



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit:

Drachen und ihre Darstellung in der phantastischen Kinder- und
Jugendliteratur der Gegenwart.

Verfasst von:

Marianne Schnell

angestrebter akademischer Grad:

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A-332

Studienrichtung lt. Studienblatt: Diplomstudium Deutsche Philologie

Betreut von: Doz. Dr. Roland Innerhofer

Wien, 2013

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig verfasst habe. Es wurden keine anderen als die in der Arbeit angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt. Die wörtlichen oder sinngemäß übernommenen Zitate habe ich als solche kenntlich gemacht.

Ort, Datum _____

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis:

1.) Einleitung	4
2.) Darstellung und historische Einordnung der Phantastik, Fantasy und der phantastischen Literatur	13
2.1. Die sozialgeschichtlichen Voraussetzungen für eine österreichische Jugendliteratur in der Nachkriegszeit	30
2.2. Gattungen	31
2.2.1. Legende & Mythos	32
2.2.2. Sage	34
2.2.3. Märchen	38
2.2.4. Bilderbuch	41
3.) Der Drache	45
3.1. Was ist ein Drache?	45
3.2. Die historische Entwicklung	51
3.3. Der Drache als literarische Figur	57
3.4. Der Drachenkampf	64
3.5. Der Charakter des Drachen	68
3.6. Gegner, Bezwiner, Erlöser - der Held. Von der Notwendigkeit einer Identifikationsfigur in der Kinder- und Jugendliteratur	71
HAUPTTEIL	75
4.) Burkhard Sievers	77
4.1. The heroic way: you have to kill him!	78
4.2. The magic solution: kiss him!	79
4.3. The science fiction approach: Ride him	80
4.4. The chinese version: wisdom	81
4.5. The lonely child solution: Let us be friends	81
4.6. Merkmal-Tabelle Theorie	81
5.) Anwendung des Sieverschen Modells	84
5.1. Bilderbücher	87
5.1.1. Nikolaus Heidelbach: <i>Buch für Bruno</i>	87
5.1.2. Chris Wormell: <i>Georg und der Drache</i>	90
5.1.3. Sue Scullard: <i>Miss Harriets Reise mit dem Drachen</i>	93
5.1.4. Vergleichende Analyse der Bilderbücher	96
5.2. Phantastische Literatur	100
5.2.1. Astrid Lindgren: <i>Die Brüder Löwenherz</i>	100
- Katla in <i>Die Brüder Löwenherz</i>	102
5.2.2. Michael Ende: <i>Die Unendliche Geschichte</i>	107
- Michael Endes Biografie	108
- Fuchur in <i>Die Unendliche Geschichte</i>	109

5.2.3. Mira Lobe: <i>Ingo und Drago</i>	116
- Drago in <i>Ingo und Drago</i>	116
5.2.4. Vergleichende Analyse Phantastische Literatur	120
5.3. Fantasy	125
5.3.1. Christopher Paolini: <i>Eragon</i>	125
- Saphira und andere Drachen in <i>Eragon</i>	126
5.3.2. Cornelia Funke: <i>Drachenreiter</i>	138
- Lung und Nesselbrand in <i>Drachenreiter</i>	138
5.3.3. Licia Troisi: <i>Die Drachenkämpferin</i>	146
- Oarf und andere Drachen in <i>Die Drachenkämpferin</i>	146
5.3.4. Vergleichende Analyse Fantasy	154
5.4. Analyse des Sieverschen Theoriemodells	162
6.) Resümee	165
7.) Literaturverzeichnis	173
7.1. Primärliteratur	173
7.2. Sekundärliteratur	174
7.3. Internetquellen	179

„Drachen! Das sind feuerspeiende, junge Mädchenfresser, die tödlich getroffen auf der Lanze eines Ritters aufgespießt sind, oder schlangenförmige Gottheiten, die am Himmel entlangschweben. [...] Sie sind die Personifizierung des Heidentums oder der Reinheit, von Tod und Zerstörung, Leben und Fruchtbarkeit, von Gutem und Bösem.“

(Karl Shuker)¹

1.) Einleitung

Drachen sind, wie schon Karl Shuker erkennt, sehr vieles, doch als literarische Figur und als Motiv sind sie speziell in der phantastischen Literatur und der modernen Kinder- und Jugendliteratur nur wenig dargestellt oder hinterfragt worden.

Die phantastische Literatur als Gattung an sich wurde ausgiebig erforscht; man legte zahlreiche Kategorien fest und unterschied so innerhalb der Gattung zahlreiche Strömungen, Tendenzen und Untergattungen. Die Unterscheidung zwischen Phantastik, phantastischer Literatur und phantastischer Erzählung ist allerdings nach wie vor schwierig zu treffen, da diese Begriffe oftmals synonym verwendet werden und sich auch nur im Kleinen unterscheiden. Deswegen erscheint es vormals wichtig eine Rekonstruktion der Begriffsentwicklung darzustellen, um anschließend auf phantastische Geschichten der modernen Kinder- und Jugendliteratur eingehen zu können.

- Forschungsstand

Die Wurzeln der modernen phantastischen Literatur gehen zurück auf Mythen und Sagen, doch eine Diskussion ob der Definition als Gattung Phantastik fand erst in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts statt; dabei entwickelten sich zwei Traditionen: eine des deutschsprachigen Raums mit der Betonung des Kunstmärchens und eine französische. Zu ihr trug der Sammelband „Phaicon“ von A. Zondergeld 1974 maßgeblich bei, der Aufsätze von Louis Vax, Roger Callois und Georges Jacquemin enthält, die Phantastik als „Einbrechen von Übernatürlichem in die Realität“ (Vax), als „Riss in der rationalen Welt“ (Callois) und als „harmonisches

¹ Entnommen aus Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte. Mit einem Vorwort von Dr. Desmond Morris.- Evergreen. Taschen GmbH: Köln 2006, S. 9.

Ineinandergleiten und als eine andere Art von Realität“ (Jacquemin) bezeichnen. Vax und Callois sehen also Phantastik als etwas zur Realität Kontrastierendes, als reale und übernatürliche Ebene, während Jacquemin diesen Unterschied als eher harmonisch und nicht so abrupt empfindet. Im deutschsprachigen Raum wurde die Diskussion rund um die Definition von Phantastik vom Bulgaren Tzvetan Todorov initiiert, der Phantastik als etwas Unheimliches und Wunderbares ansieht, das den Leser² unschlüssig verbleiben lässt. Seine Thesen macht Todorov vor allem am Leseempfinden fest, was Stanislaw Lem und Jacquemin kritisieren. In dieselbe Richtung gehen auch Andrzej Zgorzelskis Thesen, dass Phantastik von innerliterarischen Gesetzen eines Textes abhängt und als von der Leseempfindung unabhängig gesehen werden sollte.

Wegbereiter der Erforschung phantastischer Tradition im deutschsprachigen Raum waren vor allem Ruth Koch und Anna Krüger. Laut Koch handelt es sich dann um eine phantastische Erzählung, wenn Wirklichkeit und Wunderwelt nebeneinander bestehen und als gegensätzlich erlebt würden, wie es im Märchen zum Beispiel nicht der Fall ist. Krüger sieht dies ähnlich, doch unterscheidet sie dabei „phantastische Geschichten“ und „Abenteuergeschichten“. Auch Göte Klingberg ist derselben Meinung, dass es einer Zweidimensionalität bedürfe, sieht allerdings eine Unterscheidung zu „surreal-komischen Erzählungen“ und „mythischen Erzählungen“ als notwendig an. Gerhard Haas beruft sich in seinen Definitionsversuchen auf Arbeiten zur phantastischen Erwachsenenliteratur und möchte lieber Gemeinsamkeiten betonen, statt Abgrenzungen zu anderen Genres finden. Daher unterscheidet er in Phantastik im engeren und im weiteren Sinn. Auch Uwe Durst knüpft an Todorovs Definitionsversuche an und erweitert sie um die Kategorien „maximalistisch“ und „minimalistisch“. Renate Lachmann ergänzt die Diskussion um den rhetorischen Ansatz, da das Phantasma bereits zu den antiken Techniken der Rhetorik und Poetik gehörte.

Die neuere Diskussion rund um Definitionsversuche der Phantastik und der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur werden dominiert von Carsten Gansel, Clemens Ruthner, und Nils Kulik.

² Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung, wie z.B. LeserInnen, verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.

Gansel verweist auf die Historizitätsvariable und den Wirklichkeitsbegriff innerhalb der Phantastik, von der dann gesprochen werden kann wenn die in ihr vorkommenden Mittel systembildend sind und komplex angewandt werden. Ruthner sieht Phantastik lediglich als Oberbegriff für spekulative Literatur, die er in „Zukunftsvisionen“ (zum Beispiel Science-Fiction und Utopie), „Schauer und Horror“ und jene Erzählungen unterscheidet, innerhalb derer phantastische Inhalte symbolisch und allegorisch umgesetzt werden (zum Beispiel Fantasy und Märchen). Kulik wiederum beschäftigt sich mit dem Guten und dem Bösen in der (phantastischen) Kinder- und Jugendliteratur; er bildet die Grundlage einiger einleitender Kapitel meiner Arbeit. Neuere Tendenzen verfolgt auch Hans-Heino Ewers, der starke Parallelen sieht zwischen gesellschaftlicher Modernisierung und Veränderungen innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur. In den 1980er Jahren verdienen sich viele weitere in der Diskussion um einen Definitionsversuch der Phantastik innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur. Wolfgang Meissner fasst Phantastik enger als Haas dies tut, anerkennt aber auch zwei Handlungsebenen, innerhalb derer die Realität und Irreales kontrastieren. Der Leser spielt dabei keine Rolle. Reinbert Tabbert ergänzt die Unterscheidung einer primären und sekundären Welt um die Eigenschaften „geschlossen“, „offen“ und „impliziert“, wobei er sich auf Maria Nikolajeva bezieht. Auch Bernhard Rank bezieht sich auf sie und Maria Lypp, wenn Phantastiktheorien im engeren und weiteren Sinn mittels der Kategorien „Erzählte Welt“ und „Erzählkonzept“ erweitert werden. Mithilfe dieser Unterscheidungen kann ein Bogen von Todorov bis zu Haas gespannt werden. Irmgard Nickel-Bacon indes verweist auf die Romantik und Poetik innerhalb der phantastischen Erzähltradition für Kinder; und auch Dieter Petzold beschäftigt sich mit dem „Goldenen Zeitalter der Kinderliteratur“ und sucht nach intertextuellen Bezügen.

Die jüngere Diskussion ist auch beherrscht von Florian F. Marzin, Birgit Patzelt, Marianne Wunsch und Heinrich Kaulen. Marzin unterscheidet Literatur in eindimensionale, die nicht phantastisch sein könne und in Literatur der zwei Handlungskreise, wobei Phantastik im Widerspruch zur rationalen Welterfahrung stehe. Damit sieht Marzin wieder das Leseempfinden als Kriterium an, was Patzelt kritisiert. Sie sieht es als essentiell an, dass eine Gattung unabhängig von Leseempfinden und Leser definiert werden sollte. Ähnlich geht Wunsch vor, die das Phantastische anhand der Struktur eines Textes zu erklären sucht und dabei unterscheidet in „potentiell-fantastisch“, „faktisch-fantastisch“ und „nicht-fantastisch“. Auch Kaulen versucht über

innertextliche Strukturen zu erklären, dass in der Phantastik das Übernatürliche den Text dominieren und dadurch auch die Textstruktur konstituieren würde.

Die neueste Forschung beschäftigt sich weniger mit dem breit gefächerten Spektrum phantastischer Texte, sondern untersucht einzelne Werke eher hin auf eine sehr spezielle und eingrenzende Fragestellung. Eine Querschnittuntersuchung stellt innerhalb aktueller phantastischer Texte also ein Desiderat dar.

Das Drachenmotiv, das Gegenstand der folgenden Untersuchung sein wird, ist ebenfalls Bestandteil der Diskussion rund um Phantastik und phantastische Erzählungen. Bis ins 17. Jahrhundert hinein war man in Gelehrtenkreisen der Meinung, dass es den Drachen tatsächlich gäbe, oder ihn zumindest gegeben haben muss, weshalb man sich eingehend mit seiner Anatomie und seiner naturwissenschaftlichen Geschichte beschäftigte. Edward Topsell galt hierbei federführend, doch konnten weder er noch seine Nachfolger (unter ihnen auch Wilhelm Hösche, der noch 1929 in seiner Studie *Drachen. Sage und Naturwissenschaft* einen Beweis zu erbringen suchte) die Existenz von Drachen beweisen, weshalb man im 19. Jahrhundert schließlich von seiner Nichtexistenz überzeugt war und den Drachen damit als literarisches Motiv bestätigte.

Das Drachenmotiv selbst ist eines der ältesten nachweisbaren Erzählmotive; seinen Anfang nahm der literarisch dargestellte Drache wohl bei dem Heldenlied des Beowulf, das auf das 8. Jahrhundert zurückgeht und um 1000 n. Chr. niedergeschrieben wurde. Als prägende Drachenfiguren folgen der mittelalterliche Drache Fafnir aus der Sage Siegfrieds, der Drache aus der Wigalois-Erzählung und der Drache aus der Heiligenlegende Georgs.

Zwei Lehrmeinungen, wie das Drachenmotiv entstanden sein könnte, existieren parallel: Der Drache als ubiquitäres Märchen fand Eingang in Heldensage und Mythos, oder das Drachenmotiv lebe als Relikt aus Mythos und Heldensage in Volksglauben, Sage und Märchen weiter. Lutz Röhrich befindet hierin, dass der Drache primär eine Gestalt des Mythos und der heroischen Dichtung sei, jedoch prinzipiell Vorzeitmythen entstamme. Drachen sind in Mythologie und Heldensage meist namentlich genannt, während sie in Märchen und Sagen anonym bleiben. Heimito von Doderer hat sich in seinem Aufsatz *Die Wiederkehr der Drachen* intensiv damit beschäftigt, woher der Drache denn stammt. Er sei entweder ein aus der Norm geratenes

gewöhnliches Wesen aus der Tierwelt, das mit Riesenwuchs ausgestattet ist, oder der Drache sei ein Relikt früherer Zeiten, ein übrig gebliebenes Wesen aus dunkler Vergangenheit, wo solche Wesen Normalität gewesen waren. So wäre es möglich, dass Erzählungen, Sagen und auch Märchen tatsächliche dunkle Erinnerungen an reptilische Großformen sind und der Drache ein Symbol dessen ist, was aus verschütteter Geschichte in die Gegenwart hereinragt.

Bis dahin war in Märchen, Sagen und christlichen Legenden ein Drache stets ein bedrohliches Ungeheuer gewesen und der Widersacher eines Helden, die Verkörperung des Bösen oder der Wächters eines Schatzes oder einer Jungfrau. Diese Auffassung sollte sich aber ändern, was auch Verena Roßbacher in *Verlangen nach Drachen* zeigt und im weiteren Verlauf Gegenstand meiner Analysen sein soll.

- Problemstellung

Sagen und Mythen hatten die klare Aufgabe nicht nur zu unterhalten, sondern auch zu ängstigen und vor möglichen Folgen bestimmten Handelns zu warnen. Mit der kindlichen Emanzipation haben sich jedoch auch die Funktionen kinderliterarischer Texte geändert. Sie dienen nicht mehr nur der Abschreckung, sondern weisen unterschiedlichste Funktionen auf; gleichzeitig mit der Funktion hat sich auch das Figurenarsenal und mit ihm der Drache geändert, wie im Analyseteil aufzuzeigen sein wird. Diese Änderungen der Funktionen von Literatur und der in ihr vorkommenden Figuren ist bedingt durch die Änderung des kindlichen Alltags. Moderne Medien konfrontieren Kinder in ungefilterter Permanenz mit Bösem und Gefährlichem, was bei ihnen große Unsicherheit und Ängste hervorruft. Sie suchen Figuren, zu denen sie aufschauen und mit denen sie sich identifizieren können. Kinder brauchen Helden. Auch deshalb finden sich Tendenzen der Didaktisierung der Kinder- und Jugendliteratur.

Zur Klassifikation des mittelalterlichen und des asiatischen Drachens konnten bereits genügend Erkenntnisse gewonnen werden, doch ob der Terminologie innerhalb moderner Gattungen herrscht noch Uneinigkeit; man sieht sich nach wie vor einem Definitionsproblem gegenüber ob der Figur des Drachens, seiner Entwicklung und seiner Aufgabe in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Deswegen ist es auch vormalig so wichtig, die Diskussion rund um die Definition und Abgrenzung von Phantastik vorzunehmen. Es soll so auch eine Entwicklung dargestellt

werden, wie Elemente der Sagen und der Märchen, und zu ihnen gehört der Drache, ihren Weg in die Phantastik fanden und wie sie schließlich dort verortet werden können. Denn die Motive der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur entstammen schließlich der Phantastik und möchte man eine gewisse Weiterentwicklung dieser Motive betrachten, so muss man auch die Gattungsgeschichte beachten.

Lassen wir einmal den chinesischen Drachen außer Acht, so wissen wir vom mittelalterlichen Drachen vor allem eines: er ist böse. Die Tradition mittelalterlicher Drachengestalten präsentiert ein Ungeheuer, das ganze Dörfer in Angst und Schrecken versetzt. Demjenigen, der dieses Monster zu vernichten vermag, winken Heldentum, Reichtum und nicht selten die Hand einer Königstochter. Diese Erscheinungsform traditioneller Drachen kennen wir vor allem aus mündlich tradiertem Literatur, also Sagen oder auch Mythen. In jedem Fall war der Drache eine Personifikation des Bösen und des Teufels. Deswegen wäre es nicht vorstellbar, dass ein Drache zu jener Zeit verschont geblieben oder als Haustier gehalten worden wäre. Noch viel weniger möglich scheint eine Freundschaft zwischen Ritter und Drache.

In der modernen Kinder- und Jugendliteratur ist diese Art des Vorkommens eines Drachens nur eine unter vielen. Er kann darüber hinaus als Relikt der Vergangenheit bis in die Gegenwart ragen, wie es auch Doderer und Verena Roßbacher festgestellt haben. Dabei fungiert er als Symbiose der Zeiten, als Allegorie der Zeitlichkeit und als Symbol dessen, was aus der verschütteten Geschichte in die Gegenwart hineinragt. Darüber hinaus birgt der Drache immer auch einen gewissen Rätselcharakter in sich, gilt also als Quell von Weisheit. Es ist eindeutig, dass die Grenzen der heutigen Genres, insbesondere derjenigen, die der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet werden, zunehmend verschwimmen. In allen erscheinen Magie und magische Wesen als etwas Alltägliches, egal an welchen Adressat sich das Werk richtet. Viele Werke, wie zum Beispiel *Moby Dick*, waren an Erwachsene adressiert, entwickelten sich jedoch zu Klassikern der Kinder- und Jugendliteratur.

Schlagen wir allerdings die *Unendliche Geschichte* auf, so lesen wir von einem ganz anderen Drachen, als uns bisher begegnet ist: Fuchur ist friedfertig, ein Quell des Glücks und unterhält Freundschaften. Eragons Geschichte geht gar noch viel weiter und handelt von dem Band, das

zwischen ihm und seiner „Drachin“ Saphira geschlossen wurde; ein Band, das stärker bindet als jede Freundschaft oder Liebe. Die vorkommenden Figuren haben sich also an sich nicht geändert, nur ihre Rolle innerhalb des Figurenarsenals und ihre Funktion. Irrationale Elemente, wie zum Beispiel das Auftauchen eines Drachens werden, ähnlich wie im Märchen, als selbstverständlich angenommen; die erzählte Welt wird von entmythologisierten und liebevollen Figuren beherrscht, die, im Falle des Drachens, ambivalente Rollen einnehmen können.

Was ist also geschehen? Wie konnte sich eine Verkörperung des Bösen, nämlich der mittelalterliche Drache, so sehr wandeln, dass er in der Kinder- und Jugendliteratur als Freund und Helfer, Vertrauter und Verbündeter bestehen kann? Darüber hinaus ist der böse Drache keineswegs aus unserem Gedächtnis gelöscht; nein, er besteht weiter parallel zu seinem guten Alter Ego. Die kindliche Emanzipation gesteht auch dem Drachen eine Veränderung und Wandlung zu. Die negativ besetzte Figur des mittelalterlichen Drachens hat sich weiterentwickelt und tritt nun in verschiedensten Formen und Funktionen auf. Sie entkam ihrer Einengung und Eingrenzung auf das Böse und kann nun mehrere Positionen einnehmen.

- Zielsetzung

Doch kann ein Drache der Held einer Erzählung sein? Kann der Drache also nicht nur böse sein, sondern auch gut? Gibt es darüber hinaus Abstufungen und Grauzonen? Kann die Figur eines Drachens nur schwarz-weiß funktionieren? Wie kann ein Drache in der modernen Kinder- und Jugendliteratur dargestellt und in die mythisch generierten Welten eingebunden werden? Gibt es eine beschränkte Anzahl von Figurentypen oder erscheinen sie unendlich und wandelbar? Wie generieren sich diese mythischen Welten generell und wie gehen sie mit der Ambiguität des Phantastischen und des Realen um?

Diesen Fragen werde ich im Laufe nachfolgender Analysen nachgehen. Vordergründigstes Unterscheidungsmerkmal ist dabei, ob der in der untersuchten Geschichte vorkommende Drache gut oder böse ist. Dazu gehören also auch die Bewertung seines inneren Handlungsimpulses, seines etwaigen Zweifels und seines Reflexionsvermögens. Daraus ergibt sich nicht nur die Frage, welche Position er im Figurenarsenal einnimmt und einzunehmen vermag, sondern auch die, wie der Drache sprachlich beschrieben wird; nach seiner Ambivalenz von Gut und Böse und seiner

Stellung nicht nur innerhalb des Figuren-, sondern auch des Motivinventars. Diese narratologische Figurenanalyse soll den Drachen also als Phänomen an sich beschreiben und ihn direkt und indirekt charakterisieren. Die ihm zugeordneten Informationen sollen nach ihrer Menge, Häufigkeit und Dichte beurteilt werden, um den Drachen als literarisches Motiv dar- und in einen Kontext zu stellen.

Ziel wird also nicht nur sein, diese Positionen zu bestimmen, sondern ihre Entwicklung anhand der einzelnen Gattungen und die Unterschiede zwischen denselben nachvollziehen zu können. Darüber hinaus ist es notwendig zu beurteilen, ob es diese Drachen als Helden innerhalb der einzelnen Werke braucht, oder ob diese beliebig ausgetauscht werden könnten. Inwieweit sind dabei Burkhard Sievers' Thesen von Nutzen, sinnvoll und tatsächlich die einzigen Wege, wie literarisch mit Drachen verfahren werden kann?

- Methodik und Vorgehensweise

Um diese Analysen durchführen zu können, muss empirisch und vor allem textimmanent vorgegangen werden. Zwar können aus dem Konvolut phantastischer Texte nur einige wenige Werke analysiert werden, doch denke ich einen guten Querschnitt vorgenommen zu haben, sodass sie daraus resultierenden Erkenntnisse durch ihre direkte Anwendbarkeit Relevanz besitzen. Von großer Wichtigkeit werden dabei Symbole sein, die der Textauslegung dienen und damit hermeneutisch untersucht werden müssen. Ebenso muss die Erzähltextanalyse in Ansätzen strukturalistisch vorgenommen werden, da die Struktur die Funktionalität einzelner Teile im Verbund darstellt und die darin vorkommenden Objekte und Akteure (so auch der Drache) erst im Gesamtzusammenhang ihre Bedeutung erlangen.

Um die einzelnen Werke und Gattungen beurteilen zu können, ist es vormals wichtig, sich der Entwicklung derselben zu widmen. Wichtig sind dabei Adressaten und Funktionen der Genres und gleichzeitig die Frage, wie der Drache in jedem einzelnen davon verortet ist. Deswegen werde ich im Einführungskapitel die Phantastik, die Fantasy und die phantastische Literatur ebenso darstellen und historisch einordnen wie einen Überblick über Mythos, Sage, Märchen und Bilderbuch geben. Anschließend werde ich das Motiv des Drachens, den Drachen als literarische

Figur zuerst definieren und dann seine historische Entwicklung nachzeichnen. Von Bedeutung ist auch die Analyse des Charakters des Drachens und des Drachenkampfes.

Den einleitenden Kapiteln folgt eine Darstellung der Thesen von Burkhard Sievers, wie auf literarischem Weg mit einem Drachen zu verfahren sei: „You have to kill him“, „Kiss him“, „Ride him“, „The chinese version: wisdom“ und „Let’ s be friends“. Um herauszufinden, wie mit einem Drachen auf literarischem Weg verfahren wird, wende ich Burkhard Sievers’ Thesen zur Beschaffenheit des Symbols Drache auf verschiedene Gattungen an. Diese Thesen werden im Hauptteil meiner Arbeit auf verschiedene Werke angewendet. Hierzu habe ich immer mehrere Beispiele einer Gattung parallel zu einander untersucht, um auf mehrere Beispieldrachen zurückgreifen zu können. Die Gattungen, denen ich meine Analyse gewidmet habe, sind das Bilderbuch, phantastische Literatur und Fantasy.

Anhand dieser Analyse möchte ich bestimmen, welche Rolle und welche Funktion der Drache in den einzelnen Werken einnimmt, ob er sich genre- und damit zeitspezifisch entwickelt hat und ob sich Burkhard Sievers’ Thesen tatsächlich bestätigen, oder ob es noch mehr Möglichkeiten gäbe, wie mit einem Drachen auf literarischem Wege zu verfahren sei. Ist der Drache gut? Ist der Drache böse? Oder haben sich sinnvolle Abstufungen und Zwischentypen etabliert, die eine andere Funktion einnehmen, als den Adressaten zu ängstigen und ihn so vor etwaigen Gefahren zu warnen? Wichtig erscheint hierbei zu unterscheiden, ob der Drache als Relikt in die jeweilige Geschichte hineinragt, eine Ausnahmeerscheinung ist, wie er sie im Mittelalter darstellte, oder ob er mittlerweile zum gängigen Figurenarsenal gehört und ob er in der von mir untersuchten Kinder- und Jugendliteratur fest verankert ist oder eine austauschbare Figur darstellt.

2.) Darstellung und historische Einordnung der Phantastik, Fantasy und der phantastischen Literatur

Der Begriff des Phantastischen wird hier möglichst weit gefasst, damit wir nicht nur das Subgenre fassen können, sondern die eigenständige Gattung, die sich nach und nach entwickelt hat. In diesem Kapitel möchte ich einen Einblick in die geschichtliche Entwicklung der Forschungslage der Textsorte Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur geben. (Rekonstruktion der Begriffsentwicklung im deutschsprachigen Raum für die Kinder- und Jugendliteratur³). Besonders wichtig erscheint dabei die Abgrenzung der Phantastik, der Fantasy und der phantastischen Erzählung vom Märchen, das ja doch eine Vielzahl phantastischer Elemente aufweist, jedoch eine andere literarische Gattung darstellt. Die andere Problematik ergibt sich daraus, dass die Terminologie zwischen Literaturwissenschaft und spezieller Kinder- und Jugendliteraturforschung stark differiert. Darüber hinaus ergeben sich auch Definitionsprobleme in der internationalen und auch der innerdeutschen Literaturwissenschaft.⁴

Da Nils Kulik in seinem Werk *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Eine Untersuchung bezogen auf Werke von Joanne K. Rowling, J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Astrid Lindgren, Wolfgang und Heike Hohlbein, Ottfried Preußler und Frederik Hetmann.*- Frankfurt am Main: Europ. Verlag der Wissenschaften 2005 im Kapitel I. *Begriffe – Forschungsstand – Fragestellung – Methode* dies schon umfangreich dargestellt hat, werde ich mich im Folgenden auf ihn beziehen und hier nur eine kurze Zusammenfassung seiner Arbeit liefern, in der er es sich zum Ziel gemacht hat, die Forschungslage zu ordnen und für sich eine Arbeitsthese zu formulieren.⁵

³ Vgl. auch Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Eine Untersuchung bezogen auf Werke von Joanne K. Rowling, J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Astrid Lindgren, Wolfgang und Heike Hohlbein, Ottfried Preußler und Frederik Hetmann.*- Frankfurt am Main: Europ. Verlag der Wissenschaften 2005. (=Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, hg. v. Hans-Heino Ewers, Christine Garbe, Bernhard Rank und Rüdiger Steinlein, Band 33, zugl. Oldenburg, Univ. Diss., 2004)

⁴ Vgl. Wolfgang Biesterfeld: *Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur: Vorschläge zur Definition*, S. 71-80. In: Günter Lange, Wilhelm Steffens (Hg.): *Literarische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*- Würzburg: Königshausen und Neumann, 1993 (=Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, Volkoch e.V., Band 13), S. 71.

⁵ Vgl. Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, Seite 18.

Hans Heino Ewers hat sich intensiv mit Ulrich Becks Konzept der gesellschaftlichen Modernisierung Deutschlands beschäftigt und wandte dieses auf Kinderliteratur an. Zwar geht es beiden hauptsächlich um Deutschland, doch da in dieser Arbeit der gesamte deutschsprachige Raum behandelt wird, können diese Thesen übernommen werden; allzu detaillierte Schilderungen auf die DDR oder die BRD bezogen, werden hierbei allerdings außen vor gelassen. Ewers erkennt die Anfangszeit der Industriegesellschaft auch als Anfang einer modernen Kinderliteraturtendenz. Und ebenjene Tendenz kehrt in den späten fünfziger und sechziger Jahren in der Art wieder, dass in ihr „eine wunderbare Märchenwelt mit entmythologisierten, liebevollen Figuren aufgebaut wird“.⁶ Wichtig sei hierbei, dass sich das Kindheitsbild (allerdings spricht Ewers hier lediglich von der BRD) stark gewandelt habe und die weibliche Emanzipation die kindliche Emanzipation nach sich gezogen hätte, sodass das Kind nun als ernst zu nehmender Partner betrachtet wurde.⁷

Prinzipiell stammt der Begriff „Phantastisch“ aus dem 19. Jahrhundert und wurde im französischen Sprachraum von dem Literaturhistoriker Ampère verwendet, der diesen Begriff für E.T.A. Hoffmann als Stammvater der phantastischen Literatur verwendete. Die phantastische Erzählung konnte erst als eigene Gattung entstehen, als sich das wissenschaftliche Denken bereits etabliert hatte.⁸ Aus der ursprünglich französischen Gattungsbezeichnung entwickelten sich zwei Traditionen: Die eine des deutschsprachigen Raums, die das Kunstmärchen im Mittelpunkt der Phantastik sieht und die französische Tradition, in der es keinen besonderen Platz erhält. Gemein ist ihnen die Problematik der phantastischen Erzählung vom Märchen abzugrenzen, da die phantastische Erzählung zahlreiche Märchenmotive verwendet.⁹

Sosehr die Forschung zur Begriffsdefinition auch auseinandergehen mag; über den Anfang der Beschäftigung mit der Phantastik im deutschsprachigen Raum herrscht Einigkeit. Anna Krüger und Ruth Koch gelten als ihre Wegbereiter. Mitte der 1950er Jahre nimmt Krüger eine

⁶ Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende. Mit einer Einleitung zur Entwicklung der Gattungstheorie und einem Exkurs zur phantastischen Kinderliteratur der DDR.- Peter Lang: Frankfurt am Mai 2004. [= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, hg. v. Hans-Heino Ewers u.a., Bnd 29], S. 14.

⁷ Vgl. Ebd., S. 14f.

⁸ Vgl. Ebd., S. 19f.

⁹ Vgl. Ebd., S. 19.

Abgrenzung jener Kinder- und Jugendbücher vor, die zwar einzelne Märchenmotive, doch nicht die dem Märchen entsprechende Struktur aufweisen und nennt jene Texte *phantastische Abenteuergeschichten*. Vormalig waren all diese Texte ebenfalls zur Gattung des Märchens gerechnet worden. Doch in phantastischen Abenteuergeschichten würden, so Krüger, Wunder nur auf Einen, oder eine sehr kleine Gruppe von Menschen wirken, was jene Personen erstaunt und verwundert, da sich das märchenhafte Ereignis deutlich von ihrer Wirklichkeit abhebt.¹⁰

Während Koch der Gegenüberstellung von Wunder und Wirklichkeit als grundlegendes Motiv zustimmt, verweigert sie jedoch die Bezeichnung „phantastische Abenteuergeschichte“ und führt stattdessen die Bezeichnung „phantastische Erzählung“ in die Forschung ein, was einer Mittelstellung zwischen Märchen und Abenteuergeschichte gleichkommt.¹¹ Krüger geht noch weiter und beschreibt die Abgrenzung vom Märchen als Modell zweier Ebenen: „die Realität und ein durch ein märchenhaftes einmaliges Ereignis verwandelter Weltausschnitt, in den Übernatürliches plötzlich und zum Erstaunen der Buchhelden hereinbricht.“¹²

Diese Textsortenbestimmung wird zunächst angenommen. Göte Klingberg nimmt jedoch die Definition von E. T. A. Hoffmanns Kunstmärchen durch Paul-Wolfgang Wühl auf, was eine eindeutige Abgrenzung zu anderen Textsorten ermöglicht: Phantastik lässt sich nun von Märchen und jenen Texten unterscheiden, die ausschließlich mythische Welten generieren.¹³ Nonsense grenzt Klingberg ebenfalls aus, da hier keinerlei reale, noch verzerrte Art der Logik zu finden ist, was in der Phantastik schon der Fall ist. Laut Klingberg konstituiert sich eine Textsorte durch bestimmte Motive: „The motifs of the fantastic tale for children tell of a strange world which is connected with a real one, or about a method which renders the union between the two world possible.“¹⁴ Neu bringt Klingberg den Begriff der surreal-komischen Erzählung in die Diskussion

¹⁰ Vgl. Anna Krüger: *Das Buch- Gefährte eurer Kinder*. 2., verb. um die neuesten Jugendschriften erweiterte Aufl.- Stuttgart: Klett 1954, S. 21 (Zitiert nach: Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, S. 18).

¹¹ Vgl. Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur*, S. 18f.

¹² Anna Krüger: *Wunschträume der Kinder als Motive phantastischer Geschichten*.- In: *Geht uns Bücher, geht uns Flügel* 3 (1965, S. 47-56), S. 48 (Zitiert nach Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur*, S. 19).

¹³ Vgl. Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur*, S. 19f.

¹⁴ Göte Klingberg: *The Fantastic Tale for Children. A Genre Study from the Viewpoints of Literary and Educational Research*.- Gothenburg: Gothenburg School of Education, Dept. Of Educational Research 1970, S. 13. (Zitiert nach Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur*, S. 21).

mit ein, wovon Klingberg jedoch eine genaue Definition schuldig bleibt und lediglich Facetten angibt.¹⁵

Entscheidende Erweiterungen der Forschungsdiskussion ergeben sich erst Ende der 1970er Jahre, als zunächst für die Erwachsenenliteratur und später die Kinder- und Jugendliteratur eine weiter greifende Definition der Phantastik eingeführt wird. Gerhard Haas stützt sich hierbei besonders auf die Arbeiten zur phantastischen Erwachsenenliteratur von Tzvetan Todorov (Einführung in die fantastische Literatur) und Rein A. Zondergeld (Phaicon- Bände).

Todorov definiert strukturalistisch das Phantastische als „die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenüber sieht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.“¹⁶

Laut Todorov bedingen drei Tatsachen die Phantastik: Eine real erscheinende Welt, die Unschlüssigkeit darüber, ob das märchenhafte Ereignis natürlich oder übernatürlich ist, und eine bestimmte Haltung des Lesers gegenüber dem Text. Damit verlangt Todorov ein Wörtlichnehmen des Textes und macht die Zuordnung zu einer Textgattung abhängig von der Unschlüssigkeit. Denn sobald die Unschlüssigkeit durch eine Erklärung der realen Gedankenwelt gedeutet werden kann, kann der Text dem Unheimlichen zugeordnet werden. Wird hingegen das Unschlüssige durch neue Naturgesetze anerkannt, entspricht es dem Wunderbaren. Phantastisch sind demnach nur jene Texte, die die Ambiguität bis über den Schluss hinaus aufrecht erhalten. Die Phantastik führt also ein Leben zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen. Als Untergattung können hierbei, je nach Auflösungszeitpunkt zum Phantastisch- Unheimlichen oder Phantastisch- Wunderbaren¹⁷ gezählt werden.¹⁸ Für Todorov bestimmt nicht der implizierte Leser über die Textzugehörigkeit, sondern die Unschlüssigkeit des realen Lesers entscheidet darüber, zu welcher Gattung der Text gerechnet wird, und bleibt der reale Leser über das Ende hinaus unschlüssig, gehört der Text der Phantastik an. Eine weitere Leistung Todorovs war es, die

¹⁵ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 21.

¹⁶ Tzvetan Todorov: Einführung in die fantastische Literatur.- München: Carl Hanser Verlag 1979, S. 26. (Zitiert nach Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 22f).

¹⁷ Näheres zu den Kategorien Todorovs siehe auch: Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992 [Diplomarbeit], S. 12f.

¹⁸ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 23.

wichtigsten Themen und Motive der phantastischen Literatur zu klassifizieren und mehreren Themenbereichen zuzuordnen.¹⁹

Todorovs Definitionsversuche wurden unter anderem von Marzin²⁰ und von Haas kritisiert, der in Todorovs Definition die Phantastik als psychologisches Phänomen verortet sieht, was aber keiner generellen Analyse dienlich wäre und damit auch keine akzeptable Definition darstellt.²¹ Unabdingbar sind die Angst, der Schrecken und das Grauen, die Grundthemen der phantastischen Literatur, die entstehen, wenn die reale Welt auf etwas Unerklärliches stößt. Das Schaurige oder Grausige treffen wir auch in der mündlich tradierten Literatur, der Sage.²²

Uwe Durst verstärkt den strukturellen Ansatz in Todorovs Theorien; der literarische Text der Phantastik wird als System von Systemen angesehen, die miteinander in einer Wechselbeziehung stehen. Er teilt Todorovs Auffassung der verbalen, der syntaktischen und der semantischen Ebene²³ als der drei grundlegenden Werkebenen.²⁴ „Der Begriff des Realitätssystems [...], das System der Gesetze einer erzählten Welt, leitet sich ab aus dem Zusammenhang der literarischen Struktur. Gegenstand der Betrachtung ist folglich der Eigenwert und die Eigengesetzlichkeit des künstlerischen Verfahrens: Das Realitätssystem beschreibt die Gestaltung der im Zusammenspiel der Verfahren herbeigeredeten Welt.“²⁵ So würde also der künstlerische Eigenwert einer phantastischen Geschichte dadurch festgestellt werden, welche inneren Strukturen der Geschichte

¹⁹ Näheres siehe auch: Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 23.

²⁰ Marzin erkennt innerhalb der phantastischen Literatur zwei Handlungskreise für ihre Definition als maßgeblich an: Der erste Handlungskreis, der der eindimensionalen nicht-phantastischen Literatur entspricht, ist der Boden, von dem aus sich die Handlung entwickelt, wobei er allerdings selten zum Gegenstand der Reflexion wird. Der zweite Handlungskreis steht im Widerspruch zur empirisch-rationalen, naturwissenschaftlich geprägten Welterfahrung und damit zum ersten Handlungskreis. Diese Phänomene dieses Kreises folgen einer Irrationalität im Sinne einer „anderen“ Logik. Siehe dazu auch: Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992, S. 14-17.

²¹ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S.24f

²² Vgl. Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 20f.

²³ „Die realitätssystemische Ambivalenz, die strukturelle Dominante der phantastischen Literatur, führt darum zwangsläufig auf allen dreien zu Konsequenzen: die verbale Ebene ist ambivalentisiert, da die realitätssystemische Aussage ständig Zweifel an ihrer eigenen, binnenfiktionalen Richtigkeit hervorruft, denn die Autorität des textimmanenten Sprechers ist destabilisiert; die syntaktische Ebene zeichnet sich durch die Verknüpfung von Werkteilen aus, die unterschiedlichen Spektrumsseiten angehören [...], die sequentielle Struktur ist doppeldeutig; die semantische Ebene konkretisiert die sequentielle Struktur im wunderbaren, thematischen Material, dessen fiktionsinterne Existenz, das Nichtsystem in Zweifel zieht.“ (Uwe Durst: Theorien der phantastischen Literatur, S. 336).

²⁴ Vgl. Uwe Durst: Theorie der phantastischen Literatur.- Tübingen, Basel: Francke Verlag 2001, S. 14.

²⁵ Ebd., S. 14.

wie miteinander in Wechselbeziehung stehen und wie miteinander harmonieren. Innerhalb der Erzählung lassen sich unterschiedliche Strukturen erkennen, die miteinander in Aktion treten und so eigene Realitätssysteme erschaffen, anhand derer man wiederum die Genrezugehörigkeit ablesen könnte. Phantasie sei damit eher als Struktur eines Textes zu verstehen, denn als Genre. „Dem ist entgegenzuhalten, daß jedes Genre eine Struktur haben muß, und umgekehrt das Vorhandensein einer jeden Struktur zum Kriterium eines Genres erklärt werden kann.“²⁶ Renate Lachmann fügt der Diskussion um die Abgrenzung von Phantastik noch ihren rhetorischen Ansatz hinzu: In ihrer Studie „Erzählte Phantastik“ analysiert sie das Phantastische ausführlich in historisch-rhetorischer Perspektive.²⁷ Das Unschlüssigkeitskonzept, das Todorovs Theorien maßgeblich bestimmt, hat eine weit verzweigte Vorgeschichte und wird in der romantischen Poetologie erstmals greifbar. In ihr findet jene Tradition ihren Abschluss, in der „Phantasie und Phantasma seit den antiken Techniken der Rhetorik und Poetik ihren – regulären – Platz hatten. Das Verhältnis Rhetorik – Phantastik ist jedoch keineswegs durch Ablösung allein bestimmt. Einerseits gibt es die Emanzipation aus rhetorischer Zählung, die die Phantastik als Gegenentwurf zur Rhetorik im Sinne einer Regel-Institution erscheinen lässt; andererseits bildet die Phantastik eine eigene Verfahrensrhetorik heraus, die sich ausgewählter von der antiken Rhetorik bereits benannter Verfahren bedient.“²⁸ Denn löse man Phantastik aus ihrer sprachlichen Dynamik heraus und würde sie rhetorisch begreifen, so sähe man sich den zwei Phänomenen Referenzialisierung und Hypostasierung gegenübergestellt. So sieht Clemens Ruthner Todorovs größte Leistung nicht in seinem Unschlüssigkeitskonzept, sondern in seinem unfertig gedachten Aperçus. So sei der phantastische Diskurs durchaus als Verlängerung rhetorischer Figuren anzusehen²⁹: „Er nehme beispielsweise die Hyperbeln und Superlative der Alltagssprache und imaginiere so mit dem Stilmittel der Übertreibung das tatsächlich riesig Große und winzig Kleine; aus dieser Vergegenständlichung rhetorischer Prinzipien entstünden

²⁶ Ebd., S. 24.

²⁷ Vgl. Evelyne Jacquelin: Jenseits und zurück. Wege des Phantastischen zwischen deutschem und französischem Kulturraum – eine Skizze, S. 72.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen 2006, S. 67-87.

²⁸ Renate Lachmann: Schlüssiges – Unschlüssiges (Nach und mit Todorov), S. 87.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen 2006, S. 87-99.

²⁹ Vgl. Clemens Ruthner: Imaginierte Referenzen. Kultursemiotische Prolegomena zur ‚Selbstzeugung‘ des Phantastischen, S. 136.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen 2006, S. 135-145.

phantastische Motive wie etwa Riesen und Zwerge.“³⁰ Demnach würde sich Phantastik über ihr Motivinventar definieren, das mithilfe rhetorischer Figuren aufgebaut ist. Rhetorische Figuren beziehungsweise Schemata werden allerdings nicht komplett aus der rhetorischen Semantik entlassen, sie greifen als Gedankenfigur vielmehr die Rhetorik von innen heraus an und überführen sie in eine Gegenrhetorik des Phantastischen und demonstrieren damit ihre Ambivalenz.³¹

Der nächste Schritt in der Definition von Phantastik wird durch den ersten 1974 und den zweiten 1975 Phaicon-Band gemacht, der die Konzeptionen Louis Vax', Roger Caillois', Rein A. Zondergelds, Georges Jacquemins, Andrzej Zgorzelskis und Thomas Owens niederlegt. Während Vax das Phantastische lediglich von anderen Textsorten abzugrenzen³² versucht und sich hierbei auf die nicht beängstigenden, übernatürlichen Erscheinungen bezieht, wie sie auch das Märchen aufweist, geht Caillois noch weiter und sieht die phantastische Erzählung immer enden „[...] mit einem unheilvollen Ereignis, das zum Tode, zum Verschwinden oder zur Verdammnis des Helden führt. Danach ist die Ordnung der Welt wiederhergestellt.“³³ Caillois sieht das Märchen charakterisiert durch eine Welt, in der die Magie alltäglich ist und die mit „Drachen, Einhörnern und Feen bevölkert [ist]. Diese Welt betrachtet Caillois als harmonisch, ohne Widersprüche, aber reich an unerwarteten Ereignissen und an Kämpfen zwischen Gut und Böse.“³⁴

Sowohl Caillois³⁵, als auch Vax gehen motivisch und inhaltlich vor, um die Phantastik zu ordnen. Jacquemin sieht die Ordnung der Welt erst unmittelbar durch das Ende, den Tod hergestellt,

³⁰ Ebd., S. 136.

³¹ Vgl. Renate Lachmann: *Erzählte Phantastik. Zu Phantasiegeschichte und Semantik phantastischer Texte*, 1. Aufl. Orig. Ausgabe.- Suhrkamp: Frankfurt am Main 2002. [= Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft; 1578], S. 99.

³² Dabei legt Vax besonderes Augenmerk auf die Abgrenzung zu Märchen, Horrorgeschichte und Utopie.. Während dem Märchen durch das Fehlen von jeglichem Realitätsbezug auch das Bedrohliche fehlt, kommt die Horrorgeschichte ohne übernatürliche Elemente aus. Als grundlegend erachtet Vax die Tatsache, dass die phantastische Literatur dominiert wird von der Angst als Rezeptionsmoment. (Kitinada Watanasak: *Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende*, 1992, S. 9).

