationsferne, die als letzte Station vor dem Tod betrachtet wurde. Dabei kommt es auf die Begegnung des Individuums mit sich selbst an,

487Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 29.
488Screenshots aus: Scorsese, Martin: *Shutter Island* (2010).

aus der es verändert hervorgehen kann.[489] Diese Symbolik findet sich eindeutig in der Serie *LOST* wieder, da sich die unterschiedlichen Figuren während des Aufenthalts auf der mysteriösen Insel stark verändern und am Ende geläutert sind, als Jacks Vater das Licht durch das Portal der Kirche einströmen lässt. Da aber immer noch viele Fragen offen geblieben sind, bleibt dieses seltsame Eiland weiterhin ein Rätsel. Somit ist das Motiv der Insel „*für die menschliche Fantasie und damit für die Literatur ein unerschöpfliches geografisches Phänomen, das immer wieder beschrieben wird und doch nicht restlos zu erklären ist*.“[490]

Anhand der bisherigen Untersuchungen lässt sich schließlich festhalten, dass besonders Mythen, Märchen und Mystik diesem Genre des Unheimlichen einen umfassenden Bestand an Elementen, Motiven und Symbolen bieten. Diesbezüglich lässt sich die Auseinandersetzung mit den natürlichen Topoi sowie deren Bedeutungen treffend mit folgenden Worten Howard Phillips Lovecrafts abrunden: „*Dieser* […] *Fundus* [hat] […] *seinen Ursprung sowohl in den lebhaften spirituellen und theologischen Interessen der ersten Siedler als auch in der fremdartigen und bedrohlichen Natur des Ambientes, mit dem sie sich konfrontiert fanden*.“[491]

2.1.3. Überirdisch und unterirdisch – unheimliche Schau(er)plätze

Unheimliches und übernatürliches Gedankengut hat Mystery nicht nur von alten Mythen, Sagen oder Legenden übernommen, sondern ebenso aus dem reichen Reservoir der Schauerromane schöpfen können. Basierend auf dieser Literatur tauchen die Widersacher gewöhnlich an finsteren, abgelegenen und zumeist unterirdischen Orten auf, deren Atmosphäre durch schaurige Beschreibungen stets befremdlich, übersinnlich oder bedrohlich wirkt. Gemeint sind hiermit besonders Räume oder Gebäude, die als verlassen gelten, der Zeit als zerstörende Kraft bereits zum Opfer gefallen sind und somit nicht selten mit dem Tod verknüpft werden können: Ruinen von einst mächtigen und

489Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 168f.

490Gutzeit, Angela: *Der Topos der Insel. Jugendliteratur rund um das Abenteuer Insel*. Auf: http://www.deutschlandfunk.de/der-topos-der-insel.1202.de.html?dram:article_id=187931. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)

491Lovecraft, Howard Philipps: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, Suhrkamp Verlag, 3. Auflage, Frankfurt am Main 2012, S. 72.

prunkvollen Burgen, Tempeln oder ganzen Städten, alte Friedhöfe mit moosbewachsenen und zerbröckelnden Grabsteinen und Mausoleen, Geisterstädte voller Staub, in denen sich die Natur ihren ursprünglichen Platz allmählich wieder zurückerobert, sowie Massengräber und Katakomben, in denen der Tod allgegenwärtig ist und in den Schatten der Tiefe zu lauern droht. Solche Settings bieten sich zudem ideal für Geistererscheinungen an und jagen nicht nur den Protagonisten sondern auch der Leserschaft bzw. den Zuschauern einen kalten Schauer über den Rücken. Im Folgenden sollen daher diese unheimlichen Schau(er)plätze genauer erkundet werden, wobei der Weg zunächst über und dann unter den Erdboden führen wird.

Aus der Romantik als Orte der Melancholie und Transzendenz übernommen, manifestieren sich Ruinen im Mystery-Genre stets auch als Symbol der Vergänglichkeit.[492] Dieses Element entstammt überwiegend aus der Horrorliteratur. Es handelt sich um klar abgegrenzte Räume, welche rein durch ihr optisches Erscheinungsbild an Tod und Zerfall erinnern und eine Mischung aus Neugier und Grauen beim Rezipienten hervorrufen. Denn besonders an solchen Flecken – von der Menschheit verlassen – halten sich in Mystery-Werken nicht selten Verschwörungstheoretiker auf, um zu einem ganz bestimmten Augenblick plötzlich in der Öffentlichkeit aufzutauchen oder sich auf andere Weise bemerkbar zu machen. Ebenso sind ähnlich wie in der Fantasy verlorene Seelen oder unheimliche und überirdische Wesen an solchen Plätzen, die sich die Natur zurückerobert, anzutreffen. Zwei aussagekräftige Beispiele von noch lebenden „verlorenen Seelen“ in Ruinen befinden sich in der Mystery-Serie *LOST.* So wird etwa John Locke von Benjamin Linus gezwungen, seinen vermeintlichen Vater Anthony Cooper zu ermorden, um anschließend in die Geheimnisse der Insel eingeweiht zu werden. Tatsächlich halten die Anderen den todgeweihten Mann in einem Tal gefangen, in dem dieser, gefesselt an eine alte Säule einer Tempelruine, auf sein Todesurteil wartet. Dass es sich offensichtlich um die Ruine eines früher größeren Komplexes handelt, verraten die vielen dicken Brocken aus stark verwittertem Stein, welche um die Säule herum verteilt liegen. Insofern kann zum einen von einer

492Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 307.

„verlorenen Seele“ die Rede sein und zum anderen der Schauplatz als schauriger Ort des Todes und der Vergänglichkeit betrachtet werden.

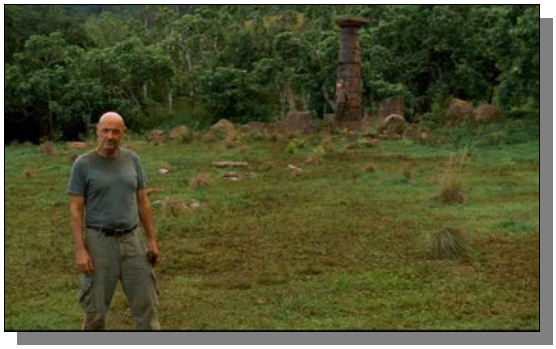


Abb. 84 und 85: Der an die Tempelsäule gefesselte Anthony Cooper und John Locke[493]

Ein weiteres Beispiel wäre die Ruine einer altägyptisch anmutenden Statue an einem Strand der Insel. Dabei handelt es sich bloß noch um einen riesigen Fuß mit vier Zehen und einem Beinstumpf. Der ganze Rest der früher überaus imposanten Steinfigur ist verschwunden. Hierhin hat sich Jacob, der Hüter der Insel, zurückgezogen, um Schutz vor seinem Bruder zu finden, der sich ständig in das mysteriöse und gefährliche Rauchmonster verwandelt und die Insel um jeden Preis verlassen möchte. Von großer Bedeutung erscheint in diesem Zusammenhang eine nähere Betrachtung der ursprünglich unversehrten Statue: In beiden Händen hält der Koloss nämlich jeweils ein Anch-Kreuz, das altägyptische Symbol für Leben oder auch ein Weiterleben im Jenseits. Da von der Steinfigur jedoch nur noch ein Fuß und keines der Zeichen übriggeblieben ist, scheint Jacob nicht mehr vollständig geschützt zu sein und wird in der Tat durch Ben Linus, den der Schwarze Mann als Marionette benutzt, ermordet. Demnach kann er anschließend nur noch als Geist erscheinen und benutzt Hugo als Medium[494], da dieser die Begabung besitzt, mit Toten kommunizieren zu können. Hinzu kommt, dass die Gruppe, die das Rauchmonster in der Gestalt John Lockes um sich geschart hat, an diesem Strand die Leiche des wahren John Lockes sieht. Somit steht dieser Ruinen-Ort ebenfalls für Vergänglichkeit, Tod sowie Transzendenz und ist als übersinnlicher Raum zu betrachten.

493Screenshots aus: Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 3, Episode 19: „Im Loch“* (2014).
494Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 6, Episode 1: „Los Angeles – Teil 1“* (2014).

Abb. 86 und 87: Die Statue und die übriggebliebene Ruine, in der Jacob ermordet wird[495]

Ebenfalls noch überirdisch gelegen sind Friedhöfe, die als sogenannte „unsafe spaces“ bereits bei den ersten Beschreibungssätzen schlimme Ereignisse erahnen lassen.[496] Nicht nur bestimmte Wesen oder Gegenstände, sondern auch Handlungen sind oftmals an gewisse Räume gebunden und somit erwecken etwa Gräberhügel oder Friedhöfe bereits mit ihrer ersten Erwähnung beim Rezipienten die Erwartung, dass bald etwas Schlimmes oder zumindest Gruseliges passieren wird. Die Beschreibung beeinflusst demnach die Stimmungen und Emotionen der Leser und Zuschauer, die nicht selten von deren Kenntnissen über das Genre abhängen.[497] Parallel zur modernen Horror- und Schauerliteratur lassen tatsächlich auch in Mystery-Werken finstere Orte in der Regel nichts Angenehmes erwarten. Der Friedhof kann ähnlich wie die Ruine als Symbol des Todes, der Vergänglichkeit, der Melancholie sowie der Transzendenz betrachtet werden, hat aber auch die positive Bedeutung der Erinnerung inne. Diese symbolische Relevanz strahlt eindeutig auf die mit diesem Ort verbundenen Gegenstände des Totenkults wie Kerzen, Kreuze, Skelette und Totenschädel aus.[498] Während die Horrorliteratur besonders gerne barocke Motive aufgreift, wird eine schaurige Atmosphäre im Mystery-Bereich eher mit Rückbezug auf Merkmale der Romantik kreiert. Obwohl Hügelgräber und Friedhöfe als unheimliche Orte der Toten nachts gerne vermieden werden, gelangen so manche Protagonisten früher oder später aufgrund ihrer Nachforschungen dorthin, womit häufig eine hilfreiche Offenbarung einhergeht. In *Die Treppe im See* wird beispielsweise Travis Glasgow von seinem

495Screenshots aus: Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 5, Episoden 16 und 17: „Der Vorfall – Teil 1“ und „Der Vorfall – Teil 2“* (2014).

496Vgl. Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012, S. 311.

497Vgl. Ebenda, S. 39.

498Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 134.

Kontrahenten David Dentman nachts entführt und zum Friedhof gefahren, auf dem sich das leere Grab von dessen vermisstem Neffen Elijah befindet. Bereits die ersten Zeilen der Ortsbeschreibung erwecken eine bedrückende Stimmung: „*Wir passierten eine lichte Baumgruppe, die sich in eine weite Lichtung öffnete, deren Boden mit Nebel bedeckt war.* […] *Wir standen vor einem, früher einmal bestimmt zehn Fuß hohen, Schmiedeeisenzaun. Hinter dem Zaun, halbmondartige Grabsteine, wie Rückenflossen auf dem schwarzen Rasen. Ein Friedhof.*“[499] Um zum Grab des Jungen zu gelangen, muss der gesamte Begräbnisplatz durchquert werden. „*Wir passierten ein imposantes Mausoleum sowie mehrere Grabmarkierungen, die Engeln und Sternen nachempfunden waren. Ich* […] *eilte einen leichten Hang hinunter. Am anderen Ende des Friedhofs unter einer hohen Eiche sah ich ihn stehen bleiben.*“[500] Hier erhält der Protagonist zwar eine bedeutende Information über das Verhältnis zwischen David und dessen Vater, wird aber schließlich vor dem besagten Grab zusammengeschlagen und – an einem Gitter angekettet – im Schnee seinem Schicksal überlassen. Im Gegensatz zu dieser Geschichte suchen in Dennis Lehanes *Shutter Island* Teddy und Chuck in einem herabgekommenen Mausoleum Zuflucht vor dem immer stärker werdenden Sturm. „*Sie sahen, dass auf der Betonplatte in der Mitte des Grabhauses kein Sarg stand – offenbar war er irgendwann in den Jahren nach der Beisetzung entfernt, vielleicht gestohlen worden. Auf der anderen Seite der Platte war eine Steinbank in die Wand gemauert.*“[501] Hier kommt es zu einem längeren Gespräch zwischen den beiden, welches durchaus als Patient-Arzt-Unterhaltung aufzufassen ist: Teddy versucht, seine beängstigenden Vermutungen über grausame Menschenexperimente auf der Insel in Worte zu fassen, wobei Chuck den leichten Versuch zu unternehmen scheint, seinen Patienten von der Wahrheit zu überzeugen. Erstmals wird dem Leser somit klar, in welch komplizierte Situation sich der Protagonist verstrickt hat und wird zum Miträtseln animiert. Die unheimliche Atmosphäre an diesem sonderbaren Ort soll vor allem die grauenvollen Schilderungen der Hauptfigur unterstreichen. Zuletzt sei noch auf den Friedhof und das Mausoleum in Kerstin Giers *Silber* –

499Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 269f.
500Ebenda, S. 270.
501Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 168.

Das erste Buch der Träume verwiesen. Hier wird der Topos nach allen Regeln und Klischees der Horrorliteratur beschrieben, etwa wenn es heißt: „*Mit seiner Taschenlampe leuchtete* [Grayson] *die Inschriften der Grabsteine und -platten neben dem Weg ab. Sie schienen uralt zu sein, viele waren geborsten oder mit Efeu überwuchert, andere wurden von bemoosten Engelstatuen bewacht. Nebelfetzen waberten stilecht über den Boden, und der Wind brachte die Blätter in den Bäumen zum Rascheln.*“[502] Liv beobachtet an diesem unheimlichen Traumort eine nächtliche, mysteriöse Beschwörungszeremonie und gerät in eine schreckliche Geschichte, in der sie später in einem Mausoleum desselben Friedhofs von Anabel geopfert werden soll, damit ein Dämon herbeigerufen werden kann. Erneut unterstreicht die Ortsbeschreibung die gruselige Atmosphäre und Situation: „*Die Gruft umfasste einen Raum von vielleicht drei mal vier Metern und war spärlich erhellt von brennenden Kerzen, die in Nischen in den Wänden aufgestellt waren.*“[503]

Grüfte und Massengräber können natürlich auch unterirdisch angelegt sein und bieten somit Räume, denen man in Situationen der Panik oder Gefahr nicht so schnell entrinnen kann und die oftmals unentdeckte Geheimnisse bergen. Auf diese Weise verlagern etwa Jill Gregory und Karen Tintori den Beginn ihres Mystery-Thrillers *Das Buch der Namen* in die altägyptische Nekropole Sakkara: „*Dieser Katakomben- und Gräberkomplex gut zwanzig Kilometer außerhalb von Kairo war eine einzige Schatztruhe, voll von Zeugnissen antiker Kunst und Architektur. Seit dreitausend Jahren diente Sakkara, die Stadt der Toten, als Grabstätte für Könige und gemeines Volk – Generationen von Archäologen hatten ihr Leben damit zugebracht, sie zu erkunden, und hatten noch immer nicht alle ihre Geheimnisse entdeckt.*“[504] Gleich nach dem Fund einer wertvollen Papyrusrolle und einem seltsamen Bernstein mit drei hebräischen Schriftzeichen kommt es zu einem Mord in dieser Gruft, was Auswirkungen auf die anschließenden Geschehnisse in der ganzen Welt haben wird.[505] Auch in Christopher Priests Meisterwerk *Prestige* –

502Gier, Kerstin: *Silber – Das erste Buch der Träume*, S. Fischer Verlag, 10. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 79.
503Ebenda, S. 388f.
504Gregory, Jill und Tintori, Karen: *Das Buch der Namen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 13.
505Vgl. ebenda, S. 16.

Die Meister der Magie wird eine Familiengruft zu einem der Hauptschauplätze. Hier versteckt Rupert Angier seine Prestigio-Materialien, um die sich ein großes Mysterium rankt. Der Ort erscheint nicht nur dem Protagonisten und seinem Gehilfen Hutton unheimlich, sondern übt ebenso auf den Leser eine äußerst beklemmende Wirkung aus: „*Eine Treppe aus roh zugehauenen Steinstufen führte in den Berghang hinein. Unten, wo sich eine zweite Tür befand, weitete sich die Höhle ein wenig. Diese innere Tür war nicht abgesperrt, klemmte aber und war nur schwer zu bewegen. Als wir sie endlich aufzogen, quietschte sie vernehmlich. Wir traten in den unergründlich dunklen Raum. Dass sich vor uns eine Höhle ausdehnte, konnten wir eher spüren als sehen. Das Licht unserer Laternen durchdrang kaum die Düsternis.*“[506] So richtig gruselig wird es schließlich, als Hutton den Raum verlässt, um die Materialien zu holen, und somit Angier alleine in der Grabstätte zurücklässt. Erstmals wird deutlich, inwiefern es sich tatsächlich um eine Familiengruft handelt: „*Während sein Licht sich entfernte, fühlte ich mich sehr allein, der kindischen Angst vor dem Dunkeln und den Toten überlassen. Hier an diesem Ort ruhten die meisten meiner Vorfahren. Aufgebahrt auf Simsen und Sockeln, bestanden sie nur mehr aus Gebeinen oder Knochenresten. Sie lagen in Särgen und Leichentüchern, gekleidet in Staub und sich auflösende Gewänder.* […] *Mir war, als erweckte mein Erscheinen die vor langer Zeit verstorbenen Vorfahren wieder zum Leben, als veränderten sie ihre Stellung, als höben sie einen schauerlichen Kopf oder eine skelettierte Hand, als krächzten sie ihren eigenen dunklen Schrecken hervor, den meine Anwesenheit in ihnen auslöste.*“[507] Erst ganz zum Schluss, als Andrew Westley – eigentlich Andrew Borden – in der Familiengruft der Angiers die Leiche seines Zwillingsbruders Nicholas Julius Borden findet, löst sich das Rätsel um die durch den Tesla-Apparat produzierten Prestigios: Es handelt sich um absolut identische Klone des Magiers Rupert Angier. Die Gruft entpuppt sich somit als Ort der Offenbarung: Nicht nur Andrew erfährt etwas über seine Familiengeschichte und sich selbst, sondern auch der Leser versteht endlich, worum es sich bei diesen Prestigios wirklich handelt. Wie in einem Gruselkabinett – der ursprüngliche deutsche Titel des Werkes lautete *Das Kabinett des Magiers* – liegen die Klone übereinandergestapelt in Regalen und

506Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007, S. 354.
507Ebenda, S. 354f.

enthüllen das wahre Geheimnis des ehemaligen Magiers Rupert Angier. „*Offen auf jedem Bord lagen menschliche Körper, alle männlichen Geschlechts und mit Abendgarderobe bekleidet* […]. *Die Körper in den Kleidern waren identisch* […]. *Alle Leichen hatten die Augen offen.* […] *Die Leichen nahmen alle unterschiedliche Haltungen ein* […]. *An keiner der Leichen gab es Anzeichen von Verwesung. Sie schienen wie mitten im Leben erstarrt: der Bewegung beraubt, ohne getötet worden zu sein. Kein Staub lag auf ihnen, kein Geruch ging von ihnen aus.*“ Alle während Angiers Theatervorstellungen erzeugten Prestigios lagern in der Familiengruft wie Schlafende in engen Kojen und sind mit präzisen Daten über Vorstellungsort, -datum und -zeit sowie Nummern etikettiert. Als ob es nicht schon unheimlich genug sei, lässt der Autor auf den letzten Seiten auch noch Angier als wiederauferstandenen Prestigio auftauchen, der die Wahrheit schließlich ausspricht, als Andrew seinen toten Zwillingsbruder aus der Enge der Grabstätte herausholen möchte: „*Sie sind ein Borden, oder?* […] *Ich dachte mir schon, dass Sie irgendwann kommen und ihn holen.* […] *Er ist Sie, Borden, und all die anderen sind ich.*“[508] Die Geschichte endet damit, dass Angier als letzter lebende Prestigio aus der Gruft steigt und im Dunkeln der Nacht verschwindet.[509]

Weitere unterirdische Gewölbe sind Katakomben, in denen meistens die Leichen bedeutender Persönlichkeiten bestattet werden. Anders als bei höhlenähnlichen Gruften handelt es sich dabei gewöhnlich um sich unter Tage befindende weitläufige und manchmal wie ein Labyrinth anmutende Systeme, die sich über mehrere Kilometer ausdehnen können. Die wohl bekanntesten Katakomben des Mystery-Genres sind die des Vatikans in Dan Browns Thriller *Illuminati*, in denen sich der gefährliche, mit Antimaterie gefüllte Behälter befindet. Nach einer angeblichen Vision will der Camerlengo in die Nekropole, die Stadt der Toten. Der heiligste Ort der Christenheit gerät in den Mittelpunkt des Geschehens: „*Terra Santa. Manche nannten es die Nekropole. Andere nannten es Katakomben. Nach den Berichten der wenigen auserwählten Geistlichen, denen im Lauf der Jahre der Zutritt gestattet worden war, bestand die Nekropole aus einem dunklen Labyrinth unterirdischer Krypten, die einen*

508Ebenda, S. 456.
509Vgl. ebenda, S. 458f und 439f.

Besucher für immer verschlucken konnten, falls er sich verirrte.“[510] An diesem ewig finsteren, unheimlichen und mit verfallenden Grabstätten bestückten Ort der Toten soll es sich in einem Wettlauf gegen die Zeit herausstellen, ob der Vatikan vor der Zerstörung durch die bald freigesetzte Antimaterie noch gerettet werden kann und ob Langdon sowie seine Gefährtin Vittoria überleben oder sich aufgrund einer Katastrophe den Verstorbenen in dieser Gruft hinzugesellen werden.

Als gigantische unterirdische Anlage erweist sich zudem der Unterschlupf und gleichzeitig Sammelpunkt der Gnoseos, einer Sekte mit bösen Absichten, im Roman *Das Buch der Namen*. In einem Lagerhaus führen scheinbar unendliche Treppen in die Tiefe: „*David hatte noch nie etwas Derartiges gesehen. Er fühlte sich, als sei er in die Unterwelt hinabgestiegen, und es hätte ihn nicht allzu sehr überrascht, wenn er sich am Ufer des Styx wiedergefunden hätte.*“[511] Der Protagonist und seine Begleiterin Yael bewegen sich mitten unter ihren Feinden, deren Vorhaben sie vereiteln möchten, tief unterhalb Londons. „*Es war ein fremder, gespenstischer Ort, schwach beleuchtet von nackten Glühbirnen und Stumpenkerzen, die auf hohen Simsen standen. Die Architektur bestand aus einer eigentümlichen Kombination von Metall und Naturgestein, und die Luft roch muffig und klamm von dem Sickerwasser, das überall entlang den Wänden Pfützen bildete. Die Atmosphäre jedoch knisterte vor Erregung und gespannter Erwartung.*“[512] Vollkommen abgesondert von der Menschheit, die zudem nichts von den Ereignissen und Zusammenhängen weiß, wird in diesem unterirdischen System aus Hallen, Tunneln und Treppen über die Zukunft der Welt entschieden. Dabei erhoffen sich die rund 2000 Anhänger der Sekte während des Weltuntergangs in den unterirdischen Katakomben Zuflucht, um später als einzige Überlebende wieder an die Erdoberfläche zurückzukehren. David gelingt es jedoch, ihre Pläne zu durchkreuzen und alle Gnoseos sterben durch eine Sprengung: „*Mit einer einzigen Detonation, die London wie ein Erdbeben erschütterte, fand die Sekte, die seit Jahrhunderten darauf hingearbeitet hatte, Gottes Schöpfung zu stürzen, ihr Ende – in einem*

510Brown, Dan: *Illuminati*, Bastei Lübbe Taschenbuch, 49. Auflage, Köln 2013, S. 596.
511Gregory, Jill und Tintori, Karen: *Das Buch der Namen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 336.
512Ebenda, S. 345.

unterirdischen Inferno aus Rauch, Trümmern und Asche.“[513]

Abschließend sollte hinsichtlich eines Abstiegs in die Unterwelt unbedingt noch Richard Mathesons etwas außergewöhnlicher Mystery-Roman *Das Ende ist nur der Anfang* Erwähnung finden. Während David und Yael nämlich lediglich das Gefühl haben, sich in die Tiefen zum aus den antiken Mythen bekannten Hades zu begeben, steigt Chris mit Alberts Hilfe tatsächlich in die Hölle, um seine Frau Ann, die Selbstmord begangen hat, zu retten und endlich wieder mit ihr vereint zu sein. Die Ähnlichkeit mit der Sage von Orpheus und Eurydike fällt nicht nur in der Thematik auf, sondern auch und vor allem in der Darstellung der Unterwelt. Bereits der Weg zum Eingang lässt Schauriges und Fürchterliches vermuten, da dem Schattenreich eine sterbende Landschaft vorgelagert ist: „*Keine fruchtbare Landschaft, nur kahler Boden, sterbendes Gras, verkrüppelte Bäume, buchstäblich ohne Laub, kein Zeichen von Wasser.*“[514] Kurz vor der Grenze zum unteren Reich taucht eine Wächterfigur auf, die Chris in seinem Vorhaben jedoch nicht auszubremsen vermag. Er gelangt in eine Welt der Finsternis, Leblosigkeit, Trostlosigkeit, Mutlosigkeit, Hoffnungslosigkeit, des Hasses, der Sünden, der Gewalt, des Gestanks, des Chaos´. Nach und nach erblickt der Protagonist immer größeres Elend und wird mit den sieben Todsünden konfrontiert, bevor ihn die Suche nach seiner Geliebten in einen riesigen Krater hinabführt: „*Ich beugte mich vor und spähte hinab in das riesige schwarze Loch. Doch rasch wich ich zurück, als mir aus der Tiefe etwas entgegenschlug – etwas, das giftig und bösartig war.* […] *Die Luft – konnte man sie überhaupt noch so nennen? – war absolut widerwärtig: dicht, klebrig, stinkend. Ich spürte, wie sie sich wie ein Film um mich legte und in meine Lunge kroch, während wir tiefer und tiefer kletterten.*“[515] Der Grund des Kraters entpuppt sich letztendlich als Raum des Ekels, der Perversion, der Krankheit und des Wahnsinns. Es fällt während des gesamten Aufenthalts in der Hölle auf, dass die grausige Atmosphäre einen unglaublichen Einfluss auf Chris´ Gemüt hat. Dem Autor gelingt es so auf einzigartige Weise, die Symbiose von Umgebung und Seele in Worte zu fassen. Somit muss schließlich der Leser um den Protagonisten bangen, da dieser sich selbst aus eigener Kraft kaum mehr

513Ebenda, S. 389f.
514Matheson, Richard: *Das Ende ist nur der Anfang*, Wilhelm Goldmann Verlag, München 1998, S. 197.
515Ebenda, S. 214ff.

retten kann, noch bevor er überhaupt zu seiner Frau gelangt, die in einem schäbigen Überrest eines Hauses auf dem Grund des Kraters – wie viele andere verlorene Seelen auch – in Not, Elend und Selbstmitleid verweilt.

2.1.4. Verlassen, verschlafen und verwahrlost – das immer wiederkehrende Motiv des Hauses

Obwohl uns dieses Kapitel aus der soeben dargestellten abscheulichen und deprimierenden Unterwelt als Illusion zunächst wieder auf die Ebene der Wirklichkeit bzw. den Boden der Tatsachen zurückholen wird, hält auch das Motiv des Hauses nicht wenige Elemente des Übernatürlichen und erneut Schaurigen bereit. Wie bereits im Kapitel zu den Schwellen, Schleusen und Schranken fantastischer Welten dargestellt, führen ebenfalls die Türen und Pforten dieser Gebäude in eng begrenzte, geheimnisvolle und sonderbare Universen. Bei den Darstellungen mysteriöser Häuser handelt es sich aber keineswegs um rein auf Affekte bezogene Beschreibungen, wie sie aus Horrorgeschichten bekannt sind, sondern sie fordern die Protagonisten ebenso wie die Leser dazu auf, unter der Oberfläche zu graben[516], um somit das Rätsel um den mysteriösen und häufig irrtümlich fluchbeladenen Ort zu ergründen. Zu diesem Zweck müssen die fremden, alten und herabgekommenen Gebäude näher erforscht werden, womit sich die Protagonisten gewöhnlich gleich nach ihrem Eindringen oder Einnisten befassen, denn „*Häuser sind keineswegs tote Materie, sondern geben uns auf vielfältige Weise verschlüsselte Informationen über ihre Bewohner.*“[517]

Nicht selten bewirken bereits die Lage und die direkte Umgebung des Gebäudes eine beklemmende und unheimliche Atmosphäre. „*Abgelegen, ohne Nachbarhäuser, versteckt und abgeschirmt von der Außenwelt, präsentiert sich ein Großteil der Häuser.*“[518] Abgeschieden von der Dorfgemeinschaft oder sogar vollständig isoliert von der Gesellschaft, in der Nähe eines finsteren Waldes oder geisterhaft ruhigen Gewässers und inmitten einer verwilderten, von Unkraut überwucherten Gartenanlage erscheinen die meist imposanten

516Vgl. Sieg, Ursula: *Das Haus als wichtigstes Raumelement in den phantastischen Erzählungen Thomas Owens*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 196.
517Ebenda, S. 199.
518Ebenda, S. 205.

Gebäude nicht nur fremd in der natürlichen Landschaft, sondern haben auf die Gäste oder neuen Bewohner eine abweisende oder zumindest angsteinflößende Wirkung. In einer solchen Umgebung liegt beispielsweise das Haus, das Travis und Jodie in Ronald Malfis Roman *Die Treppe im See* beziehen. Das Gebäude liegt abseits einer idyllisch anmutenden Kleinstadt, ist von alten Bäumen umgeben, steht inmitten eines Waldes auf einer Lichtung, zu der man über einen matschigen Weg gelangt, und befindet sich in unmittelbarer Nähe eines in der Nacht dunkel aussehenden Sees, der ein noch finstereres Geheimnis birgt.[519] Dass Jodie, der Frau des Protagonisten, der Ort bereits beim Marsch durch den Wald wie verwunschen erscheint, unterstreicht ihre zynische Bemerkung: „*Wenn dieses gottverdammte Ding aus Lebkuchen ist, kann dein Bruder was erleben.*“[520]

Sich in ihre Bestandteile auflösende Hauseingänge und marode Gartentore – welche allmählich aus ihren Angeln fallen, eine matte und abbröckelnde Rostpatina angesetzt haben und bei stärkeren Windstößen quietschen – unterstreichen die Symbolik des Übergangs aus der Realität in eine verwunschene und unheimliche Parallelwelt. Auch weitere Elemente, die auf eine mögliche frühere Anwesenheit von Kindern hindeuten, lassen das Haus noch verlassener wirken, wie es ebenfalls in Ronald Malfis Werk der Fall ist: „*An der Unterseite des Vordachs hing eine Schaukel an rostigen Ketten; die linke war ein paar Zoll länger als die rechte. Der Sitz – ebenfalls aus Weiden – war derart marode, dass ein Loch mit zerfleddertem Rand darin klaffte.*“[521] Tatsächlich hat früher ein Junge – Elija Dentman – in diesem Haus gelebt, dessen Seele immer noch an dem Gebäude festhält, da seine Leiche noch nicht gefunden worden ist. Die Verlassenheit des Hauses sowie die Ferne zu den übrigen Häusern des Dorfes spiegeln zudem häufig die Einsamkeit sowie die Trostlosigkeit der darin Lebenden wider.[522] Tatsächlich zieht sich in diesem Werk Travis, der wegen des Todes seines kleinen Bruders Kyle von Schuldgefühlen geplagt ist, an diesen einsamen Ort zurück. Hier möchte er an

519Vgl. Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 23ff.
520Ebenda, S. 23.
521Ebenda, S. 25.
522Vgl. Sieg, Ursula: *Das Haus als wichtigstes Raumelement in den phantastischen Erzählungen Thomas Owens*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 206.

seinem neuen Buch schreiben – ebenfalls ein Akt, der mit Alleinsein einhergeht. Gleich hinter seinem Schreibtisch findet er schließlich auch die alte Leiche Elijahs in einem Versteck hinter der Wand, wohin sich der Junge vor Angst zurückgezogen hatte und an einer schlimmen Verletzung gestorben war: „*Nein* […]*. Kein Räuberlager. Dort versteckte er sich, wenn er sich fürchtete oder wenn er sich verletzte*."[523] Auch der Junge zog insofern die Einsamkeit vor, was bereits durch das sonderbare Massengrab toter Tiere, mit denen er statt mit anderen Kindern öfters gespielt hatte, unter der Treppe im See deutlich wird.[524] Da der Junge für die Dentmans auf mysteriöse Weise verschwunden war, haben sie das Haus, das ihnen seither trostlos erschien, verlassen. Auf ähnliche Weise zieht es in Cecelia Aherns Novelle *Der Ghostwriter* den angehenden Schriftsteller Herman Banks in ein abgelegenes Anwesen im Südwesten Englands, in dem der verstorbene Autor Gregory Burns gelebt und gewerkt hatte und der Protagonist sich daher Inspiration erhofft. Zwar steht in diesem Roman nicht ein rätselhafter Tod im Mittelpunkt, jedoch kann auch dieser Landsitz symbolisch für die Einsamkeit betrachtet werden, besonders in Bezug auf die Lage und das riesige Areal. So erfährt der Leser etwa gleich zu Beginn, wie groß das Grundstück ist und erhält eine Vorstellung von der Abgeschiedenheit des Hauses, wenn es heißt: „*Schon vor zwei Minuten hatte die Inschrift* Burns´ Estate *sie auf den Steinsäulen des Haupttors begrüßt, und noch immer war das Haus nicht in Sicht.*"[525] Während Herman begeistert die einzelnen Zimmer des Gebäudes erforscht und sich darüber erfreut, dass die alten Schreibmaschinen des Verstorbenen noch im Arbeitszimmer stehen, fühlt sich seine Frau Amber eher unwohl und hält eine Karte mit der Handynummer der Maklerin Harriet so fest, „*als wäre es die einzige Verbindung zu etwas wenigstens ansatzweise Menschlichem außerhalb dieses Hauses.*"[526] Dass in diesem Gebäude tatsächlich etwas Übermenschliches herrscht, das in Verbindung mit den antiken Schreibmaschinen steht, soll der angehende Autor zunächst an einer Schreibblockade und später an einem paranormalen Phänomen erfahren.

523Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 350.
524Vgl. ebenda, S. 300.
525Aherns, Cecelia: *Der Ghostwriter*, S. Fischer Verlag, 2. Auflage, Frankfurt am Main 2014, S. 16.
526Ebenda, S. 30.

