

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Treten Sie ein in eine andere Welt –
Grenzüberschreitungen im Fantasyfilm.“

Verfasserin

Theresa Thanhofer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich diese Diplomarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Außerdem habe ich dieses Magisterarbeitsthema bisher weder im In- noch im Ausland (einem/-r BeurteilerIn zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt.

Wien, am 5.März 2012

Theresa Thanhofer

Mein Dank gilt meiner Familie und meinen Freunden, die mich bei meinem Studium ausnahmslos unterstützt haben und ohne deren Hilfe ich meine „Heldenreise“ nicht geschafft hätte.

Ein großes Dankeschön auch an Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte, der mich mit seinem Enthusiasmus immer wieder motiviert hat.

Aber am meisten möchte ich mich bei Bianca bedanken, die mich immer wieder auf den richtigen Weg (zurück)gebracht hat.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	S. 9
2. Gattungsdiskussion Fantasy.....	S. 11
2.1. Versuch einer Definition des Begriffs Fantasy.....	S. 11
2.2. Inhaltliche Kennzeichen zur Definition.....	S. 14
2.2.1. Erfundene Welt als Handlungsort.....	S. 14
2.2.1.1. Erklärungsansatz von Zahorski und Boyer.....	S. 14
2.2.1.2. Die Sekundärwelt nach Wischnik.....	S. 15
2.2.1.3. Tolkiens Primary and Secondary World.....	S. 16
2.2.1.4. Erklärungsmodell nach Nikolajeva.....	S. 18
3. Fantasyfilm.....	S. 23
3.1. Historischer Überblick.....	S. 24
3.2. Der Fantasyfilm und seine Subgenres.....	S. 25
3.2.1. High Fantasy.....	S. 26
3.2.2. Science Fantasy oder Fiction Fantasy	S. 28
3.2.3. Contemporary Fantasy oder Action Fantasy.....	S. 29
4. Konstruktion und Funktion von Parallelwelten.....	S. 31
4.1. Dimensionen einer fiktiven Welt.....	S. 31
4.2. Ansatzpunkte für eine Theorie der Parallelwelten.....	S. 35
4.3. Das Verhältnis zur Wirklichkeit.....	S. 37
4.3.1. Nelson Goodmans Konzept zur Wirklichkeit.....	S. 37
5. Der magische Übergang.....	S. 38
5.1. Übergangsriten.....	S. 39
5.2. Differenzierung Grenze und Schwelle.....	S. 42

6. Filmanalyse	S. 43
6.1. Alice in Wonderland.....	S. 43
6.1.1. Die Alltagswirklichkeit.....	S. 44
6.1.2. Der Übergang.....	S. 45
6.2. The Lion, The Witch and the Wardrobe.....	S. 49
6.2.1. Die Alltagswirklichkeit.....	S. 49
6.2.2. Der Übergang.....	S. 50
6.3. The Imaginarium of Doctor Parnassus.....	S. 53
6.3.1. Die Alltagswirklichkeit.....	S. 54
6.3.2. Der Übergang.....	S. 55
 7. Resümee – Zusammenfassung und Ergebnisse	S. 59
 8. Quellenverzeichnis	S. 62
Selbstständige Literatur.....	S. 62
Unselbstständige Literatur.....	S. 66
Nachschlagewerke.....	S. 67
Internetquellen.....	S. 68
Filme.....	S. 69
 9. Abbildungsverzeichnis	S. 69
 10. Anhang	S. 71
Abstrakt.....	S. 71
Abstract.....	S. 72
Sequenzprotokolle.....	S. 73
Lebenslauf.....	S. 76

1. Einleitung

„What are you all doing in the wardrobe? You wouldn't believe us if we told you, sir!“¹

In den meisten Fantasyfilmen begegnen uns Charaktere, die aus einer unerträglich empfundenen Alltagswirklichkeit ausbrechen und durch ein magisches Portal in eine fantastische Parallelwelt entfliehen. Dieses Übertreten der Schwelle markiert Schlüsselszenen in den Filmen und der ritualistische Moment des Übergangs bewirkt eine Öffnung gegenüber dem Imaginären.

Was sich die Helden im realen Leben sehnsüchtig herbeiwünschen, finden sie in den Zauberreichen. Sie müssen Prüfungen bestehen und an ihren Aufgaben wachsen. Die imaginären Welten der Fantasy lassen sich hermeneutisch als Bereiche des seelischen Ausnahmezustands auslegen und dementsprechend präsentieren sich die Reise und die abenteuerlichen Erlebnisse meistens als Initiationsgeschichten.²

Da es aufgrund der Fülle vorhandener Definitionen von Fantasy nicht möglich ist, eine allgemein gültige Beschreibung zu finden, wird in Kapitel 2 zuerst versucht, eine Arbeitsdefinition anhand der literaturwissenschaftlichen Ansätze und Erklärungsmodelle zu erstellen. In Kapitel 3 drängt sich die Frage auf, wie es möglich ist das Genre Fantasyfilm einzugrenzen. Auch hier erweist es sich als prekär, wenn nicht sogar als unmöglich, eine universelle Definition aufzustellen. Es wird versucht, anhand inhaltlicher Charakteristika den Fantasyfilm in Subgenres zu unterteilen, die der Überschaubarkeit dienen sollen.

Nachdem ein grober Überblick über die vorherrschenden Beschreibungen des Begriffs Fantasy und dem Fantasyfilm gewährt wurde, widme ich mich in Kapitel 4 der Konstruktion und Funktion von Parallelwelten, die das Grundgerüst für die Übertretung der Schwelle liefern. Denn die imaginären Welten stellen das kollektive Unterbewusstsein da und dienen dem Helden als Hintergrund für seine Initiationsgeschichte.

¹ The Narnia Chronicles: The Lion, the Witch and the Wardrobe. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Touchstone Studio 2006 (2:08:05).

² Vgl. Hurst, Matthias: Magische Übergänge. Visualisierung des (kindlichen) Unbewussten im Fantasy-Film. In: Knobloch, Jörg, Stenzel, Gudrun (Hg.): Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006, S 138.

Axel Melzener beschreibt in seinem Buch *Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film*, wie solche fantastischen Szenarien aufgebaut werden und verweist auf die Relation der fiktiven Welten zur Alltagswirklichkeit. Was darunter zu verstehen ist, wird in einem kurzen Exkurs zu Nelson Goodmans Theorie der Welterzeugung abgehandelt. Auch Stefanie Kimler erachtet in ihrer Diplomarbeit über Parallelwelten den Dualismus von Alltags- und Anderswelt als bedeutsam, denn ohne die Realität als präskriptiven Boden der Fantasygeschichte, wäre sie weder für den Rezipienten noch für ihren Erschaffer nachvollziehbar.

In Kapitel 6, dem analytisch–interpretativen Teil, wird dann der Forschungsfrage, wie die verschiedenen Möglichkeiten im Fantasyfilm aussehen, um in eine Parallelwelt zu wechseln, nachgegangen. Die Analyse und Interpretation der Filmbeispiele erfolgt auf Basis des triadischen Modells der Übergangsriten, das der Kulturanthropologe Arnold Van Gennep erstmals 1909 unter dem Begriff der „*rites de passage*“ zusammengefasst hat, das im fünften Kapitel näher erläutert wird. Die drei Phasen gliedern sich in Trennungsphase, Schwellenphase und Angliederungsphase. Meine Hypothese ist, dass jeder der Filme, die ich analysieren werde, nach dem Dreiphasenmodell vorgeht. Egal ob die vier Pevensie-Geschwister unwissentlich durch einen Wandschrank klettern und in die imaginäre Welt von Narnia gelangen, oder ob man durch Doktor Parnassus Wunderspiegel schreitet und mit seinen Ängsten, Träumen und Hoffnungen konfrontiert wird. Über die Schwelle treten heißt eine Grenze überschreiten. Und genau das passiert in jenem Moment, wenn der Protagonist im Fantasyfilm die für ihn unerträglich gewordene Realität hinter sich lässt und ein magisches Portal in eine wunderbare, fantastische Welt durchquert.

2. Gattungsdiskussion Fantasy

„Fantasy stories have been around for a long, long time. They're also called Myths, Fairy Tales, Legends, and even Tall Tales.“³

Viele Literatur- und Filmwissenschaftler, Autoren oder Fantasy-Fans haben im Laufe der Jahre immer wieder versucht eine einheitliche, allgemeingültige Definition von Fantasy zu finden. Einer der Gründe warum das bis heute nicht funktioniert, ist laut Sabine Duttler die späte Festlegung der Fantasy als eigenständige Gattung. Erst ab dem 18. Jahrhundert kann man von der Entstehung fantastischer Literatur sprechen, obwohl bereits in früheren Werken fantastische Elemente zu finden sind. Es gibt literaturwissenschaftlich und filmwissenschaftlich viele verschiedene Ansätze um das Genre einzugrenzen und zu unterteilen.⁴

2.1. Versuch einer Definition des Begriffs Fantasy

Um den Begriff der Fantasy zu definieren bedarf es eines kurzen Überblicks der literarischen Basis. Die Schwierigkeiten beginnen nicht bei der eigentlichen Gattungserläuterung, sondern schon bei dem erstmaligen Auftauchen des Begriffs des Phantastischen Anfang des 19. Jahrhunderts. „Fantastique“ ist ein Kunstwort, dass der französische Übersetzer Ampère formulierte, als er an E.T.A. Hoffmanns *Phantasiestücke* arbeitete.⁵

Die problematische Definitionsfindung der Fantasy zieht sich über die gesamte Literaturgeschichte und im weiteren auch über die Filmgeschichte.

Vor allem im Englischen ist die Vieldeutigkeit des Begriffs Fantasy besonders ausgeprägt, denn

„wer in Amerika Fantasy sagt, meint dass, was wir in Deutschland üblicherweise Phantastik nennen. Phantastik meint all das, was undenkbar, unmöglich, übernatürlich, utopisch ist.“⁶

³ Jak, Sable: Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities. Studio City: Michael Wiese Productions 2004, S. 1.

⁴ Vgl. Duttler, Sabine-Michaela: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. Hamburg: Verlag Dr. Kovac 2007, S. 29.

⁵ Vgl. LeBlanc, Thomas: Phantastische Welten. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 137

⁶ Feige, Marcel: Das neue Lexikon der Fantasy. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag 2003, S. 9.

Dieter Petzold bezeichnet in seinem Buch *Fantasy in Film und Literatur* die Begriffe Phantasie und Fantasy als „etymologische Zwillinge“⁷ und er ist der Meinung, dass jeder Versuch ihre Bedeutung genau zu bestimmen für enorme Sprachverwirrungen sorgt.

„Im modernen Deutsch bezeichnet ‚Phantasie‘ zum einen eine geistige Fähigkeit des Menschen [...]; zum anderen aber auch ein Produkt dieser Fähigkeit: der Mensch, das phantasiebegabte Wesen, produziert Phantasien. ‚Fantasy‘ meint im modernen Englisch ‚Phantasie‘ nur in dieser zweiten Bedeutung; aber da Phantasien vielerlei Formen und Gestalten annehmen können, ist das Wort ‚Fantasy‘ seinerseits mehrdeutig.“⁸

Fantasy gilt als englische Bezeichnung für eine Literaturgattung, deren Geschichten häufig in Parallelwelten spielen und in denen Magie als Element der Erzählung nicht in Frage gestellt wird.

Während Fantasy im angelsächsischen Raum jegliche fiktive Literatur bezeichnet, gibt es im deutschen Raum eine enger gefasste Abgrenzung. Dabei wird Fantasy vor allem mit Zauberwelten und den darin lebenden magischen Geschöpfen in Verbindung gebracht.⁹

Neben dem Problem der Sprachverwirrung hat das Wort Fantasy bis dato keine allgemein gültige Definition erfahren. Die Erklärungen dafür sind vielfältig und Helmut Pesch versucht in seiner Dissertation eine Beschreibung zu finden:

„Fantasy - das sind Geschichten von Zauberern und Helden, Drachen, Elfen und Zwergen, von magischen Ringen und verborgenen Schätzen, versunkenen Kulturen, erfundenen Welten und privaten Mythologien - Versponnenes, Triviales, Unzeitgemäßes. Das ist eine Märchenliteratur für erwachsene Leser von heute, aber nicht im Sinne des technologischen Märchens der modernen Science Fiction, sondern als ein geradezu atavistischer Rückgriff auf Formen und Denkweisen einer mythisch-schamanischen Weltsicht, die die Kultur des 20. Jahrhunderts längst überwunden zu haben glaubt.“¹⁰

Deutlich ersichtlich ist, dass es einen umfassenden Begriff von phantastischer Literatur gibt, der sowohl die Fantasy, die Science Fiction und Horror zusammenfasst.

Da sich die drei erwähnten Arten Fantasy, Science Fiction und Horror aus dem Phantastischen entwickelt haben, könnte man zugespitzt sagen, dass sie alle von Dingen oder Ereignissen handeln, die es nicht gibt. Es kommt dabei auf irgendeine Art und Weise zu einer Abweichung von der vertrauten Welt.

⁷ Petzold, Dieter: *Fantasy in Film & Literatur*. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter 1966, S. 7.

⁸ Ebd. S. 7.

⁹ Vgl. Frostl, Evelyn: *Fantasy Quest*. Diss. Universität Wien, Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät 2006, S.8.

¹⁰ Pesch, Helmut W.: *Fantasy. Theorien und Geschichte einer literarischen Gattung*. Ebook Ausgabe. Köln: Eigenverlag 2009, S. 5.

Die Fantasy-Autoren erschaffen zumeist andere Realitäten, während die Science Fiction-Welten meist in ferner Zukunft oder auf anderen Planeten spielen.¹¹

Historisch lässt sich der Begriff Fantasy relativ leicht festmachen. Als eigenständige literarische Gattung in seiner modernen Form ist sie Mitte der 1960er Jahre als Teil der Trivilliteratur in den USA und England entstanden. Seine Wurzeln reichen jedoch bis auf den höfischen Roman, antike Mythologien und Sagen zurück.¹²

Aus dem Genre der Science Fiction hat sich die Fantasy als jüngste und extremste Form der phantastischen Literatur als „Gegenentwurf zum modernen, von Naturwissenschaften und Technik dominierten Weltbild entwickelt.“¹³

Den Durchbruch als öffentlich wahrgenommene literarische Gattung schaffte die Fantasy laut Ariane Wischnik Mitte der sechziger Jahre mit dem Erscheinen von J.R.R. Tolkiens Werk *The Lord of the Rings*.¹⁴ Durch sein Werk erlangt das Genre ein Fundament, das „sowohl literarisch wegweisend, als auch ein kommerzieller Erfolg ist und weitere Fantasywerke nach sich zieht.“¹⁵

Helmut Pesch erklärt, dass sich der Begriff Fantasy dabei nicht sofort durchsetzen konnte. Tolkiens amerikanischer Verleger versuchte, mit einer Taschenbuchreihe, unter dem Namen Adult Fantasy als bewusste Abgrenzung zum Phantastischen in der Kinderbuchliteratur, an den Erfolg der *The Lord of the Rings* Trilogie anzuknüpfen. Später kürzte man nur auf den Begriff Fantasy ab, einen Terminus, der zuvor im Englischen die Phantastik im Allgemeinen bezeichnet hatte.¹⁶

¹¹ Vgl. Rottensteiner, Franz: Vorwort: Zweifel und Gewissheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag 1987, S.7 – 15.

¹² Vgl. Hetman, Frederik: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Berlin: Verlag Ullstein 1984, S. 7.

¹³ Solms, Wilhelm: Einfach Phantastisch. Von der Wundererzählung zur phantastischen Literatur. In: LeBlanc Thomas/Solms, Wilhelm: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 17.

¹⁴ Vgl. Wischnik, Ariane: Spielarten des Phantastischen – Science Fiction und Fantasy im Vergleich. Berlin: Logo Verlag 2006, S. 26.

¹⁵ Ebd. S. 26.

¹⁶ Vgl. Pesch, Helmut W.: Science Fiction, Horror, Fantasy. Die modernen Genres der Phantastischen Literatur. In: LeBlanc Thomas/Solms, Wilhelm: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 138.

2.2. Inhaltliche Kennzeichen zur Definition

Wie ansatzweise gezeigt wurde, ist es aufgrund der vielen verschiedenen Be- und Umschreibungen von Fantasy nicht möglich den Begriff allgemeingültig zu erklären.

Die zahlreichen literaturtheoretischen Erklärungsansätze unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht.¹⁷ Eine der Möglichkeiten die Bedeutung der Fantasy zu definieren ist ihre inhaltlichen Merkmale herauszufiltern. Das wären laut Sabine Duttler die erfundene Welt als Handlungsort, der menschliche Charakter als Identifikationsfigur, das Element der Magie und die Einfachheit der Handlung.¹⁸

In diesem Kapitel möchte ich lediglich eines dieser Merkmale, nämlich die erfundene Welt als Handlungsort, wiedergeben, da es sonst zu umfangreich werden würde und speziell dieses Kennzeichen für den praktischen Teil von Bedeutung ist.

2.2.1. Erfundene Welt als Handlungsort

Das wesentlichste und signifikanteste Merkmal der Fantasy ist ein einmaliger, in sich schlüssiger und vollständiger Weltentwurf, im Sinne einer nicht zugänglichen Sekundärwelt oder einer neben der realen Welt existierenden Parallelwelt. Die Fantasywelt stellt weder eine Abbildung der Vergangenheit, noch eine hypothetische Weiterentwicklung in der Zukunft dar. Im Fantasy-Genre muss eine eigene Welt geschaffen werden, damit das Unmögliche funktioniert und das Übernatürliche in die Wirklichkeit hereinbrechen kann.¹⁹

2.2.1.1. Erklärungsansatz von Zahorski und Boyer

Wenn man versucht, Fantasy über seine binäre Raumstruktur zu definieren, erscheint Kenneth J. Zahorski und Robert H. Boyers Unterscheidung zwischen High Fantasy und Low Fantasy am einfachsten. Dabei wird je nach Ort der Handlung differenziert, die Bezeichnungen *high* und *low* sind rein deskriptiv und nicht bewertend.

¹⁷ Vgl. Rank, Bernhard: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. In: Knobloch, Jörg (Hg.), Stenzel, Gudrun (Hg.): Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006, S. 15.

¹⁸ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 30.

¹⁹ Vgl. Wischnik: Spielarten des Phantastischen. S.55.