³³ Roger Caillois: *Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science-Fiction*, S. 46-48.- In: Zondergeld, Rein A.: *Phaicon 1.*- Frankfurt a. M.: Insel 1974, S. 44-83 (Zitiert nach Nils Kulik: *Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur*, S. 26).

³⁴ Hajna Stoyan: *Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende*, S. 20.

³⁵ Caillois nimmt zusätzlich die geschichtliche Bedeutung der Wissenschaft mit als Grund für eine literarische Entwicklung an: Laut Caillois besiegelte die Wissenschaft den Untergang des Märchens, worauf man sich in der Science Fiction mit der Wissenschaft auseinandersetzt. „Märchen, phantastische Erzählung und Science Fiction markieren je eine Phase literarischer Verarbeitung wissenschaftlicher Erkenntnisse. Das Wunderbare bzw. Übernatürliche offenbart sich im Märchen in einer zeitlosen Welt der Wunder und der Zauberei, in der Phantastik als

zuvor würde nur eine scheinbare Ordnung vorherrschen. Das Ende und damit der Anfang der Ordnung stellt das Gleichgewicht der realen und der übernatürlichen Welt erst her, was für Jacquemin das Phantastische und das Realistische nah beieinander liegen lässt. Zgorzelski schlägt einen völlig anderen Weg ein und erkennt in den, in phantastischen Erzählungen geschaffenen Welten, eine eigene Art der Realität, und erst wenn diese inneren fiktiven Gesetze gebrochen werden, entstünde Phantastik.³⁶

Gerhard Haas schließt sich all diesen Überlegungen an und betont,

„dass die modifizierende Qualität des phantastischen durch die radikal festlegende Einengung auf das Grauen erregende verdeckt wird und nicht zuletzt, dass die psychologische Begründung des phantastischen keine Basis für eine wissenschaftliche Verständigung abgibt, da sie notwendig individuell und temporär, aber das heißt: beliebig bleibt.“³⁷

Haas geht in seinem Bestimmungsversuch von der argumentativen Struktur aus und nicht wie bisher von einer inhaltlichen und psychologischen. Und das heißt für Haas

„dass der Gegensatz von ‚realistisch‘ und ‚phantastisch‘ [...] nicht als Gegensatz von gedanklicher Strenge, Ordnung, Logik einerseits und irrationaler Beliebigkeit andererseits verstanden werden kann, sondern sich darstellt als Neben- und miteinander von mehr oder minder striktem rational-logischem, dem Prinzip der Kausalität verpflichtetem Ordnen und Argumentieren und einer Form des Erkenntnisgewinns und der Weltsicht, die anderen, vorwissenschaftlichen, komplexeren Prinzipien folgt.“³⁸

Diese Überlegung lehnt Haas an die Konzeption des wilden Denkens von Claude Lévi-Strauss an.³⁹

Haas fasst den Phantastikbegriff so weit, dass nun auch Märchen, Mythen, Sagen, Sciencefiction und Utopien unter ihm vereint werden können. So findet sich die Phantastik auch in der Kinder- und Jugendliteratur. Prinzipiell drücken die Begriffe Science und Fiction bereits aus, was wir von

□

Riß in der realen Welt und in der Science Fiction als Antizipation [...] Entwicklungen“. (Kitanada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992, S. 10).

³⁶ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 27f.

³⁷ Gerhard Haas: Struktur und Funktion der phantastischen Literatur, S. 344.- In: Wirkendes Wort 28 (1978H. 5., S. 340-356. (Zitiert nach Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 29)

³⁸ Ebd., S. 348. (Zitiert nach Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 30)

³⁹ Haas sieht im wilden Denken eine nicht wissenschaftliche Methode, die allerdings genauso zu einem Erkenntnisgewinn verhelfen kann. Wildes Denken sei damit „[...] Erkenntnisgewinn auf der Ebene der sinnlichen Wahrnehmung und der Einbildungskraft, ist ein ‚Denken‘ in komplexen Bildern, die auf etwas verweisen, was Bedeutung hat und was, im Laufe der Geistesgeschichte logisch ergreifbar, Idee oder wissenschaftliche Erkenntnis geworden ist oder noch wird [...]“ (Haas 1978a, S. 349, zitiert nach Nils Kulik) So gesehen enthält die Phantastik, laut Haas, Elemente des wilden Denkens.

solch einem Text erwarten: Nämlich Wissenschaftlichkeit und „spekulativ phantastische[n] Charakter“.⁴⁰ Geprägt wurde dieser Begriff 1929 von Hugo Gernsbach und stellte lange Zeit eine kommerzielle Kategorie dar. Erst spät nahm auch die Literaturwissenschaft davon Notiz. „In Amerika geschah dies nach dem Zweiten Weltkrieg, in Europa gar erst in den fünfziger Jahren. Zuerst musste die Science Fiction in einen Bezugskontext mit der Phantastik und der Utopie gestellt werden. Der anfangs zwar stark betonte Wissenschaftsbezug der Science Fiction wurde zwar später relativiert, dennoch ist sie aber im Nahbereich der Technik anzusiedeln.“⁴¹ „Die Science-Fiction-Kinder- und Jugendliteratur fand in den sechziger und siebziger Jahren große Verbreitung. In den 80er Jahren verlagert sich das Leseinteresse [...] in Richtung der phantastischen Erzählung.“⁴² Eine Utopie ist „[...] die literarische Fiktion optimaler, ein glücklicheres Leben ermöglichender Institutionen eines Gemeinwesens, die faktisch bestehenden Missständen gegenübergestellt werden.“⁴³ Das Wort selbst stammt aus dem Griechischen und bedeutet soviel wie Nirgendland oder Nirgendheim. „Die zweidimensionalen phantastischen Erzählungen und Science-Fiction-Texte gehen häufig in Utopie über.“⁴⁴ Eine andere Definition gibt Karl Ernst Maier: „Utopien schildern Zustände und Ereignisse, die der Zukunft angehören, an keinem Ort (ou topos) Wirklichkeit sind und daher nur in gedanklicher Konstruktion entwickelt werden können.“⁴⁵

Die dritte Auflage von Haas' Handbuch „Kinder- und Jugendliteratur“ stellt die Konzeptionen der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur von Haas und Klingberg gegenüber. Grob gesprochen werden darin „die Theorien aus der Erwachsenenliteratur zunächst auf theoretischer Ebene für die Kinder- und Jugendliteratur übernommen, ohne aber deren Tauglichkeit in Bezug auf konkrete Texte zu prüfen.“⁴⁶ Die Übertragung der Konzepte der Erwachsenenliteratur auf die

⁴⁰ Helmut Melzer: Sciencefiction für Kinder- und Jugendliteratur.- In: Lange 200, Bnd 1, S. 547. (Zitiert nach Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 41)

⁴¹ Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992 [Diplomarbeit], S. 5.

⁴² Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 41.

⁴³ Wilhelm Kamlah: Utopie, Eschatologie, Geschichtsteleologie: Kritische Untersuchung zum Ursprung und zum futuristischen Denken der Neuzeit., Mannheim, Wien Zürich 1969, S. 17. (Zitiert nach: Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992, S. 5).

⁴⁴ Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 42.

⁴⁵ Wolfgang Biesterfeld: Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur: Vorschläge zur Definition, S. 71.

⁴⁶ Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 33.

Kinder- und Jugendliteratur konnte jedoch nicht problemlos verlaufen, vielmehr ergab sich ein Nebeneinander verschiedenster Phantastikbegriffe; der Versuch eine allgemein gültige Definition zu schaffen, war wieder gescheitert.⁴⁷

In den 1980er Jahren machten sich vor allem Winfried Freund, Dagmar Grenz, Wolfgang Meißner und Maria Nikolajeva verdient in der Diskussion um einen Definitionsversuch der Phantastik innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur. Winfried Freund sieht in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur kein abgrenzbares Phänomen mehr; er sieht sie vielmehr nicht so häufig vorkommen, wie vermutet. Den Begriff der Phantasiefiktion unterteilt Freund noch in evasorische (Pippi Langstrumpf), invasorische (Krabat) und didaktische⁴⁸ phantastische Fiktion. Freund kommt schließlich zu dem Schluss, dass die Ausprägungsqualität der Erwachsenenphantastik sich unterscheidet von der der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur.⁴⁹

Dagmar Grenz fügt der Fachdiskussion nicht viel Neues hinzu und beschreibt die phantastische Kinder- und Jugendliteratur als eine Mischform, die zwischen der strengen Phantastik und dem Wirklichkeitsmärchen steht. Die strenge Phantastik im Sinne Todorovs existiere, laut Grenz, kaum noch.⁵⁰

Meißner macht in seiner Dissertation ‚Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart‘ einen Konsens innerhalb der verschiedenen Theorien aus, kann jedoch keine eigene Definition aufstellen. Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur sei

„[...] wenn in einem Werk (mindestens) zwei Handlungsebenen erkennbar werden, die sich nicht miteinander vereinbaren lassen. Eine der Handlungsebenen muß dabei dem Realitätsprinzip entsprechen, d.h. die in dieser Ebene eingesetzten Textkonstituenten folgen den Gesetzmäßigkeiten des logisch-empirischen Denkens und dem darauf aufbauenden Weltbild [=realistische Ebene]. Eine zweite Handlungsebene muß dem Realitätsprinzip widersprechen [=imaginäre Ebene]. Die Berührung der beiden Ebenen kann in vielfältiger Weise stattfinden: Der Übergang kann als angenehme oder unangenehme Überraschung gestaltet werden, auch das

⁴⁷ Vgl. Ebd., S. 34.

⁴⁸ Die didaktische Fiktion nutzt phantastische Mittel, um Wertvorstellungen darzustellen oder zu hinterfragen. Als Beispiel führt Freund Carlo Collodis Pinocchio an. (Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 35.)

⁴⁹ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 34f.

⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 35.

Moment der Angst ist – wie in der Erwachsenenphantastik – denkbar. [...] Gleichwohl muß eine Grenze zwischen den verschiedenen Realitätsebenen im Text erkennbar sein. Aus dem Handlungsverlauf muß sich ergeben, dass zwei miteinander nicht vereinbare Ebenen aufeinanderstoßen.“⁵¹

Nach Meißners Auffassung kann nur dann von phantastischer Kinder- und Jugendliteratur gesprochen werden, wenn das Muster der realistischen und der imaginären Ebene bis zum Ende der Geschichte aufrecht erhalten werden. Meißner zieht damit die Grenzen zur und von der Phantastik so eng, dass nicht einmal „Alice im Wunderland“ (Lewis Carroll) dazu gezählt werden kann. Hilflös sieht sich Meißner jedoch jenen Texten gegenüber, die kein phantastisches Grundmuster besitzen und kann sie lediglich unter dem Begriff „Literatur des Imaginären“ zusammenfassen, worunter all jene Werke gerechnet werden, in denen nur eine einzige Handlungsebene besteht.⁵²

Nikolajevs Ansätze sind neuartig bezüglich der Textauswahl, nicht jedoch bezüglich der Definition der Textsorte.⁵³

Innerhalb der 1990er Jahre arbeiteten vor allem Wolfgang Biesterfeld, Gertrud Lehnert, Günter Lange, Carsten Gansel und ebenfalls Haas an einem Neuansatz in der Textsortendefinition. Biesterfeld führt den Oberbegriff der „empirischen Literatur“ in die Forschung ein, welcher ebenso für die Erwachsenenliteratur wie die Kinder- und Jugendliteratur gilt und wozu nun neben Utopie, Sciencefiction, Fantasy und Phantastik auch Horror, Märchen, Sage, Naturwissenschaft und Philosophie gezählt werden können. Allein eine neue Definition für phantastische Kinder- und Jugendliteratur kann Biesterfeld ebenfalls nicht geben.⁵⁴

Gansel sieht in seinem Arbeitsbegriff für die Kinder- und Jugendliteratur diese so charakterisiert,

„dass auf der Ebene der literarischen Darstellung die Elemente (Figuren, Handlungen, Episode, Zustände, Ereignisse) so miteinander in Verbindung gesetzt werden, wie das in der empirischen Wirklichkeit nicht oder noch nicht möglich ist. [...] Auf der Ebene der Darstellung erscheint Unmögliches als möglich und wird eine

⁵¹ Wolfgang Meißner: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Theorie und exemplarische Analyse von Erzähltexten der Jahre 1983 und 1984.- Würzburg: Königshausen&Neumann 1989, S. 64. (Zitiert nach Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 36)

⁵² Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 37.

⁵³ Vgl. Ebd., S. 38.

⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 39.

die Grenzen empirischer Wirklichkeit überschreitende künstlerische Spielwelt aufgebaut.“⁵⁵

Für Gansel ist erst das komplexe Vorkommen phantastischer Mittel entscheidend dafür, ob der Text zur Phantastik gerechnet werden kann. Das bedeutet, dass sich die Phantastik durch bestimmte Ausprägungen konstituiert und nicht an eine bestimmte Gattung gebunden ist. Gansel sieht im Verhältnis zweier Handlungsebenen zueinander drei Grundmodelle, was jedoch nicht über den damaligen Forschungsstand hinausgeht. Darum berücksichtigt Gansel noch eine historische Variable- die Historizitätsvariable.⁵⁶

Wünsch greift diesen Aspekt der Historizität auf und sieht das Phantastische an ein Ereignis gebunden und damit als Phänomen der „histoire“.⁵⁷ Wünsch unterscheidet dabei „zwischen realitätskompatibler und nicht- realitätskompatibler Literatur. Im Gegensatz zur realitätskompatiblen Literatur verstößt die nicht- realitätskompatible gegen den Realitätsbegriff ihrer Epoche“.⁵⁸ So nimmt Wünsch die Historizitätsvariable als Basis der Phantastik und erweitert sie um den Begriff des kulturellen Wissens nach Titzmann.⁵⁹

In der weiteren Forschungsdiskussion geht es vor allem um Unterscheidungen innerhalb der Phantastik. Den neuesten Forschungsbeitrag leistete Birgit Patzelt mit ihrer Dissertation „Phantastische Kinder- und Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre“, wo sie folgende Arbeitsdefinition aufstellt:

„Die [phantastischen] Erzählungen gestalten eine fiktiv- reale Welt, in der eine oder mehrere Figuren mit einem für sie übernatürlichen, d.h. mit ihrer Welt nicht zu vereinbarenden, Phänomen konfrontiert werden. Dieses phantastische Phänomen tritt als strukturbildendes Element auf, d.h. es wirkt unmittelbar auf das Handlungsgeschehen ein. Im Text wird die Konfrontation mittels einer

⁵⁵ Carsten Gansel: Vom Märchen zur Discworld-Novel. Phantastisches und Märchenhaftes in der aktuellen Literatur für Kinder und Jugendliche, S.597f.- In: Deutschunterricht Berlin 51 (1998) H. 12., S. 597-606. (Zitiert nach Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 40f).

⁵⁶ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 41f.

⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 42.

⁵⁸ Ebd., S. 42.

⁵⁹ Vgl. Ebd., S.42.

Erklärungsstruktur thematisiert. Die fiktiv- reale Welt des Textes ist mit dem Realitätskonzept des Lesers vereinbar.“⁶⁰

Damit bleibt Patzelt hinter dem Stand der Forschung zurück, da sie weder die historisch-kulturelle Bedingtheit, noch das kulturelle Wissen berücksichtigt.⁶¹

„Sinnvoller ist es, Wünschs Konzept auch für die Kinder- und Jugendliteratur zu übernehmen. Das ist insofern ohne Schwierigkeiten möglich, als die Phantastik als narrative Struktur beschrieben wird, so dass auf stofflich- motivliche, handlungs- oder argumentationsstrukturelle und psychologische Kategorien, auf deren Schwächen auch in Bezug auf eine Übertragung auf Kinder- und Jugendliteratur weiter oben bereits eingegangen worden ist, verzichtet werden kann.“⁶²

Das Konzept Wünschs zeichnet sich am meisten dadurch aus, dass es eine genaue Abgrenzung zu anderen Textsorten ermöglicht. Infolgedessen würde ich hier die Phantastik gerne zur Sciencefiction und Fantasy abgrenzen.

„[...] Das wesentliche Merkmal der Sciencefiction scheint damit zu sein, dass Grenzüberschreitungen im realitätskompatiblen Teilraum der dargestellten Welt (pseudo-) wissenschaftlich erklärt werden. Es herrscht eine glaubwürdige wissenschaftliche Atmosphäre, durch die phantastische Ereignisse normal erscheinen. [...] Sciencefiction kann also völlig ohne die Verletzung von Gesetzmäßigkeitsannahmen oder gar Basispostulaten auskommen, indem es lediglich ein über das Bekannte hinausgehendes Element einführt. [...]“⁶³

Für meine weiteren Studien ist es jedoch am wichtigsten, den Unterschied beziehungsweise die Gemeinsamkeiten der Phantastik und der Fantasy genau zu definieren. Das Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur von Klaus Doderer kennt den Begriff der Fantasy gar nicht, doch gibt es den allgemeinen Konsens, dass Fantasy eine nicht-realistische Literatur darstellt, „die ihre Stoffe aus Märchen, Sage und Mythos bezieht, mit Vorliebe eine unhistorische ritterliche Welt als Schauplatz nutzt und auf Drachen und zauberkräftige Schwerter nicht verzichten mag.“⁶⁴ So

⁶⁰ Birgit Patzelt: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre. Strukturen- Erklärungsstrategien- Funktionen.- Frankfurt a. M.: Lang 2001, S. 10. (Zitiert nach: Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 47).

⁶¹ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der Kinder- und Jugendliteratur, S. 47.

⁶² Ebd., S. 47.

⁶³ Ebd., S. 49.

⁶⁴ Wolfgang Biesterfeld: Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur, S. 73.

verhält es sich bei Fantasy im deutschsprachigen Raum; anders wenn man sich die Definition der Fantasy im englischsprachigen Raum ansieht, denn hier schließt sie Science Fiction und Phantastik im deutschsprachigen Sinne mit ein, nicht jedoch die Utopie. Die Fantasy im deutschsprachigen Sinne existiert im englischsprachigen Raum als Heroic Fantasy oder als Sword and Sorcery.⁶⁵ Diese „sind phantastische Abenteuer Geschichten, die sich in imaginären prähistorischen oder mittelalterlichen Welten abspielen, als alle Männer stark, alle Frauen schön, alle Probleme einfach waren und die Welt ein einziges Abenteuer war.“⁶⁶

Kulik verweist in seinen Ausführungen auf Wünsch und definiert wie folgt:

„Von der Phantastik unterscheiden sich Texte der Fantasy dadurch, dass in ihnen zwar gegen fundamental- ontologische Basispostulate verstoßen wird, diese aber in der Regel nicht durch einen Klassifikator angezeigt werden. Wie im Märchen wird das realitätskompatible Phänomen meist als solches hingenommen, eine prinzipielle Erklärungsbedürftigkeit wird von den Figuren und der Erzählinstanz nicht signalisiert.“⁶⁷

Susanne Tschirner geht hierbei noch weiter und meint, dass das Supra- Empirische integraler Bestandteil ist, jedoch von einzelnen Figuren durchaus hinterfragt werden kann. Im Märchen würde dies niemals hinterfragt werden.⁶⁸

Franz Rottensteiner meint dazu, dass es innerhalb der Fantasy

„[...] zwar viele übernatürliche Elemente, aber keinen Konflikt der Weltordnung [gibt]: Natürliches und Übernatürliches stehen einander nicht feindlich gegenüber, sondern verschmelzen, Magie, Zauberer und übernatürliche Wesen sind ein als natürlich empfundener Bestandteil des Milieus [...].“⁶⁹

Was Phantastik, Fantasy und Märchen eint, sind die darin vorkommenden realitätskompatiblen Ereignisse; für diese wird im Märchen keine Erklärung gegeben, während dies in der Fantasy durchaus geschehen kann, nicht aber muss. In der Phantastik sind jene Ereignisse nicht-

⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 73f.

⁶⁶ Ebd., S. 77f.

⁶⁷ Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 53.

⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 53.

⁶⁹ Franz Rottensteiner: Vorwort. Zweifel und Gewißheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur, S. 15.- In: Rottensteiner, Franz (Hg.): Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik.- Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1987, S. 7-20. (Zitiert nach: Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 53).

wissenskonform. Bezüglich der handelnden Figuren kennen jene des Märchens keinen Spezifizierungsgrad, während jene der Fantasy Schmerzen körperlicher oder seelischer Art empfinden können, sich weiterentwickeln und daher auch unterscheiden können zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Weiters haben sie einen inneren Handlungsimpuls, Zweifel, Reflexionsvermögen und vermögen es zu lernen.⁷⁰

„Fantasy-Texte stehen nach ihrer Struktur eher dem Märchen als der phantastischen Erzählung nahe. Die Konflikte sind sehr einfach gestaltet: Gut und Böse kämpfen gegeneinander. Im Unterschied zum Märchen werden die Figuren und das imaginäre Reich [...] ausführlich charakterisiert. [...] Diese Geschichten sind eindimensional. Natürlich kann sich auch der Autor phantastischer Erzählungen einiger Elemente der Fantasy bedienen. So kommen in der Unendlichen Geschichte [...] heroische Kämpfe vor, die zu den typischen Zügen der Fantasy gehören.“⁷¹

Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur unterscheidet sich von der Fantasy auch dadurch, dass die in ihr dargestellten Welten, welche in einen realitätskompatiblen und einen phantastischen Teilbereich gegliedert werden können, extratextuelle Realität aufweisen.⁷² Gemein sind Phantastik und Fantasy das Reisemotiv, die Queste und intertextuellen Bezüge zu mythologischen Texten.⁷³

„Ein wichtiger Charakterzug der modernen phantastischen Kinderliteratur ist die häufige Verwendung von Mythen. [...] Dies] umfaßt die Gesamtheit mythischer Erzählungen, ist eigentlich ein Bildungsgut aus der Vergangenheit. [...] Die Mythologie ist ein unerschöpfliches Stoffreservoir für die Literatur.“⁷⁴

Prinzipiell war das Phantastische immer ein selbstverständliches Element der schriftlichen oder mündlichen Überlieferung. Schon bei Homer tauchen Gestalten auf, die außergewöhnlich waren, aber nicht als ungewöhnlich galten; ebenso in den Nibelungen. Denn der Erzähler oder Zuhörer jener Zeit war sich sicher, dass es etwas Nichtnatürliches, etwas Göttliches oder Jenseitiges gab. Bis in das 18. Jahrhundert hinein bedurfte das Phantastische innerhalb der Literatur deswegen keiner Rechtfertigung. Erst mit Naturwissenschaft, Mechanik und Atheismus suchte man danach

⁷⁰ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 53.

⁷¹ Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 44.

⁷² In der Fantasyliteratur ist jene eine Welt, die dargestellt wird, keine Nachahmung der Wirklichkeit sondern zeichnet ein Bild aus anachronistischen Zeiten und enthistorisierten Ländern. Oft wird diese Welt mittelalterlich und märchenähnlich ausgewiesen.

⁷³ Vgl. Nils Kulik: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 53f.

⁷⁴ Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 43.

das Phantastische erklären zu können, was darin gipfelte, dass die Aufklärung Phantastisches als Albernheit und Ammenmärchen abtat.⁷⁵

Die Unterscheidung zwischen Phantastik, phantastischer Literatur und phantastischer Erzählung ist besonders schwierig zu treffen, da diese Begriffe oftmals synonym verwendet werden und sich andererseits auch nur im Kleinen unterscheiden. In der neueren Forschungsliteratur wird der strapazierte Begriff der Phantastik sowohl im weiteren, als auch im engeren Sinn verwendet.⁷⁶

Nach Gerhard Haas' Auffassung ist das Phantastische ein „genreübergreifendes Mittel der künstlerischen Darstellung, das auch in Texten auftreten kann, die nicht direkt zur phantastischen Literatur gehören.“⁷⁷ Todorov oder Zondergeld können dieser Auffassung nicht beipflichten.⁷⁸

Die Anfänge dieser literarischen Subgattung gehen bis ins Mittelalter zurück, wo man sie damals noch Lügengeschichte, Schwänke, Münchhausiaden oder Nonsensliteratur nannte. Die Erscheinungsformen sind vielfältig und gelten in gleichem Maße für Erwachsene, als auch für Kinder. Göte Klingberg sieht zwei Entwicklungslinien innerhalb der phantastischen Erzählung: Zum einen das künstlerische Mundus-inversus-Motiv⁷⁹ und zum anderen die surreal-komische Erzählung⁸⁰, die von mythischen Elementen bestimmt ist. Vor allem in England ist phantastische Erzählung weit verbreitet und weist einen umfangreichen Spannungsbogen auf. Lewis Carroll mit seiner *Alice in Wonderland* sei hier nur als ein Vertreter genannt.⁸¹

Die phantastische Erzählung innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur weist Unterschiede zu jener der Erwachsenenliteratur auf. Deswegen sei die phantastische Erzählung innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur hier noch einmal explizit aufgeführt.

Betrachtet man die phantastische Erzählung innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur, so ist sie zumeist eine Geschichte, die mit wunderbaren, meist positiven phantastischen Elementen ausgestattet ist.

⁷⁵ Vgl. Winfred Kaminski: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit, 4. Aufl.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1998. [=Grundlagentexte soziale Berufe], S. 93.

⁷⁶ Vgl. Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 35.

⁷⁷ Ebd., S. 36.

⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 36.

⁷⁹ Das Mundus-inversus-Motiv soll die Menschen auf das Leben nach dem Tod vorbereiten und bietet aber gleichzeitig Stoff für Schwänke und Lügengeschichten.

⁸⁰ Maßgeblich bestimmte E. T. A. Hoffmann die Entwicklung dieses literarischen Subgenres.

⁸¹ Vgl. Gertrude Pimmer: Die Romane der Jugendbuchautorin Mira Lobe, 1994 [Dissertation], S. 244-246.

„In der Kinderliteratur werden irrationale Elemente, den kinderliterarischen Traditionen entsprechend, überwiegend in die Märchenwelt eingeordnet. Die Märchen sind auch strukturell einfacher als die phantastischen Erzählungen. [...] Die Phantastik ist im Kinderbuch eine Erweiterung der Realität [...].“⁸²

Im deutschsprachigen Raum fanden die, anfangs sehr skeptisch und zurückhaltend aufgenommenen, Kinder- und Jugendbücher ab Mitte der fünfziger Jahre immer begeistertere Aufnahme. Ende der siebziger, Anfang der achtziger Jahre setzte dann ein regelrechter literarischer Boom ein, den vor allem Tolkien, Ende und Nöstlinger ausgelöst hatten.

„Als Gründe werden die Didaktisierung der Kinder- und Jugendliteratur in den siebziger Jahren in Verbindung mit der antiautoritären Literatur, die Abwehr gegen die realistische Erzählung hervorrief, und der starke Nachholbedarf auf dem Gebiet des Phantastischen angesehen.“⁸³

Innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur lässt sich im Großen und Ganzen die phantastische Erzählung in drei Varianten unterteilen: eine, in der eine reale und eine phantastische Welt nebeneinander existieren, eine, in der die Geschichte von Anfang bis Ende in der realen Welt angesiedelt ist und schließlich jene, in der die Erzählung von Anfang an in der phantastischen Welt angesiedelt ist, wo nur die, der Geschichte eigenen, Bewohner und Gesetzmäßigkeiten gelten.⁸⁴

Zwar kann man die Grenze zwischen der phantastischen Erzählung für Kinder und Erwachsene nicht klar ziehen, doch lässt sich allgemein sagen, dass die phantastische Erzählung für Kinder meist nur positive, lebhafte und lustige Züge aufweist, während jene der Erwachsenen auch die Gattung der Gespenster- oder Schauergeschichte mit einschließt.

„Die Struktur der phantastischen Erzählung für Kinder ist unterschiedlicher als die der Erwachsenen. In ihr tauchen die realen, sowie die phantastischen Schöpfungen und Elemente in einer real dargestellten Welt auf. Man findet keine richtige Grenze zwischen dem Irrealen und dem Realen. Elemente, Themen und Motive sind für die phantastischen Erzählungen für Kinder scheinbar wichtiger als die Struktur der Erzählung.“⁸⁵

⁸² Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 33.

⁸³ Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992, S. 24.

⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 24f.

⁸⁵ Ebd., S. 28

Die Themen und Motive der phantastischen Erzählung für Erwachsene und für Kinder weisen keine großen Unterschiede auf, wobei natürlich zu berücksichtigen ist, dass die Schauergeschichten vorwiegend für Erwachsene gedacht sind.⁸⁶

2.1. Die sozialgeschichtlichen Voraussetzungen für eine österreichische Jugendliteratur in der Nachkriegszeit

Da sich diese Arbeit mit der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart beschäftigt, muss ein kurzer Rückblick über die Entwicklung derselben im deutschsprachigen Raum, speziell in Österreich gegeben werden. Näher eingegangen werden soll auch auf die sozialgeschichtlichen Bedingungen, unter denen eben jene Literaturgattung hervorgebracht, produziert und herausgegeben wurde.

Der Zweite Weltkrieg hatte die politische und wirtschaftliche Lage des Staates soweit beeinflusst, dass es äußerst schwierig war, Bücher zu produzieren, weshalb die Verlage auf längst überholte Werke zurückgriffen und Märchen- und Sagensammlungen nachdruckten.

Einzig den Comics kam in dieser Zeit ein Aufschwung zu, da sie in großer Zahl in Österreich eingeführt wurden. An erster Stelle dieser Comics stand Asterix der Gallier, dessen Geschichte ab 1961 erschien. Aus kommerziellen Gründen überschwemmten diese Comics den österreichischen Jugendliteraturmarkt, doch nicht alle diese Comics waren als literarisch wertvoll betrachtet worden, da sie Sprache extrem reduziert darstellten und, was Pädagogen befürchteten, so zu einer Sprachverarmung führen könnten. So beschloss man das österreichische Jugendbuch zu fördern. Zu diesem Zwecke setzten Gremien Richtlinien und Kriterien fest, wie diese Bücher literarisch, moralisch und pädagogisch gestaltet werden sollten.⁸⁷

Schon früh wurden das Jugendbuch und seine Erforschung an die Literaturwissenschaft, und nicht an die Pädagogik gebunden und von vielen Autoren unterstützt. In diesen Nachkriegsjahren entstand damit eine völlig neue Jugendliteratur, die sich an die Hochliteratur annäherte.

⁸⁶ Vgl. Ebd., S. 33.

⁸⁷ Vgl. Gertrude Pimmer: Die Romane der Jugendbuchautorin Mira Lobe, 1994 [Dissertation], S. 1-3.

Hauptzweck war es „Kinder und Jugendliche zu selbständigem und kritischem Denken anzuregen, auf allgemeingültige ästhetische, religiöse, aber auch politische Werte hinzuweisen und ihnen zu ermöglichen, zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen“. ⁸⁸ Der Kreis jener Autoren, die sich mit dem Kinder- und Jugendbuch beschäftigten, war sehr klein und eng. Oft kam es vor, dass sich die Kollegen gegenseitig ihre Skripten zusandten, damit es der jeweils andere korrigieren konnte. Doch dies führte wohl auch dazu, dass nur sehr wenige junge Autoren ihre Aufnahme in diesen Kreis erreichten und somit konnten natürlich auch nur sehr wenige neue, frische Ideen den Jugendbuchmarkt beleben.

Die Gremien zur Einhaltung moralischer und pädagogischer Richtlinien sollten dazu dienen, dass ein Kinder- und Jugendbuch „kindgerecht“ ist und die Kindheit und der kindliche Geist geschützt werden sollten. Doch schon früh lehnten sich die Autoren gegen diese engen Richtlinien auf, dehnten ihre Grenzen aus und hoben schon bald viele Tabus auf: Die Kinder wurden sehr offen, je nach Empfinden des Autors, mit der Realität des Lebens konfrontiert. ⁸⁹

Soweit zur Theorie; später wird uns beschäftigen, ob die Fürsorge der Gremien, oder doch die Innovation junger Autoren sich durchsetzen konnte und inwiefern das auch den Charakter einzelner literarischer Figuren, in unserem Fall die des Drachen, beeinflusst und verändert hat.

2.2. Gattungen

Um genau untersuchen zu können, wie ein Drache literarisch dargestellt wird und wie sich diese Charakterisierung geändert hat, muss ein kurzer Überblick gegeben werden über jene Gattungen, in denen uns der Drache am häufigsten begegnet. Das sind vorerst die Legende und der Mythos, die Sage, das Märchen und im kurzen Exkurs auch das Bilderbuch, da hier der Drachenkampf überdeutlich gekennzeichnet wird. Phantastik, phantastische Erzählung, Fantasy und Science Fiction haben uns ja bereits beschäftigt und werden uns erst wieder in der Analyse begegnen.

⁸⁸ Ebd., S. 6.

⁸⁹ Vgl. Ebd., S. 8.

2.2.1. Legende & Mythos

Eine einheitliche Definition für den Begriff Mythos existiert nicht, doch im weiteren Sinne ist der Mythos

„eine erzählte Geschichte (von Göttern und Halbgöttern) [in der katholischen Kirche von Heiligen und Märtyrern], mittels derer ein von Generation zu Generation wachsendes Wissen weitergereicht worden ist.“⁹⁰

Das Wort Mythos stammt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie Wort, Rede, Erzählung oder das, was gesagt wird. Der Mythos kann aufgrund seiner bildhaften und anschaulichen Erzählung vom Ursprung und dem Ende der Erde in kosmogonische, theogonische und anthropogonische Mythen unterteilt werden. Mit dem Mythos sollten Vorgänge der äußeren und inneren Natur personifiziert und dramatisiert werden, um Weltdeutung und Lebensorientierung zu bieten. Die Urbilder, die der Mythos suggeriert, sollen der Suche nach dem Sinn menschlicher Existenz dienen.⁹¹ So viele Unterteilungen es gibt, so viele Grundfunktionen werden auch dem Mythos zugeschrieben: Eine kultisch-religiöse, eine historisch-soziale, eine politische, eine lehrhafte und natürlich auch eine ästhetische.⁹²

„Zum Grundbegriff wird Mythos erst in der Moderne. Bis weit ins 18. Jh. bezeichnet das griechische Wort, seiner lateinischen Übersetzung fabula entsprechend, kaum etwas anderes als heidnische Erzählungen ohne Wahrheits-, sondern höchstens mit poetischem Wert und wird vorrangig auf das kanonisierte Stoffcorpus der antiken Göttersagen bezogen.“⁹³

Das heißt, der Mythos ist eine Erzählung bedeutender Geschichtsereignisse oder bedeutender Taten Einzelner. Seine Anfänge liegen in der Erzählung antiker Göttersagen Griechenlands. Ins Deutsche wird der Mythos zumeist als Fabel oder erdichtete Märe übersetzt. Die katholische Kirche weist ihrerseits Mythen ihrer Helden, also der Heiligen und/ oder Märtyrer auf.⁹⁴ Die Legende erzählte ursprünglich die Lebens- und Leidensgeschichten von Märtyrern und Heiligen

⁹⁰ Mythos.- In: Helmut Reinalter, Peter J. Brenner (Hg.): Lexikon der Geisteswissenschaften. Sachbegriffe- Disziplinen-Personen.- Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag 2011, S. 571.

⁹¹ Vgl. Leander Petzoldt: Märchen, Mythen und Sagen, S. 246-266.- In: Günter Lange (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur, 4. unveränd. Aufl., Bnd 1: Grundlagen-Gattungen 2005.- Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2005, S. 252-256.

⁹² Vgl. Mythos.- In: Helmut Reinalter, Peter J. Brenner (Hg.): Lexikon der Geisteswissenschaften, S. 572.

⁹³ Ernst Müller: Mythos/mythisch/Mythologie.- In: Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, hg. von Karlheinz Barck, Martin Fontius u.a., Band 4 (Medien-Populär).- Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2002, S. 309.

⁹⁴ Vgl. Ernst Müller: Mythos/mythisch/Mythologie, S. 309-346.

und wurde oftmals bei kirchlichen Anlässen verlesen. Später verstand man unter Legenden vor allem die schriftlichen Lebensgeschichten der Heiligen. Doch bereits im 15. Jahrhundert finden sich auch Legenden im außerkirchlichen Bereich, die als unwahrscheinliche Geschichten eng mit dem kunstvoll-literarischen Erzählen verbunden waren. Diese weltliche Form der Legende machen sie zu moralischen Erzählungen, die von außergewöhnlichen Schicksalen erzählen. Anders als die sakralen Legenden, die in Versen verfasst wurden, waren weltliche Legenden in Prosa verfasst und mischten sich alsbald mit dem höfischen Epos.⁹⁵

Die Mythologie, die die Gesamtheit aller Erzählungen mythischer Art aller Völker vereint, lässt sich, anders als die Legende, unterteilen in die höhere Mythologie (handelt von Göttern und Heroen) und die niedere Mythologie, welche von Dämonen, Zwergen und Riesen handelt. Thematisch handeln Mythen vom Ursprung und dem Ende der Menschheit, dem Dies- und dem Jenseits, der Leiblichkeit und Geistigkeit der Menschen, die ein Heilsbedürfnis ausstrahlen.⁹⁶

Mythische Erzählungen entstammen der griechischen und römischen Antike und fanden schließlich Eingang in den abendländischen Kulturraum. Die Gestalten und Glaubensvorstellungen der griechischen Antike wurden mittels einer „Interpretatio Romana“ lateinisiert. Während das Christentum der Frühzeit die antiken Klassiker als heidnisch verurteilte, entdeckte sie die Renaissance wieder und im Humanismus wurden die römischen Mythen gar zum Bildungsgut erhoben und im Unterreicht genutzt.

Das ganzheitliche Seinsverständnis der mythischen Erzählung ist in der Lebensrealität nicht gegeben, da der Mythos eine Geisteshaltung beinhaltet, die die Geschehnisse der Natur als Taten persönlicher Wesen und nicht physikalischer Kräfte oder empirischer Kenntnisse interpretiert. Der Mythos negiert gleichzeitig das Faktische, das Historische und das Individuelle; er konstruiert ein Weltbild und macht dieses begreifbar, während er die Komplexität der realen Lebensverhältnisse leugnet.

⁹⁵ Vgl. <http://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/epik/legende.htm>, Stand vom 09.03.2012 um 12:35.

⁹⁶ Vgl. Leander Petzoldt: Märchen, Mythen und Sagen, S. 252-256.

Im weiteren Sinne wird auch die Heldensage dem Mythos zugerechnet, welche Vorgänge aus der Völkerwanderungszeit des 4. und 6. Jahrhunderts schildert und poetisch stilisiert. Gerade der Handlungsreichtum der Heldensage machten sie attraktiv für die Kinder- und Jugendliteratur und lässt sie so zum bildungsbürgerlichen Traditionsgut werden, das besonders die Tugenden, den Mannesmut, die bedingungslose Treue, Tapferkeit, Ehre und Ideale herausstreicht und zu unabdingbaren Eigenschaften hochstilisiert.⁹⁷

„Insgesamt kennt die katholische Kirche an die 60 verschiedene Drachenkampfheilige. Die Überwindung eines Drachen gehört in der Legende zu den miracula, d.h. der Drache wird immer mit göttlicher Hilfe auf wundersame Weise getötet, sei es mit einem geweihten Schwert, einer Lanze, durch das Vorhalten eines Kruzifixes oder durch Kreuzzeichen, Gebet, Anblasen. Drachensagen werden hier zur Wundergeschichte.“⁹⁸ „Das Drachenkampfmotiv ist nicht nur auf geschichtliche Könige und Helden, sondern auch auf geschichtliche Märtyrer und Heilige übertragen worden. Von jenen berichten die Sagen, von diesen die Legenden.“⁹⁹

Die bekanntesten Legenden von Heiligen, die einen Drachen besiegen sind die des Heiligen Georgs und der heiligen Martha.

2.2.2. Sage

„Sage“ lässt sich vom mittelhochdeutschen Wort „sage“ und dem althochdeutschen „sagen“ ableiten, was soviel wie das mündlich Ausgedrückte bedeutet. Die Sage ist somit eine Substantivierung dieses Begriffs. Die Brüder Grimm haben in ihrem Deutschen Wörterbuch¹⁰⁰ Sage folgendermaßen definiert: „Sage ist die Kunde von Ereignissen der Vergangenheit, welche einer historischen Beglaubigung entbehrt.“ Jacob Grimm brachte dies noch genauer auf den Punkt: „Die Sage gibt eine Wahrheit wieder, die über der Wahrheit geschichtlicher Fakten angesiedelt ist.“¹⁰¹ Bereits in den Volksmärchen der Brüder Grimm lassen sich unter dem

⁹⁷ Vgl. Leander Petzoldt: Märchen, Mythen und Sagen, S. 252-256.

⁹⁸ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981, S. 795.

⁹⁹ Uwe Steffen: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, 1. Aufl.- Stuttgart: Kreuz- Verlag 1984. [=Buchreihe Symbole], S. 218.

¹⁰⁰ <http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&hitlist=&patternlist=&lemid=GS00585>, Stand vom 09.01.2013 um 21:59.

¹⁰¹ Leander Petzoldt: Märchen, Mythen und Sagen, S. 256.

romantisierten Erzählstil Sagenstoffe entdecken. Sagen lassen sich in zwei Großgruppen, nämlich der mythischen oder dämonischen Sagen, welche von Zwergen, Teufeln und Toten handeln und Volkssagen mit magischen, mythischen Elementen ausstatten und geschichtlichen beziehungsweise historischen Sagen unterscheiden. In deren Mittelpunkt stehen ein historisches Ereignis oder eine historische Persönlichkeit, die eine ungewöhnliche Situation meistern muss oder eine exemplarische Handlung vollziehen. Dabei wird den Sagen der historisch-faktische Gehalt entzogen, und der Sagenstoff ausgewählt, subjektiviert und das Geschehen relativiert.

Von der Volkssage zu unterscheiden sind die nordischen Sagas, welche, im Gegensatz zu der Volkssage und dem Volksmärchen, von ihren Anfängen an bereits als bewusste Dichtung geformt wurden.

Funktionell gesehen ist die Sage von einem persönlichen Erlebnis motiviert, das meistens einen schreckhaften Zusammenstoß mit der übernatürlichen Welt beinhaltet.

„Die Sage gibt scheinbar einmalige, individuelle Begegnungen und Erlebnisse wieder, die vor dem Hintergrund kollektiver Glaubensvorstellungen und Erfahrungen interpretiert werden; auf diese Weise werden sie selbst Bestandteil der gemeinschaftlichen Erfahrung. Die Sage ist eine spezifische, anthropologische Form von Realitätserfahrung und –erfassung auf der Ebene eines prä rationalen Bewusstseins. Sie versucht Vorgänge, die dem einzelnen Individuum unerklärbar erscheinen, durch mythisierende und symbolisierende Darstellung zu deuten.“¹⁰²

Die symbolische Bedeutung, die der Sage innewohnt, wird innerhalb jener Gruppe, die sie tradiert, verstanden und so auch weitergegeben.

Die Sage weist einen scheinbar leichten Zugang auf, wenn man die Simplizität ihrer Struktur betrachtet. Die Sage als volkstümliche Dichtung hat ihren Ursprung in den Grundbedürfnissen der Menschen und setzt sich mit der sie umgebenden Natur, der historischen Realität und der transzendenten Welt auseinander. Dabei ist nicht die Faktizität, sondern der individuelle Wahrheitswert entscheidend. Strukturell weist die Sage mehrere Dimensionen auf, wobei die übernatürliche als etwas Schreckliches empfunden wird. Die innere Form ist dominiert von einer individualisierenden Darstellung, dem Verhältnis zwischen den verschiedenen Welten und

¹⁰² Ebd., S. 259.

Dimensionen und einer starken Kontrastierung. Als Merkmale der äußeren Form finden wir die Kürze der Sage, ihre Einepisodigkeit, ihre reduzierte Syntax und ihre genaue zeitliche und lokale Definierung. Im Gegenteil zum Märchen weist die Sage keinerlei stilistische Formung auf: Durch die umgangssprachlichen Dialektformen, Regionalismen und die sprachliche Lautung, die Kargheit der Ausdrucksmittel und parataktische Abfolge der Satzglieder erweckt die Sage den Anschein einer authentischen Berichterstattung. Es wird erkennbar, dass die Sage, die ursprünglich eine mündliche Erzählung war, in einem Erzähltext fixiert wurde. Um den Anschein der Authentizität zu wahren, wird die Erzählung mit zeitlichen, räumlichen und personalen Angaben unterlegt und damit der Anschein untermauert, dass es sich um tatsächlich geschehene Vorgänge handelt.

Wer denkt, dass die Zeit der Sagen vorbei sei, der irrt: Auch heute noch entstehen moderne Sagen, die zumeist von Erscheinungen aus dem Weltall, also zum Beispiel UFOs, und von unheimlich auftauchenden und wieder verschwindenden Anhaltern handeln. Der strukturelle Aufbau ist derselbe wie bei traditionellen Sagen, bloß die Vorgänge und Objekte haben sich gewandelt und der Moderne angepasst.¹⁰³

Die Sage ist deswegen für diese Arbeit so wichtig, da der urtypische Drachenkampf in ihr am deutlichsten zu erkennen ist und quasi als Paradebeispiel eines „bösen“ Drachens gilt.