Des Weiteren lassen sich die Häuser in Mystery-Werken fast alle einer besonderen Erscheinungsform zuordnen: Es sind alte und meistens herabgekommene Gebäude, die einer fleißigen Renovierungshand bedürfen. Beschreibungen, die sich auf den Zerfall der Häuser beziehen, gehören zum üblichen Repertoire der Mystery-Autoren. Den Eindruck eines hohen Alters sowie einer langanhaltenden Vernachlässigung vermittelt bereits der Zustand der Außenfassade sowie der Türen und Fenster. Als Paradebeispiel könnte das neue Zuhause von Travis und Jodie in *Die Treppe im See* herangezogen werden: „*Die Läden hingen schief an den Angeln, und die Scheiben starrten vor Schmutz. Vom Vordach hingen erfrorene Pflanzen in Weidenkörben, die allesamt derart ausgewachsen waren, dass die Wurzeln den Boden der Körbe durchstoßen hatten und wie Tentakel in der Luft baumelten wie irgendein prähistorisches Meerestier. Blattlose Ranken klebten steif vor Kälte wie Kabel an der Holzverkleidung. Die Farbe blätterte von dem Holz ab, das an einigen Stellen verblasst oder fleckig war. Es verrottete zwar, zeigte jedoch nach wie vor alle möglichen Wirbel und Muster in der Maserung*."[527] Ebenso wie der äußerlich sichtbare Zustand spiegelt auch das Innere der Häuser deren Alter wider, wobei in der Beschreibung häufig auf mehrere Sinneseindrücke eingegangen wird. Insofern kann man beispielsweise hölzerne Dielen knarren hören, morsches Holz sowie schimmelnde Wände riechen, allgegenwärtige Feuchtigkeit fühlen und sichtbare Mängel an der Ausstattung feststellen. Als ein solches Gebäude präsentiert sich eindeutig die renovierungsbedürftige Bude im Roman *Geisterfjord.*[528] Hier tragen nicht nur Feuchtigkeit und Schimmel zu einer beklemmenden und gruseligen Atmosphäre in einem scheinbar von einem Geist heimgesuchten Haus bei; besonders eine angsteinflößende Geräuschkulisse jagt Katrín Angst ein: „*Ein erneutes Knarren des Fußbodens* […] *kam eindeutig aus der Küche, und das Einzige, was sie davon trennte, war die alte, abgenutzte Türplatte.*"[529] Neben dem Knarren des Holzes ist aber auch das Quietschen eingerosteter Türangeln typisch für eine unheimliche Stimmung. Um in einen engen Flur mit einem alten Kachelboden zu gelangen, müssen sich etwa Noa, Kat und Gilbert in *whisper* durch eine Tür zwängen, was

527Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 24.
528Vgl. Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, Fischer Taschenbuch, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 38, 67, 69, 134, 250 und 305.
529Ebenda, S. 135.

sich als eher schwierig erweist: „*Die braune Eingangstür öffnete sich ächzend wie unter großer Anstrengung und klemmte, kaum dass sie halb geöffnet war, sodass sich Gilbert regelrecht ins Haus quetschen musste. Als Nächstes schob sich Kat durch die Tür und zuletzt Noa mit dem Katzenkorb in ihrer Hand.*“[530]

Auch die Größe der Häuser – welche zudem meistens einen langen Zufahrtsweg, einen Hinterhof sowie eine weitläufige Gartenanlage besitzen – trägt nicht selten dazu bei, sie interessant und unheimlich wirken zu lassen. Alte Herrenhäuser bestehen oft aus mehreren, durch viele Treppen und finstere Korridore verbundenen Flügeln, in deren verwinkelten Ecken und Nischen sowie hinter alten Türen sich sonderbare Zimmer verbergen, die möglicherweise nicht betreten werden können oder dürfen. Ähnlich, wie Belle im verbotenen Westflügel im verwunschenen Schloss aus dem Disney-Film *Die Schöne und das Biest* die verzauberte Rose findet, entdeckt die noch junge Kate Angier in *Prestige – die Meister der Magie* die geheimgehaltene magische Apparatur ihres Urgroßvaters Rupert in seinem Anwesen, das über Generationen hinweg im Familienbesitz geblieben ist. Bezüglich ihrer Kindheit in dem Gutshaus weiß sie als Erwachsene noch zu berichten: „*Das Haus kam mir immer kalt vor. […] Wir lebten im kleinsten Flügel des Hauses, und als ich dort aufwuchs, hatte ich kaum eine Vorstellung von der Ausdehnung der gesamten Anlage.*“[531] Dass sie nicht das ganze Haus kannte, resultiert einerseits daraus, dass es zur Kriegszeit teilweise zur Unterbringung von Evakuierten diente, und sie andererseits aufgrund eines ausdrücklichen Verbots ihrer Eltern einen ganz bestimmten Flügel nie sehen durfte: „*In unserem Haus gab es einen* [...] *Bereich, den wir Kinder nie betreten durften. Er begann bei einer wenig einladenden, braun gestrichenen Tür, die unter der Hintertreppe eingelassen war. Diese Tür war immer abgesperrt. Und bis zum Tag von Clive Bordens Besuch hatte ich nie jemand, weder Eltern noch Diener, sie öffnen sehen. Rosalie hatte mir erzählt, dass es hinter dieser Tür spukte.*“[532] Erst an besagtem Tag erfuhr sie auf grausige Weise, dass sich das rätselhafte magische Instrument ihres Urgroßvaters in den Kellergemächern hinter der Tür befand, indem sie den tragischen Tod des jungen Nicky Borden in den Blitzen

530Abedi, Isabel: *whisper*, Arena Verlag, 13. Auflage, Würzburg 2013, S. 13.
531Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007, S. 165.
532Ebenda, S. 174.

der Apparatur beobachtete.[533] Dem wahren Familiengeheimnis kommt sie jedoch erst viele Jahre später auf die Spur, als Nickys Doppelgänger bei ihr auftaucht. Gleichermaßen birgt das Gutshaus in der erfolgreichen schwedischen Fernsehserie *Jordskott – Die Rache des Waldes* ein schreckliches Familiengeheimnis, dessen Zusammenhang mit den mysteriösen Geschehnissen in dem Ort Silverhöjd und dem riesigen angrenzenden Waldgebiet die Protagonistin Eva Thörnblad in einem Kampf gegen die Zeit herausfindet. Auf der Suche nach ihrer verschwundenen Tochter Josefine sowie Erklärungen für die sonderbaren Ereignisse des Ortes wird sie tatsächlich in einem Zimmer fündig, das ihrem erkrankten Vater vor seinem Suizid als Arbeitszimmer gedient hatte. Nicht nur hier, sondern im gesamten Haus herrscht eine schaurig finstere Stimmung, die durch die Größe des Gebäudes, verwinkelte Treppen und Ecken, einen Geheimweg, der in den Wald führt, ausgestopfte Tierköpfe, flackernde Lampen und seltsam anmutende Dokumente, die mit dem Gedankengut alter Volkssagen sowie schauerlichen Zeichnungen gefüllt sind, evoziert wird.

Abb. 88: Das große und abgelegene Herrenhaus von Herrn Thörnblad, in das Eva einzieht und das so manche Geheimnisse in sich birgt[534]

In Bezug auf die soeben beschriebenen Herrenhäuser bleibt festzuhalten, dass sie schreckliche Geheimnisse in Bezug auf ihre früheren oder sogar aktuellen Eigentümer bergen, die noch lange nach dem Ableben der alten Besitzer unheilvolle Auswirkungen haben können. Insofern könnte Kates Bemerkung über ihr Heimathaus in *Prestige – Die Meister der Magie* stellvertretend für mehrere solcher Gebäude aus dem Mystery-Genre

533Vgl. ebenda, S. 179ff.
534Screenshot aus: Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, Staffel 1, Episode 1 (2015).

aufgefasst werden: „*Und das ganze Haus ist ja uralt, angefüllt mit Erinnerungen an das Leben anderer Menschen und vernarbt von den Überbleibseln ihres Todes.*“[535] Auffallend ist zudem, dass der Versuch, ein Geheimnis zu ergründen, nicht selten zu Schwierigkeiten führt und den Protagonisten oder andere sogar in Todesgefahr bringt. Als Trendsetter dieses Motivs sind wohl die Werke *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* von Robert Louis Stevenson und *Das Bildnis des Dorian Gray* von Oscar Wilde aufzufassen. In beiden Geschichten halten sich die Hauptfiguren zeitweilig in Zimmern auf, die am oberen Ende einer Treppe liegen und unter keinen Umständen von anderen Personen betreten werden dürfen. So macht etwa Dr. Jekyll immer öfter in seinem Geheimzimmer – seinem „*letzten irdischen Zufluchtsort*“[536] – einen schrecklichen Persönlichkeitswandel durch, wenn er sich in den abscheulichen Mr. Hyde verwandelt. Mit seinem Diener kommuniziert er per Zettel, damit sein Geheimnis nicht gelüftet wird.[537] Als sich jedoch Mr. Utterson und der Diener Poole mit Gewalt Zutritt ins Zimmer verschaffen, ist kein Dr. Jekyll mehr zu sehen und Mr. Hyde liegt tot am Boden. „*An dem zerdrückten Fläschchen in seiner Hand und an dem starken Blausäuregeruch, der in der Luft schwebte, erkannte Mr. Utterson, dass er an der Leiche eines Selbstmörders stand.*“[538] Desgleichen versteckt der Schönling Dorian Gray – dessen Seele ebenso boshaft wird wie das monströse Wesen Mr. Hyde – das Gemälde, das sich parallel zu seinen schrecklichen Gelüsten und Taten verwandelt, in einem Dachbodenzimmer. Dieses soll „*ihm das seltsame Geheimnis seines Lebens aufbewahren und seine Seele vor den Augen der Menschen verbergen*“[539]. Als sein Freund Basil nicht nachgibt, das von eigener Hand gemalte Bildnis noch einmal zu sehen, kommt es an diesem Ort zu einer tragischen Ermordung. Das Zimmer ist ewig nicht betreten worden, denn „[a]*ls Dorian Gray eine halb heruntergebrannte Kerze anzündete, die auf dem Kaminsims stand, sah Basil, daß das ganze Zimmer mit Staub bedeckt war und daß der Teppich voller Löcher war. Eine Maus lief raschelnd hinter die Wandtäfelung. Es roch dumpfig*

535Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007, S. 175.
536Stevenson, Robert Louis: *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, aionas Weltliteratur, 2. Auflage, Weimar 2015, S. 74.
537Vgl. ebenda, S. 40f.
538Ebenda S. 45.
539Wilde, Oscar: *Das Bildnis des Dorian Gray*, Insel Verlag, 5. Auflage, Frankfurt am Main 2012, S. 166.

nach Schimmel.“[540] In der Buchverfilmung gelingt dem Regisseur Oliver Parker anhand des Rückgriffs auf einzelne typische Horror-Elemente eine noch schauderhaftere Darstellung des Raumes, in dem sich das entstellte Porträt befindet und sogar zum Leben erwacht. Wegen der Flammen kann der Raum als Parallele zur Hölle gesehen werden, in welcher der Teufel haust. Am Ende zerstört Dorian das Bildnis selbst, wodurch er die hässliche Gestalt annimmt und das Porträt sein ursprüngliches Aussehen.

Abb. 89 und 90: Dorians Kampf gegen sein zweites Ich sowie die Verwandlung[541]

Von der verdorbenen Seele des Protagonisten in Oscar Wildes bekanntem Werk kann abschließend eine Parallele zu Richard Mathesons bildhaftem Roman *Das Ende ist nur der Anfang* gezogen werden, da hierin das herabgekommene Haus in der Unterwelt ebenfalls den inneren Zustand der darin verweilenden Person widerspiegelt: „*Die Farbe an der Außenwand und an Türen, Fenstern und Fensterläden war durch lange gewundene Risse verunstaltet.* […] *Die Türflügel sahen auch alt und fleckig aus, der Türknauf war verrostet. Die Lampe über der Terrasse war zerbrochen, Scherben lagen herum. Ein Teil der Schieferplatten auf dem Boden fehlte, der Rest war schmutzig und hatte Risse.*“[542] Auf gleiche Weise kann tatsächlich Anns Leben kurz vor ihrem Selbstmord betrachtet werden, denn durch den plötzlichen Tod ihres geliebten Ehemanns sind alle ihre Zukunftsträume in Scherben zerbrochen und sie hat ihren Lebenswillen verloren. Der desolate Zustand des Gebäudes sowie der allgegenwärtige Schmutz, Staub und Schimmel stehen daher symbolisch für die Einsamkeit, Trostlosigkeit und Depression der

540Ebenda, S. 210.
541Screenshots aus: Parker, Oliver: *Das Bildnis des Dorian Gray* (2009).
542Matheson, Richard: *Das Ende ist nur der Anfang*, Wilhelm Goldmann Verlag, München 1998, S. 233f.

Selbstmörderin. So bemerkt Chris beim Anblick des Gebäudes, dass „*dies hier Anns spezielle Hölle* [ist] *und nur das* [besitzt]*, was sie zu sehen* [erwartet].“[543] Es geht demnach nicht nur um eine oberflächliche, schaurige Hausbeschreibung, sondern vielmehr wird eine tiefgründige psychologische Ebene angedeutet. Für ihre unverzeihliche Tat muss Ann in einer verdammenswerten Umgebung verweilen, in der ihre Verzweiflung sich vollkommen entfalten kann. Dieser negative Ort wird in der Literaturverfilmung äußerst überzeugend veranschaulicht:

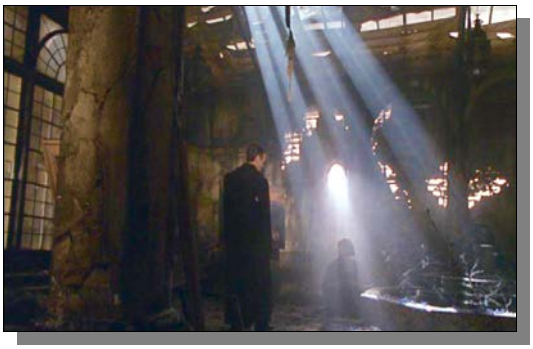


Abb. 91, 92 und 93: Chris´ Aufenthalt in der Unterwelt
und Begegnung mit seiner Frau im zerfallenen Haus[544]

Als interessant erweist sich in diesem Zusammenhang eine bekannte Aussage des Psychoanalytikers Sigmund Freud, nämlich: „*Wir sind nicht Herr im eigenen Haus.*“[545] Sein Modell von den drei Instanzen „Ich“, „Es“ und „Über-Ich“, in dem das Unbewusste („Es“) sowie u.a. die Moral („Über-Ich“) das Handeln und Denken der Person selbst („Ich“) beeinflussen, kann tatsächlich in einer gewissen Hinsicht bei der Interpretation mancher Mystery-Werke

543Ebenda, S. 234.
544Screenshots aus: Ward, Vincent: *Hinter dem Horizont – Das Ende ist nur der Anfang* (1998).
545*Das Unbewusste*. Auf: https://www.3sat.de/page/?source=/scobel/157115/index.html. (Letzter Zugriff am 22.12.2016)

herangezogen werden: Unheimliche Geschehnisse, die sich in alten Häusern zutragen, nicht selten in Kellern lokalisiert sind und noch dazu nicht kontrollierbar geschweige denn erklärbar sind, sowie durch das Unterbewusste ausgelöste Verhaltensweisen oder paranormale Phänomene können mit dem „Es“ verglichen werden. Demgegenüber würden Gesetze, Werte und Normen, an denen sich der Protagonist zu orientieren versucht, um sich das Paranormale zu erklären, für die moralische Instanz des „Über-Ich“ stehen. Die anschließende Handlungsweise der Figur als „Ich“ resultiert schließlich aus dem Zusammenspiel von all diesen Faktoren, wobei in vielen Fällen das Unterbewusste größtenteils die Geschehnisse steuert. Die Figuren glauben plötzlich an Geister, lassen sich aus Mangel an logischen Erklärungen auf die übernatürlichen Phänomene ein und können somit in der Tat nicht mehr selbstsicher über das bestimmen, was sich in ihrem Haus zuträgt. In diesem Zusammenhang ist es auffällig, dass sich sonderbare Ereignisse in der Regel im Keller abspielen, also in dem tiefgelegensten Teil des Hauses, in den man hinabsteigen muss.[546] Nicht nur das Hinabsteigen, sondern auch das trübe Licht, die Kälte, die Feuchtigkeit und ein muffiger Geruch tragen dazu bei, diesen Ort erneut mit der Unterwelt in Verbindung zu setzen. Ursula Sieg zufolge ist daher mit der Erwähnung des Kellers „*eindeutig der Topos »descensus ad inferos« angesprochen, der Hinabstieg in die Unterwelt bzw. in die Welt des Unbewußten, in die unbewußten Sphären des menschlichen Denkens.*“[547] Als Beispiele könnten etwa das Kellergeschoss sowie die Familiengruft in *Prestige – die Meister der Magie* betrachtet werden, in denen die verheißungsvolle Maschine und deren unzählige Opfer aufbewahrt werden. Der Kampf zwischen Ratio und Übernatürlichem wird darüber hinaus besonders bei Travis´ Hinabstieg in den von einem Geist heimgesuchten Keller in *Die Treppe im See* veranschaulicht: „*Ich stand eine gefühlte Ewigkeit lang am Ende der Stufen und schwitzte wie verrückt.* […] *Fast schaffte ich es, mir einzureden, ein Tier sei ins Haus gelangt, schnüffle im Keller herum und veranstalte ein heilloses Durcheinander. Dann sah ich, dass der Teppichläufer auf der Treppe triefte, eindeutig von nassen Fußabdrücken. Unsichtbare Hände schlossen sich*

546Vgl. Sieg, Ursula: *Das Haus als wichtigstes Raumelement in den phantastischen Erzählungen Thomas Owens*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 204.

547Ebenda.

um meine Kehle. Mit einem Mal wurde das Atmen zu einer kaum bewältigbaren Aufgabe. Ich zückte das Handy, um die Notrufnummer zu wählen – trotz einer erdrückenden Ahnung am Grunde meiner Seele, dass dem, was dort unten lauerte, weder Kugeln noch Handschellen Einhalt gebieten konnten. Nein*, erhob sich eine Stimme in meinem Hinterkopf. Das ist dämlich.* Hör auf, dich selbst in Panik zu versetzen. *Quälend langsam machte ich mich auf den Weg nach unten*"[548].

2.1.5. Fürchterliche Flüche, Furcht und Flucht

Das Gefühl der Angst, das soeben geschildert worden ist, hängt aber nicht nur mit äußerlich wahrnehmbaren Phänomenen an unheimlichen Orten zusammen; ihre Wurzeln reichen zudem tief in die Vorstellungswelt der Betroffenen hinein. Insofern unterscheiden sich die beiden Genres Horror und Mystery erheblich: Während sich ersteres nämlich fast ausschließlich auf die typischen Sinneswahrnehmungen des Hörens, Sehens und körperlichen Fühlens beschränkt, rückt im Mystery-Genre vielmehr die innere Gefühls- und Gedankenwelt der Figuren in den Mittelpunkt. Daraus ergibt sich erst die Möglichkeit, auf viele typische Elemente aus dem Horror-Bereich verzichten zu können, da es schon ausreicht, wenn sich die Protagonisten das Angsteinflößende bloß einbilden.

Häuser mit „*gespenstischen spitzen Giebeln,* […] *aneinandergedrängten Schornsteinen,* […] *grotesken Eckkonsolen und* […] *Gitterfenstern mit Rautenscheiben*"[549] kommen zwar in Mystery-Werken vor, dass sie jedoch auch wirklich fluchbeladen sind, bleibt in der Regel Schriftstellern der Horrorliteratur vorbehalten. Wie bereits aus dem Kapitel zum Haus-Motiv hervorgeht, sind somit in Mystery die Gebäude auf bestimmte Weise unheimlich, auch wenn keine Flüche das Geschehen innerhalb der Mauern bestimmen. Lediglich der Aberglaube hat einen relevanten Einfluss auf die Handlungsweise der Figuren. So sind es beispielsweise Prophezeiungen nahekommende Aussagen eines jungen Schülers, die Katrín in *Geisterfjord* Angst einjagen und als Nährboden für den Glauben an einen Fluch fungieren, wenn es heißt: „*Gehen Sie nicht zu*

548Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 82.
549Lovecraft, Howard Phillips: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, Suhrkamp Verlag, 3. Auflage, Frankfurt am Main 2012, S. 77f.

dem bösen Ort. Sie kommen nicht zurück. […] *Fahren Sie nicht zu dem Haus. Sie kommen nicht zurück.*“[550] Im Laufe der Geschichte äußert sich das Angstgefühl der Protagonistin immer deutlicher und die Annahme eines Aufenthalts in einem fluchbeladenen Haus spiegelt sich in Folgerungen wie „*Dieses Haus war ein schlechter Ort, der Unglück brachte*“[551] und „[...] *in diesem gespenstischen Haus gab es keine Logik mehr*“[552] indirekt wider. Doch nicht nur Gebäude werden für verfluchte Orte gehalten. Auch auf finsteren Seen[553] sowie dunklen Wäldern[554] scheinen Flüche zu liegen, die sich am Ende jedoch als Hirngespinste der durch übernatürliche oder unheimliche Phänomene verängstigten Protagonisten herausstellen. Als weiteres Beispiel für die Angst vor etwas, das nicht bzw. nur im Gedächtnis der Menschen existiert, könnte noch Dan Browns Werk *Illuminati* herangezogen werden. Hier stellt sich die Furcht vor der historischen Geheimgesellschaft als Werk einer gekonnten Manipulation der Einbildungskraft der Menschen heraus, da alles nur Inszenierung ist. „*Die Illuminati waren nicht wieder aufgetaucht. Nur ihr Mythos war noch lebendig. Der Camerlengo hatte die Illuminati als Mahnung ausgewählt und sie wiederauferstehen lassen.* […] *Die alten Dämonen waren nur aus einem Grund zurückgekehrt – um eine gleichgültige Welt wachzurütteln.*“[555] Diesbezüglich bleibt festzuhalten, dass die Ängste der Figuren aus Mystery-Werken mehrheitlich auf Geschichten beruhen, die sie sich anhand eigenen Wissens und einiger Beobachtungen zusammenreimen, wobei nicht selten Sagen, Legenden und Mythen längst vergangener Zeiten eine tragende Rolle spielen. „*Die Vergangenheit bemächtigt sich* [insofern] *der Gegenwart, holt sie gewissermaßen ein. Das Alte ist das (potentiell) Bedrohliche.*“[556]

Ähnlich wie bei einem Fluch beruht die drohende Gefahr in manchen Fällen auch auf einem Racheakt, wobei das Unheil als Strafe erlitten werden

550Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, S. Fischer Verlag, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 46.
551Ebenda, S. 153.
552Ebenda, S. 309.
553Vgl. Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 181ff.
554Vgl. Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009, S. 180f, 261ff und 410.
555Brown, Dan: *Illuminati*, Bastei Lübbe, 49. Auflage, Köln 2013, S. 664.
556Koseler, Michael: *Ein Klassiker der englischen Phantastik: M.R. James*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 154.

soll[557] und dem Betroffenen nicht unbedingt von vorneherein bekannt sein muss. Michael Koseler spricht demnach von „*Geschichten, in denen sich der Protagonist der Verfolgung durch jenseitige Mächte ausgesetzt sieht, die Rachen nehmen für eine von ihm begangene Tat.*“[558] Auf solche Weise scheint sich in *Geisterfjord* Bernódus´ „*Rache aus dem Jenseits*“[559] wahrhaftig erfüllt zu haben. In einem Heft, das der von seinen Mitschülern ständig gehänselte Junge im Keller – in dem er erfroren ist – kurz vor seinem Tod beschrieben hat, findet der Psychiater Freyr nämlich einen eindeutigen Hinweis, den er der psychisch gestörten Úrsúla, einer von Bernódus´ früheren Mitschülern, verschweigt: „*Er hatte ihr nicht den ganzen Text vorgelesen, hatte die letzten Worte weggelassen, in denen der Junge Rache schwor und den, der den Text fände, bat, dafür zu sorgen, dass alle ihre gerechte Strafe bekämen, besonders Úrsúla. Und so war es tatsächlich gekommen, alle Kinder, deren Namen er nannte, hatten als Erwachsene gelitten*“[560].

Noch mysteriöser erscheint das Rachemotiv in der Fernsehserie *Jordskott – Die Rache des Waldes*, da sie, wie es der Titel bereits verdeutlicht, nicht von einem Menschen, sondern von einem Topos auszugehen scheint. Erst in der siebten von zehn Episoden erfährt der Zuschauer sowie die Protagonistin Eva, dass deren Vater in der Vergangenheit ein weitläufiges Waldgebiet von Silverhöjd mit giftigen Chemikalien verseucht hat. Dabei sind alle besonderen Wesen des betroffenen Gebiets – die sich übrigens in manchen Fähigkeiten von den Normalsterblichen stark unterscheiden – angeblich bis auf ein einziges namens Moons gestorben. Auch jetzt führen die Leiter der Holzverarbeitungsfirma Cellulosa, die Herrn Thörnblad gehörte, noch Rodungen und Sprengungen im Wald durch, teilweise, weil ein hohes Silbervorkommen dort nachgewiesen worden ist. Neben der Tatsache, dass im Wald und in Silverhöjd selbst immer mehr seltsame Dinge passieren, entführt Moons Kinder, um sich für die Untaten der Firma zu rächen und das Einstellen der menschlichen Eingriffe in die Natur zu erzwingen.

557Vgl. Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Band 2, Verlagsgruppe Weltbild, Berlin 2005, S. 1636.
558Koseler, Michael: *Ein Klassiker der englischen Phantastik: M.R. James*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 154.
559Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, S. Fischer Verlag, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 355.
560Ebenda, S. 353.

Abb. 94 und 95: Ein Teil des zerstörten Waldes und die entführten Kinder in einer Höhle[561]

Insgesamt wird in der Serie immer stärker auf ein mysteriöses Gleichgewicht zwischen Menschheit und Natur fokussiert, wodurch das Rachemotiv zusätzlich unterstrichen wird. Am Ende der ersten und bisher einzigen Staffel werden die entführten Kinder zwar aus den Höhlen im Wald befreit, jedoch wird die todkranke Josefine, die durch den Parasiten Jordskott bereits eine Art Symbiose mit der Natur eingegangen ist, auf ihren eigenen Wunsch hin vom moosigen Erdboden des Waldes aufgenommen und ihrer Mutter Eva endgültig entrissen. Auf diese Weise ist Josefine nun ein Teil des unheimlichen Topos, in dem sie vor mehreren Jahren an einem See entführt worden ist und nach einiger Zeit wieder manche sonderbare Wesen im Einklang mit der Natur leben. Josefines Entschluss kann ebenfalls als eine Art Flucht aufgefasst werden, da sie so nicht den Tod durch den Parasiten Jordskott sterben musste.

Abb. 96: Der vom Waldboden aufgenommene Körper Josefines[562]

561Screenshots aus: Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, Staffel 1, Episode 10 (2015).
562Screenshot aus: Ebenda.

In Mystery-Werken werden Angstgefühle vorwiegend durch eine angespannte, düstere und mysteriöse Stimmung hervorgerufen, wobei die Furcht für so manche Protagonisten jedoch kein Hemmnis, sondern vielmehr ein Ansporn ist, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen. So ziehen sie die Aufmerksamkeit ihrer Kontrahenten noch schneller auf sich und es kommt zu „*Verfolgungsjagden* […]*, wodurch die meist ruhige Atmosphäre des Recherchierens nach der Lösung des Geheimnisses durch Action belebt wird.*“[563] Dieser ständige Wechsel von Nachforschungen an stillen und nicht selten menschenleeren Orten – wie etwa riesigen Bibliotheken, Archiven oder Kirchen – und hektischen Verfolgungsjagden durch Großstädte hält die häufig an Schlafmangel leidenden Protagonisten mit den nötigen Adrenalinschüben in Schach, führt sie aber auch an ihre Grenzen. In Arturo Pérez-Revertes *Der Club Dumas* ist insofern der Bücherjäger Lucas Corso ständig auf der Flucht vor einem angsteinflößenden dunkelhaarigen Mann mit Schnurrbart und einer Narbe im Gesicht.[564] Einmal muss ihm sogar das mysteriöse Mädchen zu Hilfe eilen, als er von seinem Verfolger angegriffen wird. „*Und wenn dieses Gefühl der Gefahr nur Einbildung war, eine hinterhältige Falle, die ihm die unheimliche Umgebung und seine eigene Phantasie stellten, weil er zu viele Romane gelesen hatte?* […] *Genau in diesem Augenblick stürzte sich Rochefort auf ihn. Er tauchte so urplötzlich aus der Finsternis auf, als wäre er dem Fluß entstiegen, obwohl er Corso in Wirklichkeit auf dem Kai unterhalb der Steinbrüstung gefolgt war, um bei erster Gelegenheit über eine Treppe heraufzukommen.*“[565] Auf ähnliche Weise muss sich Robert Langdon – ebenfalls von einer jungen Frau begleitet – in Dan Browns *Illuminati* vor einem Assassine in Acht nehmen, wobei es jedoch der Symbologe ist, der dem Mörder nachjagt. Von wahrem Verfolgungswahn kann beim Schönling Dorian Gray die Rede sein, da dieser längere Zeit von James Vane – dem rachsüchtigen Bruder von Dorians Ex-Frau, die sich wegen der Trennung erhängt hat – verfolgt wird. Erst mit dessen Tod kommt der Titelheld wieder annähernd zur Ruhe.[566]

563Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S.19.
564Vgl. Pérez-Reverte, Arturo: *Der Club Dumas*, btb Verlag, 3. Auflage, Stuttgart und Wien 1997, S. 87.
565Ebenda, S. 327.
566Vgl. Wilde, Oscar: *Das Bildnis des Dorian Gray*, Insel Verlag, 5. Auflage, Frankfurt am Main und Leipzig 2012, S. 255f und 278f.

Auch in vielen weiteren Mystery-Geschichten kommt es zu abenteuerlichen Hetzjagden, bei denen es noch glimpflich für die Gejagten ausgeht. Dennoch findet sich auch das Motiv der misslingenden Flucht in so manchen Werken wieder. In diesen Fällen begleitet die Furcht vor den lauernden Gefahren die Figuren wie ein Damoklesschwert und nach jedem gescheiterten Fluchtversuch beginnt der Teufelskreis aus Angst, Hoffnung und Versagen auf ein Neues. Wie bereits im Kapitel zur Insel als Topos dargestellt, gelingt etwa den Protagonisten in Dennis Lehanes *Shutter Island* und in der Fernsehserie *LOST* nie wirklich eine Flucht. Es hat den Anschein, als sei die Insel verflucht und sie wären dazu verdammt, für immer dort zu bleiben.

2.2. Einzelgänger, Wiedergänger und Doppelgänger – typisches Figurenarsenal

Anders als in den meisten Fantasy-Werken handelt es sich bei den Protagonisten des Mystery-Genres nicht um junge Helden, die eine Parallelwelt bereisen, um eine Entwicklung durchzumachen, sondern in der Regel um Erwachsene, die mit Mordfällen, Verbrechen oder unheimlichen Rätseln konfrontiert werden, die es zu lösen gilt. Es handelt sich oft um Fachleute in speziellen Bereichen, die tiefgründige Recherchen durchführen und über ein ausgeprägtes Wissen verfügen. In folgender Tabelle sollen im Sinne einer Verallgemeinerung und weiterführender Analysen mehrere solcher Fachgebiete mit den entsprechenden Protagonisten in den jeweiligen Mystery-Werken aufgelistet werden:

Fachgebiet	Protagonist(in)	Werk
Symbologie	Robert Langdon	*Illuminati*
Zauberei	Rupert Angier Alfred Borden	*Prestige – die Meister der Magie*
Schriftstellerei	Mort Rainey	*Das geheime Fenster*
	Travis Glasgow	*Die Treppe im See*
	Herman Banks	*Der Ghostwriter*
Bibliosophie	Lucas Corso	*Der Club Dumas*
Kriminologie	Edward Daniels (=Andrew Laeddis)	*Shutter Island*
	Nele Karminter	*Tief im Wald und unter der Erde*
	Eva Thörnblad	*Jordskott – Die Rache des Waldes*

Psychologie	Freyr	*Geisterfjord*
	Malcolm Crowe	*The Sixth Sense*
Parapsychologie	Noa (beeinflusst durch Gilbert)	*whisper*
Astrophysik	John Koestler	*Knowing – Die Zukunft endet jetzt*
Wissenschaften	David Shepherd	*Das Buch der Namen*
Medizin	Jack Shephard	*LOST*
	Chris Nielsen	*Hinter dem Horizont – Das Ende ist nur der Anfang*

In allen hier angeführten Disziplinen, in denen die Figuren tätig sind, kommt es vor allem auf eine besonders ausgeprägte Beobachtungsgabe sowie ein logisches Denkvermögen an, was ganz besondere Fähigkeiten und eine gewisse Intelligenz voraussetzt. Die rätselnden Protagonisten sieht auch Nina Waldkirch insofern als „*Meister auf ihrem jeweiligen Fachgebiet*“[567] an. Da die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Disziplinen sie viel Zeit kostet, während der sie gewöhnlich alleine ihren Recherchen nachgehen, können diese Protagonisten als Einzelgänger betrachtet werden, die jedoch beim Lösen der Fälle plötzlich Hilfe von Begleitpersonen erhalten. Obwohl die Konfrontation mit dem zu lösenden Fall sie in ihrer Disziplin herausfordert, geraten sie in eine ihnen doch fremde Parallelwelt. Diese Erfahrung macht etwa Dan Browns Symbologe Robert Langdon auf eine sehr eindrucksvolle Art: „*Langdon hörte nichts. Er war in einer anderen Welt... seiner Welt, seinem Element, einer Realität, in der Geschichte, Mythen und Fakten aufeinander prallten und seine Sinne überfluteten.*“[568] Allerdings wird plötzlich eine ganz andere Vorgehensweise verlangt, als es im routinierten Alltag der Fall ist: Den Protagonisten – meistens Rationalisten – stehen möglicherweise ihre unerschöpflichen Quellen gar nicht zur Verfügung, anormale Phänomene verkomplizieren den Fall und zusätzlich stehen sie unter Zeitdruck. So werden sie auf die Probe gestellt und müssen ihr Können und Wissen unter ganz besonderen Bedingungen beweisen. Das Hineingeraten in diese Parallelwelt findet häufig durch puren Zufall statt, wenn sich diese Spezialisten mit ihren

567Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 19.
568Brown, Dan: *Illuminati*, Bastei Lübbe Taschenbuch, 49. Auflage, Köln 2013, S. 51.

fachspezifischen Gegenständen auseinandersetzen. Sie „*stolpern gewissermaßen über das Übernatürliche, ohne es (bewußt) heraufbeschworen zu haben. Sie sind sich keines Vergehens bewußt, weil das Übernatürliche nicht zu ihrem Weltbild gehört.*“[569] Während sie bei der direkten Konfrontation mit dem Übernatürlichen zunächst noch mit Schrecken, Fassungslosigkeit, Widerwillen oder auch Ekel reagieren[570], kommt es im weiteren Verlauf ihrer Recherchen zu einer durch Angst getriebenen Neugier.

Als Kontrahenten der zumeist rational denkenden Fachleute treten in manchen Fällen Sekten und Geheimbünde auf, deren Anhänger über die gesamte Welt verstreut sind und „*die über ein weltweites Beziehungsnetz verfügen, wodurch sie für den Rezipienten besonders mächtig und bedrohlich erscheinen.*“[571] In dieser Hinsicht muss etwa David Shepherd zusammen mit Yael in unterschiedlichen Ländern gegen die Gnoseos antreten, um deren Plan der Zerstörung der Welt zu durchkreuzen. Um ihr Ziel zu erreichen, müssen die Verschwörer alle Lamedwowniks – gute Menschen, die, ohne es zu wissen, für die Existenz der Welt zuständig sind[572] – töten. „*Seit mehr als hundert Generationen hatten sie und ihre Vorfahren mit allen Mitteln danach gestrebt, dieses Wissen zu erlangen, dieses Ziel zu erreichen. Die Vorstellung, dass der Erfolg unmittelbar bevorstand – und damit die vollkommene spirituelle Erleuchtung –, war überwältigend*.“[573] David bleibt tatsächlich nicht mehr viel Zeit, denn von diesen Beschützern sind nur noch drei am Leben. Neben solchen angeblich seit Jahrhunderten bestehenden Geheimbünden sind aber auch Assassinen sehr gefährliche Gegner, wie es etwa David in seinem Kampf gegen die Gnoseos oder Robert Langdon, der gegen angeblich wieder auferstandene Illuminati antritt, am eigenen Leib erfahren müssen.

Während die bisher genannten Kontrahenten noch Menschen sind, tauchen in manchen Mystery-Werken aber auch übermenschliche Wesen auf.

569Koseler, Michael: *Ein Klassiker der englischen Phantastik: M.R. James*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 153.
570Vgl. Ebenda.
571Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 23.
572Vgl. Gregory, Jill und Tintori, Karen: *Das Buch der Namen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 102.
573Ebenda, S. 37.

Äußerst fantastisch mutet beispielsweise der erst kürzlich erschienene Roman *Aquarius* an, in dem die Protagonisten von realen sowie von Menschenhand geschaffenen Nixen angegriffen werden. Der Berufstaucher Jens kann jedoch wegen seiner besonderen Abstammung – seine Mutter ist ebenfalls eine Nixe – die Gefahr rechtzeitig wittern und sich aus lebensbedrohlichen Situationen retten. Hier „*pulsiert unmittelbar hinter dem, was der normale Leser wahrnimmt, eine ungeheure Welt des genuin Phantastischen und Geheimnisvollen, und durch vage Andeutungen wird zu verstehen gegeben, daß in den Adern eines Sterblichen das Blut eines mythischen Wesens fließt.*“[574] Obwohl es dem Leser bei einer solchen Lektüre stellenweise vorkommen mag, als halte er ein Fantasy-Buch in Händen, so hat er sich auf der Suche nach einem Mystery-Werk keineswegs im Bücherregal vergriffen. Tatsächlich werden diese Wesen wissenschaftlich so gut beschrieben, dass man als Leser schon fast an ihre Existenz glaubt.