Bei Low Fantasy spielt die Handlung in unserer Welt, der sogenannten *primary world*, wobei hier Dinge, Kreaturen und Ereignisse zu finden sind, die nicht nach unserem logischen Wissen oder rationalen Gesetzen erklärt werden können.²⁰

In der High Fantasy hat man im Gegensatz dazu immer eine *secondary world* mit ihren eigenen Regeln und Gesetzen, wo das Übernatürliche als selbstverständlich angenommen wird. Je nachdem wie diese beiden Welten miteinander verbunden sind, gibt es nach Zahorski und Boyer drei Unterteilungen:

- Am häufigsten findet man in Filmen und der Literatur *remote secondary worlds*, wo die Handlung ausschließlich in der eigenständigen Sekundärwelt stattfindet. Diese wäre zum Beispiel Mittelerde, die Welt von THE LORD OF THE RINGS.
- Wenn die Figuren, wie bei den Filmen HARRY POTTER oder THE NARNIA CHRONICLES, zwischen den beiden Welten hin und her wandern, bezeichnet man diese Welten als *juxtaposed primary and secondary worlds with magical portals serving as gateways between them*.
- Und dann gibt es noch die *worlds-within-worlds*, wo es keine Möglichkeit gibt zwischen den verschiedenen Welten zu wechseln.²¹

2.2.1.2. Die Sekundärwelt nach Wischnik

Auch Ariane Wischnik schreibt der Sekundärwelt als Handlungsort eine besondere Bedeutung zu. Die neugeschaffene Wirklichkeit, auf der die Fantasyerzählung gründet, steht im Gegensatz zur zeitgenössischen Wirklichkeit, der Primärwelt. Die Fantasywelt, deckt sich in diesem Fall mit keinem Punkt mit unserer Realität und stellt weder die Abbildung einer Frühzeit noch den möglichen Progress der Zukunft dar. Deswegen kann sie auch nicht wie Zahorski und Boyer beispielsweise in einer ihrer Unterteilungen meinen, bereist werden. Die Anderswelt ist in ihrer Konzeption einmalig und sie ist der einzig mögliche Handlungsort, an dem das Geschehen stattfindet. Obwohl sie in gewissen grundlegenden Merkmalen der real-fiktiven Ebene ähnelt, darf man diese Eigenschaften nicht als Berührungspunkte ansehen. Denn es handelt sich nicht um unsere Realität, sondern um einen vollkommen autonomen Weltentwurf.²²

²⁰ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 31.

²¹ Vgl. Zahorski, Kenneth J., Boyer, Robert H.: The Secondary Worlds of High Fantasy. In: Schlobin, Roger C. (Hg.): The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Brighon: The Harvester Press 1982. S. 58. – 61 Zitiert nach: Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 32 – 33.

²² Vgl. Wischnik: Spielarten des Phantastischen S. 28 – 30.

„Die Kontinuität von Zeit und Raum, die die Realität darstellt, adaptiert die Fantasy, indem die Sekundärwelt mit ihrer eigenen Geografie und Geschichte konzipiert wird. Die Konstruktion geht dabei, im Idealfall für den Leser ersichtlich, über die Handlung hinaus.“²³

Die erzählte Welt wird in das Gesamtkonzept der imaginären Welt eingebettet und für den Rezipienten steht außer Frage, dass dieser Weltentwurf jenseits der Handlung existiert und funktioniert. Um die Sekundärwelt eindeutig von der Realität zu differenzieren, werden neue Namen für Länder, Völker und Sprachen erdacht und können ohne weitere Einführung und Erklärung des Autors verwendet werden.²⁴

Zwei weitere Konzepte die für meine Arbeit relevant sind, beziehen sich auf Erklärungsansätze, die dem Zwei-Welten-Modell der Phantastik zuzuordnen sind. Das eine geht zurück auf J.R.R. Tolkiens Essay *On Fairy Stories* (1938), in dem er versucht das Genre Fantasy zu bestimmen, und das andere Erklärungsmodell stammt von der russisch-schwedischen Anglistin Maria Nikolajeva, die in ihrer Arbeit *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* (1988) neben einer Definition von Fantasy auch Regeln für das Verfassen eines fantastischen Textes aufstellt.²⁵

2.2.1.3. Tolkiens Primary and Secondary World

Tolkien meint mit dem Begriff *fairies* jede Sichtbarmachung des Übernatürlichen, Magischen und Wunderbaren und benennt es als Sekundärwelt (*secondary world*).²⁶

Wichtig ist ihm dabei die Präsenz der Menschen, wie sie in der realen Welt existieren, als Bewohner und Identifikationsfiguren der primären Welt (*primary world*). Fantasy bedeutet demnach für Tolkien „das Erschaffen oder sich Einleben in Anders-Welten (*other-worlds*) und bezeichnet bei ihm eher ein Charakteristikum als ein fest umrissenes literarisches Genre.“²⁷

Er stellt in seinem Aufsatz Charakteristika auf, nach denen Fantasy verfasst und beurteilt werden sollte.

²³ Ebd. S. 43.

²⁴ Vgl. Ebd. S. 44.

²⁵ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 39 – 40.

²⁶ Vgl. Rank: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. S. 16.

²⁷ Ebd. S. 16.

Dabei sind eine real-fiktive Ebene, die so genannte *primary world*, und die *secondary world* als fantastisch-fiktive Ebene von zentraler Bedeutung.²⁸

„Fantasy, of course, starts out with an advantage: arresting strangeness. But that advantage has been turned against it, and has contributed to its disrepute. Many people dislike being ‘arrested’. They dislike meddling with the Primary World, or such small glimpse of it as are familiar to them. They, therefore, stupidly and even maliciously confound Fantasy with Dreaming, [...]. It is easier to produce this kind of ‘reality’ with more ‘sober’ material. Fantasy thus, too often, remains undeveloped; it is and has been used frivolously, or half-seriously, or merely for decoration: [...].

To make a Secondary World inside which the green sun will be credible, commanding Secondary Belief, will probably require labour and thought, and will certainly demand a special skill, a kind of elvish craft.“²⁹

Trotz des Vorhandenseins von Übernatürlichem kann der Leser an diese Welt glauben und alles fügt sich logisch, ohne Widersprüche, ein.

Wichtig ist dabei, dass die Sekundärwelt glaubhaft und in sich geschlossen einleuchtend ist. Je mehr Elemente jedoch von der *primary world* abweichen, umso schwieriger ist es laut Tolkien eine stimmige *secondary world* zu kreieren.³⁰

„Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside; but in its purity it is artistic in desire and purpose. Magic produces, or pretends to produce, an alteration in the Primary World [...].“³¹

Nur wenn die *secondary world* adäquat ist und die Gesetze dieser Welt beibehalten und nicht willkürlich abgewandelt werden, ist es möglich, beim Leser den *secondary belief*³² zu erreichen, der nach Tolkien unerlässlich für den Erfolg der Fantasy ist. In dem Moment wo ein Unglaube entsteht, hat die Magie verloren und die *secondary world* ist nicht mehr schlüssig oder nachvollziehbar.³³ Der Anschein einer Zweitschöpfung ergibt sich hauptsächlich aus der detaillierten Schilderung, mit der die Fantasyerzählung die imaginäre Topografie ihrer erfundenen Welt abbildet.³⁴

Noch heute zählt Tolkiens Ansatz zu einem der wichtigsten und diente als Grundlage vieler anderer wissenschaftlichen Arbeiten. Auch Maria Nikolajewas Erklärungsmodell hat sich intensiv damit beschäftigt.

²⁸ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 37.

²⁹ Tolkien, J.R.R.: The Monsters and the Critics and other Essays. London (u.a.): George Allen & Unwin 1983, S. 139 – 140.

³⁰ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 38.

³¹ Tolkien: The Monsters and The Critics. S. 143.

³² Tolkien behauptet, dass keine Fantasyerzählung möglich oder erfolgreich ist ohne die innere Folgerichtigkeit von Realität und der Balance zwischen den zwei Welten. Ohne den Glauben geht die Schlüssigkeit der *secondary world* verloren.

³³ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 38.

³⁴ Vgl. Liptay, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. Remscheid: Gardez! Verlag 2004, S. 52.

2.2.1.4. Erklärungsmodell nach Nikolajeva

Wie bei Tolkien ist auch in Maria Nikolajevas Arbeit *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* das Vorhandensein einer Primärwelt und einer Sekundärwelt charakteristisches Kennzeichen für Fantasy.

Die für sie wichtigsten Erzählelemente, die einen Übergang zwischen den unterschiedlichen Welten ermöglichen, sind für Nikolajeva:

- *magic law*
- *magic space*
- *magic time*
- *chronotope*
- *magic passages*
- *magic impact.*

Da ihr Erklärungsmodell sehr ausführlich dargestellt ist, kann ich in diesem Kapitel lediglich die für mich relevanten Elemente *magic law*, *magic space* und *magic passages* wiedergeben. Vor allem der *magic place* und die *magic passages* werden im analytischen Teil eine wichtige Rolle spielen.³⁵

Der primären Welt steht eine sekundäre Welt gegenüber, die durch Merkmale des Magischen gekennzeichnet ist. Das Element des magischen Raums beinhaltet die Beziehungen zwischen diesen beiden Welten.

Die sekundäre Welt unterteilt Nikolajeva in eine geschlossene, eine offene und eine implizierte fantastische Welt. Je nach Korrelation zwischen den beiden Welten definiert Nikolajeva die Begriffe wie folgt:³⁶

- Die *closed world* bezeichnet eine in sich geschlossene sekundäre Welt ohne Kontakt zur Primärwelt, wie es zum Beispiel bei dem Kontinent Ea von THE LORD OF THE RINGS der Fall wäre. Die gesamte Handlung findet in der erfundenen Welt statt, in der nicht realistische Figuren, Motive und Ereignisse vorkommen. Die Primärwelt tritt zwar nicht in Erscheinung, ist aber als präskriptive Grundlage vorhanden. Es gibt aber keine Möglichkeit zwischen den Welten zu wechseln, denn der gesamte Text bewegt sich auf einer Ebene.

³⁵ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. S. 40.

³⁶ Vgl. Ebd. S. 41.

- Die *open world* ist eine phantastische, räumlich-zeitlich abgetrennte Eigenwelt, die in irgendeiner Form Kontakt mit der alltäglich-realistischen Welt hat und beide Welten sind in der Erzählung vorhanden. In ALICE IN WONDERLAND, HARRY POTTER oder PAN'S LABYRINTH treten beide Welten in Erscheinung.
- Bei der dritten Form, der *implied world*, spielt die Handlung vollkommen in der Primärwelt, aber trotzdem erscheinen in irgendeiner Weise verschiedene Elemente der Sekundärwelt, meist in Gestalt einer magischen Figur oder Gegenständen, die nicht näher erklärt werden. Ansonsten wird die Sekundärwelt nicht erwähnt. Dies kann laut Nikolajeva zwei Ursachen haben. Einerseits kann der Leser dadurch verunsichert und in Angst versetzt werden, andererseits kann durch das magische Ereignis eine witzige, durch Magie verschönte Welt entstehen, wie bei MARY POPPINS oder BEDKNOBS AND BROOMSTICKS³⁷.

Die sekundären Welten der Phantastik verlangen das, was Tolkien als *secondary belief*³⁸ bezeichnet und deswegen erscheinen sie dem Leser nicht, wie im Märchen, als selbstverständlich.

Auch Texte der Science Fiction gehören nach Nikolajeva nicht zur Phantastik, denn sie stellen keinen Kontakt zwischen der primären und der sekundären Welt durch eine Form der Magie her, sondern durch wissenschaftlich-rationales Denken.³⁹

Für das Gelingen fantastischer Erzählungen, sei es jetzt in der Literatur oder im Film, gilt, „dass die Magie der sekundären Welt nichts Willkürliches hat, sondern durch Gesetzmäßigkeiten und Grenzen bestimmt ist.“⁴⁰

In THE CHRONICLES OF NARNIA. THE VOYAGE OF THE DAWN TREADER ist es selbstverständlich, dass Fabelwesen wie etwa Zentauren oder Faune existieren und sprechen können, aber es wird als seltsam angesehen, wenn man sich mit Vögeln unterhält.

³⁷ Vgl. Ebd. S. 42.

³⁸ Siehe Kapitel 2.2.1.3. Tolkiens Primary und Secondary World.

³⁹ Vgl. Rank: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. S. 18.

⁴⁰ Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren 2000, S. 190.

Jeder Autor kann zwar für seine *secondary world* eigene Regeln, die lediglich logisch zusammenpassen sollten, aufstellen, es gibt aber allgemeingültige Gesetze, die jeder Autor befolgen sollte. Eine dieser generellen Regeln ist das magische Gesetz. Innerhalb der *secondary world* sind diese magischen Regeln und Strukturen nach Nikolajeva essentiell für die Kohärenz. Ihre Arbeit lehnt sie an die Thesen von Edit Nesbit an, die besagen, dass die Magie stets sowohl in ihrer Dauer als auch in ihrer Wirkung begrenzt sein sollte. Mit Hilfe von Magie erfüllte Wünsche können beispielsweise nicht mehr rückgängig gemacht werden oder nur bestimmte Personen, meistens kindliche oder jugendliche Protagonisten, können den Zauber wahrnehmen. Das weiße Kaninchen bei ALICE IN WONDERLAND wird von niemandem außer Alice auf der Feier bemerkt, denn nur sie hat die „Gabe“ und ist befähigt dem Kaninchen ins Wunderland zu folgen. Durch diese Wahrnehmungsbeschränkung wird häufig verhindert, dass Außenstehende die *secondary world* versehentlich entdecken könnten.⁴¹

Das letzte wichtige Erzählelement von Maria Nikolajeva, dass ich hier noch erläutern möchte, ist der magische Übergang (*magic passage*) zwischen den beiden Welten. Der Protagonist muss auf seiner Reise durch andere Reiche Prüfungen bestehen, um daran zu reifen. Beim Übergang in die Anderswelt spielt Magie meist eine Rolle. Dabei können *magic passages* unterschiedliche Gestalt haben: ein Tor oder eine Tür, ein magischer Gegenstand oder auch ein bestimmter Ort.⁴²

So verschaffen sich die vier Pevensie-Geschwister in THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE zufällig durch einen Wandschrank Zugang zu der wunderlichen Welt von Narnia, während das Kindermädchen Mary Poppins mit Absicht in das Straßenbild „springt“.

Bei HARRY POTTER finden sich viele verschiedene Möglichkeiten, wie er in die *secondary world* übertritt. Beispielsweise lässt sich die Wand hinter einem Pub durch Berührung mit dem Zauberstab öffnen und gibt so den Weg in die Diagon Alley, die Einkaufsstraße der Zauberer, frei. Es werden aber auch magische Gegenstände (*portkeys*) benutzt, um in die andere Welt zu gelangen.

⁴¹ Vgl. Duttler: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. Hamburg: S. 40 – 41.

⁴² Vgl. Ebd. S. 44.

Unabhängig von der Möglichkeit die der Autor wählt, ist laut Nikolajeva wichtig die innere Logik zu beachten, auf die es schon beim Gestalten der Sekundärwelt angekommen ist. Die *magic passage* bildet eine Brücke zwischen den beiden Welten und fügt die geschlossene Erzählung zusammen.⁴³

Für die Reise in eine Parallelwelt gibt es verschiedene Formen (*patterns of journey*):

- Die zirkuläre oder kreisförmige Reise ist die typischste Form, die in den meisten Fantasyerzählungen verwendet wird. Der Held gelangt auf unterschiedlichste Weise in die Zauberwelt und kehrt, nachdem er erfolgreich die von ihm geforderten Prüfungen bewältigt hat, wieder zurück in seine Alltagswelt (siehe z.B.: ALICE IN WONDERLAND, HARRY POTTER, THE NARNIA CHRONICLES, HOOK, BRIDGE TO TERABITHIA, etc.).
- Die schleifenförmige Reise wäre denkbar, wenn es mehrere Paralleldimensionen gibt, in der sich der Held bewegt.
- Bei der linearen Reise wechselt der Held nur von einer in die andere Welt und bleibt dort, wie es bei James Camerons AVATAR der Fall ist. Der Held, in diesem Fall der frühere US-Marine Jake Sully, wird auf den Planeten Pandora geschickt und nachdem er an seiner Aufgabe gewachsen ist und sie positiv absolviert hat, bleibt er als einer der Na'vi, der Ureinwohner dieses Planeten, dort.⁴⁴

⁴³ Vgl. Ebd. S.44 – 45.

⁴⁴ Vgl. Tabbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 190.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei der Definitionsfindung des Begriffs Fantasy keine Rede von einer grundlegenden terminologischen Übereinkunft sein kann. Es gibt aber viele verschiedene literaturwissenschaftliche Ansätze und Erklärungsmodelle um das Genre einzugrenzen. Die Möglichkeit, der sich in dieser Arbeit bedient wird um das Genre Fantasy zu bestimmen, ist das Herausfiltern der inhaltlichen Merkmale des selbigen. Das signifikanteste Kennzeichen, das die meisten phantastischen Erzählungen gemeinsam haben ist die erfundene Welt, die egal ob als bereisbare Parallelwelt oder als eigenständige Sekundärwelt im Gegensatz zur realen Welt steht.

„Die Zwei-Welten-Phantastik baut einen deutlichen Kontrast auf zwischen einer mit den Mitteln des Realismus geschilderten real-möglichen Alltagswelt und einer erfundenen, aber ebenso realistisch geschilderten, physikalisch unmöglichen Anderswelt.“⁴⁵

Der Begriff des Phantastischen lässt sich also aus seinem Verhältnis zu den Termini des Realen und des Imaginären festlegen. Die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich mit dem Übernatürlichen konfrontiert sieht, bestimmt das Phantastische.⁴⁶

Über Jahre hinweg ist es nicht gelungen einen einheitlichen Sprachgebrauch zu definieren. Angesichts dieser gattungsterminologischen Schwierigkeiten, die nicht Thema dieser Arbeit sind, schließe ich mich nicht dem allgemeinen Trend der Forschung an, den Terminus „Fantasy“ als weitgefassten Oberbegriff zu verwenden und mit Phantastik gleich zu setzen.⁴⁷

In meiner Arbeitsdefinition fasse ich Fantasy als Sub-Genre der Phantastik auf. In diesem engeren Verständnis handelt es sich laut Bernhard Rank um Erzählungen, die ausnahmslos oder zum weitgehenden Teil in einer Sekundärwelt oder Parallelwelt spielen, deren übernatürliche Normen das für eine phantastische Darstellung charakteristische Wunder, den *secondary belief*, hervorrufen.⁴⁸

⁴⁵ Nickel-Bacon: Alltagstranzendenz. S.42.