Wenn wir die Epik des europäischen Mittelalters betrachten, so stechen uns vor allem die Sagen von Artus, Tristan, Beowulf, sowie Sigmund und Siegfried ins Auge. In all diesen Sagen herrscht auch das Motiv des Drachenkampfes vor, bei dem eine Jungfrau gerettet oder gewonnen werden muss. Der Ritter Lancelot der Artussage muss einen Drachen erschlagen, damit er die Königstochter Elaine heiraten darf. Tristan muss gar gegen zwei Drachen antreten, bevor er Isolde für sich gewinnt. Beowulf ist einer jener unglücklichen Helden, die beim Kampf gegen den Drachen ihr Leben lassen müssen. Jedoch Beowulf gelingt es noch, dem Drachen ebenfalls tödliche Wunden zuzufügen. Die Sage um Siegfried wird in drei Versionen überliefert: Einmal erschlägt Siegfried in einem Wald einen Drachen, badet in seinem Blut und wird unverwundbar bis auf eine kleine Stelle zwischen den Schultern. Ein anderes Mal brät Siegfried anschließend

¹⁰³ Vgl. Ebd., S. 256-261.

das Herz¹⁰⁴ des Drachen, verbrennt sich den Finger, führt ihn zum Mund und kann nun die Sprache der Tiere verstehen; so erfährt er von den Vögeln, dass ihn sein Erzieher ermorden will, erschlägt ihn und gewinnt damit den Drachenhort. In der schließlich dritten Version erschlägt Siegfried einen Flugdrachen und heiratet die von ihm geraubte Jungfrau oder erweckt eine Walküre aus einem Zauberschlaf.¹⁰⁵

„In der Sage gibt es nur wenig Ausschmückung, weil an Drachen noch immer geglaubt wurde. Angabe von Ort und Zeit des Geschehens gehören zu den Merkmalen der Sage.“¹⁰⁶ Der größte Unterschied zwischen Heldensage und Märchen zeigt sich in der Tötung des Drachen: Es gibt keine ritterlichen Kämpfer mehr, die mit Schwert und Lanze gegen den Drachen reiten, sondern nur noch die bäuerlichen Helden, die mit ihren maßvolleren Waffen gegen den Drachen ziehen. Zumeist werden diese jedoch nicht mehr genutzt, da der Drache durch eine List bezwungen wird und nicht mehr im offenen Kampf. Der Held wird hier nicht mehr von einem erfahrenen Kämpfer gestellt, sondern von einem klugen und weisen Mann.¹⁰⁷

Bis Anfang des 20. Jahrhunderts begriff man die Drachensagen als wahre Volkserzählung, die sich tatsächlich zugetragen habe. Auch wurden Drachen als Naturphänomen betrachtet, woraus ebenfalls Beweiskraft und Glaubenswürdigkeit geschöpft wurde. Der Drache sei Ursache von Hochwassern und Überschwemmungen gewesen, Nebel wurde als sein giftiger Atem interpretiert und Sternschuppen seien fliegende, feurige Drachen gewesen.¹⁰⁸

Nach christlicher Farbensymbolik werden Drachen der Sagen und Mythen oftmals grün und rot dargestellt und die Heiligen und Helden sind blau und weiß gewandet; dies steht stellvertretend für den Kampf zwischen Erde und Himmel.¹⁰⁹

¹⁰⁴ Das Essen von Herz und Leber eines Tieres stammt sicherlich von einem alten Jägerbrauch, bei dem vom Blut des erlegten Tieres getrunken wurde. An Ort und Stelle wurde das Tier ausgeweidet und die leicht verderblichen Innereien sofort gebraten und verzehrt. (Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981, S. 798.)

¹⁰⁵ Vgl. Uwe Steffen: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, S. 217.

¹⁰⁶ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 803.

¹⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 803f.

¹⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 805f.

¹⁰⁹ Vgl. Farbensymbolik.- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole: Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 100-102.

2.2.3. Märchen

Für diese Arbeit erscheint es essentiell, dass die phantastische Erzählung und das Phantastische vom Märchen abgegrenzt werden. Um die Unterschiede besser fassen zu können, ist eine geschichtliche Darstellung der Entwicklung des Märchens, hier vor allem im europäischen Raum, notwendig.

Das Märchen ist keine literarästhetische Gattung. Märchen ist das Diminutiv zu „mär“, was Nachricht, Kunde, Bericht, Erzählung bedeutet. Das heißt, dass die moderne gattungstypologische Unterscheidung zwischen Märchen, Sagen, Schänken, etc. lediglich eine wissenschaftliche Konvention darstellt und in keiner Weise die Lebenswirklichkeit der Sammler und Aufzeichner des 18. und 19. Jahrhunderts widerspiegelt.

Märchenerzählen wurde bis in unser Jahrhundert hinein als Sache der Erwachsenen erachtet, bis die Brüder Grimm mit ihrer Märchensammlung dies änderten und so die romantische Vorstellung erzeugten, dass Märchenerzählen eine Angelegenheit für Kinder sei. Als Ende des 18. Jahrhunderts Märchen zum ersten Mal großteils schriftlich tradiert wurden, entstand das neue Bild des Volksmärchens, das bis heute unsere Sicht der Dinge bestimmt. Die Brüder Grimm hatten märchenhafte Erzählungen aus ihrem Bekannten- und Freundeskreis gesammelt, schriftlich festgehalten und publiziert. Damit hatten sie eine innovative Wirkung auf den europäischen Raum, wo sich die Märchen als Erwachsenenunterhaltung wandelten zur Kinderlektüre. Traditionell wurden märchenhafte Erzählungen in der ländlichen Unterschicht während und nach der Arbeit, beim Spinnen und bei der weiteren Arbeit zur Unterhaltung genutzt. So lässt sich darüber streiten, ob Märchen ursprünglich für Erwachsene oder doch für Kinder gedacht waren; sie wurden sowohl von Erwachsenen als auch Kindern erzählt. Das bedeutet wohl, dass der Adressat derjenige war, der zuhören und schließlich auch erzählen wollte¹¹⁰, womit Märchen vor allem auch eine soziale Funktion hatten, da sie gemeinschaftsfördernd waren. Aus heutiger Sicht werden Märchen vom Gros der Menschen zur Kinderliteratur gerechnet; Märchen sind typische Einschlafgeschichten für kleine Kinder.

¹¹⁰ Vgl. Wilfried Kuchartz: Michael Ende. „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen.-Essen: die blaue Eule 1984. [=Pädagogik des Vorbilds, hg. v. Wilfried Kuchartz, Bnd 1], S. 29.

Doch eigentlich diente das Märchen neben der Unterhaltung auch der Lebensbewältigung und war somit Wunschkichtung, Konfliktlösungsdichtung und Identifikationsobjekt. Durch die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm wurden dem Märchen auch das städtische Bildungsbürgertum als Leserschaft eröffnet. Dieser Wechsel der Rezeptions- und Kommunikationssphäre provozierte einen Wechsel der sozialen Schicht und einen Funktions- und Formenwechsel. Wilhelm Grimm war es vor allem, der das Märchen stilistisch glättete und an die geltenden bürgerlichen Moralvorstellungen anpasste, indem er archaisierende Wendungen benutzte, das Präsens durch das erzählende Imperfekt und die indirekte durch die direkte Rede ersetzte und volkstümliche Doppelausdrücke und Gefühlswörter einfügte. Damit schuf er den Typ des „Buchmärchens“, das sich durch homogene Textgestalt durch Motivkombinationen, Kontamination verschiedener Märchentypen und Eliminierung erotischer und sozialkritischer Elemente auszeichnet, großen literarischen Erfolg hatte und zum Kinderbuch wurde.

Durch die schriftliche Fixierung wurde dem Märchen allerdings die Möglichkeit genommen, durch den Erzähler verändert und angepasst zu werden, womit sich das Märchen von der Lebensrealität der erzählenden und zuhörenden Personen entfernt und zur Wundererzählung erstarrt.

Genutzt wurde das Märchen, oder das Märlein auch von der Kirche als didaktisches Mittel zur Exemplifizierung religiös-moralischer Sachverhalte.¹¹¹ Durch die Sammlung der Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, die in romantischer Bestrebung gesehen werden muss, wird die Volkserzählung zum Gegenstand wissenschaftlicher Betrachtung erhoben. Märchen und Sagen werden zur Gattungsbezeichnung im heutigen Sinn und werden zeitgleich aufgewertet und der breiten Öffentlichkeit und dem Bildungsbürgertum zugänglich gemacht.

Die Fülle von Definitionen, die uns heute bekannt ist, spiegelt den jeweiligen Stand der Forschung wider, die größtenteils Teilaspekte in den Vordergrund rückte. Max Lüthi, einer der bekanntesten Märchenforscher, hat dem Märchen mehrere Merkmale zugeordnet: Das Märchen zeichnet sich durch konstituierende Merkmale (Das Märchen ist eine, von einem anonymen Verfasser, über längere Zeit mündlich tradierte, im Lauf der Zeit veränderte Erzählung, die verschiedene Varianten ausbilden konnte) aus. Stilistisch gesehen besitzt das Märchen einen

¹¹¹ Vgl. Leander Petzoldt: Märchen, Mythen und Sagen, S. 247.

parataktischen Satzbau, formelhafte Wendungen, direkte Rede, Verse und ein Happy End. Inhaltlich unterscheiden wir heute Zaubermärchen, Schwankmärchen, Tiermärchen, Lügenmärchen, ätiologische Märchen und Legendenmärchen.

Warum also spricht das Märchen Menschen von klein bis groß, von jung bis alt an? Das Märchen greift Prozesse auf, die ein jeder Mensch in seinem Leben einmal durchlaufen muss und hilft dabei, eigene Entwicklungsschwierigkeiten zu erkennen und zu bewältigen. Dadurch dass das Märchen das reale Leben und die wunderbare Welt vermischt, entspricht es der besonderen Art kindlicher Wirklichkeitsbefassung, wo die Wildsprache und der Absolutheitsanspruch Kindern ebenfalls entgegenkommen.

Auch heute noch haben Märchen und märchenhafte Erzählungen, besonders die Sammlung der Brüder Grimm, Einfluss auf die Kinder- und Jugendliteratur. Heute werden Märchen auch wieder von Erwachsenen gelesen.¹¹²

Man würde denken, dass uns der Drache am häufigsten in Märchen begegnet, doch ist er uns wohl eher bekannt aus Sagen und Mythen. Bei den Brüdern Grimm gibt es jedoch schon ein Drachenmärchen: Der Teufel und seine Großmutter.¹¹³ Hier ist der Drache eine andere Gestalt des Teufels, der drei Soldaten ein in seinen Augen gutes Geschäft vorschlägt, das er am Ende jedoch verlieren wird. Beschrieben wird der Drache lediglich als feurig und scheinbar groß genug, um drei erwachsene Männer im Flug tragen zu können. Hier herrscht also eine eindeutige Identifizierung mit dem Bösen vor. Weitere, eher unbekannte Drachenmärchen finden sich unter anderem bei Andreas Gößlings „Drachen“.¹¹⁴

Dass der Drache oftmals mit dem Satan identifiziert wird, zeigt uns auch der Kampf des Heiligen Michael.¹¹⁵ In jedem einzelnen Märchen ist der Drache als böse dargestellt. Anders allerdings in einem modernen Drachenmärchen: Der Drache Kunibert.¹¹⁶ Hier erscheint uns der Drache einerseits als gut, denn er tötet die Dorfbewohner nicht und andererseits immer noch als böse, da

¹¹² Vgl. Ebd., S. 246-252.

¹¹³ Vgl. www.maerchen-sammlung.de/Grimms-Maerchen_15/Der-Teufel-und-seine-Grosssmutter_331, Stand vom 20.01.2012 um 19:49.

¹¹⁴ Vgl. Andreas Gößling: Drachen.- Deutschland: Arena 2006.

¹¹⁵ Vgl. www.traunsteiner-tagblatt.de/includes/mehr_chieng.php?id=128, Stand vom 20.01.2012 um 19:55.

¹¹⁶ Vgl. www.x-zine.de/xzine_stories.id_17, Stand vom 20.01.2012 um 20:08.

er stiehlt, um seinen Schatz zu mehren. Der Blitzschlag, der Kunibert schließlich tötet, wird von den Dorfbewohnern schließlich als Strafe Gottes ausgelegt. Der nächste Drache, der Kuniberts Hort einnimmt, ist jedoch nicht so gut wie er, denn er kennt keine Gnade gegenüber den Dorfbewohnern.

2.2.4. Bilderbuch

„Bilder wirken schnell und eindringlich. Bilder werden trotz ihrer Informationsdichte unmittelbar wahrgenommen. Bilder vermitteln ohne Umwege eine ‚Botschaft‘ und bieten darüber hinaus zahllose Interpretationsmöglichkeiten. Bilder wirken über Sprach-, Bildungs-, und Altersgrenzen hinweg. Bilder sind mächtig, sie sind verführerisch [...]“¹¹⁷

Mithilfe technischer Druckverfahren, der modernen Fotografie und nicht zuletzt des Films hat das Bild seinen triumphalen Siegeszug fortgesetzt, bis es in den 90er Jahren zu einem explosiven Bilderrausch mit noch nicht absehbaren Folgen gekommen ist. So ist die Anzahl der Bilder innerhalb unserer Medienlandschaft kaum zu übersehen und ihre Macht nahezu unermesslich.

Um dieses Genre besser verstehen zu können, wird an dieser Stelle die Geschichte, die Funktion und der Aufbau eines klassischen Bilderbuches beschrieben.

Laut Helmut Müller und Horst Künnemann ist ein Bilderbuch seit dem 19. Jahrhundert ein „speziell für das Kleinkind geschaffen[er] Buchtyp [...], in dem die Illustrationen gegenüber dem Text den Vorrang hat.“¹¹⁸ Diese Definition hat sich bis heute durchgesetzt.

Bilderbücher zu lesen ist gerade für Kinder im Vorschulalter besonders wichtig, da sie in eben jenem Alter in Bildern „lesen“, die Objektpräsenz wird erst später durch Buchstaben und Wortbilder ergänzt. Auch auf der Suche nach Vorbildern und Geschlechtsidentität können sich Kinder an das Bilderbuch wenden.¹¹⁹ In diesem Alter ahmen Kinder oftmals Verhaltensweisen

¹¹⁷ Silke Rabus: Reise ins Disneyland...? Das Bilderbuch der 90er Jahre, S. 38 (entnommen aus: www.bvoe.at/mediafiles/80/rabus.pdf, Stand vom 01.04.2012 um 14:11).

¹¹⁸ Winfred Kaminski: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit, 4. Aufl.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1998. [=Grundlagentexte soziale Berufe], S. 45.

¹¹⁹ Vgl. www.stube.at/tagebuch/download/Benthin.pdf, Stand vom 27.03.2012 um 16:42.

der Erwachsenen nach, da dies ihre zentrale Lernstrategie ist. Häufig wird ein Bilderbuch, das sie bereits kennen, zur Hand genommen und die Geschichte nacherzählt.¹²⁰

Geschichtlich nahm das Bilderbuch seinen Anfang als illustriertes ABC-Buch und bebilderte Fabelaussage. Einen großen Sprung in seiner Weiterentwicklung machte das Bilderbuch um 1830 herum, als das „poetische Bilderbuch“¹²¹ entstand, das der spätromantischen Tradition entsprang. Hauptsächlich bebildert wurden Volksliedgut, Kinderreime, Märchen und erzählende Gedichte. Parallel zum poetischen Bilderbuch entwickelte sich auch noch das Genre-Bilderbuch, in dem mit „anekdotisch verniedlichender Tendenz“¹²² gearbeitet wurde. „Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurde dann das Bilderbuch durch Jugendstil und Kunsterziehungsbewegung mitbestimmt.“¹²³ Diese pädagogischen und künstlerischen Bewegungen waren beeinflusst von Psychologie und Erziehungswissenschaften und konzentrierten sich auf die Heile-Welt-Vorstellung¹²⁴ der Natur und der Kinder, welche bis ins 20. Jahrhundert hinein dominant vorherrschte. Ein Bilderbuch habe angenehm zu informieren und zu zerstreuen und dürfe keineswegs anstrengen oder gar aufregen.¹²⁵

Während der Zeit des Nationalsozialismus war nur eine gelenkte Bilderbuchproduktion möglich, doch nach Ende des Zweiten Weltkrieges knüpfte man wieder an alte Traditionen und Entwicklungen an und rezipierte vor allem ausländische Importe und ging erst dann zu Neuentwicklungen über. „Gegenwärtig gibt es eine Vielzahl konkurrierender Stile, nachdem früher fast durchweg von wechselnden, aber in sich homogenen Stillagen die Rede sein konnte.“¹²⁶ Auf dem Gebiet der Bilderbücher hat sich in den letzten Jahren der Kunstwissenschaftler Jens Thiele hervorgetan, der dazu auffordert die geänderten Wahrnehmungsweisen der Kinder in der heutigen Welt zu berücksichtigen.¹²⁷

¹²⁰ Vgl. www.Projektarbeiten.bvoe.at/GrossElke.pdf, Stand vom 27.03. um 17:09.

¹²¹ Winfred Kaminski: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur, S. 45.

¹²² Ebd., S. 45.

¹²³ Ebd., S. 46.

¹²⁴ Diese Heile-Welt sollte nicht unbedingt Probleme komplett negieren, sondern sollte vor allem Lösungen kindlicher Konflikte aufzeigen und den Kindern so zeigen, wie sie sich in bestimmten Situationen zu verhalten haben. (Silke Rabus: Das Bilderbuch der 90er Jahre, S. 44).

¹²⁵ Vgl. Jens Thiele: Beziehungsbilder. Der Illustrator als Künstler, Pädagoge oder Therapeut?- In: Eins und eins ist drei. Beziehungsmuster in der Kinder- und Jugendliteratur, hg. v. Internat. Inst. f. Jugendlit. u. Leseforsch.- Wien 1996, S. 89. (Zitiert nach Silke Rabus: Das Bilderbuch der 90er Jahre)

¹²⁶ Winfred Kaminski: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur, S. 46.

¹²⁷ Vgl. Ebd., S. 47.

Silke Rabus hat zum Bilderbuch der 90er Jahre den interessanten Aufsatz „Reise ins Disneyland...? Das Bilderbuch der 90er Jahre“¹²⁸ verfasst, auf den ich mich im Folgenden beziehe. Die für die 90er Jahre herkömmliche Abgrenzung des Bilderbuchs vom Kinder- und Jugendbuch als reich illustriertes Buch für Kinder, die noch nicht lesen können, ist gegenwärtig kaum noch vorzunehmen, da die Ziel- und Altersgruppe nun viel breiter gefächert ist.

„Im Bilderbuch der 90er Jahre scheint damit die Gattungsfrage weitgehend obsolet geworden zu sein. Weit sinnvoller erscheint hingegen die Präsentation neuer Zugänge und gegenwärtiger Trends, um den Blick für die neuen Perspektiven des modernen Bilderbuch zu schärfen.“¹²⁹

Dass sich im deutschsprachigen Raum das Bilderbuch hauptsächlich an stereotypen Bild- und Sprachformeln orientiert, liegt wahrscheinlich am Kindheits-Image, das Autoren und Illustratoren zu vermitteln wünschen: Eine schön gefärbte Erinnerung an die eigene Kindheit oder eine Wunschvorstellung der Zukunft.

„Ein geringer Textumfang, kurze, einfache Sätze, eine der Altersgruppe angemessene Wortwahl, reichlich (nachspiel- und sprechbare) wörtliche Rede gehören daher ebenso zum Standardrepertoire eines Bilderbuchautors wie klar konturierte Figuren, leicht nachvollziehbare Handlungsstränge und Textzusammenhänge, eine klare Trennung von Phantasie und Realität, gängige Themen und ermutigende Textaussagen.“¹³⁰

In dieser heilen Welt tummelt sich ein Arsenal erheiternder Bildertypen, die aus der Tierwelt entlehnt sind. Scheinbar wird eine heilsame Mischung von Geborgenheit und gleichzeitiger Distanzierung erhofft. Aus Fürsorge der Kinder gegenüber werden finstere, dramatische und emotional verstörende Darstellungen im Bilderbuch vermieden. Wir befinden uns also in einer Art „Schonraum“, in dem alles Liebenswerte angesiedelt wird.

In den 60er Jahren war das Figurenarsenal beherrscht von gut gekleideten und frisierten Kindern. „Wo die wilden Kerle wohnen!“ ändert dies 1967 dramatisch, da nun auch die Innenwelt der Kinder dargestellt wird und sie sich als stark, selbstbewusst und antiautoritär präsentieren. In den

¹²⁸ Silke Rabus: Reise ins Disneyland...? Das Bilderbuch der 90er Jahre.- In: Gerald Leitner/ Silke Rabus (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur (=Kinder- und Jugendliteratur Bnd 6) [Onlinepublikation des Büchereiverbands Österreich], S. 37-57. (entnommen aus: www.voe.at/serviceangebote/Online-Publikationen/index.php?ArtikelId=482, Stand vom 01.04.2012 um 11:37.)

¹²⁹ Ebd., S. 40, Stand vom 01.04.2012 um 14:25.

¹³⁰ Ebd., S. 41, Stand vom 01.04.2012 um 14:31.

80er Jahren zeigt sich uns ein vor allem einsames Kind, das stark sein muss, da es verlassen wird. In den 90er Jahren steht das Kind zwar immer noch verlassen, doch wird die Umgebung reduziert dargestellt; es gibt keine Innenschau mehr, nur den realen Alltag. Das Kind ist auf sich gestellt und stellt sich auch dieser Herausforderung. Die Erwachsenen sind verschwunden.¹³¹

So ist in den letzten Jahren eine „Literatur des Daseinernstes“ entstanden, wo Tabus aufgebrochen wurden und der Umgang mit ihnen zunehmend liberalisiert wird. So wurde auch das Themenarsenal stetig erweitert: Gewalt, Einsamkeit und Verletztheit sind dominierende Themen der 90er Jahre, wodurch der „Schonraum“ der Bilderbücher schlussendlich abgelöst wird von kritischer Reflexion. Rabus zitiert hierzu die Definition Dauberts, die zwar auf die Kinder- und Jugendliteratur bezogen ist, jedoch auch auf das Bilderbuch angewandt werden kann: Hier sei der Autor

„nicht länger der allwissende auktoriale Erzähler, der in die Köpfe seiner Figuren sehen und alles erklären kann. Vielmehr stattet er seine Figuren selbst mit einer reichhaltigen, differenzierten Gefühls- und Gedankenwelt aus und gesteht ihnen ein ebenso reichhaltiges Innenleben zu. (...) Die Wertung des Geschehens überlässt er dem kindlichen Leser. Er tritt ihnen damit nun nicht mehr als der allwissende Erzähler, sondern als ein Gesprächspartner gegenüber, der sich nicht anmaßt, für alles eine Erklärung zu haben und für jedes Problem eine Lösung zu wissen.“¹³²

Interessant erscheint mir hier vor allem, dass man das Verschwinden des Erzählers mit dem „Verschwinden“ der Buchstaben gleichsetzen könnte. Das heißt je weniger Text in einem Bilderbuch vorhanden ist, desto mehr Spielraum bleibt der kindlichen Phantasie. In „Buch für Bruno“ wäre demnach die „wahre Geschichte“ des Buches ohne jegliche Führung ausgestattet, da auch kein Text vorkommt.

Zwar werden Kindern keine Lösungen mehr angeboten, doch ist deswegen die pädagogische Erziehung keineswegs vernachlässigt, denn Kinder sollen konsequent zu einem mündigen und selbstbestimmten Individuum heranwachsen.

¹³¹ Vgl. Ebd., S. 44, Stand vom 01.04.2012 um 15:04.

¹³² Ebd., S. 46, Stand vom 01.04.2012 um 15:20.

Ein weiterer Trend innerhalb des modernen Bilderbuchs ist die Renaissance des Komischen, wie auch Nikolaus Heidelbach, der uns noch später beschäftigen wird, sie vertritt. Durch Vereinfachung, Übertriebenheit und spielerischer Umsetzung völliger Respektlosigkeit bricht man mit bestehenden Tabus. Zeichnerisch wird dies unter anderem durch ungewohnte Perspektiven, Ausschnitthaftigkeit, dunklerer Farbgebung und Grenzüberschreitungen umgesetzt.

3.) Der Drache

3.1. Was ist ein Drache?

„In der Welt der phantastischen Tiere ist der Drache einzigartig.“¹³³ So sagt es Desmond Morris in seinem Vorwort zu Shukers Drachenbuch. Und ich kann ihm hier nur zustimmen. Kaum ein anderes phantastisches Wesen hat solch eine Artenvielfalt hervorgebracht. Bis in das 17. Jahrhundert hinein waren Gelehrte davon überzeugt, dass es Drachen wirklich gäbe, oder zumindest gegeben haben muss. Die damalige Wissenschaft beschäftigte sich eingehend mit der Anatomie und der naturwissenschaftlichen Geschichte dieses Wesens. Der Naturforscher Edward Topsell leitete 1608 in seiner wissenschaftlichen Forschung die Abstammung des Drachen von der Schlange und den Reptilien ab. Er war sich sicher, dass es Drachen in verschiedenen Größen und Ländern gab. Sogar in Europa wollte er wissen, dass solche entdeckt und getötet worden waren. Topsells Nachfolger konnten zwar Riesenschlangen und große Echsen finden, jedoch niemals einen echten Drachen, wodurch man im 19. Jahrhundert schließlich von dessen Nichtexistenz überzeugt war.¹³⁴

Wilhelm Hösche sucht, wie schon viele andere vor ihm, 1929 in seiner Studie *Drachen. Sage und Naturwissenschaft* die Abstammung beziehungsweise die Herkunft des Drachens¹³⁵ zu untersuchen.

¹³³ Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte, S. 8.

¹³⁴ Vgl. Ebd., S. 8.

¹³⁵ Näheres zum Drachen siehe auch Othenio Abel: Die vorweltlichen Tiere in Märchen, Sage und Aberglauben. Mit 8 Tafeln und 16 Textfiguren.- Karlsruhe i. B.- G. Braunsche Hofbuchdruckerei und Verlag 1923. [= A. Kistner, E. Ungerer (Hg.): Wissen und Wirken. Einzelschriften zu den Grundfragen des Erkennens und Schaffens, 8. Bnd].

„Drachen! Das sind feuerspeiende, junge Mädchenfresser, die tödlich getroffen auf der Lanze eines Ritters aufgespießt sind, oder schlangenförmige Gottheiten, die am Himmel entlangschweben. Das sind wurmförmige Monster mit stählernen Windungen oder mit Flügeln ausgestattete Wunder mit juwelenüberzogenen Schuppen. Alpträume, die Fledermausflügel haben, die mit vulkanartigem Flammenschlund terrorisieren und entweihen, oder vielfarbige Traumbiester, die auf schillernden Federn himmelwärts aufsteigen. Sie sind die Personifizierung des Heidentums oder der Reinheit, von Tod und Zerstörung, Leben und Fruchtbarkeit, von Gutem und Bösem.“¹³⁶

Was trifft denn heute nun genau auf dieses Wesen zu? Ist der Drache nach wie vor das ultimativ Böse oder haben sich sein Charakter und seine Identität vielleicht gewandelt? Diesen Fragen möchte ich im Laufe meiner Arbeit auf den Grund gehen. Hierbei werde ich allerdings bewusst auf die chinesischen Drachengottheiten verzichten und mich auf den europäischen und den anglo-amerikanischen Sprachraum beschränken. Um auf die heutigen Entwicklungen eingehen zu können, möchte ich noch einige der bekanntesten Drachengeschichten der vergangenen Jahrhunderte präsentieren: Seinen Anfang nahm der literarisch dargestellte Drache wohl bei dem Heldenlied des Beowulf, das auf das 8. Jahrhundert zurückgeht und dessen erste Niederschrift aus dem Jahr 1000 stammt: Geschildert werden die Abenteuer des Recken Beowulf und seiner Männer. In diesem Heldenlied ist bereits in einigen Teilen die Struktur der späteren Sword & Sorcery- Fantasy vorhanden.

Der Drache hat in der christlichen Tradition mehrere Funktionen und Bedeutungen: Der Sieg über den Drachen bedeutet prinzipiell den Sieg über das Heidentum und die Sünde. Der Heilige bringt so oft ein ganzes Dorf, eine Stadt zum Übertritt zum christlichen Glauben und zur Taufe. Später wird der Drache auch zum Symbol gegen die Ketzerei. Verbreitet wurden die Heiligenlegenden vor allem durch die Kreuzfahrer.¹³⁷

Die wohl bekannteste Drachensage ist die des Königs

Beowulf und der Drache:

König Beowulf ist mit deutlichen Zügen des Helden oder Recken ausgestattet und nimmt deshalb auch heroisch den Kampf gegen den Drachen auf, besiegt ihn, verliert dabei jedoch auch sein eigenes Leben. In der nordischen Heldendichtung treten zwar nur wenige Drachen auf, doch

¹³⁶ Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte, S. 9.

¹³⁷ Vgl. Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 796.

kommt ihnen essentielle Bedeutung zu, wie auch Tolkien in einem Aufsatz über Beowulf schrieb¹³⁸:

„Der Drache ist kein leerer Wahn. Von welchen wirklichen oder erfundenen Geschöpfen er auch abstammen mag, in der Sage ist der Drache eine starke Schöpfung menschlicher Phantasie, mit einem Reichtum an Bedeutung, den alles Gold in seiner Höhle aufwiegt.“¹³⁹

Beowulfs Drache stellt damit den Prototyp des Feuer speienden Drachens dar, der in der nordischen Mythologie wohl sein Vorbild in der Midgardschlange oder im Wolf Fenrir hatte.

Ein anderer Charakter des mittelalterlichen Drachens ist Fafnir aus der Sage:¹⁴⁰

Siegfried und der Drache Fafnir:

Siegfried war der Stiefsohn von Alf, der ihn liebte wie seinen eigenen Sohn, unter anderem auch weil Siegfried sich durch Heldenmut und Körperkraft auszeichnete. Dies gedachte sich der Zwerg Regin, der an Alfs Hof lebte, zunutze zu machen. Er wollte, dass Siegfried für ihn den Fafnir töte. Dies hatte eine Vorgeschichte, von der Siegfried nichts ahnte. Einst hatte der habgierige Zwerg Fafnir seinen Vater getötet, um dessen Schatz zu rauben. Mit diesem zog er sich nach Gnitahede zurück. Doch als er seinen Schatz, der verflucht war, gierig betrachtete, verwandelte sich Fafnir in einen riesigen und furchtbaren Lindwurm, dessen Leib von funkelnden Schuppen bedeckt war, die von keinem Schwert zu durchstoßen waren. Diesen Schatz war Regin nun seinem Bruder neidig und trachtete ihm nach dem Leben, was ihm den wertvollen Schatz und darüber hinaus noch eine geheimnisvolle Macht verschaffen sollte. Und hierzu benötigte er Siegfried: Regin betörte ihn so lange, bis Siegfried sich in Fafnirs Höhle in einer Grube versteckte und schließlich mit dem eigens dafür wieder zusammengefügt Schwertes Gram tief in Fafnirs Bauch zustieß, und ihn tötete. Regin schnitt Fafnir nun das Herz heraus, um es über dem Feuer zu braten und anschließend zu verspeisen. Doch als Siegfried das Herz Fafnirs berührte, wurde Siegfried die

¹³⁸ Vgl. Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs, Ronald M. Hahn, Jörg M. Munsonias, Hermann Urbanek: Lexikon der Fantasy- Literatur.- Germany: Fantasy Productions 2005, S. 14.

¹³⁹ J.R.R. Tolkien: Beowulf: Die Ungeheuer und ihre Kritiker, S. 161.- In: Ders.: Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze, hg. v. Christopher Tolkien, aus dem Engl. v. Wolfgang Krege.- Stuttgart: Klett-Cotta 1984 [=Cotta's Bibliothek der Moderne; 30], S. 141-205.

¹⁴⁰ Vgl. Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs, Ronald M. Hahn, Jörg M. Munsonias, Hermann Urbanek: Lexikon der Fantasy- Literatur, S. 14.

Macht verliehen, die Sprache der Tiere zu verstehen und so erfuhr er von den Vögeln Regins Plan ihn, Siegfried anschließend ermorden zu wollen. Doch er kam ihm zuvor.¹⁴¹

Fafnir ist hier kein Drache von Geburt an. Wir sehen den Drachen als das ultimativ Böse, in das man sich durch Raffgier und Habsucht verwandelt. Ein Drache zu sein ist somit eine Strafe für Charakterlosigkeit einerseits und eine Erlösung für Fafnir andererseits, da ihm erst die Verwandlung in einen Drachen, oder genauer gesagt einen Lindwurm, so große Kräfte verleiht, dass er seinen, durch Mord, ergaunerten Schatz auch bewahren und verteidigen kann. Wir erfahren hier allerdings auch eine wichtige Eigenheit über einen Drachen: Er erscheint unbesiegbar und hat doch eine einzige verwundbare Stelle, durch die allein es möglich ist, den Drachen zu besiegen. Hier bei Fafnir ist es der weiche Bauch, den ein normaler Gegner jedoch niemals zu Gesicht bekommt, es sei denn, er wendet eine List an, so wie Siegfried. Weiters erfahren wir hier auch, dass aus dem getöteten Leib des Drachen Kräfte gewonnen werden können. Eine Eigenschaft, die sich in vielen weiteren Geschichten findet. Hier ist es das Herz Fafnirs, das, geröstet und verspeist, Kräfte verleiht. Siegfried erhält so die Gabe, die Sprache der Tiere verstehen zu können. Zusammengefasst: Der Drache ist böse, verwundbar und durch seinen Tod kann man unermessliche Kräfte erlangen.¹⁴²

Anfang des 13. Jahrhunderts schrieb der fränkische Dichter Wirnt von Gräfenberg in seinem „Wigalois“ von einem schrecklichen Drachen:

„Sein Kopf war übermäßig groß, schwarz und zottig. Sein unbedeckter Schnabel war einen Klafter lang und wellenbreit und scharf wie ein neugeschliffener Speer. In seinem Maul hatte er lange Hauer wie ein Wildschwein, überall an ihm waren breite Schuppen aus Horn erkennbar. Vom Kopf abwärts war sein Rücken gezackt wie beim Krokodil, das damit Schiffe zerstören kann. Er besaß einen langen Kamm wie ein Hahn, außer dass er riesig war. Sein Bauch war grün wie das Gras, die Augen waren rot, seine Flanke gelb. Zwei Ohren hatte er wie ein Maultier. Sein Atem stank, denn er war faulig, er stank schlimmer als ein Aas, das lange unter der heißen Sonne liegt. Seine Füße waren ganz hässlich wie beim Greif und behaart wie bei einem Bären. Zwei edle Flügel hatte er wie das Gefieder eines Pfauen, sein Hals war nach unten zur Erde gebogen. Seine Kehle war knorpelig wie das Horn eines Steinbocks.“¹⁴³

¹⁴¹ Vgl. Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte, S. 44-47

¹⁴² Vgl. Uwe Steffen: Drachenkampf, S. 218-220.

¹⁴³ www.traunsteiner-tagblatt.de/includes/mehr_chieng.php?id=128, Stand vom 21.01.2012 um 10:50.

Als Paradebeispiel einer Heiligenlegende mit Kampf gegen einen Drachen gilt wohl:

St. Georg und der Drache:

Die Heiligenlegende von Georg und dem Drachen lässt sich auf das 3. Jahrhundert n. Chr. datieren. Die historische Gestalt des Georg ist unter seiner Legende gerade noch fassbar: Er war ein römischer, aus der Provinz Kappadokien stammender Offizier, der sich für die verfolgten Christen einsetzte und sich selbst zu diesem Glauben bekannte, um etwa 303 n. Chr. unter Kaiser Diokletian den Märtyrertod zu erleiden. Die ältesten Texte seiner Legende stammen aus dem 5. Jahrhundert, doch erst seit dem 10. Jahrhundert berichten sie von der Darstellung Georgs als berittener Drachenkämpfer. Jacobus de Voragine fasste verschiedene Legenden in seiner Legende aurea zusammen, unter ihnen auch den Märtyrerbericht vom heiligen Georg.¹⁴⁴

Damals soll sich ein „riesiger Drache mit Flügeln, einem langen gewundenen Schwanz und olivgrünen, krokodilartigen Schuppen“¹⁴⁵ in Silene in Libyen gezeigt und Felder mit seinem giftigen Atem zerstört haben. Um dieser Zerstörung entgegenzutreten, begannen die Bauern das Monster mit täglich zwei Schafen zu füttern, um den Drachen zu besänftigen, was vorerst gelang. Als es jedoch keine Schafe mehr gab, stimmte der König schweren Herzens zu, jeden Tag ein Kind dem Drachen zu opfern, bis sein Land durch ein Wunder gerettet werden würde. Schließlich kam der Tag, an dem die eigene Tochter des Königs geopfert werden sollte: Die blonde Prinzessin Alcyone. Man band sie an einen hölzernen Pfahl nahe der Sümpfe und überließ sie ihrem Schicksal. Alcyone zitterte in Lebensangst, als sie hinter sich Geräusche hörte, doch statt des Ungeheuers kam ein großer Ritter

„bekleidet mit einer silbergrauen Rüstung und einem weißen Brustharnisch, den ein scharlachrotes Kreuz verzierte. Er war gerade von einem cremefarbenen Schlachtroß abgestiegen und trug eine lange Lanze und einen weißen Schild, der ebenfalls mit einem scharlachroten Kreuz geschmückt war, als er auf die junge Frau zuritt.“¹⁴⁶

Alcyone erzählte dem Ritter Georg schnell von ihrer Situation. Dieser war Soldat in der römischen Armee gewesen, bevor er sich zum christlichen Glauben hatte bekehren lassen. Nun diente er nur noch seinem Gott und verbreitete dessen Wort überall auf seinen Reisen. So ließ er

¹⁴⁴ Vgl. Uwe Steffen: Drachenkampf, S. 218-220.

¹⁴⁵ Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte, S. 59.

¹⁴⁶ Ebd., S. 60.

es sich natürlich nicht nehmen, Alcyone zu helfen und den Drachen, der für ihn die Verkörperung des Bösen darstellte, zu besiegen. So wartete er, bis der Drache sich heranschob:

„ein großer reptilartiger Kopf, der von einem starken Nacken getragen wurde. [...] Ihm folgte ein riesiger Körper, der von vier muskulösen Gliedmaßen getragen wurde, und ein gelenkiger Schwanz, der sich wild wie ein Korkenzieher drehte. [...] Diese Kreatur ähnelte mit seinem tropfenden stinkenden Schleim, der das Fahle seiner Schuppen nur noch betonte, einem Berg von verrottetem Fleisch – mit Fäulnis durchdrungen, vor Verwesung ganz grün und nach Tod stinkend.“¹⁴⁷

Obwohl die Augen des Drachen Georg zu hypnotisieren schienen, konnte Georg ihm seine Lanze in den Rachen stoßen. Er hatte ihn so schwer verwundet, dass Alcyone dem Drachen den Gürtel ihres Kleides um den Hals legen konnte und Georg und sie ihn so führend, in die Stadt brachten. Für das Versprechen Georgs, den Drachen zu töten, stimmten der König und seine Untertanen der Taufe und dem Übertritt zum christlichen Glauben gerne zu. Und so geschah es...¹⁴⁸

Hier präsentiert sich das Bild eines Drachen schon etwas anders. Seine bösen Eigenschaften, die sich vor allem in der Abscheulichkeit seiner Gestalt niederschlagen, werden detailliert beschrieben und aufgeführt. Nach wie vor ist der Drache die Verkörperung des Bösen, das hier, in einer Heiligenlegende nur durch einen Vertreter des wahren Glaubens, des christlichen Glaubens, besiegt werden kann. Der Drache verkörpert hier allerdings das Böse, das nicht an einem einzigen Ort anheimisch ist, sondern die Länder wie eine Seuche heimsucht. Und so wandert der Drache von Land zu Land. Hier gipfelt das Unheil in dem Zusammentreffen des Bösen, also des Drachens und des Guten, des Reinen, hier verkörpert durch eine schöne, sich in Not befindliche Jungfrau. Der Sieg über das Böse geschieht hier einerseits durch die Tapferkeit eines wahrhaft Gläubigen und ist andererseits an die Bedingung geknüpft, den christlichen Glauben anzunehmen- also ein doppelter Sieg sozusagen. Lassen wir hier einmal die Besonderheiten einer christlichen Legende weg, so sehen wir auch hier einen Drachen, der das Böse verkörpert, jedoch besiegt werden kann. Genauer geschildert als bei Fafnir werden das schreckliche Aussehen und die Verwüstung, die der Drache anrichtet. Detailliert erfahren wir

¹⁴⁷ Ebd., S. 61.

¹⁴⁸ Vgl. Ebd., S. 58-61.

über seine Physiognomie, Farbe und den Geruch des Drachens. Zusammengefasst: Der Drache ist böse, hässlich und kann dennoch besiegt werden.

3.2. Die historische Entwicklung

Ursprünglich existierten zwei verschiedene Vorstellungen von Drachen: Zum einen die riesigen Schlangenkriecher und zum anderen die kleinasiatischen Mischwesen aus Krokodil und Raubvogel. Die Drachenkriecher waren im Volksglauben angesiedelt, während die Mischwesen von der mitteleuropäischen Oberschicht in die Kunst und Literatur aufgenommen wurden.

„Der ältere Kriechdrache des mittelhochdeutschen Epos wird schließlich immer mehr durch den Flugdrachen [...] abgelöst. Die verschiedenen Drachenvorstellungen haben sich jedoch seit dem Mittelalter in Heldenepos, Volksbuch und mündlicher Folklore einander angenähert.“¹⁴⁹

Hiervon ausgehend, gibt es zwei Lehrmeinungen, wie das Drachenmotiv entstanden sein könnte: Entweder es ist ubiquitäres Märchengut und fand anschließend Eingang in Heldensage und Mythos, oder das Drachenmotiv war ein Relikt aus Mythos und Heldensage und lebt weiter in Volksglauben, Sage und Märchen.

Lutz Röhrich geht davon aus, dass „bevor der Drache eine Figur des Märchens und der Volkssage wurde, war er primär eine Gestalt des Mythos und der heroischen Dichtung.“¹⁵⁰

„Vom östlichen Mittelmeergebiet breiteten sich die Märchen über Italien nach Frankreich aus. Hier trafen sie auf eine einheimische keltische Erzähltradition, die eine Neugestaltung der Märchen bewirkte. Die Übernahme dürfte überall leicht und schnell erfolgt sein. [...] Als Zeitpunkt für die Übernahme im Westen kann man das 4. Jh. p. Chr. n. annehmen [...]“¹⁵¹

Das Drachenmotiv selbst ist eines der ältesten nachweisbaren Erzählmotive, wo es allerdings weder in Märchen noch in Mythen, sondern in Vorzeitmythen seinen Platz hatte.

¹⁴⁹ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 790.

¹⁵⁰ Ebd., S. 788.

¹⁵¹ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 802.

„Die Herkunft der Drachenüberlieferung ist antik, mittelmeer. und bibl., die Schöpfung der Mischwesen ein Produkt der ältesten bekannten Zivilisation im Alten Orient in der Zeit um 3000 a. Chr. n. Von dort ist zweifellos die Drachenvorstellung durch ind. Übermittlung auch nach Ostasien, insbesondere nach China, gelangt.“¹⁵²

Der Drache als mythisches Mischwesen verbindet verschiedene real existierende Tiere, die aus dem Drachen ein Wesen machen, das sich in allen vier Elementen fortbewegen kann: Er kann fliegen, schwimmen, gehen und kriechen. Die Eigenschaften des Krokodils bergen für den Drachen jedoch einen Nachteil: Von ihm hat der Drache seinen verwundbaren Bauch, was sich die meisten Helden zunutzen machten und ihn durch einen Lanzenstoß töteten.¹⁵³

Drachen sind in Mythologie und Heldensage meistens mit einem Namen ausgestattet, während die Drachen des Märchens und der Volkssage genauso anonym bleiben, wie ihre Bezwinger.¹⁵⁴

Die Vorstellung von Drachen wurde entscheidend von der Ikonographie geprägt: Der Drache war schon früh bei Indern, Persern, Parthern, Skythen, Dakern und Römern ein weit verbreitetes Feldzeichen.¹⁵⁵

Heimito von Doderer hat sich intensiv mit dem Drachen beschäftigt und in seinem Aufsatz *Die Wiederkehr der Drachen*¹⁵⁶ versucht herauszufinden, woher der Drache stammt. In seinen Augen ist der Drache nur der Ausdruck eines aus der Norm geratenen, mit Riesenwuchs ausgestatteten gewöhnlichem Wesen aus der Tierwelt. Aus den unteren Klassen des Tierreichs, also den Kaltblütern, sind viele reale Berichte bekannt, die von „Ungeheuern“ berichten; so von einem riesenhaften Hummer oder einem Wels. Schon die Anaconda ist laut Doderer mehr Lindwurm als Schlange, da sie die Maße einer gewöhnlichen Schlange bei weitem überschreitet. Demnach wäre ein Drache lediglich ein Abfall der Evolution, der uns darüber hinaus durch böse Augen, Glätte, Kälte und Härte der Körperhülle als durchwegs unbeseelt und negativ erscheint. „Da haben wir ihn also, den Drachen, den Abfall vom Aufgerichtetsein [so wie der Mensch], nicht etwa als

¹⁵² Ebd., S. 802.

¹⁵³ Vgl. Ebd., S. 790.

¹⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 791.

¹⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 810.

¹⁵⁶ Heimito von Doderer: *Die Wiederkehr der Drachen*.- In: Ders.: *Die Wiederkehr der Drachen. Aufsätze/ Traktate/ Reden*. Vorwort von Wolfgang H. Fleischer, hg. v. Wendelin Schmidt-Dengler.- München: Biederstein 1970, S. 15-35.

zurückgebliebenen Rest und Seitenast einer Entwicklung, wie der Menschenaffe, sondern als Demonstration gegen diese [...].“¹⁵⁷ Und als Vertreter der kaltblütigen unteren Klasse des Tierreichs sind jene Tiere, die mit unnatürlichem Großwuchs ausgestattet sind, auch durch ein hohes Lebensalter begünstigt. Durch ihre Größe finden sie alsbald keine natürlichen Feinde mehr, womit ihrem Wachstum keine Grenzen gesetzt sind und sie sogar vor ihrer eigenen Art nicht zurückschrecken. „Eine Schlange, die noch keine andere gefressen hat, wird kein Drache.“¹⁵⁸ Somit wäre der Drache ein Wesen der dritten Ordnung der Schlangen, deren Biss auch ohne Gift gefährlich ist.

Eine andere These Doderers ist es, dass der Drache lediglich ein vereinzelter Erscheinung einer urtümlichen Erscheinungsform ist. Eine dieser übrig gebliebenen Rassen wäre demnach der Drache von Komodo, eine besonders große Art des Komodowarans. Denn dieser wäre ein Drache in „Miniform“- lediglich Feuerspeien und Fliegen kann er nicht. Doch bereits Albertus Magnus hielt das Fliegen für Drachen als äußerst unwahrscheinlich, da nicht einzusehen sei, wie solch ein langgestrecktes, massives und schweres Tier sich stabil in der Luft halten könne.