Bezüglich des Protagonisten im eben genannten Werk sei noch darauf hingewiesen, dass Menschen mit bestimmten Begabungen ebenfalls zum Repertoire von Mystery-Figuren gehören. Es kann sich dabei um eine visionäre Gabe, übersinnliche Fähigkeiten oder spezielle Kräfte handeln, welche die Protagonisten von Normalsterblichen unterscheiden. Begonnen mit dem Film *The Sixth Sense*, in dem der neunjährige Cole in der Lage ist, Verstorbene zu sehen und mit ihnen zu kommunizieren, könnte an dieser Stelle eine ganze Reihe von Beispielen angeführt werden. Eine kleine Auswahl soll jedoch zur Veranschaulichung genügen. Ähnlich wie Cole kann auch Hurley in der Serie *LOST* mit Toten reden, was dem ermordeten Jacob am Ende zum Vorteil wird. Im Film *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* verstehen einige Kinder das mysteriöse Flüstern von Außerirdischen und werden von diesen auserwählt, um die durch Sonneneruptionen zerstörte Erde zu verlassen. Ebenfalls in dieser Geschichte notiert das Mädchen Lucinda Embry alle Daten, an denen sich schlimme Katastrophen ereignen werden, auf einem Blatt Papier, das 50 Jahre später in den Händen des Astrophysikers John Koestler landet. Und erneut ist es ein junges und zudem stummes Mädchen, das in der Serie *Jordskott – Die*

574Lovecraft, Howard Phillips: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, Suhrkamp Verlag, 3. Auflage, Frankfurt am Main 2012, S. 75.

Rache des Waldes mit der todkranken Josefine plötzlich redet und ihren Vater zum Versteck im Wald führt, in dem die entführten Kinder gefangen gehalten werden. Schließlich besitzt noch der gleichzeitig angsteinflößende, mysteriöse und sympathische Hüne John Coffey in *The Green Mile* die übernatürliche Fähigkeit, todkranke Menschen zu heilen, indem er die Krankheiten in Form kompakter schwarzer Fliegenwolken aus ihren Körpern aussaugt. Die Insekten „*sind die Krankheit... die Qual... der Schmerz. Er nimmt sie erst in sich auf und entlässt sie dann wieder in die Luft.*“[575] Auf umgekehrte Weise kann er aber auch böse Menschen, wie etwa Percy, mit Krankheiten infizieren und somit für ihre schlimmen Taten bestrafen. Mehrmals wird auf sein sonderbares Wesen hingewiesen, noch bevor Paul Edgecombe sein Geheimnis erfährt: „[Er] *wirkte so anormal, und nicht nur wegen seiner Größe.* […] *In seiner Sprache wie in so vielen anderen Dingen war er ein Rätsel.*“[576] Am treffendsten und äußerst passend für ein Mystery-Werk ist jedoch Pauls Feststellung, kurz nachdem er selbst von diesem Mann geheilt worden ist: „*Es gibt eine Redewendung, die ich irgendwo gelesen und nie vergessen habe, etwas über »ein Rätsel, das in einem Geheimnis verborgen ist«. Das traf auf John Coffey zu.*“[577]

Abb. 97 und 98: John Coffey, als er die Insekten ausstößt und als er Percy bestraft[578]

Weitere Kreaturen, über deren Existenz sich aus Mangel an stichhaltigen Beweisen streiten lässt, sind Aliens und Geister, mit denen, wie eben erläutert, manche Menschen Kontakt aufnehmen können. Während diese Wesen in einigen Werken lediglich als Stimmen in der Vorstellungswelt mancher Menschen existieren – etwa in *Das Buch der Namen* –, erscheinen sie in

575King, Stephen: *The Green Mile*, Wilhelm Heyne Verlag, 4. Auflage, München 2011, S. 351f.
576Ebenda, S. 34f.
577Ebenda, S. 210.
578Screenshots aus: Darabont, Frank: *The Green Mile* (1999).

anderen Geschichten tatsächlich und haben einen großen Einfluss auf die Handlungsweise der Protagonisten. So glaubt etwa John in *Knowing – Die Zukunft endet jetzt*, er müsse seinen Sohn vor den mysteriösen flüsternden Männern beschützen, da er eine Kindesentführung befürchtet. Erst ganz am Ende offenbaren die Außerirdischen ihr wahres Aussehen und ihr Vorhaben.

Geister treten in den meisten Fällen nur aus einem Grund auf: Sie benötigen Hilfe von den Sterblichen, da sie etwas Materielles noch an deren Welt bindet. Diese Erfahrung macht beispielsweise Chris in *Das Ende ist nur der Anfang*, da er sich nicht bewusst ist, dass er gestorben ist, und aus Liebe zu seiner Frau nicht fähig ist, loszulassen. Auch Noa zieht in *whisper* eine Parallele zwischen den Ereignissen in ihrem Haus und „*Geschichten, in denen der Geist eines Menschen zwischen den Welten steckt, weil es noch etwas zu erledigen gibt, etwas, das ihn hindert, in die Ewigkeit einzugehen.*“[579] Dabei handelt es sich gewöhnlich um das Aufdecken eines mysteriösen Kindermords, wobei die Leiche noch nicht gefunden worden ist. Diesbezüglich wären eindeutig die Werke *Geisterfjord* und *Die Treppe im See* zu nennen, in denen die Geister durch den Fund der Toten ihren Frieden finden wollen. Um dies zu erreichen, versucht der Geist des verstorbenen Elijahs mit Travis durch Zeichen zu kommunizieren und erscheint mehrmals auf undeutliche Weise, sodass der Schriftsteller ihm folgt: „*Die Gestalt eines kleinen Jungen stand im Türrahmen. Um ihn genau zu erkennen, fehlte das Licht, aber ich wusste, dass es Elijah war.* […] *Der Schatten schwebte geräuschlos hinaus. Ich ging hinterher.*“[580] Dass sich der Protagonist nicht wirklich vor dem übernatürlichen Wesen fürchtet – obwohl er sich auch nicht ganz wohl dabei fühlt – und so überzeugt von dessen Existenz ist, rührt von einer Aussage her, die er einmal gehört hatte: „*Die Natur kennt kein Aussterben, sondern nur Veränderung. Sie weiß, dass die Seele, wenn sie einen Körper verlässt, dessen Licht ausgegangen ist, laut Definition, irgendwo unterkommen muss. Glaubt man weder an Gott oder ein anderes höheres Wesen noch an Himmel und Hölle – wohin zieht das Ich dann?*“[581] Der Film *The Sixth Sense* verdeutlicht ebenfalls, dass es sich bei Geistern gewöhnlich um hilfsbedürftige Wesen handelt, die eigentlich keine

579Abedi, Isabel: *whisper*, Arena Verlag, 13. Auflage, Würzburg 2013, S. 206.
580Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012, S. 323.
581Ebenda, S. 322.

bösen Absichten haben. Der zu Tode geängstigte Cole, der ständig vor den gruseligen Erscheinungen flüchtet, realisiert dies aber erst, als er den Rat des Psychologen Malcolm befolgt: Er soll nicht davonlaufen, sondern sich anhören, was die Geister ihm sagen wollen. So merkt er schließlich, dass er, ein kleiner Junge mit einer besonderen Gabe, in der Lage ist, Geisterwesen, die von niemandem sonst wahrgenommen werden, zu helfen und sie zu erlösen. Als Beweis ließe sich seine Hilfe bei der Aufdeckung der Ermordung des Mädchens Kyra angeben. Cole übergibt nämlich dessen Vater ein Video, auf dem zu sehen ist, dass die Mutter das eigene Kind vergiftet hat.

Abb. 99 und 100: Der verängstigte, jedoch zuhörende Cole und der Geist Kyras[582]

Abschließend sei noch auf die besondere Situation des Magiers Rupert Angier im Roman *Prestige – Die Meister der Magie* hingewiesen, der eher als rachsüchtiger Geist erscheint und seinem Kontrahenten auf grausame Weise zeigen möchte, was dieser mit seiner Sabotage während der Show ausgelöst hat. Tatsächlich hat sich der Magier wegen des ahnungslosen Eingreifens Alfred Bordens unter der Bühne nicht vollständig transmittieren können, sodass er als Geist auf der Bühne zurückgeblieben ist. In seinem Tagebuch berichtet Alfred: „*Am oberen Ende der Treppe stand Angier mit zornig erhobenen Armen.* […] *Ich konnte offenbar nicht klar denken. Denn Angier – wirkte auf mich wie eine Geistererscheinung! Ich sah Lichter hinter ihm, und durch irgendeinen Trick schienen sie auch durch ihn selbst hindurchzuschimmern.*“[583] An späterer Stelle, als darüber berichtet wird, dass Alfred vom Totgeglaubten mit Messern angegriffen wird, heißt es: „*Es war das Phantom des äußersten Schreckens, das Todesgespenst meines schlimmsten Feindes. Die Lampe schimmerte*

582Screenshots aus: Shyamalan, Manoj Night: *The Sixth Sense* (1999).
583Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007, S. 151.

durch seinen halb durchsichtigen Körper."[584]

Bei der Ausgestaltung weiterer interessanter Haupt- und Nebenfiguren spielen im Mystery-Genre wegen des noch lange nicht vollständig erforschten Gebiets auch psychische Krankheitsbilder eine ausgeprägte Rolle. Schizophrenie, dissoziative Identitätsstörung und andere schlimme Verhaltens- und Persönlichkeitsstörungen lassen die Charaktere unheimlich wirken, da ihr Handeln nicht leicht einzuschätzen ist. Auf solche Weise erfährt der Protagonist sowie der Zuschauer beispielsweise am Ende des Films *Das geheime Fenster*, dass der mysteriöse Mann mit Hut, der Mort Rainey des Plagiats beschuldigt, gar nicht existiert, sondern bloß eine fiktive Figur des traumatisierten Schriftstellers ist, deren Identität dieser irgendwann selbst übernommen hat. Erst als er eine Stimme hört und einen Dialog mit dieser beginnt, stellt er sich selbst endlich die für ihn existentielle Frage: „*Was geschieht mit mir?*"[585] Schließlich erklärt John Shooter, eine weitere und gleichzeitig die böse Persönlichkeit, dass niemand anderer als Mort für eine Brandstiftung und die Morde unschuldiger Menschen verantwortlich ist: „*Sie haben mir genau gesagt, was ich tun sollte. Ich hab es getan, damit Sie es nicht mussten.* […] *Sie hatten nicht den Mumm, es selbst zu tun, aber Sie wussten, ich hatte ihn.*"[586]

Abb. 101, 102 und 103: Die Beschuldigung des Plagiats durch John Shooter, die Verwirrungen Morts während des Gesprächs mit seinem zweiten Ich und die Erkenntnis am Ende[587]

Mort leidet also unter multipler Persönlichkeitsstörung und weiß daher nicht, dass er selbst die grausamen Taten begeht. Er ist somit unzurechnungsfähig und seine Verhaltensweise äußerst schwer einzuschätzen, was ihn so gefährlich macht. Ganz ähnlich ergeht es Andrew Laeddis in *Shutter Island*, der ebenfalls eine zweite Persönlichkeit entwickelt hat, um ein Trauma

584Ebenda, S. 159.
585Koepp, David: *Das geheime Fenster* (2004).
586Ebenda.
587Screenshots aus: Ebenda.

bezüglich seiner geisteskranken Frau, die er ermordet hat, zu vergessen. Interessant ist die Tatsache, dass der Name seines zweiten Ichs – Edward Daniels – ein Anagramm seines richtigen Namens ist. Dies versucht Dr. Cawley seinem Patienten mehrmals mit den Worten „*Es sind dieselben Buchstaben*“[588] sowie Vorführungsmaterial zu verdeutlichen. Da Andrew jedoch so stark in seiner eigenen Parallelwelt gefangen ist und die vom Arzt vorgeführte Wahrheit nicht für möglich hält[589], erweist sich dieser Überzeugungsversuch trotz aller Bemühungen als äußerst schwieriges Unterfangen. Die anderen in der Anstalt untergebrachten Patienten sind zudem faszinierende Charaktere, die mit ihrem sonderbaren Verhalten nicht nur für skurrile, sondern auch und vor allem für spannende Momente sorgen. Auch Figuren mit schlimmen Aggressionsstörungen, ausgeprägten Wahnvorstellungen, krankhaftem Trieb der Automutilation oder sogar akuter Suizidgefährdung treten nicht selten in Mystery-Werken auf, wie etwa Freyrs psychisch gestörte Patientin Úrsúla in *Geisterfjord*, die sich vor der Rache des toten Bernódus fürchtet und sich mit den Fingernägeln vor allem im Gesicht verletzt.[590]

Abschließend soll noch auf das Doppelgänger-Motiv eingegangen werden, das sich bereits in antiken Mythen wiederfindet: Aus der griechischen Mythologie sind etwa die Dioskuren Kastor und Polydeukes, ein Zwillingspaar von einem sterblichen und einem unsterblichen Teil, bekannt. Auch in der Serie *LOST* kommen – wie bereits dargestellt – ähnlich konträre Zwillinge vor: einerseits der hell gekleidete Jacob, der die Insel schützt, dort verweilen möchte und das Leben repräsentiert, und andererseits sein namenloser Bruder, der stets dunkle Kleidung trägt, die Insel unbedingt verlassen möchte und als Rauchmonster für Tod und Zerstörung steht. Zudem ist der Mann in Schwarz in der Lage, die Erscheinung und Erinnerungen Verstorbener anzunehmen, um so andere Menschen zu manipulieren[591], wie er es etwa mit Benjamin Linus tut, der für ihn Jacob töten soll.

588Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 372.
589Vgl. ebenda, S. 373f.
590Vgl. Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, S. Fischer Verlag, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015, S. 72f und 243.
591Vgl. *Mann in Schwarz*. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Mann_in_Schwarz. (Letzter Zugriff am 31.12.2016)

Abb. 104:Jacob und sein Zwillingsbruder bei einem Gespräch am Strand[592]

Abb. 105: Das Rauchmonster im Dschungel[593]

Vor allem aber ist das Motiv des Doppelgängers, wie es heute in Mystery-Werken Verwendung findet, der Literatur der deutschen Romantik entsprungen, denn „[d]*ie romantische Erkundung der Nachtseiten des Menschen konvergiert in Bildern der Spaltung und Dissoziation sowie der Verdopplung des Ichs.*“[594] Während also die äußerliche Ähnlichkeit nahezu perfekt erscheint, handelt es sich beim Charakter der beiden Figuren jedoch meistens um völlig komplementäre Wesen. Insofern werden durch dieses Motiv Antagonismus oder auch Rivalität in den Mittelpunkt gerückt.[595] Die Spaltung der Persönlichkeit in zwei konträre Teile findet sich eindeutig in *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* wieder. Während Dr. Jekyll – mit Ausnahme seines abstrusen Experiments – die vernünftige Seite des Menschen repräsentiert, „*agiert das animalische Teil-Ich Hyde als symbolische Verkörperung der verdrängten triebhaften Natur des Menschen.*“[596] „*Das Andere im eigenen Selbst*“[597] findet sich in Form der Persönlichkeitsspaltung ebenso in *Das geheime Fenster* wieder, wie es im vorangehenden Abschnitt dargestellt worden ist. Auch in *Das Bildnis des Dorian Gray* findet bei der Anfertigung des Porträts und dem Schwur des Schönlings eine Spaltung des Ichs statt. Zudem kommt es zu einer Metamorphose, als sich der Protagonist während der Destruktion des Porträts in einen alten, hässlichen und von den Spuren eines lasterhaften Lebens gekennzeichneten Mann verwandelt und schließlich stirbt. In dieser Geschichte „*übernimmt das Porträt die Rolle des Mahners, da auf ihm alle*

592Screenshot aus: Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 5, Episode 16: „Der Vorfall – Teil 1“* (2014).
593Screenshot aus: Ebenda.
594Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 441.
595Vgl. ebenda.
596Ebenda, S. 442.
597Ebenda.

Spuren der Laster eingezeichnet sind, die der schön und jugendlich gebliebene Held begangen hat; das in dem Bild unübersehbar drohende böse Gewissen veranlasst Gray schließlich, das Bild zu erdolchen, doch er selbst nimmt nun die entstellenden Züge des Bildes an“[598]. Das Doppelgänger-Motiv zeigt aber auch eine „*zeitgenössische Form der Unsterblichkeitssehnsucht, insofern die völlig identische Reproduktion durch Klonierung dem Individuum zur prinzipiell endlosen ›Auferstehung‹ in seinen Nachkommen verhilft*“[599]. Auf diese Weise versucht beispielsweise in *Prestige – Die Meister der Magie* der Zauberer Rupert Angier, sich immerwährenden Ruhm zu garantieren, indem er sich selbst dupliziert und nicht, wie von seinem Publikum vermutet, von einem Ort an einen anderen transmittiert. Das, was nach der verunglückten Projektion durch den Tesla-Apparat von Angier übriggeblieben ist, will er in den verstorbenen Körper seines letzten Prestigios projizieren. Ähnlich wie sich also Dorian Grays Seele und Körper am Ende wieder vereinen, sollen im Idealfall auch in dieser Geschichte die beiden voneinander getrennten Teile wieder miteinander verschmelzen. Diese Hoffnung hält der Magier auf den letzten Seiten seines Tagebuches schriftlich fest: „*Meine Wiedervereinigung mit mir selbst gehört sicherlich zu den ungewöhnlichsten Begegnungen in der Geschichte! Er und ich ergänzten einander vollkommen. Alles, was mir fehlte, war in ihm vorhanden, alles, was ich besaß, hatte er verloren. Natürlich waren wir derselbe, einander näher als eineiige Zwillinge*.“[600]

Dass der wahnsinnige Magier alle seine Prestigios, also toten Klone, in der Familiengruft gelagert hat, erfährt der Leser am Ende anhand besonderer, zunächst noch unklarer Zahlenkombinationen, die akribisch zu jeder Leiche hinzugefügt worden sind. In diesem Zusammenhang soll im Folgenden auf symbolische Zahlenreihen sowie magische Zeichen und Artefakte mit ihrer Symbolik eingegangen werden.

598Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur*, 6. Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015, S. 107.
599Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008, S. 442.
600Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007, S. 436.

2.3. Zahl, Zeichen, Zeichnung und Zodiakus – mysteriöse Symbole

Ähnlich wie in der Fantasyliteratur, in der vor allem besondere Schmuckstücke – Ringe, Diademe oder Amulette –, Naturschätze – Edel- und Halbedelsteine, magische Holzstäbe oder aus speziellen Metallen angefertigte Waffen – oder andere magische Gegenstände zu bestimmten Zwecken genutzt werden, kommt manchen Artefakten, Zeichen, Zahlen und Zeichnungen im Mystery-Genre eine ebenso tragende Bedeutung zu. Dabei handelt es sich größtenteils um Gegenstände und Symbole aus eher zwielichtigen Bereichen, wie etwa Okkultismus, Esoterik, Magie und Alchemie, aber auch aus der antiken Philosophie und Mythologie.

Zunächst soll auf das weite Feld der Zahlenmystik eingegangen werden, da sich die Bedeutung von Zahlen in den meisten der hier genannten Bereichen wiederfindet. Spricht man von der Lehre der Zahlenbedeutung, so ist dies die Numerologie. Bereits die Zahl 13 spielt im Christentum für viele Menschen eine negative Rolle und wird von ihnen, sofern möglich, vermieden. Tatsächlich gibt es Hotels, in denen kein Zimmer Nummer 13 existiert. Auch wenn der 13. Tag eines Monats auf einen Freitag fällt, sprechen abergläubische Leute von einem regelrechten Pechtag, an dem man sich vor Unheil schützen muss. Es erstaunt insofern dann auch nicht, dass im Tarot die 13. Karte für den Tod steht. Dass allerdings im Judentum die 13 als Glückszahl betrachtet wird, zeigt, dass die jeweiligen Bedeutungen der Zahlen stark von Religion und Kultur abhängen. Eine weitere aus der Religion und dem Okkultismus bekannte Zahl, die mit dem Bösen in Verbindung gebracht wird, ist die 666 als Zahl des Tiers oder des Teufels. Diese Bedeutungszuweisungen sind aber nicht nur auf Textpassagen religiöser Schriften, sondern auch auf die Antike zurückzuführen, als etwa Wahrsagerei auf Zahlen, Zahlenreihen oder Zahlenkombinationen beruhte. Dabei handelt es sich um die Arithmomantie, eine Technik, bei der Buchstaben bestimmten Zahlenwerten entsprechen. Am Ende des Ausrechnens von Quersummen bleibt schließlich eine Zahl übrig, der dann eine magische Bedeutung zugewiesen werden kann.[601]

Bedeutungstragende Zahlen und insbesondere Zahlenkombinationen hat

601Vgl. Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib Verlag, Essen 2008, S. 137f.

beispielsweise Dennis Lehane in seinen Roman über den psychisch kranken Andrew Laeddis eingeflochten. So wird der Protagonist beispielsweise gleich zu Beginn seiner Ermittlungen im Fall der entflohenen Patientin Rachel Solando mit einem sonderbaren Zahlenrätsel konfrontiert, das, notiert auf einem Blatt Papier, in ihrem Zimmer gefunden wurde: „*DAS GESETZ DER 4 / ICH BIN 47 / SIE WAREN 80 / + IHR SEID 3 / WIR SIND 4 / ABER / WER IST 67?*“[602] Später findet Andrew heraus, dass durch die Zuordnung von Buchstaben und Zahlen die Quersumme der Namensbuchstaben der Patientin 47 (Rachel) und 80 (Solando) ergeben.[603] Auch der Zahl 13 kommt eine bedeutende Rolle zu, denn der Name der Patientin sowie Andrews eigener Name bestehen jeweils aus 13 Buchstaben. Hinzu kommt Teddys Erkenntnis, dass die Quersumme der Zahlen 47, 80 und 3 bei besonderer Berücksichtigung der Trennlinien 13 ergibt. Bezüglich dieser Zahl gibt Chuck eine interessante Erklärung an: „*Dreizehn ist für Schizophrene oft eine Zahl von besonderer Bedeutung.* […] *Sie ist ein Unglücksbote. Die meisten Schizophrenen leben in einem dauernden Zustand der Angst. Das ist das verbindende Element dieser Krankheit. Folglich sind die meisten Schizophrenen äußerst abergläubisch. Dazu passt die Dreizehn.*“[604] Einen weiteren Zahlencode finden Teddy und Chuck auf einer Anhöhe der Insel: Es handelt sich um dreizehn Haufen aus je einer gewissen Anzahl von Steinen, nämlich 18-1-4-9-5-4-23-1-12-4-19-14-5.[605] In einer anderen Reihenfolge ergibt die Zuweisung von Zahl und Buchstabe den Namen Andrew Laeddis. Erneute Steinhaufen, auf die Teddy trifft – 20-19-4-5-9-2-18-21 –, ergeben in anderer Reihenfolge den kurzen Satz „Du bist er“.[606] Alle diese Zahlencodes zielen darauf ab, dass Teddy selbst dieser Andrew Laeddis ist, was ihm sein Arzt am Ende im Leuchtturm zu verdeutlichen versucht.

Ein weiteres Mystery-Meisterwerk, in dem eine ganze Zahlenreihe eines der größten Rätsel darstellt, ist die Fernsehserie *LOST.* Es geht um folgende, auf den ersten Blick unscheinbar wirkende, Abfolge sich steigernder Zahlen: 4-8-15-16-23-42. Dabei handelt es sich etwa um die Zahlenfolge, die ein Patient in einer psychiatrischen Anstalt ständig wiederholt und Hurley so bei der

602Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015, S. 63.
603Vgl. ebenda, S. 119ff.
604Ebenda, S. 120.
605Vgl. ebenda, S. 165.
606Vgl. ebenda, S. 297.

Eingabe seiner Lotto-Zahlen beeinflusst. Seit seinem Gewinn des Jackpotts fühlt sich der junge Mann jedoch vom Unglück verfolgt.[607] Auch auf der Insel müssen diese Zahlen genau in dieser Reihenfolge in der Schwan-Station in einen Computer eingegeben werden, um einen Countdown zurückzusetzen und so ein sich ständig aufbauendes Magnetfeld zu neutralisieren.[608] Zudem ziehen sich die einzelnen Zahlen wie ein immer wiederkehrendes Motiv durch die gesamte Serie und tragen jeweils eine Bedeutung. Beschäftigt man sich auf rein mathematische Weise mit diesen Zahlen, etwa durch Addition, Multiplikation oder Berechnung eines Durchschnitts, und zieht aus dem Ergebnis jeweils die Quersummen, so gelangt man zu der verblüffenden Erkenntnis, dass das Resultat stets die Zahl 9 ergibt.[609] Diese Zahl steht nicht nur für das Mysterium, sondern repräsentiert auch die Vollkommenheit und Göttlichkeit.[610] Dass genau diese Zahl mit dieser Bedeutung am besten zur Geschichte passt, lässt sich aus der Auflösung in der letzten Staffel folgern, da hier erklärt wird, dass alle Überlebenden des Oceanic Flugs 815 eigentlich tot sind. Schließlich ist es Jacks verstorbener Vater, Christian Shephard, der das große Kirchenportal von innen öffnet und ein gleißend weißes Licht hineinfluten lässt, das alle Anwesenden anstrahlt. „*Hierbei schließt sich der oftmals angedeutete, mythische Kreis der Serie, denn es ist davon auszugehen, dass sie allesamt Erlösung finden. Ob man dies nun als Himmel, Paradies, Jenseits oder anderweitig ansehen möchte, bleibt der eigenen Überzeugung überlassen.*“[611] Der religiöse, göttliche Bezug ist aber auch eindeutig in der englischen Namensgebung von Jacks Vater zu erkennen: „christian“ = der Christ bzw. der Anhänger Christi und „shepherd“ = der Hirte oder der Beschützer.

---

607 Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 1, Episode 18: „Verfluchte Zahlen“* (2014).

608 Vgl. Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST – Staffel 2, Episoden 23 und 24: „Zusammen leben – Alleine sterben Teile 1 und 2“* (2014).

609 Hier die entsprechenden Rechnungen:
Summe: 4 + 8 + 15 + 16 + 23 + 42 = 108 (1+0+8 = **9**)
Produkt:4 x 8 x 15 x 16 x 23 x 42 = 7418880 (7+4+1+8+8+8+0=36 | 3+6 = **9**)
Summe der Einzelziffern: 4 + 8 + 1+5 + 1+6 + 2+3 + 4+2 = 36 (3+6 = **9**)
Produkt der Einzelziffern: 4 x 8 x 1 x 5 x 1 x 6 x 2 x 3 x 4 x 2 = 46080 (4+6+0+8+0=18 | 1+8 = **9**)
Durchschnitt: 4 + 8 + 15 + 16 + 23 + 42 = 108 / 6 = 18 (1+8 = **9**)
Vgl. *Die Zahlen*. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Die_Zahlen. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)

610 Vgl. Menzel, Irene: *Was bedeutet die Schicksalszahl 9?* Auf: http://numerologie.in/schicksalszahl/index-9.php. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)

611 Schleinig, Philipp: *Das Lost Ende: Eine Erklärung zum Finale.* Auf: http://www.giga.de/filme/lost/specials/das-lost-ende-eine-erklaerung-zum-finale/. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)

Auch der überlangen Liste von Zahlen auf dem Blatt Papier in *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* kommt eine ganz besondere Bedeutung zu: Es sind die exakten Daten, wann und bei welchen Koordinaten schlimme Katastrophen stattgefunden haben und wie viele Leute dabei gestorben sind. Das Schaurige an dieser Liste besteht darin, dass sie sich sogar auf die Zukunft bezieht und irgendwann endet. Ebenso, wie in *LOST* die von einem Mathematiker namens Enzo Valenzetti aufgestellte Zahlenreihe eine Gleichung bezüglich des Weltuntergangs darstellt[612], führt auch diese überaus längere Zahlenreihe auf das Ende von allem Irdischen hinaus.

Neben Zahlen treten in Mystery-Werken aber auch häufig Tarotkarten oder an die darauf dargestellten Bilder angelehnte Zeichnungen als Symbole auf. Von den insgesamt 78 Spielkarten sind die von 0 bis 21 durchnummerierten großen Arkana – auch 22 Trümpfe genannt – die bekanntesten. Es handelt sich dabei um 22 Darstellungen, denen jeweils eine bestimmte Bedeutung zugeordnet wird.[613] Um die in unterschiedlichen Strukturen gelegten Karten zu deuten, werden Methoden der Numerologie benutzt, aber auch Verknüpfungen mit Tierkreiszeichen und Planetenkonstellationen hergestellt.

Ganz ähnlich wie die Tarotkarten besitzen die neun unterschiedlichen Bildtafeln in *Der Club Dumas* Symbolcharakter, wobei das Motiv der Tür in jeder einzelnen vorhanden ist. Interessant wird das Rätsel durch die drei verschiedenen Ausgaben, da die Bildtafeln nicht immer gleich aussehen; es sind Details, die bedeutende Abweichungen ausmachen. Insofern bilden alle 27 Zeichnungen zusammen das Geheimnis um die neun Pforten, dessen Lösung angeblich die Beschwörung des Teufels ermöglicht. „*Auf den restlichen neun Seiten waren die berühmten Bildtafeln abgebildet, die – wollte man der Legende glauben – Luzifer höchstpersönlich vorgegeben hatte. Jeder Holzschnitt war am oberen Rand mit einer hebräischen, einer lateinischen und einer griechischen Ziffer versehen, und am unteren Rand mit einer Legende in*

612Vgl. *Valenzetti-Gleichung*. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Valenzetti-Gleichung. (Letzter Zugriff am 20.1.2017)

613Es handelt sich dabei um folgende Darstellungen: O: Der Narr, I: Der Magier, II: Die Hohepriesterin, III: Die Herrscherin, IV: Der Herrscher, V: Der Papst, VI: Die Liebenden, VII: Der Wagen, VIII: Die Gerechtigkeit, IX: Der Eremit, X: Das Schicksalsrad, XI: Die Kraft, XII: Der Gehängte, XIII: Der Tod, XIV: Die Mäßigkeit, XV: Der Teufel, XVI: Der Turm, XVII: Der Stern, XVIII: Der Mond, XIX: Die Sonne, XX: Das Gericht, XXI: Die Welt.
Vgl. *Tarot.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Tarot. (Letzter Zugriff am 3.1.2017)

Latein, die sich wie der Buchtext aus rätselhaften Abkürzungen zusammensetzte. […] *Sie erinnerten an Tarotkarten oder an mittelalterliche Stiche.*“[614]

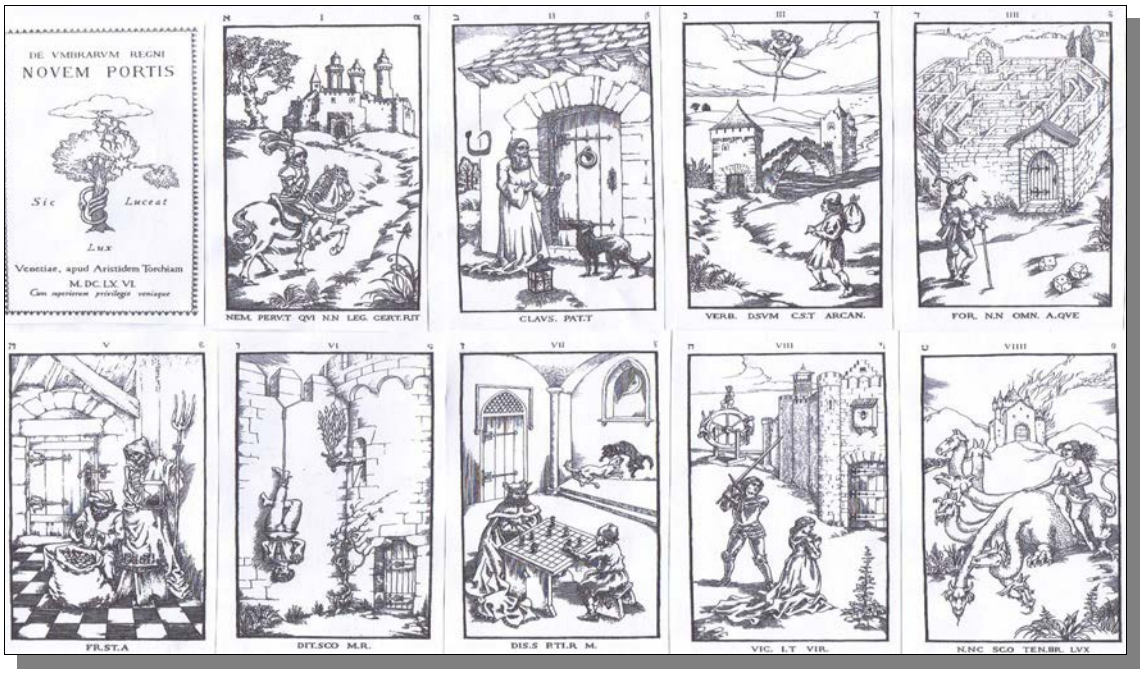


Abb. 106: Die Bildtafeln aus Varo Borjas Ausgabe der *Neun Pforten*[615]

Bei dieser Ausgabe fällt auf, dass alle Türen verschlossen sind, was in den beiden anderen Ausgaben nicht immer der Fall ist. Auf die aus dem Tarot bekannten Motive – der Tod, der Gehängte, das Rad, der Turm oder der Mond – kommt es bei der Bedeutung der Bildtafeln sonderbarerweise gar nicht an. Es stellt sich heraus, „*dass jede Tafel, die sich durch ein Detail von den beiden anderen Pendants unterscheidet, Luzifer als Maler hat.*“[616] Dies zeigt sich in den entsprechenden Zeichnungen auch anhand der Initialen L.F. Zusammen ergeben diese Bildtafeln angeblich das Original und dienen am Ende Varo Borja bei seiner Beschwörung des Teufels.

Richtige Tarotkarten finden in *Das Buch der Namen* Verwendung, jedoch nicht auf die übliche Weise. Bloß die Karte Nummer XVI trägt jeder Anhänger der Gnoseos bei sich. Sie benutzen sie als Symbol, um miteinander zu kommunizieren. Wie die Gnostiker des Altertums sind sie von ihrer

614Pérez-Reverte, Arturo: *Der Club Dumas*, btb Verlag, 3. Auflage, Stuttgart und Wien 1997, S. 83.
615Ebenda, S. 93-102.
616Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 74.

Geheimhaltung besessen. „*Darum ist so wenig über ihre Überzeugungen und Praktiken bekannt. Sie geben ihre Traditionen ausschließlich mündlich weiter und bedienen sich noch heute geheimer Talismane und Symbole als Erkennungszeichen.*“[617] Bei dieser Tarotkarte handelt es sich jedoch um eine Abwandlung der bekannten Zeichnung: In einen mächtigen, von Wasser umgebenen Turm schlagen grelle Blitze ein und der obere Teil steht in Flammen. Um den Turm herum stürzen winzig wirkende Menschen, die scheinbar vor dem Feuer flüchten, in die Tiefe. Im Hintergrund ist zudem eine Brücke zu erkennen, die der Tower Bridge in London erstaunlich ähnlich ist. Insofern ist das Motiv des Turms sogar in doppeltem Sinn auf der Karte vorhanden. Die Rückseite zeigt eine kleine Zahl und zwei ineinander verschlungene Schlangen, das Symbol des Ouroboros. Bei der Zahl handelt es sich um die Nummer des Gnoseos-Anhängers, dem die Karte gehört.

Abb. 107: Die Erkennungskarte der Gnoseos[618]

Das Bild auf der Karte soll angeblich den Untergang der Welt symbolisieren und die Anhänger an einen geheimen und sicheren Ort im Untergrund Londons führen, an dem sich ihre rettende Arche in einer Art Katakomben befindet. Der Turm ist in der Tat die unheilvollste Karte im Tarot. Sie „*kündigt Tod an, Zerstörung, Angst und Opfer. Mit anderen Worten, große Umbrüche.*“[619] Dies erfahren David und Yael von einer alten Wahrsagerin und beginnen zu erkennen, dass das Ziel der Gnoseos nichts anderes als die Vernichtung der zivilisierten Welt ist.[620]

617Gregory, Jill und Tintori, Karen: *Das Buch der Namen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 117.
618Ebenda, S. 119f.
619Ebenda, S. 142.
620Vgl. ebenda, S. 142f und 258f.

Ein weiteres in Mystery-Werken verwendetes und aus der antiken Philosophie sowie der Alchemie bekanntes Motiv ist das der vier Elemente. So spielen etwa Feuer, Wasser, Erde und Luft in Dan Browns *Illuminati* eine wichtige Rolle: „*Die Legende der vier ambigrammatischen Brandzeichen war so alt wie die Illuminati selbst: Erde, Luft, Feuer und Wasser – vier Worte, geschaffen in perfekter Symmetrie.*“[621] In Form von Ambigrammen brennt der Assassine jeweils ein Schriftzeichen der vier Elemente in die Haut der vier entführten Kardinäle, nachdem er sie ermordet hat. Der erste Kardinal erstickt durch Erde, die ihm in den Mund gestopft worden ist; der zweite stirbt an Atemnot, weil ihm die Lungen zerstochen worden sind; der dritte verbrennt in den Flammen eines in einer Kirche ausgelegten Feuers; der vierte ertrinkt im Wasser eines großen Brunnens. Passend zu der Todesart sind die Ambigramme jeweils auf der Brust der Kardinäle zu lesen:

Abb. 108: Die vier Ambigramme[622]

Als Wegweiser, die Langdon zu den Orten der Morde führen, dienen zudem von den Illuminati erschaffene Figuren, die mit den vier Elementen zu tun haben. „*Erstens, sie mussten genauso aussehen wie die übrigen Kunstwerke im alten Rom.* […] *Die zweite Richtlinie war, dass die vier Skulpturen sehr spezifische Themen darzustellen hatten. Jedes Stück musste ein subtiler Tribut an die vier Elemente der Wissenschaft sein*.“[623] Obwohl der Symbologe seine Fachkenntnisse unter Beweis stellt, gelangt er entweder zu spät an die jeweiligen Orte oder kann den Opfern nicht helfen, weil er um das eigene Leben kämpfen muss, wobei ihm selbst das Wasser des Brunnens fast zum Verhängnis wird.