⁴⁶ Vgl. Todorov: Einführung in die fantastische Literatur. S. 26.

⁴⁷ Vgl. Petzold: Fantasy in Film & Literatur. S. 9 – 10.

⁴⁸ Vgl. Rank: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 172 – 173.

3. Fantasyfilm

Wie im vorigen Kapitel gezeigt wurde, gibt es fast genauso viele Definitionen von Fantasy, wie es Wissenschaftler gibt, die versucht haben sie zu kategorisieren. Folglich ist es auch eine große Herausforderung das Genre Fantasyfilm einzugrenzen und einheitlich zu beschreiben.

Das Leitmedium für die Phantastik hat gewechselt. Nicht mehr die Literatur, sondern der Film hat sich seit Beginn des 20. Jahrhunderts als narratives Mittel etabliert. Er besitzt anscheinend bezeichnende Potenziale, um Phantastik in einer nicht-nachahmenden Mimesis verwirklichen zu können und zeigt als tatsächlich, was der Realität widerspricht.⁴⁹

Ronald Hahn und Rolf Giesen, die Autoren des *neuen Lexikons der Fantasy* sehen Fantasyfilme als Filme, in denen sich das Fantastische im signifikanten Ausmaß äußert. Sie unterscheiden folglich nicht verschiedene Subgenres wie zum Beispiel Märchen, Science Fiction oder Horror, sondern ordnen jeden Film, in dem wundersame und un reale Dinge passieren, dem fantastischen Film zu. Fantasyfilme stellen ihres Erachtens nach

„das ‚Übernatürliche‘, das Märchenhafte, das Mythische, das Fabelhafte, das religiöse Wunder, die Erscheinung, die Legende, Spuk und Zauber, aber auch Surreales und kafkaeskes Labyrinth in den Mittelpunkt des Erzählens [...]“⁵⁰

Auch in anderen Lexika wird der Fantasyfilm ziemlich allgemein definiert und ist dementsprechend

„Ein dem englischen Fantasy nachgebildeter Genrebegriff, der grundsätzlich alle Filme meint, in denen außer- oder überirdische Vorgänge und Gestalten wesentliche Bestandteile einer realen Filmhandlung sind.“⁵¹

Im Unterschied zum Märchen, das von seiner Ort- und Zeitlosigkeit lebt, wird im Fantasyfilm eine „bis ins Detail vorgeprägte und vor-imaginierte Welt“⁵² präsentiert.

⁴⁹ Vgl. Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan: Fantastik als Paradigma der Kultur. In: Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan (Hg.): Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005, S. 10.

⁵⁰ Hahn, Ronald M., Giesen, Rolf: Das Neue Lexikon des Fantasy-Films. Berlin: Lexikon Imprint Verlag 2004, S. 5.

⁵¹ Bawden, Liz-Anne (Hg.): Rororo – Filmlexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie. Filme A – J. Reineck bei Hamburg: Rowohlt 1978, S. 192.

⁵² Friedrich, Andreas: Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2003, S. 10.

3.1. Historischer Überblick Fantasyfilm

Jede Diskussion über den fantastischen Film muss meiner Meinung nach bei dem französischen Illusionisten Georges Méliès beginnen. Méliès, der zu den Pionieren der Filmgeschichte zählt, erkannte bereits Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts, als er einer der ersten Vorführungen der Lumière-Brüder beiwohnte, die Magie, den Trickreichtum und die Möglichkeit unrealistische Erlebnisse geschaffen durch Spezialeffekte, im Film abzubilden.⁵³

Die Zuschauer ließen sich „von den durch fotografische Effekte wie Stopptrick und Doppelbeleuchtung realisierten Zauberfilmen eines Georges Méliès“⁵⁴ in Wunderwelten entführen. Doch der Illusionskünstler wollte seinem Publikum mehr bieten, er wollte fantastische Geschichten erzählen.

In seinem wohl bekanntesten Film *VOYAGE À LA LUNE* (1902) zeigte Méliès die Verwandlung des Kinos als realitätsferne Welt in ein Kino über realitätsferne Welten. Erst später wurde das Hauptaugenmerk von der Illusion und dem Trickreichtum des Kinos auf die fantastischen Erzählstoffe gelenkt.⁵⁵ Méliès definierte mit seinen Filmen das Œuvre des fantastischen Films.

Nach Auffassung des französischen Regisseurs Francois Truffaut folgt die Geschichte des Kinos zwei Richtungen: einer eher realistischen und der von Georges Méliès ausgehenden eher fantastischen. Die zweite Kategorie würde man in drei Filmtypen unterteilen: Horror, Science Fiction und Fantasy. Diese drei Genres haben gemeinsam,

„dass sie fantasievoll andere ‚fantastische‘ Welten schaffen und Geschichten erzählen von unrealistischen Begebenheiten, die rationale Logik und empirische Gesetze außer Kraft setzen. Außerdem gestalten sie konkrete und sichtbare Welten und Ereignisse, indem sie die fantastischen Elemente ihrer Stoffe ausschöpfen und Spezialeffekte in den Vordergrund stellen.“⁵⁶

So gesehen bildet das fantastische Genre eine Grundeigenschaft des Kinos ab, denn das frühe Kino war zumeist von seiner eigenen Überwindung der physikalischen Gesetze von Raum-Zeit und der Kausalität, denen die Zuschauer unterlagen, fasziniert.⁵⁷

⁵³ Vgl. Bawden: Rororo – Filmlexikon. S. 283.

⁵⁴ Hahn, Giesen: Das Neue Lexikon des Fantasy-Films. S. 5.

⁵⁵ Vgl. Bawden: Rororo – Filmlexikon. S. 283.

⁵⁶ Sobchack, Vivian: Der fantastische Film. In: Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart (u.a.): Verlag J.B. Metzler 1998, S. 282.

⁵⁷ Vgl. Ebd. S. 283.

Die amerikanische Professorin Katherine A. Fowkes sieht Fantasy als Ausdruck der Geburt und Evolution des Kinos an. Es dient wie auch das Science Fiction Genre als Barometer der technischen Innovation: „[...] while print literature has always been free to create impossible, imaginary worlds, the cinema has historically been limited by its own technical capabilities.“⁵⁸

Auch wenn die Spezialeffekte eine der wichtigen Eigenschaften des fantastischen Films sind, hätten sie und die fantastischen Aspekte der erschaffenen Welt ohne den realistischen Unterbau keinen präskriptiven Boden, von dem sich ihre fantastischen Eigenschaften und Besonderheiten abheben. Deswegen geht der fantastische Film laut Vivian Sobchak von einem ursprünglichen Realismus aus.⁵⁹

Das Fantastische dient als fiktionaler Entwurf eines real Möglichen und „offenbart ein Ärgernis, einen Riß, einen befremdenden, fast unerträglichen Einbruch in die wirkliche Welt“⁶⁰, das mit dem Übernatürlichen als einer zweiten, oftmals höheren Dimension kollidiert.

3.2. Der Fantasyfilm und seine Subgenres

Laut Vivan Sobchak gibt es nur wenige Genres, die dem fantastischen Film zugeordnet werden: Horror, Science Fiction und Fantasy-Abenteuer. Auch wenn jedes dieser drei Genres im Kern eine eigene Identität hat, liegt allen drei Erzählweisen eine fantastische, unreale Welt zugrunde, in der versucht wird die Grenzen von empirischen Tatsachen auszuloten und durch Wissen diese Grenzen zu überschreiten.⁶¹

Charakteristisch für den Horrorfilm ist, dass er in seinem Wunsch, sich in das Reich des „Unbekannten“ zu begeben, die Naturgesetze in Frage stellt. Im Science Fiction – Film werden die Naturgesetze ausgedehnt, denn sein Drang zum „Unbekannten“ überschreitet die Grenzen des modernen empirischen Wissens. Im Fantasyfilm jedoch geht es laut Vivan Sobchack darum, die durch das empirische Wissen festgelegten, natürlichen oder moralischen Grenzen aufzuheben, denn „die soziale Welt mit ihren Naturgesetzen verträgt sich mit der Welt der Magie und der Wünsche.“⁶²

⁵⁸ Fowkes, Katherine A.: The Fantasy Film. Oxford: Wiley-Blackwell 2010, S. 37.

⁵⁹ Vgl. Sobchack: Der fantastische Film. S. 283.

⁶⁰ Cailliois, Roger: Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction. In: Zondergeld, Rein A. (Hg.): Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Insel 1974, S. 45 zitiert nach: Liptay: WunderWelten. S. 47.

⁶¹ Vgl. Sobchack: Der fantastische Film. S. 284.

⁶² Ebd. S. 284.

Der Wunsch steuert die Erzählstoffe und sie basieren auf Zauberei und magische Ereignisse. Die Erfüllung des Wunsches stellt zuerst das Problem dar, doch wenn es gelingt auch die glückliche Lösung.

Da es keine universale, homogene Definition für den Fantasyfilm gibt haben sich verschiedene Subgenres entwickelt. Sie sollen die Abgrenzung und Überschaubarkeit erleichtern.⁶³ Wobei nur die für diese Arbeit relevanten Subgenres im Folgenden beschrieben werden.

3.2.1. High Fantasy

Die Vorläufer der Fantasyfilme in den 1960er und 1970er Jahren waren meist „muskelpackte Barbaren und dralle Amazonen, die Schwertschwingend durch fiktive Vorzeitreiche ziehen.“⁶⁴

Diese, dem Trivialen zugeordneten Attribute, waren unter dem von Fritz Leiber geprägten Begriff Sword&Sorcery zusammengefasst. Schwert und Magie waren die beiden inhaltlichen Elemente, mit denen zuerst versucht wurde, das Genre der heroischen Fantasy thematisch abzugrenzen.

Rolf Giesen schreibt dazu:

„Sword & Sorcery (oder Heroic Fantasy) ist Schwertklingendes Heldentum vor der Kulisse magischer Phantasiewelten, wo Männer noch Männer und Zauberer Zauberer sind.“⁶⁵

Da es aber zahlreiche Fantasy Geschichten gibt in denen weder Schwert noch Zauberei eine Rolle spielen, wurde die genauere Bezeichnung Heroic Fantasy üblich, die laut Frederik Hetman durch drei Elemente gekennzeichnet ist:

- aktionsreiche Abenteuer
- ein Schauplatz in einer Phantasiewelt
- der ontologische Gesellschaftsstatus beziehungsweise die moderne Wissenschaft und Technik sind nicht vorhanden⁶⁶

⁶³ Vgl. Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2010, S. 231.

⁶⁴ Hahn, Ronald M.: Das neue Lexikon des Fantasy. Unter Mitarbeit von Volker Jansen. Berlin : Lexikon Imprint Verlag 2001, S. 6.

⁶⁵ Giesen, Rolf: Lexikon des phantastischen Films. Band 1. Frankfurt (u.a.): Verlag Ullstein 1984, S. 309.

⁶⁶ Vgl. Hetman: Die Freuden der Fantasy. S. 15 – 16.

Daneben entwickelte sich nach Hetman eine andere, von kulturgeschichtlichen Traditionen beeinflusste Form der Fantasy, die 1977 von Robert H. Boyer und Kenneth J. Zahorski in ihrem Werk *The Fantastic Imagination* definiert wurde.

„High Fantasy besteht aus Märchen oder Geschichten, die mit Mythen im Zusammenhang stehen, aus Feengeschichten, jenen alten und neuen Geschichten, die sich in einer mysteriösen Anderswelt abspielen. [...] mythologische Geschichten, die sich in einem Reich abspielen, in dem Menschen und Götter einander noch begegnen, [...]. Die Charaktere in High Fantasy sind eindrucksvolle Figuren, die durch ihre magischen oder übernatürlichen Kräfte Wunder bewirken oder Furcht erregen. [...] High Fantasy handelt von klar erkennbaren archetypischen Themen und Motiven [...]. Schließlich, [...], ist der Stil von High Fantasy eine gehobene und figurative Sprache [...].“⁶⁷

Den Begriff High Fantasy machen demnach das Ambiente der fiktiven Welt, das Wesen der Charaktere, die spezielle Thematik und ein hochwertiger Stil aus.⁶⁸

Generell behandelt die High Fantasy immer Literatur und Filme unserer Kulturgeschichte mit all ihren mythologischen Bestandteilen, die insbesondere Magie und Feudalstaatswesen enthalten.⁶⁹

High Fantasy ist in ihrer Form episch, das heißt sie erzählt lange, durchgehende, aus mehreren Handlungssträngen geflochtene Geschichten, die es ihren Figuren ermöglichen, dynamisch zu wachsen und zu reifen.⁷⁰

Um einen Film als High Fantasy zu definieren, bedarf es einer Phantasiewelt, die im verherrlichten Mittelalter angesiedelt ist und Magie und Fabelwesen beherbergt. Die neuerschaffene Wirklichkeit und ihre Eigenständigkeit gelten als festes gattungstypologisches Merkmal moderner Fantasy. In der archaischen High Fantasy deckt sich die erfundene Welt in keinem Punkt mit der Realität und kann auch nicht bereist werden. Sie ist der einzig mögliche Handlungsort, an dem das Geschehen stattfindet und wird als selbstverständlich angenommen.⁷¹

Im Vordergrund steht der Kampf zwischen Gut und Böse, der in monumentalen Schlachten endet. Der Held muss sich auf eine abenteuerliche Reise, die sogenannte Queste, begeben, um den Endsieg zu erlangen. Wie Heroic Fantasy ist auch High Fantasy symptomatisch in Bezug auf die Mythologie, die Fabelwesen, das Heldentum und das Ritual um den Heldentod.⁷²

⁶⁷ Hetman: Die Freuden der Fantasy. S. 16–17.

⁶⁸ Vgl. Ebd. S. 17.

⁶⁹ Vgl. Frostl: Fantasy Quest. S. 173.

⁷⁰ Melzener: Weltenbauer. S. 233.

⁷¹ Vgl. Wischnik: Spielarten des Phantastischen S. 28.

⁷² Vgl. Frostl: Fantasy Quest. S. 174–175.

Heroic Fantasy gehört zur High Fantasy und bildet eine Untergattung, deren Unterschied in der Alternativwelt liegt, die in der Heroic Fantasy keine mittelalterliche Komponente enthält.⁷³

Die Subgenres High Fantasy, Heroic Fantasy und Sword&Sorcery beschreiben meines Erachtens nach die historische Entwicklung des modernen Fantasygenres. Ich möchte noch zwei weitere Subgenres, die für meine weitere Forschung von Bedeutung sind, näher erläutern, die Science Fantasy und die Contemporary Fantasy.

3.2.2. Science Fantasy oder Fiction Fantasy

Evelyn Frostl war die Erste, die den Begriff der Science Fantasy oder Fiction Fantasy filmwissenschaftlich in ihrer Dissertation *Fantasy Quest. HeldInnen, Magie und Mythos in Fantasyfilmen von den 60er Jahren bis heute* untersucht und geprägt hat.

Die Hauptproblematik einer Definition liegt ihrer Meinung nach in der Vermischung der Komponenten Science Fiction, Utopie und Fantasy.

„Science Fiction bedeutet Zukunft, Utopie eine fiktive Gesellschaftsordnung und Fantasy sollte reduziert auf das Heldendasein einfließen. Nur unter diesen Aspekten kann diese Subgenrevermischung analysiert werden [...]“⁷⁴

George Lucas' STAR WARS-Reihe gilt als klassisches Beispiel der Science Fantasy. Thematisch eher an der Fantasy orientiert (Magie, Kampf Gut gegen Böse), finden die Filme im Science Fiction Universum statt (Roboter, interplanetares Reisen, Computer).⁷⁵

Der Vorteil dieser Kombination ist einerseits die Vergrößerung der Zielgruppe, es werden Fans beider Genres angesprochen, und andererseits können die üblichen Klischees der Genres durch Vermischung aufgehoben werden. Sowohl Fantasy als auch Science Fiction erhalten dadurch neue Impulse, die von den gewohnten Strukturen wegführen. Anstatt nur einen Genrestrang einzuhalten, erarbeitet man sich somit nicht nur narrativ mehr Möglichkeiten, sondern auch und gerade in der visuellen Gestaltung. Das übliche Design eines Fantasy-Szenarios durch futuristische Elemente zu brechen, oder vice versa, lässt ganz neue Welten entstehen.

⁷³ Vgl. Ebd. S. 181.

⁷⁴ Frostl: *Fantasy Quest*. S. 159.

⁷⁵ Vgl. Melzener: *Weltenbauer*. S. 233.

So fand James Cameron seinen Zugang zu seinem Film AVATAR. Die urtümliche, von den Na'vi besiedelte Welt Pandora wird von den irdischen Fremdkörpern, den Menschen, in Gefahr gebracht. Während die Na'vi mit ihrer Stammesstruktur und ihren exotischen Reittieren eine mustergültige Fantas –Kultur darstellen, werden ihnen die unerbittlichen, technologisch überlegenden Menschen, die sich ihren Lebensraum zu Eigen machen wollen, gegenübergestellt.⁷⁶



Abb.1

Trotz aller Unterschiede haben Fantasy und Science Fiction eben doch Gemeinsamkeiten beziehungsweise bieten sie Überschneidungsflächen. Dem Übernatürlichen und Unerklärlichen wird sich in der Fantasy durch Magie, in der Science Fiction durch Technologie angenähert. Die Grenzen zwischen Technik und Zauberei erscheinen dabei fließend.⁷⁷

3.2.3. Contemporary oder Action Fantasy

Zeitgenössische oder Action Fantasy spielt entweder in der wirklichen Welt, unserer Gegenwart, oder in einer Paralleldimension, die leicht davon abweicht. Diese Spielart der Fantasy zeichnet sich dadurch aus, dass die beschriebene Welt identisch mit unserer ist, aber übernatürliche, magische Dinge in den Alltag einbrechen.⁷⁸ Jedoch muss dies in einer Art und Weise geschehen, dass sie als damit vereinbar angesehen wird. Durch die Ansiedlung der Geschichte in vertraute Areale findet der Konsument leichter Zugang zum Geschehen, was narrativ einige Vorteile bietet.