Doderer fragt sich nun, was dieses Überleben, Überdauern und Wiederkehren alter Formen bedeuten mag:

„Es ist das Gesetz von der ‚Symbiose der Zeiten‘, [...] dass nämlich nichts, was war, durch nichts, was inzwischen geschehen ist, sich abhalten lässt, zu sein. [...] Jede einmal ausgespielte Karte bleibt auf irgendeine Weise im Spiel. So in der Erdgeschichte, so im geschichtlichen, so in unserem persönlichen Leben.“¹⁵⁹

Das würde bedeuten, dass, nach dieser These, Drachen eine Art Überbleibsel früherer Zeiten sind, die auf irgendeine Art und Weise überlebt haben. Wäre nun ein bis heute überlebendes Wesen des Mesozoikums, also etwa ein Stegosaurus, zwar heute ein Ungeheuer, ein Drache, doch in seiner Zeit war es das nicht, da es eines unter vielen war. So kann es auch sein, dass Erzählungen, Sagen und auch Märchen tatsächliche dunkle Erinnerungen reptilischer Großformen sind.

¹⁵⁷ Heimito von Doderer: Die Wiederkehr der Drachen, S. 18f.

¹⁵⁸ Ebd., S. 19.

¹⁵⁹ Ebd., S. 22.

„Der Mensch ist dem Drachen gegenüber gestanden: er kennt ihn aus Erfahrung. Der Drache ist nicht nur ein Symbol, wie das 19. Jahrhundert stets gerne glauben wollte. Und er ist auch keine phantastische Deutung von aufgefundenen fossilen großen Knochen. [...] Den Drachen hat die Menschheit aus Erfahrung.“¹⁶⁰

Die Frage, ob denn Drachen eine bestimmbare, in vielen Exemplaren vorhandene Tierart seien oder gewesen seien, beantwortet Doderer mit einem eindeutigen Nein. Als schwierig empfindet es Doderer auch eine Definition des Drachens aufzustellen, was aber vonnöten sei, da man ihn ja nicht „Sagentier von ungeheurer reptilischer Gestalt“ nennen kann. Möchte man Doderer nun zusammenfassen, so meint er, dass

„der Drache ein Ungeheuer ist, ein Einzelfall, und kein bestimmbares Tier. Der Drache ist die Verwirklichung der stets und auch heute vorhandenen Möglichkeit exzessiven reptilischen Großwuchses bis zur Gestaltveränderung, oder auch das Wiedererscheinen, die Wiederkehr uralter Formen, die überlebt haben, und heute nicht mehr als Vertreter einer Tierart, sondern als Monstra wirken.“¹⁶¹

Sollte nun also ein einzelner widerstandsfähiger Landsaurier überlebt haben und dem primigenen Menschen begegnet sein, so hätte er bestimmt unvorstellbaren Schrecken hinterlassen. „Hier beginnt die Tradition der Drachengestalten – in allen Sagen immer ganz vereinzelt auftretende Wesen! – der Kämpfe mit den Drachen und der Berichte davon.“¹⁶² Eine weitere dieser sagenumwobenen Gestalten wäre die Hydra - Doderer hält es für wahrscheinlich, dass sie ein Krake mit ungewöhnlichen Maßen war, der aus einem entlegenen und damit geschützten Winkel des Meeres doch ans Ufer gespült wurde.¹⁶³

Definitiv empfindet Doderer den Drachen allerdings als Symbol dessen, was aus verschütteter Geschichte in die Gegenwart hereinragt. Der Drache ist gleichsam eine „Allegorie der Zeitlichkeit“¹⁶⁴ und gleichzeitig ein Emblem¹⁶⁵ von Doderers Geschichtsbetrachtung. Und weil

¹⁶⁰ Ebd., S. 23.

¹⁶¹ Ebd., S. 25.

¹⁶² Ebd., S. 26.

¹⁶³ Vgl. Ebd., S. 27.

¹⁶⁴ Edit Király: Drachen, Hexen und Dämonen. Heimito von Doderers Geschichtspoetik. Dissertation. Univ. Wien 1998, S. 6.

¹⁶⁵ Zur neueren Emblemforschung vergleiche auch Bernhard F. Scholz: Emblem und Emblempoetik. Historische und systematische Studien.- Berlin: Erich Schmidt 2002. [=Allgemeine Literaturwissenschaft – Wuppertaler Schriften. Hg. v. Ulrich Ernst u.a., Band 3]

der Drache eben so ein Symbol darstelle, würde er auch die Zeiten¹⁶⁶ überdauern - verwandlungsfähig und unverdrängbar.¹⁶⁷ „Jede einmal ausgespielte Karte bleibt auf irgendeine Weise im Spiel [...].“¹⁶⁸ Er ist ein Emblem¹⁶⁹ im barocken Sinne, das den Rätselcharakter des Drachen betont.

Doderer postuliert also den Drachen nicht nur als zoologisches Rätsel, sondern macht ihn gleichzeitig zu einem Paradigma der Geschichte.

„Der Drache, ‚der Einzelfall‘ per se, ist nämlich nichts als der ‚zurückgebliebene[n] Rest und Seitenast einer Entwicklung wie der Menschenaffe‘ zu verstehen, ‚sondern als Demonstration gegen diesen‘, als die ‚Vorführung eines völlig anderen Formprinzipes oder Formlosigkeitsprinzipes‘. Der als Einzelfall, als Demonstration gegen jedes starre System, sei es auch nur die biologische Systematik von Linné, verstandene Drache deutet – laut Doderer – ein ‚verborgenes Lebensgesetz‘ an, ‚ohne dessen Wirken‘ – so heißt es in einem vielzitierten Absatz des Essays – ‚[...] weder die eigene Biographie, noch die geschichtlichen Abläufe, noch auch die Erdgeschichte von uns überhaupt aufgefasst werden könnte.“¹⁷⁰ Womit sich Doderer auf die These von der „Symbiose der Zeiten“ von A. P. Gütersloh stützt.¹⁷¹

Als Symbol und Symbiose der Zeiten steht der Drache in Doderers Erzählungen oftmals an Stellen, wo Figuren vor der Menschwerdung stehen, sie reifen und wachsen.¹⁷²

In China und dem orientalischen Raum haben Drachen eine besondere Geschichte, und die ist, im Gegensatz zu Europa, meistens positiv besetzt. Der Drache kann in China etwas Gutes oder etwas Böses verursachen. Die größten Unterschiede zum europäischen Drachen bestehen darin, dass der chinesische Drache die Fähigkeit besitzt fliegen zu können, obwohl er keine Flügel besitzt, verschiedene Gestalten anzunehmen und sein allgemein wohlwollendes Verhältnis zu den

¹⁶⁶ Siehe dazu auch: Johannes Köhler, Wolfgang Christian Schneider (Hg.): Das Emblem im Widerspiel von Intermedialität und Synmedialität [=Philosophische Texte und Studien, Band 89].

¹⁶⁷ Vgl. Edit Király: Drachen, Hexen und Dämonen. Heimito von Doderers Geschichtspoetik, 1998, S. 6.

¹⁶⁸ Heimito von Doderer: Die Wiederkehr der Drachen, S. 22.

¹⁶⁹ Aus poetologischer Sicht zeigt sich die zum Begriff des Emblems gehörende Tatsache, „dass Embleme in gattungstypischer Weise Gegenstände und Sachverhalte als auslegungsfähig darstellen, d.h. das die Erfahrung der Auslegbarkeit von Gegenständen und Sachverhalten, wie sie die Emblematisierung ermöglicht, unabhängig von ihrer sprachlichen und bildlichen Formulierung gar nicht zu machen wäre.“ (Bernhard F. Scholz: Emblem und Emblempoetik, S. 27.)

¹⁷⁰ Edit Király: Drachen, Hexen und Dämonen, S. 102.

¹⁷¹ Vgl. Edit Király: Drachen, Hexen und Dämonen, S. 102.

¹⁷² Vgl. Ebd., S. 60.

Menschen, das sogar so weit reicht, dass einige Majestäten behaupteten, dass sie von einem Drachen abstammen würden. Wang Fu, ein Gelehrter der Han-Dynastie (202 v. bis 220 n. Chr.) beschreibt den Drachen aus neun verschiedenen morphologischen Merkmalen bestehend: Sein Kopf ist der eines Kamels, seine Augen die eines Dämons, seine Ohren die einer Kuh, seine Hörner entstammen aus dem Geweih eines Hirsches, sein Nacken ist der einer Schlange und sein Bauch ähnelt einer Venusmuschel. Er besitzt die Fußsohlen eines Tigers, Klauen eines Adlers und Schuppen eines Karpfens. Der chinesische Drache zeichnet sich außerdem durch seine lange Entwicklung von einem Drachenjungen hin zu einem erwachsenen Drachen aus. Der Drache schlüpft aus einem edelsteinartigen Ei und ist ein Jahrtausend lang eine Wasserschlange, bevor er zu einem schlangenartigen Drachen wird. Nachdem ihm Hörner gewachsen sind, wachsen ihm verzweigte Flügel und seine Entwicklung ist abgeschlossen. In China kennt man verschiedene Drachen mit eigenen Persönlichkeiten, vier jedoch sind die wichtigsten, auf deren Wohlwollen größter Wert gelegt wird. Der chinesische Kaiser hat seine prächtigen Gewänder oftmals mit Abbildungen der diversen Drachen geschmückt.¹⁷³ Seit der Han-Dynastie ist dies meistens der blaugrüne Drache, der durchwegs positiv besetzt ist. Der Weiße Drache hingegen ist als Regent über den Westen als untrennbar mit dem Tod verbunden gekennzeichnet.¹⁷⁴ Drachen gelten in China auch als Hort der Kraft und der Gesundheit. Da man jegliche fossilen Funde in angeblich heilsame Pulver zerrieb, sind kaum noch welche erhalten.¹⁷⁵

Kein anderes Land kann so eine ausgeprägte Symbolhaftigkeit des Drachen aufweisen. In Afrika oder der neuen Welt ist kaum eine nachzuweisen, in Altmexiko findet sich dafür eine ausgeprägte Symbolhaftigkeit von mythischen Schlangen und Alligatoren.¹⁷⁶ Auch viele Drachensagen der Schweiz deuten auf eine lange Drachentradition hin, obwohl die Schweiz von jeher ein eher schlangenarmes Land ist.¹⁷⁷

¹⁷³ Vgl. Dr. Karl Shuker: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte, S. 86-89.

¹⁷⁴ Vgl. Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole. Mit über 600 Abbildungen, hg. v. Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 98.

¹⁷⁵ Vgl. Heimito von Doderer: Die Wiederkehr der Drachen, S. 27.

¹⁷⁶ Vgl. Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole, S. 98.

¹⁷⁷ Vgl. Heimito von Doderer: Die Wiederkehr der Drachen, S. 28.

3.3. Der Drache als literarische Figur

In narrativen Fiktionen spielen Figuren eine zentrale Rolle, weswegen ich hier einen kurzen Einblick in ihren wissenschaftlichen Diskurs geben möchte. Der Begriff der Figur erscheint uns so selbstverständlich, dass es kaum systematische Forschung zu diesem Gegenstand und Begriff gab. Fotis Jannidis¹⁷⁸ hat sich damit gründlich auseinandergesetzt, weshalb ich mich hier auf seine Thesen und Forschungen beziehen möchte. Betrachten wir die Erzähltheorie der Figur, so hat sich kein bestimmtes Forschungsfeld mit klar abgegrenzten Problemzonen ergeben. Zwar gibt es genügend einschlägige Forschungsliteratur, doch ein eigenes Forschungsfeld hat sich nicht entwickelt. An Modellen sticht lediglich das Aktantenmodell Greimas' heraus, das jedoch nur begrenzt anwendbar ist. Greimas verallgemeinerte die typologischen Befunde Propps und Souriaus aufgrund eines theoretischen Modells, in dem er aus der Tiefengrammatik entnommene Strukturen als textuelle Oberflächenphänomene generierte. So nimmt er an, dass es die sechs Aktanten Subjekt, Objekt, Adressant, Adressat, Adjuvant und Opponent gibt. Das Subjekt entspräche dem Helden, das Objekt der gesuchten Person, der Adressant dem Auftraggeber, der Adressat demjenigen, der den Auftrag erhält, der Adjuvant dem Helfer und der Opponent dem Gegenspieler.¹⁷⁹

Die germanistische Literaturwissenschaft hat sich erst in den siebziger Jahren intensiver mit figurtheoretischen Fragen beschäftigt, jedoch nur einige Untersuchungen zu spezifischen Figurentraditionen hervorgebracht. Eine der grundlegenden Problematiken liegt bereits darin, den Untersuchungsgegenstand einheitlich beschreiben zu können:

„Für die einen ist die Figur eine quasi reale Entität, für die anderen ein Objekt in einer fiktionalen Welt, für die dritten nur der Knotenpunkt eines textuellen Verweisnetzes“¹⁸⁰

Jannidis versucht in seinen Untersuchungen ein Figurenmodell zu entwerfen, mithilfe dessen Befunde kontrolliert erhoben und beschrieben werden können, wofür mindestens sechs Aspekte

¹⁷⁸ Vgl. Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. - Berlin: Walter de Gruyter 2004 (=Narratologia. Contributions to Narrative Theory/ Beiträge zur Erzähltheorie, edited by/ hg. v. Fotis Jannidis, John Pier, Wolf Schmid, editorial board/ wissenschaftlicher Beirat: Catherine Emmot, Monika Fludernik [u.v.m.]. 3.- Berlin, New York: Walter de Gruyter).

¹⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 100.

¹⁸⁰ Ebd., S. 3.

einer Figur zur Erforschung herangezogen werden müssen: Grundlagenforschung, wozu die Frage wie erkennt man eine Figur und was leistet sie gehört, die Charakterisierung der Figur, das Verhältnis der Figur zur Handlung, die Typologien von Figuren, der Beitrag einer Figur zum literarischen Text und der Beitrag zur Leserlenkung. Betrachtet man all diese Gesichtspunkte, so erkennt man schnell, dass das Problem nicht das Aufspüren von Figureninformationen ist, sondern im Gegenteil deren Menge und daraus eine Auswahl zu treffen. Denn

„Ziel einer narratologischen Figurenanalyse ist eine möglichst präzise, textnahe Phänomenbeschreibung, die durch weitgehenden Verzicht auf weitreichende Vorannahmen intersubjektive Plausibilität auch gerade in Zeiten des Methodenpluralismus beanspruchen darf.“¹⁸¹

In meiner Analyse werde ich mich auf die Charakterisierung der Drachenfiguren konzentrieren, wodurch eine große Fülle an Informationen verarbeitet werden muss. Durch die Anwendung des Sieverschen Modells sollen diese kategorisiert und unterteilt werden.

Die Charakterisierung kann in eine direkte und in eine indirekte unterteilt werden, doch ist sie stets ein Prozess,

„bei dem einer Figur Informationen zugeschrieben werden, was entweder sofort oder am Ende eines angeschlossenen Inferenzprozesses in einer figurenbezogenen Tatsache in der erzählten Welt resultiert.“¹⁸²

Um diese zu untersuchende Figur in eine Figurenkonstellation einbetten zu können, muss die Dauer der zugeordneten Information, deren Menge, Häufigkeit, die Reihenfolge ihrer Zuordnung, ihre Dichte, der Kontext ihrer Informationen und ihrer Figuren untersucht werden.¹⁸³

Der Drache als literarische Figur weist weitaus mehr Bedeutungen auf, als auf den ersten Blick zu erkennen sind. Die Figur des Drachen existiert als Symbol, als literarisches Motiv. Um uns diese Bedeutung genauer anzusehen, müssen wir erst einmal klären, was denn ein Symbol, oder ein Motiv ist. Das Wort Symbol stammt von dem griechischen *symbolon* ab, was ein

¹⁸¹ Ebd., S. 19.

¹⁸² Ebd., S. 209.

¹⁸³ Vgl. Ebd., S. 220f.

Erkennungszeichen war¹⁸⁴. Wenn zwei Personen über einen längeren Zeitpunkt hinweg keinen Kontakt halten konnten, so brachten sie bei ihrem letzten Treffen einen Ring, eine Tafel oder einen anderen Gegenstand entzwei. Würden sie sich wieder treffen, so könnten sie die zwei Teile an ihren Bruchstellen¹⁸⁵ zusammenfügen und einander erkennen; symbollein bedeutet in diesem Zusammenhang zusammenwerfen, zusammenfügen.

„Das Symbol ist also ein ‚Zusammengefügtes‘, in dem ein sonst nicht wahrnehmbarer Sinninhalt manifestiert wird. Zunächst ‚Symbol aus etwas [...] geht der Sprachgebrauch über zum ‚Symbol von etwas‘; das Symbol steht stellvertretend für eine geistige Realität [...], die an ihm wahrnehmbar wird. Das Symbol ist sichtbares Zeichen einer unsichtbaren Wirklichkeit.“¹⁸⁶

Neben dem Symbol werden oft Allegorie, Analogie, Chiffre, Emblem, Metapher, Motiv oder Typos synonym verwendet. Wenn das Symbolische zu erklären versucht wird; wenn es in die Sprache der Begriffe übertragen werden soll, so bleibt doch stets ein Rest, der nicht übersetzt werden kann, denn das Symbol ist nur ein kleiner Auszug aus mehreren Gedanken, die es bildhaft zusammenfasst. Ein Symbol ist nicht starr, sondern veränderlich und stets mehrdeutig.¹⁸⁷ Das Motiv stammt aus dem mittellateinischen (motivus bedeutet antreibend) und hat seinen Ursprung in der Musik und der Malerei und fand erst von dort aus seinen Weg in die Literatur, was Goethe als einer der Ersten nutzte. Das Motiv kann symbolträchtig sein, weshalb es oft synonym zu Symbol verwendet wird.

„Bei der Erforschung der Motive darf neben der bildkonstituierenden Eigenschaft die semantische nicht übersehen werden; daraus ergibt sich, dass Motive auch die Bedeutung von Symbolen annehmen können.“¹⁸⁸

¹⁸⁴ Ältester Nachweis stammt jedoch aus Ägypten, wo eine Bleimarke als Art Ausweismarke verwendet wurde. (Lexikon der Symbole. Mit 16 Farbtäfel und über 900 einfarbigen Abbildungen, hg. v. Udo Becker.- Freiburg, Basel Wien: Herder 1992, S. 5).

¹⁸⁵ Siehe hierzu auch Was ist ein Symbol?- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 9f.

¹⁸⁶ Manfred Lurker: Symbol.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. und erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464], S. 719.

¹⁸⁷ Vgl. Ebd., S. 719f.

¹⁸⁸ Manfred Lurker: Motiv, Motivkunde.- Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. u. erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464], S. 493.

Daraus ergibt sich auch in Zusammenhang mit dem Drachen, dass Motiv und Symbol synonym verwendet werden können.¹⁸⁹

„Sprachlich und begrifflich ist der Drache erst durch die Römer zu den Germanen gekommen. Zuvor kannten die Germanen nur das Wort Wurm als Sammelbegriff für Reptilien. [...] Der Begriff Lindwurm, mhd. lintwurm oder auch lintracke, ist eine Tautologie, da lint ebenfalls Wurm oder Schlange meint.“¹⁹⁰

Schlangen und Drachen können nicht immer leicht voneinander getrennt werden, denn Drache ist vielmehr eine Steigerung der Schlange ins Fürchterliche. Bereits die Schlange ist ein Tier, dem dämonische, übernatürliche Kräfte zugeschrieben werden und beim Drachen findet man dies noch um ein Vielfaches gesteigert.¹⁹¹

Doch welche Bedeutung hat nun der Drache? Was bedeutet der Kampf mit einem Drachen? Was kann man zwischen den Zeilen lesen; was bleibt ungesagt? Um die Bedeutung erfassen zu können, werde ich hier zunächst die Definitionen verschiedener Lexika anführen.

Der Drache ist „ein die ganze Gemeinschaft bedrohendes Ungeheuer und der größte, stärkste und gefährlichste Widersacher eines Helden.“¹⁹² Im Vordergrund steht das Aussehen des Drachens: er wird als mythisches Mischwesen definiert, dessen Körper sich aus verschiedenen Tierleibern zusammensetzt. Europäische Völker erkannten im Drachen ein „verabscheuungswürdiges, gottfeindliches Tier“¹⁹³ und der Sieg über jenes in den Religionen und Mythen die Überwindung des Chaos, des Bösen und der Finsternis bedeutet. Besonders in diesem Zusammenhang werden Schlange und Drache oft gleichgesetzt, wobei erst im Frühmittelalter ein fester Bildtyp für dieses böse Wesen festgelegt wird. In Märchen oder Sagen erhält der Drache neben seiner Bestimmung

¹⁸⁹ Vgl. Ebd., S. 492f.

¹⁹⁰ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981, S. 789f.

¹⁹¹ Vgl. Ebd., S. 794.

¹⁹² Ebd., S. 788.

¹⁹³ Manfred Lurker: Drache.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. u. erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464), S. 149.

als die Verkörperung des Bösen oftmals auch die Aufgabe des Wächters eines Schatzes¹⁹⁴ oder einer Jungfrau.¹⁹⁵

„In den Schöpfungsmythen sind Drachen meist gewalttätige Urwesen, die von den Göttern überwunden werden müssen. Später nehmen Heroen und Ahnherren von Adelsgeschlechtern die Rolle von Drachentöttern an (Überwindung der ungebändigten Naturwelt durch den geistig hochstehenden Menschen). Die Besiegung des Drachenwesens ist in Märchen und Sagen oft Prüfungsaufgabe des Helden [...]. Der Drache ist [...] Symbol der wilden Tierhaftigkeit, die durch disziplinierte Kraft überwunden werden muss.“¹⁹⁶

Die christliche Symbolik kennt den Drachen lediglich als Feind, als Urtyp und als Verkörperung des Bösen, das ausschließlich vernichtet werden muss. Der Drache findet in biblischen Erzählungen mehrmals Erwähnung; so auch als Verkörperung Satans, der vom Erzengel Michael besiegt und in die Hölle hinabgestürzt wird. So wird der Drache oft mit dem Element Feuer¹⁹⁷ verbunden: Es kann ihm nichts anhaben, er kann es beherrschen und vielleicht sogar Feuer speien.¹⁹⁸ Die Attribute des Teufels, nämlich Gift, Rauch, Dampf und Gestank werden so auch dem Drachen zugeschrieben.¹⁹⁹ Der Held, der den Drachen besiegt, ist in der christlichen Überlieferung natürlich zumeist ein Heiliger; infolgedessen werden zahlreiche Heilige symbolisch als Drachenkämpfer dargestellt, obwohl sie keinerlei historische Bezüge aufweisen. „Die Mehrzahl der Legenden zu solchen Bildern ist in die Zeit verlegt, in der die christliche Verkündigung in den verschiedenen Ländern den heidnischen Götterkult verdrängte.“²⁰⁰

¹⁹⁴ Der Drache, der einen Schatz bewacht, ist meisten nicht gleichzusetzen mit dem jungfrauenverschlingenden Ungeheuer, sondern entstand wahrscheinlich aus dem kulturhistorischen Totenglauben, wo Geizhalse nach ihrem Tod in Form eines Drachens ihre Besitztümer bewachen mussten. (Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981, S. 793).

¹⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 149.

¹⁹⁶ Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole. Mit über 600 Abbildungen, hg. v. Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 97.

¹⁹⁷ Im Alten Orient wird der Drache aber auch mit Wasser verbunden, da er dieses oft bewachte und den Menschen so den Zugang zur Nahrungsgrundlage verwehrt, was in zum ultimativ bösen Wesen erklärte. (Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981), S. 792.

¹⁹⁸ Vgl. Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole, S. 97.

¹⁹⁹ Vgl. Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 790.

²⁰⁰ Drache.- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 74.

Der Drache ist eine vielschichtige Figur und weist als solches Symbol mehrere Bedeutungen auf:

„Es genügte nicht, daß er das Symbol der Macht und Herrschaft wurde. Im Mythos galt er als Sinnbild des Feindes, der Bedrohung, des Chaos, der Finsternis, der Nacht. Im christl. Sinne ist er ein Symbol des Teufels und damit Inbegriff alles Bösen. In der ma. Epik ist der Drache auch das Gegenbild des Höfisch-Menschlichen. Im Symbolverständnis der Alchemisten repräsentiert er die *materia prima*, den Ur- und Grundstoff aller Metalle [...]. Die Natur- und Astralmythologen des 19. Jh.s haben in Drachen [...] ein Abbild von Mondbeobachtungen gesehen.“²⁰¹

Aus tiefenpsychologischer und psychoanalytischer Sicht verkörpert der Drache die innere feindlichen Kräfte, die die Befreiung des Selbst verhindern. Nicht zu vernachlässigen ist der Drache als Symbol der geschlechtlichen Begierde. Damit stehen diese Wesen als Ausdruck einer „männlich-heroischen, patriarchalischen“²⁰² Gesellschaft für sich und als „Sanktionsfiguren von Tabus“²⁰³.

Völlig neu wird der Drache in Verena Roßbachers *Verlangen nach Drachen*²⁰⁴ eingesetzt, wo er niemals handelnde Figur, sondern stets Sinnbild und Symbol für die Liebe darstellt. Die Liebe kann ein gar grausames Ungeheuer sein, das uns in ihren Klauen gefangen hält. Dennoch ist es stets dieses Ungeheuer, dieser Drache, diese Wunschvorstellung einer glücklichen Liebe, der wir nachjagen, als wäre es ein nur schwer zu findendes und noch schwerer zu erlegendes Fabelwesen. Die Einzigartigkeit der Liebe macht sie zu einem Drachen. „Wer das Banale verabscheut, der wird ganz von selbst ein Verlangen nach Drachen verspüren.“²⁰⁵ Eben so, wie es schon Verena Roßbachers Romantitel verspricht. Lenau, eine der handelnden Figuren, ist Alchimist und Forscher, der stets auf der Suche ist nach diversen Monstren: Dem Lindwurm, dem Monster von Loch Ness, dem Archaeopteryx und eben dem Drachen. Denn er glaubt, dass ein Erscheinen dieser Chimären einen Wechsel der Zeiten ankündigt, vielleicht gar einen Partnerwechsel und so

²⁰¹ Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 812.

²⁰² Lutz Röhrich: Drache, Drachenkampf, Drachentöter, S. 814.

²⁰³ Ebd., S. 814.

²⁰⁴ Verena Roßbacher: *Verlangen nach Drachen*. Roman.- Köln: Kiepenheuer&Witsch 2009.

²⁰⁵ Richard Kämmerlings: Verena Roßbacher: „Verlangen nach Drachen“. Männer am Rande des Nervenzusammenbruchs, 06.03.2009.- In: Frankfurter Allgemeine Feuilleton, Rezensionen (entnommen aus: www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/verena_rossbacher-verlangen-nach-drachen-maenner-am-rande-des-nervenzusammenbruchs-1923718.html, Stand vom 15.04.2012 um 10:20).

die Chance auf ein neues, dauerhaftes Glück verspricht. Roßbacher lässt Lenau hier sinngemäß Doderer rezitieren, als er sagt:

„Nun, ein Ungeheuer ist ein Einzelfall, kein bestimmbares Tier, der Drache beispielsweise ist solch ein Einzelfall, kein Drache gleicht einem anderen, aus dem einfachen Grund, weil der Drache die Verwirklichung der Möglichkeit des exzessiven reptilischen Großwuchses ist, bis hin zur Gestaltveränderung. Es kann sich dabei aber natürlich auch um das Wiedererscheinen, die Wiederkehr uralter Formen handeln, die überlebten und nun nicht mehr als Vertreter einer Tierart, sondern vielmehr als Monstra wirken. [...] Das also bedeutet, er hob den Zeigefinger, ein Drache ist einer, der alle anderen besiegt und somit überlebt hat [...]. Bezwingt er sie [all seine Gegner], hat er alles bezwungen - er ist den Zeiten entschlüpft und wird weiter wachsen, wachsen und wachsen und ewig leben. Das ist der Drache. Außerhalb der Zeit.“²⁰⁶

Alle Figuren Roßbachers jagen dieser gewünschten Ewigkeit nach. Auch das Ende, dass Klara, die so viele Herzen gebrochen hatte, schließlich und endlich selbst mit gebrochenem Herzen zurückbleibt, erscheint uns fabelhaft, als würde uns die Autorin zu Ende schließlich doch noch geben, wonach es uns verlangt- einen Drachen. In allen Eigenarten von Klaras Liebhabern erkennen wir den Versuch „ein Geheimnis zu materialisieren und einem, nein dem Drachen ins Auge zu blicken.“²⁰⁷ Lenau ist die einzige Person, der es klar zu sein scheint, was das Vorkommen von Ungeheuern bedeutet, allein die Auseinandersetzung mit dem Archaeopteryx ist für Lenau viel mehr, denn er bezieht sie direkt auf sich:

„Der Archaeopteryx, sagte Lenau scharf, er fördert das Begreifen der Zusammenhänge, er ist der intellektuelle Akt, der Denken genannt wird [...]. Der Archaeopteryx ist das Sinnbild der Idee, der Idee an sich [...], er ist die Verkörperung der Inspiration, eine zutiefst menschliche, ausschließlich menschliche Leistung, das Mysterium der denkenden Wesen [...]. Und der Archaeopteryx ist die Brücke.“²⁰⁸
„[...] ich [Lenau] bin, wenn man es so formulieren möchte, der Archaeopteryx unter den Menschen, ich bin die Übergangsform, der Fingerzeig zu einer neuen Gattung [...].“²⁰⁹

²⁰⁶ Verena Roßbacher: Verlangen nach Drachen.- Köln: Kiepenheuer&Witsch 2009, S. 115f.

²⁰⁷ <http://www.thegap.at/reviews/review/verena-rossbacher/verlangen-nach-drachen/>, Stand vom 15.04.2012 um 10:29.

²⁰⁸ Verena Roßbacher: Verlangen nach Drachen, S. 266.

²⁰⁹ Ebd., S. 413.

Lenau selbst sieht sich also quasi als den missing link zwischen Fabelhaftem und real Umsetzbarem. Warum jedoch auch er Klara nicht zu halten vermag, kann er sich wahrscheinlich nicht einmal selbst beantworten. Dafür weiß er auf die Frage, was denn ein Kampf gegen einen Drachen bedeute, dass der Drache durch einen Ritter getötet werden muss, damit dieser die Prinzessin zur Gemahlin erhält, umso besser Bescheid:

„Wogegen kämpfen die Ritter, die ausziehen, den Drachen zu fordern? Sie kämpfen gegen sich selbst, verstehen Sie? Gegen das Dunkel, das in jedem von uns ist. Wer dem Drachen ins Auge schaut, sieht sich selbst ins Innere, wer den Drachen bezwingt, bezwingt auch sich selbst und hat damit keinen gleichwertigen Gegner mehr. Der Drachentöter ist der für die Königin einzig ebenbürtige Gefährte. Sie hat verdient, einen zum Manne zu erhalten, der Mut hat, Mut zu kämpfen, Mut zu werben, den Mut, sich selbst zu überwinden.“²¹⁰

3.4. Der Drachenkampf

Wenn ein Drache in der Literatur vorkommt, so ist oder wird er meist in einen Kampf verwickelt. Ist er ein böser Drache, so muss er im Kampf besiegt werden. Ist er ein guter Drache, so muss er sich oder seine Freunde im Kampf verteidigen. Deswegen ist es wichtig, nicht nur den Drachen als Figur alleine zu betrachten, sondern auch seinen Kampf zu untersuchen.

Geo Widengren untersuchte, in welcher literarischen Gattung das Motiv des Drachenkampfes seinen Ursprung hat. Er befand, dass im Mythos sich das heilige Wort und die heilige Handlung gegenseitig auslegen; und wenn man die Worte von der Handlung löst, so entwickeln sie sich zum Märchen oder zur Legende. Wenn also dasselbe Motiv in Mythos, Märchen, Sage und Legende auftritt, so ist es wahrscheinlich, dass es im Mythos seinen Ursprung hatte.

„Der Mythos, der wesentlich im Kult verankert ist, gehört in den Bereich der Religion. Das Märchen, das dem Bereich der im tiefsten Sinne des Wortes verstandenen ‚Unterhaltung‘ zugehört, spricht vom Allgemein-Menschlichen, das sich immer und überall ereignet. Die Sage gibt eine ganzheitliche Schau bestimmter geschichtlicher Ereignisse, die im Kostüm der Historie Gültiges, Bleibendes, Wahres aussagen will. Die Legende ist eine Geschichte des religiösen Glaubens, die ursprünglich an bestimmten Gedenktagen gelesen wurde (Legende= das zu Lesende).“²¹¹

²¹⁰ Ebd., S. 441.

²¹¹ Uwe Steffen: Drachenkampf, S. 11.

Märchen und Mythen sind beide weder an Zeit, noch an Raum gebunden, allerdings sind Mythen meist Götter- oder Heroengeschichten, während Märchen von typischen Personen handeln. Mythen spielen in einer Ur- oder Endzeit und erweisen sich durch Wiederholungen als unvergänglich. Das bedeutet, dass im Mythos ein Gott oder ein Heros den Drachenkämpfer stellt, während dies im Märchen ein namenloser Königssohn oder der Sohn eines einfachen Handwerkers ist.

„Sagen und Legenden haben gemeinsam, dass sie an geschichtliche Personen, an bestimmte Orte und Zeiten gebunden sind. Sie unterscheiden sich darin, dass die Sage von profanen, die Legende von heiligen Personen handelt. In der Sage ist der Drachenkämpfer ein geschichtlicher Held (z.B. Siegfried), in der Legende ein Heiliger (z.B. St. Georg). Die Sage ist eine Vorform der Geschichtsschreibung, die Legende Gegenstand des Glaubens.“²¹²

„Der Drachenkampf ist ein universales Motiv. Es ist nicht nur über die ganze Erde verbreitet, sondern es findet sich auch in allen literarischen Gattungen, die in den Kulturen und Religionen der Menschheit anzutreffen sind: im Mythos, im Märchen, in der Sage und in der Legende.“²¹³

Der Drachenkampf ist immer wieder, vor allem in der christlichen Tradition, nach einem festen Schema überliefert: Eine (männliche) Person, oftmals beritten, kämpft mit Lanze, Schwert oder List gegen das Ungeheuer. Neben dieser Tradition besteht allerdings auch der Kampf zweier Tiere, in den der Held eingreift.²¹⁴

Für spätere Analysen interessiert besonders der Drachenkampf im Märchen, weshalb ich hier näher auf ihn eingehen werde.

„Der Kampf mit dem Drachen, ein Lieblingsmotiv des europäischen Märchens, erinnert zunächst an den Kampf des Menschen mit wirklichen Untieren, ein Geschehen, das die Phantasie früherer Zeiten mit grober Gewalt beschäftigt haben muß. Gerade deshalb wird der Kampf mit dem Untier zum Symbol für den Kampf des Menschen überhaupt, den Kampf mit der feindlichen Umwelt, mit dem Bösen außer uns und in uns, des Willens mit den Trieben, der Form mit dem Chaos, des

²¹² Ebd., S. 10.

²¹³ Ebd., S. 9.

²¹⁴ Vgl. Drachenkämpfe.- In: Lexikon der Symbole. Mit 16 Farbtafeln und über 900 einfarbigen Abbildungen, hg. v. Udo Becker.- Freiburg, Basel, Wien: Herder 1992, S. 58.

Menschen mit dem Jenseitigen oder mit dem Schicksal. Der Drache ist ebenso Bild für die ungestaltete und gefährliche Natur wie für das eigene Unbewußte. (Max Lüthi)²¹⁵

Lüthi stellt hier das Drachenkampfmotiv in den Mittelpunkt aller Märchen, doch tatsächlich ist in nur drei von 67, von Lüthi herausgegebenen europäischen Märchen, und in nur einem von 200, von den Grimms herausgegebenen Märchen, von einem Drachen die Rede. Doch Lüthi sieht das Drachenkampfmotiv in einem viel weiteren Sinne gefasst: An die Stelle eines Drachen können andere Ungeheuer treten und auch der Kampf mit dem Drachen kann verschiedenste Formen tragen: So zum Beispiel die Lösung einer unlösbar scheinenden Aufgabe oder die Lösung eines unlösbar scheinenden Rätsels. Doch all dies stellt eine Variante des Drachenkampfs dar.²¹⁶

Besonders die Psychoanalytiker haben sich des Motivs des Drachenkampfes im Märchen angenommen und ihn auf verschiedenste Art und Weise gedeutet. Hierbei haben sich vor allem Rudolf Steiner, Sigmund Freud und Carl Gustav Jung hervorgetan. Für Steiner sind Märchen prinzipiell der Ausdruck „menschlicher Erlebnisse und Prozesse, die sich in der untergründigen und unterbewußten Tiefe der Seele abspielen.“²¹⁷ So kämpft also die Menschenseele mit den rohen Naturkräften, die der Drache symbolisiert, um das Schlechte in sich selbst zu überwinden.²¹⁸

Für Freud hingegen „sind Symbole Ausdruck eines innerseelischen Konflikts, der sich aus den individuellen Geschichten und Tribschicksalen des einzelnen ergibt.“²¹⁹

Carl Gustav Jung

„fasste die Märchen als ‚Selbstdarstellungen von Vorgängen im Unbewußten‘ auf, als ‚Aussagen der unbewußten Psyche über sich selbst‘, als ‚Drama der menschlichen Seele jenseits unseres Bewußtseins‘.“²²⁰

²¹⁵ Uwe Steffen: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, S. 163.

²¹⁶ Vgl. Ebd., S. 164.

²¹⁷ Ebd., S. 164.

²¹⁸ Ebd. S. 164f.

²¹⁹ Ebd., S. 167.

²²⁰ Ebd., S. 168.

Von dieser These aus hat Hedwig von Beit den Helden als Symbol des Selbst definiert, der das eigene Ichbewusstsein und auch die innere Persönlichkeit enthält. Und der Weg, den der Held heroisch bestehen muss, ist für Beit der „archetypische Prozeß der Selbstwerdung“.²²¹

Auch die Jungfrau im Märchen, die es zu retten gilt, hat für die Psychoanalytik eine tiefere Bedeutung. Denn

„der vielköpfige Drache (in anderen Märchen sind es drei, sechs, neun oder zwölf Köpfe) symbolisiert die Vielheit in der Einheit, die ‚bewusst-unbewußte Totalität der Psyche‘. Der Vielköpfigkeit²²² des Drachen entspricht die Vorstellung, dass er seine Seele an vielen verschiedenen Orten und in verschiedenen Gegenständen verborgen hat – das macht ihn so gut wie unsterblich. Sein Feueratem betont den ‚verzehrenden‘, ‚fressenden‘ Aspekt des Drachen, der eine Verkörperung der verschlingenden Mutter, des negativen Aspekts des Unbewußten ist. Tritt man dem Drachen von vorn entgegen, so droht sein Feueratem einen zu versengen, naht man sich ihm von hinten, so droht sein gefährlicher Schweif einen zu töten (er ist bisweilen giftig). Der Drache versinnbildlicht das zu überwindende Hindernis, das der Bewusstwerdung und dem inneren Fortschreiten im Wege steht, das Unbewußte, das das erstarkende Ich in seinen mütterlichen Schoß zurückschlingen will und es mit Auslöschung bedroht. Insofern ist der Drache ein Sinnbild des Bösen.“²²³

Der Drache stellt die innere Schattenseite einer jeden Menschenseele dar und repräsentiert die Wildheit, die Triebhaftigkeit und das Rohe des Menschen und die allen Menschen gemein ist und dem menschlichen Willen schlicht überlegen ist. Und deswegen tritt der Drache im Märchen als unbesiegbar und unsterblich auf. Der Mensch steht ihm ängstlich gegenüber und nur durch das heroische Überwinden von Aufgaben und Herausforderungen kann die Angst überwunden werden. „Die kämpferische Auseinandersetzung des heroischen Menschen mit dem Archetypisch-Bösen schildert das Märchen als Drachenkampf.“²²⁴ So kann der Held im Märchen, der Mensch im wahren Leben zu sich Selbst finden - denn nur durch die Begegnung mit dem Bösen findet der Mensch zur Selbstwerdung.²²⁵ Der Held im Märchen hat, ebenso wie der Bösewicht des Märchens vielerlei Deutung erfahren: Konsens besteht aber darüber, dass der

²²¹ Ebd., S. 169.

²²² Bekannt ist auch das Problem des Helden, dass, wenn er einen Kopf abschlägt, an seiner statt zwei wieder nachwachsen. Diese Vermehrung zeigt „eine größere Differenzierung der Auseinandersetzung mit dem Unbewußten. [...] das heißt, ein überwundenes seelisches Problem lässt weitere Probleme entstehen.“ (Uwe Steffen: Drachenkampf, S. 185f).

²²³ Uwe Steffen: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, S. 177.

²²⁴ Vgl. Ebd., S. 178.

²²⁵ Ebd., S. 178f.

Held, so er nicht weiblich ist, wie viele Akteure der bekanntesten Märchen (Aschenputtel, Dornröschen, Schneewittchen,...), so vereint er doch weibliche symbolische Attribute in sich: Die Nähe zum Unbewussten oder das Erkennen geheimer Signale.²²⁶

Der Drache kann auf verschiedenste Art und Weise besiegt werden; einmal gelingt es mit dem Schwert, einmal muss sich der Held erst verspeisen oder verschlucken lassen, bevor er den Drachen von innen heraus besiegen und töten kann. Kann der Drache nicht allein durch Heldenhaftigkeit besiegt werden, so gelingt das oftmals mit einer List, die eine gewandelte Form des Motivs des geprellten Teufels²²⁷ darstellt. Der Held muss dabei das Böse durchschauen und es überwinden, was eine gewisse Vertrautheit mit dem Bösen voraussetzt.²²⁸

Das Märchen stellt somit die prinzipielle Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse dar, dies aber in einer dramatischen „Schwarz-Weiß-Malerei“, da Gut und Böse auf verschiedene Figuren verteilt werden, jedoch niemals gemeinsam einer Figur innewohnen. Das absolut Böse - der Drache - kann durch Zauber verwandeltes Gutes sein, oder eben das absolut Böse. Wenn der Held sich dem nicht gewachsen fühlt, muss er fliehen, wenn er an seine Überwindung glaubt, muss er kämpfen, und wenn er das Böse überlisten kann, so ist ihm der Sieg auch gewiss.²²⁹

3.5. Der Charakter des Drachen

Die spätere Analyse soll aufzeigen, auf welchem literarischen Weg denn mit einem Drachen erfahren werden kann: Hat er eine bestimmte Funktion zu erfüllen? Muss er in dieser böse sein oder ist es ihm auch erlaubt sich weiterzuentwickeln über die Gattungen hinweg, sodass er nicht nur gut, sondern vielleicht auch Freund sein kann?

Interessant erscheint hier Doderers moderne Darstellung eines Drachens, beziehungsweise eines Drachenkampfes in seinem Werk *Das Letzte Abenteuer*. Diese Erzählung handelt von einigen Rittern, die auszogen um einen Drachenwald zu durchqueren, den darin hausenden Drachen

²²⁶ Siehe hierzu auch: Wilfried Kuchartz: Michael Ende. „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen.-Essen: die blaue Eule 1984. [=Pädagogik des Vorbilds, hg. v. Wilfried Kuchartz, Bnd 1], S. 25.

²²⁷ Siehe dazu auch: A. Wünsche: Der Sagenkreis vom geprellten Teufel.- Leipzig und Wien: Akademischer Verlag 1905.

²²⁸ Vgl. Uwe Steffen: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, S. 186f.

²²⁹ Vgl. Ebd., S. 202f.

möglichst zu besiegen, um hernach das Fräulein Lidoine zur Frau nehmen zu können, die dies von ihrem künftigen Gatten verlangt hatte.

So reitet also Ruy de Fanez mit seinem Gefolge zu einem gespenstischen Wald, von dem ihm ein Spielmann erzählt hatte.

„Wir werden [...] den Wald durchreiten, sei er so tief er sein mag, und den Wurm schlagen, wenn er auch noch so groß ist und nicht nur sechzig, sondern hundert Pferdelängen misst, und wir werden so die Bedingung dieser Herzogin erfüllen und nach Montefal kommen, man wird die Trompeten blasen, und Ihr werdet Lidoine zur Gemahlin nehmen.“²³⁰

Der Drache sei in diesem Wald, seit Lidoine in besonders jungen Jahren ihren bereits zweiten Gatten verlor. Der nächste, den sie heiraten würde, müsse also ein Held sein, und da der Drache kürzlich in den Wald gezogen war, schien dies die geeignete Herausforderung. Und tatsächlich begegnet der Trupp dem Drachen, der kaum vor den Felsen auszumachen ist mit seinen grauen, riesigen Zacken, die in der Höhe eines Kirchendachs über die Baumkronen hinausragen. Als würde sich der Berg selbst bewegen, schiebt sich der Drache durch den Wald, um sich mitten auf den Weg zu setzen.

„Er aber ruhte völlig, in dieser Lage hier, vor dem braunen Gebirg mit dem großen violenfarbenen Zacken stehend und wartete [...]. Es waren die Augen des Wurms [...]: Wie zwei kleine Waldtümpel lagen sie vor Ruy, deren brauner, mooriger Grund, durch die Sonne herauftretend, doch die ganze schwindelnde Tiefe des Himmels weist, die er spiegelt. So tief führten diese Augen hinein [...]“²³¹ „Dem Drachen seinerseits aber schien dieser eiserne Mann, der nur nach Stahl, Silber und Leder roch, wenig Freßlust zu machen. Vielleicht war er auch satt.“²³²

Als sich der Drache bewegt, schlägt Ruy ihm in einer Bewegung das violenfarbene Horn vom Scheitel, das in ein Gebüsch rechts des Weges fällt. Der Drache aber scheint verduzt und macht sich von dannen. Nach dieser Begegnung durchreiten sie den Wald ohne weitere Vorkommnisse und erreichen schließlich die Burg und das Fräulein Lidoine. Dort machen sie es sich gemütlich und so vergehen die Tage, bis ein weiterer Werber die Burg erreicht und von seiner Begegnung mit dem Drachen berichtet:

²³⁰ Heimito von Doderer: Das letzte Abenteuer. Erzählung. Mit einem autobiographischen Nachwort.- München: Biederstein Verlag 1953, S. 6f.