621Brown, Dan: *Illuminati*, Bastei Lübbe Taschenbuch, 49. Auflage, Köln 2013, S. 238.
622Ebenda, S. 352, 385, 468 und 519.
623Ebenda, S. 235.

Dan Brown gilt in der Mystery-Szene überhaupt als Meister des Enträtselns von Zeichen und Symbolen, was besonders in seinem Werk *Das verlorene Symbol* zum Ausdruck kommt. Im Mittelpunkt dieser Geschichte steht eine Pyramide, auf deren Unterseite sich ein magisches Quadrat verschiedenster Symbole befindet: „*Diese Inschrift war ein exakt quadratisches Gitter mit Symbolen aus jeder nur vorstellbaren Tradition – Alchimie, Numerologie, Heraldik, Kabbalah, Magie, Siegelkunde, Griechisch, Latein. Insgesamt betrachtet, war es die reinste symbolische Anarchie – eine Alphabetsuppe, deren Buchstabeninhalt aus einem Dutzend verschiedener Sprachen, Kulturen und Epochen kam.* Totales Chaos.“[624] In dieses Chaos muss Langdon anhand seines Wissens und seiner Kombinationskenntnis Ordnung bringen und die einzelnen Symbole deuten, wobei auch der Leser plötzlich aktiv werden kann.

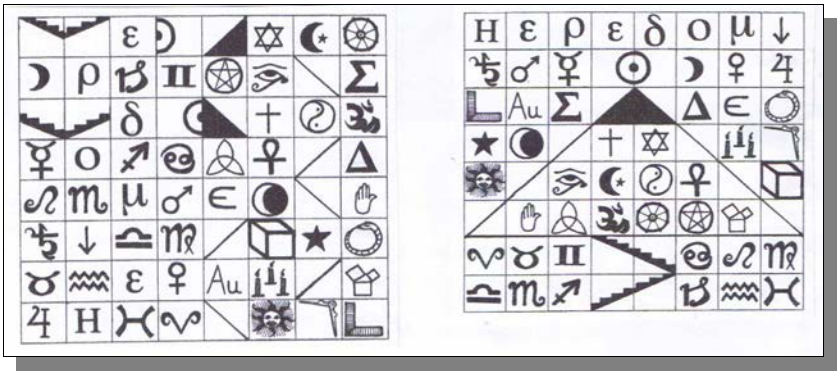


Abb. 109: Die Basis der Pyramide mit unterschiedlich angeordneten Zeichen und Symbolen[625]

2.4. Bedeutung der Parallelwelt und des rätselnden Fachmanns für den Leser

Obwohl Mystery ebenso wie Fantasy noch allzu oft als minderwertige Massenliteratur betrachtet wird, kann sich die Lektüre von Mystery-Werken in vieler Hinsicht positiv auf den Lesenden auswirken. So ist bei vielen Romanen nicht nur der Unterhaltungswert bemerkbar, sondern es ist durchaus auch ein psychologisch wertvoller Anspruch zu erkennen. Persönlichkeitsentwickelnde Funktionen stellen so manche Vorurteile diesem Genre gegenüber in den Schatten. Diese werden im Folgenden unter Berücksichtigung der bisher ermittelten Merkmale von Mystery-Welten sowie in Form einiger Überlegungen bezüglich der hohen Beliebtheit des Genres bei einer vorwiegend jugendlichen

624Brown, Dan: *Das verlorene Symbol*, Bastei Lübbe Taschenbuch, Köln 2009, S. 556.
625Ebenda, S. 557 und 631.

Leserschaft zusammengetragen.

„*Betrachtet man* [...] *den Raum, der sich* […] *vorwiegend aus Häusern, aber auch aus Gärten, Parks, Friedhöfen und nicht zuletzt aus freier Natur zusammensetzt, als Einheit, liegt die Bedeutung und Funktion vor allem in der Kreation eines Milieus, in dem das Phantastische [und Mysteriöse] wie in einem Nährboden gedeihen kann.*“[626] Während Fantasy die Leserschaft meistens in fantastische und surreale Parallelwelten entführt, wartet Mystery den Lesern mit einer u.a. durch geheimnisvolle Wesen oder unerklärliche Phänomene ergänzten bekannten Realität auf. In Gedanken können diese fiktiven Bücherwelten ebenso bereist werden, wie die Zweitwelten der Fantasy. Nicht selten führt der Weg durch abwechslungsreiche Großstädte oder – ganz im Gegensatz dazu – an verlassene Orte in der Natur. Detaillierte Beschreibungen der Schauplätze, Städte und Gebäude, wie z.B. in Dan Browns *Illuminati*, führen zu einem ganz intensiven Leseerlebnis mit hoher subjektiver Beteiligung[627] und lassen nicht selten sogar den Wunsch aufkommen, diese Orte einmal in der Realität aufzusuchen. Tatsächlich handelt es sich fast immer um real existierende Schauplätze, deren Beschreibungen keine Details auszulassen scheinen und sie daher wie fotorealistische Abbilder vor dem inneren Auge erscheinen lassen. Der Leser wird auf diese Weise vollkommen ins Geschehen hineingezogen, was zudem eine Identifizierung mit der Hauptfigur begünstigt.

Der Identifikationsprozess kann sogar so weit führen, dass die Fantasie der Leser durch die detaillierten Beschreibungen und Informationen so sehr angeregt wird, dass parallel zum Leseprozess eigene Recherchen angestellt werden.[628] Dabei kann es sich etwa um das über das Lesen hinausragende Nachschlagen von Informationen im Internet oder in Sachbüchern handeln. Der Leser erhofft sich so nicht nur ein engeres Geflecht von nötigen Informationen, um das Rätsel zu lösen, sondern erhält auch das Gefühl, aktiv in den Fall verwickelt zu sein. In anderen Worten ausgedrückt begibt er sich mit dem

626Sieg, Ursula: *Das Haus als wichtigstes Raumelement in den phantastischen Erzählungen Thomas Owens*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987, S. 207.

627Vgl. Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 24.

628Vgl. ebenda, S. 15.

Protagonisten, der als rätselnder Fachmann agiert, auf eine gemeinsame Schnitzeljagd. Mit den Bemühungen der Enträtselung des Protagonisten ist die Ungeduld des Lesers stark verstrickt.[629] Da im Mystery-Genre als Erzählperspektive häufig die Ich-Perspektive oder zumindest die personale Erzählhaltung aus der Sicht des Protagonisten gewählt wird, befindet sich der Leser gewöhnlich mit diesem auf einem identischen Wissensstand – zumindest, was den zu behandelnden Fall betrifft. Demnach besteht eine bedeutende Herausforderung darin, das Mysterium noch vor dem Spezialisten zu entschlüsseln. Bei einem Leseprozess von solch intensiver Aktivität wird die Konzentration stark gefördert, da viele Einzelheiten logisch miteinander kombiniert und Zusammenhänge erkannt werden müssen. Analytische Fähigkeiten werden demnach bis kurz vor dem Schluss des Werkes intensiv trainiert, „*da im Mystery-Genre die zahlreichen Rätsel und komplexe Beziehungsgeflechte erst mit dem Ausgang der Geschichte aufgedeckt werden.*“[630] Hat der Leser das Rätsel bereits zuvor gelöst, erhält er am Ende seine Bestätigung, was eine bemerkenswerte Wirkung auf sein logisches Denkvermögen haben kann: Eigene Probleme oder knifflige Aufgaben können leichter und schneller bewältigt werden, da die Fähigkeit des methodischen und rationalen Denkens anhand der in dieser Hinsicht durchaus anspruchsvollen Lektüre weitergebildet worden ist.

Die Vorgehensweise des Helden als rätselnder Fachmann hat aber noch eine weitere wichtige Funktion für den Leser: Infolge des Erarbeitens und Analysierens bedeutender Informationen in den unterschiedlichsten Themenbereichen kommt dem Protagonisten nicht nur bezüglich der anderen Figuren in seiner Umgebung, sondern auch bezüglich des Lesers eine belehrende Rolle zu. Neben der Erweiterung des Allgemeinwissens sei an dieser Stelle besonders auf Kenntnisse im Bereich der Forensik hingewiesen. Dies kann für den Leser etwa im Sinne einer Weiterbildung der sozialen Kompetenz sowie der Kombinationsfähigkeit von großer Bedeutung sein. Erkenntnisse aus der modernen Wissenschaft, wissenschaftlich nachvollziehbare Erklärungen für rätselhafte Phänomene und historische

629Vgl. ebenda, S. 23.
630Ebenda, S. 25.

Tatsachen werden in Mystery-Werken jedoch auch mit übernatürlichen Ereignissen zu einem derart komplexen Geflecht verknüpft, dass die dargestellte Parallelwelt nicht mehr unbedingt hundertprozentig der Realität entspricht und der Leser sich somit Gedanken über den Wahrheitsgehalt der Geschichte machen muss. Nina Waldkirch spricht diesbezüglich von „*magischem Realismus*“.[631] In dieser Hinsicht könnte beispielsweise Thomas Finns Thriller *Aquarius* angegeben werden, in dem Sirenen wahrhaftig existieren. Der Leser gerät zusammen mit dem Berufstaucher Jens ins Zweifeln, als dieser im Wattenmeer in einer vermoderten Kiste die Knochen eines Wesens findet, das wie eine Sirene ausgesehen haben muss: „*Jens erkannte einen Schädel, Armknochen, Brustkorb, Rückgrat und... ungläubig riss er die Augen auf. Am Becken hingen verkürzte Gliedmaße, die wie zurückgebildete Beine mit überlangen, flossenartig abgespreizten Zehen anmuteten. Das Rückgrat des Gerippes jedoch lief in einem langen Gebilde aus, das wie die knöchernen Überreste eines Fischschwanzes anmutete.*“[632] Solche fantastischen Elemente im Mystery-Genre halten die Leserschaft im Gegensatz zur Fantasy, in der sie als normal und nicht zwingend hinterfragbar angenommen werden, zu einer offensichtlichen Skepsis und einer noch ausgeprägteren Aufmerksamkeit und Analysebereitschaft im Leseprozess an.

Darüber hinaus erhält die Leserschaft aber auch aufschlussreiche Informationen über Sachverhalte aus dem Bereich der Psychologie, da – wie bereits im Kapitel zu den Figuren erwähnt – häufig psychische Krankheiten oder Störungen das Handeln der Charaktere bestimmen. Ohne es gezielt zu wollen, lernt man vieles über Verhaltensforschung, psychometrische Analysen und Krankheiten der Psyche. „*Der Wissenserwerb wird auf diese Weise* [jedoch] *nicht als Lernen wahrgenommen, sondern erfolgt im Unterbewusstsein des Lesers. Er nimmt die Informationsaufnahme unmittelbar wahr, denn er liest sie, um das Romangeschehen genau zu verstehen.*“[633] Es ist nicht erstaunlich, dass besonders Identitätsstörungen, emotionale Instabilität oder etwa Schizophrenie sehr häufig in Mystery-Werken beschrieben werden, da auf diesen Gebieten

631Ebenda, S. 21.
632Finn, Thomas: *Aquarius*, Piper Verlag, München / Berlin 2016, S. 177.
633Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007, S. 28.

noch nicht alles wissenschaftlich erforscht worden ist und somit die Ebene des Mysteriösen und Unbekannten erhalten bleibt. Tatsächlich erscheinen einem psychisch kranke Menschen, deren Verhalten sehr schwierig einzuschätzen ist, häufig als unheimlich. Besonders die Filmindustrie kann dieses für Mystery typische Merkmal bezüglich der Figuren gezielt nutzen, um für Spannung zu sorgen und in den Zuschauern eine Art Wissbegier zu erwecken.

Es ist auffallend, dass der Mensch besonders in der heutigen Gesellschaft, in der offenbar alle Vorgänge logischen Gesetzen folgen und alle Phänomene erklärbar geworden sind, nach Mysterien sucht, die ihm die Hoffnung auf etwas Geheimnisvolles und Unerklärliches zurückgeben.[634] Wem also Fantasy zu realitätsfremd ist, der kann auf Mystery-Werke zurückgreifen und so manchen Rätseln der Menschheitsgeschichte oder der Natur auf den Grund gehen. Dabei ist das Interesse hauptsächlich an den bereits erwähnten magischen Realismus gekoppelt: „*Dingen, die nicht im eigentlichen Sinne übernatürlich sein sollen,* [wird] *eine gewisse Seltsamkeit, eine unbestimmte Verwunschenheit oder eine ungreifbare Bösartigkeit* [verliehen.]“[635] Auf diese Weise fühlt sich der Leser in eine Parallelwelt versetzt, in der zwar größtenteils die gleichen Regeln gelten wie in der Realität, jedoch so manche Besonderheiten für Nervenkitzel sorgen.

Die Suche bzw. der Wunsch nach einer gewissen Anspannung – also einem leichten Gefühl der Angst – während des Lesens oder der Rezeption eines Films kann wohl jedem begeisterten Mystery-Fan zugesprochen werden. Nächtliche Naturbeschreibungen bzw. -darstellungen bieten sich beispielsweise an, um eine schaurige Atmosphäre zu erzeugen und allein durch die bloße Vorstellung der Situation im Rezipienten eine gewisse Anspannung hervorzurufen, sodass dieser mit einem bald einsetzenden unheimlichen Geschehnis rechnet. An dieser Stelle bietet es sich daher an, kurz auf das Empfinden von Angst sowie deren Funktion einzugehen. In erster Linie muss dieses Gefühl, evolutionsgeschichtlich betrachtet, als Schutzmechanismus aufgefasst werden, durch den die Sinne geschärft werden und ein der

634Vgl. ebenda, S. 20f.
635Lovecraft, Howard Phillips: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, aus dem Amerikanischen von Michael Koseler, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1995, S. 75.

möglicherweise drohenden Gefahr entsprechendes Verhalten – etwa Wachsamkeit, Vorsicht, Gegenwehr oder sogar Flucht – herbeigeführt wird.[636] Da dem Leser oder Zuschauer selbst jedoch keine direkte Gefahr droht, kann sich entgegen der in Realität negativ empfundenen Angst eine positiv empfundene Erregung ausbreiten[637], dies noch bevor sich das Unheimliche offenbart. Die Neugier ist geweckt und eine Art Erkundungsverhalten treibt zum angespannten Weiterlesen bzw. Schauen an. Da es sich bei der Vorstellungswelt des Lesers, wie bereits in dieser Arbeit erwähnt, um einen gefahren- und risikofreien Raum handelt, kann er, ohne schlimme Konsequenzen zu fürchten, weiterlesen und muss nicht die Flucht ergreifen, die etwa darin bestünde, das Buch zuzuklappen und so den Leseprozess zu stoppen. Genau das Gegenteil ist der Fall, denn im Mystery-Genre enden die Kapitel nicht selten mit einem sogenannten Cliffhanger, sodass die Neugier des Lesers automatisch geweckt wird und er unbedingt wissen möchte, wie sich die Geschichte weiterentwickelt. Indem sich der Leser mit der durch die Lektüre hervorgerufenen Furcht auseinandersetzt, lernt er, sich seinen eigenen Ängsten zu stellen. Es kann von einer Art Spiel mit der Angst die Rede sein, ein für Mystery-Leser typisches Phänomen, welches Rüdiger Vaas mit dem Ausdruck „*sensation seeking*“[638] umschreibt. Dieses Spiel mit der Angst in einem offensichtlich kontrollierten Rahmen wird in der Tat besonders von Jugendlichen als aufregend empfunden.[639] Festzuhalten bleibt, dass man bezüglich der Lektüre von Mystery-Werken von einer Angstlust des Menschen ausgehen muss, obwohl es sich psychologisch betrachtet bei Furcht und Grauen um negativ besetzte Gefühlsregungen handelt.[640]

Hinzu kommt, dass durch extreme Gefühlsregungen ebenfalls das Einfühlungsvermögen gesteigert werden kann. Eine partielle Identifizierung mit dem Protagonisten soll tatsächlich besonders durch starke Gefühle wie Angst und Trauer oder auch Hoffnung und Staunen erreicht werden, welche in Mystery-Werken gängig evoziert werden. Empathie ist demnach sehr stark an

636Vgl. *Angst.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Angst. (Letzter Zugriff am 19.11.2016)
637Vgl. Vaas, Rüdiger: *Angst.* Auf: http://www.spektrum.de/lexikon/neurowissenschaft/angst/641. (Letzter Zugriff am 19.11.2016)
638Ebenda.
639Vgl. ebenda.
640Vgl. Stiglegger, Marcus: *Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche.* Auf: http://www2.mediamanual.at/themen/vermittlung/mmt11_15_horrorfilm_print.pdf. (Letzter Zugriff am 19.11.2016)

den Inhalt des Werkes gekoppelt: je ausgeprägter der Spannungsfaktor und die dadurch hervorgerufene positiv empfundene Erregung ist, umso intensiver fällt die Befähigung aus, sich in die Lage der Figuren zu versetzen. Obwohl insofern auf den ersten Blick Mystery und Horror Hand in Hand zu gehen scheinen, differenzieren sich die beiden Genres in einem Punkt erheblich. Während in der Horrorliteratur bei den Figuren bloß Angstzustände und Panik hervorgerufen werden, welche irreversibel sind und die damit verbundenen Reaktionen in Hysterie und Phobie eskalieren lassen, sollen die beängstigenden Situationen in Mystery-Werken die Protagonisten dazu anhalten, sich ihren Ängsten zu stellen. In dieser Hinsicht soll ihnen die Furcht vor dem Mysteriösen und Unerklärlichen genommen werden. In den meisten Fällen treten Geister, Aliens oder andere sonderbare Wesen – wie bereits zuvor dargestellt – nicht mit der Intention auf, Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen, sondern bitten vielmehr um Hilfe. So fordert etwa im Film *The Sixth Sense* der Psychologe Malcolm den kleinen, von scheinbar bösen Geistern heimgesuchten Jungen Cole auf, sich nicht länger vor den Erscheinungen zu fürchten und zu flüchten, sondern sich auf sie einzulassen. Tatsächlich gelingt es Cole, sich seiner Angst zu stellen und den Geistern zuzuhören, wodurch er dank seines sechsten Sinns tatsächlich zum Helfer unglücklicher Seelen wird. Die Tatsache, dass es hier nicht um blutrünstige Ungeheuer geht und Gewalt eigentlich nie konkret dargestellt wird, ist ebenfalls entscheidend dafür, dass es sich nicht um einen Horror-, sondern einen Mystery-Film handelt. Auf die gleiche Weise müssen die umher wandelnden Seelen verstorbener Kinder in verlassenen Häusern, die den Protagonisten beim Lösen der mysteriösen Fälle auf die Sprünge helfen, als Hilfsbedürftige aufgefasst werden. Hat der Leser bzw. der Zuschauer diesen essentiellen Unterschied zum Horror-Genre erst einmal erfasst und Empathie für die Protagonisten entwickelt, kann er sich auch leichter mit seinen eigenen Ängsten auseinandersetzen.

Wie es aus den bisher dargestellten Analysen hervorgeht, ist vor allem Empathie eine besonders wichtige Fähigkeit, welche die Auseinandersetzung mit Mystery als auch Fantasy hervorruft. Da bisher aber der Fokus nur auf literarischen und filmischen Werken und somit einer durchgängig passiven Rezeption gelegen hat, werden im Folgenden die aktiveren Formen der

Beschäftigung mit diesen beiden Genres anhand von zwei Möglichkeiten des Rollenspiels kurz beleuchtet. In Bezug auf die daran anknüpfende Analyse der beiden Werke Ursula Poznanskis – *Erebos* und *Saeculum* – wird die Untersuchung allerdings auf Online-Rollenspiele sowie das LARP-Phänomen eingeschränkt werden.

III. Junger Spieler und *Alter Ego*: Erlebte Fantasy und Mystery in Rollenspielen

1. MMORPG – Online-Rollenspiele

Obwohl die Ursprünge vieler MMORPGs – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* – noch viel weiter in der Vergangenheit liegen, lässt sich behaupten, dass mit der Pen & Paper-Kultur der Grundstein für die heutigen komplexen Parallelwelten der beliebten Online-Rollenspiele gelegt wurde. Das bekannteste und erfolgreichste deutsche Rollenspiel dieser Art ist *Das Schwarze Auge*, in dem die fantastische Spielwelt Aventurien mit ihrer eindrucksvollen und abwechslungsreichen Landschaft sowie den dort lebenden Wesen die Fantasie der Spieler anregt. Beschreibungen und Bilder in Büchern, auszufüllende Charakterbögen sowie Karten dienen als Hilfsmaterial, ebenso wie dicke Anleitungsbücher, in denen u.a. auch die Regeln erklärt werden. So klingt bezüglich dieser Parallelwelt beispielsweise folgende Beschreibung für viele Fantasy-Fans äußerst verlockend: „*Majestätische Drachen und ungeheure Gefahren, versunkene Schätze und lebendige Götter – streife als ruhmreicher Held durch strahlende Städte und unberührte Wildnis, begegne sagenhaften Kreaturen und finsteren Feinden, erlebe Abenteuer jenseits deiner Vorstellungskraft in einer Welt, die der unseren so ähnlich und doch so fremd ist.*“[641] Doch nicht nur in diesem, sondern auch vielen weiteren Rollenspielen dieser Art scheinen der Fantasie keine Grenzen gesetzt zu sein.

Als Weiterentwicklung wäre die Verlagerung solcher Pen & Paper-Rollenspiele ins Internet zu betrachten, wobei dann von MUDs – Multi-User Dungeons – die Rede ist. Ein Beispiel hierfür wäre das seit 1991 existierende textbasierte Online-Rollenspiel *Xyllomer*, in dem eine mittelalterliche Fantasy-Welt für unzählige Figuren unterschiedlichster Arten als Handlungsplatz dient. Ganz ähnlich wie bei *Das Schwarze Auge* wird das Interesse durch eine große Auswahlmöglichkeit unterschiedlichster Charaktere geweckt: „*Welcome to the homepage of Xyllomer, a MUD... where mighty warriors battle fierce dragons, ...where teams of mages fight back against evil necromancers,*

641*Das erfolgreichste deutsche Rollenspiel Das Schwarze Auge.* Auf: http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/das-schwarze-auge/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

...where clerics struggle to push back the tides of evil, ...where magic and miracles are part of the every day life, ...where gnomes and centaurs live door to door, ...where magical potions are brewed by the skilled herbalist, ...where skillfull smiths create the finest armours and weapons, and ...where you can find a pot of gold around the next corner, or your worst nightmare, just waiting for you. On Xyllomer your imagination will carry you into an alternate reality, where you can slip into a different life for a while."[642] Natürlich können noch viele weitere Charaktere gewählt werden, sodass es sich auch hierbei um ein Rollenspiel handelt, bei dem sicher für jeden etwas dabei ist.

Während nun MUDs in der Regel noch auf Text beschränkt sind, die Parallelwelten somit erst in der Fantasie der Spieler konkrete Formen annehmen und insofern noch eine starke Ähnlichkeit mit der Pen & Paper-Kultur zu erkennen ist, werden in MMORPGs ganze Welten sichtbar. Endlich kann man die fantastische Parallelwelt als selbsterstellter Avatar auch auf dem Bildschirm visuell erkennen. Darüber hinaus sind passende Geräusche der Kulisse, der darin lebenden Wesen und etwa der aufeinander treffenden Waffen während eines Kampfes zu hören und Musik im Hintergrund unterstreicht die Beschaffenheit der Gegenden während des Erkundens dieser Welt. Nicht selten handelt es sich um sagen- und märchenhafte Fantasy-Welten, die ursprünglich nach dem Vorbild der High Fantasy – v.a. Tolkiens Werke stehen hierzu Modell – und besonders der nordischen Mythologie aufgebaut sind. Ungeheuer und Bösewichte wie Orks oder lebende Skelette müssen bekämpft, Hindernisse überwunden und Aufgaben – sogenannte Quests – erledigt werden. Die Aufwertung des Avatars findet dabei kontinuierlich statt: So werden Erfahrungspunkte gesammelt, Waffen und Ausrüstung nach erfolgreich abgeschlossenen Quests erhalten und Mittel oder Fähigkeiten zur schnelleren Fortbewegung erkämpft. Auch gefundene Gegenstände können beim Erkunden der Parallelwelt hilfreich sein, da sie für das Bestehen mancher späteren Quests nötig sind. Interessant an diesen Rollenspielen ist auch die Tatsache, dass man mit anderen Figuren kommunizieren kann. Lediglich zu dieser Chat-Funktion wird die Textebene benötigt; das Erkunden der Welt erfolgt hingegen durch Mausklick und die Pfeiltastatur, wobei einzelne Tasten noch zusätzlich für

642*Welcome to Xyllomer*. Auf: http://www.xyllomer.de/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

bestimmte Bewegungen wie Springen oder Kämpfen Verwendung finden.

Indem man sich in diesen Rollenspielen einen ganz eigenen Avatar kreieren kann, bietet sich die Möglichkeit, aus sich herauszugehen und sich mal von einer ganz anderen Seite zu zeigen. Das Spiel besteht demnach in der Kombination von Handlungsweisen, bei denen „*man so spricht, handelt und reagiert, wie es die gewählte Spielfigur, nicht notwendigerweise aber auch man selbst tun würde, gepaart mit der Interaktion mit den Mitspielenden.*“[643] Da man sich tatsächlich in MMORPGs – wie es das Kürzel bereits verrät – gewöhnlich nicht alleine durch die komplexe Parallelwelt bewegt, sondern mit anderen Spielern interagiert und sich möglicherweise einer Gilde anschließt – nur so sind manche Gegner besiegbar –, kann eine ausgeprägte Gruppendynamik entstehen. Aber nicht nur mit Spielern, die auf ähnliche Weise die Welten erkunden, kann man kommunizieren; auch computergenerierte Figuren – sogenannte NPCs (Non-Player-Characters) – treten mit den Avataren in Kontakt, wenn sich diese ihnen nähern. Sie sind es, welche die Aufträge für Quests geben und die Spieler über die gesamte Welt, deren Beschaffenheit und Geschichte, informieren. Wie bei einem Puzzle offenbart sich einem so die Parallelwelt Stück für Stück. Es handelt sich somit um „*eine virtuelle Rollenspielwelt, deren Gepflogenheiten man erkundet und in der man seine eigene Rolle innerhalb der virtuellen Gemeinschaft finden kann.*“[644]

Dass es sich bei diesen Parallelwelten um sich ständig wandelnde bzw. erweiternde Fantasy-Welten handelt, soll im Folgenden anhand einer Beschreibung ausgewählter Gebiete des weltbekannten und riesigen Universums von *World of Warcraft* erläutert werden. Stets wird nämlich dieser Dauerbrenner unter den Online-Rollenspielen bei jedem Addon mal mehr mal weniger ummodeliert, erweitert und grafisch verbessert. Dass sich die gesamte Welt in den letzten zwölf Jahren, also seit der Erstveröffentlichung des Spiels, enorm verändert hat, zeigt sich bereits anhand der Karten, auf denen nach und nach um den großen Mahlstrom Inseln hinzugefügt oder verschoben sowie ganze Kontinente oder sogar weitere Parallelwelten hinzugefügt worden sind.

643Leyde, Irina: *Rollenspiel online*. In: Janus, Ulrich und Janus, Ludwig (Hrsg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*, Psychosozial-Verlag, Gießen 2007, S. 150.
644Ebenda, S. 159.

Hat sich der Handlungsraum von Azeroth zu Beginn noch über die Östlichen Königreiche und Kalimdor erstreckt, können mittlerweile zudem das kalte Nordend und das asiatisch-exotisch anmutende Pandaria erforscht werden. Zudem existieren derweil noch Outland und Draenor, zwei andere Parallelwelten.

Abb. 110, 111 und 112: Das gesamte Universum von *WoW*[645] sowie Azeroth zu Beginn und heute[646]

Auch bezüglich einer detaillierteren Ansicht hat sich diese Welt ständig verändert. Eine immer bessere Grafik lässt insofern die Landschaften und Objekte nicht mehr so eckig erscheinen, sondern viel harmonischer und trotz Comic-Stil realistischer. Manche Modifizierungen von Farbverläufen und Lichtverhältnissen verleihen den überarbeiteten Regionen zudem eine neue Aura. Wegen der Veränderungen erweisen sich daher Gebiete, die man als Spieler eigentlich wie seine eigene Westentasche zu kennen glaubt, als interessante Orte, an denen es erneut so manches zu entdecken gilt. Als

645 *WoW-Weltkarte.* Auf: http://wow.4fansites.de/bilder/weltkarte/wow-weltkarte.jpg. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

646 *Die Karte von Azeroth im Laufe der Zeit*. Auf: https://wow.mmozone.de/die-karte-von-azeroth-im-laufe-der-zeit/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

Beispiel werden an dieser Stelle zwei Bilder von Nagrand, einer Region aus der Scherbenwelt (Outland), herangezogen: Während in der früheren Fassung alles kantiger wirkte und etwa Baumkronen und Hecken aus zusammengewürfelten kleinen und grünen Dreiecken bestanden, wird in der aktuelleren Variante von 2014 besonders bei der Darstellung von Bäumen und Pflanzen wesentlich mehr Wert auf Details gelegt:

Abb. 113 und 114: Ausschnitt von Nagrand in einer früheren und einer aktuelleren Fassung[647]

Die Tatsache, dass in Azeroth mittlerweile alle möglichen Klimazonen vertreten sind, macht die Vielfältigkeit und somit den Charme dieser Welt aus. Während nämlich die Östlichen Königreiche ein gemäßigtes Klima aufweisen, zeichnet sich Nordend durch sehr kalte Gebiete aus. Dort prägen weiß-blaue Schneegebiete und grüne Polarlichter die Landschaft. Demgegenüber ist Kalimdor der Kontinent der Wärme, in dem Steppen und ausgetrocknete Wüstenlandschaften vorherrschen. Schließlich fasziniert Pandaria noch mit asiatischen Landschaften, Urwäldern, Steppen, grünen Tälern mit roten Tempeln, Hügeln und Bergen mit schneebedeckten Gipfeln.[648]

Abb. 115 und 116: Einblicke in die asiatisch geprägte Welt von Pandaria[649]

647 *World of Warcraft von 2004 bis 2014 – 10 Jahre Grafikwandel in WoW*. Auf: http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft-warlords-of-draenor/artikel/grafikwandel_in_world_of_warcraft,50296,3080534.html. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

648 Vgl. *Azeroth.* Auf: http://de.wow.wikia.com/wiki/Azeroth. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

649 *Screenshots Mists of Pandaria*. Auf: http://wow.4fansites.de/screenshots.php. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

Um sich in dieser riesigen Welt mit düsteren, mysteriösen und idyllischen Wäldern, grünen Tälern mit herrlichen Seen, wunderschönen Stränden mit malerischen Buchten, paradiesischen Inseln, staubigen Wüsten, grausigen Berghöhlen, Lava-Schluchten, modrigen Moorgebieten und Sümpfen, unterirdischen Stollen-Labyrinthen, reizenden Steppen, schwindelerregend hohen Hängebrücken über tiefen Tälern, beeindruckenden Städten, mächtigen Türmen und Tempeln, hübschen Siedlungen und nicht zuletzt wundervollen magischen Orten wiederzufinden und die Reise zu einem richtigen Erlebnis zu machen, gibt es sogar einen *WoW*-Atlas, in dem die unterschiedlichen Regionen sehr detailliert kartografiert und mit Zusatzinformationen zu einer noch besseren Orientierung ergänzt sind. Anhand dieser Karten lässt sich schnell bestimmen, an welchen Standorten sich welche NPCs und zu bekämpfende monströse Kreaturen befinden.[650] Diesbezüglich kann nun näher darauf eingegangen werden, was vor allem die Jugend so an dieser atemberaubenden Welt fasziniert und weshalb *WoW* den Titel „*Crack-Kokain der Computer-Spiele*“[651] neben der Tatsache, dass es ein riesiges Suchtpotential hat, noch verdient.

Zunächst kann festgehalten werden, dass die Begeisterung auf der intensiv farbigen Grafik und den herrlich unterschiedlichen Gebieten sowie den mit unendlichen Details ausgeschmückten Städten basiert. „*Man hat bei* WoW *diese unglaublich fantastische, bunte Herr-der-Ringe-Welt* […] *mit den ganzen fantastischen Geschichten.* [Es ist in der Tat] *ein riesiger, digitaler Abenteuerspielplatz in kunterbunter Comic-Grafik.*“[652] Anhand einzelner ausgewählter Screenshots – eigentlich können diese als Reisefotos betrachtet werden, welche die Spieler wie Touristen beim Erkunden dieser Welt machen und anschließend stolz im Internet hochladen, um zu zeigen, wo sie schon gewesen sind oder wie schön die Gegend an diesen Orten ist – sollen die Farbenpracht sowie der Detailreichtum von *World of Warcraft* – eigentlich einer von Krieg beherrschten Welt – verdeutlicht werden:

650Vgl. Waybright, David: *World of Warcraft Atlas,* übersetzt von Peter Winkler, Kösel-Verlag, Krugzell 2006.

651*10 Jahre World of Warcraft ZDF Reportage vom 12.2.2015.* Auf: https://www.youtube.com/watch?v=6bcWjTQ7n_Q. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)

652Ebenda.

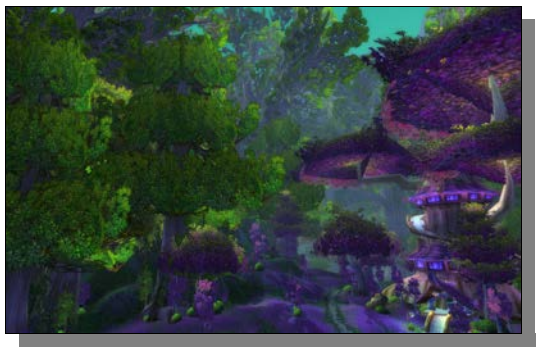


Abb. 117 und 118: Die mysteriöse, jedoch auch idyllische Waldlandschaft von Eschental[653]

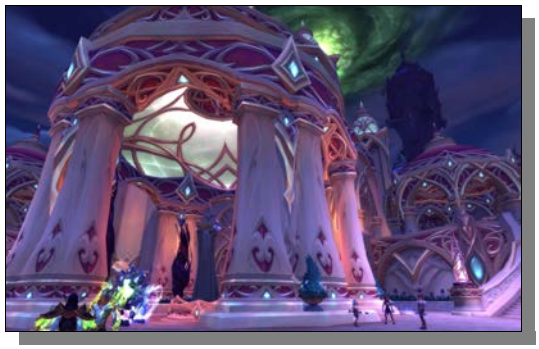


Abb. 119 und 120: Die Stadt Suramar auf den Verheerten Inseln,
deren Architektur an das Volk der Elben denken lässt[654]

Des Weiteren bietet dieses Online-Rollenspiel durch die Tatsache, dass der Spielcharakter nach ganz persönlichen Wünschen und Kriterien bis ins kleinste Detail modelliert werden kann, eine hohe Identifikationsmöglichkeit. Der Spieler hat nämlich ein ganz bestimmtes Bild von der Figur, die ihn in dieser virtuellen Welt repräsentieren soll. Somit durchstreift eine Art *Alter Ego* die vielen Gebiete und erlebt wundervolle Abenteuer. Damit man beim Erstellen des Avatars auch wirklich die richtige Wahl trifft, werden alle Möglichkeiten in kleinen Textkasten erklärt. Man muss sich zunächst für eines von zwei möglichen Lagern entscheiden: Allianz oder Horde. Innerhalb dieser beiden Fraktionen existieren je sechs Völker: Zur Allianz gehören Zwerge, Nachtelfen, Draenei, Menschen, Gnome und Worgen, während die Horde aus Orks, Untoten, Tauren, Trollen, Blutelfen, und Goblins besteht. Ein Mitglied der Pandaren kann sich hingegen der guten oder der bösen Seite anschließen. Darüber hinaus bestehen unterschiedliche Klassen – Schamane, Hexenmeister, Magier, Krieger, Jäger, Mönch, Schurke, Todesritter, Priester, Druide und Paladin – und man kann ein Geschlecht wählen. Ganz individuell lässt sich die

653*Ashenvale.* Auf: http://de.wowhead.com/ashenvale. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)
654*Suramar*. Auf: http://de.wowhead.com/suramar. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)

Figur schließlich noch bezüglich ihres Aussehens modifizieren und erhält einen Namen. „*Die eigene Spielerfigur kann man* [demnach] *im Allgemeinen aus einer Art Baukasten zusammenbauen und so eine gewisse Individualität erreichen*.“[655]

Dass man als eine fiktive Fantasy-Figur in dieser kunterbunten Welt voller Wunder und Gefahren umherwandern kann, ist schon überaus reizvoll, jedoch wird das Spiel noch interessanter, wenn man mit anderen Charakteren interagieren kann. Insofern kann sich mit der Zeit ein Zusammenhalt in einer Gemeinschaft von Gleichgesinnten entwickeln. In Gruppen sind sogar noch größere Erfolge erreichbar, denn so manch mächtiges Monster kann nur von mehreren Spielern besiegt werden. Das gemeinsame Bestehen von Abenteuern ist etwa in sogenannten Gilden möglich, die aus vielen Spielern – manchmal bis zu 150 Mitgliedern – bestehen. Die Mitgliedschaft in einer solchen Gruppe bringt aber auch bestimmte Verpflichtungen mit sich. So sollte beispielsweise eine Figur mit heilenden Kräften für die anderen da sein und der Anführer muss eine bestimmte Verantwortung übernehmen. Um ein gewisses Ziel also gemeinsam zu erreichen, sind bestimmte soziale Kompetenzen von großer Bedeutung.