⁷⁶ Vgl. Ebd. S. 234.

⁷⁷ Melzener: Weltenbauer. S. 234.

⁷⁸ Vgl. Ebd. S. 234.

Das Spiel mit der Realität trägt laut Melzener auch zum Spannungsaufbau bei. Wenn magische und nicht-magische Menschen aufeinander treffen, können tragische oder komische Verwicklungen auftreten.

Die Zauberkundigen oder Auserwählten müssen ihre Spezialfähigkeiten oft vor ihrer Umgebung verbergen, um sich in die Gesellschaft zu integrieren.⁷⁹

Der Zauberlehrling Harry Potter zum Beispiel muss, wenn es nach seinem Onkel Vernon Dursley geht, seine „Abnormität“ verstecken und erzählen, dass er statt der Zauberschule Hogwarts „das St.-Brutus-Sicherheitszentrum für unheilbar kriminelle Jungen besucht.“⁸⁰

Gerade die Ungläubigkeit der nichtmagischen Menschen, die plötzlich mit merkwürdigen, übernatürlichen Vorgängen konfrontiert sind, sorgt für eine gewisse Spannung, die man in einem Szenario in einer fiktiven Welt, wo Magie zum Alltag gehört, einfach nicht aufbauen kann.⁸¹

Die genannten Subgenres kann man somit thematisch unterscheiden. In der High Fantasy, Heroic Fantasy und Sword&Sorcery wird ein Konflikt zwischen Realität und Fantasywelt bewusst ausgeblendet, denn es gibt nur eine in sich geschlossene eindimensionale Welt (*secondary world*), die im Gegensatz zu den Parallelwelten der Contemporary und Science Fantasy nicht bereist werden können. Während in der Contemporary oder Science Fantasy Parallelwelten beschrieben und hinterfragt werden.⁸²

⁷⁹ Vgl. Melzener: Weltenbauer. S. 235.

⁸⁰ Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Gefangene von Askaban. Hamburg: Carlsen Verlag 1999, S. 23.

⁸¹ Vgl. Melzener: Weltenbauer. S. 235.

⁸² Vgl. Bergenthal, Ursula: Des Zauberlehrlings Künste. „Harry Potter“ als Beispiel für literarische Massenkommunikation in der modernen Gesellschaft. Göttingen: Wallstein Verlag 2008, S. 333.

4. Konstruktion und Funktion von Parallelwelten

Das Licht geht aus, der Film beginnt und präsentiert eine fiktionale Welt. Wie der Zuschauer in seiner eigenen Welt lebt, leben die Figuren des Films in einer zweiten Realität. Eine abgeleitete Wirklichkeit, in der eigene Regeln herrschen, die aber auch Gesetzmäßigkeiten unterliegen.

Der Zuschauer lässt sich auf diese Welt und ihre Bestimmungen für die Dauer des Films ein und akzeptiert sie.⁸³

Ein wirklichkeitstreuer Roman kann nur eine bestimmte Zeitspanne an einigen, eingeschränkten Orten umfassen. Genauso bildet die Handlung der Fantasyerzählung nur einen Ausschnitt der gesamten Anderswelt ab und wird in das Gesamtkonzept der Imagination integriert. Dabei steht für den Rezipienten, wie schon erwähnt, außer Frage, dass es auch jenseits der Handlung Raum und Zeit gibt und die Konstruktion geht dabei, im Idealfall für den Empfänger nachvollziehbar, weit über den Bezugsrahmen hinaus.⁸⁴

Der besonderen Stellenwert, den die Parallelwelt als Ort der Erzählung einnimmt, wurde bereits dargestellt, jetzt stellt sich noch die Frage, nach welchen Kriterien die imaginäre Welt der Fantasy entworfen wird, wie sie innerhalb des Gefüges funktioniert und wie wichtig die Relation zur wirklichen Welt ist.⁸⁵

4.1. Dimensionen einer fiktiven Welt

Der Bau eines in sich schlüssigen Realitätsentwurfs, der unseren Sehnsüchten und Bedürfnissen nahe steht, ist ein komplexer Vorgang. Axel Melzener betrachtet in seinem Buch *Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film* so ein fantastisches Szenario als ein kugelförmiges, aus mehreren Schichten bestehendes Modell. Die äußerste Schicht, die alles zusammenhält und in der alles stattfindet, bezeichnet er als geografisches Konstrukt, als eigentlicher Ort der Handlung. Innerhalb dieses physikalischen Gebildes existiert eine geistige und soziale Ebene, in der die Lebewesen dieser Welt miteinander agieren.

⁸³ Vgl. Hartmann, Britta, Wulff, Hans J.: Forum Diegese. Alice in den Spiegeln: Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten. In: montage AV 16/2/2007, S. 4 http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Britta-Hartmann_Hans-J-Wulff_Alice-in-den-Spiegeln.pdf (30.11.2011).

⁸⁴ Vgl. Wischnik: Spielarten des Phantastischen S. 43.

⁸⁵ Vgl. Ebd. S. 43.

Den Kern des Modells macht die so genannte Meta-Ebene aus, all jenes, was der Schöpfer zu sagen hat. Sie fundiert den Sinn und Zweck und stützt das Vorhandensein dieser fantastischen Welt.⁸⁶

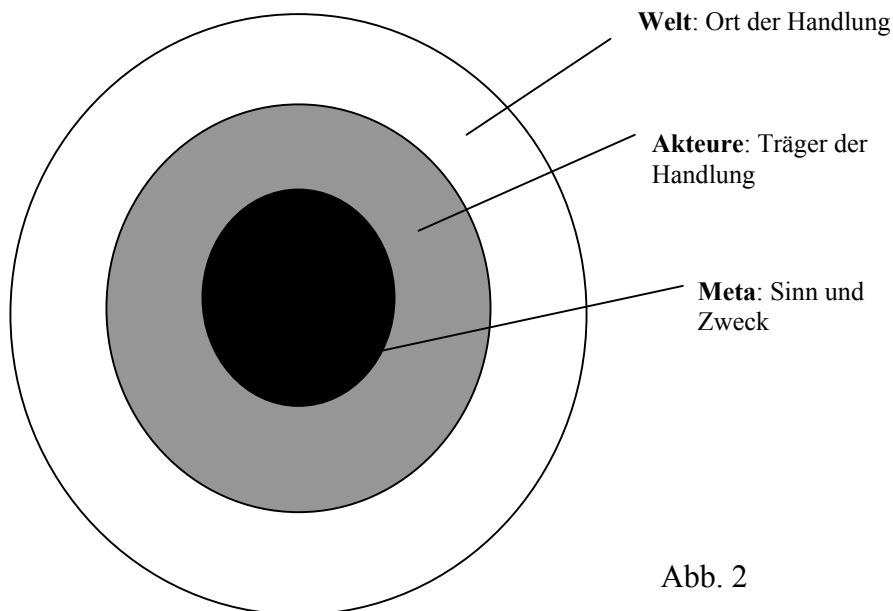


Abb. 2

Um eine imaginäre Welt überzeugend zu gestalten und ein Flow- Erlebnis⁸⁷ zu gewährleisten, ist es notwendig Widersprüche zu eliminieren. Dies setzt eine genaue Recherche der Hintergrundinformationen voraus. Wenn nicht alle Elemente der Fantasywelt, wie zum Beispiel die Beschaffenheit der Umgebung und die narrativen Verläufe, aufeinander abgestimmt sind kommt es zu einer Ungenauigkeit der Konstruktion. Infolge dessen glaubt der Rezipient nicht mehr, dass das was er wahrnimmt plausibel ist und auch existieren könnte. Diese innere Balance ist die Kunst des Weltenbaus.⁸⁸

Ursula Bergenthal behauptet, dass der imaginäre Weltentwurf weder den historischen noch den politischen Fakten oder der rationalen Logik verpflichtet ist, aber einheitlich fantastische Welten am ehesten Erfolg haben, wenn auf historische, politische und kulturelle Paradigmen bestanden wird.⁸⁹ Das heißt, der Autor sollte für den Empfänger Vertrautes als Basisinformationen nehmen und darauf seine fiktive Erzählung aufbauen.

⁸⁶ Vgl. Melzener: Weltenbauer. S. 218.

⁸⁷ Mihaly Csikszentmihalyi bezeichnet damit das Gefühl der völligen Vertiefung und des Aufgehens in einer Tätigkeit.

⁸⁸ Vgl. Melzener: Weltenbauer. S. 219

⁸⁹ Vgl. Bergenthal: Des Zauberlehrlings Künste. S. 344.

In der magischen Welt von Harry Potter beispielsweise zeigt sich vieles mit der Wirklichkeit verwandt, nur funktioniert es ein wenig anders:

„Anstelle von Briefträgern erledigen Eulen die Auslieferung der Post; auch Zauberer besitzen eine Tageszeitung, sie heißt Daily Prophet und informiert Zauberer mit beweglichen Schwarzweiss-Photos über die wichtigsten Neuigkeiten; regiert wird die Zauberwelt von dem Ministry of Magic; dieses erlässt Gesetze gegen den Missbrauch von Magie. Das Schulsystem von Hogwarts erinnert stark an englische Boardingschools, doch unterrichtet werden hier die Fächer Arithmantics, Herbology, Poison, Transfiguration, Defence against the Dark Arts. [...] Die meisten Gegenstände und Institutionen der Zauberwelt bilden derart Gegebenheiten der empirischen Realität nach.“⁹⁰

Bei der Konstruktion einer Fantasywelt liegt das Hauptaugenmerk auf den Charakteren, denn sie machen ihre Umgebung in der Vorstellung des Rezipienten begehbar. Axel Melzener spricht von vier grundlegenden Faktoren, die Einfluss auf die Akteure ausüben⁹¹:

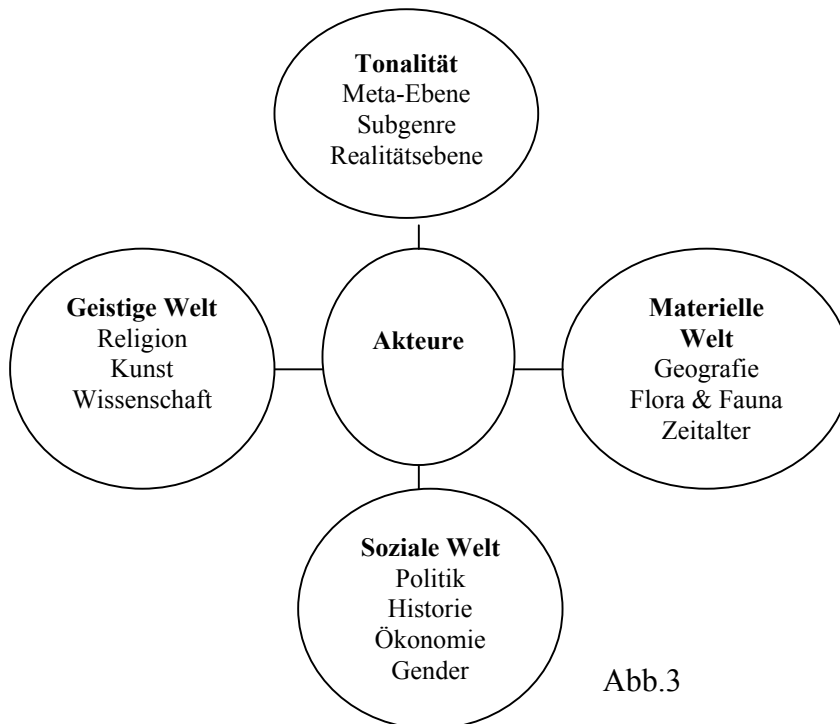


Abb.3

Die greifbare, mit allen Sinnen erfassbare Umgebung mit ihrer Geografie, Geologie, Zoologie und Botanik macht die materielle Welt aus.

„Ob sich eine Lebensgemeinschaft in der ewig heißen, ausgetrockneten Wüste behauptet oder in eisigen Weiten, in dem im Winter die Tage kurz und Nächte lang sind, hat Auswirkungen auf die religiösen Überzeugungen, das soziale Miteinander, wirtschaftliche Kreisläufe und andere Aspekte.“⁹²

⁹⁰ Herberichs, Cornelia: Harry Potter und die entzauberte Welt. In: Honegger, Thomas u.a. (Hg.): Andere Welten. Autres Mondes. Other Worlds. Bern u.a.: Peter Lang 2001, S. 102.

⁹¹ Vgl. Melzener: Weltenbauer. S. 224.

⁹² Ebd. S. 224.

Ungeachtet der veränderten, neuen Namen für die Welt(en) und ihr anderes Aussehen, unterscheiden sich die imaginären Orte prinzipiell nur wenig von der uns vertrauten Lebensumgebung.⁹³

Wird jedoch kein Wert auf die narrativen Auswirkungen der Landschaften gelegt, erzeugt das eine gewisse Gleichgültigkeit des Settings.

„Wirklich erfolgreich und packend wird eine geografische Schöpfung nur dann, wenn ihre Eigenheiten auch tatsächlich in das Leben des Helden hinein wirken und die Akteure ihr heroisches Streben ‚unter sich zwingen‘. Denn genau das soll eine Fantasy-Welt ja sein: ein Testgelände für den Protagonisten, ein Hindernislauf für den Reisenden, angefüllt mit Verstecken für die Suchenden, Fallen für die Leichtsinnigen, Lehren für die Übermütigen.“⁹⁴

Um auf diesem „Testgelände für den Protagonisten“ bestehen zu können bedarf es wie in unserer wirklichen Welt einer Form von innerer Organisation. Die soziale Welt der Akteure bestimmt wie die Angehörigen einer Zivilisationsform miteinander umgehen, wie sie sich als Gesellschaft befehligen und als Individuen wertschätzen. Die Mitglieder einer Kultur brauchen, egal wie geartete politische Strukturen, wobei im Fantasy-Genre die Monarchie die am öftesten verwendete Regierungsform bildet.⁹⁵

„Die Figur des guten (oder bösen) Regenten in weiblicher oder männlicher Ausformung ist ein häufig wiederkehrender, aus Märchen wohlbekannter Archetypus, der deswegen so interessant ist, weil gerade die relative Unbeschränktheit seiner Möglichkeiten einigen narrativen Gestaltungsspielraum bietet [...]“⁹⁶

Damit sich der Leser oder Zuschauer einer fantastischen Erzählung mit den Charakteren identifizieren kann bedarf es einer Ebene, die vollkommen auf das Innenleben der Akteure gerichtet ist.

Diese geistige Welt beschreibt das Fühlen und Denken und setzt das Vorhandensein von verschiedenen Möglichkeiten um Ideen zu transportieren, wie Sprache und Schrift, voraus. Melzener ordnet diese drei Welten (materielle, soziale und geistige) der abstrakten, aber richtungsweisenden Meta-Ebene unter, die er als Tonalität einer Schöpfung voranstellt. Seiner Meinung nach offenbart sich hier der Grund der Existenz des Werkes, der Standpunkt des Schöpfers, aber auch der Wirklichkeitsbezug der fantastischen Welt.⁹⁷

⁹³ Vgl. Ebd. S. 247.

⁹⁴ Ebd. S. 248.

⁹⁵ Vgl. Ebd. S. 224.

⁹⁶ Ebd. S. 280.

⁹⁷ Vgl. Ebd. S. 225.

4.2. Ansatzpunkte für eine Theorie der Parallelwelten

In ihrer Diplomarbeit hat Stefanie Kimler wichtige Aspekte zur Theoriefindung der Parallelwelten aufgezeigt. Ihre Merkmalskriterien jedoch als allgemeingültig zu erklären wäre übertrieben, denn dazu bedarf es ihrer Meinung nach „noch ausführlichere Betrachtungen, sowohl im philosophischen, physikalischen, soziologischen und kulturwissenschaftlichen Bereich.“⁹⁸

Ihre Untersuchung baut Stefanie Kimler auf der Raumtheorie in Philosophie und Kulturgeschichte auf und filtert aus der Vielzahl der verschiedenen Betrachtungsweisen Ansatzpunkte für eine Theorie der Parallelwelt heraus. Ihre Merkmalskriterien für Parallelwelten lauten wie folgt:

- Parallelität

Eine Parallelewelt erfordert die Existenz von zwei oder mehreren Welten innerhalb eines Werkes, die nebeneinander und dabei autonom voneinander existieren, um ihre Parallelität evident zu machen. Eine für sich alleine stehende, in sich geschlossene Sekundärwelt, wie es beispielsweise bei Tolkiens *The Lord of the Rings* der Fall ist, kann man nicht als Parallelwelt bezeichnen.⁹⁹

- Die Raumdimension

Die Unendlichkeit des Raumes und die daraus resultierende Unerforschbarkeit gelten als Voraussetzung für die Möglichkeit des Vorhandenseins unbekannter Welten und Universen.¹⁰⁰

- Die Zeitdimension

Die Zeit als Bezugsfaktor zum Raum impliziert eine Mehrdimensionalität. Es etablieren sich nicht nur räumliche sondern auch zeitliche Parallelwelten, die in der Vergangenheit oder der Zukunft beheimatet sind und bei Reisen auf der Zeitachse einen Einblick auf die Entwicklung der Menschheitsgeschichte gewähren.¹⁰¹

⁹⁸ Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki. Göttingen: Optimus Verlag 2010, S. 89.

⁹⁹ Vgl. Ebd. S. 80 –81.

¹⁰⁰ Vgl. Ebd. S 74.

¹⁰¹ Vgl. Ebd. S. 91.

- Subjektivität

Parallelwelten können ganz individuell wahrgenommen werden. Egal ob Autor, Regisseur, Rezipient oder auch die Figuren, die in dieser Welt leben, jeder erlebt den künstlerischen Raum auf seine Weise. Dementsprechend ist es auch nicht jedem möglich parallele Welten zu erkennen beziehungsweise zu betreten.¹⁰²

- Grenzübergänge

Der Übergang spielt bei der Existenz von Parallelwelten eine spezielle Rolle und ist im phantastischen Œuvres ein wichtiges, mehrfach auftretendes Kriterium. Die Vielzahl an Übergängen in der Phantastik reicht von der eindeutigen Grenzüberschreitung bis zur fast latenten, nahtlosen Verbindung beider Welten.¹⁰³

- Verhältnis zur Zeit

Innerhalb der Parallelwelt ticken die Uhren im Gegensatz zur realen Welt anders. Die Zeit vergeht im Vergleich zur Wirklichkeit entweder, schneller, langsamer oder hat gar keine Bedeutung. Häufig geht mit der Grenzüberschreitung ein Wechsel der Zeit einher.¹⁰⁴

- Funktion

Jede Parallelwelt basiert prinzipiell auf den Vorstellungen und Erfahrungen, die der Mensch aus der wirklichen Welt kennt. Egal welche Funktion oder Absicht die Parallelwelt verfolgt, sie vermittelt immer ein Bild über die eigene Welt. Darüber hinaus verändert die Parallelwelt den Protagonisten, der in ihr seine Heldenreise bestreitet.¹⁰⁵

Das Fantastische würde sich somit nicht ohne realistischen Unterbau von der Wirklichkeit abheben, darum ist es erforderlich den Dualismus zwischen Anderswelt und Alltagswelt näher zu betrachten.