²³¹ Ebd., S. 27.

²³² Ebd., S. 29.

„schien das Untier diesmal weniger schläfrig gewesen zu sein, sondern munter und zu einem fürchterlichen Spiel gelaunt, wenn auch glücklicherweise wiederum ohne Freßlust [...]. Herr Gamuret [...] sah sich mitten im beherzten Vorlauf von dem Wurm, der seinen riesigen Leib zum Kreise schloß [...], das Tier tollte in täppischer Weise um sich selbst und schien plötzlich darauf versessen, die eigene Schwanzspitze einzufangen.“²³³

Gamurets Jagdhunde versuchen ihren Herrn zu schützen, beißen sie sich am harten Panzer des Drachens die Zähne aus. Doch kurz darauf hetzt der Drache einem Rudel Rotwild durch den Wald hinterher. Auf seinem Weg zur Burg findet Gamuret schließlich noch das von Ruy abgeschlagene Drachenhorn, das bei näherer Betrachtung seltsam riecht nach Wald, Wiese und Landschaft.

Ruy schließlich sieht von seiner Werbung um das Burgfräulein ab, um abermals den Wald zu durchreiten. Zwar meint er die Zacken des Drachens zu erblicken, doch begegnet er ihm nicht mehr. Stattdessen stimmt er das Lied an, das der Spielmann ihn lehrte, worauf dieser bei der letzten Strophe mit einstimmt.

„Da kriechst du wieder, wie das Schicksal selbst,
am Grund der Wälder und wie tief im Meere,
langsam und schweigsam und in deiner Schwere
dem Träumer eine ärgerliche Lehre,
und dem, der eitle Pläne wälzt.

Doch wer dich antritt ohne so zu wollen
Und ohne heiß zu sein von Eitelkeiten,
dem wirst du einen tiefen Blick bereiten
in braune Waldesaugen, in den lebensvollen
Abgrund, in die eigne Mitte...“²³⁴

Doderer malt uns mit Ruy das Bild eines in sich gekehrten, geläuterten Menschen, dem er mit seiner Erzählung ein „Denkmal des letzten Mannes ... [setzen wollte], der fähig gewesen war, im tiefen Wald einen Drachen leibhaftig zu erblicken“.²³⁵

²³³ Ebd., S. 42f.

²³⁴ Ebd., S. 104f.

²³⁵ Ebd., S. 107.

3.6. Gegner, Bezwinger, Erlöser - der Held. Von der Notwendigkeit einer Identifikationsfigur in der Kinder- und Jugendliteratur

Wenn wir nun die Tradition der literarischen Drachendarstellung betrachten, so sehen wir anfangs ein kaum zu überwindendes Monster, das seiner triebhaften Boshaftigkeit freien Lauf lässt und von seinem Gegenspieler - dem Helden - entweder in seine Schranken gewiesen, oder aber, wie in den meisten Fällen, getötet werden muss. Später, z.B. in Cornelia Funkes *Drachenreiter* scheint der Drache nicht nur als ungefährlich und kampfesunlustig, sondern sogar als Freund der (einigen wenigen) Menschen. Der Held ist nicht mehr derjenige, der den Drachen tötet, sondern derjenige, der ihm hilft oder vielleicht sogar der Drache selbst ist der Held. Diese Entwicklung zeigt sich noch viel deutlicher in Christopher Paolinis *Eragon*, wo Mensch und Drache auf einer Ebene verbunden sind, die unmöglich erschien. Sie sind untrennbar verbunden und verstehen nicht nur, sondern fühlen sogar dieselben Dinge.

Doch eines haben all diese Werke gemein: Sie weisen einen Helden auf. Warum benötigt die Kinder- und Jugendliteratur überhaupt Helden? Was ist ihr Sinn und Zweck? Sind sie wirklich notwendig? Und die wahrscheinlich wichtigste Frage: Hat sich die Kinder- und Jugendliteratur soweit entwickelt, dass sogar ehemalige Bösewichte, wie die Drachen es waren, nun auch Helden sein können?

Grundsätzlich scheint ein Märchenheld ein Vorbild zu sein, mit dem der Leser sich identifizieren kann und der dem Leser Wege aufzeigt, mit Problemen und Herausforderungen umzugehen.²³⁶

Peter Gstettner hat dazu einen interessanten Artikel geschrieben, auf den ich mich im Folgenden beziehen möchte.

„Der Held kommt durch die Erwachsenen und über ihre Phantasieproduktion in die Kinder- und Jugendliteratur“²³⁷, ist sich Gstettner sicher. So sei Kinder- und Jugendliteratur großteils ein Produkt der Phantasie von Erwachsenen. „In diesem Sinne ist die Produktion von Helden in der

²³⁶ Vgl. Wilfried Kuchartz: *Die Unendliche Geschichte*, S. 23.

²³⁷ Peter Gstettner: *Held und Superman. Über Kontinuität und Wandel von Identifikationsfiguren in der Kinder- und Jugendliteratur.* - In: Friedbert Aspöckl, Norbert Griesmayer (Hg.): *In fremden Schuhen. Jugendliche Leser, Jugendliteratur, Gegenwartsliteratur*, redigiert v. Hermann Möcker. - Wien: Öst. Bundesverlag 1990, S. 56-69 (=Schriften des Instituts für Österreichkunde: 55), S.56.

Literatur nichts anderes, als eine Antwort, quasi ein Reflex der Phantasie [...] einer bestimmten Erwachsenengeneration.“²³⁸ Doch nicht alles sei so leicht zu klären, denn immerhin

„sind es wiederum die Erwachsenen, die die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen weitgehend bestimmen, wenn nicht gar [...] zu beherrschen versuchen. Die Kindheit ist [...] ein weitgehend fremdbestimmtes, künstliches Produkt [...].“²³⁹

Trotzdem ist die Welt der Kinder grundsätzlich von der der Erwachsenen getrennt, doch bleibt das Kind dabei doch immer „Erziehungsprojekt der Erwachsenen“.²⁴⁰ Und so kommt es, dass der Erwachsene im Leben eines Kindes eine einzigartige Konstante darstellt und gleich einem Helden allzeit präsent ist. Gerade dieses Bedürfnis nach Konstanten und nach Identifikation mit Heldentum bringt mit sich, dass das Heldische auch sehr leicht einen ideologischen Stellenwert einnehmen kann, was natürlich auch zum Schlechten genutzt werden kann, wie es auch im Nationalsozialismus geschehen ist.²⁴¹

Die Frage „Wie kommt der Held in die Kinder- und Jugendliteratur?“²⁴² ließe sich auch mithilfe der Gesetzmäßigkeiten der Leserentwicklung beantworten: Kinder und Jugendliche verlangt es nach Helden! Die Entwicklungspsychologie beschäftigte sich lange mit dem Thema, was denn Kinder und Jugendliche in verschiedenen Altersstufen zu lesen wünschen, und haben anhand dessen ein Entwicklungsschema mit vier Stufen entworfen.²⁴³ Für diese Arbeit besonders interessant ist das Heldenalter (13.- 15. Lebensjahr), in dem sich das jugendliche Kind nach einem idealen Helden sehnt, der furchtlos, mutig und edel dem Gegner entgegentritt und sich auch als Drachentöter sogar profiliert. Eine Manifestation der „neuen Sehnsucht, [...] der] Tatenlust des Wachsenden und des Lebenshungrigen. Ihr steht die stillere Sehnsucht erwachender Liebesbedürfnisse gegenüber [...]“.²⁴⁴ - alles Merkmale des Übertritts von der Kindheit in die Adoleszenz, beziehungsweise in das Erwachsenenalter. „Das Selbständigwerden des

²³⁸ Ebd., S. 56.

²³⁹ Ebd., S. 56.

²⁴⁰ Ebd., S. 57.

²⁴¹ Vgl. Ebd., S. 58f.

²⁴² Ebd., S. 62.

²⁴³ Zu den einzelnen Stadien (das Struwwelpeteralter, das Märchenalter, das Robinsonalter, das Heldenalter und das Kunst und Wissenschaft Alter siehe auch Peter Gstettner: Held und Superman, S. 62f).

²⁴⁴ Peter Gstettner: Held und Superman, S. 63.

Heranwachsenden hat durch das Heldenepos eine mystische Überformung erfahren.“²⁴⁵ Und ein Paradigma für diese klassische Bewährungsprobe sind die Abenteuerfahrten des Helden, in denen er weitab von der Heimat gegen Unrecht und Ungeheuer kämpfen muss, um sich eben zu bewähren. Die Helden des antiken Mythos präsentieren sich als lernfähige Adoleszenten, die jene Fähigkeiten erwerben, um gut gerüstet in die entscheidende Phase seines Lebens eintreten zu können.

„Dem antiken Helden sind seither viele andere gefolgt, um die „Entwicklungsaufgaben“ der Adoleszenz, besonders das Sich-Bewähren im harten Kampf, modellhaft [...] zu erledigen.“²⁴⁶

Die Theorie des Narzissmus bietet einen weiteren Ansatz, warum Kinder Helden brauchen: In früher Kindheit versorgt die Mutter ihr Kind rundum mit allem, was es benötigt. Eben dieses vollständige Umsorgtsein lässt ein Gefühl der Allmacht entstehen. Wird diese Allmacht jedoch erschüttert durch wenig Selbstbestätigung, wenig Zuwendung und durch strukturell- defizitäre gesellschaftliche Situationen, so wird das kindliche Selbstgefühl erschüttert. „Das frühe Omnipotenzgefühl schlägt ins Gegenteil um: Die heile innere Welt, das kindliche Gefühlsuniversum, ist zutiefst bedroht; es herrscht Katastrophenstimmung.“²⁴⁷ Und deswegen benötigt das Kind einen Helden, mit dem es sich identifizieren kann, in den es sich hineinversetzen kann, mit dem es mitfiebern und wo es vor allem daran glauben kann, dass alles Böse besiegt und zum Guten gewendet werden kann, selbst wenn dazu einige Rückschläge in Kauf genommen werden müssen.

„Der Wunsch, großartig und mächtig zu sein [...], muß in einer männlich beherrschten, von ökonomischen und sozialen Krisen geschüttelten Gesellschaft notwendig zur identitätsstiftenden Produktion von Heldenfiguren führen. Diese Helden und Superhelden sind das gesellschaftliche Kompensationsangebot für all die frustrierten Wünsche nach eigener Größe, nach Kompetenz, Macht und Selbstbewusstsein.“²⁴⁸

Speziell der Zweite Weltkrieg hatte nicht nur Auswirkungen auf die zarte Kinderseele, sondern auch auf die publizierte Kinder- und Jugendliteratur. Bewusst wurden „optimistisch stimmende

²⁴⁵ Ebd., S. 63.

²⁴⁶ Ebd., S. 64.

²⁴⁷ Ebd., S. 65.

²⁴⁸ Ebd., S. 66.

Lebensmaxime“²⁴⁹ abgebildet, um eine bessere Welt darzustellen und Furcht und Schrecken (des Zweiten Weltkrieges) zu vertreiben.

„Kinder [...] brauchen die metaphorischen Geschichten und Bilder in ihrer zweiten Wirklichkeit, die ihnen Mut zum Überleben machen können.“²⁵⁰

Doch diese Identifikation und auch die Notwendigkeit von Helden ist nicht nur auf Kinder beschränkt, auch Erwachsene machen diese Erfahrung. Sie kompensieren defizitäre Strukturen mit identifikatorischer Lektüre. Und gerade der Drache, von dessen Funktion diese Arbeit handelt, ist ein Stellvertreter der starken Identifikationsfiguren.

²⁴⁹ Klaus Doderer: Literarische Jugendliteratur: Kulturelle und gesellschaftliche Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1992 (=Jugendliteratur – Theorie und Praxis), S. 116.

²⁵⁰ Ebd., S. 121.

HAUPTTEIL

Die Kinder- und Jugendliteratur ist vielseitig mit der Allgemeinliteratur, der Erziehungswissenschaft, der Psychologie und der Soziologie verbunden, weshalb man diese Fachdisziplinen auch nicht ausklammern darf.

Phantastische Erzählungen innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur sind für Kinder ab dem achten Lebensjahr geeignet, da um diesen Zeitpunkt herum das Symbolspiel genutzt und Fiktionen bewusst eingesetzt werden.²⁵¹ Obwohl Kinder schon ab dem vierten Lebensjahr Wirklichkeit und Phantasie unterscheiden können, erlangen sie erst wesentlich später, eben ab dem achten Lebensjahr, „die Fähigkeit, die zwei gegeneinander stehenden oder ineinander übergehenden Welten der phantastischen Erzählung auseinanderzuhalten“.²⁵²

Die Fachliteratur beschäftigte sich intensiv mit der Frage, ob die Themenwelten der phantastischen Erzählung für die Entwicklung des Kindes geeignet erscheint, und welche nicht. Wolfgang Meißner ist der Ansicht, dass Themen von Gesundheit und Krankheit, Normalität und Abnormen in der Erwachsenenphantastik Tabuthemen der Kinderphantastik darstellen.²⁵³ Ab den siebziger Jahren findet diese Ansicht jedoch vehementen Widerspruch: „Seit dieser Zeit sind Krankheit, geistige und körperliche Behinderung von Kindern oder auch Erwachsenen und der Tod wichtige innovative Themen [...]“.²⁵⁴ Ein Werk, das sich intensiv mit Behinderung und dem Tod auseinandersetzt ist Astrid Lindgrens *Brüder Löwenherz*, das uns an späterer Stelle noch genauer beschäftigen wird.

Maria Lypp hat einen weiteren wichtigen Beitrag zur Motivik und Themenwelt der Kinderphantastik geleistet und sieht hier die Möglichkeit breitere Themen der Identitätssuche und Identitätsfindung zu behandeln.²⁵⁵ Für Maria Lypp

„werden in der phantastischen KJL komplizierte psychische, individuelle und auch gesellschaftliche Erscheinungen in verständlicher und, durch Komik und Lust am Spiel, von Kindern gern aufgenommener Form dargestellt.“²⁵⁶

²⁵¹ Vgl. Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 44f.

²⁵² Ebd., S. 45.

²⁵³ Vgl. Ebd., S. 45.

²⁵⁴ Ebd., S. 45.

²⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 46.

²⁵⁶ Ebd., S. 48.

Das Märchen war eine der ersten Gattungen, die zwar nicht in erster Linie, aber doch schlussendlich für Kinder gedacht war. Sie sollten sie erziehen, ihnen den rechten Weg weisen und Ratgeber und Trost in einsamen Stunden sein. Deswegen sehe ich den Drachen in Märchen und verwandten Gattungen als besonders wichtig an.

In den folgenden Kapiteln möchte ich mich gerne der Frage widmen, ob denn der Drache gut oder böse ist; ob ihm überhaupt solche Eigenschaften zugeordnet werden können und was dies für ihn als literarisches Motiv bedeutet.

Anknüpfend an Winfred Kaminskis Ausführung, dass der Kinder- und Jugendliteratur eine wichtige Rolle im Erziehungsprozess²⁵⁷ zukam und kommt, offenbart sich mir ein Wandel des Drachenmotivs. In jener Zeit, als die Sage oder das Märchen dazu herhielten, Kinder zu stärken, sie vor Gefahren zu warnen, das Böse zu personifizieren, ihm Gestalt zu verleihen und sie in das Leben einzuführen²⁵⁸, war der Drache als „böse“ konnotiert und eine Schreckensgestalt. Die immer breitere Präsenz der neuen Medien, allen voran des Fernsehens, machten die alltäglichen Schrecken (des Zweiten Weltkrieges)²⁵⁹ auch Kindern deutlicher offenbar und es war keine Phantasiegestalt mehr vonnöten, um Kinder zu ängstigen und so vor Gefahren zu warnen. Im Gegenteil. Im Nationalsozialismus wurde auch die Kinder- und Jugendliteratur zu Propagandazwecken genutzt. An diesen Missbrauch wollte man nach 1945 nicht mehr anschließen, wusste sich doch nicht besser zu helfen, als nationalsozialistisches Gedankengut abzutun und es dabei zu belassen. In weiterer Folge setzten Märchen und scheinrealistische Erzählungen auf das „Happy End“²⁶⁰. Mir scheint, dass die Kinder- und Jugendliteratur schließlich auch das Motiv des Drachens nutzte, um auch den Wandel eines bösen Wesens hin zum Guten zu zeigen oder gar den Drachen vollkommen als Freund und Trostwesen zu ideologisieren.

²⁵⁷ Siehe auch Winfred Kaminski: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit, 4. Aufl.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1998. [=Grundlagentexte soziale Berufe], S. 12.

²⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 10f.

²⁵⁹ Vgl. Ebd., S. 12f.

²⁶⁰ Ebd., S. 36.

Burkhard Sievers hat hierzu Thesen aufgestellt, wie mit einem Drachen literarisch verfahren wird und ich möchte diese Thesen auf einige Werke der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur anwenden und untersuchen, ob sich der Charakter des Drachen nun tatsächlich geändert hat und ob sich dies überhaupt noch festlegen lässt. Denn in den „älteren“ Gattungen erscheint uns der Drache als durchgehend und grundlegend böse, doch das löst sich immer weiter auf, bis er in der phantastischen Literatur, hier beziehe ich mich im Speziellen auf „Eragon“, sogar eine Symbiose darstellt.

4.) Burkhard Sievers

Burkard Sievers ist diplomierter Soziologe - doch lassen sich seine Thesen auch in der Literaturwissenschaft gut anwenden? Sievers wirft einen Blick darauf, warum Menschen bestimmte Symbole verwenden und wie diesen Symbolen ihre Bedeutung zugeordnet wurde. Hierzu hat er eine grundlegende These zur Beschaffenheit des Symbols Drachen aufgestellt und untersucht, warum genau diese Figur solch eine Anziehungskraft auf die Menschheit ausübt. Und diese These geht weit über Sievers' Fachbereich hinaus und trifft überaus genau auch auf die Literaturwissenschaft zu. Denn die Literatur war es vor allem, die die Bedeutung des Drachens weitergegeben hat. Deswegen möchte ich im weiteren Verlauf untersuchen, ob diese fünf Wege, die Sievers aufzeigt, tatsächlich die einzig zutreffenden sind für das literarische Motiv des Drachens, ob diese sich als falsch erweisen, oder ob gar noch andere Wege aufzuzeigen wären. Deswegen werde ich mich also ausschließlich auf Burkard Sievers Aufsatz: *Curing the Monster: Some Images of and Considerations About the Dragon-* In: Pasquale Gagliardi: *Symbols and Artifacts. Views of the Corporate Landscape.*- Berlin: Walter de Gruyter&Co 1990, S. 207-231. beziehen.

Sievers befindet den Beweis der Existenz von Drachen als Frage von Wissenschaftlern oder Forschern. Wenn allerdings die Bedeutung und die Symbolhaftigkeit des Drachens erforscht werden soll, ist dies eine Aufgabe für Gelehrte. Sievers sieht den Drachen, ganz nach Cooper, als Teil von „men's collective existence and of individual life history“.²⁶¹ Und innerhalb dessen

²⁶¹ Burkard Sievers: *Curing the Monster: Some Images of and Considerations About the Dragon.*- In: Pasquale Gagliardi: *Symbols and Artifacts. Views of the Corporate Landscape.*- Berlin: Walter de Gruyter&Co 1990, S. 213.

bestehen die Themen Gerechtigkeit und Freiheit, Gewalt und Unterdrückung, Glück, Armut, Krankheit und Tod und die Kategorien des Sieges, der Liebe, des Hasses, der Erlösung und der Verdammung.

„From such a broader perspective there are at least five predominant ways of treating a dragon:

- 1.) The heroic way: You have to kill him
- 2.) The magic solution: Kiss him
- 3.) The chinese version: It is the emperor of wisdom and rain
- 4.) The science fiction approach: Ride him
- 5.) The lonely child solution: Let's be friends!“²⁶²

4.1. The heroic way: you have to kill him!

Dieser Weg einem Drachen zu begegnen ist der wohl am häufigsten vorherrschende in unserer westlichen Tradition. Sievers führt hier einige bekannte Beispiele von Drachentöttern an: Der nordische Held Sigurd, der im Auftrag eines Zwerges einen Drachen tötete und dabei mit seinem Blut in Berührung kam und so große Weisheit und Wissen erlangte, was in ähnlicher Art und Weise auch Siegfried, seinem germanischen Namensvetter, widerfuhr. Auch in der Geschichte von Beowulf und Wiglaf oder dem Goldenen Vlies muss ein Drache besiegt und getötet werden, um an den Schatz zu gelangen, der dem Drachen unterstellt ist.

Daher frage ich, wann es denn geschehen ist, dass der Drache mit dem Dunklen, dem Bösen in Verbindung gebracht wurde? Seit wann ist der Drache ein Schattenwesen, das lediglich Böses hinter sich herzieht und Tod und Verderben bringt?

In der alten ägyptischen Mythologie können wir den Kampf zwischen dem Sonnengott Re und dem Drachen Apep darauf reduzieren, dass das Helle und die Finsternis einen ewigen Kampf ausfechten, wer denn die Vorherrschaft auf der Erde erhalten soll.

Um einen völlig neuen Aspekt erweitert unter anderem die Legende von Eglamour und Chrytobel das Repertoire des Drachens. Eglamour und Chrytobel sind französische Geliebte, die einen

²⁶² Ebd., S. 213.

langen Leidensweg gehen mussten, bis sie zueinander finden konnten. Eglamour musste, so wie Herkules, eine Vielfalt von Aufgaben bestehen, bevor es ihm erlaubt war, Chrytobel zur Frau zu nehmen. Doch bevor er seine letzte Aufgabe, die Tötung eines Drachen, zu Ende bringen konnte, erwartete Chrytobel ein Kind von ihm, was ihren Vater dazu veranlasste, sie mitsamt dem Säugling zu Tode zu verurteilen. Doch bevor dies geschah, flüchtete sie in das magische Reich. In weiterer Folge musste Eglamour gegen seinen eigenen Sohn kämpfen, bevor sich alles zum Guten wenden und Eglamour und Chrytobel heiraten konnten. Damit kommen wir auch schon zum zweiten Weg, wie literarisch mit einem Drachen verfahren werden kann:

4.2. The magic solution: kiss him!

Damit ist auch eine Frau Teil des Drachen-Kampf-Mythos' – die christliche Mythologie wird daraus Jungfrauen kreieren. Weitere Legenden, die Frauen mit einbinden in den Drachen-Mythos, sind die Geschichte von Apollo, der den Drachen tötete, um seine Mutter Leto zu retten, oder Perseus, der durch einen Drachenkampf seine Frau Andromeda erlangte, oder Cadmus, der Harmonia aus den Klauen eines Drachen befreite und Amor, der Psyche, die Tochter des Königs, von einem Felsen rettete, an den sie gekettet war, um von einem Drachen gefressen zu werden. Um einen noch weiteren Aspekt sieht Sievers die Bedeutung des Drachens erweitert, wenn man die vielen Verbindungen zwischen dem Mythos von Apollo und dem des Cadmus bedenkt. Denn hierbei wird deutlich, dass

„both these dragon- or serpentslayers are serpents themselves. [...] As such 'the idea of death (is) associated with that of a new life', thus the dragon or the serpent turns into a symbol of fertility and initiation.“²⁶³

Auch die Psychoanalyse hat sich mit dem Symbol des Drachen beschäftigt und verschiedene Aspekte darin gesehen: So deutet Erich Neumann den Drachen als Substitut für die große Mutter, die in der Adoleszenz überwunden werden muss „to integrate the anima“.²⁶⁴ Ein anderer Ansatz untersucht besonders die Legenden über verschiedene Heilige des Mittelalters, wo der Drache als Behälter für häufig unbewusste Ängste diente, die häufig mit Sexualität, Ehe und dem Verlust der Jungfräulichkeit verbunden waren. So verkam der Drache zu einem Symbol der Geilheit.

²⁶³ Ebd., S. 217.

²⁶⁴ Ebd., S. 217.

Die Beziehung zwischen Drachen und Frauen ist jedoch weitaus komplizierter, als dass sie lediglich Opfer darstellten. Doch einige Frauen vermochten sich der Opferrolle zu widersetzen und konnten durch geheimnisvolle, teils magische Macht ein Ungeheuer besiegen, sie zähmen oder sie gar als Sklaven halten. Die russische Zauberin Marina verführte die Drachenkämpfer, um sie in Tiere zu verwandeln, so wie die französische Geistdame Succube auf einem Drachen ritt und die jungen Abenteurer, die den Drachen besiegen wollten, durch einen Kuss tötete.

„As Neumann states it, the image of the madonna standing on the dragon is a symbol of the wholeness of the female self; in its Christian version it has been converted into the virgin (Marry), who tramples the head of the serpent.“²⁶⁵

Kiraly beschreibt in ihrer Dissertation, dass der “Held der aventure [...], wenn er Proben besteht, und den Drachen besiegt, zur ‘sinnerfüllten Ordnung’ aufsteigen und eine Dame gewinnen [kann]. Zwei Pole, die im Reservoir kultureller Bilder als Symptome einer ambivalenten Beziehung klassifizierbar sind. Diese ist hier aus der Perspektive des männlichen Subjekts, des Held[en] der Handlung, bestimmt. Er ist gefährdet durch jenes Unbekannte, das in Form einer Spaltung als Drache und als Dame erscheint. Zu Zweit stellen sie verschiedene Aspekte einer Störung dar, die einer Ordnung der Identität zuwiderläuft und zugleich zu deren Überbietung bewegt.“²⁶⁶

4.3. The science fiction approach: Ride him

„It seems that the dragon in science fiction literature has for the most part lost its magic and threatening character; it occasionally has been converted into a domesticated animal which, as it is tamed and controlled, can be utilized like a flying horse due to its enormous power and its ability to fly attacks against one’s enemies.“²⁶⁷

Sievers sieht die Drachen innerhalb der Science Fiction als entartet, da sie, gleichsam wie Pferde, gezähmt wurden und somit ihre Leidenschaft verschwunden ist. Aus dem angsteinflößenden Gegner oder dem magischen Wesen wurde ein Nutztier, dessen einzige Bedeutung darin liegt, dem ihm eigentlich unterlegenen Menschen zu dienen.

²⁶⁵ Ebd., S. 218.

²⁶⁶ Edit Király: Drachen, Hexen und Dämonen. Heimito von Doderers Geschichtspoetik, 1998, S. 85.

²⁶⁷ Burkard Sievers: Curing the Monster: Some Images of and Considerations About the Dragon, S. 218.

4.4. The chinese version: wisdom

Die chinesische Tradition sei hier nur kurz angesprochen, da sie nur für ein Werk für uns von Relevanz sein wird. Der chinesische Weg mit einem Drachen zu verfahren hat eine andere mythologische Konnotation als der des Westens. Wie in der westlichen Tradition hat der Drache auch in der chinesischen einen kosmischen Ursprung, doch ist er hier mehr ein Freund der Sterblichen. Als Repräsentant von Weisheit und Quelle des Segens wurde der Drache zum Symbol des Herrschers, der als sein Nachkomme gehandelt wurde. Als Meister über den Regen wurde dem Drachen meist göttliche Qualität zugeschrieben.

4.5. The lonely child solution: Let's be friends

In Kinderbüchern wird die Figur des Drachen, laut Sievers, immer prominenter vertreten. Obwohl der Drache in einigen Fällen seine magischen Fähigkeiten behalten durfte, scheint er zum Großteil aber zu einem Haustier oder zu einem Freund des einsamen Kindes gewandelt worden zu sein. „Quite often the dragon is trivialized into a child-like creature who either is full of inferiority feelings himself or becomes an ally against the child's parents or his comrades.“²⁶⁸ Sievers sieht in Kinderbüchern nicht immer eine positive Bildungsfunktion, da er meint, dass meistens der Standpunkt des Erzählers deutlich wird, der zu bestätigen scheint, dass „there is nothing beyond the rational and the obvious, that it all can be handled and that not only ‚a management text‘ but also management itself ‚is no place for fairy tales.‘“²⁶⁹ Psychoanalytisch gesehen kann auch hier wieder „the unaccepted slit-off part of oneself which has to be integrated during the process of further maturation“²⁷⁰ erkannt werden. Gemein gesehen stellt der Drache jedoch in Kinderbüchern einen Verbündeten dar, einen Rückzugsort, an dem das Kind seinen Zweifeln und Ängsten entkommen kann und auch darf.

4.6. Merkmal-Tabelle Theorie

Aufgrund dieser verschiedenen Ansätze werde ich in meiner Analyse verdeutlichen, wie sich Burkhard Sievers' Thesen auf die verschiedenen, von mir untersuchten, Werke anwenden lassen.

²⁶⁸ Ebd., S. 218.

²⁶⁹ Ebd., S. 220.

²⁷⁰ Ebd., S. 218.

Sie zeigen eine deutliche Entwicklung, die sich an die historischen Entwicklungen der einzelnen Gattungen anlehnt.

In allen von mir untersuchten Werken beherrscht ein Drache das Geschehen, beziehungsweise ist Teil der Handlung. Im ersten Schritt ordne ich diese Figur ein- ob sie denn Protagonist oder Hintergrundfigur ist, oder ob sie eine andere Funktion einnimmt. Der Protagonist ist eine

„Figur, deren Motivation und Geschichte am vollständigsten repräsentiert wird. Der Protagonist erlebt Konflikte und verändert sich während der Geschichte, und er zieht die komplexeste Leserreaktion auf sich.“²⁷¹

Die Hintergrundfiguren hingegen weisen ganz unterschiedliche Phänomene auf; sie können Kollektive, anonyme Stimmen oder individualisierte Figuren sein. Als einzelne Figur können sie einfach Elemente der Handlung sein, können aber auch, wenn sie sich zu mehreren zusammenschließen, eine Art Chor bilden, der dann das Geschehen kommentiert.²⁷² Zwischen Protagonist und Hintergrundfigur liegen natürlich viele Zwischentypen. Eine davon erscheint mir besonders interessant:

„Als Ficelle wird eine Figur bezeichnet, die ausführlicher und individueller gezeichnet ist als eine Hintergrundfigur und die im Erzähltext in erster Linie vorhanden ist, um eine spezifische Funktion zu übernehmen. Häufig ist sie Repräsentant des Typischen, Gewöhnlichen und ermöglicht dem Leser einen Bezug zur Welt des außergewöhnlichen Protagonisten.“²⁷³

Betrachtet man nun die unterschiedlichen Interessen an Figurentypologien, so lassen sie sich doch zu einigen wenigen Aspekten zusammenfassen- die wichtigsten Fragestellungen sind die des Verhältnisses von Figuren zur Personenwahrnehmung sowie zur Tradition fiktionaler Figuren, die Darstellung der Figur, das Verhältnis von Figur und Handlung, die Muster in der Figurenkonstellation und die Benennung der Figur.²⁷⁴

²⁷¹ Fotis Jannidis: Figur und Person, S. 89.

²⁷² Vgl. dazu Ebd., S. 89.

²⁷³ Ebd., S. 89.

²⁷⁴ Vgl. dazu Ebd., S. 106f.

Der Unterschied zwischen Protagonist und Hintergrundfiguren basiert auf dem Kriterium der Teilhabe an der Handlung, die im Text geschildert wird; gleichzeitig ist aber der Aspekt, wie ausführlich eine Figur dargestellt wird, entscheidend für die Bestimmung des Protagonisten.²⁷⁵

Für meine Untersuchung ist es also wichtig zu erkennen, welche Funktion und welche Rolle der Drache innerhalb der von mir untersuchten Werke einnimmt, welche Position er innerhalb der Figurenkonstellation innehat und wie er selbst beschrieben wird.

²⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 90.

5.) Anwendung des Sieverschen Modells

Das Sieversche Modell werde ich in den folgenden Kapiteln auf unterschiedliche Werke aus der Kinder- und Jugendliteratur anwenden: Auf Bilderbücher, Phantastische Literatur und Fantasy. Phantastische Literatur und Fantasy scheinen leicht miteinander vergleichbar, doch wie passt das Bilderbuch in eine Schematisierung mit reinen Literaturwerken, wo es doch vorwiegend aus Bildern besteht? Um diese Frage zu beantworten ist es wichtig hier kurz auf das Verhältnis von Bild und Text innerhalb des Bilderbuchs einzugehen.

Leider ist zu beklagen, dass es bis heute kaum eine Tradition innerhalb der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Bilderbüchern gibt. Im gesamten deutschsprachigen Raum ist die Forschungslage und wissenschaftliche Erschließung der Gattung Bilderbuch eher desolat. So gibt es zum Beispiel keine wissenschaftliche Einrichtung, die sich hauptamtlich nur mit dem Bilderbuch auseinandersetzt.²⁷⁶

Denn das Bilderbuch ist ein Genre, in dem die Wechselbeziehung zwischen Bild und Text konstitutiv ist. Ist in einem Werk kein Text vorhanden, so ist dies ja auch eine Art von Information und so auch eine Form von Text. Auch das Nichtvorhandensein von Text verrät uns etwas.

Und eben jene Beziehung zwischen Bild und Text ist ein Zeichen von Intermedialität. Der Verdienst der Intermedialität besteht vor allem in der wechselseitigen Erhellung der Künste²⁷⁷ und einem medialen Brückenschlag. Es gibt verschiedene Möglichkeiten literarisch auf Bilder zu reagieren und das Bilderbuch ist eine davon. Und gerade dieses Spannungsfeld der Text- und Bildbezüge und die Verflechtung textlicher und bildnerischer Elemente machen die ästhetische Kraft des Bilderbuchs aus. „Bilder erzählen in ihrer eigenen Sprache, ebenso wie Texte; Bildsequenzen besitzen ihre eigene narrative Struktur, so wie Texte.“²⁷⁸ Text und Bild ergänzen einander und ihre Kombination führt zu neuen Ausdrucksmöglichkeiten, die jede Gattung allein

²⁷⁶ Vgl. dazu Jens Thiele (Hg.): Neue Erzählformen im Bilderbuch. Untersuchungen zu einer veränderten Bild-Text-Sprache.- Oldenburg: Isensee 1991, S. 8.

²⁷⁷ Vgl. dazu auch: Irina O. Rajewsky: Intermedialität.- Tübingen, Basel: Francke 2002. (=UTB für Wissenschaft: Uni-Taschenbücher; 2261).

²⁷⁸ Jens Thiele: Neue Erzählformen im Bilderbuch, S. 9.

für sich nicht aufweisen kann. Text und Bild können einander stören, einander stützen, Nähe und Distanz aufzeigen und wechselnde Rollen einnehmen.²⁷⁹

„Zunächst ist es doch der Text, der eine Geschichte zu uns bringt. Aber er tut das über Bilder, die wir, die Leser, beim Entschlüsseln der Schriftzeichen in uns entstehen lassen.“²⁸⁰ Das heißt, dass jeder Text, den wir lesen, vor unserem geistigen Auge ein Bild entstehen lässt. Gleichsam entspricht der Text also bereits einem Bild, jedoch ist dieses von Leser zu Leser und Lesart zu Lesart unterschiedlich. Im Bilderbuch ist es jedoch so, dass uns das Bild bereits vorgegeben ist. Bild und Text leisten innerhalb des Bilderbuchs ganz Unterschiedliches und nehmen auch unterschiedliche Funktionen ein.

„Der Nachteil für Text und Sprache ist, dass sie in einem einmaligen Prozeß ablaufen und dann verschwunden sind. Das Bild ist jedoch auf Dauer präsent. [...] Das Bild wirkt vor allem konkretisierend, veranschaulichend und illustrierend. [...] Die Sprache hat dagegen eher einen erläuternden, beschreibenden, erzählenden, interpretierenden, hinweisenden, berichtenden oder auch abstrahierenden, akzentuierenden und kategorisierenden Charakter.“²⁸¹

Das Bild ist auch stets gleichzeitig präsent, bleibt auf Dauer gleich und kann beliebig lange und oft betrachtet werden, es kann auch breiter interpretiert werden als ein Text. Bilder bedürfen einer Erklärung durch Text, ein Text braucht nicht notwendigerweise auch ein Bild, da sich dieses der Leser auch selbst bilden kann. Stehen nun Bild und Text parallel, so geben sie einander gegenseitig Hilfe zur Deutung. Der Leser kommt damit deutlich schneller an Information und zu einem Leseerlebnis.²⁸² Text ist auch dann notwendig, wenn visuell nicht zu vermittelnde Informationen dargestellt werden sollen. Möchte man zum Beispiel den Geschmack einer Frucht

²⁷⁹ Vgl. dazu Ebd., S. 9.

²⁸⁰ Steffen Peltch: Auch Bilder erzählen Geschichten... In: Steffen Peltch (Hg.): Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch, S. 3-6. [=Beiträge Jugendliteratur und Medien. Vormalis Informationen Jugendliteratur und Medien (Jugendschriften-Warte), 8. Beiheft 1997], S. 3.

²⁸¹ Geralde Schmidt-Dumont: Ästhetische Kommunikation am Beispiel von Bildgestaltung und Bildrezeption im Bilderbuch.- In: Steffen Peltch (Hg.): Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch, S. 73-98. [=Beiträge Jugendliteratur und Medien. Vormalis Informationen Jugendliteratur und Medien (Jugendschriften-Warte), 8. Beiheft 1997], S. 82f.

²⁸² Vgl. Ebd., S. 83.

beschreiben, so ist die Sprache dem Bild durch ihre Ausdrucks- und Vermittlungsfähigkeit überlegen.²⁸³

Unser Begriff von einem Bild, das wir einem Text zugrunde legen, kann auf grafische Bilder eingeengt werden, die wiederum „an die Gegenständlichkeit eines Bildträgers gebunden sind.“²⁸⁴

Das Bild ist als Zeichenkomplex eingebunden in eine Kommunikationssituation, innerhalb derer sich der Betrachter seinem Erfahrungshorizont entnommenen Dingen entgegensieht. Das Bild wird nach Merkmalskombinationen abgesucht, die uns bekannten strukturellen Mustern entspricht. Das zu identifizierende Objekt muss sich aus Elementen eben dieses Wissens zusammensetzen. Wichtig erscheint die literarische und damit die sprachliche Reaktion auf Bilder.²⁸⁵ „Die Bilder im Text sind niemals wirklich sichtbar, sondern immer nur in Verbindung mit dem ebenso sichtbaren sprachlichen Medium ihrer Präsentation.“²⁸⁶ Bild und Text als zwei distinkt wahrgenommene Medien und ihr komplexes Wechselverhältnis zueinander zeichnen das Bilderbuch aus. In ihrer Interaktion hat das Bild eine erzählerische Funktion inne. „Im Dialog mit dem Text entfaltet das Bild sein narratives Potential in monoszenischen, auf einen Handlungsmoment fokussierenden, wie auch in pluriszenischen, simultan ablaufenden Szenen.“²⁸⁷

Wir sehen also, dass Bilderbücher im folgenden Vergleich nicht nur ihre Berechtigung haben, sondern auch dringend notwendig sind. Denn gerade sie zeigen die Symbolhaftigkeit und Emblematik eines Drachens innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur.

Um die Analysen besser erklären, darstellen und verdeutlichen zu können, stehen im Anschluss drei Statistiken zu Bilderbüchern, Phantastischer Literatur und Fantasy. Diese Statistiken sind reine Zahlenspiele, die den Gewichtungen Zahlen zuteilen sollen. Es soll keine quantitative Auswertung vorgenommen werden, wie es zum Beispiel in der Semantik durchaus üblich ist,

²⁸³ Vgl. dazu Ebd., S. 84.

²⁸⁴ Thomas Eicher: Was heisst (hier) Intermedialität?.- In: Intermedialität. Vom Bild zum Text. Thomas Eicher, Ulf Bleckmann (Hg.).- Bielefeld: Aisthesis Verlag 1994, S. 14.

²⁸⁵ Vgl. dazu Ebd., S. 11-26.

²⁸⁶ Ebd., S. 15.

²⁸⁷ <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/281-bilderbuch>, Stand vom 23.06.2012 um 16:33.

sondern die Ergebnisse der Analyse sollen auf einen Blick erkenntlich gemacht werden. Die Statistiken präzisieren die Analyse nicht, sondern dienen der Untermalung.

5.1. Bilderbücher

5.1.1. Nikolaus Heidelberg: *Buch für Bruno*²⁸⁸

Buch für Bruno ist ein Bilderbuch, das teilweise mit Text unterlegt ist und teilweise nicht. Wir erfahren, dass Ulla ihrem Freund Bruno Bücher und das Lesen näher bringen möchte. Zu diesem Zweck zeigt sie ihm ein ganz besonderes Zauberbuch:

„’Da oben, das blaue. Ich glaube, es ist ein Zauberbuch. Alles drin kann lebendig werden, nicht nur die Schlange. Man muss sehr vorsichtig lesen...’ – ’Glaub ich nicht’, sagte Bruno. ’Zeig!’“ (S. 4).

Und so schlagen sie gemeinsam das Buch auf. Da Bruno die fremde Schrift nicht lesen kann, liest Ulla ihm vor. Hier hört der Text fürs erste einmal auf und die beiden steigen in das Buch und mitten hinein in die Geschichte.

Wir sehen Ulla und Bruno eine blaue Treppe hinabsteigen und sich gemeinsam am roten Lesebändchen hinein in die Geschichte schwingen, das sie allerdings loslassen, um fliegen zu können. Doch schon auf Seite 8 schleicht sich eine Gefahr heran: Wir sehen einen kleinen Spitz, der sich später als Kralle entpuppen wird, in das Bild ragen. Auf der nächsten Seite schon bewahrheitet sich die Befürchtung, denn dieser kleine Spitz entpuppt sich als eine von zwei riesigen Krallen, die nach Ulla greifen und sie schließlich mit sich nehmen, während Bruno hinab auf die nächste Seite fällt und auf einem Strand direkt neben einem kleinen Boot landet. Glücklicherweise steht neben dem Boot ein Schwert mit einem kleinen Säckchen, in dem sich Proviant vermuten lässt. Wir sehen ein kleines Küstenstädtchen, einen Leuchtturm, weit entfernt auf dem Meer eine steinige Insel. Und am Himmel flieht ein furchtbarer Drache mit Ulla in seiner rechten Pranke. Er hat zwei Flügel, zwei Pranken mit je drei riesigen Krallen, ist mehr als beleibt und von blauer Farbe. Die Flügel sind im Gegensatz zum Körper nahezu lächerlich klein. Aus dem mit spitzen Zähnen ausgestatteten Gebiss hängt eine kleine rote Zunge.

²⁸⁸ Vgl. Nikolaus Heidelberg: Ein Buch für Bruno.- Weinheim, Basel: Beltz&Gelberg 2007.

Mithilfe des kleinen Bootes, mit einem schwarzen Pelikan als Gefährten, rudert Bruno zur steinigen Insel, auf deren Spitze der Drache gleich einer Sphinx oder eines Habichts thront.

Mutig erklimmt Bruno den riesigen Felsen. Als er an dessen Spitze ankommt, sieht er ihn: Den Drachen! Es ist eine sternenklare Nacht und der Vollmond lässt das Ungetüm gut erkennen: Es hat seine gelbschwarzen Augen zu schmalen Schlitzten zusammengepresst, die grünen Flügel an den Körper gelegt. Seine riesigen Pranken mit den schwarzen Krallen stehen auf einigen Knochen, die scheinbar vom letzten Mahl übrig geblieben sind. Der Bauch ist von einem helleren blau als der restliche Körper. Ulla steht direkt neben dem Drachen und beobachtet verwundert, wie Bruno ihm ein gegrilltes Hühnchen zuwirft. Und just in dem Moment, in dem der Drache zuschnappt, springt Bruno vor und schlitzt ihm mit dem Schwert den Bauch auf. Ulla zeigt ihm den Weg zur Flucht an. Mit dem Boot fliehen sie übers weite Meer, stürzen schließlich einen Wasserfall hinab und schwingen sich an jenem Lesebändchen wieder hinaus aus der Geschichte.

„Ulla zupfte das Lesebändchen zurecht und klappte das Buch zu. Bruno sah sich verwundert um: ‚Wo sind wir gewesen?‘ ‚Im Buch‘, sagte Ulla und sah sehr zufrieden aus. ‚Übrigens hast du dich da am Hals verletzt...Pflaster?‘ ‚Ja, bitte‘, sagte Bruno, und sie klebte ihm ein großes Pflaster an den Hals. ‚Ich möchte wissen, wie du das gemacht hast‘, sagte Bruno, ‚kannst du das noch mal?‘ ‚Sicher‘, sagte Ulla. ‚Aber heute nicht mehr. Komm doch einfach mal wieder.‘“ (S. 29)

Heidelbach zeigt auch in diesem Werk sein besonderes Können. Gemäß der konservativen Tradition des Bilderbuchs beginnt die Geschichte harmlos: Sie zeigt den gewöhnlichen Alltag eines einsamen Mädchens und eines Jungen, was die realistische Rahmenhandlung darstellt. Doch dann stürzt die phantastische Handlung über die beiden Kinder herein und in dieser Phantasie gibt es Bedrohungen: Ulla wird entführt, es gibt ein Ungeheuer, einen Drachen und dieser wird überdimensional groß dargestellt. Und doch geht eine unheimliche Faszination von den Monstren aus.²⁸⁹

Obwohl der Drache nur durch Bilder beschrieben wird, erkennen wir in ihm eindeutig den Bösewicht. Dies funktioniert dadurch, dass das Bild dem Text gegenüber gleichrangig gewertet

²⁸⁹ Vgl. www.dagmarwilde.de/fachseminarergebn/bilderbuch1, Stand vom 01.04.2012 um 10:59.

wird und dadurch auch einziger Informationsträger ist. Die Spannung entsteht erst durch die gegenseitige Beeinflussung von Text und Bild.²⁹⁰

Behandeln wir nun also den dargestellten Drachen ebenso wie einen, der mittels Worten beschrieben wird. Wir sehen uns also einem wahren Bösewicht gegenüber, der äußerlich bedrohlich und hässlich erscheint, eine Jungfrau raubt und den es zu besiegen gilt.