Ein weiteres Element, weshalb *WoW* so faszinierend wirkt, besteht in den vielen Erfolgserlebnissen nach bestandenen Quests, sowie der damit verknüpften Anerkennung und Belohnung. Diese Kombination führt nämlich zu Glücksgefühlen beim Spieler, weshalb es dann auch schwierig wird, aufzuhören. Der Game-Journalist Christian Schiffer meint hierzu: „*Egal, was du bei* WoW *machst, ob du irgendwie Kräuter pflückst, oder ob du Wildschweine häutest, oder ob du einen Drachen erlegst, alles macht irgendwie Sinn.* […] *Alles bringt dich weiter in dieser Spielwelt. Andauernd wirst du belohnt.*“[656] Ob diese Belohnung durch besondere Objekte, neue Waffen, spezielle Fertigkeiten (Skills), Transportmittel, oder einen Level-Aufstieg erfolgt, stets werden im Spieler Dopamine ausgeschüttet und die Motivation bzw. der Druck, sich zu

655Leyde, Irina: *Rollenspiel online*. In: Janus, Ulrich und Janus, Ludwig (Hrsg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*, Psychosozial-Verlag, Gießen 2007, S. 174.

656*10 Jahre World of Warcraft ZDF Reportage vom 12.2.2015.* Auf: https://www.youtube.com/watch?v=6bcWjTQ7n_Q. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)

profilieren und immer besser zu werden, steigt stetig an.

Während die meisten Spieler sich mit der virtuellen Welt begnügen, hat sich mittlerweile aber auch eine nicht geringe Anzahl von *WoW*-Begeisterten gefunden, die ihrem Hobby ebenfalls in der realen Welt nachgehen: Auf Cosplay-Events – als bekanntestes in Deutschland gilt die Kölner *Gamescom* – schlüpfen diese Menschen in die ihren Lieblingsfiguren nachempfundenen Kostüme und somit in diese Rollen. In diesem Sinn befreien sie ihre fiktiven Charaktere aus der virtuellen Welt[657] und lassen diese greifbar werden. Eine ganz ähnliche Form, sich aktiv in eine andere Rolle hineinzuversetzen, bietet die LARP-Kultur, der im folgenden Kapitel mehr Beachtung geschenkt wird.

2. LARP – Verkleidung und Verwandlung auf Veranstaltungen

Ebenso, wie die Pen & Paper-Kultur bereits für Online-Rollenspiele Pate gestanden hat, basiert noch eine andere und ebenso aktuelle wie aktive Methode der Figurendarstellung auf diesem Konzept: LARP – *Live Action Role Playing*. In aller Kürze beschrieben geht es dabei darum, „*das Entstehen einer interaktiven Geschichte über das rollengerechte und authentische Ausspielen einer selbstgewählten Rolle zu verwirklichen, wobei der tatsächliche Ausgang einer Veranstaltung bis zum Ende ungewiss bleibt.*“[658] Insofern schlüpft man nicht nur gedanklich in die Rolle eines anderen Wesens oder eines bestimmten Charakters, wie es bei Pen & Paper und allen Online-Rollenspielen der Fall ist, sondern stellt die ausgewählte Figur auch körperlich dar. Dazu gehören je nach gewünschtem Erscheinungsbild etwa eine passende Gewandung, eine bestimmte Körperhaltung, eine adäquate Sprechweise sowie Gestik und Mimik, Schminke und natürlich ein gewisses Verhalten, das durch Training nach und nach perfektioniert und somit einer authentisch wirkenden Inszenierung gerecht wird. Damit die Spieler dieses Hobby so intensiv wie möglich ausleben können, gilt es, bestimmte Voraussetzungen zu beachten.

Zunächst wird festgelegt, in welcher Art von Parallelwelt sich die unterschiedlichen Charaktere befinden, wobei zeitlich das Mittelalter und artspezifisch die Fantasy wohl die höchste Beliebtheit genießen. Davon

657Vgl. ebenda.
658Balzer, Myriel: *Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten*, Tectum Verlag, Marburg 2008, S.46.

ausgehend entscheiden sich die an der Veranstaltung teilnehmenden Spieler für passende Charaktere, z.B. den klassischen tapferen Ritter in Kettenhemd und mit Schwert, eine musikalische und bildhübsche Hofdame in Mieder oder Brokat, eine schrullige Hexe mit Warzen auf einer langen krummen Nase und gefährlichen Liebesträmken oder etwa einen nervenden sowie mit Gegenständen und Wörtern jonglierenden Hofnarren in einem farbigen Anzug mit klingenden Glöckchen, um nur einige Beispiele zu nennen. Auch kann man sich je nach Art des Rollenspiels für beliebte Roman- oder Filmfiguren sowie bestimmte Völker entscheiden – etwa Menschen, Hobbits, Zwergen, Elben, Dothraki o.ä. An dieser Stelle sei zudem angemerkt, dass es bei LARP-Events, ebenso wie in Online-Rollenspielen, spielende und nicht-spielende Charaktere gibt. Neben der Auswahl der Rollen kommt aber auch der Location, d.h. dem Veranstaltungsort der Convention, eine große Bedeutung zu. Diesbezüglich sind häufig abgelegene Orte in der Natur, begrenzte Waldgebiete, Felder, Parks, große Wiesen oder Burgruinen geeignete Schauplätze, die je nach Plot die perfekte Kulisse abgeben. Die Veranstalter – auch Orga (Organisationsteam) oder SL (Spiel-Leitung) genannt – sind dann dafür zuständig, eine grobe Spielhandlung auszuarbeiten und alles Nötige vorzubereiten. Auch gewisse Regeln müssen zusammengefasst und von den Spielern berücksichtigt werden. Im Grundprinzip gilt jedoch die Regelphilosophie DKWDDK – „Du kannst, was du darstellen kannst!“ Hat das Rollenspiel, das sich häufig über mehrere Tage hinwegziehen kann, erst einmal begonnen, herrscht *in-time*, was für die Spieler bedeutet, dass alle ihre Handlungen und Aussagen zur Fantasiewelt gehören. Bezieht man sich hingegen in Handlung oder Gespräch auf die Realität, so spricht man von *out-time*. Muss das Rollenspiel zudem aus bestimmten Gründen – z.B. aufgrund ernsthafterer Verletzungen – abgebrochen werden, findet der Begriff „Stopp“ Verwendung.[659]

Das Faszinierende an LARP besteht insofern darin, dass man sich nicht mehr in einem geschlossenen Raum aufhält, sondern im Freien aktiv wird und mit anderen Menschen, die man möglicherweise erst während der

659Bezüglich der typischen Begrifflichkeit sei an dieser Stelle auf das Glossar hingewiesen, das zu Beginn jeder Ausgabe der Zeitschrift *LARPzeit – Das Live-Rollenspiel-Magazin* abgedruckt ist.

Veranstaltung kennenlernt, spontan interagiert. Diesbezüglich sei auf den sozialen Aspekt hingewiesen, der in keiner anderen Form des Rollenspiels so ausgeprägt ist. Zudem erfolgt das Erstellen eines Charakters nicht einfach per Steckbrief oder durch ein Paar Mausklicks, sondern ist das Resultat eines länger dauernden Prozesses, wobei etwa die Kostüme selbst geschneidert werden oder Perücken und Schminke gekonnt angebracht und aufgetragen werden. Dies ermöglicht ebenfalls eine stärkere Identifikation mit dem gewählten Charakter. Viele Mitglieder solcher Gruppen erfreuen sich darüber hinaus an der Reise, die gemeinsam unternommen wird, um zum Veranstaltungsort zu gelangen. Um die Parallelwelt noch interessanter zu gestalten, finden natürlich auch viele passende Utensilien Verwendung. Auf diese Weise kann beispielsweise ein komplettes mittelalterliches Lager aufgerichtet werden, in dem wie während dieser Epoche gekocht, gegessen und geschlafen wird. Ebenfalls der Handel mit besonderen Waren mag stattfinden und angebliche Schmiede werkeln an ihren Waffen und konstruieren schwere Kettenhemden. Insofern sind den Spielern fast keine Grenzen gesetzt und sie sind aktiv in den Schöpfungsprozess der Parallelwelt mit eingebunden.

Als kurzer Exkurs sei an dieser Stelle noch auf das in Luxemburg bekannteste Mittelalterfest in Vianden hingewiesen, bei dem alljährlich manche LARP- sowie Reenactment-Gruppen aus dem Ausland anreisen, um diese Epoche wieder aufleben zu lassen. Die meiste Zeit werden sie zwar von Schaulustigen des 21. Jahrhunderts angesprochen und beobachtet, jedoch versetzen sie sich etwa bei Turnieren in die Rolle kampfeslustiger und kräftiger Krieger, wofür ein zeitaufwendiges und intensives Training die wichtigste Voraussetzung ist:

Abb. 121: Das Schloss von Vianden in einer malerischen Waldlandschaft[660]

Abb. 122 und 123: LARP- und Reenactment-Gruppen auf Schloss Vianden[661]

Zusammenfassend geht es auf LARP-Conventions demnach nicht wirklich um das Erreichen eines bestimmten Ziels, obwohl auch hier einige Quests erfüllt werden können, sondern vielmehr um die intensive Darstellung eines bestimmten Charakters und dessen Interaktion mit den anderen Spielern, wobei man in seiner Rolle stets selbst entscheiden kann, wie die Geschichte weitergehen soll. Durch eine hingebungsvolle Auseinandersetzung mit der gewählten Rolle wird nach einer gewissen Zeit durchaus eine starke Identifikation mit dem Charakter stattfinden, sodass man auch hier von einem *Alter Ego* reden kann.

Bezüglich der hier dargestellten Rollenspiele sowie der zuvor erarbeiteten Merkmale von Fantasy und Mystery soll in dem folgenden und alles abrundenden Teil deren Kombination in den zwei bekanntesten Werken Ursula Poznanskis analysiert und jeweils noch einmal auf das Verhältnis zwischen der Realität und der dargestellten Parallelwelt eingegangen werden.

660*Schloss Vianden*. Auf: http://www.jengel.lu/WP/schloss-vianden/. (Letzter Zugriff am 23.1.2017)
661*Mittelalterfest in Vianden*. Auf: http://www.visitluxembourg.com/de/ansicht/specialevents/mittelalterfest. (Letzter Zugriff am 23.1.2017) Als Reenactment-Gruppe wird ein Ensemble genannt, das speziell auf Festen unterschiedliche Epochen so detailgetreu nachstellt, dass die Zuschauer nicht nur unterhalten, sondern auch belehrt werden.

IV. Ursula Poznanskis Thriller *Erebos* und *Saeculum*: Fantasy-Computerspiel und Mittelalter-Convention mit Gruselfaktor

1. „Erebos“

1.1. Kurze Zusammenfassung

In ihrem 2010 veröffentlichten und 2011 mit dem deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichneten Thriller *Erebos* verknüpft die österreichische Schriftstellerin Ursula Poznanski sowohl Fantasy- als auch Mystery-Elemente derart gekonnt mit den Themen Computerspiel und -sucht, dass sich der Leser vor Begeisterung schnell selbst nicht mehr von dem Buch losreißen kann.

Alles beginnt damit, dass an Nick Dunmores Schule ein mysteriöses Päckchen die Runde macht, über das jedoch niemand sprechen möchte. Zunehmend fehlen Schüler oder ihre geistige Präsenz lässt zu wünschen übrig. Kurz nachdem auch noch Computer gestohlen worden sind, nimmt die Geheimniskrämerei für Nick ein Ende, denn er erhält von Brynne das dubiose Päckchen, eine DVD, die mit dem Wort *Erebos* beschriftet ist.

Nach dem Installieren des Spiels wird Nick und dem Leser schnell klar, warum Brynne so begeistert davon ist und alle, die das Päckchen schon erhalten haben, sich so stark verändert haben: Das Spiel ist ungemein realistisch und der tote Mann sowie der unheimliche Bote mit den gelben Augen, zwei wichtige Figuren, sind nicht nur in der Lage, Lüge von Wahrheit zu unterscheiden, sondern auch logische Antworten auf beliebige Fragen zu geben. Nick ist ebenso schnell in den Bann gezogen wie seine Schulfreunde und die ersten noch teilweise harmloseren Anzeichen einer Sucht lassen sich bemerken. Nick vernachlässigt seine Realität und identifiziert sich immer mehr mit dem Dunkelelfen Sarius, seinem Avatar, den er erstellt hat.

Doch damit nicht genug; kurz nach seinen ersten Quests und einem Kampf gegen riesige Wasserfrauen, bei dem Sarius viel Energie verloren hat, wird er vom Boten geheilt. Als Gegenleistung muss Nick einen Auftrag in der

realen Welt erledigen; erst dann kann er Erebos wieder betreten. Parallel zu den vielen Kämpfen gegen Trolle, Wasserfrauen, Riesenskorpione, einen goldenen Falken, Spinnen, mutierte Schafmonster, große Ritter, Erdmonster, Skelette und Kobolde sowie den Arenakämpfen in der Weißen Stadt der fantastischen Welt von Erebos müssen immer mehr Aufträge in der realen Welt erfüllt werden, die mit der Zeit auch immer gefährlicher werden. Schließlich kommt es so weit, dass Nick seinen Englischlehrer vergiften soll. Da er diesen Auftrag nicht erfüllt, wird er vom Boten aus Erebos ausgeschlossen. Demgegenüber sind jedoch viele Spieler bereit, über Leichen zu gehen, um in den Inneren Kreis zu gelangen, eine Gruppe, die speziell für die letzte große Schlacht gegen einen gewissen Ortolan trainiert wird. So werden manche Schüler, die sich gegen das Spiel gewendet haben, auf den Befehl des Boten hin von Erebos-Anhängern stark verletzt; auch Nick schwebt kurz in Lebensgefahr.

Mittlerweile hat Emily, Nicks heimliche Liebe, das Spiel auch bekommen. Sie hat es angenommen, weil sie die durch Erebos provozierten negativen Entwicklungen an der Schule aufhalten will. Zusammen mit ihr, Victor, der ein sehr guter Gamer ist, Speedy und Adrian McVay findet Nick nach gemeinsamem Analysieren des Spiels und Internetrecherchen heraus, dass der Spieleerfinder Larry McVay mit Erebos eine künstliche Intelligenz entwickelt hat, anhand der er sich an seinem Kontrahenten Andrew Ortolan rächen möchte. Der Zusammenhang ist folgender: Ortolan, der Geschäftsführer von Soft Suspense, wollte McVay vor Jahren ein ähnliches Spiel wie *Erebos* namens *Götterfunken* abkaufen. Da das Entwickler-Genie ablehnte, wurde das mit menschlicher Empathie ausgestattete Spiel gestohlen. Nachdem McVay auch noch aus einem Prozess gegen Ortolan als Verlierer herausging, beging er nach dem Fertigstellen seines Rachewerkzeugs Selbstmord. Weil Nick eine offensichtliche Parallele zwischen den farbigen Gestaltungselementen aus *Erebos* und dem Linienplan der U-Bahn auffällt, kann die kleine Widerstandsgruppe schließlich den Ort, an dem die letzte Schlacht stattfinden soll, in London lokalisieren und den Mord an Ortolan verhindern. In letzter Minute können sie die mit Schusswaffen ausgestatteten Spieler des Inneren Kreises aufhalten.

Das Spiel kann nicht mehr gespielt werden, doch Adrian kann noch ein letztes Mal mit seinem Vater, welcher der tote Mann im Vorspann des Spiels ist, reden. Es war Adrian, der das Spiel auf Geheiß seines Vaters in Umlauf bringen sollte, ohne es jemals selbst spielen zu dürfen. Der Junge verzeiht seinem Vater nicht, dass ihm die Rache wichtiger war als die Familie. Helen, die bis zum bitteren Ende vom Spiel überzeugt war und Ortolan mit der Waffe bedroht hatte, ist in psychiatrischer Behandlung und die Verletzten werden alle wieder gesund. Emily und Nick klären die Ex-Spieler über die wahren Hintergründe von Erebos auf und werden ein Paar.

1.2. Analyse der Merkmale

Obwohl *Erebos* kein klassischer Fantasy-Roman ist, beinhaltet das Buch doch sehr viele Elemente dieses Genres, was sich in der detaillierten Ausgestaltung der Parallelwelt eindeutig zeigt. Außerdem kann dieser Thriller zum Genre Mystery gezählt werden, stellt er den Leser doch seitenlang vor mehrere Rätsel betreffend unerklärlicher Begebenheiten. Demzufolge sollen anschließend die für diese beiden Genres typischen Merkmale in diesem erfolgreichen Jugendbuch analysiert werden.

Fantasy-Merkmale

a) Aufbau der fantastischen Welt

Auch wenn sich die meisten Handlungen in Erebos abends oder nachts zutragen und somit vor allem die Finsternis vorherrscht, wird diese Welt doch in bunten Farben dargestellt und sieht nicht nur wegen mancher leuchtender Elemente äußerst faszinierend aus. Für alle Novizen beginnt das Spiel in einer düsteren Umgebung: Inmitten einer verbrannten Landschaft steht ein zerfallener Turm, vor dem ein Schwert in kargem Boden steckt. An dessen Griff befestigt, weht ein blutrotes Tuch im Wind, „*wie eine letzte Erinnerung an das Leben in einer toten Welt.*“[662] Der wirkliche Zugang zu dieser beeindruckenden Parallelwelt erfolgt durch das Anklicken der ersten Zeile in dem kurzen Begrüßungstext „*Tritt ein. / Oder kehr um. / Dies ist Erebos.*“[663] An dieser Schwelle steht dem Spieler also die Wahl noch frei, doch jeder – getrieben

662Poznanski, Ursula: *Erebos,* Loewe Verlag, 6. Auflage, Bindlach 2014, S. 32.
663Ebenda, S. 33.

durch die kaum noch auszuhaltende Neugier – betritt die fremde Welt. Das Zusammenkommen mit einem namenlosen Avatar erfolgt auf einer erstaunlich realistisch wirkenden Waldlichtung. Insgesamt wirkt die Welt von Erebos trotz fantastischer Elemente unglaublich echt, was Nick immer wieder aufs Neue feststellt: „*Nick war beeindruckt. Das alles war ungemein realistisch*“[664]. Wenig später genießt er von einem hohen Baum aus eine fantastische Aussicht. Erstmals erblickt er die Beschaffenheit von Erebos: „*Der Vollmond stand hoch am Himmel und warf sein Licht auf ein grün-silbernes, endlos scheinendes Meer aus Bäumen. Zur Linken waren die Ausläufer einer Bergkette erkennbar, zur Rechten setzte sich die Ebene fort. Geradeaus verlief die Landschaft hügelig. Nadelstichkleine Punkte an einigen Hügeln verrieten Siedlungen.*“[665] Insofern handelt es sich auf den ersten Blick um eine wunderbare und scheinbar nicht so stark besiedelte Naturlandschaft, in der noch große wilde Wälder existieren und mächtige Berge für ein abwechslungsreiches Relief sorgen.

Des Weiteren prägen die unterschiedlichsten aus der Fantasy bekannten Topoi die Welt von Erebos, in denen die vielen zu bestehenden Quests lokalisiert sind. Es fällt auf, dass diese Gebiete stets von einem Element in einer auffälligen Farbe durchzogen sind. Insofern verläuft etwa eine sehr lange, hohe und pechschwarze Mauer durch den Wald.[666] Nach seiner ersten, durch eine Mahlzeit mit der Familie erzwungenen Pause betritt Nick – mittlerweile Sarius – Erebos auf einem sonderbar wirkenden Heideland. Ein hellblauer und unnatürlich leuchtender Fluss durchfließt diese nächtliche Landschaft wie ein mysteriöser Faden. Nach dem ersten Auftrag in der Realität gelangt Sarius von einer Wiese mit blühenden Bäumen und Sträuchern in einen tiefen Krater. Der Abstieg über eine rostige Leiter führt schließlich in ein düsteres und gefährliches Labyrinth: „*Das Tageslicht reicht nicht mehr bis hierhin, doch in unregelmäßigen Abständen sind Fackeln an den Wänden angebracht. Dazwischen herrschen alle Abstufungen von Dunkelheit.*“[667] Indem Sarius einem blutroten unterirdischen Fluss wie einer langen Schnur folgt, kann er das

664Ebenda, S. 34.
665Ebenda, S. 36.
666Vgl. ebenda, S. 57.
667Ebenda, S. 100.

Labyrinth wieder verlassen und kommt zu einer breiten Treppe, von deren Ende aus er die ersehnte Weiße Stadt erblicken kann: „*Der Anblick, der sich ihm bietet, als er endlich oben ankommt, ist prachtvoll. Mauern, Türme und Bogengänge aus weißem Marmor liegen im Sonnenlicht, sogar die Straße, die zur Stadt führt, glänzt elfenbeinfarben.*“[668] Bezüglich der Beschreibung dieser offensichtlich mächtigen Stadt kann der Leser eine starke Ähnlichkeit mit J. R. R. Tolkiens Stadt Minas Tirith feststellen, die ebenfalls im Sonnenlicht wie weißer Marmor strahlt. Sarius findet hier v.a. dicke Mauern, Tavernen, Geschäfte, in denen Handel getrieben wird, und natürlich die große schneeweiße Arena, die wie das römische Kolosseum aussieht und in der regelmäßig Kämpfe zwischen den Spielern ausgetragen werden.

Späterhin macht Sarius einen kurzen Abstecher zu einem finsteren Friedhof auf einer Waldlichtung. Dort stehen Grabsteine für alle aus Erebos ausgeschiedenen Figuren und ein Gnom fertigt bereits Steine für die noch aktiven Spieler an, was diesem Ort eine überaus schaurige Aura verleiht. Ebenso sind die Höhlen, in denen der Bote den Spielern immer unter vier Augen seine auf die reale Welt bezogenen Aufträge erteilt, düstere und beklemmende Orte. Auf gleiche Weise ist das Moor, in dem die finstere Gestalt Sarius über die Geschehnisse in der Realität ausfragt, ein negativ konnotierter Schauplatz, an den eine triste Wiese mit knorrigen Bäumen und dornigem Gestrüpp grenzt.

Das Durchstreifen der natürlichen Umgebung setzt Sarius in einer Feldlandschaft mit einer unübersehbaren rosafarbenen Hecke fort. Andernorts befindet sich auf einem Hügel ein verfallener Turm, neben dem eine Hecke wächst, die zur einen Hälfte grün und zur anderen gelb ist. Folgt man dieser, so erreicht man ein Monument, ein Denkmal, das wie die Laokoon-Gruppe aus der griechischen Mythologie aussieht. Über einen dunkelblauen Weg kommt Sarius schließlich zu einer hohen Brücke, die von Riesen bewacht wird. Dieser Schauplatz wird Nick zum Verhängnis, da er erneut der Hilfe des Boten bedarf und einen Auftrag bekommt, den er nicht erfüllt.

Über weitere Orte wird, bedingt durch Nicks Scheitern, nicht mehr so im

668Ebenda, S. 117.

Detail berichtet, doch am Ende wird noch Ortolans Festung intensiver beschrieben. Es handelt sich um einen großen, weißen und nachts leuchtenden Turm, an dem auf ekelerregende bzw. furchteinflößende Weise Blut herunterläuft: „*Da war der Turm. Riesengroß und fahlweiß in der Dunkelheit. Blut rann und tröpfelte aus den Fenstern, den Schießscharten, den Mauerritzen. In der Dunkelheit rundherum standen und saßen Hunderte von Kriegern aller Völker und Entwicklungsstufen*.“[669] Dieser Turm steht symbolisch für das Hochhaus, in dem Andrew Ortolan in der Realität arbeitet.

Die Erkenntnis bezüglich der Parallelen zwischen der virtuellen Fantasy-Welt und dem Plan der Londoner U-Bahn erlangt Nick erst sehr spät. In der Tat stehen die farbigen und leuchtenden Hecken, Flüsse, Mauern und Wege in der Parallelwelt für die unterschiedlichen Linien des real existierenden Plans, welche die verschiedenen Plätze miteinander verbinden. Markiert man die im Roman genannten Elemente, erhält man ein ungefähres Bild vom Aufbau der genial erdachten Parallelwelt Erebos:

Abb. 124: Der Linienplan der Londoner U-Bahn[670]

Zusammenfassend hält Nick Erebos für „[e]*ine coole, unglaubliche, aufregende Welt. Spannend. Mystisch. Fürchterlich. Albtraumhaft. Alles zusammen.*“[671] Späterhin beneidet er Emily, die nun „*all die bizarr schrecklich-*

669Ebenda, S. 447.
670*Ausschnitt aus dem Londoner Liniennetzplan*. Auf: https://blog.evag.de/wp-content/uploads/2015/10/Liniennetzplan-London.jpg. (Letzter Zugriff am 25.1.2017)
671Poznanski, Ursula: *Erebos,* Loewe Verlag, 6. Auflage, Bindlach 2014, S. 276f.

schönen Landschaften“[672] erkunden kann.

b) Ortsgebundenes Figurenarsenal

Während ihrer Abenteuer in der Welt von Erebos machen Nick und die anderen Spieler Bekanntschaft mit einer Unzahl mythischer und fantastischer Wesen, die nicht selten an gewisse Topoi gebunden sind. So muss sich Sarius etwa zu Beginn in einer tiefen Schlucht gegen krötenartige Wesen durchsetzen. An der gleichen Stelle wird Emilys Avatar von Fledermäusen angegriffen. Des Weiteren halten sich an der pechschwarzen Mauer im Wald schreckenerregende Trolle auf und an den heiligen Stätten treiben sich plündernde Gnome herum. Am blauen Fluss werden Sarius gefährliche Wasserwesen beinahe zum Verhängnis, würde er nicht den Feuerzauber beherrschen: „*Die blau leuchtenden Fluten schlagen turmhohe Wellen und formen sich zu riesenhaften Frauengestalten, die mit einem Satz ans Ufer springen und alles in unwirkliches blaues Licht tauchen.*“[673] Auch die Riesenskorpione im Labyrinth sind ernst zu nehmende Gegner, da ein Stich von ihnen tödlich sein kann. Darüber hinaus überfliegt ein riesiger goldener Falke die Heidelandschaft, in der monströse und blutrünstige Schafe weiden. Auch Drachen, Riesenspinnen, Orks, lebendige Skelette, Flussgeister, Zombies und andere Wesen bevölkern diese Parallelwelt. Doch die interessanteste Figur von allen ist der Bote.

c) Die Figur des Boten

Der Bote, „*der alles sieht und alles weiß*“[674], wird als eine sehr gruselige Figur dargestellt, die große Macht über die Spieler hat. Vor einer Höhle sieht Nick ihn das erste Mal: „*Vor diesem Durchgang, auf einem riesigen gepanzerten Pferd, saß eine dürre Gestalt in einem grauen Kittel, die gleichermaßen Nick und den Namenlosen heranwinkte. Nick bemerkte nur flüchtig den kahlen, spitzen Schädel und die übertrieben langen, knochigen Finger der Figur. Seine ganze Aufmerksamkeit galt ihren fahlgelben Augen*.“[675] Den Augen dieses Wesens kommt tatsächlich als Leitmotiv im gesamten Werk

672Ebenda, S. 327.
673Ebenda, S. 76.
674Ebenda, S. 108.
675Ebenda, S. 43.

eine besondere Bedeutung zu, da sie das ständige Spionieren symbolisieren. „*Die Augen des Boten glimmen auf, wie Glut, durch die ein Windstoß fährt*.“[676] Global betrachtet tritt der Bote demnach, wie für die Fantasy typisch, als umhüllte, mysteriöse, schauerliche und lockende Gestalt auf. Interessant zu beachten ist zudem, dass der Bote die Spieler als seine Gehilfen ausschickt, um Novizen zu rekrutieren. Tatsächlich ist es ihm selbst nicht möglich, in die Realität zu gelangen, da er bloß eine virtuelle Figur und somit an Erebos gebunden ist.

Als Sarius das erste Mal auf die Hilfe des Boten angewiesen ist, wirkt dieser gierig und noch unheimlicher als sonst. Der Begriff „gierig“ passt insofern, als für den Boten nun eine Aufgabe in der Realität erfüllt werden muss, die ihn seinem Ziel näher bringt. Diesbezüglich erklärt er Sarius ihr Verhältnis zueinander mit den Worten: „Wir helfen einander“.[677] Eine Parallele zur klassischen Botenfigur der Fantasy, die auch die Rolle des helfenden und sogar schützenden Begleiters annehmen kann, wäre insofern vorhanden. Allerdings muss beachtet werden, dass der Bote hier kein positives Ziel vor Augen hat, sondern die Ermordung einer real existierenden Person anstrebt. Da diese Figur für den wahren Verbrecher McVay nur ein Mittel zum Zweck ist, wird die moralische Instanz völlig ausgeklammert. Das Schicksal der Spieler in der realen Welt hat somit für den Boten überhaupt keine Bedeutung, wenn es nicht in direktem Zusammenhang mit dem zu erreichenden Ziel steht.

Damit die Spieler die Aufträge auch erfüllen, wendet der Bote mehrere Methoden an. Zunächst sind seine Aufträge keine Bitten, sondern vielmehr Befehle, die befolgt werden müssen, wenn man nicht bestraft werden möchte. Zudem macht sich diese Figur ihre angsteinflößende Erscheinung zunutze und droht mit schlimmen Sanktionen, was ihr besonders bei den spielsüchtigen Rezipienten soviel Macht verleiht. Dementsprechend verabschiedet sich der Bote nach dem ersten Auftrag von Sarius mit folgender Warnung: „*Wir sehen uns morgen, noch vor dem Mittag. Bis dahin muss deine Aufgabe erfüllt sein. Falls du mich enttäuschst* […]*, ist dies unsere letzte Zusammenkunft unter*

676Ebenda, S. 152.
677Ebenda, S. 79.

freundschaftlichen Umständen."[678] Auch die vielen Gnome, die sich in Erebos überall aufhalten können und sowohl Aufträge als auch Warnungen des Boten überbringen, dienen der Einschüchterung. Kurz bevor Sarius wegen seines Ungehorsams aus Erebos verbannt wird, sieht er den Boten mit vor Zorn rot glühenden Augen schließlich ein letztes Mal. Die wütende Figur bemerkt entschlossen: „*Du lügst. Ich habe keine Verwendung mehr für dich.*"[679] Anschließend lässt er Sarius in ein tiefes Loch werfen und zerstört somit Nicks Avatar, der für den Boten nichts weiter als ein Werkzeug war, das nun defekt ist.

d) Magische Artefakte

Erebos ist eine Welt, in der Magie eigentlich kaum vorherrscht und magische Gegenstände als Raritäten gelten. Die einzigen Artefakte von großer Bedeutung sind die beliebten und eher seltenen Wunschkristalle, große und Licht verströmende Edelsteine, die man häufig in Kadavern findet, wenn man sie zerlegt. „*Wunschkristalle sind eines der größten Geheimnisse von Erebos. Sie dienen dir. Sie machen Unmögliches möglich. Sie erfüllen deine Träume*."[680] In der Tat gelingt es dem Boten, den Spielern auf die Realität bezogene Wünsche zu erfüllen, indem er sie als Marionetten benutzt und sozusagen gegeneinander ausspielt. Beispielsweise muss Nick mit Brynne ausgehen, um sie glücklich zu machen. Dass diese Wunschkristalle aber auch gefährlich sind, ist an Nicks Wunsch zu erkennen: Er will, dass Emily und Eric kein Paar mehr sind. Hierfür sorgt Aisha – völlig unwissend, warum sie es überhaupt machen muss –, indem sie in der Schule die Lüge verbreitet, Eric habe sich an ihr vergreifen wollen. Für den Boten sind die Wunschkristalle wichtig, um mehr über das Geschehen und die Verhältnisse zwischen den Schülern in der Realität zu erfahren und das Interesse bzw. die Begeisterung der Spieler aufrechtzuerhalten. Tatsächlich trachtet jeder danach, diese magischen Objekte zu finden, und zwischen Sarius und Lelant entbrennt sogar eine größere Rivalität aufgrund der Tatsache, dass der erfahrenere Dunkelelf dem von Sarius erlegten Skorpion einen Wunschkristall entwendet und behalten hat.

678Ebenda, S. 81.
679Ebenda, S. 299.
680Ebenda, S. 56.

Mystery-Merkmale

a) Unerklärliche und unheimliche Phänomene

Besonders an der Schule stellt Nick schnell fest, dass sonderbare und beunruhigende Dinge passieren: Im Spind eines Fünfzehnjährigen werden eine Pistole und zwei Messer gefunden, neun Notebooks werden gestohlen und „*ein schmales, quadratisches Päckchen*“[681] macht die Runde, das Nick länger ein Rätsel bleibt, ebenso wie bestimmte seltsame Freundschaften, die sich nach und nach entwickeln. Erst als der Junge ebenfalls Erebos spielt, wird ihm so manches klar. Nichtsdestotrotz behält das Spiel lange Zeit seine unheimliche und unerklärliche Wirkung, da Nick dem Rätsel, woher der Bote soviel über ihn und die Realität weiß, nicht auf die Schliche kommt. Das T-Shirt von HFO hat Nick beispielsweise nicht von seinem Bruder erhalten, obwohl dieser die einzige Person ist, die von diesem Wunsch weiß. Ebenso löst die Tatsache, dass der tote Mann sowie der Bote Nick selbst durch den Bildschirm hindurch anzusehen scheinen, in ihm immer wieder Unbehagen aus. Wie es in Mystery-Werken üblich ist, geht also hier die Fantasie mit Nick durch, weshalb er seinen klaren Verstand verliert. Logisch kombinieren kann er erst wieder richtig, nachdem er aus Erebos verbannt worden ist.

b) Geheimgesellschaften

Als zweiter Aspekt, der auf Mystery hindeutet, kann die Thematik der Geheimgesellschaften herangezogen werden. Obwohl es sich in diesem Werk nicht um Sekten oder Geheimbünde im direkten Sinn handelt, verhalten sich die Spieler doch immer mehr wie eine Verschwörungsgemeinschaft, deren Aktivitäten und Ziele unentdeckt bleiben sollen. „*Als würde stille Post gespielt, als würde eine geheime Parole die Runde machen. Die Eingeweihten schwiegen, flüsterten, sonderten sich ab.*“[682] Es ist keinesfalls abzustreiten, dass dies wirklich der Fall ist, denn Geheimhaltung ist eine der wichtigsten Regeln des Spiels. Zudem ist die Rede von etwas, das man sich nur allein ansehen darf. Man darf mit niemandem über das Spiel reden. Wer sich jedoch der anderen Seite anschließt, wird „*hingerichtet*“[683] bzw. beseitigt oder zum

681Ebenda, S. 14.
682Ebenda, S. 20.
683Ebenda, S. 233.