¹⁰² Vgl. Ebd. S. 76 – 77.

¹⁰³ Vgl. Ebd. S. 91.

¹⁰⁴ Vgl. Ebd. S. 91.

¹⁰⁵ Vgl. Ebd. S. 91.

4.3. Das Verhältnis zu Wirklichkeit

„Also müssen wir zugeben, dass wir selbst bei der unmöglichsten aller Welten, um von ihr beeindruckt, verwirrt, verstört oder berührt zu sein, auf unsere Kenntnis der wirklichen Welt bauen müssen. Mit anderen Worten, auch die unmöglichste Welt muß, um eine solche zu sein, als Hintergrund immer das haben, was in der wirklichen Welt möglich ist.“¹⁰⁶

Dieses Zitat von Umberto Eco bringt meines Erachtens nach die Relation fiktiver Welten zur Wirklichkeit genau auf den Punkt, denn ohne einen Bezug zur Alltagswirklichkeit könnten wir fantastische Geschichten weder erzählen noch verstehen. Jede Parallelwelt basiert auf den Vorstellungen und Erfahrungen, die wir aus der realen, wirklichen Welt kennen.

Vorerst gilt zu klären, was unter (Alltags-)Wirklichkeit verstanden werden soll. Es soll hier jedoch nicht eine allgemein philosophische Abhandlung diskutiert werden, sondern, wie schon Frank Zipfel in seinen Überlegungen zu Fiktion, Fiktivität und Fiktionalität erläutert hat, exemplarisch auf die erkenntnistheoretischen Überlegungen von Nelson Goodman zurückgegriffen werden.¹⁰⁷

4.2.1. Nelson Goodmans Konzept zur Wirklichkeit

Goodman lehnt in seinen dezidiert pluralistischen Ansätzen die Idee einer einzigen umfassenden Wirklichkeit ab. Er vertritt die Überzeugung, dass es nicht nur eine Welt-Version, sondern viele Versionen von Welt, viele Arten der Wirklichkeit gibt. In einem Beispiel hält er fest, dass etwa die Welt-Version der Physik nicht der Welt-Version der Biologie und diese nicht der Welt-Version der Philosophie usw. entspricht. Dementsprechend existiert keine globale Welt Darstellung, aus der alle Beschreibungen hergeleitet werden könnten.¹⁰⁸

„Natürlich lassen sich die scharf kontrastierenden Welt-Versionen relativieren: jede ist in einem gegebenen System richtig – für eine gegebene Wissenschaft, einen bestimmten Künstler, einen bestimmten Wahrnehmenden oder eine gegebene Situation.“¹⁰⁹

¹⁰⁶ Eco, Umberto: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992-93). München Wien: Carl Hanser Verlag 1994, S. 112.

¹⁰⁷ Vgl. Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2001, S. 70.

¹⁰⁸ Vgl. Ebd. S. 70.

¹⁰⁹ Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 1984, S. 15.

Trotz der Tatsache, dass Goodman das traditionelle Konzept der Wahrheit durch das Konzept der Richtigkeit ersetzt, bleibt der Unterschied zwischen richtig und falsch, zwischen fiktiv und nicht-fiktiv jedoch erhalten.

Welten können seiner Meinung nach auf verschiedene Arten und Weisen und in unterschiedlichen Bereichen erzeugt werden.¹¹⁰

Zipfel bezieht sich bei der Benennung der Alltagswirklichkeit auf Goodmans Theorie der verschiedenen Weltversionen. Demnach setzt sich unsere Alltagswirklichkeit aus verschiedenen vorhandenen Versionen zusammen.

„Auf diese Wirklichkeit beziehen wir uns, wenn wir sagen, daß Romanfiguren nicht wirklich existieren, daß Ereignisse, die in fiktionaler Literatur geschildert werden, nicht wirklich stattgefunden haben, dass Geschichten frei erfunden sind.“¹¹¹

Wenn in folgenden oder vorigen Überlegungen die Rede von Wirklichkeit oder Realität ist, so ist generell diese Art von Alltagswirklichkeit gemeint.

Abschließend lässt sich sagen, dass fiktive Welten, sei es eine Parallelwelt oder eine in sich geschlossene Sekundärwelt, stets eine Beziehung zur Alltagswirklichkeit haben müssen, denn Geschichten, die in keiner Relation zur unserer Realität stehen, sind weder für den Rezipienten noch für ihren Schöpfer nachvollziehbar.

5. Der magische Übergang – Portal in eine andere Welt

Wie im theoretischen Teil bereits geklärt wurde, was unter Fantasy zu verstehen ist, wie man den fantastischen Film mithilfe seiner inhaltlichen Merkmale kennzeichnen kann und wie die Parallelwelten, in die sich die Helden aufmachen, konstruiert werden, sollen nun in diesem Teil der Arbeit die Übergänge von der Alltags- in die Anderswelt näher betrachtet werden.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten im Fantasyfilm in eine Parallelwelt zu gelangen, dies erfolgt jedoch immer durch ein bestimmtes Portal. Diese Überschreitung der räumlichen Grenze markiert zugleich einen Übergang der verschiedenen Entwicklungsstufen des Helden. Wenn er die Grenze übertritt ist er nicht mehr derselbe und muss sich in eine neue Welt integrieren.

¹¹⁰ Vgl. Zipfel: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. S. 71.

¹¹¹ Ebd. S. 74 – 75.

Anhand von verschiedenen Filmbeispielen möchte ich aufzeigen, wie diese Portale aussehen, ihre Symbolik und wie sie im Rahmen der Übergangsriten funktionieren.

Der Moment, wenn über dem Protagonisten sozusagen alles hereinbricht und er physisch wie psychisch in die andere, die fantastische Welt eintritt, in der die Gesetze der Magie herrschen, beschreibt Schlüsselszenen in den meisten Fantasyfilmen.¹¹²

Da öffnen sich Türen in die Paralleldimension, wie etwa bei den vier Pevensie-Geschwistern, die durch einen Kleiderschrank in das Zauberreich von Narnia gelangen; es geht über eine Brücke in das imaginäre Terrain von Terabithia oder die Kundschaft von Dr. Parnassus gelangt durch einen Spiegel in das Land ihrer Träume.

Die Ein- und Ausgänge spielen bei der Verbindung der zwei Welten eine fundamentale Rolle, denn sie markieren den Wechsel von einer mehr rationalen zu einer wundersamen oder auch symbolischen Erzählweise. Wenn der Held nicht mehr weiter weiß und seine existenzielle Not nicht mehr tragbar wird öffnen sich die Übergänge und die „räumliche Umgebung als Schwellenraum konfrontiert den Helden mit Polaritäten und spiegelt innere Vorgänge wieder.“¹¹³

Die Übertretung dieser Schwelle bedeutet den Beginn einer psychischen Konfrontation sowie der Überwindung der komplizierten emotionalen Lage, in der er sich befindet.¹¹⁴

Es ist kein Zufall, dass solche Übergänge oder Schwellenerfahrungen bei Initiationsriten oder verwandten mythologischen Erzählstoffen von relevanter Bedeutung sind.

5.1. Übergangsriten

Die Übertretung der Schwelle setzt bestimmte Übergangsriten voraus, die der französische Ethnologe Arnold Van Gennep in seinem Hauptwerk *Les rites des passages (Übergangsriten)* aus dem Jahr 1909 geprägt hat.

„Riten des Übergangs, rites de passage, heißen in der Ethnologie jene Handlungen, in den Schwellen zwischen zwei Zuständen, Räumen oder Zeiten überschritten werden. [...] Solche Passagen als *Handlungen* – nicht also nur die Passagen als *Orte* – sind stets an ‚Schwellenzauber‘ und ‚Schwellenerfahrungen‘ gebunden, an Zäsuren im Kontinuum von Raum und Zeit.“¹¹⁵

¹¹² Vgl. Hurst: Magische Übergänge. S. 129.

¹¹³ Baumann Desirée, Thaa, Doris: Die Reise des Rings – Schwellenfiguren und Schwellenräume in J.R.R. Tolkiens und Peter Jacksons "Der Herr der Ringe". Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät 2009, S. 193.

¹¹⁴ Vgl. Ebd. S. 139.

¹¹⁵ Menningshaus, Winfried: Walter Benjamins Passage des Mythos. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1986, S. 8.

Der Kerngedanke Van Genneps Arbeit beschreibt, dass „jede Gesellschaft aus einer Vielzahl strikt voneinander getrennten sozialen Gruppierungen zusammengesetzt ist“¹¹⁶, doch die Dynamik des sozialen Lebens erfordert ständig Grenzüberschreitungen.

Er definiert derartige Riten, die räumliche, soziale oder zeitliche Übergänge begleiten, gewährleisten und kontrollieren als Übergangsriten.¹¹⁷

Theoretisch erfolgen sie in drei Phasen:

- 1) Riten, die die Ablösung von der alten Welt gewährleisten sollen, werden als Trennungsriten (*rites de séparation*) bezeichnet.
- 2) Riten, die während der Zwischenphase vollzogen werden, sollen als Schwellen- oder Umwandlungsriten (*rites de marge*) tituiert werden.
- 3) Für Riten, die in die neue Welt integrieren, soll die Bezeichnung Angliederungsriten (*rites d'agrégation*) verwendet werden.¹¹⁸

Die Funktion dieser Übergangsriten liegt in der Kontrolle und erfolgt immer in Form einer Dreiphasenstruktur: Trennungsphase, Schwellenphase und Angliederungsphase.¹¹⁹

Der Sozialanthropologe Victor Turner hat Van Gennepss triadisches Modell der Übergangsriten am intensivsten weiterentwickelt und neue Akzente in der ritualtheoretischen Forschung gesetzt.

Turner greift Van Gennepss Vorstellung auf, dass die Schwellen- oder Umwandlungsphase, die mittlere Phase der Übergangsriten, oft eine Individualität entwickelt und dass sie die Essenz der Umwandlung von einer Phase zur anderen bildet.¹²⁰ Er weist somit auf das „Prekäre und Instabile des Schwellenstadiums, des liminalen oder liminoiden (schwellenähnlichen) Zustands, der mit einer vorübergehenden Suspendierung der vertrauten Realitätsebene einhergeht“¹²¹ hin.

¹¹⁶ Van Gennep, Arnold: Übergangsriten (*rites de passage*). Frankfurt am Main [u.a.]: Campus-Verlag [u.a.] 1986, S. 238.

¹¹⁷ Vgl. Ebd. S. 239.

¹¹⁸ Vgl. Ebd. S. 29.

¹¹⁹ Vgl. Faber, Barbara: Schwellenfiguren als Grenzüberschreiter in Rauschzuständen: Eugene O’Neills Long Day’s Journey into Night. Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2009, S. 25.

¹²⁰ Vgl. Markt, Nora: Ritualtheoretische Ansätze zum Theater. Am Beispiel der Grenzüberschreitung im Theater Grotowskis. Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2006, S. 10.

¹²¹ Simonis, Annette: Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2005, S. 55.

In dieser Zwischenphase werden soziale Beziehungen unterbrochen, die früheren Regeln und Pflichten gelten nicht mehr und sie ist gekennzeichnet durch Grenzüberschreitungen.

Die räumliche oder sinnbildliche Grenzüberschreitung in der fantastischen Literatur oder eben auch im fantastischen Film stellt eine besondere Relevanz dar, denn wenn das Unwirkliche in die Alltagswelt einbricht kennzeichnet dies die Situation des Fantastischen schlechthin.

Meistens werden die Übergänge von einer in eine andere Welt „Gegenstand von erzählerischen Hervorhebungen und Markierungen, die dem geschilderten Moment Prägnanz verleihen und ihn als einen der Höhepunkte des Handlungsgeschehens konturieren.“¹²²

Im Rückgriff auf die kulturwissenschaftlichen Konzepte von Passagenriten lässt sich der Wechsel von der Alltagswirklichkeit in die Parallelwelt beschreiben.

Diese Übergänge charakterisieren des Öfteren krisenhafte Augenblicke der Entscheidung und im Moment des Eintretens in die Schwellenphase entfaltet das Ritual seine gesamte dynamische Eigenschaft.¹²³

Die wesentliche Intention der vorgestellten Ritualform für die Ästhetik des Phantastischen geht aus Victor Turners Überlegungen hervor. Die Schwellensituation kann im ritualistischen Moment des Übergangs „einen vorübergehenden Einbruch des Phantastischen in die bisherige, symbolisch aufgehobene Wirklichkeitserfahrung“¹²⁴ bewirken.

Während die klassischen kulturanthropologischen beziehungsweise kulturethnologischen Konzepte des Rituals in einem ursprünglich religiösen Sinne stehen, um den Übergang von profaner zu sakraler Welt zu ermöglichen, wird in der Phantastik innerfiktiv zwischen real und fantastisch differenziert. Die Passagenriten tragen wesentlich dazu bei, den Fantasyheld in eine imaginäre Dimension einzuführen oder ihn in eine Fantasywelt zu versetzen.¹²⁵

¹²² Ebd. S. 48.

¹²³ Vgl. Ebd. S. 55.

¹²⁴ Ebd. S. 56.

¹²⁵ Vgl. Ebd. S. 57.

5.2. Differenzierung Grenze und Schwelle

Der Schwellenraum stellt dabei eine Zone des Übergangs dar, in dem man weder hier noch dort ist, die jedoch eine Grenzüberschreitung erfordert. Hierbei muss jedoch zwischen Grenze und Schwelle unterschieden werden.¹²⁶

Walter Benjamin setzt dabei in seinen Überlegungen zur Schwellenkunde die Schwelle gleich mit einer Zone. Jeder Raum und jede Zeit ist für Benjamin eine mögliche Schwelle, von der aus es nur eines Schrittes bedarf, um ins „messianische Reich“ zu gelangen.¹²⁷ Schwellen setzten seiner Meinung nach Grenzen, die übertreten werden müssen, folglich markieren diese Übergangszonen den räumlichen Wechsel.

Arnold Van Gennep definiert Grenze als „imaginäre Linie“, die Grenzsteine oder –pfähle verbindet, und eigentlich nur auf der Landkarte zu sehen ist.¹²⁸

Ein bestimmtes Territorium ist abgesteckt durch natürliche Landschaftsmerkmale und darf nur von bestimmten Personen überschritten werden. Häufig ist dieses Territorium durch einen Gegenstand, wie zum Beispiel ein Tor oder einen Grenzstein markiert und diese Markierung setzt gewisse Rituale voraus, um einzutreten.

Eine soziale Gemeinschaft ergreift somit von einem bestimmten Stück Land Besitz und Fremde dürfen es nicht unerlaubt betreten.¹²⁹

Grenzüberschreitungen stellen etwas Bedrohliches für das Individuum dar, denn die Grenze ist ein Ort der Konfrontation.¹³⁰ Grenzen sind Trennungslinien, die uns anziehen, um sie zu überschreiten.

Sie kennzeichnen den Wendepunkt, den Umbruch, die Veränderung oder das Ende. Somit ist die Grenze eigentlich kein Ort, sondern sie verkörpert als Nicht-Ort den „indifferenten Zwischenzustand“¹³¹ schlechthin.

„Jede Grenze hat zwei Seiten, eine, die einschließt, und eine, die ausschließt, eine heimische und eine fremde Seite, eine gute und eine böse. Diese beiden Seiten als Einheit zu sehen, ist wahrscheinlich der tiefere Sinn der Grenzrituale, die ein junger Mensch in archaischen Kulturen durchlaufen musste, um ein vollwertiges Mitglied seiner Gesellschaft zu werden.“¹³²

Um die Mehrdeutigkeit der Grenze zu erkennen, bedarf es der Grenzüberschreitung.

Vgl. Ebd. S. 17.

¹²⁷ Vgl. Menningshaus: Walter Benjamins Passage des Mythos. S. 54.

¹²⁸ Vgl. Van Gennep: Übergangsriten S. 25.

¹²⁹ Vgl. Ebd. S. 26.

¹³⁰ Klingt noch nach im französischen Wort für Grenze *frontière* oder im englischen *frontier*. Vgl. Maler, Gisela: Gezähmte Angst. Über menschliches Grenzverhalten. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag 2000, S. 19.

¹³¹ Maler: Gezähmte Angst. S. 20.

¹³² Ebd. S. 20.

In Mythen, Volksmärchen und Sagen sowie in fantastischen Erzählungen werden Übergangsrituale, im besonderen Initiationsrituale von Jugendlichen, in verdichteter Form dargestellt, beziehungsweise deren Verlauf symbolisch abgebildet. Beide Formen, die Handlung und die Verdichtung, wirken und bewirken dadurch Veränderung.

Die Schwellenphase steht dabei im Zentrum der Erzählung, da sie als verkehrte Welt jenen mythischen Raum bildet, über den Märchen berichten und welche der Held betritt, um seine initiatorischen Aufgaben zu erfüllen.¹³³

Der räumliche Übergang ist nach Van Gennep gleichzusetzen mit dem Wechsel sozialer Positionen und wird durch den (spirituellen) Akt des Hindurchgehens durch ein Tor oder das Öffnen von Türen, die Grenzen markieren, zum Ausdruck gebracht.¹³⁴

Diese Grenze oder Schwelle zu übertreten bedeutet somit, sich einer neuen Welt, egal ob es sich dabei um eine Außen- oder Innenwelt handelt, anzugliedern.

6. Filmanalyse

In der folgenden Analyse der verschiedenen Fantasyfilmbeispiele soll gezeigt werden, dass das fantastische Erzählmuster mit der Logik der Übergangsriten übereinstimmt, und die Übergänge von der Alltagswirklichkeit in die Parallelwelt Schlüsselszenen beschreiben, die dementsprechend den Beginn einer psychischen Auseinandersetzung und Verarbeitung der problematischen Ausgangssituation für den Protagonisten markiert. Weiters wird die jeweilige Funktion und Symbolik hinter den verschiedenen Möglichkeiten um in eine Parallelwelt zu gelangen aufgezeigt.