Betrachten wir Burkhard Sievers' Thesen, so würde er also ganz und gar einem Drachen entsprechen, der unter die Kategorien „Kill him“ und „Kiss him“ fällt. Bruno muss sich als Drachentöter beweisen, wir erfahren nichts über das Innenleben des Drachens, er erscheint als böartige Echse ohne Gefühle, die lediglich auf der Suche nach ihrer nächsten Mahlzeit ist. Und Ulla wird von dem bösen Drachen entführt, ist also gleichsam die holde Maid, die Prinzessin, die Jungfrau, zu derer Errettung der tapfere Ritter Bruno aufbrechen muss. Sievers' weitere Theorien treffen auf den Drachen dieser Geschichte nicht zu: Er wird nicht gemäß der Science-Fiction-Tradition domestiziert, er ist keine weise Instanz, die befragt wird und Bruno schließt auch keine Freundschaft mit dem Drachen.

Welche Funktion hat also der böartige und gemeine Drache? Er ist eine Bedrohung, die es zu überwinden gilt, er schweißt die beiden Freunde enger zusammen, er lässt Bruno über sich hinauswachsen, er ist die Verkörperung des Abenteurers. Ins Psychologische überhöht, sehen wir also einen Jungen, der sich einer Herausforderung stellt, dabei nicht weniger als sein Leben aufs Spiel setzt und schließlich nicht nur eine lebenslange Freundschaft, sondern auch eine Herzdame gewinnt. Eine klassische Abenteuergeschichte für Jungen also, weshalb es hier auch nicht seltsam anmutet, dass das Mädchen zwar als die Mutigere scheint, da sie das Abenteuer initiiert, aber dann doch gerettet werden muss. Der Drache ist die Initialzündung zur Mannwerdung, an ihm erprobt Bruno seine Kräfte und seine im heroischen Sinne dargestellte Männlichkeit.

Strukturell dient der Drache hier nur der Untermalung der Geschichte Brunos, er ist ihm Anstoß, Herausforderung und schließlich Befriedigung ob seiner zum Positiven erfolgten Wandlung.

²⁹⁰ Vgl. Silke Rabus: Reise ins Disneyland...? Das Bilderbuch der 90er Jahre, S. 38f (entnommen aus: www.bvoe.at/mediafiles/80/rabus.pdf, Stand vom 01.04.2012 um 14:15).

5.1.2. Chris Wormell: *Georg und der Drache*²⁹¹

In *Georg und der Drache* mischt Wormell „die bekannten Motive aus der Märchenwelt in Anspielung an die Legende des heiligen Georg als Drachentöter.“²⁹² Er präsentiert uns einen furchteinflößenden, roten, gefährlichen Drachen, der schier unbesiegbar scheint. Sein Gegner hingegen ist klein, unscheinbar und hat noch nicht einmal die Absicht, den Drachen zu besiegen.- und doch gelingt es ihm.

Georg und der Drache hat sich aufdrängende Ähnlichkeit mit der Sage des Drachentöters Georg. Doch bei Chris Wormell ist dieser Georg kein Heiliger, sondern eine Maus. Zu Beginn begegnet uns ein „mächtiger Drache“ (S. 4). Er ist sehr groß, rot, mit roten Flügeln und roten Zacken. Seinen gigantischen Nüstern entsteigt Rauch und vor und in seiner Höhle erkennen wir Totenschädel und andere Knochen. „*Er konnte höher fliegen als die Wolken und schneller als jeder Vogel*“ (S. 5f). „*Mit seinem feurigen Atem konnte er einen ganzen Wald niederbrennen*“ (S. 7f). „*Mit einem Schlenker seines riesigen Schwanzes konnte er dicke Burgmauern zum Einsturz bringen*“ (S. 9f). „*Und mit einem Schlag seines gewaltigen Flügels konnte er eine ganze Armee hinwegfegen*“ (S. 11f). Wir sehen, wie der Drache inmitten einer berittenen Armee steht, die ihn sichtlich versucht zu vertreiben, denn er trägt eine Frau in den Klauen seines rechten Arms. König und Königin verstecken sich verängstigt seitlich der Burg und beobachten aufgeregt das Geschehen. „*Niemand war so wild und so furchtbar wie der mächtige Drache*“ (S. 13). Er lässt die Burg- die Frau in seinen Krallen- hinter sich. Doch im gleichen Zuge erfahren wir von seinem kleinen Geheimnis: Er fürchtet sich vor Mäusen! (S. 16) [...] *denn just an diesem Tag zog ein Mäuserich in die Nachbarhöhle ein. Sein Name war Georg*“ (S. 17f). Noch einmal erkennen wir genau die Knochen, die sich in und um die Höhle des Drachens befinden. Als der neue Nachbar Georg sich gemütlich einrichten will, fällt ihm auf, dass er keinen Zucker für seinen Tee hat und fragt bei seinem Nachbar an. Doch dieser erschreckt sich beinahe zu Tode, lässt die Frau fallen und reißt die Augen vor Angst weit auf. Er „*nahm Reißaus*“ (S. 24). Die Frau lässt er vor seiner Höhle zurück. Die Frau, die Georg unwissentlich damit gerettet hat, nimmt ihn mit auf ihre Burg, wo er stets mit Zucker und Essen versorgt wird- seine Wohnung liegt direkt in der Burgmauer,

²⁹¹ Vgl. Chris Wormell: *Georg und der Drache*. Aus dem Engl. v. Markus Weber, 1. Aufl.- Frankfurt a. Main: Moritz Verlag 2008.

²⁹² www.kinderbuch-couch.de/wormell-chris-georg-und-der-drache, Stand vom 08.10.2011 um 17:39.

sodass der Drache sich in den Bergen verstecken muss vor Angst und sich nicht mehr an die Burg wagt.

Im Prinzip präsentiert uns Wormell einen ebenso bösen Drachen wie Heidelberg: Es gilt den Drachen zu besiegen, um eine Jungfrau aus seinen Klauen zu befreien. Allerdings wird Georg unwissentlich und vor allem unbeabsichtigt zum Helden gemacht. Allerdings tötet er den Drachen nicht, sondern verscheucht ihn lediglich und schüchtert ihn ein. Nämlich dadurch, dass er ist, wie er ist und dass genau dies dem Drachen Angst macht. Also erfahren wir hier zumindest ein wenig mehr über den Drachen als bei Heidelberg. Wir erkennen die größte Angst des Drachen: Nämlich Mäuse. Praktischerweise ist Georg solch eine Maus!

Die restlichen sieverschen Theorien treffen auch hier, ebenso wie bei Heidelberg, nicht zu.

Die klassische Bilderbuchgeschichte wird ein wenig aufgebrochen: Der Held besiegt den Drachen nicht durch eigene Überhöhung, sondern gewinnt vielmehr durch die Aufdeckung eines Defizits beim Drachen. Der Drache erscheint uns nicht als furchtbares und unbesiegbares Ungeheuer, sondern zeigt auch seine verwundbare Seite, dass auch er „Fehler“ hat und dass wenn man diese entdeckt, sie zum happy end führen können. Aus psychologischer Sicht sicherlich der Versuch Ängste zu nehmen und das Bild eines „perfekten Ungeheuers“ zu sabotieren. Der Drache steht hierbei nur als Stellvertreter aller Ängste, die auf ein Kind zukommen.

Georg und der Drache entspricht viel mehr dem Kinderbuch, das man sich im klassischen Sinne vorstellt: Es ist eine Identifikationsfigur dargestellt, der ein grauenhaft erscheinendes Monster gegenübersteht, das unüberwindbar scheint. Doch Georgs braucht nichts Anderes als seine Freundlichkeit und sein Wesen, um den Drachen besiegen zu können. Das Nette und Zuvorkommende besiegt das Grauenhafte und Schreckliche. Eine Erkenntnis, die der Autor seinen jungen Lesern scheinbar mitgeben möchte. Dem bösen Drachen wird der Schrecken genommen, indem man ihn lächerlich macht- wer fürchtet sich denn schließlich vor einer freundlichen Maus?

Uns allen ist das Klischee von Elefanten, die sich vor Mäusen fürchten, bekannt und hier ist es auf witzige Art und Weise auf einen Drachen umgelegt worden. Doch was hat es denn überhaupt mit dieser Angst vor Mäusen auf sich? Es erscheint doch äußerst unlogisch, dass solch große Tiere wie der Elefant oder der Drache sich vor Mäusen fürchten sollen. Man nimmt an, dass diese

Fabel auf den Krieg zwischen den Römern und dem griechischen König Pyrrhus von Epirus etwa 300 Jahre vor Christus zurückgeht: Pyrrhus führte Kriegselefanten mit sich und um diese riesigen Tiere zu stören, bestrichen die Römer Schweine mit Pech, zündeten sie an und trieben sie auf ihre Gegner zu, woraufhin die Dickhäuter die Flucht ergriffen. Das muss die Menschen derart beeindruckt haben, dass sie die Geschichte nicht nur weitergaben, sondern aus Schweinen in ihrer Erzählung noch viel kleinere Tiere, nämlich Mäuse machten.²⁹³ Später widerlegte Bernhard Grzimek diese Mär und konfrontierte Elefanten mit Mäusen. Das Ergebnis konnte sich sehen lassen: Die Elefanten beschnupperten die kleinen Wesen neugierig und zertrampelten sie anschließend- keinerlei Panikreaktion. Denselben Versuch unternahm Grzimek mit Kaninchen und Dackeln, bei denen die Elefanten schon weitaus mehr Reaktion zeigten, von Panik allerdings weiterhin keine Spur.²⁹⁴ Doch noch immer polarisiert die Faszination um Elefanten, die sich vor Mäusen fürchten, wie es eine Folge der Mythbusters zeigt.²⁹⁵

Wormell setzt auf witzige Art den Elefanten mit dem Drachen gleich, was den Drachen gleichermaßen noch harmloser macht, als der Umstand, dass er Angst vor Mäusen hat. Aber warum stellt Wormell den Drachen auf den ersten Seiten des Bilderbuchs so überaus grausam und furchterregend dar? Der pädagogische Aspekt scheint im Vordergrund zu stehen: Nach Außen hin Furchterregendes kann im Inneren ebenso verängstigt sein wie man selbst. Je größer und schrecklicher der Gegner, desto größer ist auch dessen eigene Angst. Im Gegensatz zu Heidelbachs Drachen erscheint dieser hier durch seine Schwäche im Endeffekt menschlicher und liebenswerter, auch wenn dies anfangs nicht der Fall ist. Strukturell gesehen dient der Drache als Einstieg in die Geschichte, die Offenbarung seiner Angst dem Höhepunkt der Erzählung und seine Wandlung dem happy end.

Darüber hinaus ist *Georg und der Drache* eine Neuinterpretation der bekannten Sage, dabei aber um weitaus weniger blutrünstig und beängstigend.

²⁹³ Vgl. <http://www.pm-magazin.de/a/haben-elefanten-angst-vor-m%C3%A4usen>, Stand vom 21.08.2012 um 10:44.

²⁹⁴ Vgl. http://www.zeit.de/2000/22/200022.stimmts_elefante.xml, Stand vom 21.08.2012 um 10:48.

²⁹⁵ Vgl. <http://dsc.discovery.com/fansites/mythbusters/db/animals/elephants-afraid-mice.html>, Stand vom 21.08.2012 um 10:50.

5.1.3. Sue Scullard: *Miss Harriets Reise mit dem Drachen*²⁹⁶

„Decorative subjects, landscape and architecture are recurrent themes in my work, particularly trees, mountains, views from high places and traditional domestic architecture. I am fascinated by perspective, and I look for pattern and texture in a subject“²⁹⁷ - so beschreibt Scullard selbst ihre Arbeit. Ihre Kinderbücher scheinen nur einen wirklich sehr geringen Teil ihrer Arbeit auszumachen, denn selbst auf ihrer eigenen Homepage lässt sich hierzu nicht viel finden.²⁹⁸

Miss Harriets Reise mit dem Drachen ist Sue Scullards Erstlingswerk in diesem Genre.²⁹⁹ Kritisiert wurde unter anderem, dass die Bilder zwar wunderschön seien, der Text aber zu gering und darüber hinaus schwer lesbar sei, da er in „angedeuteter Handschrift realisiert“³⁰⁰ wurde. Zeichnerisch sind die Drachen durchaus finster dargestellt und eher nicht freundlich, obwohl dies im Text so ausgeführt wird. Auch scheint das Ende etwas unglaublich: „Sue Scullard führt den zentralen Aspekt der Freiheit zu einem glücklichen, aber für kommende Drachengenerationen ungewissen Ende. Die Vögel und Drachen im Erdinneren bleiben schließlich. Etwas aufgesetzt wirkt es aber schon, wenn der immerhin ungewollte und von der Forscherin erzwungene Aufenthalt der Drachen in einem – wenngleich imposanten – zu kleinen Käfig betont schön erzählt wird.“³⁰¹

Harriet Wesley-Fanshawe begegnet uns als ausgesprochene Drachenforscherin, die sich ihr Leben lang danach sehnt, diese Wesen zu finden und zu erforschen. Drachen begegnen uns schon auf der ersten Seite in Form einer Statue, zweier Vasen und einer Truhe. Miss Harriet macht sich also auf die Suche nach Drachen, die sie in weiten Teile der Erde nicht findet, doch einer Geschichte zufolge soll das Innere der Erde von riesigen, bösartigen Vögeln beherrscht werden, deren Aufgabe es ist, den Erdkern flüssig zu halten. Und dies funktioniert nur mithilfe des heißen Drachenfeuers, weshalb sie Drachen zu dieser Aufgabe zwingen. Und tatsächlich findet Miss Harriet ein solches Reptil schnarchend und mit Atem so heiß wie Feuer vor. Der Drache ist groß, grün und mit roten Krallen und Zacken ausgestattet, die sich von Kopf bis Fuß entlang des

²⁹⁶ Vgl. Sue Scullard: *Miss Harriets Reise mit den Drachen*, 5. überarbeitete Neuauflage. - Oldenburg: Lappan 2005

²⁹⁷ www.bromleyarts.com/sue-scullard-27th-july-2010-to-20th-august/, 08.10.2011 um 12:26.

²⁹⁸ Vgl. www.suescullard.co.uk/, 08.10.2011 um 12:41.

²⁹⁹ Vgl. www.lappan.de/Caroons.Comic.Bilderbuecher.alle-Bilderbuecher.Miss-Harriets-Reise-mit-dem-Drachen-3830310978, 08.10.2011 um 12:48.

³⁰⁰ www.kinderbuch-couch.de/scullard-sue-miss-harriets-reise-mit-dem-drachen, 08.10.2011 um 12:51.

³⁰¹ www.kinderbuch-couch.de/scullard-sue-miss-harriets-reise-mit-dem-drachen, 08.10.2011, um 12:56.

Rückens befinden. Miss Harriet fängt den Drachen und auch sein Ei mit einem Lasso und zieht sie mit ihrem Heißluftballon bis nach London, wo sie der Hauptmann des Towers von London in einen Spezialkäfig steckt, da sie ja schließlich feuerspeiende Tiere sind. Viele Leute wollen den Drachen und sein Ei sehen, worüber sich das furchteinflößende Tier scheinbar auch noch zu freuen scheint. Doch plötzlich kommt ein seltsamer Vogel und stiehlt das gelbrote Drachenei. Miss Harriet nimmt augenblicklich die Verfolgung auf, bis hinein in einen Krater, in dessen Hitze ein besonders hübscher Drache aus seinem Ei schlüpft und faszinierend schnell an Größe zunimmt, wie Miss Harriet findet. Rund um den Krater, auf Felsen sitzend, speien Drachen unterschiedlichsten Aussehens ihr Feuer in den Krater. Da sind Drachen mit roten Zacken, mit schwarzen und mit gelben. Drachen mit behaarten Nüstern, mit kleinen Pupillen, mit großen oder mit ovalen. Das Drachenjunge setzt sich heftig seinen Angreifern, den seltsamen Vögeln, zur Wehr, die es einfangen wollen. Miss Harriet steht ihm zur Seite. Gemeinsam fliehen sie, Miss Harriet auf seinem Rücken reitend (S. 20).

„Der Jubel der Leute bei der Rückkehr von Miss Harriet war ebenso groß wie die Freude der Drachenmutter, die ihren Sprössling zum ersten Male sah. [...] Ohne die Flugkünste und die schnelle Auffassungsgabe des jungen Drachen wären sie den arglistigen Vögeln und der Riesenschlange kaum entkommen [...]. Die beiden Drachen gediehen prächtig und benahmen sich höflich [...]. Über die Besuche von Miss Harriet freuten sie sich besonders, aber sie hatten auch Heimweh [...]“ (S. 30),

weshalb Miss Harriet die Käfigtüre öffnet und Drachenmutter und Drachenjunges wieder zurück in die Freiheit entlässt.

Die hier dargestellten Drachen müssen prinzipiell unterteilt werden: Zum einen gibt es die Drachenmutter mit ihrem Jungen und zum anderen jene Drachen, die den Erdkern flüssig halten. Eben diese Drachen, die von den Vögeln gezwungen werden, unentwegt ihr Drachenfeuer auf den Erdkern zu speien, erscheinen uns domestiziert und beherrscht. Sie haben ihre Bosheit, so sie denn vorhanden war, eingebüßt. Interessanterweise werden sie jedoch nicht durch eine höhere Spezies wie dem Menschen beherrscht, sondern von Vögeln. In dem Sinne würden diese Drachen der Kategorie „Ride him“ entsprechen, da sie ihren freien Willen nicht mehr ausüben können und gleich einem Haustier tun, was ihnen befohlen wird. Die Drachenmutter und ihr Ei befinden sich zwar auch unter dieser Herrschaft, doch können sie mit der ihnen aufgezwungenen Flucht durch Miss Harriet fliehen. Und kaum sind sie in der Menschenwelt angelangt, ist die Drachin wieder

ein furchteinflößendes Monster, das eingesperrt werden muss, um die Menschen zu schützen. Zwar muss sie nicht getötet werden, und auch nicht besiegt, da sie ja bereits gefangen genommen wurde, doch scheint sie beherrscht werden zu müssen, um ihr gefürchtetes Wesen nicht entfalten zu können. Allerdings kann die Drachin ihre Gefährlichkeit und Bosheit nicht unter Beweis stellen, weshalb die Kategorien „Kill him“ oder „Ride him“ nur teilweise zutreffen, alle anderen Kategorien treffen nicht zu. Das Drachenjunge hingegen, das erst in der Hitze des Erdinneren schlüpft, verbündet sich einerseits mit Miss Harriet, um den Vögeln zu entkommen und lässt sich andererseits auch von ihr beherrschen, weil es ihr folgt. Miss Harriet, die sich mit den Drachen verbunden fühlt, entlässt beide in die Freiheit. Sie wenden sich nicht gegen sie, wie man es von einem grundlegend bösen Drachen erwarten würde, sondern fliegen scheinbar glücklich ihrer neuen Freiheit entgegen. Doch dies darf man ja bereits erwarten, da sie sich in ihrer Gefangenschaft höflich verhielten und prächtig gediehen.

Also finden wir auch hier keine der von Sievers genannten Kategorien als komplett zutreffend vor. Ansatzweise scheint „Kill him“ zuzutreffen.

Der Drache, beziehungsweise die Drachmutter, scheinen hier eigentlich als austauschbare Ungeheuer. Einerseits ist die Forscherin ihr Leben lang auf der Suche nach ihnen, andererseits stechen sie dann in keiner Weise als besonders böse, gut, gefährlich oder freundlich heraus. Sie werden als reale Tiere dargestellt, die nicht einmal mächtig genug sind, um sich gegen bösartige Vögel zur Wehr zu setzen- lediglich unserer Drachmutter und ihrem Jungen gelingt es. Nicht weil sie eben Drachen sind, sondern weil sie scheinbar tapferer und mutiger sind als ihre restlichen Artgenossen. Die Geschichte würde auch mit anderen Ungeheuern wie zum Beispiel mit Dinosauriern funktionieren. Drachen sind also bei Miss Harriet eher Statisten, die Miss Harriets Leben beschreiben und vor allem ihre letztendliche Güte darzustellen.

Miss Harriets Reise mit dem Drachen stellt eine phantastische Geschichte dar, in deren Mittelpunkt eine schillernde Forscherin steht, die wissbegierig, mutig und gerecht ihre Welt erforscht und erkundet. Sie ist es, von der die Geschichte handelt. Leise drängt sich der Vergleich mit Mary Poppins³⁰² auf. Die größten Gefahren kann sie meistern, die weitesten Teile der Welt bereisen und hat selbst vor monströsen Drachen keine Angst und setzt sich für die Rettung zweier

³⁰² Vgl. Mary Poppins.- In: Leonard Maltin: The Disney films. From Snow White and de Seven Dwarfs to Dinosaur, a comprehensive look at all of Disney's classic films, with discussions of every feature-length movie as well as surveys of the cartoon shorts and TV shows, 4th edition.- JessieFilm Ltd. 2000, S. 226-232.

dieser Wesen ein. Ihren Fehler, die Drachen einsperren zu wollen, sieht sie schließlich ein- der pädagogische Zweck der Geschichte wird deutlich. Miss Harriet und Mary Poppins kleiden sich ähnlich und erfüllen einen gewissen Lehrauftrag und zeigen, wie man in der Welt zurechtkommt. Miss Harriet tut dies, indem sie uns ihre Reisen zeigt und dass auch größte Gefahren gebannt werden können. Auch der Flug, den Mary Poppins immer wieder mit ihrem Schirm unternimmt, sehen wir in abgewandelter Form bei Miss Harriet, die mit Heißluftballon und auf einem Drachenrücken durch die Lüfte schwebt. Dadurch, dass keinerlei Innenleben der Drachen dargestellt wird, erhalten wir alle Informationen durch den beigegefügt Text, also Miss Harriets Stimme, oder durch die Bilder. Die Drachen sind Initialzündung von Miss Harriets Geschichte, da sie sich auf ihre Spuren begibt, um sie aufzuspüren, der Höhepunkt der Handlung, da sie den Vögeln sogar zwei Mal entrissen werden müssen und schließlich auch das happy end, da ihnen die Freiheit geschenkt wird und Miss Harriets Mission beendet ist. Die Suche, die ihr Leben maßgeblich bestimmt hatte, ist vorbei: Die Drachen sind gefunden, mit ihnen Freundschaft wurde geschlossen und ihre Entlassung zurück in die Freiheit, die sie in dieser Form nicht hatten. Wir sehen also, dass die Monstren der Handlung- die Bösewichte- gar nicht die Drachen sind, sondern ihre Peiniger- die Vögel.

5.1.4. Vergleichende Analyse der Bilderbücher

Wollen wir einmal die eben analysierten Bilderbücher einander gegenüberstellen, so sehen wir drei ähnliche, aber doch unterschiedliche Funktionen des Drachens: In *Buch für Bruno* ist er ein abscheuliches Ungeheuer, das getötet werden muss, in *Georg und der Drache* präsentiert sich der Drache bereits mit einem wunden Punkt, den es zu finden gilt, und auch seine Tötung ist nicht mehr notwendig, sondern wird zu einer Vertreibung abgeschwächt. In *Miss Harriets Reise mit dem Drachen* sind sogar schon Ansätze von Verbrüderung zwischen Harriet und dem Drachenjungen zu erkennen, denn schließlich macht sich Harriet zu dessen Rettung auf und nur gemeinsam gelingt ihnen die Flucht. Auch werden die Drachenmutter und ihr Junges nach dieser Erfahrung nicht mehr länger domestiziert, sondern in die Freiheit entlassen.

Tendenziell sind in diesem Genre die Drachen jedoch deutlich mit einer angsteinflößenden Funktion ausgestattet, wenngleich es diese zu überwinden gilt.

In allen drei Fällen jedoch ist nicht der Drache an sich der Hauptakteur der Geschichte, sondern untermalt mit seiner Anwesenheit die Stärke, den Mut und die Handlung anderer: Bruno, Georg und Miss Harriet. Es sind ihre Geschichten, die erzählt werden. Sinn und Zweck der Drachen sind dieselben: Durch ihre Abscheulichkeit, ihre Gefährlichkeit und ihre scheinbare Übermacht unterstreichen sie die Entwicklung der Helden und schließlich die Überwindung ihrer Ängste. In Brunos und Georgs Geschichte stellt der Drache eine Gefahr für den Helden und auch für die Allgemeinheit dar- es gilt nicht nur das eigene Leben zu retten, sondern darüber hinaus auch das einer Jungfrau, nämlich von Ulla und der Prinzessin. Für diese Rettung erhalten sie nicht nur ihr eigenes Leben quasi zum Lohn, sondern Bruno erkämpft sich damit die Freundschaft zu Ulla und Georg verdient sich durch seine Heldentat einen Wohnplatz, Versorgung und die Freundschaft der Prinzessin und aller Bewohner der Burg. Bei Miss Harriet verhält es sich ein wenig anders: Sie erringt die Befriedigung ihrer Neugier, die Anerkennung der Londoner, denen sie diese seltenen Tiere zur Ansicht bringt und schließlich ein reines Gewissen, als sie die Drachen in die Freiheit entlässt. Nicht zu vergessen natürlich das Abenteuer, das sie erlebt. Die Drachen erhalten schlussendlich die Freiheit, nämlich die Freiheit von den Menschen und von den Vögeln- durch die Entführung durch Miss Harriet erhalten sie unerwarteterweise eine Freiheit, die sie so nie hatten und auch nicht die Hoffnung darauf.

Wir sehen uns also im Genre Bilderbuch hauptsächlich mit als böse konnotierten Drachen konfrontiert, deren Reduktion auf den Wesenszug böse allerdings schon deutlich aufgebrochen wird. Anders als in Märchen und Fabeln erkennen wir hier schon eine Entwicklung des Drachen hin zum Harmloseren, oder zumindest hin zum Überwindbaren. Rein äußerlich bleibt der Drache jedoch mit all seinen furchteinflößenden Attributen ausgestattet: Klauen, Zähne, riesenhafte Größe und auch die Fähigkeit Feuer zu speien.

Um diese Erkenntnisse verdeutlichen zu können, habe ich ein Diagramm erstellt, bei dem sich die Gemeinsamkeiten, aber auch die Unterschiede der von mir untersuchten Bilderbücher erkennen lassen. Die Einordnung erfolgt nach den sieverschen Thesen, die danach beurteilt werden, inwieweit sie zutreffen.

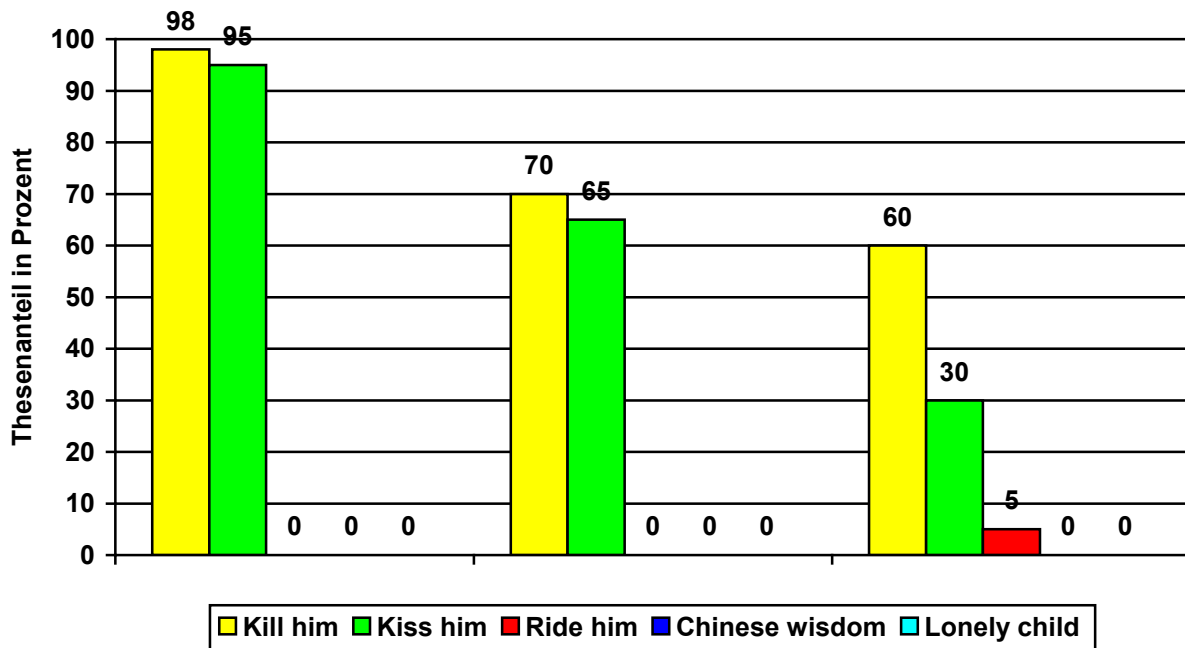
Dominant zeigt sich, dass der Drache in allen drei Bilderbüchern als böse dargestellt wird und eine zu rettende Jungfrau involviert ist. In *Buch für Bruno* trifft Sievers' Theorie „Kill him“ also zu- allerdings lässt die bildliche Darstellung die Gestalt des Drachen ein wenig lächerlich erscheinen: Seine Flügel sind verkümmert und seine Fettleibigkeit legt die Vermutung nahe, dass er ein fauler, wenig aktiver und irgendwie plumper Drache ist. Diese Tatsachen jedoch sprechen ihm nichts von seiner Boshaftigkeit ab. Auf den Drachen in *Georg und der Drache* trifft die Kategorie „Kill him“ eher zu, da er einerseits nicht getötet werden muss und andererseits durch seine Phobie und seine Furcht besiegt wird und nicht in einem Kampf. Dennoch ist er von Grund auf ein böser Drache, den es zu verjagen gilt. In *Miss Harriets Reise mit dem Drachen* befindet sich „Kill him“ auch nur als eher zutreffend, weil die Bösen in der Geschichte eigentlich die Vögel sind, die die Drachen dominieren, das Ei entführen und Miss Harriet damit in Gefahr bringen. Darüber hinaus verdankt Miss Harriet ihr Überleben zu einem Teil dem jungen Drachen, zu dem sie auch eine positive Beziehung aufbaut, die darin gipfelt, dass sie ihn und seine Mutter wieder in die Freiheit entlässt. Dennoch sind die Drachen dieser Geschichte gefährlich, beziehungsweise wird vermutet, dass sie gefährlich sind, weshalb Miss Harriet sie ja wohl einsperren lässt. Auch die Zeichnungen verniedlichen den Drachen nicht, sondern zeigen ein furchterregendes Wesen.

Die Kategorie „Kiss him“ kommt in allen drei Bilderbüchern zur Anwendung, da eine Frau, beziehungsweise ein Mädchen in die Handlung involviert ist und gerettet werden muss.

In *Buch für Bruno* habe ich deswegen diese Kategorie mit als zutreffend angegeben. Was fehlt, ist, dass Ulla ein unschuldiges und vor allem nicht wehrhaftes Mädchen ist. Denn sie ist es eigentlich, die zu anfangs der Geschichte das Ruder übernimmt und es auch am Ende zurückerobert. Auch fehlt hier jegliche Romantik, wenngleich das Schwert als Attribut des Ritters präsent ist. Bei *Georg und der Drache* empfinde ich „Kiss him“ als eher zutreffend, weil nicht die Errettung der Prinzessin die Geschichte dominiert, sondern diese nur das Böse des Drachens unterstreicht. Die Prinzessin ist eigentlich nur ein Detail am Rande, denn es geht um Georg, der den Drachen nur durch sein Ich allein besiegt und vertreibt. Darüber hinaus muss der Drache nicht getötet oder vertrieben werden, es reicht, ihn auf Abstand zur Burg zu halten. Und diesen Sieg erlangt Georg nicht durch den Kampf oder das Schwert, sondern einfach dadurch, dass er da ist und ist, was er ist: Eine Maus.

Miss Harriets Reise mit dem Drachen ist ein Sonderfall: Hier muss keine Prinzessin im klassischen Sinne gerettet werden und doch kommt es zu zwei Errettungen. Der Drache rettet Miss Harriet, indem er sie auf seinem Rücken transportiert und nicht abwirft und Miss Harriet rettet die Drachin und ihr Junges aus den Klauen der grausamen Vögel. Deswegen sehe ich „Kiss him“ als eher nicht zutreffend an, wenn auch nicht in ursprünglicher Bedeutung dieser Kategorie. „Ride him“ ist weder bei *Buch für Bruno*, noch bei *Georg und der Drache* als zutreffend einzustufen: Der Drache ist weder Reit- oder Lasttier, noch ist er domestiziert und für diesen Zweck gezüchtet wird er schon gar nicht. In *Miss Harriets Reise mit dem Drachen* hingegen wird der Drache sehr wohl als Fortbewegungsmittel genutzt, was jedoch eher aus einer Notlage heraus resultiert, als aus einer beabsichtigten Vorgehensweise. Auch bändigt Miss Harriet den Drachen nicht, sondern es ist vielmehr seine Einwilligung, die ihr dies ermöglicht. Das Reiten des Drachen ist hier eine Ausnahme und wird auch nicht weiter verfolgt- es besteht also keine Domestikation, Züchtung, kein Zwang und der Drache wird auch nicht willenlos gemacht. Deswegen ordne ich „Ride him“ bei *Miss Harriets Reise mit dem Drachen* als 5% zutreffend ein. „Chinese wisdom“ hat leider keines der drei Bilderbücher aufzuweisen, ebenso wie sich kein einsames Kind mit einem Drachen anfreundet, um einen Spielgefährten zu haben („lonely child solution“). Miss Harriets Freundschaft zu den von ihr geretteten Drachen ist keine ausgeglichene Freundschaft, die auf Gegenseitigkeit beruht, sondern gründet sich vielmehr auf dem gemeinsam bestandenen Abenteuer, weshalb ich diese Kategorie als nicht zutreffend eingeordnet habe.

Bilderbücher



0% - 25%	Trifft nicht zu
25% - 50%	Trifft eher nicht zu
50% - 75%	Trifft eher zu
75% - 100%	Trifft zu ³⁰³

5.2. Phantastische Literatur

5.2.1. Astrid Lindgren: *Die Brüder Löwenherz*³⁰⁴

Die *Brüder Löwenherz* war das 32. Buch, das Lindgren geschrieben hatte und erreichte eine Gesamtauflage von 12 Millionen. Das Werk polarisierte wie noch keines zuvor: Die Interpretationen gingen von Wiedergeburtstheorien über eine Analogie der Tengilmänner mit den „Engelländern“ bis hin zum Vorwurf, dass darin Selbstmord verharmlost und verherrlicht

³⁰³ Weitere Ratingskalen siehe auch: Methoden der empirischen Sozialforschung, hg. v. Rainer Schnell, Paul B. Hill, Elke Essner, 8. unveränd. Aufl.- Oldenbourg Wissenschaftsverlag: München 2008, S. 331 [=150 Jahre Wissen für die Zukunft].

³⁰⁴ Vgl. Astrid Lindgren: *Die Brüder Löwenherz*. Zeichnungen von Ilon Wikland.- Hamburg: Verlag Friedrich Oetinger 1974.

würde. Hinterfragt wurde auch die Polarisierung der Welt in Gut und Böse, da doch jeder Mensch beides gemein hätte.³⁰⁵ Die einen hielten den Roman für Kinder nicht geeignet, da der Tod auf eine nicht kindgerechte Art und Weise thematisiert werde, Selbstmord verharmlose oder gar verherrliche und eine Todessehnsucht in den Mittelpunkt rücke. Andere wiederum sahen die Todesthematik als nicht essentiell für das Werk, da für sie der Roman ein Märchen sei, wo das Gute gegen das Böse kämpfe und das Gute ja immerhin lebensbejahend sei.³⁰⁶

Lindgren war überrascht von den zahlreichen Reaktionen auf *Die Brüder Löwenherz*. Sie erhielt so viele Briefe wie zu keinem anderen Buch und die Kinder, die ihr schrieben, erzählten, wie sehr sie diese Geschichte lieben würden. Lindgren wurde abermals klar, wie anders Kinder und Erwachsene Bücher lesen. Bei dem erregten Streit innerhalb Schwedens ging es vordergründig darum, dass man einer

„etablierten Kinderdichterin der sogenannten heilen Welt nicht gestatten mochte, Themen [wie den Tod bei Kindern] aufzugreifen und damit erfolgreicher zu sein [...]. Das Prinzip der heilen Welt und ihrer durch die Bürgerlichkeit bedingten Verlogenheit sollte also gelten.“³⁰⁷

Obwohl man Kindern bereits im Kindergarten Bilder aus dem Vietnamkrieg zeigte, sahen die Ideologen keinen Anlass, dies auch literarisch und in einer kindgerechten Art und Weise zu präsentieren. Lindgren nannte ihr Werk selbst ein „Trostbuch“, das vor allem sterbende Kinder lesen sollten.³⁰⁸

1974 verlieh der schwedische Buchhandel Lindgren für *Die Brüder Löwenherz* seine Medaille. Darüber hinaus erhielt sie auch die russische Medaille des Lächelns. 1980 erhielt Lindgren dafür auch den Internationalen Janusz-Korczak-Preis.³⁰⁹

³⁰⁵ Vgl. Sybil Gräfin Schönfeldt: Astrid Lindgren, überarb. Neuausgabe 2007.- Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 1987 [=rowohlts monographien, hg. v. Uwe Naumann], S. 131.

³⁰⁶ Vgl. Claus Esman Andersen: Astrid Lindgren und das kindlich Erhabene. Eine Analyse der Brüder Löwenherz ausgehend von Hans Christian Andersen, S. 35-55).- In: Svenja Blume, Bettina Kümmerling-Meibauer, Angelika Nix (Hg.): Astrid Lindgren- Werk und Wirkung. Internationale und interkulturelle Aspekte.- F. am Main: Peter Lang 2009 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, hrsg. von Hans-Heino Ewers, Christine Garbe und Rüdiger Steinlein, Band 60), S. 35.

³⁰⁷ Sybil Gräfin Schönfeldt: Astrid Lindgren, überarb. Neuausgabe 2007.- Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 1987 [=rowohlts monographien, hg. v. Uwe Naumann], S. 131.

³⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 131f.

³⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 142.

- Katla in *Die Brüder Löwenherz*

Katla steht in *Die Brüder Löwenherz* nicht alleine als das ultimativ Böse da, sondern steht in einem Verbund jener Gestalten, die allesamt das Böse verkörpern. Für Karl ist Nangijala eine Idylle, in der alles gut und einfach erscheint, doch beim zweiten Hinsehen stellt sich heraus, dass selbst in dieser Idylle das Böse und der Tod gegenwärtig sind. Denn der Tod erscheint hier nicht als Krankheit, die im Körper wütet, sondern tritt personifiziert als Feind auf und kann somit auch aktiv bekämpft werden.³¹⁰

„Durch die Märcheninszenierung tritt der Tod als etwas auf, das bekämpft und überwunden werden kann. Gäbe es nicht das Böse, dann gäbe es auch nicht den Tod – so scheint es zu sein [...]. Als das Böse in Gestalt von Tengil, Katla und Karm endlich besiegt ist, gibt es weiterhin den Tod: Er existiert jenseits von Gut und Böse.“³¹¹

Katla begegnet uns zum ersten Mal, als Jonathan von Tengil und seinen Schergen von diesem Untier erzählt. Doch Genauerer möchte Jonathan noch nicht preisgeben, um Karl nicht zu ängstigen. Denn Karl schaudert es auch so schon genug, obwohl er nur Katlas Namen kennt (S. 92+132). Und auch den mutigen Jonathan plagen seine Erinnerungen an Katla, die er gesehen hatte (S. 105) ebenso wie Elfrida, die Tengil dafür verflucht, Katla als „Waffe“ zu halten, denn alles wäre erträglich, wenn er nur nicht Katla hätte. (S. 158). Als Karl Katla zum ersten Mal sieht, verliert er das Bewusstsein (S. 167). Als er wieder erwacht, erzählt ihm Jonathan mehr von ihr:

„Katla ist ein Ungeheuer. [...] Ein Drachenweibchen, emporgestiegen aus der Urzeit und ebenso grausam wie Tengil. [...] Sie ist aus der Katlahöhle gekommen [...]. Dort war sie einst tief in der Urzeitnacht eingeschlafen und schlief tausend und abertausend Jahre und niemand wusste, dass es sie gab. Doch eines Morgens erwachte sie in Tengils Burg³¹² gekrochen und hauchte alles und alle mit ihrem tödlichen Feueratem an. Wo sie entlangkroch, da fielen die Menschen zur Rechten und zur Linken. [...] Als Tengil flüchtete, riss er eine Kriegslure an sich, um seine Soldaten zur Hilfe zu rufen, und als er in das Horn blies [...], kam Katla wie ein Hund zu ihm gekrochen. Und von dem Tage an gehorcht sie Tengil. [...] Vor seinem Horn fürchtet sie sich. Wenn er hineinbläst, gehorcht sie blind“ (S. 171) „Weder

³¹⁰ Vgl. Claus Esman Andersen: Astrid Lindgren und das kindlich Erhabene, S. 39.

³¹¹ Ebd., S. 39.

³¹² Denn ihre Höhle fand sie verschlossen durch ein Bronzetur, sodass sie sich schließlich durch einen anderen Ausgang aus ihrer Höhle kämpfen musste (S. 180). Dieser Ausgang wird schließlich für die Brüder jedoch der rettende Eingang, um Owar zu retten.

Speere noch Pfeile und Schwerter könne ihr etwas anhaben [...] und schon die winzigste Flamme aus ihrem Feuer speienden Rachen bringt Lähmung oder Tod“ (S. 212).

Und eben dieses Feuer ist es, was Katla so grausam macht, denn es tötet nicht nur, sondern es lähmt nach und nach, bis man stirbt- langsam und unerbittlich. (S. 232).

Diese Gefährlichkeit scheint auch Tengil bewusst zu sein, denn er lässt sie nicht bei sich im Schloss wohnen, sondern hält sie mit einer goldenen Kette gefesselt in einer Höhle am Karmafall gefangen. (S. 170f). Jonathan erzählt auch noch die Geschichte von Karm, einem riesigen Lindwurm, der Erzählungen nach in der Urzeit im Karmfall gelebt hätte und deswegen von Katla gehasst würde. Katla liegt, genau wie Jonathan es gesagt hatte, angekettet auf ihrem Felsen, als die Brüder zu Owars Rettung eilen. Katla brüllt, tobt und faucht vor Raserei und bemüht sich nach Kräften ihre Kette zu zerreißen, was ihr jedoch nicht gelingt (S. 173f). Die Höhle, in der Tengil Orwar gefangen hält, war das ehemalige Nest Katlas, das von Bosheit verpestet zu sein scheint, da hier tausende Dracheneier ausgebrütet und grausame Drachen ausgezogen waren, um zu töten (S. 181). Doch Jonathan gelingt das scheinbar Unmögliche: Er entreißt Tengil während des Kampfes seine Kriegslure und beherrscht damit Katla.

„[...] lag Katla wie ein großer, unheimlicher Klumpen, still und gesättigt von Blut. Hin und wieder sah sie Jonathan an wie ein Hund, der wissen möchte, was sein Herr will. Sie rührte jetzt niemanden an, aber solange sie hier lag, lag auch der Schrecken über dem Tal. Niemand wagte sich zu freuen, und Orwar meinte, das Heckenrosental könne weder seine Freiheit bejubeln noch seine Toten betrauern, solange sich Katla hier befinde.“ (S. 219).

Also macht sich Jonathan mit ihr auf den Weg zu ihrer Höhle, wo er sie angekettet hungern lassen möchte, damit sie geschwächt schließlich besiegt und getötet werden könne. Doch auf der Brücke entgleitet Jonathan das Horn. Katla sieht dies natürlich und stürzt sich auf die Brüder. Auf der Flucht vor ihr kommen sie auch an Katlas Felsen vorbei, wo sie immer gestanden und zum Wasserfall hinunter gestarrt hatte. Schließlich treibt Katla die Brüder in die Enge: Es scheint, als würde sie höhnisch grinsen und ihren Triumph auskosten wollen (S. 222f). Mit letzter Kraft bringt Jonathan einen Felsen ins Rollen, der Katla trifft und sie in den Karmafall stürzen lässt.

„Nein, Jonathan tötete Katla nicht. Karm tat es. Und Katla tötete Karm. [...] zwei Ungeheuer aus der Urzeit einander vernichteten. Wir sahen sie im Karmafall kämpfen, bis sie tot waren. [...] sahen wir den Lindwurm. Er erhob sein grünes Haupt aus dem Schaum, und sein Schwanz peitschte das Wasser. Er war furchtbar – ein Riesenwurm, ebenso lang, wie der Fluss breit war. [...] Der Lindwurm] war ein ebenso scheußliches Untier wie sie [Katla]. Sie tauchte aus der Tiefe auf und befand sich plötzlich inmitten der Strudel, und mit einem Zischen warf sich der Lindwurm über sie und wand sich um ihren Leib. Sie sprühte ihr todbringendes Feuer gegen ihn, doch er würgte sie so heftig, dass das Feuer in ihrer Brust erstickte. Da schnappte sie nach ihm, und auch er biss zu. Sie verbissen sich ineinander, um sich zu töten. Vielleicht hatten sie sich seit Urzeiten danach gesehnt, sie hieben und bissen wie Rasende zu und wälzten ihre grauslichen Leiber über. Und umeinander. Katla brüllte hin und wieder auf, Karm aber schnappte nur stumm zu, und schwarzes Drachenblut und grünes Lindwurmblood flossen in den weißen Gischt des Wasserfalls und färbten ihn dunkel und giftig. [...] Ein markerschütternder Schrei ertönte, es war Katlas Todesschrei. Dann war sie still. Und Karm hatte keinen Kopf mehr. Dennoch gab sein Leib Katla nicht frei, und eng verschlungen sanken sie zusammen in die Tiefe. Nun gab es keinen Karm und keine Katla mehr.“ (S. 226f).