Schweigen gebracht, wie es beispielsweise Jamie ergeht. Als Nick dieser Gemeinschaft beitritt, erinnert das Wiederholen seines Namens vor der Erstellung des Avatars außerdem an den sonderbaren Gesang bei der Aufnahme in einer Geheimgesellschaft.[684] Darüber hinaus erhält in einer gewissen Hinsicht der Zusammenhalt zwischen den Spielern große Bedeutung, da dem Boten die anwachsende Zahl von Feinden stark missfällt: „*Wenn wir nicht näher zusammenrücken, werden sie uns unterwandern. Sie werden unsere Welt zerstören. Mehr denn je gilt: Schweigen. Ruhe bewahren. Geheimnisse hüten. Feinde als Feinde behandeln.*“[685] An diesem Zitat wird klar, dass es sich bei dieser Gemeinschaft durchaus um eine gefährliche Gruppe handelt, die anderen Menschen sogar nach dem Leben trachten wird, wenn es der Anführer, sprich der Bote, befiehlt. Besonders die Mitglieder des Inneren Kreises sind ihrem Herrn insofern treu ergeben und bereit, sich ihm völlig zu unterwerfen.

c) Das Doppelgänger-Motiv und Kommunikation mit einem Toten

Nicht nur durch die Kreation eines eigenen Avatars in Erebos können Doppelgänger erstellt werden. So trifft etwa Nick in Atropos´ Taverne auf eine Spielfigur namens LordNick, die ihn alias Sarius nicht nur zum Kampf herausfordert, sondern zudem sehr unsympathisch wirkt. Diesbezüglich erweist sich Nicks Doppelgänger als Kontrahent und in der überheblich wirkenden Verhaltens- sowie Sprechweise als Kontrastfigur, wie es aus Mystery-Werken üblicherweise bekannt ist. Dies wird durch die Tatsache unterstrichen, dass LordNick wesentlich älter ist: „*Der fremde Krieger sieht aus wie Nick Dunmore in zehn Jahren. Das gleiche glatte dunkle Haar, die schmalen Augen, das Kinngrübchen – genau seine Züge, nur reifer und von einem leichten Bartschatten überzogen.*“[686] Auch in einigen Quests funkt dieser Doppelgänger Nick dazwischen. Am Ende stellt sich jedoch heraus, dass der Spieler hinter LordNick eigentlich ein heimlicher Bewunderer ist, wie Dan es Nick mitteilt: „*Alex. Er... bewundert dich. Schon seit ein paar Jahren. Eine Zeit lang hat er versucht, dich zu imitieren, ist dir das aufgefallen? Nein?*“[687]

684Vgl. ebenda, S. 45.
685Ebenda, S. 272.
686Ebenda, S. 130.
687Ebenda, S. 475.

Ein weiterer Doppelgänger – diesmal mit exakt gleichem Aussehen – ist der tote Mann, der zu Beginn des Spiels mit jedem Novizen redet. Larry McVay hat kurz vor seinem Selbstmord einen Avatar kreiert, der ihm verblüffend ähnlich ist und so programmiert ist, dass er erkennt, wenn Adrian im Spiel auftaucht. Tatsächlich ist dies nach allen tragischen Ereignissen der Fall, als der Junge ein letztes Mal mit seinem Vater – zumindest als virtuelle Figur – Kontakt aufnimmt. Da Adrian die Landschaft aus seiner Kindheit noch kennt, weiß er genau, wo er hingehen muss. Die Botschaft, welche der Tote während des Gespräches mitteilt, besteht hauptsächlich in der Aussage, dass es ihm leid tut, wie er am Ende seines Lebens mit seiner Familie umgegangen ist.[688] Larry war psychisch gestört, besessen von seinen Rachegedanken und hat seine Familie vernachlässigt. Daher gibt Adrian am Ende Nick und Emily folgende Erklärung: „*Mum meint, er war schon bei Prozessbeginn nicht mehr er selbst*."[689]

d) Machtergreifung durch eine Künstliche Intelligenz

Die Tatsache, dass sowohl der tote Mann als auch der Bote auf jede beliebige Frage eine sinnvolle Antwort geben können, wird stets mit der Aussage „*Das ist die Macht von Erebos.*"[690] kommentiert. Dass es sich um eine Künstliche Intelligenz handelt, ist aber auch anhand anderer Faktoren erkennbar. So kann man den Boten z.B. nicht belügen, da er stets über alles informiert ist. Dies beruht einerseits auf den Informationen, welche die Spieler ihm mitteilen, andererseits auf Recherchen im Internet, die das Programm selbstständig durchführt. Auf diese Weise ist es schon nicht möglich, dem Spiel einen falschen Namen anzugeben, bevor überhaupt ein Avatar erstellt werden kann: „*Ich sagte: deinen richtigen Namen.* […] *Wenn du spielen möchtest, nenne mir deinen Namen.*"[691] Auch nach jedem erfüllten Auftrag in der Realität stellt der Bote eine Unmenge von Fragen, erkennt Falschaussagen, ist in der Lage, logische Verknüpfungen herzustellen und belohnt anschließend immer die Spieler, um sie zu motivieren. Colin weiß gar nicht, wie recht er eigentlich mit seiner mysteriösen Bemerkung hat, als er Nick sagt: „*Manchmal... will es einfach nicht. Es wartet. Es prüft dich. Weißt du was, Nick? Manchmal glaube*

688Vgl. ebenda, S. 483f.
689Ebenda, S. 440.
690Ebenda, S. 39.
691Ebenda, S. 45.

ich, es lebt.“[692] Das Spiel zeichnet sich zudem durch eine ausgeprägte Beobachtungsgabe aus, etwa wenn Spieler auf Servern im Internet aktiv sind. Demnach erscheint bei Nicks Internet-Recherche über Erebos plötzlich der Schriftzug „*Keine gute Idee, Sarius.*“[693] auf dem Bildschirm.

Zur erschreckenden Erkenntnis, dass er sich mit einer Künstlichen Intelligenz angelegt hat, kommt Nick erst, als ihm Victor – ein regelrechtes PC-Spiel-Genie – die logischen Erklärungen zu den unheimlichen Phänomenen liefert. Erebos ist nicht einfach „[e]*in Spiel, das mit dir spricht. Ein Spiel, das dich beobachtet, dich belohnt, dir droht, dir Aufgaben erteilt.*“[694] Dem jungen Gamer gelingt es fast schon auf einfachste Weise, die KI auszutricksen, etwa indem Recherchen auf einem Computer gemacht werden, auf dem noch nie Erebos installiert worden ist. Victor und Speedy wechseln sich zudem beim Spielen ab, jedoch so geschickt, dass das Programm den Unterschied in der Spielweise nicht erkennen kann. Victor erklärt den anderen der Gruppe die Genialität, die hinter dem Spiel steckt: „*Merkleistungen dieser Art beherrscht ein Computer zigtausendmal besser als jeder Mensch, aber ein komplexes Gespräch ist normalerweise nicht seine Sache*.“[695] Ist die Software erst einmal installiert, hat sie auf alle Informationen im Internet Zugriff und findet so alles Mögliche über die Spieler heraus. „*Ganz sicher durchleuchtet es die Festplatte und verfolgt vielleicht sogar die Seiten, die man im Netz besucht. Damit ist das Spiel so gut wie allwissend*.“[696] Insofern ist es auch nachvollziehbar, dass Nick das Spiel von Anfang an „*wie ein lebendiges Gegenüber erschienen*“[697] ist. Es kann lesen, denken und Informationen miteinander verknüpfen wie ein Mensch, vielleicht sogar noch besser als ein Mensch. Doch auch wenn dies alles von Victor mit einer solchen Begeisterung erklärt wird, so muss dieser KI mit Vorsicht und Ehrfurcht begegnet werden, denn „[j]*etzt war das Spiel eine Waffe, die sich verselbstständigt hatte.*“[698]

692Ebenda, S. 89.
693Ebenda, S. 123.
694Ebenda, S. 193.
695Ebenda, S. 359.
696Ebenda, S. 386.
697Ebenda, S. 378.
698Ebenda, S. 443.

e) Starker Bezug zur Mythologie und Symbolik

Victor weiß nicht nur hervorragend über die Computerwelt Bescheid, sondern kennt sich auch in der griechischen Mythologie aus wie Hades in der Unterwelt. Somit weiß er zu berichten, dass Erebos der Gott der Finsternis ist und aus dem Chaos entstanden ist. Mit Nyx, der Göttin der Nacht, hat er die Tochter Hemera gezeugt, die wiederum die Göttin des Lichts und des Tages ist. Insofern hat sich Emily für ihren Avatar einen sehr passenden Namen ausgedacht, um gegen Erebos anzukämpfen. Dies erkennt auch der kleine freche Gnom im Turm, der in Hemera eine mögliche Kontrahentin sieht: „*Da hat sich jemand schlaugemacht, wie? Das kann ja was werden. Hemera! Verscherze es dir nicht mit meinem Herrn, Menschlein!*“[699] Auch Atropos, eine griechische Schicksalsgöttin, steht mit ihrem Namen Pate für eine Figur: In Atropos´ Taverne kann man sich für die Arenakämpfe anmelden, bei denen es öfters um Leben und Tod geht, was durch die eigentliche Funktion dieser Göttin – das Durchtrennen des Lebensfadens der Menschen – symbolisiert wird. Auch die Laokoon-Gruppe, die plastische Darstellung des Todeskampfes Laokoons und seiner Söhne, ist als Monument in das Spiel integriert und steht symbolisch für den nahenden Tod Ortolans. Zuletzt sei noch auf den Zeremonienmeister in der Arena hingewiesen, der genauso wie Charon aussieht, der finstere und grausige Fährmann, der die Toten in einem Boot über den Styx in die Unterwelt bringt. Besonders bei der näheren Betrachtung dieser Figur macht sich Nick viele Gedanken, da sie irgendwie nicht in diese virtuelle Welt zu passen scheint: „*Sehr befremdlich das alles, am irritierendsten findet er jedoch die kugelrunden hellen Glotzaugen. Große weiße Murmeln, die jeden Augenblick aus dem Kopf zu fallen drohen*. […] *Das große Glotzauge* [...] *wirkt wie ein Fremdkörper, als hätte ihn jemand versehentlich in der Welt von Erebos ausgesetzt.*“[700] Als überaus interessant erweist sich des Weiteren die Beschreibung der Haut des Zeremonienmeisters, da diese eindeutig auf Michelangelos berühmtes Gemälde *Das Jüngste Gericht* hinweist, auf dem genau diese Figur abgebildet ist: „*Die erdbraune Haut weist Sprünge und Risse auf, als wäre Farbe auf einer alten Leinwand aufgeplatzt*.“[701] Global betrachtet fällt auf, dass die verwendeten

699Ebenda, S. 345.
700Ebenda, S. 162.
701Ebenda, S. 175.

Symbole in dieser Parallelwelt alle auf den Tod hinweisen und somit auf das eigentliche Ziel des Spiels hinauslaufen.

Die Verschmelzung von Fiktion und Realität – wie sie auch zu Beginn dieser Arbeit bereits verdeutlicht worden ist – macht schließlich die wirkliche Anziehungskraft dieses Spiels aus. „*Gerade weil es immer wieder in die Wirklichkeit hinüberschwappte, war es so faszinierend*“[702].

1.3. Auswirkungen des Rollenspiels in der Parallelwelt auf die reale Welt

Während der ersten Spielminuten wird die virtuelle Fantasy-Welt ausnahmslos von allen Spielern als ein für sich geschlossenes Universum aufgefasst, so wie sie es auch von anderen PC-Spielen oder MMORPGs gewohnt sind. Erebos ist jedoch alles andere als ein gewöhnliches Online-Rollenspiel. Tatsächlich greift diese Parallelwelt durch die von Larry McVay entwickelte künstliche Intelligenz, die das Spiel steuert, intensiv und auf mysteriöse Weise in die Realität ein, indem bestimmte Aufgaben in die reale Welt der Schüler verlagert werden. Die Quests in dem Spiel selbst scheinen insofern bloß Mittel zum Zweck zu sein, denn jedes Mal, wenn eine Spielfigur nach einem Gefecht zu sterben droht, wird sie vom mysteriösen Boten mit den unheimlich leuchtenden Augen gerettet, muss aber als Gegenleistung einen Auftrag in der Realität erfüllen. Damit die Spieler diese Aufträge auch erfüllen, bestehen strenge Regeln, die eingehalten werden müssen. Zudem werden sie ständig mit Belohnungen wie neuen Ausrüstungen, Heiltränken, Erfahrungspunkten und v.a. einem Level-Aufstieg geködert. Auch Wunschkristalle, mit denen sich Wünsche im realen Leben der Spieler erfüllen, dienen als riesiger Motivationsschub, sodass sie dem Boten nicht nur in der Parallelwelt, sondern tatsächlich auch in der Wirklichkeit gehorchen. Insgesamt ist das Spiel bloß auf die Realität fokussiert, denn das einzige große Ziel besteht – wie bereits zuvor erwähnt – in dem Racheakt, Andrew Ortolan zu töten. Die größte und schlimmste Auswirkung des Rollenspiels auf die reale Welt besteht insofern in einem möglichen Verbrechen, an dessen Folgen späterhin auch die Spieler zu leiden haben werden: „*Dieser Bote manipuliert die Teilnehmer und steuert sie als Werkzeuge für einen Mord, den die Spieler in*

702Ebenda, S. 230.

ihrer Lebenswirklichkeit verüben sollen.“[703]

Der Bote benutzt die Spieler zudem als Spitzel, die sich gegenseitig ausspionieren, um der unheimlichen Figur Bericht erstatten zu können und sie zufriedenzustellen. Auf diese Weise kommt es sogar zu Rivalitäten unter den Schülern und Freundschaften gehen zu Bruch. Diesbezüglich lässt sich festhalten, dass durch die Verschmelzung der beiden Welten konträre Wertesysteme vorherrschen, wobei die Schüler in einen Konflikt riesigen Ausmaßes geraten. „[D]*ie völlige Identifikation mit dem Avatar sowie das Suchtverhalten stellt ihr Bewusstsein für moralisches Handeln auf den Prüfstand.*“[704] Beinahe kommt es zur Ermordung Andrew Ortolans durch die Spieler des Inneren Kreises, die aufgrund ihres völligen Realitätsverlusts tatsächlich für die virtuelle Welt und die erschaffenen Avatare alles tun und sogar über Leichen gehen würden. Sein Leben hat der Geschäftsführer der kleinen Widerstandsgruppe zu verdanken, die es in Endeffekt doch geschafft hat, sich dem Sog des Spiels zu entziehen sowie Realität und Fiktion weiterhin voneinander zu trennen.

Während also die Auswirkungen des Spiels global betrachtet in einem lange im Voraus geplanten Verbrechen gipfeln, sind auch viele andere Folgen erkennbar, die sich v.a. auf das Verhalten der Schüler beziehen. Insofern sind nämlich relativ schnell typische Suchtsymptome bemerkbar, kurz nachdem die Novizen die CD erhalten haben: Die Schüler sitzen übermüdet und lethargisch im Unterricht und sind unkonzentriert, wenig später fehlen sie immer häufiger in der Schule und auf dem Basketball-Training, belügen ihre Mitmenschen, werfen sich gegenseitig schlimme Handlungen vor und je weiter sie im Spiel aufsteigen, umso gereizter reagieren sie und werden sogar gewalttätig. Am schlimmsten ergeht es aber Helen, die sich für ihre Figur im richtigen Leben opfert, da sie Fiktion und Realität nicht mehr voneinander trennen kann und komplett mit ihrem Avatar verschmilzt. Dies wird in ihren letzten Aussagen mehr als deutlich: „*Ich bin der letzte Krieger, der die Schlacht noch gewinnen kann.* […] *Nenn mich nicht Helen* […]. *Ich bin Bloodwork.*“[705]

703Thommel, Marianne: *Die Macht von Erebos. Werte auf dem Prüfstand*. In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 41.
704Ebenda.
705Poznanski, Ursula: *Erebos,* Loewe Verlag, 6. Auflage, Bindlach 2014, S. 464f.

Abschließend lässt sich somit festhalten, dass Adrian das virtuelle Ich seines Vaters, sprich den Toten Mann, und somit auch seinen verstorbenen Vater zu Recht beschimpft und seine Enttäuschung darüber kundtut, dass er, der Sohn, nur als Marionette benutzt worden ist, um dieses Rachespiel ins Rollen zu bringen.

2. „Saeculum“

2.1. Kurze Zusammenfassung

Ursula Poznanskis Mystery-Thriller *Saeculum,* der 2011 erschienen und mit mehreren Preisen ausgezeichnet worden ist, steht bezüglich der Spannung und des mitreißenden Schreibstils dem Vorgänger in nichts nach. Ein gekonnter Spannungsbogen, wie er für Werke dieses Genres typisch ist, lässt den Leser zusammen mit den Protagonisten bis zum überraschenden Finale mitfiebern und bangen, wo erst die Zusammenhänge aller mysteriösen Geschehnisse enträtselt werden.

Auf einem großen Mittelalterfest nimmt Bastians Schicksal seinen Lauf. Hier wird er von seiner neuen Freundin Sandra in die LARP-Szene eingeführt und lernt ihre Gruppe Saeculum kennen, an deren geplanter Sommer-Convention er teilnehmen soll, obwohl manche Mitglieder zunächst nicht ganz begeistert von dem bieder wirkenden Medizinstudent sind. Auf der Reise zum ausgewählten Ort für die Con – ein abgelegenes, weitläufiges und angeblich verfluchtes Waldgebiet bei Wieselburg an der Erlauf in Österreich – sowie während des Beginns des mehrtägigen Rollenspiels macht sich der Neuling in der Rolle des Medikus Tomen Sehnenschneider jedoch schnell beliebter, besonders bei Iris, einem eher zurückgezogenen Mädchen, das scheinbar unter Verfolgungswahn leidet. Sandra hingegen wird ihm zunehmend fremder, da sie sich ihm gegenüber abweisend benimmt.

Zunächst macht Bastian das mittelalterliche Leben unter einem herrischen Königsabkömmling, tapferen Rittern, einer musikalischen Bardin, schönen Jungfrauen, einer abergläubischen Hexe, einem humorvollen Wirten und weiteren Charakteren Spaß, obwohl auf alle modernen Gegenstände – sogar auf Brillen – verzichtet werden muss. Die Gegend wird ausgekundschaftet,

Quests werden durchgeführt, manche leichten Verletzungen, bei denen nur Theaterblut fließt, müssen behandelt werden, eine Latrine wird ausgehoben, ein zerstörtes Dorf wird auf brauchbare Gegenstände durchsucht und es wird gut gegessen. Doch ab dem Fund eines Rindenstücks mit der mysteriösen und in Versen abgefassten Nachricht, der Fluch sei nun erwacht, scheint sich die mittelalterliche Idylle auf der Lichtung im Wald schlagartig ins Gegenteil umzuwandeln. Die abergläubische Doro, die schon seit der Bekanntgabe des Spielortes beunruhigt ist, versucht, die Gruppe mit allen erdenklichen Schutzzaubern zu beschützen. Dabei begibt sie sich sogar während eines heftigen Gewitters auf einem Felsen in Lebensgefahr, um die Naturmächte zu beschwören, was Bastian erkennen lässt, dass sie tatsächlich felsenfest an den Fluch glaubt.

Genau wie es in der Verwünschung der Sage, die sich um dieses eigentlich sehr harmonische und malerische Waldgebiet rankt, angedeutet wird, passieren nach und nach die schrecklichsten Dinge: Mitglieder erleiden ernsthafte Verletzungen und bekommen Fieber, bei Steinchen bricht ein schlimmer Hautausschlag aus, Maden fallen über die Essensvorräte her, die Totengräber am Rande der Lichtung sind plötzlich offen und drei Spieler – Warze, Lars und Sandra – verschwinden spurlos. Parallel dazu tauchen immer wieder Rindenstücke mit rätselhaftem Inhalt auf und ein Medaillon sowie wichtige Gegenstände aus dem Organisationszelt werden gestohlen. Das Orga-Team ist gezwungen, die Convention abzubrechen, um nach den Verschwundenen zu suchen. Durch ihr irres Gerede und ihre abergläubischen Überlegungen überträgt Doro ihre Überzeugung vom Fluch immer mehr auf die anderen Gruppenmitglieder. Doch Bastian und Iris behalten einen klaren Kopf, da das Mädchen hinter den Geschehnissen das Werk ihres Ex-Freunds Simon, einem Psychopathen, vermutet.

Die Suche nach den drei Vermissten führt die Gruppe in eine Höhle, die in die unterirdischen Gewölbe einer Festung mündet. Da der Eingang plötzlich von einem riesigen, herabfallenden Felsbrocken versperrt wird und Doro den schrecklichen Fund eines Massengrabs als Hauptschauplatz der Sage interpretiert, an dem vor Jahrhunderten der Fluch ausgesprochen wurde, bricht

Panik aus, die sich jedoch etwas legt, als die drei verschwundenen Mitglieder wieder auftauchen. Jemand hatte sie entführt und dort in mit Gittern verschlossenen Gruben eingeschlossen. Auch eine für Bastian unglaubliche Neuigkeit kommt an diesem düsteren Ort ans Tageslicht: Paul, der Hauptorganisator der Convention, ist sein Halbbruder. In diesem Kontext legt Doro die Worte eines weiteren Rindenstücks so aus, dass der Fluch gebrochen werden kann, wenn einer der Brüder, nämlich Bastian, getötet wird. Dies bringt den Medizinstudenten in eine bedrohliche Lage, da die meisten von Doros Worten überzeugt sind. Daraufhin wird Bastian in eine der Gruben geworfen.

Die Ereignisse überschlagen sich, als doch noch ein Ausgang gefunden wird; durch eines der Gräber gelangt die Gruppe auf die Lichtung. Während die meisten sich auf den Weg in die Zivilisation machen, kehren Iris, Paul und zwei weitere Mitglieder in die unterirdischen Gruften zurück, um Bastian zu retten. Doch hier treffen sie schließlich mit Bastians Vater und Simon zusammen. In einem langen Gespräch stellt sich heraus, dass Paul mit Simons Hilfe alles geplant und inszeniert hat, um Bastian als Erpressungsmittel einzusetzen und von seinem Vater, der ihn nie als Sohn anerkannt hat, das Geld des Kindesunterhalts zu fordern. Simon hat bei der ganzen Sache mitgemacht, weil ihm Iris versprochen worden ist, doch er geht leer aus, da Bastian ihn auf dem Weg aus dem Gewölbe schwer verletzt. Während er für lange Zeit in eine Klinik eingewiesen wird, bekommt Paul seine Geldsumme, denn sein Vater will seinen guten Ruf als Mediziner und anerkannter Vorgesetzter nicht durch diese Geschichte verlieren. Bastian lebt fortan mit Iris zusammen und ist bereit, sie vor ihrem Verfolger zu schützen, sollte der noch einmal auftauchen.

2.2. Analyse der Merkmale

Fantasy-Merkmale

a) Reise in eine Parallelwelt und Grenzüberschreitung

Die Reise beginnt – ähnlich wie in *Harry Potter* mit dem Hogwarts Express – mit einer sehr langen Zugfahrt von Köln bis nach Wieselburg an der Erlauf in Österreich. Hauptreisezeit ist eine finstere Nacht, während deren Beginn Paul zur Einstimmung eine noch düsterere Sage erzählt, die sich um den Zielort

rankt. Da Bastian nicht viel geschlafen hat, fühlt er sich beim ersten Umsteigen am frühen Morgen leicht benommen und wie in eine andere Welt versetzt: „*Der zartrosa Himmel über dem gelben Bahnhofsgebäude erweckte in Bastian schon jetzt den Eindruck, eine andere Welt betreten zu haben.*“[706] Nach der Fahrt mit zwei Bummelzügen geht es mit zwei Jeeps weiter, welche die ganze Gruppe aus der bewohnten und von Technik beherrschten modernen Welt wegbringen. Als diese in einem großen Waldgebiet nicht mehr weiterkommen, erfolgt schließlich ein längerer Fußmarsch. Die Grenzüberschreitung findet an einem hohen Erdwall statt, hinter dem der Wald noch viel wilder und unberührt erscheint. Auf diese Tatsache macht Alma die anderen aufmerksam, indem sie verträumt behauptet: „*Wie es aussieht, macht sich seit Jahren niemand die Mühe, ihn wegzuräumen, keiner kümmert sich um das, was auf der anderen Seite ist.* […] *Die Grenze zu unserem Reich.*“[707]

Mit der Veränderung der Landschaft nach der Grenzüberschreitung findet auch eine Verwandlung der Figuren statt: Bastian wird zum Medicus Tomen Sehnenschneider und die Welt nimmt nun sogar eine leicht verschwommene Gestalt an, da er seine Brille nicht mehr trägt. Alle anderen nehmen ebenfalls neue Identitäten an: „[D]*ie Spieler liefen in unterschiedlichen Stadien der Vermittelalterung herum; da und dort war noch jemand in Jeans und T-Shirts zu sehen, doch die meisten trugen bereits Tuniken, Wämser und Beinlinge.*“[708] Nach der vollständigen Verwandlung scheinen die Figuren schließlich in ihrer schlichten mittelalterlichen Kleidung mit dem Wald zu verschmelzen: „*Es war Mittag, als endlich alle angemeldeten Spieler ihre Gewandung angelegt hatten.* […] *In ihren schlichten erdfarbenen Kleidern wirkten die meisten, als wären sie tatsächlich durch die Zeit gereist.*“[709] Sie sind alle in einer von der Natur beherrschten Parallelwelt angelangt, einer Welt ohne Häuser, ohne Technik und ohne Fast-Food, in der sie auch in gefährlichen Situationen auf sich alleine gestellt sind.

706Poznanski, Ursula: *Saeculum*, Loewe Verlag, 4. Auflage, Bindlach 2013, S. 71.
707Ebenda, S. 77.
708Ebenda, S. 83.
709Ebenda, S. 85.

b) Die Figur des Boten

Die Rolle des Boten übernimmt Paul, eines der ältesten Mitglieder der Saeculum-Gruppe. Er hat die gesamte Convention geplant und kennt sich daher am Zielort sehr gut aus. Auf dem Mittelalterfest redet er mit Bastian, als sei dieser etwas Besonderes bzw. ein Auserwählter: „*Paul sah ihn an, als wollte er ihn durchleuchten*."[710] Tatsächlich will er ihn unbedingt bei der nächsten Convention dabeihaben, weshalb er auch Sandra auf ihn angesetzt hat. Ihr Charme soll Bastian dazu bringen, mit der Gruppe an den weit entfernten Ort zu reisen. Doch bloß, weil sie an Paul interessiert ist und ihm einen Gefallen erweisen möchte, macht sie Bastian auf dem Mittelalterfest diese Epoche schmackhaft und flüstert ihm verlockende Worte ins Ohr: „*Jemandem, der es selbst noch nicht erlebt hat, kann man es nur schwer beschreiben, es ist wie eine Reise in eine andere Welt. Das muss man mögen.*"[711] Somit kann sie als fiese Helferfigur des Boten betrachtet werden, da ihre Liebe nur gespielt ist. Nachdem Bastian schließlich angebissen und die nötigen Vorbereitungen getroffen hat – Sandra gegenüber hat er starke Gefühle entwickelt –, verteilt Paul einige Tage später am Bahnhof die Zugtickets und verrät endlich, wohin die Reise gehen soll: „*Nun denn! Gefährten! Es ist so weit. Wir lassen das Heute hinter uns und begeben uns zurück in die Zeit der Helden und Sagen. Das Mittelalter erwartet uns. Wo, das werde ich euch sogleich verraten.*"[712]

Interessant zu erwähnen ist zudem Pauls Auftritt während des Mittelalterfestes, so, wie ihn Bastian das erste Mal zu Gesicht bekommt: „*Ein groß gewachsener Mann hatte sich aus der Menge gelöst und in die Mitte des Turnierplatzes gestellt. Seine Gestalt war durch einen dunklen Umhang verhüllt, dessen Kapuze sein Gesicht im Schatten ließ.*"[713] Insofern entspricht er der klassischen Figur des geheimnisvollen Boten, der zunächst eher unheimlich wirkt. In seinen Umhang gehüllt bleibt er für eine kurze Weile ein Unbekannter. Dieser Rolle des Boten wird er auch in der Parallelwelt gerecht, da er die Gruppe an den Schauplatz führt und Bastian im Burgverlies schützend zur Seite steht, als Doro mehrere der Gruppe überzeugt hat, diesen zu opfern, um dem

710Ebenda, S. 21.
711Ebenda, S. 24.
712Ebenda, S. 52.
713Ebenda, S. 15.

Fluch zu entgehen. Jedoch entpuppt sich Paul letzten Endes als Verräter, da er Bastian – seinen Halbbruder – nur zu eigenen Zwecken ausgenutzt hat.

c) Die Darstellung der Parallelwelt – natürlicher Topos

Bereits die Reise zum Schauplatz für die geplante Convention zeigt, dass sich diese Parallelwelt stark vom städtischen Leben, das Bastian gewohnt ist, unterscheidet. Hier gibt es Berge, unendlich erscheinende Wälder, Bäche und einen See mit kristallklarem Wasser, Höhlen und sogar eine Burgruine. Global betrachtet handelt es sich eigentlich um einen idyllischen Flecken Erde, wäre da nicht diese schaurige Legende mit dem Fluch. Zudem ist der Handlungsort ein menschenleerer Raum, in dem bloß die Mitglieder der Saeculum-Gruppe agieren und auf jegliche Utensilien aus der modernen Zeit verzichten. Insofern beschreibt Paul sein ausgewähltes Ziel mit folgenden Worten: „*Nirgendwo waren wir bisher so ungestört. Nirgendwo sonst ist die Landschaft so unberührt und ursprünglich.*“[714] Wie wild und natürlich der Wald wirklich ist, wird der Gruppe schon bei dessen Betreten klar, denn dort „*war lange niemand gewesen, keiner hatte sich um tote Bäume und abgebrochene Äste gekümmert, die Natur gehörte nur sich selbst. Flechten und Moose überwucherten Felsen und umgestürzte Baumstämme, im Schatten riesiger Fichten vegetierten dürre Bäumchen dahin.*“[715] Diese Kulisse erscheint perfekt für eine Mittelalter-Convention und Bastian kann endlich abschalten und das Medizinstudium für einige Tage vergessen: „*Einen Moment lang fühlte er sich vollkommen glücklich, als wäre er in einer Heimat angekommen, von der er bisher nichts gewusst hatte.*“[716] Während der unberührte Wald, die von mächtigen Felsen und Bäumen eingefasste Lichtung sowie der kristallklare See, dessen Kiesel man auf dem Grund noch erkennen kann, ein märchenhaftes Bild abgeben, wie es häufig aus Fantasy-Werken bekannt ist, erwecken der Höhleneingang und das Burgverlies viel eher einen mysteriösen und unheimlichen Eindruck. Hier scheint sich der Fluch zu verdichten und wahr zu werden.

714Ebenda, S. 86.
715Ebenda, S. 77.
716Ebenda, S. 78.

d) Eine Welt mit mittelalterlichem Flair

Mit den Aussagen „*Wir wollen uns in die Zeit des 14. Jahrhunderts zurückversetzen.*“[717] und „*Verabschiedet euch vom 21. Jahrhundert.*“[718] kündigt Paul den Beginn der Convention an. Bei der Parallelwelt, in der die Gruppe ihren LARP-Aktivitäten nachgehen möchte, handelt es sich eindeutig um eine Welt, in der eine mittelalterliche Atmosphäre vorherrscht. Einerseits bietet die natürliche Umgebung mit der Burgruine von sich aus dieses Bild, andererseits gestalten die Spieler selbst ihre mittelalterliche Welt, indem sie ganz passende Rollen einnehmen. So gibt es etwa einen Ritter, einen Wilderer, eine Bardin, ein Burgfräulein, eine Hexe, einen Heiler und noch weitere für diese Zeit typische Figuren. Dabei muss eine logische Rangordnung eingehalten werden: „*Wer einen Bauern spielt, muss von einem Ritter Befehle entgegennehmen. Als Ritter sollte man darauf vorbereitet sein, Verantwortung zu tragen.*“[719]

Zudem sollen im Verständnis der Saeculum-Mitglieder bestimmte Aktivitäten – etwa das undankbare Ausheben einer Latrine am Waldesrand – und eine gewisse Art sich auszudrücken – diese kommt Bastian zu Beginn noch sehr befremdlich vor – diese Epoche so realistisch wie möglich widerspiegeln. Auch die Lichtung, die teilweise von der Spitze eines hohen Felsens überragt wird und als Hauptschauplatz, Treffpunkt, Ess- sowie Schlaflager dient, ist von Paul und seinen Organisationshelfern angepasst worden: „*Die Wiese trug Spuren, als hätte ein erbitterter Kampf auf ihr gewütet. Schwarz verkohlte Holzbalken lagen kreuz und quer im Gras, das an vielen Stellen niedergetrampelt war. Diese Bretter sollten wohl das darstellen, was von ihren früheren Häusern und Hütten übrig geblieben war.*“[720] Des Weiteren liegen einige Utensilien herum – u.a. Töpfe, ein großer Kessel, Säcke, Kleidungsstücke und eine Axt –, welche die Spieler gut gebrauchen können, besonders wenn es ums Kochen mittelalterlich anmutender Eintöpfe oder Suppen geht. Auch Verletzungen werden nicht wie im 21. Jahrhundert behandelt, sondern es kommen Heilkräuter aus der Natur zum Einsatz. So wird z.B. Spitzwegerich zum Desinfizieren benutzt und Salbei gegen das

717Ebenda, S. 86.
718Ebenda, S. 91.
719Ebenda, S. 86.
720Ebenda, S. 104.

Hungergefühl oder zum Zähneputzen. Im Burgkeller lässt die schaurige Kulisse das dunkle Zeitalter schließlich in gewisser Hinsicht wieder aufleben: Insofern bemerkt etwa Iris, als die gesamte Gruppe im Verlies gefangen ist: „*Jetzt* […] *haben wir die volle Ladung Mittelalter. Es hat uns eingeholt und ich weiß noch nicht, ob mir das gefällt*."[721]

e) Magie

Wirklich gezaubert, wie etwa in Joanne K. Rowlings *Harry-Potter*-Reihe, wird in *Saeculum* nicht und es kommen auch keine magiekundigen Zauberer wie der altbekannte Gandalf der Graue in J. R. R. Tolkiens Werken darin vor. Dennoch durchzieht diese Thematik die düstere Geschichte wie ein roter Faden. Bereits bei seiner Rede kurz vor Beginn der Convention weist Paul darauf hin, dass Magie im Sinne des vorbereiteten Spiels zu Unterhaltungszwecken interessant sein kann, und spricht dann die einzige Person, die tatsächlich von ihren magischen Fähigkeiten überzeugt ist, direkt an: „*Was Magie angeht* […]*, wenn ihr zaubern könnt, tut es. Seid aber nicht beleidigt, wenn euer Gegner nicht zu Stein erstarrt, nur weil ihr euren sonst so bewährten Felszauber angewendet habt. Magie folgt bei uns nur einer einzigen Regel: Sie funktioniert oder sie tut es nicht. Nicht wahr, Doro?*"[722] Das abergläubische Mädchen scheint diesbezüglich wahrlich nicht von dieser Welt zu sein, da es wirklich alles auf esoterische Weise interpretiert, die einzelnen Anzeichen, die für die Existenz des Fluches zu sprechen scheinen, stets als Erste erkennt und in Bezug auf die alte Legende deutet, Schutzzauber aller Art auszuführen versucht und sich sogar in Gefahr begibt, um die Naturmächte um Hilfe zu bitten. Demnach steht Doro während eines Gewitters auf dem hohen Felsen an der Lichtung und bittet Blitz und Donner um Unterstützung in ihrem Kampf gegen den Fluch: „*Ihr seid zu uns gekommen, ihr Mächte der Natur, des Wassers, des Feuers und der Luft.* […] *Nehmt uns in eure Arme! Gebt mir von eurer Kraft! Schützt uns vor dem Fluch, der auf uns liegt!*"[723] Auch in der Gruft steigert sie sich dermaßen in ihrem abergläubischen Verhalten und Gerede, bis sie schließlich andere aus der Gruppe davon überzeugt hat, dass an diesem

721Ebenda, S. 273.
722Ebenda, S. 87.
723Ebenda, S. 124.

Ort eine düstere Magie herrscht.