6.1. Alice in Wonderland

Die Rahmenhandlung des Films ALICE IN WONDERLAND von Tim Burton ist in Großbritannien im 19. Jahrhundert situiert. Es wird weder eine genaue Zeit noch ein genauer Ort der Handlung genannt.

¹³³ Vgl. Baumann, Thaa: Die Reise des Rings. S. 10.

¹³⁴ Vgl. Van Gennep: Übergangsriten S. 184.

6.1.1. Die Alltagswirklichkeit

Alice Kingsleigh, die Tochter von Charles Kingsleigh, ein reicher Visionär, der versucht profitable Schiffsrouten rund um die Welt zu entdecken, hat als Kind immer wiederkehrende „Albträume“ von Abenteuern im Wunderland, wie sie es betitelt. Ihr Vater ist die einzige Person, der sie sich anvertrauen kann und der an sie und ihre fantastischen Geschichten glaubt.

Nachdem ihr Vater gestorben ist, fühlt sich Alice alleine und gefangen in der oberflächlichen, nur von der Etikette bestimmten Welt, in die sie ihre Mutter verheiraten möchte. Alice möchte nicht den Erwartungen anderer entsprechen, sie möchte eine selbstbewusste, eigenständig denkende Frau sein. Doch dies ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, da sie noch nicht die Schwelle des Kindseins übertreten kann. Der Ritus zum Übergang ins Erwachsenenleben wäre in diesem Fall die Verlobung beziehungsweise die Hochzeit, um sie zur Frau zu machen.

Am Tag ihrer Verlobungsfeier mit dem Sohn eines ehemaligen Arbeitskollegen ihres Vaters, wird ihre existentielle Krise¹³⁵ am deutlichsten sichtbar. Alice möchte sich nicht verheiraten und in ihrem Sinne unterdrücken lassen, sie möchte noch einige Zeit ein unschuldiges Kinderleben führen.

Just in dem Moment, wenn sich Alice und ihre zukünftige Schwiegermutter bei einem Spaziergang über ihre Zukunft mit ihrem Verlobten unterhalten, entdeckt Alice ein weißes Kaninchen. Dabei ist interessant, dass das Kaninchen genau dann auftaucht, wenn sich das Gespräch der beiden Frauen um Nachwuchs dreht, denn der Hase gilt als Fruchtbarkeitssymbol und Lichtbringer. Im Fall von Alice steht das weiße Kaninchen stellvertretend für ihren Führer ins Unbekannte. Es wird sie durch die Dunkelheit (ein Erdloch) zu ihrer Prüfung und nach deren bestehen ins Licht beziehungsweise zur Erkenntnis leiten.¹³⁶

¹³⁵ Wenn die Not des Helden unerträglich wird, eröffnet sich eine Möglichkeit um dieser zu entkommen, um die Heldenreise anzutreten und sich zu entwickeln.

¹³⁶ Vgl. Von Bonin, Felix: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. Ahlerstedt: Param Verlag 2009, S. 130.

6.1.2. Der Übergang

Die neugierige Alice folgt dem Kaninchen und gelangt zu einem Loch zwischen den Wurzeln eines Baumes.



Abb.4

In allen früheren Religionen gibt es den heiligen Baum. Der Baum symbolisiert das Leben, zwischen dem Baum und dem Menschen gibt es eine Symbiose, den Sauerstoff –Stickstoff-Kreislauf. Der Baum verbindet die Unterwelt (Wurzeln) mit dem Himmel (Krone). Er repräsentiert die Vergänglichkeit des Lebens und die Wiedergeburt.¹³⁷

In diesem Fall ist jedoch keine Baumkrone vorhanden, da es sich um einen Baumstumpf handelt. Meines Erachtens nach repräsentiert er somit die Verbindung von Realität und Unterwelt beziehungsweise Unterbewusstsein.

Die Heldin fällt tief in das schwarze Loch, in das Ungewisse, denn zu diesem Zeitpunkt hat Alice noch keine Ahnung, dass sie sich schon mitten in ihrer „Queste“ befindet und sie ahnt auch noch nicht, welchen Prüfungen sie sich stellen muss, bevor sie in ihrer Persönlichkeit gereift ist.



Abb.5

¹³⁷ Vgl. Von Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz Verlag 2001, S. 18-19.

Das Loch steht Synonym mit dem Geheimnis und dient psychologisch gesehen als Eingang in das Unbewusste, von einem schamanischen Ausgangspunkt als Tor in die Anderswelt und auf spiritueller Ebene als Eintritt in die Unterwelt als Vorbereitung auf die Wiedergeburt.¹³⁸

Am Ende des Lochs gelangt Alice in einen runden Raum, dessen (Ausgangs-) Türen allesamt versperrt sind. Die erste Hürde in einer Reihe von Prüfungen, die die Heldin zu bestehen hat, ist das Gelangen in die Anderswelt. Die verschlossene Türe versinnbildlicht die Gefahr, das Öffnen wiederum bedeutet eine Bewusstseinsweiterung.¹³⁹



Abb.6

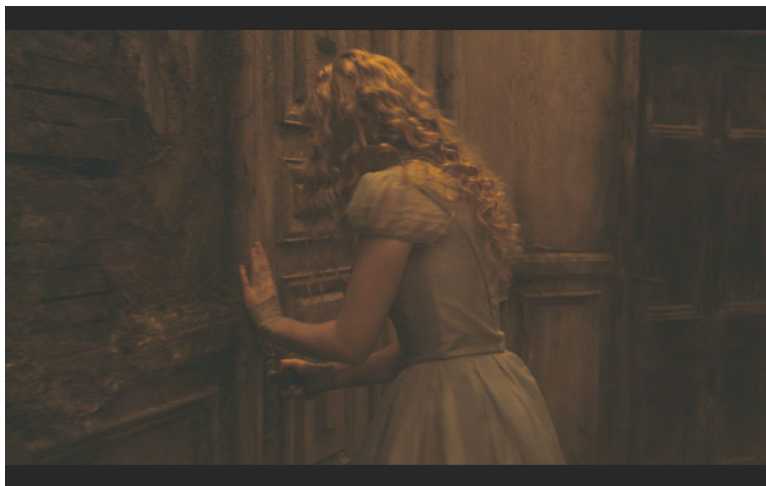


Abb.7

Um das Kindliche hinter sich zu lassen muss sich Alice ihrer Verantwortung bewusst werden, dies geschieht mit dem Erhalt des Schlüssels, der es ihr erlaubt in die Parallelwelt einzutreten.

¹³⁸ Vgl. Von Bonin: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. S. 189.

¹³⁹ Vgl. Ebd. S. 325.

Der goldene Schlüssel, der auf wundersame Weise auf einem kleinen Tisch in der Mitte des Raumes erscheint, soll sie als „Hüter der kosmischen Ordnung“¹⁴⁰ ausweisen, als Berechtigte zu ihrer Reise zur Selbstfindung.

Alice ist es nach einigen Hindernissen möglich, den goldenen Schlüssel in das Schlüsselloch zu stecken und das Portal in die Parallelwelt zu durchschreiten. Sie findet sich in einem Wunderland wieder und gliedert sich mit dem Übertreten der Schwelle an die neue Welt an.

Der Akt des Hindurchgehens ist laut Arnold Van Gennep nicht nur ein räumlicher sondern auch ein spiritueller Vorgang.¹⁴¹ In diesem Sinne macht sich das kleine Mädchen (obwohl sie schon 20 Jahre alt ist, ist sie im damaligen gesellschaftlichen Verständnis, da sie noch unverheiratet ist, noch keine Frau) auf den Weg zur Frauwerdung.

Dieser räumliche Übergang, vom Verlassen der vertrauten Welt durch ein Loch und noch eine Tür in die räumlich und zeitlich getrennte Parallelwelt, ist gleichzusetzen mit dem Wechsel ihrer sozialen Position.



Abb.8

Nachdem sie die Tür durchschritten hat wird noch einmal aufgezeigt, dass sie sich mit dem hinuntergehen einer Treppe zum Abstieg in ihr Unterbewusstsein bereit macht.¹⁴²

In ihrer ersten Begegnung mit ihrem Seelenführer, den jeder Held zur moralischen Unterstützung an die Seite gestellt bekommt, der Raupe Absolem, wird ihr ihre Heldenprüfung aufgetragen, die sie jedoch nicht annimmt und wahrhaben will.

¹⁴⁰ Vgl. Ebd. S. 258.

¹⁴¹ Vgl. Van Gennep: Übergangsriten. S. 30.

¹⁴² Vgl. Von Bonin: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. S. 322.

Alice ist noch nicht bereit ihre Kindheit hinter sich zu lassen und erwachsen zu werden. Erst kurz vor der finalen Schlacht, in einem Gespräch mit der White Queen ändert Alice ihre Meinung und dementsprechend ihr Bewusstsein und kann ihrem Schicksal entgegen treten.

„THE WHITE QUEEN: Alice, you cannot live your life to please others. The choice must be yours because when you step out to face that creature, you will step out alone.“¹⁴³

Sie nimmt die Herausforderung an und nachdem sie an sich gewachsen ist und das Untier, den Jabberwocky, getötet hat, kann sie mit dessen Blut wieder zurück nach Hause.

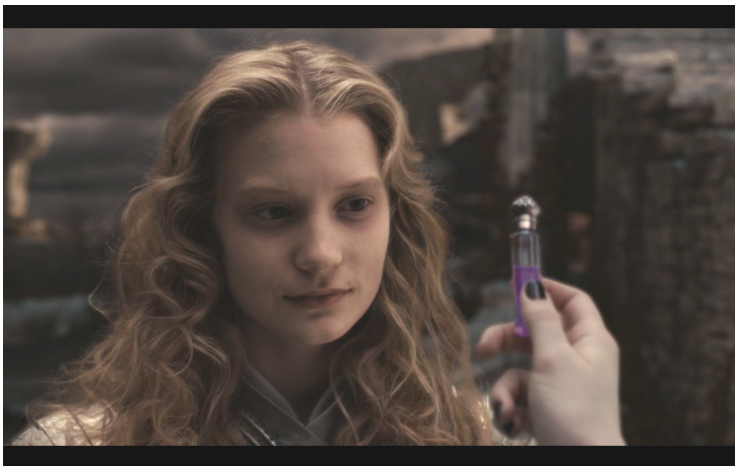


Abb.9

In vielen Fantasy- oder Märchenfilmen hat das Blut eine besondere Bedeutung („der besondere Saft“), besonders das Blut des Feindes. Es symbolisiert das Leben und das Lebensprinzip und in das Blut projiziert der Mensch sein Bewusstsein.¹⁴⁴

Alice könnte im Wunderland bleiben, aber indem sie sich ihrem Schicksal gestellt hat, kann sie zurück in die Wirklichkeit kehren und Verantwortung für ihr Leben als erwachsene Frau übernehmen.

Ihre veränderte Mentalität ist der anfänglich geschilderten nüchtern-pragmatischen Lebenseinstellung, die durch die Festgäste auf ihrer Verlobungsfeier repräsentiert wurde, derart untragbar geworden, dass sie sich nicht mehr in das vorherige Alltagsleben reintegrieren lässt.¹⁴⁵

¹⁴³ Alice in Wonderland. Regie: Tim Burton, USA 2010, Walt Disney Studio 2010 (1:16:27).

¹⁴⁴ Vgl. Von Bonin: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. S. 43.

¹⁴⁵ Vgl. Simonis: Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. S. 58.

6.2. The Lion, the Witch and the Wardrobe

6.2.1. Die Alltagswirklichkeit

Der Film THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE von Andrew Adamson beginnt mit einem Luftangriff der Deutschen auf London während des zweiten Weltkrieges. Man sieht die Pevensie Familie, wie sie versucht sich in einem Luftschutzkeller in Sicherheit zu bringen.

Die Mutter hat es eilig sich und ihre vier Kinder Peter, Susan, Edmund und Lucy zu evakuieren, denn rundherum liegt schon alles in Trümmern. Doch plötzlich macht der jüngste Sohn Edmund kehrt, um ins Haus zurück zu laufen und das Portrait seines Vaters zu holen.

In diesen ersten drei Minuten des Films werden die Protagonisten beziehungsweise ihre Probleme charakterisiert. Edmund wird von seinem großen Bruder Peter angeherrscht, warum er denn nicht dem folgen kann was man ihm aufträgt. Peter hat, nachdem sein Vater in den Krieg zog, die Rolle des Mannes im Haus übernommen, der sich Edmund nicht unterordnen möchte.

Am nächsten Tag werden die Kinder mit einem Evakuierungszug aufs Land geschickt, um außerhalb der Reichweite des Krieges zu sein. Diese Szene (03:36) läutet den Beginn der Trennungsphase in doppelter Hinsicht ein. Im physischen Sinne verabschieden sich die Kinder von ihrer Mutter und ihrem Zuhause und auf mentaler Ebene müssen sich vorerst nur die zwei älteren Geschwister Susan und Peter von ihrer Kindheit trennen.

„MOTHER: Look after the others.

PETER: I will mum.

MOTHER: You be a big girl now, Susan.“¹⁴⁶

Am Land angekommen werden sie zu einem alten Professor verfrachtet, dessen Haushälterin ihnen zu verstehen gibt, dass ihr Aufenthalt an gewisse Regeln gebunden ist. Besonders betont sie, dass der Professor unter keinen Umständen zu stören ist.

Der erste Tag in ihrem neuen, vorübergehenden Zuhause offenbart die Spannungen zwischen den Geschwistern. Edmund, der sehr unter der Abwesenheit des Vaters leidet und sich aus dem Schatten seines Bruders befreien möchte, Lucy, die jüngste, die das Heimweh plagt, Peter, dem die Vaterrolle aufgezwungen wurde und Susan, die ständig versucht klug und vernünftig zu sein.

¹⁴⁶ The Narnia Chronicles: The lion, the witch and the wardrobe. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Touchstone Studio 2006 (03:40).

6.2.2. Der Übergang

Beim Versteckspiel, der einzigen Alternative der Langeweile und Tristesse zu entkommen, entdeckt Lucy einen verhüllten Wandschrank - das Portal in die Parallelwelt.



Abb.10

Sie klettert hinein und da sich in diesem Moment ihre Not als unerträglich erweist, öffnet sich der Übergang in das magische Reich von Narnia.



Abb.11

Nach der ersten Begegnung mit einer der wunderbaren Kreaturen, dem Faun Tumnus, kehrt Lucy durch den Schrank wieder zurück in die Alltagswirklichkeit und erzählt ihren Geschwistern von dem verborgenen Land hinter der Tür. Diese schenken ihr jedoch keinen Glauben und das Portal ist bei ihrer Betrachtung verschlossen.

Lucy möchte sich nicht damit abfinden und sucht in der Nacht noch einmal den Wandschrank auf, der sich für sie öffnet und ihr und ihrem Bruder Edmund, der ihr heimlich gefolgt ist, den Eintritt nach Narnia gewährt.

Doch dieses unerlaubte Betreten ihres Bruders hat Konsequenzen. Er wählt den „falschen Weg“ und trifft auf die White Witch, die sich selbst als Königin von Narnia bezeichnet. Nachdem sie heraus findet, dass Edmund und seine Geschwister die vier Kinder aus einer Prophezeiung sind, die sie vernichten werden, verführt sie Edmund mit Worten und leeren Versprechungen, damit er ihr seine Geschwister ausliefert.

Lucy und Edmund kehren abermals zurück nach Hause und auch dieses Mal steht Lucy der Ungläubigkeit ihrer Geschwister gegenüber. Sie trifft weinend auf den Professor und bei einem Gespräch filtert sich die eigentliche Aufgabe der Kinder heraus, als Familie zusammen zu stehen. Zu deren bestehen müssen sie eine Grenze überschreiten um eine Veränderung des momentanen Zustandes zu erreichen.

„PETER: Edmund said they were only pretending.

PROFESSOR: And he's the more truthful one, is he?

PETER: No, this would be the first time.

PROFESSOR: Well then, if your sister isn't lying and isn't mad then logically we must assume that she is telling the truth. She's your sister, isn't she? You're a family! It's high time you start acting like one!“¹⁴⁷

In der nächsten Szene geschieht dann das ausschlaggebende Ereignis, das die Geschwister vereint in die Parallelwelt bringt. Beim Cricket spielen schlägt Edmund ein Fenster ein und aus Angst vor den Konsequenzen flüchten sie sich durch den Wandschrank.



Abb.12

¹⁴⁷ The Narnia Chronicles: The lion, the witch and the wardrobe. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Touchstone Studio 2006 (33:30).

Die Krisensituation veranlasst sie sich gemeinsam durch das Überschreiten der Grenze aus der Alltagswirklichkeit in ein fremdes Territorium auf ihre Initiationsreise zu begeben. Der Übergang aller vier Pevensie Geschwister markiert den Beginn der Schwellenphase.

Interessant ist dabei zu beobachten, dass der Wandschrank nicht nur als Tor fungiert, sondern dass die Schnitzereien von Bäumen auf seiner Tür den Ausdruck für seelische Entwicklung und persönliches Wachstum symbolisieren. Das wahrgenommen Leben wird in ihrer Symbolik auf noch intuitive Lebensmöglichkeiten hingewiesen.¹⁴⁸

Edmund, der meiner Meinung nach die bedeutenste Initiation durchmacht, muss sich vom vorlauten Kind, das mit der Abwesenheit der Vaterfigur kämpft, zu einem verantwortungsbewussten Erwachsenen entwickeln, der seine Familie zu schätzen lernt. Er durchläuft dabei verschiedene Phasen des Reifeprozesses. Beim Eintreten in das imaginäre Reich von Narnia erkennt er Peter nicht als Vaterersatz an und nur durch die Abnabelung von der Gruppe (Familie) gelangt er zu Erkenntnis und kann somit seinen Weg gehen und seine Lektion lernen. Kurz vor dem finalen dramaturgischen Höhepunkt, der obligatorischen Schlacht, wird Edmund mit seinen Geschwistern wiedervereint und kann sich in die Gruppe integrieren.

„PETER: She's right, he's gone.

EDMUND: Then you'll have to lead us. There's a whole army out there waiting to follow you..