Doch dieser Kampf kostet leider auch Jonathan das Leben, denn Katla hat ihn mit ihrem todbringenden Atem erwischt. Nach und nach macht sich die Lähmung bemerkbar. Jonathan erzählt Karl von Nangilima, einem paradiesischen Ort, an den sie gelangen würden, wenn sie Nangijala verlassen müssten. Und um nicht allein gelassen zu werden, nimmt Karl Jonathan auf die Schultern und stürzt sich mit ihm einen Abgrund hinab...

Besonders interessant erscheint hier die Unterscheidung zwischen einem Lindwurm und einem Drachen. Da die Autorin aber Katla als Drachen benennt, wollen wir uns auch darauf konzentrieren. Katla entspricht vollständig Sievers' These „Kill him“. Sie ist durch und durch böse. Ausführlich werden neben ihrem schrecklichen Aussehen auch ihre Charakterschwächen beschrieben. Und die Brüder Löwenherz sind dazu auserkoren, besser gesagt Jonathan wählt sich selbst aus, um dieses Ungeheuer zu vernichten. Dies geschieht hier sogar in zwei Schritten: Das erste Mal bezwingt Jonathan Katla durch die Kriegslure, mit der er sie beherrschen kann. Hervorgehoben wird Katlas Unwohlsein, wenn sie diesem Kriegshorn gehorchen muss. Ein zweites Mal besiegt Jonathan Katla nur indirekt, aber leitet immerhin ihren Tod ein, als er dafür sorgt, dass sie in den Fluss fällt, wo Karm schlussendlich ihren und gleichzeitig auch seinen eigenen Tod bedeutet - „Kill him“, wie Sievers es beschreibt. Durch die Kriegslure scheint Katla auch ein wenig domestizierbar zu sein und schließlich wurde sie ja auch von Tengil lange Zeit

wie ein Haustier gehalten, dies jedoch alles nur unter dem Zwang der Kriegslure. Insofern würde diese Tatsache dem Science-Fiction-Ansatz „Ride him“ entsprechen- zwar nicht vollständig, aber doch zumindest ansatzweise. Jungfrau gilt es keine zu retten, ebensowenig wie Katla einen Freund darstellt oder weise ist.

Katla hat hier eine ganz eindeutige Funktion: Sie soll das Böse verkörpern, für Hinterlist und Verrat stehen und aber eine letztendlich zu überwindende Supermacht sein. An Katla findet sich nichts Gutes: Es entkommt ihr keine Gefühlsregung, die positiv zu interpretieren wäre. Sie scheint unbesiegbar zu sein, wenn nicht diese Kriegslure wäre. Ebenso wie bei dem Mäuserich Georg besiegt sich der Drache durch einen eigenen Fehler selbst. Allerdings müssen hier der Held und sein Helfer dabei eine schwere Lektion lernen: Das Böse zu besiegen kostet seinen Preis- in diesem Fall das Leben Jonathans. Abgeschwächt wird diese Lektion nur durch das Herunterspielen dieses Preises als Übertritt ins Nangilima. Sehr interessant ist hier die Nutzung der Redewendung, dass auch ein kleiner Stein etwas ins Rollen bringen kann. In diesem Fall bringt der Stein die Wende hin zu Katlas Untergang. Die pädagogischen Absichten lassen sich leicht erkennen; die Geschichte soll aufzeigen, dass auch Kleinigkeiten Dinge zum Besseren wenden können, dass auch Heldenmut seinen Preis und jedes Ungeheuer einen ebenso furchterregenden Gegner hat und dass sich auch in nahezu unvorstellbarem Grauen ein Hoffnungsschimmer verbirgt. Dass Katla unbedingt ein Drache sein muss, erscheint hier nicht evident. Katla könnte ebenso ein anderes Ungeheuer sein. Der Drache steht symbolisch für alle Ungeheuer, die eine heile Welt bedrohen.

Im Figurenarsenal kann Katla als das Werkzeug des Bösen gesehen werden, was sie etwas verharmlost, oder als das ultimative Böse, das sich Tengil zunutze machen kann. Katla ist also eine permanente Bedrohung, die gleich einem Damoklesschwert über den Köpfen der Bewohnern Nangijalas hängt. Dadurch raufen sie sich zusammen, formieren sich und halten zusammen- so bewirkt Katla auch etwas Gutes unter den Bewohnern. Ebenso ist Katla Jonathans Herausforderung sich als der Held zu beweisen, der ihm zugeschrieben wird. Jonathan ist von Anfang an erwachsen: Im wahren Leben übernimmt er die Verantwortung für seinen kleinen Bruder, indem er ihn rettet; in Nangijala rettet er die Bewohner des Tals und befreit sie von der Tyrannei Tengils. Als er sein Leben an Katla verliert, ist es auch wieder er, der die Rettung bringt, indem er die Information von Nangilima preisgibt. Karl macht er zu seinem Werkzeug,

der ihnen den Übertritt ermöglicht. So gesehen fordert Katla kein Leben und kann die ihr zugeschriebene Mordlust nicht ausleben, denn sie ermöglicht es den Brüdern lediglich in eine andere Welt überzutreten. Katla ist in der Geschichte von Anfang bis Ende präsent. Sie ist die scheinbar einzige Überlebende eines ganzen Drachengeschlechts, denn in der Höhle, in der sie haust, lebten früher viele Drachen, doch von ihnen scheint kein weiterer überlebt zu haben. Das heißt Katla ist ein Relikt alter Zeiten, das in die heutige hineinragt, ganz so wie es Doderer unter anderem beschrieben hat. Sie ist mit besonderen Fähigkeiten und Merkmalen ausgestattet: Sie hat scharfe und spitze Krallen, Flügel, kann Feuer speien und hat einen giftigen Atem. Darüber hinaus ist sie besonders bössartig und listig. Das bedeutet, dass ihre Fähigkeiten über die eines „normalen“ Drachen deutlich hinaus gehen. Katla ist neben Tengil die Verkörperung des Bösen und gleichzeitig aber auch jene Figur, die am häufigsten und vor allem das meiste verliert: Sie erwacht aus ihrem Schlaf und wird von Tengil wie ein Hund an der Kette gehalten, dann verliert Tengil sein Horn an Jonathan, was diesen zu ihrem Herren macht. Als Jonathan jedoch die Lure ebenfalls verliert, wird die Hoffnung Katlas endlich frei zu sein nicht nur zerstört, sondern kostet ihr gar das Leben. Sie verliert also drei Mal ihr Leben, ihre Eigenständigkeit und ihre Freiheit. Mitgefühl kommt dennoch keines auf, denn Katla scheint keine positive Eigenschaft aufzuweisen, anders als bei *Miss Harriets Reise mit dem Drachen*, hat jedoch eine Schwäche, einen wunden Punkt, ebenso wie der Drache in *Georg und der Drache*: Die Kriegslure. Wenn wir Jonathan als Ritter ansehen und Katla als das zu besiegende Ungeheuer, dann ist die Lure Jonathans Schwert, wobei Karm Katla den eigentlichen Todesstoß versetzt. Katla ist für die Bewohner Ningijalas und für die Brüder eine große, präsente Bedrohung, die es zu beseitigen gilt- der Auftrag an den Helden der Geschichte ist also klar: Es gilt Katla zu töten. Es ist nie die Rede davon, dass sie unterworfen, gebändigt oder verbannt werden soll. Nein, Jonathan spricht davon, sie so auszuhungern und zu schwächen, dass sie getötet werden kann- Gnade hat Katla keine zu erwarten. Jonathan kann nur seinen Plan nicht zu Ende führen, weil ihm zum einen die Lure verloren geht und weil zum anderen Karm ihm die Aufgabe Katla zu töten abnimmt. „Kill him“ wie Sievers es beschreibt. Die Tötung Katlas dient einem höheren Nutzen und rettet schlussendlich vielen Menschen das Leben, doch liegt kein näher spezifiziertes Leben direkt in Katlas Klauen, wenn man jetzt einmal von den Strafgefangenen in Katlas alter Höhle absieht. Ebenso muss keine Jungfrau gerettet werden- kein Anzeichen von „Kiss him“. „Ride him“ trifft insofern zu, als dass Katla durch die Kriegslure domestiziert wird, jedoch keineswegs ihren

eigenen Willen verliert und ein „seelenloses Wesen“ ist. Als Reit- oder Fluchtier wird Katla zu keinem Zeitpunkt genutzt. Katla mag hinterlistig und böse sein, weise ist sie auf keinen Fall- „chinese wisdom“ trifft ebenso wenig zu, wie „lonely child solution“.

5.2.2. Michael Ende: *Die Unendliche Geschichte*³¹³

Michael Ende erzählt selbst in *Der Niemandsgarten*³¹⁴ davon, wie das Buch *Die Unendliche Geschichte* entstanden ist.³¹⁵ Er berichtet seinem Verleger Hansjörg Weitbrecht von einer Buchidee: „Ein Junge gerät beim Lesen eines Buches buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus“.³¹⁶

Endes Situation war 1977 nicht die beste: Er wurde sowohl im privaten, wie auch im öffentlichen Bereich von der deutschen Literaturkritik nicht ernst genommen, da die Öffentlichkeit lediglich Werke mit sozialkritischem Inhalt und politisch erzieherischer Wirkung³¹⁷ für wertvoll erachteten.

Die Unendliche Geschichte, an der er schrieb, handelt vom Erzählen. An vielen Stellen, wo sich der Satz „Aber das ist eine andere Geschichte...“ stand, hatte Ende tatsächlich eine weitere Geschichte niedergeschrieben, doch sie alle fielen Kürzungen zum Opfer. *Die Unendliche Geschichte* war für Endes Verhältnisse recht schnell, nämlich in drei Jahren fertig gestellt.³¹⁸ *Die Unendliche Geschichte* war ein Roman gegen den Eskapismusvorwurf. Doch ist *Die Unendliche Geschichte* noch lange kein Lehrstück, die Grundaussage dieses Werkes ist vielmehr, dass Phantasie und Wirklichkeit einander bedingen und somit das Buch zu einer veritablen Kulturkritik machen.

³¹³ Vgl. Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*. Das Original mit den Illustrationen von Roswitha Quadflieg, 2. Aufl.- München: Piper 2009.

³¹⁴ Roman Hocke (HG.): *Der Niemandsgarten*.- Stuttgart: Weitbrecht 1998.

³¹⁵ Im Folgenden beziehe ich mich auf das Nachwort von Roman Hocke in: Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*. Das Original mit den Illustrationen von Roswitha Quadflieg, 2. Aufl.- München: Piper 2009, S. 431-440.

³¹⁶ Roman Hocke: *Die Unendliche Geschichte*, S.432.

³¹⁷ Sosehr sich Ende auch dagegen wehren würde, so kann man in seiner Unendlichen Geschichte doch eine Art Bildungsmärchen erkennen, in dem eine gewisse pädagogische Vorbildwirkung gegeben ist, wenn dies vom Autor auch keineswegs bewusst so gewählt wurde. (siehe dazu auch: Wilfried Kuchartz: Michael Ende. „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen.-Essen: die blaue Eule 1984. [=Pädagogik des Vorbilds, hg. v. Wilfried Kuchartz, Bnd 1], S. 36f. Auch der Entwicklungs- und Reifungsprozess eines Jungen steht in der Tradition eines Bildungsmärchens, da eine Initiations- oder Individuationsgeschichte erzählt wird. (Vgl. Ebd., S. 86).

³¹⁸ Genauerer zu Endes Art zu schreiben und zu arbeiten siehe auch: Roman Hocke (HG.): *Der Niemandsgarten*.- Stuttgart: Weitbrecht 1998, S. 311f.

„Die Erfolgsgeschichte der ‚unendlichen Geschichte‘ ist einzigartig: Mit einer Startauflage von nur 20 000 Exemplaren gedruckt, stand sie fast sechzig Wochen lang auf den Spitzenplätzen der Bestsellerliste. Teilweise war sie dicht gefolgt von ‚Momo‘ und dem ‚Gauklermärchen‘. Zum ersten Mal belegte ein Autor mit drei Titeln die Spitzenplätze der Bestsellerlisten.“³¹⁹

Die Unendliche Geschichte war praktisch über Nacht zu einem Kultbuch aller Generationen geworden.³²⁰ Schließlich kam es auch zur Verfilmung der *Unendlichen Geschichte*, doch Ende fühlte sein Werk in diesem Film missverstanden, denn es sei zu einem Fantasy- Abenteuer verkommen, wo das Gute gegen das Böse kämpfe und vor allem das Motiv der Quest in den Vordergrund stellte.³²¹

Doch warum war dieses Buch so erfolgreich? Ende selbst war erstaunt über die Wirkung, die seine *Unendliche Geschichte* hatte.³²² Herausgefiltert waren die Erfolgsgründe wohl Endes Hinwendung zur Romantik, die Darstellung des Bösen, die Gattung der Fantasy und der Phantastik und schließlich auch die Offenheit des Buches, das dem Leser selbst Platz zum Nachdenken gibt.³²³ Ende war es ein Anliegen die high fantasy, die sich ihren Weg erst einmal in England gebahnt hatte, auch im deutschsprachigen Raum zu etablieren.³²⁴

In Endes Werk sind vielerlei Einflüsse spürbar, was es schwierig macht, das Werk genau einzuordnen.³²⁵

- Michael Endes Biografie

Der Zufall brachte Ende zum Kinderbuch, als ein Grafiker ihn gebeten hatte, einen Text für ein Bilderbuch zu schreiben. Den ersten großen Erfolg erzielte Ende mit *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, wofür er 1961 auch den Deutschen Jugendbuchpreis erhielt.³²⁶

³¹⁹ Von dem Zauberbuch, das die Welt eroberte. Eine kleine Entstehungsgeschichte. Nachwort von Roman Hocke.- In: Michael Ende: Die unendliche Geschichte. Das Original mit den Illustrationen von Roswitha Quadflieg, 2. Aufl.- München: Piper 2009, S. 439.

³²⁰ Vgl. Ebd., S. 439.

³²¹ Vgl. Ebd., S. 439f.

³²² Siehe hierzu auch Barbara Bondy u.a.: Gespräch mit Michael Ende. Versuch, den Verfasser der ‚Unendlichen Geschichte‘ zum Erzählen zu bringen. Süddeutsche Zeitung 61 (14/15.3.1981), S. 137. [entnommen aus: Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 116.].

³²³ Vgl. Hajna Stoyan: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende, S. 117-120.

³²⁴ Vgl. Ebd., S. 117.

³²⁵ Vgl. Ebd., S. 120.

³²⁶ Vgl. Ebd., S. 76f.

„Endes phantastische Werke erschienen als Kinderbücher. Wie erfolgreich er auch war, so litt er doch zeitlebens unter dem Etikett des reinen Kinderbuchautors. Er lehnte eine Trennung von KJL und Erwachsenenliteratur ab, betrachtete die Kinderliteratur als hohe Literatur und betonte oft die besondere Wichtigkeit der Poesie für Kinder, die sich dadurch die Welt ‚aneignen und einverleiben‘ können. Michael Ende schuf bewusst eine gemeinsame Literatur für Kinder und Erwachsene.“³²⁷

- Fuchur in *Die Unendliche Geschichte*

Das erste Mal, dass uns der Drache Fuchur in der *Unendlichen Geschichte* begegnet, ist, als Atréju durch die Toten Berge wandert und dabei auf Ygramul trifft. Denn er sieht ihr großes Spinnennetz; in dem

„wand sich ein großer weißer Glücksdrache [er] schlug mit Schwanz und Klauen um sich und verstrickte sich doch nur immer rettungsloser. Glücksdrachen gehören zu den seltensten Tieren in Phantasien. Sie haben keine Ähnlichkeit mit gewöhnlichen Drachen oder Lindwürmern, die wie riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen hausen, Gestank verbreiten und irgendwelche wirklichen oder vermeintlichen Schätze hüten. [...] Glücksdrachen dagegen sind Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude, und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke. Darum brauchen sie keine Flügel zum Fliegen. Sie schwimmen in den Lüften des Himmels wie Fische im Wasser. Von der Erde aus gesehen gleichen sie langsamen Blitzen. Das Wunderbarste an ihnen ist ihr Gesang. Ihre Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke, und wenn sie leise sprechen, so ist es, als ob man diesen Glockenklang von fern hört. [...] Aber dieser Glücksdrache, den Atréju jetzt sah, befand sich wahrlich nicht in einer Lage, in der ihm nach Singen zumut sein konnte. Der lange, geschmeidige Leib, dessen perlmutterfarbene Schuppen rosig und weiß glitzerten, hing verkrümmt und gefesselt in dem riesigen Spinnennetz. Die langen Barte am Maul des Tieres, die üppige Mähne und die Fransen am Schweif und an den Gliedmaßen waren in die klebrigen Seile verstrickt, so dass es sich kaum noch regen konnte. Nur die Augenbälle in seinem löwenartigen Haupt funkelten rubinrot und zeigten, dass er noch lebendig war.“ (S. 68f)

Fuchur wehrt sich in diesem Kampf nach Kräften und verteidigt sich auch, indem er blaues Feuer speit. Atréju gelingt es durch Ygramul zum großen Orakel zu gelangen und durch eine List gelingt dies auch Fuchur. Als Atréju erfolgreich bis zum großen Orakel und wieder zurück gelangen konnte, kommt ihm Fuchur entgegen, der sich mit langsamen Schlangenbewegungen durch die Luft bewegt, sodass er wie eine weiße züngelnde Flamme aussieht. (S. 112) Schließlich

³²⁷ Ebd., S. 83.

brechen Atréju und Fuchur auf, um die Grenzen Phantásiens zu überschreiten, um ein Menschenkind zu finden und es zur Kindlichen Kaiserin zu bringen. Als Atréju die vier Winde nach den Grenzen befragt, wird er von Fuchurs Rücken gerissen und stürzt durch die Winde hinunter ins Meer. Fuchur versucht ihn wiederzufinden, doch auch für ihn ist es unmöglich, so einen winzigen Körper im tosenden Meer auszumachen. Doch wie es den Glücksdrachen entspricht, möchte Fuchur nicht aufgeben, denn er ist der Überzeugung, dass alles gut werden würde. (S. 135) Schließlich entdeckt Fuchur einen blinkenden Gegenstand am Grunde des Meeres.

„Glücksdrachen – das wurde ja schon früher gesagt – sind Geschöpfe aus Luft und Feuer. Das nasse Element ist ihnen nicht nur fremd, sondern auch durchaus gefährlich. Sie können im Wasser regelrecht erlöschen wie eine Flamme – falls sie nicht vorher schon ersticken, denn sie atmen ununterbrochen Luft mit ihrem ganzen Körper durch ihre hunderttausend perlmutterfarbenen Schuppen. Sie ernähren sich auch gleichzeitig von Luft und Wärme, und andere Nahrung ist ihnen nicht vonnöten, aber ohne Luft und Wärme können sie nur sehr kurze Zeit leben.“ (S. 151)

Michael Ende weist hier durchaus konkret auf die chinesische Tradition hin; im Osten wird dem Drachen ein bestimmtes Element zugeschrieben. Ende weist Fuchur hier als dem Feuer und der Luft zugehörig aus, konnotiert beides aber als unbedingt positiv, obwohl Feuer auch durchaus negative Besetzungen kennt. Spannend zeigt sich hier, wovon der Glücksdrache lebt: Nämlich von „Luft und Liebe“, wie es der Volksmund so schön nennt. Das bedeutet, dass Fuchur als Drache nicht nur keine anderen Lebewesen frisst, er tut sich nicht einmal an der Pflanzenwelt gütlich- er ernährt sich von Luft und Wärme. Und als Wesen der Luft hält sich Fuchur nicht gern in Häusern oder Palästen auf, wie wir bei Bastians erster Begegnung mit Atréju und Fuchur erfahren, weil er sich beengt, eingeschlossen und gehemmt fühlt. Er ist einfach zu groß, weshalb er auch im Flug in der Luft schläft (S. 254). Dennoch steht Fuchur hinter Atréju, als sie beide die Wettkämpfe beobachten: Ende nimmt sich Zeit, um Fuchur eingehend zu beschreiben mit seinem löwenähnlichen Gesicht, den weißen Perlmutterschuppen, einer weißen Mähne gleich Flammen, den funkelnden rubinroten Augen und den langen Barten (S. 242). Hier gibt uns Ende erneut eine genaue Beschreibung Fuchurs, sein besonderes Merkmal scheinen die rubinroten Augen³²⁸ und

³²⁸ Wollen wir die Symbolhaftigkeit von Farben auf die Spitze treiben, so stünde Rot hier als „affektive Farbe und steht mit der Fähigkeit in Zusammenhang, äußere Reize unmittelbar aufnehmen und entladen zu können“. (Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole. Mit über 600 Abbildungen, hg. v. Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 133.).

seine perlmutterschimmernden Schuppen zu sein. Fuchur scheint also, bis auf seine Augen, schimmerndes Weiß auszustrahlen. Fuchur ist in den untersuchten Werken der einzige weiße Drache. Weiß ist einerseits die Farbe des Todes und der Trauer, da zunächst im symbolischen Denken dem Leben der Tod vorausgeht. Doch andererseits ist Weiß die „Farbe der Unschuld und Reinheit, des ungebrochenen Lichtes, der absoluten Wahrheit. [...] So also verbinden sich mit dem Stichwort ‚weiß‘ Vorstellungen der vollkommenen Reinheit, der siegreichen, endgültigen Verklärung, der ewigen Herrlichkeit“³²⁹ und Fuchur vereint all diese positiven, reinen und vollkommenen Wesenszüge in sich.³³⁰ Diese Parallele zwischen Farbe und Wesen ziehe ich bewusst, bedeutet doch schon das altägyptische Wort für Farbe gleichzeitig „Wesen“³³¹.

Als Bastian das erste Mal auf Fuchur fliegen darf, beschreibt er das folgendermaßen:

„Aber auf einem weißen Glücksdrachen zu reiten war noch etwas anderes [als der Ritt auf dem Löwen Graógramán durch die Farbenwüste]. Wenn das Dahinrasen auf dem gewaltigen Feuerlöwen wie ein Rausch und ein Schrei gewesen war, so glich dieses weiche Auf und Nieder des biegsamen Drachenleibes einem Lied, das bald sanft und zärtlich war, bald machtvoll und strahlend. Besonders wenn Fuchur seine blitzschnellen Schleifen zog, bei denen seine Mähne, die Barten an seinem Maul und die langen Fransen an seinen Gliedmaßen wie weiße Flammen züngelten, glich sein Flug dem Gesang der Himmelslüfte.“ (S. 288)

Fuchurs Wesen ist gezeichnet von Weichheit, von Biegsamkeit und von einem runden Fluss. Er ist nicht nur ein Wesen des Feuers, sondern sein Körper nimmt auch Teile dessen Eigenschaften an, da sich Fuchur züngelnd wie eine Flamme und schnell wie ein Blitz bewegt. Weiters scheint der Glücksdrache der „Sänger der Lüfte“ zu sein; er bewegt sich einer Melodie gleich. Und er singt mit glockenheller Stimme eine Melodie, die bis ins Innere der Wesen vordringt und ihnen einen Moment reinen Glücks schenkt. Schon bei der Einführung Fuchurs in die Geschichte hören wir von dieser besonderen Eigenschaft. In der *Unendlichen Geschichte* findet Fuchur jedoch nur ein einziges Mal Platz, um seinen Gesang darzubieten.- Fuchur besitzt eine glockenreine Stimme

³²⁹ Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole: Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 100.

³³⁰ Denn nur in der asiatischen Kultur bedeutet der weiße Drache den Tod. (Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole. Mit über 600 Abbildungen, hrsg. Von Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 96-98.).

³³¹ Manfred Lurker: Farben.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. und erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464], S. 193-195.

und lässt eine einfache Melodie des reinen Glücks ertönen, denn jedem, der sie vernimmt, öffnet sich augenblicklich das Herz (S. 253).

Der Glücksdrache scheint ein Quell unbändiger Kraft zu sein, der immer in innerem Frieden ruht und den nicht einmal Ygramul zu töten vermag. Doch scheint Fuchur nicht nur von Luft und Wärme zu leben, er scheint auch einen Teil seiner Kraft aus der positiven, glücklichen und friedlichen Stimmung seiner Mitmenschen zu schöpfen. Denn als Bastian³³² Atréju gegenüber äußert, dass er der einzige Retter Phantásiens und Atréju nur eifersüchtig auf ihn sei, scheint Fuchur alle Kraft zu verlieren (S. 304). Als die beiden jedoch weiterstreiten, macht Fuchur eine scharfe Wendung und fliegt zurück. Auf Bastians Frage, was er denn da tue, da er weiterwolle nach Hórok, antwortet Fuchur mit geborstener Stimme, dass er einfach nicht mehr könne (S. 305). Wir erleben den Drachen das einzige Mal kraftlos, erschöpft und müde. Der Streit scheint ihn auszulaugen, ihm die Kraft zum Fliegen zu rauben und seine glockenhelle Stimme zu brechen. Diese Situation scheint Fuchurs und Bastians Beziehung unwiderruflich zu verändern, denn bei Bastians nächster Anweisung, dass Fuchur ihn und die Magierin Xayíde tragen solle, will Fuchur sich widersetzen, doch wird von Atréju zur Ordnung gerufen (S. 315f). All dies scheint vergessen, als Bastian seinen Weg findet und Atréju und Fuchur ihm beistehen, damit er die Grenze Phantásiens zu überschreiten vermag. Noch einmal werden wir auf Fuchurs überragende Eigenschaften hingewiesen, denn nur er vermag es, die Wasser zu verstehen: *„Ich weiß nicht, wie es kommt, (raunte Fuchur) aber ich verstehe es ganz deutlich. Vielleicht, weil ich ein Glücksdrache bin. Alle Sprachen der Freude sind miteinander verwandt.“* (S. 414)

Doch Fuchur ist nicht der einzige Drache, der in der *Unendlichen Geschichte* seinen Platz hat. Allerdings wird der Unterschied zwischen Glücksdrachen und normalen Drachen betont. Normale Drachen seien böse und Glücksdrachen haben

„keine Ähnlichkeit mit gewöhnlichen Drachen oder Lindwürmern, die wie riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen hausen, Gestank verbreiten und irgendwelche wirklichen oder vermeintlichen Schätze hüten. Solche Ausgeburten des Chaos sind meist von boshafem oder grämlichem Charakter, haben fledermausartige

³³² Zu Bastian als Held siehe auch: Wilfried Kuchartz: Michael Ende. „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen.-Essen: die blaue Eule 1984. [=Pädagogik des Vorbilds, hg. v. Wilfried Kuchartz, Bnd 1], S. 40f.

Hautflügel, mit welchen sie sich lärmend und plump in die Luft erheben können, und speien Feuer und Qualm.“ (S. 68)

Und zu eben jenen Ungeheuern gehört der Drache Smärg, den Bastian erschafft, um dem Helden Hynreck die Möglichkeit zu geben, die von ihm verehrte Prinzessin Oglamár aus den Krallen eines Ungetüms zu befreien. Bastian beschreibt dem Helden Hynreck wo sich der Drache befindet und welche Gefahren auf ihn lauern. Dabei beschreibt er Smärg ausführlich:

„Seine Flügel sind aus schleimiger Haut und haben eine Spannweite von zweiunddreißig Metern. Wenn er nicht fliegt, steht er aufrecht wie ein riesiges Känguruh. Sein Leib gleicht dem einer räudigen Ratte, aber sein Schwanz ist der eines Skorpions. Selbst die leichteste Berührung mit dem Giftstachel ist absolut tödlich. Seine Hinterbeine sind die einer Riesenheuschrecke, aber seine Vorderbeine, die winzig und verkümmert aussehen, gleichen den Händen eines kleinen Kindes. Doch darf man sich dadurch nicht täuschen lassen, denn gerade in diesen Händchen liegt eine furchtbare Kraft. Seinen langen Hals kann er einziehen wie eine Schnecke ihre Fühler, und obendrauf sitzen drei Köpfe. Einer ist groß und gleicht dem Kopf eines Krokodils. Aus diesem Maul kann er eisiges Feuer speien. Aber dort, wo beim Krokodil die Augen sind, hat er zwei Auswüchse, die noch einmal Köpfe sind. Der rechte sieht aus wie der eines alten Mannes. Mit ihm kann er hören und sehen. Zum Sprechen aber hat er den linken, der wie das schrumpelige Gesicht eines alten Weibes aussieht.“ (S. 266)

Er scheint in Allem das schiere Gegenteil eines Glücksdrachens zu sein.

Wenn wir uns nun das Figurenarsenal Endes ansehen, so erkennen wir darin die typischen Figuren von Märchen, Mythen und Sagen. Dabei herausragend ist Endes Wissen über Mythisches oder okkulte Systeme.³³³ Dabei stellt Fuchur ein sehr wichtiges mythologisches Tier dar, das als Transport- Tier genutzt wird, ebenso wie Schnecken oder Fledermäuse.³³⁴ Fuchur, als Verkörperung der guten, der weißen Magie ist ein unentbehrliche Helfer Bastians und Atréjus, der in verschiedenen Kulturbereichen zu finden ist.³³⁵

In der *Unendlichen Geschichte* kommen mehrere Drachen vor, Fuchur ist durch und durch gut, doch andere Drachen sind böse und hausen wie riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen, verbreiten Gestank und hüten irgendwelche Schätze. Und zu eben jenen Ungeheuern gehört der

³³³ Vgl. Kitinada Watanasak: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992 [Diplomarbeit], S. 55.

³³⁴ Vgl. Ebd., S. 57.

³³⁵ Vgl. Ebd., S. 59.

Drache Smärg. Eine Jungfrau, Prinzessin oder junges Mädchen muss nicht gerettet werden – „Kiss him“ trifft nicht zu. Obwohl Atreju auf Fuchur fliegt und reitet, ist Fuchur nicht ein typisches Reittier, denn er trägt ihn nur, weil er es möchte und weil sie Freunde sind. Fuchur ist auch ganz erfüllt von Leidenschaft, ungezähmt und lebt durch seine Gefühle. Fehlt ihm die Glückseligkeit, so kann er sich auch nicht fortbewegen. Fuchur weist große Parallelen zum chinesischen Drachen auf: Er ist ein Quell unendlicher Weisheit, ist einem Element verbunden und nährt sich von seinen Gefühlen. Hier lässt sich Sievers' „chinese wisdom“ These absolut anwenden. Grundsätzlich wären die Voraussetzungen für die Erfüllung von „Let's be friends“ gegeben, doch widerspricht das Heldentum Fuchurs und Atrejus Sievers' These.

In der *Unendlichen Geschichte* begegnet uns das Gegenteil aller bisher besprochenen Drachen: Fuchur versinnbildlicht alles Gute und Schöne, Freude, Freundschaft und Moral. Er scheint uns als unfehlbar und ideal – er ist der weiße Ritter des Tierreichs. Bastian und Atreju steht er mit weisen Ratschlägen zur Seite, korrigiert sie dort, wo sie fehlbar sind und leitet sie dort an, wo sie unerfahren sind. Ganz in Tradition der chinesischen Drachen kann Fuchur auch nicht durch ein anderes Wesen ersetzt werden. Nur ein Glücksdrache kann Quell unbändiger Freude sein. Seine Funktion ist daher ganz klar: Er unterstützt und leitet an und ist dabei jedoch kaum Mittelpunkt. Wir haben es in der *Unendlichen Geschichte* mit ganz außergewöhnlichen Drachen zu tun, die uns so vorher noch nicht begegnet sind: Fuchur, als Vertreter der guten Drachen, hat keine Flügel, ein Fell und ist von eher schlangenartiger Form. Smärg, als Vertreter der bösen Drachen hat mehrere Köpfe und sein Leib setzt sich aus Gliedmaßen verschiedenster Tiere zusammen: Heuschrecke, Ratte, Känguru oder Skorpion, entspricht also mehr einer phantastischen Chimäre. Also sind diese Drachen schon rein äußerlich anders als jene, die uns aus den Bilderbüchern oder Sagen bekannt sind- es handelt sich um phantasievoll neugestaltete Wesen, die dennoch Drachen genannt werden, wobei Fuchur ja als Glücksdrache spezifiziert wird. Schon die Farbe ist eine ihrer wichtigsten Unterscheidungsmerkmale: Fuchur als strahlend helle Figur, die von Außen und von Innen leuchtet und auch seine Kraft, die er aus diesem inneren Feuer bezieht. Wovon sich die Drachen in der *Unendlichen Geschichte* ernähren, wissen wir nur von Fuchur genauer, der nicht nur vegetarisch, nicht nur vegan, sondern überhaupt von Luft und Liebe lebt. Fuchur ist als für Nichts und Niemanden eine Bedrohung, während Smärg alles um ihn herum zu bedrohen scheint. Smärg und Fuchur sind Vertreter ihrer jeweiligen Spezies und Rasse und doch scheint Fuchur

einzigartig zu sein; weitere Drachen seiner Art werden weder genannt, noch tauchen in der Geschichte auf. Auch wissen wir nichts über ihre Art sich fortzupflanzen, die Zahl ihrer Population oder ihre Vielfalt, wie wir es zum Beispiel später bei Eragon erfahren werden.

Fuchur ist eine eigenständige Figur, benötigt jedoch Mitspieler, um seine Besonderheit entfalten zu können. Er schließt sich Bastian an und ist sein Halt, sein Freund, sein Lehrer und richtungsweisende moralische Instanz. Sosehr sich uns Fuchur als positive Figur präsentiert, über sein Innenleben erfahren wir nur wenig. Über seine Handlungen kann man Rückschlüsse auf seinen Charakter ziehen, denn Informationen zu seinen Gedanken erhalten wir nicht.

„Kill him“ trifft absolut auf Smärg zu, doch ist er nicht der Bösewicht der Handlung, den es zu besiegen gilt, er ist lediglich ein Hindernis auf dem Weg der Helden, weshalb er nicht in die spätere Statistik aufgenommen wird. Fuchur ist zwar in Lebensgefahr, unter anderem als er Bastian aus dem Meer retten möchte, doch hat es niemand direkt auf ihn abgesehen, weshalb diese Kategorie auf ihn nicht zutreffen kann. Gerettet werden muss die Kindliche Kaiserin und das gesamte Reich, nicht jedoch eine einzelne Jungfrau und schon gar nicht aus den Klauen einer bösen Figur, oder aus den Klauen Smärgs- „Kiss him“ ist hier also nur in Ansätzen vertreten. Fuchur lässt Bastian und Atrèju auf sich reisen, reiten und fliegen, allerdings tut er dies aus freien Stücken und nicht, weil man es ihm befiehlt. Er verliert dadurch auch nicht seine Eigenständigkeit und ist nicht domestiziert oder aus diesem Grund an Bastians Seite. Nichtsdestotrotz ist Fuchur das Hauptreisemittel. Fuchur entspricht geradezu der Kategorie „chinese wisdom“, doch bringt er diese Weisheiten von sich aus in die Handlung ein und trifft keine Entscheidungen, er ist keine übergeordnete Instanz, an deren Anordnungen man sich hält, er ist einfach ein guter und weiser Freund. „Lonely child solution“ ist in der Tatsache erfüllt, als dass Bastians anfangs alleine unterwegs ist, bis er Fuchur begegnet, der ihm ab diesem Zeitpunkt nicht mehr von der Seite weicht. Allerdings sind sie auch in diesem Falle eher Abenteuergefährten, als einander gefundene Spielkameraden. Die Herausforderung ist es, die sie zusammenschweißt, und nicht die Sehnsucht nach einem besten Freund. Auch bleiben sie nicht lange in dieser Zweierkonstellation: Atrèju stößt ja zu ihnen hinzu.

5.2.3. Mira Lobe: *Ingo und Drago*³³⁶

1975 erschien *Ingo und Drago* mit Illustrationen von Susi Weigel im Verlag Jungbrunnen in drei Auflagen. Übersetzt wurde dieses Werk ins Schwedische, Japanische, Spanische und das Katalanische.³³⁷

- Drago in *Ingo und Drago*

Ingo begegnet Drago das erste Mal auf einer Wiese hinter einer Ecke auf dem Spielplatz, als Drago noch nicht geschlüpft ist, denn er findet ein Ei, das so ganz anders aussieht als alle Eier, die er bis jetzt gesehen hat- bunt und in schönen Farben (S. 8). Ingo sieht sich sogleich als Beschützer des Eis, das er hegen und pflegen möchte. Er redet mit dem Ei und zeigt es seinen Freunden und beschließt, dass er das Ei ausbrüten möchte. Seine Mutter reagiert erstaunt auf das „*interessante Ei*“ (S. 12); auf die Frage nach einem Verbleib wehrt Ingo ab, dass man es in eine Vogelhandlung bringe, da es schließlich kein Vogelei sei, doch was es tatsächlich sei, weiß Ingo auch nicht (S. 13). Ingo kümmert sich rührend um das Ei, wickelt es in einen roten Schal, in eine blaue Pudelmütze und richtet ihm im Puppenwagen seiner Schwester ein warmes Nest (S. 13). Anders als seine Mutter empfindet seine Schwester Marion das Ei als komisch (S. 14). Um herauszufinden, was für ein Ei das denn sein könnte, schlägt Ingo in seinem Lieblingsbuch über Tiere aus einer längst vergangenen Zeit nach (S. 14) und ist sich sicher, dass es noch niemals ein derartiges Ei gegeben hatte und dass es einmalig sei (S. 14). In der Nacht wärmt Ingo das Ei unter seinem Pyjama im Bett und tagsüber liest oder singt er ihm vor. Im Park verspotten sie Ingo und sein Ei mit einem Reim (S. 20.), doch seine Freunde Michael und Petra halten zu ihm. Fünf Tage später beginnt die Eischale langsam einzureißen (S. 23). Als er in der Nacht das Ei ein letztes Mal mit ins Bett nimmt, wacht er auf, weil sein Pyjama feucht ist, möchte das Ei ertasten, doch stößt dabei auf „*etwas Weiches, Unbekanntes*“ (S. 24). Ingo ist schockiert:

„*Aus seinem schönen Ei war etwas Grausliches gekrochen! Ein bleicher Wurm, der sich krümmte und zitterte und abscheulich aussah*“ (S. 25).

³³⁶ Vgl. Mira Lobe: *Ingo und Drago*. Gezeichnet von Susi Weigel.- Wien, München: Verlag Jungbrunnen 1975.

³³⁷ Vgl. Gertrude Pimmer: *Die Romane der Jugendbuchautorin Mira Lobe*, 1994 [Dissertation], S. 370.

Ingo überlegt, ob er das Wesen vom Balkon fallen lassen soll, da er sich vor kriechendem Kleintier wie Schnecken und Spinnen (S. 25) ganz schrecklich fürchtet. Ingo weckt seine Mutter, um weinend von seinem Ei zu erzählen:

„Es ist da, Mutti! Aber es ist ganz grauslich. Und nass ist es auch ... und gar nicht schön! [...] Aber mein Wurm [...] der hat überhaupt kein Gesicht. Bei dem weiß man nicht, wo vorn und hinten ist. Und Haare hat er auch keine“ (S. 26).

Doch bei zweitem Hinsehen entpuppt sich der Wurm als gar nicht so schrecklich und Ingo verliert seine Angst. Er entdeckt, dass der Wurm mit Schuppen bedeckt ist (S. 27) und als er ihn in lauwarmes Wasser legt, scheint sich das Tier wohl zu fühlen. Nach und nach entdeckt er zwei Augen, einen Ansatz von Ohren (S. 28), den Mund und vier kleine Pfoten mit Krallen. Ingo fragt sich, ob es nicht vielleicht doch ein hübsches Tier werden könne, denn es war auch nicht mehr so bleich wie anfangs, sondern schimmert grün und blau und am Bauch sogar rosa (S. 28). Seine Schwester empfindet das Tier allerdings nach wie vor als hässlich und grässlich. Zu Fressen bekommt das Tier vorerst Bananen und Salatblätter, denn Wurst, Schinken und Fleisch mag es gar nicht (S. 38). Er nennt das Wesen Drago, das den lieben Tag lang nichts tut, außer zu fressen, zu baden und zu schlafen. Ingo versucht Drago abzurichten und stubenrein zu kriegen, doch Drago lässt weiterhin überall seine Häufchen fallen (S. 41). Bald ist von Drago auch ein feines Zirpen zu hören (S. 41). Ingos Tante Slatka erklärt Ingo die Bedeutung des Namens Drago: Es bedeutet „*lieb*“ oder „*teuer*“ (S. 43). Genauso empfinden Michael und Petra Drago, als sie ihn sehen: Sie überschlagen sich vor Begeisterung, wie hübsch, lieb und herzlich Drago nicht sei (S. 51). Auch die Kinder im Park sind begeistert und wollen mit Drago spielen und ihn streicheln. Zuhause hingegen wird es immer schwieriger mit Drago, der nach wie vor überall seine Kleckse fallen lässt und dessen Hunger immer größer wird. Als er im Park das Kunststück aufführt, nur auf den Hinterbeinen zu laufen, bietet ein Mann sogar viel Geld für Drago (S. 58f). Drago wächst rasend schnell, bald ist er so groß wie ein Dackel, doch Ingo stellt fest, dass Drago bestimmt kein Hund ist, sondern eben Drago (S. 61). Schließlich ist er so groß, dass sich die anderen Kinder im Park vor ihm fürchten. Sie rufen: „*So ein gefährliches Tier! Das gehört hinter Gitter und nicht in den Park! Das sollte verboten werden*“ (S. 68). Ingo tut sein Bestes, um Drago zu erziehen, doch dieser tut nur, was ihm gefällt und stellt dabei alles auf den Kopf; er macht Unordnung, ist laut und schmutzig. Den Eltern ist er lästig, manche haben Angst vor ihm und Ingo wird immer verzweifelter. Als Kinder schließlich Drago im Park derart ärgern und ihn mit Steinen bewerfen,

dass er sich auf sie stürzt, beschließen die Eltern, dass man Drago weggeben müsse. Ingo weint und schluchzt den ganzen Abend, dass er Drago so lieb hat und ihn nicht weggeben möchte. Er merkt kaum, dass Drago die zwei Beulen, die er seit einiger Zeit am Rücken hat, ständig scheuert (S. 91). Marion bringt auf den Punkt, warum man Drago weggeben müsse: Weil Drago ein komisches Tier sei, von dem man nicht wisse, wo es hingehöre (S. 92). Als er Ingo auch noch in die Hand beißt, als dieser ihn auf den Balkon bugsieren möchte, ist auch dieser soweit Drago wegzugeben und macht sich mit ihm auf den Weg zu Michael und Petra, um Drago in deren Schrebergarten zu verstecken (S. 103f). Schweren Herzens lässt er ihn dort zurück, nur um in der Nacht mit etwas Proviant für Drago wiederzukehren. Ingo entdeckt Drago auf einem Baum, von wo aus er seine zwei Flügel ausbreitet und direkt vor Ingos Füße fliegt; auch sein ehemaliges Zirpen hat sich verändert und klingt jetzt nach einem sehnsüchtigen Rufen (S. 118ff).

„Dann flatterte er auf die silberne Wiese hinaus, schwirrte hoch, zog noch ein paar Kreise und stieg in den Sternenhimmel hinauf“ (S. 124).

Drago ist in seiner Art ganz ungewöhnliche und einzigartig, er ist nur zufällig ein Drache, es würde keinen Unterschied machen, wenn er eine andere Spezies wäre. Töten möchte ihn niemand – „Kill him“ trifft also nicht zu. In *Ingo und Drago* gilt es keine Jungfrau zu retten und bezwungen wird Drago auch nicht von einer. Lediglich Marion und ihre Mutter sehen Drago nicht immer gleich gerne, doch liegt das nicht daran, dass er ein Drache ist, sondern einfach weil er schlimm ist. Ingo sehnt sich nach einem Freund, leider ist Drago nicht der richtige dafür, er versteht nicht die tiefgehende Zuneigung und dass auch er etwas dafür tun müsste. Doch aus Ingos Sicht trifft „Let’s be friends“ zu.

Drago ist augenscheinlich die Hauptfigur, alles dreht sich um ihn. Zwar scheint es nicht seine Intention zu sein, die ihn umgebenden Personen zu manipulieren, doch schafft er es mit seiner linkischen Art der Nabel ihrer Welt zu sein- sei es durch seine liebliche, süße Art oder sein Fehlverhalten. Über Dragos Innenleben erfahren wir nur sehr wenig, die meisten Gefühlsregungen werden ihm durch seine Familienangehörigen zugeschrieben. Drago wird nicht vermenschlicht, er ist Ingo als Spielgefährte nicht ebenbürtig. Er ist sein Haustier. Genau dagegen lehnt Drago sich unwissenderweise auf. Er möchte frei sein, er möchte seiner Art nach leben. Ingo versucht alles, um ihm dies zu ermöglichen, doch er weiß es einfach nicht besser.

Drago nimmt die Position einer Projektionsfläche Ingos ein: Ingo möchte erwachsen sein, er möchte sich um jemanden kümmern können, er möchte jemanden, der ihn zu etwas Besonderem macht. Ingo ist nach bestem Wissen und Gewissen Dragos bester Freund. Drago hingegen kann kein Freund sein, ist er doch ein Drache! Und in dieser Funktion kann Drago auch nur ein Drache sein, denn es ist das Außergewöhnlichste, was Ingo sich vorstellen kann. Denn durch sein schlaues Buch würde sich Ingo zum Beispiel mit Sauriern bestens auskennen.

Wie später auch bei Eragon begegnet uns Drago zuerst einmal als Ei und wir wissen noch nicht, was aus diesem später schlüpfen wird. Doch auch als Drago geschlüpft ist, fällt es schwer ihn einer bestimmte Spezies zuzuordnen. Zuerst ähnelt er einem Wurm oder einem Insekt- erst am Ende der Geschichte erhält Drago auch das letzte Merkmal eines Drachen: Die Flügel. Sonst gleicht sein Erscheinungsbild dem eines mittelalterlichen Drachens: Schuppen, Schwanz und auch Krallen. Lobe präsentiert uns einen kindlichen Drachen, einen Drachen in den ersten Stadien seiner Entwicklung, denn erst am Ende der Geschichte, als Drago Ingo zurücklässt, scheint er gereift und ein echter Drache. Zuvor ist er weder furchterregend, noch bedrohlich- lediglich Einrichtung und Nahrungsmittel müssen ihn fürchten. Drago ist keine böse Figur, handelt nicht zu seinem Vorteil, er ist vielmehr verspielt, tapsig und macht die Fehler, die ein Kleinkind, oder vielmehr ein Jungtier auch machen würde. Dragos Innenleben wird in der Handlung völlig ausgespart, was ihn umso stärker animalisch und weniger menschlich erscheinen lässt. Ingo möchte jedoch viel mehr in ihm sehen; er möchte einen gleichgestellten, gleichberechtigten und ebenbürtigen Freund, den er in Drago jedoch niemals finden wird. Dies wird ihm erst zu Ende der Handlung bewusst und veranlasst ihn wohl auch dazu Drago seine Freiheit zu schenken, die dieser, der Kinderrolle entschlüpft, auch annimmt. Er gibt Ingo damit die Möglichkeit einen wahren Freund zu finden und kein Haustier. Man könnte Drago hier die besten Absichten unterstellen, doch durch die fehlende Innensicht lässt sich keinerlei Absicht erkennen.