Es ist aber auch von einer positiven Verzauberung die Rede. Wenn nämlich Iris auf ihrer Harfe spielt, ist Bastian dermaßen gefesselt von ihrem Anblick und verzaubert, dass er nicht nur seinen vom Medizinstudium geprägten Alltag sofort vergisst, sondern tatsächlich ein Gefühl empfindet, das ihn dem Mittelalter näher bringt. „*Die altertümlichen Klänge der Melodie machten die Illusion perfekt, sie erweckten Tomen in Bastians Innerem zum Leben.* […] *Köln war mit einem Mal nicht nur Hunderte Kilometer, sondern auch Hunderte Jahre entfernt.*“[724] Die beruhigenden Harfenklänge lassen ebenfalls die Bedrohlichkeit des Waldes verschwinden und verwandeln ihn in einen angeblich magischen Ort, an dem Iris in Bastians Augen wie eine wunderschöne Elfe erscheint. Ebenso wie diese Wesen mit ihrer Musik und ihrem Gesang Schmerzen lindern, löst Iris´ Harfenspiel bei Bastian ein tiefes Entspannungsgefühl aus. Festzuhalten bleibt insofern, dass Magie in diesem Werk nur auf Aberglaube und Einbildungskraft beruht und nicht wirklich existiert.

f) Abenteuerliche Quests

Ganz ähnlich wie in Fantasy-Büchern und -Computerspielen gibt es bei dieser Mittelalter-Convention abenteuerliche Quests zu bestehen. Die Spieler erhalten Aufträge bzw. Aufgaben, die sie in Gruppen erfüllen bzw. lösen müssen, um anschließend eine Belohnung – meistens etwas Essbares – zu erhalten. Beispielsweise sollen magische und von Dämonen bewachte Teufelssteine gefunden und in den See geworfen werden, um eine böse Macht zu besiegen. Es heißt, es seien „*vier Teufelssteine in diesem Wald versteckt, von Eurem Dorf aus gesehen in jeder Himmelsrichtung einen. Die müsst Ihr finden oder Ihr werdet Eures Lebens nicht mehr sicher sein. Sucht nach roten Steinen, durchscheinend wie Glas. Habt Ihr sie, so werft sie in den See, dort können sie keinem schaden.*“[725] Obwohl hier noch einmal das Motiv der Magie auftaucht, gilt es zu beachten, dass dieser Auftrag zum organisierten LARP-Spiel gehört und demnach ganz anders aufgefasst wird als der vermutlich zur Realität gewordene Fluch, an den zu Beginn niemand geglaubt hat. Die Aufträge können teilweise ziemlich gefährlich werden, weil es im Wald viele

724Ebenda, S. 116.
725Ebenda, S. 120.

heimtückische Plätze gibt, die nicht so leicht begehbar sind. Tatsächlich kommt es ziemlich schnell zu Verstauchungen oder leichten Prellungen, die behandelt werden müssen. Das, was mit abenteuerlichen Quests begonnen hat, verwandelt sich somit urplötzlich in ein Horrorszenario, da einige Spieler nachts verschwinden. Statt nach irgendwelchen magischen Objekten oder Räubern muss nun nach den Vermissten gesucht werden. Die ursprünglich lustigen Quests sind somit von einer albtraumhaften Suche nach Freunden ersetzt worden, die den Leser stark an den Film *Blair Witch Project* von Daniel Myrick und Eduardo Sánchez erinnert. Ab diesem Moment gewinnen schließlich die Mystery-Merkmale Überhand, auf die anschließend eingegangen wird.

Mystery-Merkmale

a) Negativ konnotierte Topoi

Während der Wald und der darin verborgene See zu Beginn noch sehr abenteuerlich und harmonisch wirken, verwandeln sich diese Topoi bei schlechtem Wetter und vor allem nachts in gefährliche und unheimliche Orte. So beschreibt etwa Lisbeth den ausgewählten Schauplatz noch vor dem Aufbruch dorthin wie folgt: „*Bei Sonne ist die Gegend wunderschön, aber kaum ziehen Wolken auf, wird es sofort düster und die Nacht... ist voller gruseliger Geräusche, die Bäume stehen dicht wie Hecken, der Boden gibt manchmal nach wie Moor... ab und zu sieht man Schatten vorbeihuschen.*“[726] Auch die Tatsache, dass die völlige Abgeschiedenheit von der Außenwelt und somit von helfenden Instanzen bei einem möglichen Notfall eine gewisse Gefahr bedeutet, wirkt zu Beginn des Rollenspiels, als alle noch fit und frohgemut sind, wenig beunruhigend, wird jedoch später in den heiklen Situationen von manchen schlimm verletzten Spielern verflucht. Insofern bewahrheiten sich auch Bastians negative Gedanken, die ihm sein vom Medizinstudium geprägtes Gewissen einredet, kurz bevor das Rollenspiel beginnt: „*Wenn etwas passierte, würde man nicht schnell Hilfe holen können. Unfälle würden in dieser Einsamkeit eine ganz andere Dimension annehmen.*“[727] So muss er sich wahrhaftig wie im Mittelalter mit primitiven Mitteln aus der Natur begnügen, um etwa den verletzten Arno zu behandeln und Steinchens Fieber zu senken. Bezüglich der

726Ebenda, S. 54.
727Ebenda, S. 88.

Verschwundenen erscheint auch der See mit dem kristallklaren Wasser plötzlich nicht mehr so romantisch, sondern als möglicher Ort, an dem die nicht mehr auftauchenden Spieler ertrunken sein könnten. „*Die Vorstellung, dass dieser wunderschöne Ort todbringend sein könnte, schnürte Bastian die Kehle zu.*“[728] Da die Angst mittlerweile die Oberhand gewonnen hat, spielt nun auch die Fantasie manchen *Saeculum*-Mitgliedern und Bastian einen Streich: „*Hinter ihnen rauschte der Wald, der Bastian plötzlich wie ein riesiges dunkles Tier erschien, das atmete, lebte und nun bereits den Zweiten von ihnen verschlungen hatte.*“[729] Obwohl tagsüber auf der hellen Lichtung ein trügerischer Friede herrscht, wird der Wald immer dunkler und wilder, je weiter die Suchenden darin vordringen. „*Wo sie nun gingen, war der Wald spürbar älter als zuvor. Mächtige Baumriesen beherrschten ihn und ließen kaum Tageslicht bis zum Boden durchdringen.*“[730] Die gesamte Kulisse verwandelt sich überhaupt nicht zu ihrem Vorteil und obwohl sie in einer Höhle Zuflucht vor einem Sturm finden, entpuppt sich auch diese als ein schauriger Ort.

b) Unterirdischer Schauplatz

Ganz ähnlich wie in Fantasy- und Mystery-Werken erscheint die Höhle den Mitgliedern der Gruppe wie der Zugang zur Unterwelt, wobei sie noch nicht einmal wissen, welche Schrecken in den Tiefen der Burgruine wirklich auf sie warten. Diesbezüglich ist die Rede von einer „*Reise unter die Erde*“[731]. An einem Seil hängend – „*baumelnd zwischen Ober- und Unterwelt*“[732] – realisiert Bastian erst, dass sie in einen vergessenen Burgkeller mit massiven Mauern und Säulen aus Granitgestein geflüchtet sind. Abgesehen davon, dass das Gestein an manchen Stellen zerbrochen ist, sieht das Gemäuer noch ziemlich intakt aus und erweist sich als unüberwindbares Hindernis, nachdem ein großer Felsblock auf den Eingang gefallen ist. Es bleibt den Jugendlichen nichts anderes übrig, als weiter in die Tiefen der Erde vorzudringen, wo zwei Gänge in pechschwarze Finsternis führen. Erneut werden die Motive der Unterwelt und der Angst aufgegriffen: „[D]*as Flackern des Feuers ließ sie wie gefräßige*

728Ebenda, S. 155.
729Ebenda, S. 160.
730Ebenda, S. 201.
731Ebenda, S. 270.
732Ebenda, S. 272.

Schlünde wirken, denen man nicht zu nahe kommen durfte.“[733] Zudem gibt es in diesem Verlies eine riesige Halle, in der Tote liegen. Scheinbar hat sich an diesem Ort vor Jahrhunderten eine Schlacht zugetragen. Doro folgert sofort, dass es sich um das Massengrab aus der Sage handeln muss, und steckt die anderen allmählich mit ihrem Aberglauben an: „*Särge, dachte Bastian. Steinerne Gräber. Eine Gruft*.“[734] „*Wir sind hier in der Blutgruft, oder? Es gibt sie wirklich*.“[735] Doch je tiefer einzelne der Gruppe weitergehen, umso positiver erweist sich der verflucht geglaubte Ort, denn am Ende einer Treppe tauchen die verschwundenen Spieler plötzlich wieder auf und ein Tunnel führt durch die Gräber an der Lichtung wieder in die Freiheit.

c) Fluch als Rache und unerklärliche Phänomene

Die über die Burg Falkenwarth existierende Sage erzählt von den zwei Brüdern Ludolf und Tristram: dem rechtmäßigen Erben eines Fürsten und einem vertriebenen Bastard. Da letzterer von seinem Bruder in einen Hinterhalt gelockt wird und in der Familiengruft getötet werden soll, stößt er hasserfüllt einen Fluch gegen seinen Vater, seinen Bruder Ludolf, die Burg und die Umgebung aus: „*Im Tod trete ich das Erbe meines Vaters an!* […] *Dies ist nun mein Land, es ist das Land der Bastarde und Ausgestoßenen, der Diebe, der Geächteten und Verratenen! Sie allein werden hier Frieden finden. Alle anderen, die mein Reich betreten, werden es auf ewig bereuen. Sie gehören mir, ich lasse sie nicht mehr fort. Ihre Knochen werden brechen und ihre Haut wird sich vom Fleisch lösen. Maden werden ihre Speisen befallen und Schwäche ihre Glieder. Die Erde wird sie verschlingen, einen nach dem anderen, die Toten werden nachts aus ihren Gräbern steigen und ihre Schreie werden euch alle verzweifeln lassen. Das Land sei verflucht – so lange, bis Gerechtigkeit geübt wird!*“[736] Die Burg ist der Sage nach einige Zeit nach dem Gemetzel in der Gruft verbrannt und die Überreste sind mit der Zeit unter Gras und Bäumen begraben worden. Von dieser Geschichte ist Doro bereits seit der letzten Convention überzeugt, da sie glaubt, schon damals Tristrams Schatten im Wald gesehen zu haben. Dieses Jahr behauptet sie schon nach den ersten

733Ebenda.
734Ebenda, S. 291.
735Ebenda, S. 292.
736Ebenda, S. 63.

Anzeichen, dass sich der Fluch bewahrheiten wird: „*Wir sind hier Eindringlinge. Wir haben den Fluch geweckt und nun müssen wir die Folgen tragen.*“[737] Die in der Sage erwähnten Geschehnisse treten tatsächlich ein: Spieler verschwinden, die Vorratssäcke sind plötzlich voller Maden, Steinchen bekommt einen Hautausschlag, ein wichtiges Amulett wird gestohlen und die Gräber am Rand des Waldes sind wie von Geisterhand geöffnet. Doro spricht von einer Rache aus dem Jenseits und kann sogar nach und nach einige der Gruppe überzeugen.[738] Bastian hingegen behält diesbezüglich einen klaren Kopf und erkennt beim Einstieg in die Höhle, dass die Gruppe genau das tut, was der Fluch sagt: „*Die Erde wird sie verschlingen, erinnerte sich Bastian und hätte beinahe gelacht. Wir arbeiten diesem Wahnsinn in die Hände, wir selbst verhelfen dem Fluch zum Leben.*“[739] Dass Paul das Ganze genau so geplant und mit Simon vorbereitet hat, wird schließlich am Ende aufgeklärt. Der Fluch verliert somit schlagartig seine mysteriöse und unheimliche Wirkung. Bloß für Doro scheint er kein Hirngespinst zu sein, da sie selbst nach der Lösung des Rätsels noch in ihrer transzendenten Welt zu schweben scheint.

d) Psychotische Figuren

Hinsichtlich ihrer ausgeprägten Angst bezüglich des Fluchs kann Doro durchaus als psychotisch aufgefasst werden. Ihr Aberglaube basiert tatsächlich nicht auf einem lustigen Spieltrieb, wie es bei der Rollenübernahme der anderen Mitglieder von Saeculum der Fall ist, sondern ist real und insofern gefährlich. So sieht das Mädchen etwa im Nachhinein nicht ein, dass es sich während des Unwetters bei seinem Vorhaben auf dem Felsen in Lebensgefahr gebracht hat. Auf Bastians Vorwurf entgegnet Doro nämlich selbstsicher: „*Böse Kräfte können mich verletzen, aber die Natur würde das nie tun.* […] *Hast du gesehen, wie ich mit ihr getanzt habe?*“[740] Daraufhin hält Bastian sie für geistesgestört: „*Okay, sie war tatsächlich verrückt, im klassischen klinischen Sinn. Wahnvorstellungen. Oder so ähnlich, mit Psychiatrie hatte Bastian noch nie viel am Hut gehabt*.“[741] Dass er mit seiner Diagnose gar nicht so falsch liegt,

737Ebenda, S. 171.
738Vgl. ebenda, S. 251.
739Ebenda, S. 269.
740Ebenda, S. 126.
741Ebenda.

zeigt sich des Weiteren an Doros sonderbarem Verhalten, etwa wenn sie Schutzrunen wirft und zeichnet und ständig davon überzeugt ist, die Gruppe mit ihren Gebärden und ihrem Gerede vor dem Fluch zu beschützen.

Noch wesentlich schlimmer ist es um Simon bestellt, der wegen seines ausgeprägten Kontrollwahns schon wie ein Psychopath auftritt. Während er zu Beginn, als er Iris bei sich aufgenommen hatte, noch sehr fürsorglich war, ist er mit der Zeit immer sonderbarer geworden und hat Iris immer weniger Freiheit erlaubt. Insofern berichtet sie Bastian: „*Simon begann, jeden meiner Schritte zu kontrollieren, sich furchtbar aufzuregen, wenn ich mich verspätete oder nicht ans Handy ging. Er sagte, ich sei es ihm schuldig, mich an seine Regeln zu halten, er habe mich immerhin aufgenommen.*“[742] Sein wahres Gesicht zeigte er sehr schnell: Er ist tatsächlich besonders eifersüchtig und will Iris nur für sich haben. Zu diesem Zweck ist er sogar bereit, sie einzusperren und Gewalt anzuwenden. „*Eines Tages hat er mich nicht mehr weggelassen. Eingesperrt. Mir erklärt, dass wir für immer zusammengehören würden, und gedroht, die ganze Hütte anzuzünden, wenn ich ihm dumm kommen würde. Mit mir drin.*“[743] Darüber hinaus hat er ihr ständig Angst eingejagt, indem er in ihrer unmittelbaren Nähe die Axt geschwungen und sie mit Tierkadavern für scheinbare Fehler bestraft hat. Paul hat er bei dessen Vorhaben auch nur deshalb unterstützt, weil ihm im Gegenzug Iris ausgeliefert werden sollte. Durch den Organisator selbst ist Simon daher unbeobachtet in die Spiel- bzw. Parallelwelt eingeschleust worden.

e) Furcht, Flucht und Verfolgungswahn

Bei der schrecklichen Behandlung, die Iris ständig durch Simon erfahren musste, ist es verständlich, dass das Mädchen eines Tages die Chance zur Flucht ergriffen hat. Nachdem sie ihn im Vorratskeller eingesperrt hatte, floh sie aus dem Haus. Seitdem streift sie durch unterschiedliche Städte und verändert ständig ihr Aussehen, damit er sie nicht finden kann. Trotzdem taucht er immer wieder in den Menschenmassen auf und scheint Iris wie Wild zu jagen. Daher behauptet sie auch: „*Ich glaube, er nimmt meine Witterung auf wie ein*

742Ebenda, S. 233.
743Ebenda, S. 234.

Jagdhund.“[744] Mittlerweile ist sie schon über ein halbes Jahr auf der Flucht und fürchtet überall und beinahe jede Minute, dass der Mann mit leuchtend roten Haaren unvermittelt auftauchen könnte. Dies wird besonders an den Stellen deutlich, wenn ihre Gedanken wiedergegeben werden: „*Vielleicht war er es. War ihr gefolgt. War hier.*“[745] Zudem trägt Iris nicht nur ihre geliebte Harfe bei sich, sondern auch ein Messer, um sich sicherer zu fühlen: „*Hierauf war Verlass. Falls er ihr wirklich in die Wildnis gefolgt war, würde er sie nicht wehrlos vorfinden.*“[746] Nachdem die Gruppe aus dem Burgverlies herausgefunden hat, sieht die Gejagte schließlich, dass Simon tatsächlich im Wald ist: „*Sein Haar war im orangefarbenen Sonnenuntergang perfekt getarnt. Simon lehnte rauchend an einem Baum, gut fünfzig Meter von ihr entfernt, und drehte ihr den Rücken zu.*“[747] Irgendwie scheint es sie zu beruhigen, nicht mehr vor einem Unsichtbaren wegzulaufen, was v.a. auf die hilfreichen Unterhaltungen mit Bastian zurückzuführen ist. Das gesamte Abenteuer im Wald hat für Iris überhaupt einen positiven Einfluss gehabt, da sie gelernt hat, sich ihrer Angst zu stellen. Sie leidet nicht mehr unter diesem schrecklichen Verfolgungswahn, was sehr deutlich an ihrer Aussage zu erkennen ist, als es darum geht, den lebensgefährlich verletzten Simon aus dem Verlies zu holen: „*Wir holen Hilfe.* […] *Mir ist lieber, er folgt mir durch mein Leben als für immer durch meine Träume.*“[748]

2.3. Auswirkungen des Rollenspiels in der Parallelwelt auf die reale Welt

Anders als in *Erebos* gibt es in dieser Geschichte keinen ständigen Wechsel zwischen dem Aufenthalt in der Parallelwelt und der realen Welt. Insofern sind die Auswirkungen des Rollenspiels auch erst gegen Ende des Buches auszumachen, die aber deshalb nicht unbedingt harmloser ausfallen.

Nachdem die Spieler wieder in der „modernen“ Welt angelangt sind, brauchen die meisten erst einmal Zeit zum Verarbeiten der Erlebnisse. Daher tauchen viele *Saeculum*-Mitglieder gar nicht mehr auf dem Mittelaltermarkt auf, wie Iris feststellen muss. Auch ihr selbst ist es sogar schwergefallen, ihre

744Ebenda, S. 236.
745Ebenda, S. 137.
746Ebenda, S. 168.
747Ebenda, S. 423.
748Ebenda, S. 462.

Kleidung wieder anzulegen, „*auf der die letzte Convention unauslöschliche Spuren hinterlassen hatte.*“[749] Viele erinnern sich tatsächlich mit Schrecken an die Geschehnisse und haben vorerst genug von solchen Abenteuern. Zudem ist die zuvor so lebhafte Gruppe durch Pauls organisiertes Verbrechen auseinandergebrochen und gestorben. „*Die Lust aufs Mittelalter schien ihnen allen vergangen zu sein*.“[750] Dennoch denken einige von ihnen positiv, wie etwa Steinchen, der während der Con doch viel leiden musste. Er will seinem Hobby weiterhin nachgehen, was er seinem neuen Freund Bastian mit folgenden Worten kundtut: „*Ich fände es schade, Kuno sterben zu lassen. Was passiert ist, lag doch nicht am Rollenspiel. Sondern an Paul.* […] *Saeculum hat er auf ewig kaputt gemacht, aber es gibt ja noch andere Rollenspiel-Gruppen, die in der Nähe von Dörfern und Bauernhöfen spielen oder in Jugendherbergen. Nur Spaß, keine Gewittererlebnisse, denen man schutzlos ausgeliefert ist, keine Leichenfunde. Keine Flüche.*“[751] An Paul, der sonst immer das Vorbild für die Jungs und der Schwarm der Mädchen war, ist nur noch Sandra interessiert. Da sie in das ganze Vorhaben der Erpressung eingeweiht war und Bastian bloß geködert hat, kann man sie am Ende durchaus als falsche Schlange ansehen, was sie auch von den anderen zu spüren bekommt, besonders von Lisbeth, auf die sie stets eifersüchtig war und der sie offensichtlich bloß eine Freundschaft vorgegaukelt hatte.

Nicht nur seinen Freunden, sondern auch Bastian selbst gehen die Geschehnisse noch dermaßen nach, dass er nachts von Alpträumen heimgesucht wird und schweißgebadet aufwacht.[752] Bei ihm ist aber eine Entwicklung klar zu erkennen, da er selbstständiger geworden ist und seinem Vater endlich seine Meinung sagen konnte. Die Tatsache, dass Paul sein Halbbruder ist, hat in seinem Leben eigentlich nicht so viel verändert. Mit ihm gibt er sich nämlich gar nicht weiter ab. „*Er mochte Paul nicht. Er hasste Paul auch nicht, nicht mehr jedenfalls.*“[753] Ihr Verhältnis zueinander beschreibt er lediglich mit dem Vergleich, dass zwischen ihnen „*so etwas wie*

749Ebenda, S. 469.
750Ebenda.
751Ebenda, S. 480f.
752Vgl. ebenda, S. 481.
753Ebenda, S. 491.

Waffenstillstand“[754] herrscht. Allerdings hat er in Iris eine wunderbare Freundin gefunden, mit der er seine Zukunft aufbauen möchte. Da Simon in die Psychiatrie eingewiesen worden ist, stellt dieser keine große Gefahr mehr für Bastian und Iris dar. Selbst wenn er wieder auf freiem Fuß ist, wird sich Iris nicht mehr so sehr vor ihm fürchten und sicherlich nicht mehr die Flucht ergreifen. Mit Bastian an ihrer Seite hat sie endlich wieder einen festen Halt in ihrem Leben gefunden.

754Ebenda.

V. Dossier mit möglichen Arbeitsblättern

Da es sich bei diesem Vorhaben bloß um ein fiktives Dossier handelt, das so noch nie Verwendung im Deutschunterricht gefunden hat, und besonders die Thematik der Parallelwelt mit ihren Eigenarten, Topoi und Wesen im Vordergrund steht, sollen die hier vorgestellten Arbeitsblätter lediglich als Anreiz für Lehrer, die bei der Analyse dieser beiden Werke noch gezielter auf Elemente der beiden Genres Fantasy und Mystery eingehen möchten, dienen. Somit kann das Dossier als Erweiterungsmöglichkeit einer weitreichenderen, auch andere Themen berücksichtigenden Auseinandersetzung mit *Erebos* oder *Saeculum* betrachtet werden.

1. Begründung der Bücherwahl

Der 2011 u.a. mit dem *deutschen Jugendliteraturpreis* und dem *Goldenen Bücherwurm* ausgezeichnete Roman *Erebos* sowie das 2012 mit dem *Jugendbuchpreis der Jury der Jungen Leser* prämierte Werk *Saeculum* von Ursula Poznanski sind beide keine reinen Fantasy- oder Mystery-Werke, bieten jedoch mit einem hohen Anteil an Merkmalen dieser Genres auf. In beiden Fällen verschmelzen nicht nur eine Vielzahl aus diesen Bereichen bekannter Motive miteinander, sondern eine interessante und bis ins kleinste Detail erfundene Parallelwelt kollidiert auf eine atemberaubende Weise mit der realen Welt der Protagonisten, sodass nicht nur diese, sondern auch die Leserschaft stellenweise an ihrem Verstand zweifeln mag. Tatsächlich greifen Phänomene, die eigentlich gar nicht möglich sein dürften, wie Dämonenhände in die Realität und führen zu manch unfassbaren Ereignissen. Nichtsdestotrotz haben beide Romane am Ende eine plausible Erklärung parat, was sie eindeutig von der reinen Fantasy unterscheidet.

Was die beiden Werke darüber hinaus interessant erscheinen lässt, ist die Tatsache, dass sie sich nicht (ausschließlich) an Erwachsene richten, wie es bei so manchen Mystery-Werken der Fall ist, sondern besonders die junge Leserschaft ansprechen. Da es sich bei den Figuren fast ausschließlich um Jugendliche sehr unterschiedlichen Charakters handelt, ist in ihrer Handlungs- und Denkweise für Abwechslung gesorgt. Zudem ist dies von Vorteil für die

Schüler, da es ihnen so leichter fällt, sich in ihre Identifikationsfiguren hineinzuversetzen und Empathie zu entwickeln. Hierzu trägt natürlich auch die in beiden Geschichten sehr ausgeprägte Thematik der Freundschaft bei, wobei die eine oder andere stark auf die Probe gestellt wird. So spielen Werte und Gefühle ebenfalls eine bedeutende Rolle.

Sowohl in *Erebos* als auch in *Saeculum* gelingt es der Autorin außerdem, sukzessive Spannung aufzubauen und durch sogenannte – aus dem Mystery-Genre bekannte – Cliffhanger am Ende der Kapitel jeweils gezielt zu intensivieren, sodass es einem besonders schwer fällt, das Buch aus den Händen zu legen.

Auch lässt sich in beiden Fällen behaupten, dass die beiden Grundformen jugendliterarischen Erzählens berücksichtigt werden[755]: In Form des Abenteuerromans ermöglichen die Romane den Lesern, ihren Alltag hinter sich zu lassen und in Gedanken in ein fantastisches Computerspiel einzutauchen oder mit einer LARP-Gruppe in ein zunächst noch märchenhaft anmutendes, später dann scheinbar verfluchtes Waldgebiet zu reisen und jeweils Besonderes zu erleben. Als Adoleszenzromane führen die beiden Werke den Lesern die Entwicklung einiger Figuren vor, wobei es besonders um die Bewältigung von Angst und Fluchtimpulsen geht. Auch die Auseinandersetzung der Protagonisten mit den Erwachsenen findet einen festen Platz in diesen Geschichten, wobei ebenfalls auf das Erwachsenwerden der Jugendlichen hingewiesen wird.

Mit *Erebos* und *Saeculum* stellt Ursula Poznanski nicht nur ihr Wissen über fantastische Welten im MMORPG- und LARP-Bereich unter Beweis, sondern zeigt auch, dass sie in beiden Fällen mit vielen Figuren unterschiedlichen Charakters eine aus mehreren Handlungssträngen zusammengewobene und einzigartige Geschichte gekonnt zu Papier bringen kann, bei welcher dem Leser nicht langweilig wird. Zudem werden die Charaktere und die sowohl fantastischen als auch schauerlichen Handlungsräume mit solcher Sorgfalt beschrieben, dass man sich alles wie in

755 Ausführlich erklärt werden die zwei Modelle jugendliterarischen Erzählens in: Weinkauff, Gina / von Glasenapp, Gabriele: *Kinder- und Jugendliteratur*, Schöningh Verlag, 2. Auflage, Paderborn 2014, S. 118ff.

einem Film vorstellen kann. Die Sprache ist nämlich nicht nur leicht verständlich, sondern auch bildhaft, was die Einbildungskraft der Leser anregt. Auch einige Ausdrücke der Jugendsprache sowie in *Saeculum* die lustigen Versuche, sich „mittelalterlich“ auszudrücken – etwa, wenn statt von einer Brille von einem Sehbehelf gesprochen wird –, entlocken den Lesern ein Lachen oder zumindest ein Schmunzeln.

Abschließend sei noch darauf hingewiesen, dass zu beiden Werken leicht gekürzte Hörbücher erschienen sind, welche die Behandlung der Werke im Unterricht um den auditiven Kanal erweitern und so durch Abwechslung in der Arbeitsweise bereichern können.[756]

2. Arbeitsblätter zu *Erebos* und *Saeculum*

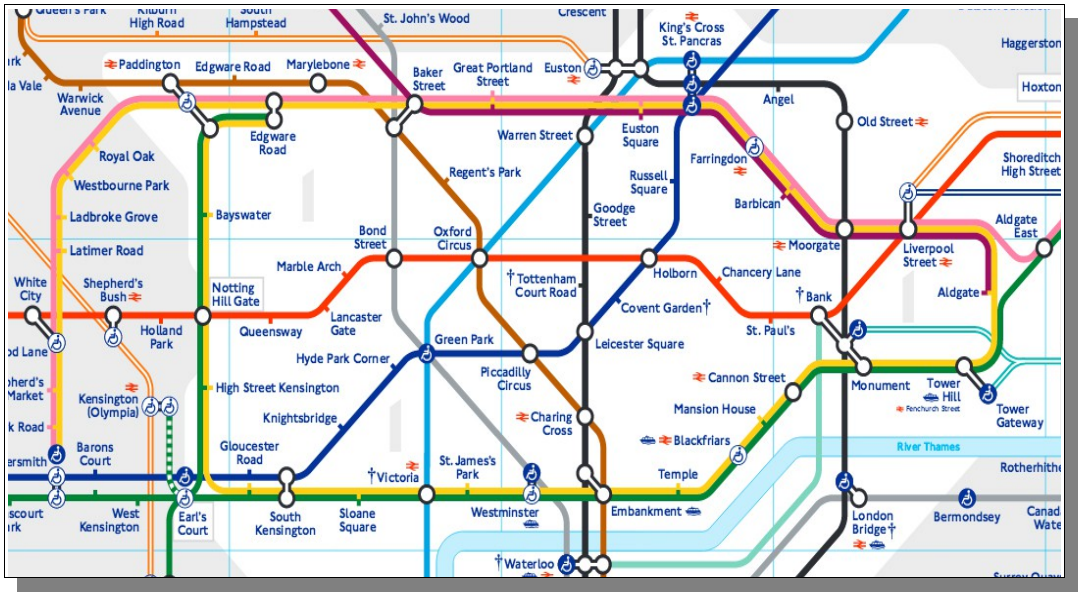
Die auf den nun folgenden Seiten angegebenen Arbeitsblätter sollen einen kleinen Einblick in eine mögliche Auseinandersetzung mit der Thematik der Parallelwelt sowohl in Fantasy als auch in Mystery gewähren. Dabei gilt zu beachten, dass mehrere Aufgaben erst nach der Lektüre des gesamten Buches behandelt werden können. Angaben bezüglich der Sozialformen und Methoden werden bewusst ausgespart, sodass die Lehrer, welche dieses Material verwenden möchten, ihren Unterricht nach eigenen Kriterien frei gestalten können.

756Poznanski, Ursula: *Erebos*, gelesen von Jens Wawrczeck, der Hörverlag, München 2010/2012 und *Saeculum*, gesprochen von Aleksandar Radenković, Loewe Verlag, Bindlach 2011.

Aufbau der Parallelwelt und Kartografie

1. Lies noch einmal das 29. Kapitel (S. 409-418) und arbeite die Parallelen zwischen der fiktiven Welt von Erebos und der realen Welt (London) heraus. Diese kannst du in folgendem Kasten stichwortartig festhalten.

2. Markiere nun auf diesem Plan der Londoner U-Bahn-Linien die genannten Stationen, welche den dargestellten Orten in Erebos entsprechen.



Quelle: *Ausschnitt aus dem Londoner Liniennetzplan.*
Auf: https://blog.evag.de/london-underground-zu-besuch-in-den-aeltesten-u-bahn-schaechten-der-welt/. (26.1.2017)

3. Zeichne nun eine kreative Karte zur Welt von Erebos, indem du in der Gestaltung den erarbeiteten Aufbau der Parallelwelt berücksichtigst. (Als Inspirationsquelle können dir einige Fantasy-Karten aus dem Internet oder aus Fantasy-Büchern dienen.)

Fantastische Landschaften und Quests

Notiz:
In Fantasy- und Mystery-Werken werden stets gewisse Landschaften beschrieben. Diese nennt man Topoi. An jedem Topos herrscht gewöhnlich auch eine ganz bestimmte Atmosphäre und ortsgebundene Wesen leben dort. So können beispielsweise Höhlen tief im Inneren der Berge gruselige und gefährliche Orte sein, da sich häufig ganze Heere von Orks dort niederlassen.

1. Nenne und beschreibe zwei Topoi, welche die Landschaft von Erebos prägen. Gehe in deinem kurzen Text zudem auf die dort lebenden Wesen ein.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

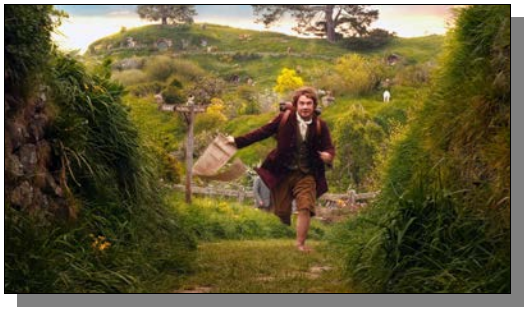
_____

_____

_____

2. Welcher Topos hat dir in der Welt von Erebos gefehlt? Fertige diesbezüglich ein Plakat an, indem du folgende Aspekte berücksichtigst:

a) Beschreibe die Landschaft.
b) Beschreibe die dort lebenden Fabelwesen.
c) Erfinde eine Quest, welche die Spieler dort erledigen müssen.



Quelle: Screenshots aus Peter Jacksons Film *Der Hobbit: Eine unerwartete Reise* (2012).

Inspirationsquelle Mythologie

1. Ergänze in folgender Tabelle zunächst die wichtigsten Informationen bezüglich der Figuren aus der griechischen Mythologie. Recherchiere dazu im Internet.

2. Erkläre anschließend die Symbolik dieser Figuren für das Spiel Erebos.

Figuren	...in der Mythologie	...in Erebos
Atropos		
Charon		

Laokoon-Gruppe		
Erebos		
Hemera		

Quellen:
Atropos. Auf: https://de.pinterest.com/tateken0082/moirae/. (26.1.2017)
Charon. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Charon_(Mythologie). (26.1.2017)
Laokoon-Gruppe. Auf: http://www.ksbuelach.ch/fach/as/aktuell/2001/14_laokoon/01_laokoon.htm. (26.1.2017)
Erebos. Auf: https://de.pinterest.com/OraPyralis/greek-mythology/. (26.1.2017)
Hemera. Auf: https://de.pinterest.com/pin/522487994244277315/. (26.1.2017)

Die Spielfigur als „Alter Ego“

Notiz:
Der Begriff „Alter Ego“ stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „anderes Ich“.

1. Lies noch einmal das 4. Kapitel (S. 41-52) und notiere in folgender Tabelle alle Auswahlmöglichkeiten, die es in Erebos bei der Gestaltung der Spielfigur gibt. Zitiere dazu die sieben passenden Textstellen.

2. Gib nun in Stichworten an, wie Nick seine Spielfigur während dieser sieben Etappen kreiert.

Auswahlmöglichkeit	Nicks Spielfigur
1. „Wähle „	
2. „Wähle „	
3. „Wähle „	
4. „Wähle „	
5. „Wähle „	
6. „Wähle „	
7. „Wähle „	

3. Kreiere nun deine eigene Spielfigur, indem du unter Berücksichtigung der Auswahlmöglichkeiten einen Steckbrief mit einer kleinen Zeichnung erstellst.

4. Begründe in einem kurzen Text, warum deine Spielfigur genau so aussehen und die gewählten Fähigkeiten besitzen soll. Soll die Figur noch eine Ähnlichkeit mit dir haben?

Quellen: *World of Warcraft*. Auf: http://stere0-home.de.tl/World-of-Warcraft.htm. (26.1.2017)
Avatar. Auf: http://cgboard.raysworld.ch/thread.php?postid=347591. (26.1.2017)

Übergang zwischen zwei Welten

Notiz:

In Fantasy-Werken kann sich der Übergang von der realen Welt in eine Parallelwelt auf verschiedenste Arten vollziehen:

- Die Parallelwelt wird durch ein Tor, eine Tür, ein Portal oder ähnliches betreten.
- Zaubersprüche ermöglichen das Betreten der Parallelwelt.
- Eine lange Reise mit den unterschiedlichsten Transportmitteln wird angetreten.
- Der Protagonist wird entführt.
- Magie ermöglicht den Sprung in die Welt eines Bildes.
- Der Protagonist wacht in der Parallelwelt auf.

1. Lies noch einmal das 6. Kapitel (S. 69-78) sowie die Seiten 467-468.

2. Erkläre nun, welche Art des Übergangs in die Parallelwelt in *Saeculum* beschrieben wird und belege deine Ideen anhand passender Textstellen.

Quelle: *Mystischer Wald*. Auf: https://breadfish.de/index.php?thread/182980-mystischer-wald-by-mert-coleman/&s=825492f6d17754f77fc8caceda86e50504747433. (26.1.2017)

3. Lies anschließend das 7. und 8. Kapitel (S. 79-92).

4. Schreibe einen inneren Monolog aus Bastians Sicht, in dem du auf die besondere Beschaffenheit der Parallelwelt sowie die neuen Gefahren eingehst.

Unheimliche Stimmung

Notiz:

Damit ein Filmplakat Neugier weckt, sollte es unter Berücksichtigung folgender Kriterien erstellt werden:

- Die Stimmung gibt einen möglichen Hinweis auf das Genre des Films.
- Ein Landschaftsausschnitt lässt den Hauptschauplatz erahnen.
- Die wichtigsten Figuren werden vorgestellt.
- Ein Konflikt zwischen Kontrahenten kann angedeutet werden.

Da bisher noch keine Verfilmung von Ursula Poznanskis Werk *Saeculum* existiert, erweist es sich als interessant, einen eigenen Versuch zu starten.

1. Erstelle am Computer oder in Form einer Collage ein passendes Filmplakat, indem du die oben genannten Kriterien berücksichtigst. Folgendes Beispiel zur beliebten Mystery-Fernsehserie *LOST* könnte als Anregung dienen.