PETER: I can't.

EDMUND: Aslan believed you could. And so do I.“¹⁴⁹

Nachdem die Schlacht gewonnen ist und die Kinder an ihren Prüfungen gewachsen sind, werden sie zu Königen und Königinnen von Narnia.

Victor Turner beschreibt diesen Zusammenhalt, wenn mehrere Teilnehmer die Schwellenphase gemeinsam durchlaufen als *communitas*, die sich zwischen den Individuen bildet. Diese *communitas* nimmt für die Dauer des Rituals eine bemerkenswerte Form an, in diesem Fall entwickelt sich der Zusammenhang erst gegen Ende der Initiation, denn während des Rituals ergibt sich eine Gesellschaft, in der alle gleichberechtigt sind.

¹⁴⁸ Vgl. Lurker, Manfred: Die Botschaft der Symbole. In Mythen, Kulturen und Religionen. München: Kösel Verlag 1990, S. 52.

¹⁴⁹ The Narnia Chronicles: The lion, the witch and the wardrobe. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Touchstone Studio 2006 (1:46:26).

Die Schlacht um Narnia stellt dieses Ritual dar und währenddessen bildet sich eine neue Identität, die durch gemeinsame Symbole und Bewegungen geprägt ist.¹⁵⁰

Die vier Protagonisten könnten glücklich bis an ihr Lebensende in der Parallelwelt verweilen, doch nach einigen Jahren finden sie zufällig den Eingang in die Realität wieder, der von einer Straßenlaterne markiert ist.

Als sie aus dem Wandschrank fallen, stellen sie fest, dass kein Tag, nicht einmal eine Sekunde in der Alltagswirklichkeit vergangen ist. Mit der Grenzüberschreitung geht ein Wechsel der Zeit einher.



Abb.13

6.3. The Imaginarium of Doctor Parnassus – Hinter dem Spiegel

Terry Gilliam's Film THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS erzählt keine typische Initiationsgeschichte jugendlicher oder kindlicher Protagonisten, wie es bei den vorherigen Filmen der Fall war. Trotzdem charakterisieren auch hier die Übergänge in eine Parallelwelt „eine Sehnsucht nach Wandlung, nach Überwindung emotionaler und existentieller Krisen und persönlicher Reife.“¹⁵¹

Der uralte Doktor Parnassus und seine Truppe ziehen durch das Land um ihrem Publikum die Möglichkeit zu gewähren, eine kurze Zeit durch das außergewöhnliche „Imaginarium“, eine Art Wanderausstellung, dessen Herz ein magischer Spiegel ist, in eine fantastische Parallelwelt einzutauchen.

Als sogenannter „Guide of the Imaginations“ führt Parnassus die Menschen durch seinen Zauberspiegel in imaginäre Welten, visualisiert Vorstellungen, macht Wünsche in Traumszenarien begehbar und versucht seine Kunden auf den rechten Weg zu führen.

¹⁵⁰ Vgl. Faber: Schwellenfiguren als Grenzüberschreiter. S. 7.

¹⁵¹ Hurst: Magische Übergänge. S. 145.

Doch das erweist sich als äußerst schwierig, denn sein Gegenspieler Mr. Nick, der Teufel, setzt alles daran, die Menschen auf seine Seite zu locken. Auch Parnassus selbst war nicht gefeit vor Mr. Nick's Machenschaften, und so hat er noch einen Wetteinsatz mit ihm offen, den sich der Teufel innerhalb von drei Tagen abzuholen vermag.

Der Film verfolgt drei Handlungsstränge, die Geschichte von Dr. Parnassus und seiner Wette mit dem Teufel, die Initiationsgeschichte seiner Tochter Valentina und Tony's Flucht vor seiner Vergangenheit.

Mein Hauptaugenmerk liegt auf den Charakteren Valentina und dem „hanged man“ Tony, die Phasen des Übergangsritus durchlaufen um sich am Ende der jeweiligen, neuen Welt anzugliedern.

6.3.1. Die Alltagswirklichkeit

Vor langer Zeit ging Dr. Parnassus eine Wette mit dem Teufel ein, in der er Unsterblichkeit gewann. Viele Jahrhunderte später, nachdem er seiner wahren Liebe begegnete, schloss Dr. Parnassus einen weiteren Pakt mit dem Teufel und tauschte seine Unsterblichkeit für die Jugend, unter der Bedingung, dass sein erstgeborenes Kind an seinem 16. Geburtstag zum Eigentum von Mr. Nick wird. Seine Tochter Valentina nähert sich nun rasch diesem „coming of age“ Meilenstein und Dr. Parnassus versucht verzweifelt, sie vor ihrem bevorstehenden Schicksal zu schützen. Als Mr. Nick, der jedoch immer an neuen Wetten interessiert ist, kommt um seinen Einsatz abzuholen, fordert ihn Parnassus zu einem neuen Spiel heraus. Gewinner wird, wer als erster fünf Seelen für sich einnehmen kann.

Das Schicksal nimmt seinen Lauf und die Truppe stößt unfreiwillig auf den „hanged man“, den sie unter einer Brücke hängend finden, befreien ihn und nehmen den Mann, der vorgibt an Amnesie zu leiden, zu sich an Board.

Von Dr. Parnassus als Retter in der Not angesehen, verhilft Tony, ein in Ungnade gefallener Philanthrop, den Schaustellern zu neuem Glanz und vor allem zu einem neuen Publikum.

Im Laufe der Zeit stellt sich heraus, dass Tony eine Wohltätigkeitsorganisation betrogen hat, Kinder in der Dritten Welt ausgebeutet hat und der Teufel, Mr. Nick, schon länger hinter ihm her ist. Mithilfe einer Falle tauscht Dr. Parnassus am Ende Tony's Seele gegen die seiner Tochter.

6.3.2. Der Übergang

Das Motiv des Spiegels hat seine Funktion und seinen Sinngehalt über viele Jahrhunderte bewahrt.

„Der Spiegel taucht in Sagen und Mythen, in Bräuchen und im Aberglauben der Völker und Kulturen der ganzen Welt auf. Dabei dient er einerseits der veranschaulichenden Erklärung mysteriös erscheinender Phänomene und andererseits als Instrument zur Abwehr des Bösen und Mobilisierung übernatürlicher Kräfte.“¹⁵²

Als Schnittpunkt dienend, indem Wirklichkeitserfahrung und das Unbekannte zusammentreffen, veranschaulicht der Spiegel die wechselseitige Beziehung zwischen der physischen Welt und der metaphysischen Region und reflektiert die innere Problematik.¹⁵³

Das Spiegelbild und die Seele haben eine tiefe Affinität zueinander, in vielen Sprachen werden die Seele und der Spiegel mit demselben Wort bezeichnet. Der Spiegel dient im Volksglauben als Übergang von der Physis zur Metaphysis, vom Diesseits ins Jenseits.¹⁵⁴ Als Metapher für die Seele des Menschen steht der Spiegel innerhalb des Volksglaubens, der bis heute großen Einfluss auf die literarische Verwendung des Motivs hat, kennzeichnend.¹⁵⁵

Speziell im fantastischen Œuvre werden dem Spiegel magische Eigenschaften nachgesagt, denn alle Gesetzmäßigkeiten der Alltagswirklichkeit können darin aufgehoben werden. So ist es nicht verwunderlich, dass weissagende Spiegel wie etwa bei dem Märchen von Schneewittchen und dem Fantasyfilm Harry Potter Auskünfte geben oder, wie im Fall von Dr. Parnassus Eintritt in ein anderes Reich ermöglichen.¹⁵⁶

Als „Tor zur Seele“ oder „Fenster in eine andere, unwirkliche Welt“¹⁵⁷ charakterisiert der Spiegel die Personifizierung des Gewissens. Mit der Spiegelung geht nicht nur ein Reflektieren einher, der Spiegel impliziert Selbstreflexion.

Tonys Ablösung von der alten Welt, seine Trennungsphase, beginnt nachdem ihn Parnassus' Truppe aufgehängt an einer Brücke findet und ihn befreit. Vorgetäuscht an Amnesie zu leiden behauptet er, nichts mehr von seiner Vergangenheit zu wissen und versucht sich ohne eine Zwischenphase, in der eine Veränderung seines Lebens

¹⁵² Millner, Alexandra: Spiegelwelten Weltenspiegel. Zum Spiegelmotiv bei Elfriede Jelinek, Adorl Muschg, Thomas Bernahrd, Albert Drach. Wien: Braumüller 2004, S.51.

¹⁵³ Vgl. <http://www.kerber-net.de/literatur/deutsch/prosa/aichinger/spiegelmotiv.pdf> (27.2.2012).

¹⁵⁴ Vgl. Millner: Spiegelwelten Weltenspiegel. S. 51.

¹⁵⁵ Vgl. Ebd. S. 53.

¹⁵⁶ Vgl. Ebd. S. 53.

¹⁵⁷ Von Bonin: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. S. 282.

stattfinden und er mit seiner physischen Krise konfrontiert werden sollte, an eine neue Lebensphase anzugliedern.

Doch das Übergangsritenmodell funktioniert nach drei Stufen, die der Protagonist durchlaufen muss, deswegen holt ihn seine Vergangenheit ein und er muss auf der Flucht durch ein magisches Portal, den Spiegel, in der Parallelwelt die Schwellenphase durchlaufen.



Abb.14

Der Spiegel erweitert nicht nur die Realität der fiktiven Handlung indem er einen unendlichen Raum eröffnet, sondern er erweitert auch das Bewusstsein.¹⁵⁸

Im Inneren des „Imaginarium“ erwartet sich Tony eine Karthasis zu finden, allerdings bewältigt er seine Heldenprüfung nicht und versucht zu betrügen, dementsprechend kann er nicht durch den Übergang wieder zurück in die Alltagswirklichkeit. Trotzdem absolviert er mit seinem Tod die Angliederungsphase, denn auch der Übergang in das Totenreich setzt Riten und Phasen voraus.

Als Instrument der Bewusstwerdung und der Selbsterkenntnis zeigt der Spiegel früher oder später das wahre Gesicht. Täuschung (etwas vorspiegeln) und Entlarvung (den Spiegel vorhalten) sind seine widerstrebenden Pole.¹⁵⁹ Dies verdeutlicht sich am Beispiel von Tony, dessen Aussehen sich den jeweiligen Handlungsumständen anpasst, jedes Mal wenn er durch das Portal in die Parallelwelt übertritt.

Möglicherweise um seinen verschiedenen Charakterzügen visuell mehr Prägnanz zu verleihen. Wenn Tony die Parallelwelt das erste Mal betritt, ändert sich sein Erscheinungsbild nach den Wünschen der Kundin, die sich im „Imaginarium“ ihrem Traumszenario hingibt.

¹⁵⁸ Vgl. Millner: Spiegelwelten Weltenspiegel. S. 173.

¹⁵⁹ Vgl. Von Bonin: Kleines Handlexikon. S. 110 – 111.

Er erkennt sich selbst in einem Spiegel-im-Spiegel, welches die erste Schwelle auf dem Weg der Persönlichkeitsentfaltung andeutet, die der Akteur überwinden muss.¹⁶⁰



Abb.15

Bei seinem zweiten Übertritt durch den Spiegel nimmt Tony die Gestalt eines seiner Meinung nach erfolgreichen Mannes an, wobei die veränderte Physiognomie der Tatsache zugrunde liegt, dass er nicht erkannt werden möchte, denn er wird von russischen Verbrechern aus seiner Vergangenheit verfolgt.



Abb.16

Sein dritter Wechsel des Äußeren geht mit Beginn der Schwellenphase einher, wenn Tony versucht, mit seiner Geliebten Valentina mit dem Übergang in die Parallelwelt ein neues Leben zu beginnen. Er verändert sich jedoch nach Valentinas Vorstellungen und seine Täuschung wird in seiner Reflexion auf der Wasseroberfläche sichtbar. Die

¹⁶⁰ Vgl. Von Bonin: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. S. 282.

Tatsache, dass er etwas verbirgt, wird somit symbolisch in seinem veränderten Erscheinungsbild dargestellt.



Abb.17

Valentinas Geschichte hingegen ist eine klassische Initiationsgeschichte. Von ihrem Vater als Kind angesehen, versucht sie sich an ihrem 16. Geburtstag aus dieser Rolle zu befreien. Mit dem Übergang durch den magischen Spiegel in das Reich der Imagination trennt sie sich physisch wie auch psychisch von ihrer Kindheit.

Symbolisch wird dies dargestellt durch das Lösen ihrer Fußkette, die sie sozusagen an ihren Vater und ihr altes Leben gefesselt hat. Der Fuß verdeutlicht in der Märchensymbolik das Voranschreiten des Lebens.¹⁶¹ Indem sie ihre Fesseln aus der alten Welt ablegt, ist es ihr möglich in die Adoleszenz einzutreten und ihre soziale Position zu verändern.

Nachdem die Lösung von ihrer Kindheit und die Befreiung von ihren kindlichen Fesseln die Trennungsphase beschreiben, steht die Entscheidung über ihr eigenes Schicksal für ihre Heldenprüfung, die sie in der Phase der Wandlung meistern muss um sich in der Alltagswirklichkeit als Erwachsene integrieren zu können.

Enttäuscht über ihren Vater, der ihre Seele als Wetteinsatz geopfert hat, gibt sie dem Teufel freiwillig ihre Seele und entschwindet durch einen Spiegel zurück in die Realität.

¹⁶¹ Vgl. Von Bonin: Kleines Handlexikon. S. 109.



Abb.18

Der durchdringbare Spiegel fungiert in diesem sozialen Prozess als Instrument der Bewusstwerdung, das zur Beseitigung der Krisensituation dient, und erlaubt den Ein- und Austritt in die Parallelwelt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Spiegel als vielseitiges Element als Vermittler von Grenzerfahrungen dient und sowohl Tony und Valentina in der Parallelwelt ganz nach dem Motto „Erkenne dich selbst“ zu Erkenntnis gelangen und sich demzufolge der Realität, wie in Valentinas Fall, angliedern können oder durch einen Übergang in das Totenreich geleitet werden.

7. Resümee - Zusammenfassung und Ergebnisse

Bei der Analyse der Filme konnte die Annahme, dass jeder der drei untersuchten Filme nach dem Dreiphasenmodell der Übergangsriten funktioniert, verifiziert werden. Obwohl es sich bei einem von den der Contemporary Fantasy zugeordneten Filme nicht um eine signifikante Initiationsgeschichte handelt, weist THE IMAGINARIUM OF DOCOTR PARNASSUS eine identische Vorgehensweise wie in ALICE IN WONDERLAND oder THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE der Phasen der Übergangsriten auf. Gekennzeichnet durch die Grenzüberschreitung werden soziale Beziehungen unterbrochen und die früheren Regeln und Pflichten gelten nicht mehr.

Wenn die Alltagswirklichkeit für die Protagonisten unerträglich wird und sie mit einer krisenhaften Situation, die alleine nicht mehr zu bewältigen ist, konfrontiert werden, übertreten sie die Schwelle durch ein Portal in die fantastische Welt. Der Übergang

bildet die Brücke zwischen den Welten und fügt die Handlung zusammen. Hinter jedem magischen Portal steht eine gewisse Symbolik, die den physischen Zustand des Helden beschreibt. Der tiefe Fall von Alice durch das Loch in das imaginäre Reich von Underland markiert den Beginn der Bewusstwerdung, ihren Wechsel von der Kindheit zur Frauwerdung. Die vier Pevensie Geschwister Lucy, Susan, Edmund und Peter müssen sich ebenfalls ihrer Kindheit entgegenstellen und nachdem sie durch einen mysteriösen Wandschrank in das Reich von Narnia gelangen, sind sie gezwungen eine Initiationsreise zu durchlaufen. Wohingegen bei *THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS* Tonys Wandlung im Vordergrund steht, dessen Wechsel in die imaginäre Welt durch einen Spiegel stattfindet, der die Bewusstwerdung und das Erkennen symbolisiert.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist auch, dass sich die Charaktere als Zugangsberechtigte erweisen müssen. Bei Alice spiegelt sich das mit dem Erhalt des Schlüssels wieder, der sie nach einigen Hindernissen in das Wunderland eintreten lässt. Im Gegensatz dazu bekommen die vier Geschwister in *THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE* erst nacheinander die Eintrittserlaubnis nach Narnia und der Wandschrank öffnet sich zuerst nur für die Jüngste, deren Krisensituation am meisten ausgeprägt ist. Der Zutritt in Parnassus' Parallelwelt ist jedoch allen gestattet, es müssen keine Voraussetzungen hierfür erbracht werden.

Überdies finden sich die Merkmalskriterien der Parallelwelten, die im 4. Kapitel abgehandelt und definiert wurden, in allen drei erwähnten Filmen wieder. Sie drücken sich wie folgt aus:

- Parallelität

Die Existenz von zwei oder mehreren Welten innerhalb der fiktiven Handlung ist gegeben. Neben der Realität ist in allen drei Fällen ein fantastischer Ort vorhanden, dessen Unendlichkeit als Voraussetzung für die Möglichkeit des Vorhandenseins unbekannter Universen dient.

- Übergang

Der Übergang als eines der wichtigsten Merkmale für Parallelwelten ermöglicht Alice, den vier Pevensie Geschwistern und Tony und Valentina den Zutritt in die imaginären

Reiche. Egal ob als Erdloch, als Wandschrank oder als magischer Spiegel. Jedes dieser Portale besitzt eine gewisse Funktion und Symbolik, die Rückschlüsse auf den mentalen Zustand der Protagonisten ziehen lässt.

- Zeit

Das Verhältnis zur Zeit wird in allen drei Filmen einheitlich beschrieben. Während sich die Akteure in der Parallelwelt befinden, scheint die Zeit in der Alltagswirklichkeit stehen zu bleiben. Dies gewährleistet den Helden nach ihrer Rückkehr eine nahtlose, fast latente Eingliederung in die Realität. Mit der Grenzüberschreitung durch das jeweilige Portal geht nicht nur ein Wechsel sozialer Positionen, sondern auch eine Veränderung der Zeit einher.

- Funktion

Den verschiedenen Parallelwelten liegt eine gewisse Subjektivität zugrunde, denn der Mensch greift auf seine eigenen Vorstellungen und Erfahrungen zurück. Die imaginäre Welt dient demnach als Raum der Veränderung des Protagonisten und reflektiert in gewisser Weise sein Unterbewusstsein.

Auch wenn es keine homogene, allgemeingültige Definition von Fantasy oder dem Fantasyfilm gibt, weisen doch alle drei Filme die analysiert wurden, dieselben Merkmale und Vorgehensweisen auf, was die Grenzüberschreitungen im Fantasyfilm durch ein magisches Portal anbelangt.

8. Quellenverzeichnis

Selbstständige Literatur

Bawden, Liz-Anne: Rororo – Filmlexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie. Filme A – J. Reinek bei Hamburg: Rowohlt 1978.

Baumann Desirée, Thaa, Doris: Die Reise des Rings – Schwellenfiguren und Schwellenräume in J.R.R. Tolkiens und Peter Jacksons "Der Herr der Ringe". Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2009.

Bergenthal, Ursula: Des Zauberlehrlings Künste. „Harry Potter“ als Beispiel für literarische Massenkommunikation in der modernen Gesellschaft. Göttingen: Wallstein Verlag 2008.

Caroll, Lewis: Alice im Wunderland. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1973.

Duttler, Sabine-Michaela: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. Hamburg: Verlag Dr. Kovac 2007.

Eco, Umberto: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992-93). München Wien: Carl Hanser Verlag 1994.

Faber, Barbara: Schwellenfiguren als Grenzüberschreiter in Rauschzuständen: Eugene O’Neills Long Day’s Journey into Night. Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2009.

Feige, Marcel: Das neue Lexikon der Fantasy. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag 2003.

Fowkes, Katherine A.: The Fantasy Film. Oxford: Wiley-Blackwell 2010

Friedrich, Andreas: Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2003.

Frostl, Evelyn: Fantasy Quest. Diss. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2006.

Giesen, Rolf: Lexikon des phantastischen Films. Band 1. Frankfurt [u.a.]: Verlag Ullstein 1984.

Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 1984.

Hahn, Ronald M., Giesen, Rolf: Das Neue Lexikon des Fantasy-Films. Berlin: Lexikon Imprint Verlag 2004.

Hetman, Frederik: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Berlin: Verlag Ullstein 1984.

Honegger, Thomas [u.a.] (Hg.): Andere Welten. Autres Mondes. Other Worlds. Bern [u.a.]: Peter Lang 2001.

Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan (Hg.): Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005.

Jak, Sable: Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities. Studio City: Michael Wiese Productions 2004.

Kimler, Stefanie: Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki. Göttingen: Optimus Verlag 2010.

Knobloch, Jörg [u.a.]: Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006.

Koebner, Thomas: Filmstudien. Band 26. Remscheid: Gardez! Verlag 2004

Lange, Günter: Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2000.

Lange, Günter: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2011.

LeBlanc Thomas, Solms, Wilhelm: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994.

Liptay, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. Remscheid: Gardez! Verlag 2004.

Lurker, Manfred: Die Botschaft der Symbole. In Mythen, Kulturen und Religionen. München: Kösel Verlag 1990.

Maler, Gisela: Gezähmte Angst. Über menschliches Grenzverhalten. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag 2000.

Markt, Nora: Ritualtheoretische Ansätze zum Theater. Am Beispiel der Grenzüberschreitung im Theater Grotowskis. Dipl.- Arb. Universität Wien, Philologisch–Kulturwissenschaftliche Fakultät 2006.

Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2010.

Menningshaus, Winfried: Walter Benjamins Passage des Mythos. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1986.

Millner, Alexandra: Spiegelwelten Weltenspiegel. Zum Spiegelmotiv bei Elfriede Jelinek, Adolf Muschg, Thomas Bernhard, Albert Drach. Wien: Braumüller 2004.

Nowell-Smith, Geoffrey: Geschichte des internationalen Films. Stuttgart [u.a.]: Verlag J.B. Metzler 1998.

Petzold, Dieter: Fantasy in Film & Literatur. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter 1966.

Rottensteiner, Franz: Vorwort: Zweifel und Gewissheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag 1987.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Gefangene von Askaban. Hamburg: Carlsen Verlag 1999.

Simonis, Annette: Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2005.

Todorov, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. München: Carl Hanser Verlag 1972.

Tolkien, J.R.R.: The Monsters and The Critics and Other Essays. London [u.a.]: George Allen & Unwin 1983.

Van Gennep, Arnold: Übergangsriten (rites de passage). Frankfurt am Main [u.a.]: Campus-Verlag [u.a.] 1986.

Wischnik, Ariane: Spielarten des Phantastischen – Science Fiction und Fantasy im Vergleich. Berlin: Logo Verlag 2006.

Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2001.

Unselbstständige Literatur

Caillois, Roger: Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction. In: Zondergeld, Rein A. (Hg.): Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Insel 1974, S. 45. Zitiert nach: Liptay, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. In: Koebner, Thomas (Hg.): Filmstudien. Band 26. Remscheid: Gardez! Verlag 2004.

Herberichs, Cornelia: Harry Potter und die entzauberte Welt. In: Honegger, Thomas [u.a.] (Hg.): Andere Welten. Autres Mondes. Other Worlds. Bern [u.a.]: Peter Lang 2001, S. 99 – 108.

Hurst, Matthias: Magische Übergänge. Visualisierung des (kindlichen) Unbewussten im Fantasy-Film. In: Knobloch, Jörg, Stenzel, Gudrun (Hg.): Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006, S. 129 – 145.

Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan: Fantastik als Paradigma der Kultur. In: Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan (Hg.): Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005, S. 7 – 12.

Kyora, Sandra: Im Körper des Anderen: Being John Malkovich (2000). In: Jahraus, Oliver, Neuhaus, Stefan (Hg.): Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005. S. 159 – 169.

Nickel-Bacon, Irmgard: Alltagstranszendenz. Literaturhistorische Dimensionen kinderliterarischer Fantastik. In: Knobloch, Jörg, Stenzel, Gudrun (Hg.): Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006, S. 39 – 51.

Pesch, Helmut W.: Science Fiction, Horror, Fantasy. Die modernen Genres der Phantastischen Literatur. In: LeBlanc Thomas [u.a.]: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 131 – 146.

Rank, Bernhard: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Lange, Günter (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2011, S. 168 – 192.

Rank, Bernhard: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. In: Knobloch, Jörg, Stenzel, Gudrun (Hg.): Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 17. Beiheft 2006, Weinheim: Juventa Verlag 2006, S. 10 – 25.

Sobchack, Vivian: Der fantastische Film. In: Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Stuttgart (u.a.): Verlag J.B. Metzler 1998, S. 282 – 290.

Solms, Wilhelm: Einfach Phantastisch. Von der Wundererzählung zur phantastischen Literatur. In: LeBlanc Thomas [u.a.] (Hg.): Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 9 – 22.

Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren 2000, S. 187 – 200.

Zahorski, Kenneth J., Boyer, Robert H.: The Secondary Worlds of High Fantasy. In: Schlobin, Roger C. (Hg.): The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Brighthon: The Harvester Press 1982. S. 58 – 61 Zitiert nach: Duttler, Sabine-Michaela: Die filmische Umsetzung der Harry Potter Romane. Hamburg: Verlag Dr. Kovac 2007.

Nachschlagewerke

Von Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz Verlag 2001.

Von Bonin, Felix: Wörterbuch der Märchen-Symbolik. Ahlerstedt: Param Verlag 2009.

Internetquellen

http://www.bildungscnt.de/fileadmin/www.bildungscnt.de/programme/Learning_by_viewing/Parnassus/FilmheftKabinettParnassusFinal.pdf (1.3.2012).

Hartmann, Britta, Wulff, Hans J.: Forum Diegese. Alice in den Spiegeln: Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten. In: montage AV 16/2/2007, S. 4

http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Britta-Hartmann_Hans-J-Wulf_Alice-in-den-Spiegeln.pdf (30.11.2011).

<http://www.kerber-net.de/literatur/deutsch/prosa/aichinger/spiegelmotiv.pdf> (27.2.2012).

Müller, Sarah: Inszenierungen des Bösen in phantastischer Kinder- und Jugendliteratur.

E b o o k , N o r d e r s t e d t : G r i n V e r l a g 2 0 0 8

http://books.google.com/books?id=vGbNYmegGrkC&pg=PA22&lpg=PA22&dq=maria+nikolajeva+the+magic+code&source=bl&ots=mnF97rpDdc&sig=-dwG1Ye-J5_u4EoMY43WvWk9ZYA&hl=de&ei=qkXGTqzZHs-eOrmjxMUP&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=maria%20nikolajeva%20the%20magic%20code&f=false (18.11.2011).

Pesch, Helmut W.: Fantasy. Theorien und Geschichte einer literarischen Gattung.

E b o o k A u s g a b e . K ö l n : E i g e n v e r l a g 2 0 0 9

http://www.helmutwpesch.de/index_htm_files/Pesch%20Fantasy%20Gesamt.pdf (23.11.2011).

http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0287390#m_en_gb0287390 (29.3.2011).

Filme

ALICE IN WONDERLAND. Regie: Tim Burton, USA 2010 Walt Disney Production, Fassung: DVD Walt Disney Studio 2010.

THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Fassung: DVD Touchstone Studio 2006.

THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS. Regie: Terry Gilliam, USA 2009, Fassung: DVD Concorde Video 2010.

9. Abbildungsverzeichnis

Abb.1: <http://ch.playstation.com/ps3/games/detail/item250105/James-Camersons-AVATAR-Das-Spiel/> (15.4.2011).

Abb.2: Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2010, S. 219.

Abb.3: Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2010, S. 224.

Abb.4: ALICE IN WONDERLAND. Regie: Tim Burton, USA 2010, Walt Disney Studio 2010 (12:42).

Abb.5: Ebd. (12:53).

Abb.6: Ebd. (14:01).

Abb.7: Ebd. (14:04).

Abb.8: Ebd. (17:41).

Abb.9: Ebd. (1:30:53).

Abb.10: THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE. Regie: Andrew Adamson, USA 2005, Touchstone Studio 2006 (11:35).

Abb.11: Ebd. (12:35).

Abb.12: Ebd. (38:02).

Abb.13: Ebd. (2:07:37).

Abb.14: THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS. Regie: Terry Gilliam, USA 2009, Concorde Video 2010 (1:03:15).

Abb.15: Ebd. (1:04:28).

Abb.16: Ebd. (1:12:39).

Abb.17: Ebd. (1:32:17).

Abb.18: Ebd. (1:40:09).

10. Anhang

Abstrakt

Diese Arbeit setzt sich mit Grenzüberschreitungen durch magische Portale im Fantasyfilm auseinander. Da es keine universelle, einheitliche Bezeichnung den Begriff Fantasy beziehungsweise Fantasyfilm gibt, wird versucht eine Arbeitsdefinition zu finden, die sich auf die Möglichkeit stützt, Fantasy und Fantasyfilm anhand ihrer inhaltlichen Merkmale heraus zu filtern. Vor allem das Genre Fantasyfilm wird anhand essentieller Charakteristika in Subgenres eingegrenzt. Denn alle Fantasyfilme haben gemein, dass sie eine Welt als Handlungsort benötigen, bei der es sich entweder um eine Parallelwelt handelt, die durch Übergänge betreten werden kann oder um einen autonomen Weltenentwurf, der nicht bereist werden kann und wo sich die Handlung vollständig auf dieses imaginäre Reiche konzentriert.

Mit Hilfe des Dreiphasenmodells der Übergangsriten des Kultur- und Sozialanthropologen Arnold Van Gennep wird in dieser Arbeit versucht, die Forschungsfrage, wie diese verschiedenen Möglichkeiten aussehen, um von der Realität in eine Parallelwelt zu wechseln, und welche Symbolik und Funktionen ihnen zugrunde liegt, zu beantworten. Es stellte sich heraus, dass jeder der drei Fantasyfilme ALICE IN WONDERLAND, THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE und THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS nach diesem triadischen Konzept vorgeht und die Protagonisten, die Trennungsphase, und nachdem sie die Alltagswirklichkeit durch ein magisches Portal in die Parallelwelt verlassen haben, die Schwellen- und die Angliederungsphase durchlaufen müssen.

Abstract

This thesis deals with cross overruns through magical passages in fantasy films.

There is no universal definition of the term fantasy respectively fantasy film, therefore it is attempted to find a working definition which relies on the ability to filter out fantasy and fantasy film based on their content features. Especially the fantasy film genre is limited on essential characteristics in sub-genres. For all the fantasy films have in common, that there is a world site for action needed. Either there is a parallel world, which can be accessed by transitions or an autonomous world design that can not be traveled to and where the plot completely concentrates on this imaginary realm.

It is tried to answer the research questions of how the different ways of moving from reality into a parallel world look like and what symbols and functions are given, with the help of a three-stage model of the rites the passages outlined by the cultural and social anthropologist Arnold van Gennep.

Each of the three fantasy films ALICE IN WONDERLAND, THE NARNIA CHRONICLES. THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE und THE IMAGINARIUM OF DOCTOR PARNASSUS is going after this triadic concept and the characters have to pass through the separation phase at first. After they leave the everyday reality through a magical gateway into a parallel world they have to go through the threshold phase and the annexion phase to get back in the real world.

Sequenzprotokolle

Alice in Wonderland

	1. The Nightmare again		2. On the way to the garden party
Credits	Alice's father is talking with his business partners	Alice tells her father about the nightmare	Alice and her mother are chattering in the coach
00'00 – 01'09	01'09 – 01'40	01'40 – 02'40	02'40 – 04'09

3. At the garden Party (Trennungsphase)								
Arriving	Alice talks about her visions with her future fiance	The twins tell her that he will ask her hand	Her sister reveals that this is her engagement party	Stroving through the garden with her mother-in-law	First appearance of the white rabbit	Alice is running after the rabbit	She catches her sister's husband with another woman	Hamish proposes, she runs away
04'09 – 05'14	05'14 – 06'40	06'40 – 07'14	07'14 – 08'00	08'00 – 08'39	08'39 – 09'09	09'09 – 09'54	09'54 – 10'30	10'30 – 12'00

4. Following the rabbit (Schwellenphase)				
Chasing the rabbit	Falling down a hole	Entering the room with the closed doors	Trying to find a way out of the room	Entering Wonderland
12'00 – 12'42	12'42 – 13'41	13'41 – 14'37	14'37 – 17'41	17'41 – 18'27

5. Going home (Angliederungsphase)				
Blood of the defeated beast	Saying goodbye to her friends	Wonderland dissolves in the mist	Crawling out of the hole	Back in reality
1''30'53 – 1''31'38	1''31'38 – 1''32'49	1''32'49 – 1''32'59	1''32'59 – 1''33'21	1''33'21

The Chronicles of Narnia: The lion, the witch and the wardrobe

1. Evacuation		2. Going to the country (Trennungsphase)			
Bomb attack	Why can't you do as you told?	Saying goodbye	Learning the rules	Taking care of the younger ones	Hide and Seek
00'45 - 02'04	02'05 - 03'36	03'36 - 07'43	07'44 - 09'36	09'37 - 10'12	10'13 - 11'33

3. Transition into a parallel world						
Lucy discovers the wardrobe	Entering Narnia	Meeting with a faun	Back to reality	Lucy's 2nd visit in Narnia	Edmund follows Lucy-meeting the White Witch	Talking to the professor
11'33 - 12'31	12'32 - 14'45	14'45 - 24'24	24'24 - 26'09	26'09 - 27'43	27'43 - 33'30	33'30 - 36'32

4. Exploring Narnia (Schwellenphase)		
Fear of consequences – hiding in the wardrobe	Going through the wardrobe into a snowy landscape	Edmund joins the White Witch. The others are going to see Aslan.
36'20 - 38'02	38'02 - 40'30	40'30 - 50'45

5. Going back home (Angliederungsphase)	
Kings and Queens of Narnia	Crossing the line – falling back into reality
2''06'43 - 2''07'37	2''07'37 - 2''08'20

The Imaginarium of Doctor Parnassus

1. Times have changed				
1st appearance of the troupe	The show is out of control	Police investigates the Imaginarium	A little boy enters unauthorized	The devil comes to collect his prize – the daughter
00'30 - 04'16	04'17 - 07'39	07'40 - 09'16	09'17 - 12'00	12'01 - 14'13

2. Man of destiny appears (Trennungsphase)				
They save the hangman	New bet with the devil	Anton sends a woman against her will into the Imaginarium	Parnassus tells his daughter about the wager	Rebuilding the Imaginarium
23'08 - 36'55	36'56 - 46'13	46'14 - 52'55	52'56 - 55'05	55'06 - 59'57

3. Catching up with the past				
Collecting souls	Tony flees into the imaginarium	Reach for the clouds – Tony's chased by gangsters	Anton reveals Tony's real face	Valentina finds out that she's the prize
59'58 - 1'10'57	1'10'58 - 1'11'55	1'11'56 - 1'21'45	1'21'46 - 1'24'55	1'24'56 - 1'26'47

4. Revealing the truth (Schwellenphase)				
Tony wants to escape reality	Entering Valentina's imagination	Tony's imagination takes over	The imaginary world falls apart	Valentina's sacrifice
1'26'48 - 1'27'55	1'27'56 - 1'31'56	1'31'57 - 1'33'52	1'33'53 - 1'36'35	1'36'36 - 1'39'56

5. Turning the spit (Angliederungsphase)			
The new bet – Tony's the prize	Parnassus fools Tony	Searching his beloved daughter	Parnassus finds her years later
1'41'51 - 1'43'54	1'43'55 - 1'46'58	1'47'03 - 1'48'31	1'48'32 - 1'50'42

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Theresa Thanhofer
Geburtsdatum: 14.10.1985
Staatsbürgerschaft: Österreich

Ausbildungen

2005 – 2012 Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien
Oktober 2005 bis Juni 2006 Medienakademie der Wirtschaftskammer
Burgenland
2004 – 2008 Publizistik und Kommunikationswissenschaft
Universität Wien
1996 bis 2004 Besuch des Oberstufenrealgymnasiums Kurzweiese
Eisenstadt

Berufliche Erfahrungen

Juli – Oktober 2011 Motivaufnahmeleitung TV-Serie „Der Mediator“
(Dor Film)
Mai 2007 – Mai 2011 Produktionsassistentin bei diversen Werbungen,
TV – Serien, Spielfilmen und Kinofilmen
Feber – April 2007 Praktikum beim ORF Burgenland (Aktueller
Dienst)
Juli 2001 Praktikum bei KroneHitRadio Burgenland und
beim BKF