Quelle: *Lost.* Auf: https://pagewizz.com/lost-die-geschichte-einer-serie/. (26.1.2017)

2. Fertigt einen passenden Trailer zu Saeculum an, indem ihr in die Rollen der Figuren hineinschlüpft. Auch hier muss der Wechsel von einer fantastischen zu einer unheimlichen Stimmung wiederzuerkennen sein.

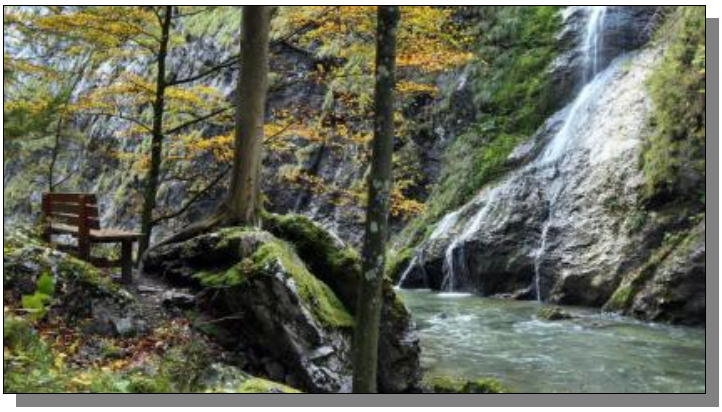
Landschaft und Tourismus

Doro ist zwar zu Beginn die einzige Figur, die an den Fluch Tristrams glaubt, jedoch gelingt es ihr am Ort selbst, nach und nach andere Spieler zu überzeugen.

Stell dir nun folgende Situation vor:
Einige Monate nach den schrecklichen Erlebnissen erhält Doro den Auftrag, für „Mostviertel Tourismus GmbH“ in Wieselburg an der Erlauf einen Artikel für eine Broschüre zu verfassen. Das Ziel davon besteht darin, mehr Touristen – vor allem Wanderer – in diese Region zu locken.

Verfasse diesen Bericht, indem du auf die Sage (S. 59-64) und die Landschaft dieser Gegend eingehst. Ergänze deinen Text anhand einiger Bilder.

Die Internetseite http://www.mostviertel.at/ kannst du als Inspirationsquelle nutzen.



Quelle: *Wanderungen in Scheibbs.*
Auf: https://img.oastatic.com/img2/14867621/420x237r/wanderung-durch-die-tormaeuer.jpg. (26.1.2017)

Quellenverzeichnis

Primärliteratur

- Abedi, Isabel: *whisper*, Arena Verlag, 13. Auflage, Würzburg 2013.
- Aherns, Cecelia: *Der Ghostwriter*, S. Fischer Verlag, 2. Auflage, Frankfurt am Main 2014.
- Barker, Clive: *Abarat*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2006.
- Barrie, J. M.: *Peter Pan*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015.
- Brown, Dan: *Das verlorene Symbol*, Bastei Lübbe Taschenbuch, Köln 2009.
- Brown, Dan: *Illuminati,* Bastei Lübbe Taschenbuch, 49. Auflage, Köln 2013.
- Carrol, Lewis: *Alice im Wunderland*, Anaconda Verlag, Köln 2011.
- Carter, Robert: *Der Pfad der Steine*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2005.
- Collins, Suzanne: *Die Tribute von Panem – Flammender Zorn*, Oetinger Taschenbuch, 2. Auflage, Hamburg 2015.
- Collins, Suzanne: *Die Tribute von Panem – Gefährliche Liebe*, Oetinger Taschenbuch, 3. Auflage, Hamburg 2014.
- Collins, Suzanne: *Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele*, Oetinger Taschenbuch, 9. Auflage, Hamburg 2013.
- Dahl, Roald: *BFG – Big Friendly Giant*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2016.
- Dashner, James: *Die Auserwählten im Labyrinth*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013.
- Dashner, James: *Die Auserwählten in der Brandwüste*, Carlsen Verlag, Hamburg 2013.
- Dragt, Tonke: *Der Brief für den König*, Verlagsgruppe Beltz, Weinheim / Basel / Berlin 2000.
- Dragt, Tonke: *Der Wilde Wald*, Beltz Verlag, Weinheim / Basel / Berlin 1989.
- Dragt, Tonke: *Meere von Zeit – Auf der anderen Seite der Tür*, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 1999.
- Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 5. Auflage, München 1991.
- Fetjaine, Jean-Louis: *Vor der Elfendämmerung*, Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2005.
- Finn, Thomas: *Aquarius*, Piper Verlag, München / Berlin 2016.
- Frank Baum, Lyman: *Der Zauberer von Oz*, Anaconda Verlag, Köln 2012.
- Funke, Cornelia: *Tintenherz*, Oetinger Taschenbuch, Hamburg 2010.
- Gier, Kerstin: *Silber. Das erste Buch der Träume*, Fischer Verlag, 10. Auflage, Frankfurt am Main 2015.
- Goethe, Johann Wolfgang: *Faust. Der Tragödie erster und zweiter Teil. Urfaust*, herausgegeben und kommentiert von Erich Trunz, Verlag C.H.Beck, 16. überarbeitete Auflage, München 1996.
- Gregory, Jill und Tintori, Karen: *Das Buch der Namen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2006.
- Grosse, Siegfried: *Das Nibelungenlied. Mittelhochdeutsch – Neuhochdeutsch*, übersetzt von Karl Bartsch und Helmut de Boor, Reclam Verlag, Stuttgart 2002.
- Haushofer, Marlen: *Die Wand*, List, 21. Auflage, Berlin 2014.
- Heitz, Markus: *Die Zwerge*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005.
- Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 1. Schatten über Ulldart*, Piper Verlag, 5. Auflage, München 2005.
- Heitz, Markus: *Ulldart – Die dunkle Zeit 2. Der Orden der Schwerter*, Piper Verlag, 4. Auflage, München 2005.
- Heitz, Markus: *Wédōra*, Knaur Verlag, München 2016.
- Hennen, Bernhard: *Die Elfen*, Wilhelm Heyne Verlag, 9. Auflage, München 2006.
- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus: *Der goldene Topf*, Suhrkamp Verlag, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015.
- Hohlbein, Wolfgang und Dewi, Torsten: Der Ring der Nibelungen, Wilhelm Heyne Verlag, München 2004.
- Hohlbein, Wolfgang und Dewi, Torsten: Die Rache der Nibelungen, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007.
- King, Stephen: *The Green Mile*, Wilhelm Heyne Verlag, 4. Auflage, München 2011.
- Kroeber Le Guin, Ursula: *Erdsee. 4 Romane in einem Band*, Piper Verlag, 4. Auflage,

München 2006.
- Lehane, Dennis: *Shutter Island*, Diogenes Verlag, Zürich 2015.
- Lehnert, Martin (Hrsg.): *Beowulf. Ein altenglisches Heldenepos*, Reclam, Stuttgart 2004.
- Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Das Wunder von Narnia*, Brendow & Sohn Verlag, 7. Auflage, Moers 2005.
- Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Der silberne Sessel*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005.
- Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005.
- Lewis, Clive Staples: *Die Chroniken von Narnia – Prinz Kaspian von Narnia*, Brendow & Sohn Verlag, 6. Auflage, Moers 2005.
- Linger, Ina: *Falaysia – Fremde Welt. Band 1: Allgrizia*, Amazon Fulfillment, Wroclaw – Polen 2012.
- Linger, Ina: *Falaysia – Fremde Welt. Band 2: Trachonien*, Amazon Fulfillment, Wroclaw – Polen 2013.
- Malfi, Ronald: *Die Treppe im See*, Voodoo Press, Malta 2012.
- Martel, Yann: *Life of Pi – Schiffbruch mit Tiger*, Fischer Taschenbuch Verlag, 7. Auflage, Frankfurt am Main 2013.
- Matheson, Richard: *Das Ende ist nur der Anfang*, Goldmann Verlag, München 1998.
- Meyer, Stephenie: *Biss zum Morgengrauen*, Carlsen Verlag, Hamburg 2008.
- Nuyen, Jenny-Mai: *Nijura – Das Erbe der Elfenkrone*, cbj Verlag, München 2006.
- Paolini, Christopher: *Eragon – Das Vermächtnis der Drachenreiter*, cbj Verlag, 7. Auflage, München 2006.
- Pérez-Reverte, Arturo: *Der Club Dumas*, btb Verlag, Stuttgart und Wien 1997.
- Poznanski, Ursula: *Erebos,* Loewe Verlag, 6. Auflage, Bindlach 2014.
- Poznanski, Ursula: *Saeculum*, Loewe Verlag, 4. Auflage, Bindlach 2013.
- Preußler, Otfried: *Krabat*, Thienemann Verlag, Stuttgart / Wien 2010.
- Priest, Christopher: *Prestige – Die Meister der Magie*, Wilhelm Heyne Verlag, München 2007.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*, Carlsen Verlag, Hamburg 2000.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, Carlsen Verlag, Hamburg 1999.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Halbblutprinz*, Carlsen Verlag, Hamburg 2005.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Orden des Phönix*, Carlsen Verlag, Hamburg 2003.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1998.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*, Carlsen Verlag, Hamburg 2007.
- Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, Carlsen Verlag, Hamburg 1999.
- Schwab, Gustav: *Sagen des klassischen Altertums*, Insel Verlag, Frankfurt am Main und Leipzig 2001.
- Sigurðardóttir, Yrsa: *Geisterfjord*, Fischer Taschenbuch, 6. Auflage, Frankfurt am Main 2015.
- Stevenson, Robert Louis: *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, aionas Weltliteratur, 2. Auflage, Weimar 2015.
- Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam, Stuttgart 2005.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Das Silmarillion*, Klett Cotta Verlag, 16. Auflage, Stuttgart 2004.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2001.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die Wiederkehr des Königs*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2003.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme*, Klett Cotta Verlag, 3. Auflage, Stuttgart 2003.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Der kleine Hobbit*, DTV, München 2006.
- Weil, Gustav (Übers.): *1001 Nacht*, Band 1 und 2, Nikol Verlagsgesellschaft, 3. Auflage, Hamburg 2015.
- Wilde, Oscar: *Das Bildnis des Dorian Gray*, Insel Verlag, 5. Auflage, Frankfurt am Main 2012.
- Winkelmann, Andreas: *Tief im Wald und unter der Erde*, Wilhelm Goldmann Verlag, 5. Auflage, München 2009.
- Zimmer Bradley, Marion: *Die Nebel von Avalon*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006.

Sekundärliteratur

- Abraham, Ulf: *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*, Erich Schmidt Verlag, Berlin 2012.
- Astleitner, Hermann: *Das Parallelwelt-Phänomen. Sozialwissenschaftliche Grundlagen und Methoden kritischen Denkens*, Waxmann Verlag, Münster 2013.
- Bächtold-Stäubli, Hanns (Hrsg.): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Band 2 und 7, Weltbild, Berlin 2000.
- Balzer, Myriel: *Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten*, Tectum Verlag, Marburg 2008.
- Bandini, Ditte und Giovanni: *Kleines Lexikon des Aberglaubens*, Deutscher Taschenbuch Verlag, 2. Auflage, München 1999.
- Bettridge, Daniel: *Die Sieben Königslande von Westeros. Der Game-of-Thrones-Reiseführer*, Piper Verlag, München / Berlin 2016.
- Bidlo, Oliver: *Sehnsucht nach Mittelerde?*, Books on Demand, Norderstedt 2003.
- Burger, Claudia: *Fantastische Elemente in dem Film* El laberinto del fauno *von Guillermo del Toro*. Diplomarbeit, Wien 2013.
- Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart 2008.
- Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel Verlag, 2. Auflage, Berlin 2015.
- Day, David: *Tolkiens Welt. Die mythologischen Quellen des* Herrn der Ringe, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2003.
- Dombrowski, Karsten (Hrsg.): *LARP: Einblicke – Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*, Zauberfeder, Braunschweig 2010.
- Englert, Sylvia: *Fantasy schreiben und veröffentlichen. Phantastische Welten und Figuren erschaffen*, Autorenhaus Verlag, Berlin 2015.
- Erpenbeck, Carla: *Weltenbau für Anfänger. Ein Handbuch für Rollenspieler, LARP-Fans und Fantasy-Autoren*, Machandel Verlag, booksfactory.de 2013.
- Fine, Gary Alan: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press, London 1983.
- Fonstad, Karen Wynn: *Historischer Atlas von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 2005.
- Foster, Robert: *Das große Mittelerde Lexikon. Ein alphabetischer Führer zur Fantasy-Welt von J.R.R. Tolkien*, Verlagsgruppe Lübbe, Bergisch Gladbach 2002.
- Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur*, 6. Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2015.
- Gasser, Brigitte: *Freunde und Medienfiguren verstehen. Zur Empathie bei Kindern in realen und fiktionalen Welten*. UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz und München 2014.
- Gifford, Jane: *Die Magie der Bäume. Legenden und Mythen der Kelten*, Kosmos Verlag, Stuttgart 2007.
- Gläßer, Jana: *Was ist Mystery? Von der englischen Detective Story zum deutschen Mystery-Trend des Übernatürlichen und Rätselhaften*. Seminararbeit, Chemnitz 2013.
- Jackson, Rosemary: *Fantasy: The literature of subversion.* Routledge, London 1995.
- Klassen, Lena: *Arthur Machens phantastischer Raum. Raum und Stimmung als Grundlagen phantastischen Erzählens*. Schriftenreihe, Band 36, Passau 2000.
- Kollert, Günter: *Phantasie, Phantastik, Fantasy. Erzählte Welten zwischen Romantik und neuem Mythos*, Verlag am Goetheanum, Dornach 2010.
- Koseler, Michael: *Ein Klassiker der englischen Phantastik: M.R. James*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987.
- Krah, Hans und Ort, Klaus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*, Verlag Ludwig, Kiel 2002.
- Krause, Arnulf: *Die Heldenlieder der Älteren Edda*, Reclam Verlag, Stuttgart 2007.
- Krege, Wolfgang: *Handbuch der Weisen von Mittelerde. Die Tolkien-Enzyklopädie mit Karten und Illustrationen von J.R.R. Tolkien*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1996.
- Lange, Carsten: *Architekturen der Psyche. Raumdarstellung in der Literatur der Romantik*. Verlag Königshausen & Neumann, Würzburg 2007.
- Leyde, Irina: *Rollenspiel online*. In: Janus, Ulrich und Janus, Ludwig (Hrsg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*, Psychosozial-Verlag, Gießen 2007, S. 150.
- Lötscher, Christine / Schrackmann, Petra / Tomkowiak, Ingrid und Von Holzen, Aleta-Amirée

(Hrsg.): *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*, LIT Verlag, Berlin 2014.
- Lovecraft, Howard Philipps: *Die Literatur der Angst. Zur Geschichte der Phantastik*, Suhrkamp Verlag, 3. Auflage, Frankfurt am Main 2012.
- Meid, Volker: *Sachwörterbuch zur deutschen Literatur*, Reclam, Stuttgart 2001.
- Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2012.
- Paolini, Christopher: *ERAGON. Alles über die fantastische Welt von Alagaësia*, aus dem amerikanischen Englisch von Susanne Evans, CBJ Verlag, München 2010.
- Pesch, Helmut W.: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, Sperl, Forchheim 1982.
- Pfennig, Daniela: *Parallelwelten – Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Tectum Verlag, Marburg 2013.
- Rampoldi, Maria Florencia: *Tolkien. Le seigneur des mythes*, Circulo Latino, Barcelona 2003.
- Riedel, Roman: *Jugendliche Alltagsgestaltung und Identitätsbildung mit Fantasy-Rollenspielen – Schule öffnen für Elemente des Spiels und spielerische Aktionsformen*, Dissertation, Mainz, 2004.
- Rothmann, Kurt: *Kleine Geschichte der deutschen Literatur*, Reclam, Stuttgart 2003.
- Rottensteiner, Franz: *Zweifel und Gewissheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur.* In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987.
- Saler, Michael: *As If. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York 2012.
- Schneidewind, Friedhelm: *Das ABC rund um Harry Potter. Ein Lexikon*, Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2000.
- Schneidewind, Friedhelm: *Mythologie und phantastische Literatur*, Oldib Verlag, Essen 2008.
- Scholz, Thomas: *Weit entfernte Wunder. Zur Konstruktion von Raum und Zeit in der englischen Fantasyliteratur am Beispiel von J. R. R. Tolkiens* The Hobbit. Arbeiten zur Literarischen Phantastik, Band 4, Peter Lang, Frankfurt am Main 2009.
- Sibley, Brian / Howe, John: Zusatzheft zu *Die Karte von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, Stuttgart 1995.
- Sieg, Ursula: *Das Haus als wichtigstes Raumelement in den phantastischen Erzählungen Thomas Owens*. In: Rottensteiner, Franz (Hrsg.): *Die dunkle Seite der Wirklichkeit*, Aufsätze zur Phantastik, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1987.
- Simonis, Annette: *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres*. Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2005.
- Snyder, Christopher: *Tolkiens Reise nach Mittelerde. Ein neuer Blick in die Welten J. R. R. Tolkiens*, HEEL Verlag, Königswinter 2013.
- Strachey, Barbara: *Frodos Reisen. Der Atlas zu J.R.R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“*, Klett Cotta Verlag, 9. Auflage, Stuttgart 2003.
- Tetzner, Reiner: *Germanische Göttersagen*, Reclam Verlag, Stuttgart 2005.
- Wahrig-Burfeind, Renate: *WAHRIG Deutsches Wörterbuch*, Wahrig Verlag, Gütersloh / München 2011.
- Waldkirch, Nina: *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen. Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*, Tectum Verlag, Marburg 2007.
- Waybright, David: *World of Warcraft Atlas,* übersetzt von Peter Winkler, Kösel-Verlag, Krugzell 2006.
- Weinkauff, Gina / von Glasenapp, Gabriele: *Kinder- und Jugendliteratur*, Schöningh Verlag, 2. Auflage, Paderborn 2014.
- Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Oldib Verlag, Norderstedt 2007.
- Wynn Fonstad, Karen: *Historischer Atlas von Mittelerde*, Klett Cotta Verlag, 12. Auflage, Stuttgart 2005.

Zeitschriften und Artikel

- Abraham, Ulf: Literarische Fantastik. In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 4-12.
- Bräuer, Christoph und Doden, Ulla: *Wanderungen zwischen Welten. Eine literaturfantastische und filmanalytische Annäherung an Avatar – Aufbruch nach Pandora.* In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 57-61.
- Dannecker, Wiebke und Maus, Eva: *Von Drachenreitern und ZUP-Alraunen.* In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 51-56.
- Dombrowski, Karsten: *Spießige Kleinbürger und geschickte Diebe. Tolkiens Hobbits*. In: LARPzeit – Das Live-Rollenspiel-Magazin, Nr. 38, *Halblinge*, Dezember / Januar / Februar 2012-2013, S. 10ff.
- Hartmüller, Ursula: *Die Tür als Schleuse zu Fantasie- und Alltagsorten. Formen der Annäherung an tatsächliche und erträumte Umgebung*. In: Praxis Deutsch Nr. 207, Januar 2008, S. 29-33.
- Heiser, Ines: *„Mögen die Gottheiten des Olymps (die es nicht gibt!) über euch wachen". Rick Riordans Percy Jackson und der Perseus-Mythos.* In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 33-40.
- MMORE PC Games – World of Warcraft, Nr. 92, Oktober 2015.
- MMORE PC Games – World of Warcraft, Nr. 95, Januar 2016.
- MMORE PC Games – World of Warcraft, Nr. 96, Februar 2016.
- Thommel, Marianne: *Die Macht von Erebos. Werte auf dem Prüfstand*. In: Praxis Deutsch Nr. 247, September 2014, S. 41-43.

Internet

- *20 Strangest Places on Earth.* Auf: http://www.richestlifestyle.com/20-strangest-places-earth/. (Letzter Zugriff am 12.9.2016)
- Aboul-Kheir, Magdi: *Die Liebe jugendlicher Leser zu Zauberern und Hexen, Riesen und Werwölfen, Orks und Trollen.* Auf: http://m.swp.de/ulm/lokales/ulm_neu_ulm/Die-Liebe-jugendlicher-Leser-zu-Zauberern-und-Hexen-Riesen-und-Werwoelfen-Orks-und-Trollen;art4329,1412238. (Letzter Zugriff am 18.10.2015)
- *Alagaësia.* Auf: http://de.eragon.wikia.com/wiki/Alaga%C3%ABsia?file=Alag%C3%A4sia_-_Karte.png. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)
- *Angst.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Angst. (Letzter Zugriff am 19.11.2016)
- *Ashenvale.* Auf: http://de.wowhead.com/ashenvale. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)
- *Askaban.* Auf: http://de.harrypotter.wikia.com/wiki/Askaban. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
- *Atlantis.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Atlantis. (Letzter Zugriff am 8.1.2017)
- *Ausschnitt aus dem Londoner Liniennetzplan*. Auf: https://blog.evag.de/wp-content/uploads/2015/10/Liniennetzplan-London.jpg. (Letzter Zugriff am 25.1.2017)
- *Azeroth.* Auf: http://de.wow.wikia.com/wiki/Azeroth. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)
- Boniwell, Michael: *Australian Landscape & Nature Photography by Michael Boniwell*. Auf: http://www.chockstonephotos.com/Australian-Print.asp?ID=389&Matte=&Tab=Poster. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
- Britting, Georg: *Brudermord im Altwasser.* Auf: http://www.britting.de/prosa/32-020.html. (Letzter Zugriff am 7.1.2017)
- *Consciousness Transfer*. Auf: http://james-camerons-avatar.wikia.com/wiki/Consciousness_Transfer. (Letzter Zugriff am 6.9.2016)
- *Das erfolgreichste deutsche Rollenspiel Das Schwarze Auge.* Auf: http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/das-schwarze-auge/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)
- *Das Unbewusste*. Auf: https://www.3sat.de/page/?source=/scobel/157115/index.html. (Letzter Zugriff am 22.12.2016)
- *Dementors.* Auf: http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3098002/Magical-Mekong-Soul-sucking-Dementor-wasp-steals-victim-s-free-new-species-discovered-southeast-Asia.html. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
- *Der Weltenbau Wissen Fragenkatalog*. Auf: www.weltenbau-wissen.de/wp-content/uploads/2015/11/Weltenbau_Wissen_Fragenkatalog.pdf. (Letzter Zugriff am 4.8.2016)
- *Die Karte von Azeroth im Laufe der Zeit*. Auf: https://wow.mmozone.de/die-karte-von-azeroth-im-laufe-der-zeit/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

Die Zahlen. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Die_Zahlen. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)
Dietrich, Kirsten: *Fantasy als Religion – Von Zwergen, Elfen und Zauberern*. Auf: http://www.deutschlandradiokultur.de/fantasy-als-religion-von-zwergen-elfen-und-zauberern.1278.de.html?dram:article_id=327167. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)
Dol Guldur. Auf: https://www.walldevil.com/702407-dol-guldur-the-hobbit-wallpaper.html. (Letzter Zugriff am 18.1.2017)
Fantasy. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Fantasy. (Letzter Zugriff am 3.8.2016)
Frickel, Claudia: *Mystery-Reihe: Im Wald Hoia Baciu: das Bermudadreieck Rumäniens*. Auf: https://web.de/magazine/wissen/mystery/mystery-reihe-wald-hoia-baciu-bermudadreieck-rumaeniens-30838198. (Letzter Zugriff am 5.1.2017)
Gilgamesch. Auf: https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gilgamesch/ch/ec1099f6061e75fe784251192303e476/. (Letzter Zugriff am 17.4.2016)
Gutzeit, Angela: *Der Topos der Insel. Jugendliteratur rund um das Abenteuer Insel*. Auf: http://www.deutschlandfunk.de/der-topos-der-insel.1202.de.html?dram:article_id=187931. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)
Hannemann, Matthias: *Ihr Märchenwald lehrt alle das Fürchten*. Auf: http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/ihr-maerchenwald-lehrt-alle-das-fuerchten-14227773.html. (Letzter Zugriff am 7.1.2017)
Harwood, Julia: *Several Waterfalls Flowing on Huge Sandstone Formation in Australia*. Auf: http://waveavenue.com/profiles/blogs/majestic-waterfalls-flowing-on-huge-sandstone-formation-in-australia. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
Hebebrand, Mathias: *Über das Staunen. Das Entstehen von Subjekt und äußerer Welt, der Behandlungsprozeß und Entwicklungen der Psychoanalyse im Lichte eines seltsamen Gefühls.* Auf: http://www.psa-werkstattberichte.de/Originalarbeiten/HEB_STAU.rtf. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)
Heimberg, Thomas: *Ein Atlas für Game Of Thrones*. Auf: http://folio.nzz.ch/2015/juli/ein-atlas-fuer-game-thrones. (Letzter Zugriff am 25.8.2016)
Heller, Simone: *Über die Nebelberge weit zu Höhlen tief aus alter Zeit.* Auf: http://www.bibliotheka-phantastika.de/2011/02/17/ueber-die-nebelberge-weit-zu-hoehlen-tief-aus-alter-zeit/. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
High Fantasy. Auf: http://de.m.wikipedia.org/wiki/High_Fantasy. (Letzter Zugriff am 7.8.2016)
Hoia Baciu, das Bermuda Dreieck Europas? Auf: https://criticalpixie.com/2015/11/29/hoia-baciu-das-bermuda-dreieck-europas/. (Letzter Zugriff am 5.1.2017)
Kautt, Annette: *Phantastische Literatur.* Auf: http://www.literaturlexikon.de/genres/phantastische_literatur.html. (Letzter Zugriff am 7.11.2015)
Knopf, Tilmann: *Fantasy-Rollenspiele. Eine neue Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis*. Auf: http://www.rpgstudies.net/knopf/index.html. (Letzter Zugriff am 3.2.2016)
Königsmund. Auf: https://www.strategie-zone.de/forum/gallery/image/27305/source. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
Krämer, Andreas: *Wenn die Künstliche Intelligenz zur Bedrohung wird*. Auf: https://www.mysteryblog.de/wenn-die-kuenstliche-intelligenz-zur-bedrohung-wird-313967.html. (Letzter Zugriff am 16.8.2016)
Liste der Disney-Filme. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Disney-Filme. (Letzter Zugriff am 21.2.2016)
Liste von Steampunk-Werken. Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Steampunk-Werken. (Letzter Zugriff am 17. 4.2016)
Löhlein, Anna: *Auf welcher Insel wurde die Kultserie „LOST“ gedreht?* Auf: http://www.travelbook.de/welt/Suedseeromantik-statt-Inselhorror-Hawaii-So-schoen-ist-es-am-Drehort-von-Lost-249803.html. (Letzter Zugriff am 11.1.2017)
Low Fantasy Bücher. Auf: http://xn--fantasy-bcher-4ob.net/low-fantasy-buecher/. (Letzter Zugriff am 8.8.2016)
Mair, Stefan und Weber, Annette: *Afrika – Länder und Regionen*. Auf: http://www.bpb.de/izpb/7996/horn-von-afrika-und-ostafrika?p=0. (Letzter Zugriff am 3.10.2016)
Mann in Schwarz. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Mann_in_Schwarz. (Letzter Zugriff am 31.12.2016)
Menschen und Tiere als Boten. Auf: https://www.philhist.uni-augsburg.de/lehrstuehle/geschichte/didaktik/forschung/weltgeschichte_e-learning/grundlagen/mensch_tier.html. (Letzter

Zugriff am 19.8.2016)
- Menzel, Irene: *Was bedeutet die Schicksalszahl 9?* Auf: http://numerologie.in/schicksalszahl/index-9.php. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)
- Metzger, Damaris: *Saeculum.* Auf: http://www.fictionfantasy.de/saeculum. (Letzter Zugriff am 18.10.2015)
- *Minas Tirith*. Auf: http://wallpapercave.com/wp/1BxG8KX.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
- *Minas Tirith.* Auf: https://en.wikipedia.org/wiki/Minas_Tirith. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
- *Mittelalterfest in Vianden*. Auf: http://www.visitluxembourg.com/de/ansicht/specialevents/mittelalterfest. (Letzter Zugriff am 23.1.2017)
- *Mont Saint Michel*. Auf: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Mont_Saint-Michel_France.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
- *Moorleiche.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Moorleiche. (Letzter Zugriff am 25.9.2016)
- *Mystery.* Auf: http://www.buecher-wiki.de/index.php/BuecherWiki/Mystery. (Letzter Zugriff am 2.1.2016)
- *Mystery.* Auf: http://www.dict.cc/englisch-deutsch/mystery.html. (Letzter Zugriff am 26.3.2016)
- *Naunet.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Naunet. (Letzter Zugriff am 13.9.2016)
- *Oxford.* Auf: http://www.lsc.ac/media/43966/ds.jpg. (Letzter Zugriff am 30.8.2016)
- *Oxford.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Oxford. (Letzter Zugriff am 30.8.2016)
- Pacheco, Rogerio: *Die Hand Gottes*. Auf: http://www.lessentiel.lu/de/news/panorama/story/23481574. (Letzter Zugriff am 16.8.2016)
- Paula, Michael: *Die Quest – warum Helden immer auf die gleiche Abenteuerreise gehen.* Auf: http://www.walkyourtalk.at/die-quest-warum-helden-immer-auf-die-gleiche-abenteuerreise-gehen/wisdom/. (Letzter Zugriff am 19.8.2016)
- Perkampus, Michael: *Die Kartographie in der Fantasy-Literatur*. Auf: https://phantastikon.de/20151215/die-kartographie-in-der-fantasy-literatur/. (Letzter Zugriff am 25.8.2016)
- *Peter Pan*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Peter_Pan#Nimmerland. (Letzter Zugriff am 24.8.2016)
- *Phantastik.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Phantastik. (Letzter Zugriff am 26.3.2016)
- *Phantastische Literatur*. Auf: www.buecher-wiki.de/index.php/BuecherWiki/Phantastische Literatur. (Letzter Zugriff am 7.2.2016)
- *Radkarte*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Radkarte. (Letzter Zugriff am 24.8.2016)
- *Scheibenwelt.* Auf: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Scheibenwelt. (Letzter Zugriff am 11.8.2016)
- Schleinig, Philipp: *Das Lost Ende: Eine Erklärung zum Finale.* Auf: http://www.giga.de/filme/lost/specials/das-lost-ende-eine-erklaerung-zum-finale/. (Letzter Zugriff am 2.1.2017)
- *Schleuse.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Schleuse_(Begriffsklärung. (Letzter Zugriff am 20.8.2016)
- *Schloss Vianden*. Auf: http://www.jengel.lu/WP/schloss-vianden/. (Letzter Zugriff am 23.1.2017)
- Schwarz, Lucas und Budde, Jonas: *Warum Fantasy-Romane so faszinierend sind.* Auf: http://waz.m.derwesten.de/de/dw/zeusmedienwelten/zeus/fuer-schueler/zeus-regional/kreis-olpe/warum-fantasy-romane-so-faszinierend-sind-id7316442.html?service=mobile. (Letzter Zugriff am 3.10.2015)
- *Science fantasy.* Auf: https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fantasy#cite_note-1. (Letzter Zugriff am 10.8.2016)
- *Screenshots Mists of Pandaria*. Auf: http://wow.4fansites.de/screenshots.php. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)
- *Scylla – another sea monster created during a love triangle.* Auf: http://anipmucodyssey.weebly.com/scylla1.html. (Letzter Zugriff am 16.9.2016)
- *Sirene (Mythologie)*. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Sirene_(Mythologie). (Letzter Zugriff am 13.9.2016)
- Stiglegger, Marcus: *Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche.* Auf: http://www2.mediamanual.at/themen/vermittlung/mmt11_15_horrorfilm_print.pdf. (Letzter Zugriff am 19.11.2016)
- *Suramar*. Auf: http://de.wowhead.com/suramar. (Letzter Zugriff am 22.1.2017)
- *Tarot.* Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Tarot. (Letzter Zugriff am 3.1.2017)
- Templeton, Graham: *Interactive maps of Westeros makes Game of Thrones less confusing*. Auf: http://www.geek.com/wp-content/uploads/2014/06/got-map-2.jpg. (Letzter Zugriff am 28.8.2016)

The Cave of Han. Auf: http://www.grotte-de-han.be/en/the-tour. (Letzter Zugriff am 12.9.2016)
The Islands of The Abarat. Auf: http://abarat.wikia.com/wiki/The_Abarat_Wiki. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)
The Maze Runner. Auf: http://www.videoload.de/images/WUHosting12/images/fox/pic_3093388.jpg. (Letzter Zugriff am 16.10.2016)
Thorin Karte. Auf: https://www.etsy.com/de/listing/120422749/thror-der-karte-der-kleine-hobbit. (Letzter Zugriff am 27.8.2016)
Uluru. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Uluru. (Letzter Zugriff am 7.9.2016)
Urs, Jenny: *Fantasy – Süße Flucht in die Sucht*. Auf: http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-65089128.html. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)
Valenzetti-Gleichung. Auf: http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Valenzetti-Gleichung. (Letzter Zugriff am 20.1.2017)
Warum Fantasy-Romane so faszinierend sind. Auf: http://www.derwesten.de/zeusmedienwelten/mediacampus/fuer-schueler/zeus-regional/kreis-olpe/warum-fantasy-romane-so-faszinierend-sind-id7316442.html. (Letzter Zugriff am 22.10.2016)
Welcome to Xyllomer. Auf: http://www.xyllomer.de/. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)
WoW-Weltkarte. Auf: http://wow.4fansites.de/bilder/weltkarte/wow-weltkarte.jpg. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)
Yueya Quan. Auf: https://de.wikipedia.org/wiki/Oase#/media/File:Mondsichelsee-01.JPG. (Letzter Zugriff am 3.10.2016)
Zierlinger, Ursula: *Viel geschmäht und heiß geliebt. Fantasy-Literatur – Ein Gegenstand für den Deutschunterricht?* Auf: www.fachverband-deutsch.de. (Letzter Zugriff am 15.7.2015)

Poster

Middle Earth, GB Posters, Sheffield.

Filme

Apted, Michael: *Die Chroniken von Narnia – Die Reise auf der Morgenröte* (2010).
Chapman, Brenda / Andrews, Mark: *Merida – Legende der Highlands* (2012).
Darabont, Frank: *The Green Mile* (1999).
Del Toro, Guillermo: *Pans Labyrinth* (2006).
Geronimi, Clyde / Jackson, Wilfred / Luske, Hamilton: *Peter Pan* (1953).
Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (2001).
Jackson, Peter: *Der Herr der Ringe – Die zwei Türme* (2002).
Koepp, David: *Das geheime Fenster* (2004).
Lee, Ang: *Life of Pi: Schiffbruch mit Tiger* (2012).
Marshall, Rob: *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten* (2011).
Milberg, Axel: *Magie der Moore* (2015).
Musker, John / Clements, Ron: *Arielle, die Meerjungfrau* (1989).
Parker, Oliver: *Das Bildnis des Dorian Gray* (2009).
Polanski, Roman: *Die neun Pforten* (1999).
Proyas, Alex: *Knowing – Die Zukunft endet jetzt* (2009).
Scorsese, Martin: *Shutter Island* (2010).
Shyamalan, Manoj Night: *The Sixth Sense* (1999).
Spielberg, Steven: *BFG – Sophie und der Riese* (2016).
Stevenson, Robert: *Die tollkühne Hexe in ihrem fliegenden Bett* (1971).
Stevenson, Robert: *Mary Poppins* (1964).
Trousdale, Gary und Wise, Kirk: *Die Schöne und das Biest* (1991).
Verbinski, Gore: *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt* (2007).
Ward, Vincent: *Hinter dem Horizont – Das Ende ist nur der Anfang* (1998).
Weitz, Chris: *Der Goldene Kompass* (2007).

Dokumentationen

World of Warcraft von 2004 bis 2014 – 10 Jahre Grafikwandel in WoW. Auf: http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft-warlords-of-draenor/artikel/grafikwandel_in_world_of_warcraft,50296,3080534.html. (Letzter Zugriff am 21.1.2017)

Fernsehserien

Abrams, Jeffrey Jacob: *LOST*, kompletter Schuber mit allen 6 Staffeln (2014).
Björn, Henrik: *Jordskott – Die Rache des Waldes*, 1. komplette Staffel (2015).

Hörspiele

Poznanski, Ursula: *Erebos*, gelesen von Jens Wawrczeck, der Hörverlag, München 2010/2012.
Poznanski, Ursula: *Saeculum*, gesprochen von Aleksandar Radenković, Loewe Verlag, Bindlach 2011.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen bedanken,
die mich beim Verfassen dieser Arbeit unterstützt und begleitet haben.
Zudem spreche ich meinem Mann und meiner Familie besonderen Dank
für ihre Geduld, ihr Verständnis und ihre Unterstützung aus.

Stephanie R. 2005