Drago steht im Mittelpunkt der Handlung und sein Tun bestimmt den Handlungsverlauf.

5.2.4. Vergleichende Analyse Phantastische Literatur

Im Gegensatz zu den untersuchten Bilderbüchern treffen wir hier, in der phantastischen Literatur, auf ganz unterschiedliche Drachen, die unterschiedlichste Funktionen einnehmen. In *Brüder Löwenherz* begegnet uns wieder einmal die Verkörperung des Bösen: Katla. Katla wird als Ungeheuer präsentiert, das nicht nur äußerlich furchtbar und angsteinflößend ist, sondern auch charakterlich nichts Gutes aufzuweisen hat. Sie ist das Werkzeug eines bösen Herrschers, den es zu stürzen gilt. Erst durch Katla können die Brüder Löwenherz zu jenen Helden der Geschichte werden, denn ohne Gegenspieler wären sie nicht außergewöhnlich. Katlas giftiger Atem zwingt die Brüder zu erkennen, wie knapp Glück und Pech, Leben und Tod beisammen liegen und dass ihre gemeinsame Welt jedoch niemals aufhört zu existieren.

Fuchur hingegen ist das reine Gegenteil: Rein gar im wörtlichen Sinne- er ist die Verkörperung der reinen Freude und des Glücks. Er ist den Helden Freund und Helfer in der Not. In Fuchur gärt nichts Böses, nein- es entzieht ihm sogar seine Kraft, wenn Atreju und Bastian miteinander streiten. Er nährt seine Kräfte durch Freude, Freundschaft und Glückseligkeit. Kann er dies nicht bekommen, so ist er nur ein Schatten seiner selbst. Er entspricht nahezu komplett einer weisen chinesischen Gottheit, womit er „chinese wisdom“ entspricht. Zwar gilt es keine Jungfrau im klassischen Sinn zu retten, doch muss die Kindliche Kaiserin und ihr Reich gerettet werden. Fuchur stellt sich als Transportwesen zur Verfügung, doch wird er weder dazu gezwungen, noch ist es eine Form von Domestizierung. Fuchur fungiert also als Ausgleich, moralische Instanz, Trostspender und motivierendes Vorbild.

Drago ist wieder ein völlig neuartiger Drache: Er ist weder gut noch böse. Er ist einfach er selbst, mit Fehlern und Charakter. Ingo stürzt sich mit Begeisterung auf seinen neuen besten Freund und drängt ihn dadurch in eine Rolle, die ihm gar nicht gebührt. Drago verhält sich wie ein Tier, was er auch ist. Er ist tapsig, hungrig und möchte einfach nur weg und frei sein. Wir erfahren nichts über seine Gefühlswelt, seine Absichten oder sein Wesen an sich.

Betrachten wir nun alle drei Drachen, so scheinen sie drei verschiedene Funktionen inne zu haben: Katla ist eine Projektionsfläche für Ängste und Hass, eine Schreckensgestalt, die aber schlussendlich besiegt werden kann: Eine Motivation immer das Größte zu wagen. Denn auch

der schlimmste Feind hat noch jemand Größeren, jemand Schrecklicheren, vor dem er sich in Acht nehmen sollte. Fuchur ist das Gegenteil: Er bietet sich als Identifikationsfigur und Verbündeter an. Er weckt die Sehnsucht einen Drachen wie ihn zum Freund zu haben. Er spendet Trost und motiviert das Böse zu bekämpfen. Drago hingegen ist wie keiner von beiden. Er ist einfach er selbst. Er lässt sich nicht erziehen und nicht domestizieren - ein Anreiz sich nicht zu verstellen, sondern herauszufinden, dass ein jeder, sei er noch so außergewöhnlich wie es ein Drache zum Beispiel ist, seinen Platz finden wird.

Wir sehen, dass in der Phantastischen Literatur nicht mehr so einfach zu unterscheiden ist zwischen guten und bösen Drachen. Sie alle haben schon ihre Facetten und zeigen diese auch. Die Grenzen verschwimmen und lassen mehr Möglichkeiten zur Selbstinterpretation und Fantasie. Dennoch sind jene Drachen eindeutig bestimmten Seiten, die eben Gut und Böse sind, zugeordnet. In der Phantastischen Literatur stehen in einem Werk auch nicht mehrere Drachen einander gegenüber; jedes Werk besitzt einen Drachen, der die Handlung maßgeblich mitbestimmt. Jedem dieser Drachen wird mindestens ein Held oder Gegner zugeordnet, kein Drache dominiert alleine die Handlung oder Geschichte.

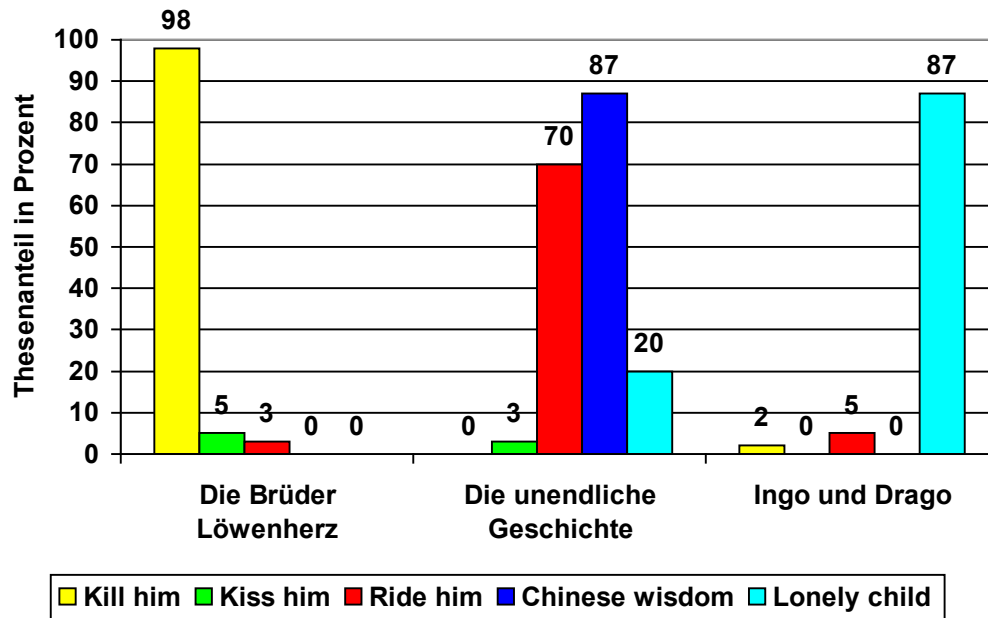
Katla ist der böse Drache unserer drei phantastischen Werke: Sie muss nicht nur vernichtet, sondern unbedingt auch getötet werden. Nur ein Zufall sorgt dafür, dass nicht die Helden der Handlung, nämlich Jonathan und Karl, sondern Karm Katla tötet. Allerdings verübt Katla ihre Untaten zum Großteil unter der Macht Tengils und führt dessen Befehle aus, weshalb die These „kill him“ nur zu 98% als zutreffend gewertet werden kann. Auch in *Die Brüder Löwenherz* gilt es ein Reich, beziehungsweise viele Menschen zu retten; eine Jungfrau direkt aus Katlas Klauen zu befreien ist nicht vordergründig ersichtlich, weshalb „kiss him“ nur mit 5% als zutreffend vermerkt ist. „Ride him“ setzt eine Domestizierung voraus und dass der Drache als Fortbewegungsmittel genutzt wird, weshalb diese sieversche These nur zu 3% zutrifft, denn domestiziert wird Katla ja schon durch die Kriegslure. Weise oder ein Freund ist Katla auf keinen Fall, weshalb die Thesen „chinese wisdom“ und „lonely child solution“ mit 0% ausgewiesen sind.

In der *Unendlichen Geschichte* begegnen wir zum ersten Mal einem Drachen, den es nicht zu vernichten oder zu töten gilt: Fuchur ist durch und durch gut und auch die bösen Figuren der Geschichte trachten ihm nicht nach dem Leben, er ist ein ausgleichender Mitspieler. Die Gefahren, denen Fuchur trotzen muss, sind zwar lebensbedrohlich, doch nicht darauf ausgerichtet Fuchur zu töten, sie sind lediglich eine Herausforderung, der sich Fuchur und die zwei Helden stellen. So ist „Kill him“ als nicht zutreffend identifiziert und folglich mit 0% ausgewiesen. Wie schon in *Die Brüder Löwenherz* gilt es auch in der *Unendlichen Geschichte* eine ganze Welt zu retten und auch eine starke weibliche Figur ist in die Handlung mit involviert. Die Kindliche Kaiserin muss jedoch nicht aus den Klauen Smärgs gerettet werden, sodass „kiss him“ mit nur 3% zu Buche schlägt. Bastians und Atréjus fliegen größtenteils auf Fuchurs Rücken von Abenteuer zu Abenteuer, also dient er deutlich als Fortbewegungsmittel. Allerdings nicht, weil ihn die Helden zum fliegenden Pferd dressiert haben, sondern weil er ihr Freund ist und er sie mit sich fliegen lässt. Seine Erlaubnis ist den Flügen vorausgesetzt. Würden Bastian oder Atréju fliegen können, so wäre Fuchur Begleiter und nicht mehr fliegendes Fortbewegungsmittel. Er stellt seinen Körper zur Verfügung, doch bestimmt ganz allein darüber- „Ride him“ trifft also zu 70% zu. „Chinese wisdom“ habe ich mit 87% ausgewiesen, weil Fuchur ganz einer asiatischen Gottheit entspricht, jedoch die Dominanz fehlt, mit der diese Weisheit laut Sivers' These durchgesetzt würde. Er steht den Helden, seinen Freunden mit Rat und Tat zur Seite, doch liegt es an ihnen diese Ratschläge anzunehmen oder eben nicht. Fuchur drängt sich nicht auf. „Lonely child solution“ trifft immerhin zu 20% zu, denn Bastian ist alleine, bis er Fuchur trifft, sieht in ihm einen Freund, der ihm bis zum Ende der Handlung auch nicht mehr von der Seite weicht. Doch hat Fuchur eher etwas von einem väterlichen Freund, scheint der erwachsenere und reifere der Beiden zu sein, was das Gleichgewicht der Freundschaft etwas stört. Es ist kein „Gesucht und Gefunden“, aber doch eine tiefgehende Freundschaft, wie Bastian sie sich gewünscht hat.

Drago ist ein so in unseren Analysen noch nicht dagewesener Drache, er ist der erste, der uns bereits als Ei begegnet und dessen Entwicklung wir mitverfolgen können. Er ist also ein kindlicher Drache, dessen Charakter noch nicht voll ausgereift ist und der erst dann erwachsen wird, wenn die Handlung zu Ende geht. So kann sich auch sein guter oder schlechter Charakter noch nicht detailliert präsentieren, weil er noch nicht ausgebildet ist. Er ist schlimm, wie es auch ein Kleinkind in seinem Alter wäre, seine dargestellten „Bosheiten“ sind tatsächlich nur

Lausbubenstreiche und durch seine Andersartigkeit bedingt, nicht aber durch böse Absicht. Vor allem Ingos Familie wünscht sich, dass Drago „vernichtet“, also weggegeben wird, bis schließlich auch der Held, Dragos Freund erkennen muss, dass seine Freundschaft und seine Welt nicht das ist, was Drago braucht, um glücklich zu sein. Dafür, dass es darum geht Drago wegzugeben, ihn quasi zu verbannen, schreibe ich *Ingo und Drago* in der These „kill him“ 2% zu. „Kiss him“ sehe ich als absolut unerfüllt an, obwohl eine weibliche Figur vorkommt, diese aber in keiner nahen Beziehung zum Drachen steht. Drago ist viel zu klein, als dass man ihn als Reit- oder Flugtier nutzen könnte, doch unternimmt Ingo durchaus Versuche ihn zu domestizieren: Er versucht ihn stubenrein zu bekommen, legt ihm eine Leine an und sperrt ihn auf den Balkon. Als er schlimm ist, weshalb „ride him“ mit 5% ausgewiesen ist. Drago ist ein Babydrache, noch nicht einmal erwachsen und schon gar nicht weise: 0% für „chinese wisdom“. Ingo sieht in Drago den lange und heiß ersehnten Freund, obwohl er eigentlich schon zwei beste Freunde hat. Doch ist das Geben und Nehmen in dieser Freundschaft keineswegs ausgeglichen: Ingo gibt und Drago nimmt und nimmt. Drago ist vielmehr ein Haustier, statt ein Freund, doch Ingo sieht dies ganz anders: Er wünscht sich einen Freund. Er sieht in Drago diesen Freund, und weil Drago eben dieser Freund für ihn ist, entlässt er ihn auch zurück in die Freiheit, nachdem er ihn gehegt und gepflegt hat. Er tut dies aus seinen Gefühlen für Drago heraus und um ihrer Freundschaft willen. Deshalb habe ich Ingos Wunschvorstellung stärker in die Wertung miteinbezogen, als es ihre Realität spiegelt und „lonely child solution“ mit 87% bewertet.

Phantastische Literatur



0% - 25%	Trifft nicht zu
25% - 50%	Trifft eher nicht zu
50% - 75%	Trifft eher zu
75% - 100%	Trifft zu ³³⁸

³³⁸ Weitere Ratingskalen siehe auch: Methoden der empirischen Sozialforschung, hg. v. Rainer Schnell, Paul B. Hill, Elke Essner, 8. unveränd. Aufl.- Oldenbourg Wissenschaftsverlag: München 2008, S. 331 [=150 Jahre Wissen für die Zukunft].

5.3. Fantasy

5.3.1. Christopher Paolini: *Eragon*³³⁹

“Christopher Paolini was fifteen when he wrote the first draft of *Eragon* and his family self-published the book in 2001”.³⁴⁰ Das Herausgeben im Eigenverlag als print-on-demand ermöglichte es Paolini neben dem Text auch die Illustration des Umschlags und der Karten im Innenteil zu gestalten.³⁴¹ Das Engagement der Eltern war bemerkenswert, denn sie reisten gemeinsam mit ihrem Sohn quer durch die USA, um das Buch bekannt zu machen und vorzustellen.³⁴² Diese Mundpropaganda machte *Eragon* schnell zu einem heimlichen Bestseller.³⁴³

“In August 2003, Alfred A. Knopf Books for Young Readers published *Eragon* and it was an instant success, reaching a worldwide audience. Christopher's second novel *Eldest* was published in 2005, followed by *Brisingr* in 2008. To date, there are 49 foreign-language licenses for *Eragon* alone, and together the first three books in the series have sold 25 million copies worldwide. *Inheritance*, the fourth and final book in the cycle will be published on November 8, 2011 with a first printing of 2.5 million copies.”³⁴⁴

Paolini ist nicht nur ein Autor, sondern geradezu ein Medienphänomen - er hält Lesungen, gibt Interviews, ist ständig in allen Medien präsent. Auch lässt er uns stark an seinen Gedanken zu und über das Schreiben, seine Figuren und eigene Intentionen teilhaben.

Paolini berichtet selbst, dass er immer Drachen vor Augen habe: “Ich sehe Echsen vor mir. Nicht irgendwelche winzigen Eidechsen, auch keine groß wie Alligatoren- nein, ich habe gigantische, majestätische Flugdrachen vor Augen.”³⁴⁵

³³⁹ Vgl. Christopher Paolini: *Eragon. Das Vermächtnis der Drachenreiter*. Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis, 10. Auflage.- München: cbj 2004., Christopher Paolini: *Eragon. Das Erbe der Macht*. Aus dem amerikanischen Englisch von Michaela Link, 1. Auflage.- München: cbj 2011., Christopher Paolini: *Eragon. Die Weisheit des Feuers*. Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis, 1. Auflage.- München: cbj 2008.

³⁴⁰ www.alagaesia.com/author, Stand vom 26.10.2011 um 14:50.

³⁴¹ Vgl. www.eragon.de/drachenvisionen, Stand vom 26.10.2011 um 15:20.

³⁴² Vgl. www.phantastik-couch.de/christopher-paolini, Stand vom 26.10.2011 um 14:54.

³⁴³ Vgl. www.randomhouse.de/Autor/Christopher_Paolini/p99405.rhd, Stand vom 26.10.2011 um 15:02.

³⁴⁴ www.alagaesia.com/author, Stand vom 26.10.2011 um 14:43.

³⁴⁵ www.eragon.de/drachenvisionen, Stand vom 26.10.2011 um 15:28.

- Saphira und andere Drachen in *Eragon*

Saphira begegnet uns das erste Mal noch als Ei, genauer gesagt als Stein, wie das Ei von Eragon identifiziert wird. Um die Entwicklung Saphiras genauer darstellen zu können, werde ich auch dieses Stadium betrachten.

Ein großer Saphir (S. 17) wird durch Magie in einen Wald gesandt, wo Eragon ihn wenig später als blauen und total glatten Stein (S. 21) findet.

„Nie hatte die Natur einen Stein so glatt poliert wie diesen. Seine makellose Oberfläche war dunkelblau, bis auf die feinen weißen Adern, die ihn wie ein Spinnennetz überzogen. Der Stein war kühl und Eragons Finger spürten nicht die geringste Unebenheit. Die Oberfläche fühlte sich an wie gehärtete Seide. Oval und etwa einen Fuß lang, wog der Stein mehrere Pfund [...]“ (S. 21).

Bereits als Eragon den Stein findet, scheint er eine Verbindung zwischen ihnen zu ahnen, da er sich fragt, ob es seine Bestimmung war ihn zu finden (S. 21). Nicht ohne Zaudern steckt ihn Eragon schließlich ein, um wenig später damit einen Einkauf beim Metzger bezahlen zu wollen, der jedoch den „Zauberstein“ (S. 27) als Bezahlung nicht akzeptiert; doch auch er bewunderte die glatte Oberfläche mit dem feinen weißen Adergeflecht (S. 26f). Auch als seltsamer Stein (S. 30) wird Saphiras Ei identifiziert. Als Eragon Saphiras Ei durch einen Schmuckhändler prüfen lässt, stellt sich heraus, dass der Stein nicht nur hohl, sondern auch härter als Diamant ist (S. 42). In einer Nacht schließlich hört Eragon ein Quieken, das ihn aus dem Schlaf reißt und das er als aus dem Stein kommend identifiziert. Der Stein schließlich quiekt laut, schaukelt hin und her, rollt auf Eragon zu und beginnt einzureißen und nach kurzer Zeit schlüpft aus dem Stein unter Quicksen ein winziger Drache (S. 57).

„Der Drache war nicht länger als Eragons Unterarm und dennoch wirkte er würdevoll und anmutig. Seine Schuppen waren saphirblau, dieselbe Farbe wie der Stein. [...] Die Flügel waren um ein Mehrfaches länger als sein Körper und gerippt mit dünnen, fingerartigen Knochen, die am äußeren Flügelrand eine Reihe weit auseinander liegender Krallenfortsätze bildeten. Der Kopf des Drachen war annähernd dreieckig. Zwei winzige weiße Fänge ragten aus seinem Oberkiefer hervor. [...] Die Krallen waren ebenfalls weiß wie poliertes Elfenbein und hatten an der Innenseite kleine Widerhaken. Entlang der Wirbelsäule verlief vom Kopf bis zur Schwanzspitze eine Linie aus kleinen Zacken. Dazwischen befand sich im Nacken eine etwas größere, muldenartige Lücke. [...] Harte eisblaue Augen fixierten ihn [Eragon]. (S. 58). [...] entblößte er [der Drache] zwei Reihen spitzer Zähne.“ (S. 59).

Später sollte Brom Eragon erklären, wie es dazu kam, dass Saphira genau in jener Zeit schlüpfte, denn Jungdrachen würden erst dann schlüpfen, wenn der ihnen bestimmte Reiter anwesend ist. Genaueres ist über dieses Phänomen jedoch nicht bekannt (S. 148).

Als sich schließlich die geistige Verbindung zwischen Eragon und Saphira hergestellt hatte, streicht er über

„die dünnen Flügelmembrane. Sie fühlten sich an wie altes Pergament, samtig und warm, aber immer noch etwas feucht. Hunderte hauchfeiner Äderchen pulsierten in ihnen. (S. 60). Eragon bewunderte seine [des Drachens] Farbe. Er hatte noch nie ein so klares, schillerndes Blau gesehen. Die Schuppen sahen aus wie hunderte kleiner Edelsteine“ (S. 61).

In der folgenden Zeit kümmert sich Eragon um den Drachen, baut ihm ein Nest, versorgt ihn mit Nahrung und spricht zu dem Drachen. Dieser wächst rasend schnell. Schon bald war er doppelt so groß und die meisten Gefahren können ihm nichts mehr anhaben (S. 64). Prinzipiell konnten Drachen größer als ein Haus werden, hörten sie doch nie auf zu wachsen (S. 75f). Später wird Eragon Saphira wie folgt beschreiben:

„Sie sah aus wie ein riesiger Habicht oder Falke mit ihren harten, funkelnden Augen und der schlanken, knöchigen Stirn, ihrem langen, gekrümmten Hals und ihrer unermesslichen Kraft, die in jeder Faser ihres schlanken Körpers steckte. Sie war eine Jägerin und mit all der wilden Schönheit ausgestattet, die einem Raubtier innewohnte“. (Teil II, S. 200).

Auch das Fliegen erlernt der Drache schnell (S. 66). Feuer speien können Drachen erst mit fünf oder sechs Monaten, wenn sie ihre Geschlechtsreife erreichen. Und je älter der Drache wird, desto länger kann er auch Feuer speien; die besten ihrer Art können es sogar minutenlang (S.76). Saphira setzt ihr Feuer das erste Mal im Kampf gegen Durza ein, als sie den Sternsaphir zum Bersten bringt (S. 588). Feuer und Hitze sind Drachen ohnedies lieber, obwohl ihnen auch Kälte nichts ausmacht (S. 406). Auch Eragon ist fasziniert von Saphiras Fähigkeiten, da sie sogar Metall zum Schmelzen bringen kann ohne sich dabei ihre weichen Nüstern zu verletzen (Teil II, S. 30). Eine genauere Beschreibung erhalten wir später, als Eragon ein Brummen aus Saphira vernimmt kurz bevor sie einen gewaltigen Feuerstrahl ausspeit. *„Ein bläulich schimmernder Lichtkranz umhüllte Saphiras Kopf und ließ ihre Schuppen wie Edelsteine glitzern, bis ihr ganzer Körper strahlte und von innen heraus zu leuchten schien“ (Teil II, S. 187).*

Wie alt genau ein Drache werden kann, ist nicht unbedingt bekannt, denn er lebt, solange er nicht getötet wird oder sein Reiter stirbt (S. 76). Als magische Wesen verlängern Drachen die Lebensspanne ihres Reiters beträchtlich; auch verleiht diese Verbindung den Reitern einen kräftigeren Körper, einen wacheren Geist, einen schärferen Blick und einem menschlichen Reiter spitze Ohren (S. 77). Eragon erkundigt sich bei Brom nach Drachennamen, da er seinem einen geben möchte. Auf alle männlichen Namen reagiert der Drache mit Belustigung und Humor, bis Eragon schließlich den passenden (Mädchen-) Namen findet: Saphira. Saphira ist schon jetzt der wichtigste Bezug für ihn, sie versteht ihn wie niemand sonst (S. 85). Denn Saphira *„war so lebhaft und facettenreich wie ein Mensch. Ihre Persönlichkeit war vielschichtig und zuweilen völlig fremdartig und doch verstanden sie sich“* (S. 86). Doch neben all diesen positiven Eigenschaften kommt in Saphira hin und wieder wilder Blutdurst (S. 96) hoch, sodass ihr Geist von Angst und Zorn ganz umwölkt ist. Aus Sorge um Eragon geht sie sogar einmal so weit, dass sie ihn mit ihren Klauen fest in den Sand drückt, um ihm etwas klarzumachen (S. 201). Auch im Kampf gegen Galbatorix, für den sie keine Gnade kennt, treibt diese Wut sie an (S. 533).

Die besondere Verbindung zwischen Eragon und Saphira:

Herausragend ist in *Eragon* die Verbindung zwischen Drache und Mensch: Sie stellt nicht nur eine Freundschaft dar, sondern wird durch eine besondere Verbindung, die sich körperlich und geistig äußert, gekennzeichnet. Sie sind permanent durch ein unsichtbares Band miteinander verbunden. Damit erreicht die Darstellung eines Drachens als Freund des Menschen seinen Höhepunkt, weshalb ich auf diese Verbindung noch einmal genauer eingehen möchte:

Bereits als Saphira noch in ihrem Ei schläft, spürt Eragon eine eigentümliche Verbindung zu ihr; doch die richtige und direkte geistige Verbindung entsteht erst, als Eragon Saphira das erste Mal berührt:

„[...]Eragon] berührte die Flanke des Drachenbabys. Ein eisiger Energiestoß schoss ihm die Hand und den Arm hinauf und brannte wie flüssiges Feuer in seinen Adern. [...] Seine Hand war taub, die Finger wie gelähmt. Erschrocken sah er mit an, wie sich in der Mitte seiner Handfläche ein diffus schimmerndes weißes Oval bildete. [...] Etwas streifte sein Bewusstsein [...]. Das Gefühl wiederholte sich, aber diesmal verdichtete es sich zu einem forschenden Gedanken [...].“ (S. 59)

Noch macht diese Art von geistiger Verbindung Eragon große Angst und er zieht sich zurück, wenig später nutzt er jedoch diese Fähigkeit von sich aus. Eragon sendet seinen Geist aus, bis er

auf das Bewusstsein des Drachen stößt, das sich wie ein offenes, schweres Tuch vor ihm öffnet. Über diesen Weg versucht er konzentriert Saphira einen Gedanken einzuschärfen, doch noch fühlt er sich gelöst von dieser Verbindung allein in seinem Bewusstsein sicherer (S. 63). Nach und nach wird diese Verbindung aber stärker, über die sie sich auch über Bilder und Empfindungen verständigen. Diese Verbindung können sie auch über immer größere Distanzen aufrecht erhalten bis sogar ein Teil von ihnen fortlaufend mit dem anderen in Verbindung steht (S. 66). Als er Saphira nun einmal vermittelt, dass er nach Carvahall gehen wolle, antwortet sie in Gedanken mit seinem Namen: Eragon! Nun ist ihr Pakt, ihr Band endgültig für immer geschlossen: Sie ist sein Drache und er ihr Reiter (S. 68). Auf ihrer gemeinsamen Reise kommen sich Eragon und Saphira immer näher, was in ihrem ersten gemeinsamen Flug zur Verschmelzung ihrer Geister führt:

„Ihr Geist zupfte an seinem und zog ihn aus seinem Körper hinaus. [...] Sein Blick verschwamm und plötzlich sah er mit Saphiras Augen. [...] Reine Freude ging von Saphira aus, als sie abermals in den Himmel stieg. Sie liebte diese Freiheit, die völlig grenzenlos war. [...] All ihre Muskeln fühlten sich an, als wären es seine eigenen. [...] Die Verschmelzung wurde immer intensiver, bis es zwischen ihren Persönlichkeiten keinen Unterschied mehr gab. [...] Eingehüllt in Saphiras überschwängliche Freude, verspürte Eragon nicht die geringste Furcht ob des freien Falls. [...] [Es] begannen sich ihre Persönlichkeiten voneinander zu lösen, und sie wurden wieder zwei verschiedene Wesen.“ (S. 205f).

Genauer versucht Eragon diese Verbindung auch Arya zu erklären: Er sei nun eine Art Mischung aus zwei Arten von Lebewesen, da er in ihr und sie in ihm lebe, sie würden Gefühle, Sinne und Gedanken teilen, sodass sie eher ein Geist³⁴⁶ seien als zwei (Teil II, S. 52).

Die Verschmelzung ihrer Geister nutzen sie auch beim Versuch Broms tödliche Wunden zu heilen, da Eragon alleine dafür zu schwach ist, und sie bei dem Zauber aus dem Brunnen ihrer vereinten Kräfte schöpfen können. Auch Saphira ist klar, dass sie so gemeinsam etwas wirken können, was ihnen allein nicht gelingen würde (S. 332f). Die geistige Verbindung dient auch dazu, Trost und Kraft zu spenden (S. 350). Beide stehen für einander ein, doch kommt Saphira die schwierigere Aufgabe zu, Eragon zu schützen, wie die Elfen feststellen, denn in diesen gefährlichen Zeiten müsse sie ihm stets schützend zur Seite stehen und dürfe ihren Einfluss auf

³⁴⁶ Oromis verlangt eben dieses von und Saphira: „Es geht nicht nur darum, dass ihr in Gedanken miteinander sprecht. Ihr müsst eure Geister so verschmelzen, dass ihr denkt und handelt wie einer [...]“ (Teil II, S. 363).

ihn nicht unterschätzen, denn ohne sie sei er verloren (S. 503). Schwierig ist ihre geistige Verbindung in Hinsicht auf sexuelle Bedürfnisse, denn Saphira warnt Eragon, dass sie auch all seine Begierden teilen würde, womit es sie beide beträfe (Teil II, S. 98). Auch die prinzipielle Absenz männlicher Drachen macht Saphira schwer zu schaffen, denn sie ist sich durchaus bewusst, dass das Schicksal die Drachen dem Untergang preisgibt. Denn selbst wenn sie Galbatorix' Eier zurückerobern könnten, wüsste sie nicht ob männliche Drachen schlüpfen würden und ihr einer davon auch gefiele (Teil II, S. 272). Das macht Saphiras Begeisterung verständlich, als sie das erste Mal auf Glaedr, den goldenen Drachen trifft. (Teil II, S. 302 und 329f).

Eragon und Saphira werden zu Drachenreiter und Drache, was ihre besondere Beziehung ausmacht, deshalb möchte ich gerne eine Darstellung der Geschichte der Drachenreiter und ihrer Drachen geben:

Brom, (vorerst) der Geschichtenerzähler des Dorfes erzählt von den Drachenreitern:

„...wurden die Drachenreiter erschaffen. Zu beschützen und zu bewachen, war ihre Aufgabe, und sie taten dies viele tausend Jahre lang mit großem Erfolg. Ihre Fertigkeiten im Kampf waren unübertroffen, denn jeder von ihnen war so stark wie zehn Menschen. Sie waren praktisch unsterblich; nur eine Klinge oder Gift konnte sie töten. Ihre Kräfte setzten sie nur für Gutes ein und unter ihrer Aufsicht wurden große Städte und gewaltige Türme gebaut.“ (S. 50).

Weiters erzählt Brom, dass Drachenreiteranwärter mit zehn Jahren auf die Probe gestellt wurden, um zu sehen, welche Kräfte in ihnen schlummern (S. 50) und dass wenn ein Reiter seinen Drachen im Kampf verliert; er keinen neuen³⁴⁷ zugesprochen bekommt. Eragon besucht Brom, um noch mehr über Drachen und ihre Reiter zu erfahren; Brom erzählt ihm folgendes: *„Die Drachen haben keinen Anfang [...] wenn sie ein Ende haben, so wird das sein, wenn diese Welt untergeht, denn sie sind eins mit dem Land.“* (S. 71) Gemeinsam mit den Drachen lebten noch das Volk der Zwerge und der Elfen in Alagaësia, bevor die Menschen kamen. Zwischen Drachen und Zwergen herrschte bereits eine lange Feindschaft bis die Elfen kamen und Frieden zwischen

³⁴⁷ Oromis erklärt Eragon, warum dies so ist, denn normalerweise stirbt ein Reiter, wenn er seinen Drachen verliert, da nicht nur Trauer und Schmerz vorhanden sind, sondern auch „das Gefühl, dass ein Teil des eigenen Geistes, des eigenen Selbst, gestorben ist.“ (Teil II, S. 344) Überlebt ein Reiter den Verlust seines Drachens, so würde er dem Wahnsinn verfallen, so wie Galbatorix und auch Brom für kurze Zeit. (Teil II, S. 344).

ihnen stifteten. Zuvor hatten die Drachen stets in den Herden der Zwerge gewütet und sie bestohlen (S. 496).

Als das stolze Volk der Elfen, das annahm, dass Drachen lediglich Tiere seien, schließlich einen Drachen erlegte, kam es zu einem erbitterten Krieg zwischen Drachen und Elfen. Ein junger Elf namens Eragon fand eines Tages ein Drachenei, dessen Junges er aufzog. Die beiden reisten gemeinsam zu den Drachen, um ein Abkommen zu schließen. Und um diesen Frieden fortdauernd zu gewährleisten, wurden die Drachenreiter ins Leben gerufen (S. 73). Anfangs waren die Reiter nur als Mittel zur Verständigung zwischen den Elfen und Drachen gedacht“ (S. 73). Nach und nach wurden ihnen aber immer größere Befugnisse zugestanden, sodass sie bis zu ihrem Sturz mehr Macht hatten als die Könige des Landes (S. 74). Als Eragon bei den Elfen in die Lehre geht, erfährt er von Eragon, seinem Namensvetter, dem allerersten Drachenreiter. Er war jener Junge, der das verlassene Drachenei fand und den Drachen großzog. (Teil II, S. 159). Durch die anfänglich zwischen den Elfen und Drachen geschaffene Verbindung, die Menschen wurden erst später diesem Bund beigefügt, stehen die Drachen in der Kultur der Elfen über allen und allem, nicht einmal die Königin darf ihnen etwas befehlen. Saphira könne stets tun und lassen, was ihr gefällt; ein Drache müsse sich nicht an Gesetze halten (Teil II, S. 210)

Verärgert regiert Brom auf die Behauptung, dass Drachen nur Tiere seien:

„Sie waren genauso wenig Tiere, wie wir es sind. Aus irgendeinem Grund lobpreisen die Menschen alles, was die Reiter taten, und vergessen dabei immer die Drachen, weil sie glauben, Drachen wären nichts weiter als exotische Transportmittel gewesen. Das waren sie aber nicht“ (S. 78).

Dies wird auch deutlich, als Saphira einmal anbietet, die Rucksäcke eine Anhöhe hinaufzufliegen; entgeistert entgegnen die Elfen, dass sie sie niemals als Lasttier missbrauchen würden, da sie dies entehren würde (Teil II, S. 263).

Saphira fasst zusammen, was ihrer Ansicht nach Drache und Reiter zu sein:

„Es ist uns bestimmt, das Unmögliche zu versuchen und ungeachtet unserer Angst große Taten zu vollbringen. Es ist unsere Verantwortung für die Zukunft“ (S. 124).

Drachen sind Wesen der Magie und ihre Reiter können deren Fähigkeiten nur erahnen, denn manchmal gelingt Drachen Magie, ohne dass sie es dezidiert so wollen oder wissen, wie sie sie gewirkt haben. So z.B. lässt Saphira das Metall des Schwertes kräuseln, als sie es berührt (S.

137), oder als sie Broms Grab verändert: Saphira berührt mit ihrer Schnauze das Mausoleum, woraufhin der Sandstein zu flimmern beginnt und schließlich zu glitzerndem Diamant wird (S. 349). Dem Zwergenvolk verspricht sie einen noch deutlich stärkeren Zauber, den sie gar bewusst wirken will – die Heilung des Sternsaphirs. Wenn die Zwerge alle Einzelteile perfekt zusammensetzen würden, so könnte sie diese wieder miteinander verschmelzen, sodass der Sternsaphir in altem Glanz erstrahlt (Teil II, S. 77).

Saphira ist natürlich nicht der einzige Drache, der uns in *Eragon* begegnet: Es gibt noch weitere: Glaedr, der dem Guten zugeordnet werden kann, und Dorn und Shruikan, deren Reiter böse sind. Das macht sie zu Gegnern von Saphira und im weiteren Sinne auch von Glaedr. Glaedr begegnet uns zum ersten Mal in Teil II.

„Er war viel größer als Saphira, groß genug, um viele hundert Jahre alt zu sein, und sein Hals, seine Gliedmaßen und sein Schwanz waren entsprechend mächtig. [...] Das linke Vorderbein des Wesens war durch einen entsetzlichen Schwerthieb abgetrennt worden [...].“ (Teil II, S. 329). *„[...] der goldene Drache Glaedr, ein glitzernder Koloss, die elfenbeinfarbenen Zähne so dick wie Eragons Brustumfang, die Klauen wie Sensen, die zusammengelegten Flügel seidenweich und der muskulöse Schwanz so lang wie Saphiras gesamter Körper. Die Streifen in dem ihnen [Eragon und Saphira] zugewandten Auge funkelten wie die Strahlen in einem Sternsaphir.“* (Teil III, S. 680)

Saphira, die immer in dem Gedanken aufwuchs, die letzte ihrer Art zu sein, wirft ein Auge auf Glaedr, der in ihren Augen unglaublich stark und schön erscheint (Teil II, S. 350). Doch Saphiras anfängliche Verliebtheit wird von Glaedr (aus Sicht Saphiras) verschmäht, sodass sie einander verletzen müssen, damit Saphira erkennt, dass sie nicht füreinander bestimmt sind (Teil II, S. 539). Glaedr ist es auch, der Eragon und Saphira vom Herz der Herzen erzählt, vom Eldunari, dem Seelenhort, welcher Galbatorix seine große Macht verleiht (Teil III, S. 712f). Darüber hinaus schenkt Glaedr Eragon und Saphira seinen Eldunari, damit sie stets mit ihm Verbindung aufnehmen und von seiner Weisheit profitieren können (Teil III, S. 786f). Durch den Eldunari kann Eragon an Glaedrs Empfindungen teilhaben, als dieser in die Schlacht fliegt, um seine Königin Islanzadi zu unterstützen (Teil III, S. 819+S. 824f und S. 781f). Durch den Seelenhort des Drachen kann er auch hören, was Galbatorix durch Murthagh zu Glaedr spricht und ihm erzählt, wie er die Drachenreiter jagte und auch ihn vernichten wird (Teil III, S. 828-831), was ihm leider bei Oromis und Glaedr gelingt (Teil III, S. 832f). Und Eragon muss all die

Empfindungen des Drachens miterleben, da er durch den Eldunari mit ihm verbunden ist (Teil III, S. 833). Das Letzte, was er vorerst durch Glaedrs Edunari empfindet, ist Glaedrs Verzweiflung über den Verlust seines Reiters, die Eragon über sich und Saphira nachdenken lässt (Teil III, S. 845).

Dorn begegnet uns das erste Mal bei der Schlacht auf den Brennenden Steppen:

„[...] ein roter Drache, der in dem Lichtbalken glühte und funkelte. Seine Flügelhaut hatte die Farbe von Wein, den man vor eine Laterne hielt. Klauen, Zähne und Rückenzacken waren schneeweiß. In seinen scharlachroten Augen lag ein Furcht erregendes Schimmern.“ (Teil II, S. 749)

Und ebenso wie Shruikan ist auch Dorn dazu verdammt, Galbatorix zu dienen, denn als Dorn bei Murtagh geschlüpft ist, müssen sie ihm beide in der alten Sprache die Treue schwören. Dadurch müssen sie ihm gehorchen, ob sie es wollen oder nicht (Teil II, S. 758). Seinen Namen erhält Dorn von Murtagh, denn das soll er sein: Ein Dorn im Auge ihrer Feinde (Teil II, S. 764). Schon bei Eragons nächster Begegnung mit Dorn und Murtagh zeigt sich dessen beeindruckende Präsenz:

„Rot wie ein in Blut getauchter Rubin, rot wie schmiedeheißes Eisen, rot wie die brennende Glut des Hasses und des Zorns tauchte Dorn über den Baumkronen auf. Und auf dem Rücken des glitzernden Drachen saß Murtagh in seiner schimmernden Rüstung, das Schwert Zar’roc hoch über den Kopf erhoben.“ (Teil III, S. 367)

Hier zeigt sich auch die unnatürliche Macht, die Galbatorix auf seine Schergen anwendet, denn Dorn ist deutlich größer, als es sein natürliches Wachstum zuließe (Teil III, S. 374), denn er war, obwohl noch ein Drachenjunges, schon beinahe so groß wie Saphira (Teil III, S. 374). Doch Dorn zeigt keinerlei Kampfeswillen, sondern strahlt eine tiefe Traurigkeit aus (Teil III, S. 375), sodass Saphira Mitleid bekommt mit dem jungen Drachen, der gegen seinen Willen von Galbatorix versklavt und zu Dingen gezwungen wird und wurde, die er nicht selbst so für sich entschieden hätte.

Shruikan wurde unrechtmäßig zu Galbatorix’ Drachen, als dieser gemeinsam mit Morzan den eigentlichen Drachenreiter Shruikans ermordet (Teil II, S. 344). Glaedr beschreibt die Verbindung als „unrein“ (Teil II, S. 526) - denn Shruikan hatte seinen Reiter nicht freiwillig erwählt, sondern war mit schwarzer Magie dazu gezwungen worden seinem Herrn zu dienen.

Diese Verbindung ist nur die Imitation einer wahren Beziehung zwischen Drache und Reiter (Teil II, S. 526), die Reiter und Drache sonst auf natürliche Art und Weise verbindet.

In *Eragon* begegnet uns ein völlig neues Drachenmodell. Drachen sind hierbei zwar selten, jedoch kein mythischer Einzelfall; in der Vergangenheit des Buches waren sie beinahe selbstverständlich und zahlenmäßig hoch vertreten. In Eragons Gegenwart ist der Drache jedoch schon etwas Besonderes. Der Drache stellt eine Rasse dar, mit deren Hilfe es den Lauf der Zeit zu ändern gilt. Deswegen suchen sowohl die bösen, als auch die guten Mächte sie auf jeweils ihre Seite zu ziehen. Alle vorhandenen guten Drachen haben sich freiwillig auf die Seite des Guten geschlagen, alle bösen Drachen hingegen wurden dazu gezwungen an Galbatorix' Seite zu stehen. Eines haben sie jedoch alle gemein: Sie sind Partner eines Drachenreiters und in dieser Funktion sind sie Ratgeber, Kraftquell, Freund und Verbündeter. Als Saphira bei Eragon schlüpft, ist sie das Baby, das Eragon zu schützen versucht. Saphira holt jedoch schnell auf und wird bald zum ruhenden Pol der beiden. Trotz ihrer unbändigen Art scheint sie eine ausgleichende Position einzunehmen. Sie ist Vermittlerin und Schlichterin, und dies, obwohl sie ein Drache ist! Ihre besondere Verbindung besteht nicht nur auf körperlicher Ebene, wo sie einander mit Kraft und Energie aushelfen können, nein, sie geht sogar so weit, dass sie ihre Geister miteinander verschmelzen können. Scheinbar soll gezeigt werden, dass selbst zwei so unterschiedliche Individuen- ein Mensch und ein Drache- eins werden können.

In *Eragon* sehen wir uns grundsätzlich verschiedenen Figurengruppen gegenüber: Den Guten und den Bösen und dann noch Jenen, die zwischen diesen Seiten wanken, oder sich noch nicht entschieden haben. Diese Entscheidung für Gut oder Böse bleibt nicht allein den Menschen, Zwergen oder Elfen überlassen, sondern betrifft auch die Drachen. Grundsätzlich entscheiden Drachen als ältestes Geschlecht dieser Geschichte ganz nach ihrem Gutdünken. Dies hat sich ein wenig geändert, seit Drachen und Elfen einen Pakt geschlossen haben und so die Drachenreiter entstanden sind. Nun waren Drachen zumindest an ihren Reiter gebunden und da dieser zunehmend politischen Beeinflussungen ausgesetzt war und ist, ist es auch der Drache und steht mit seiner Entscheidung für eine höhere Sache ein und ist nicht mehr nur für sich selbst verantwortlich. Und eben diese Beziehung zwischen Reiter und Drache bedingt die Zugehörigkeit zu Gut oder Böse, wenn man es vereinfacht ausdrücken möchte. Saphira ist demnach einer der guten Drache, da sich Eragon dem Kampf gegen Galbatorix, der dem Bösen

zugeordnet wird, verschrieben hat. Ihr gegenüber stehen also Galbatorix' Drache Shruikan und der Drache Dorn, dessen Reiter Murtagh ist. Saphira hat sich jedoch freiwillig an Eragon gebunden, als sie beschließt bei ihm zu schlüpfen, so wie das bisher bei allen Reitern und ihren Drachen geschehen ist. Allein Galbatorix macht sich seinen zweiten Drachen Shruikan untertan, indem er ihn mit schwarzer Magie dazu zwingt, ihn als Reiter zu akzeptieren. Auch Dorn und Murtagh sind durch schwarze Magie an Galbatorix gebunden, was bedeutet, dass sie sich nicht aus komplett freien Stücken dem Bösen unterworfen und diese Seite gewählt haben. Ab einem bestimmten Zeitpunkt können sie gar nicht mehr anders wählen. Nun, da in der *Eragon*-Trilogie das Böse vernichtet werden muss, trifft auf die bösen Drachen Shruikan und Dorn auch Sievers' These von „Kill him“ zu: Shruikan ist nicht nur vom Verlust seines ersten Reiter vor Schmerz geblendet, sondern hat im Laufe der Zeit auch Galbatorix' Bosheit in sich aufgesaugt. Um Galbatorix vernichten zu können, muss er von seinem Drachen getrennt und dadurch geschwächt werden. Dorn ist ein noch sehr junger Drache, der durch Magie künstlich erwachsen gemacht und zum Bösen hin beeinflusst wird. Er ist jedoch noch ein Drachejunges und kann nicht verstehen, was um ihn herum und mit ihm geschieht. Er fühlt sich lediglich seinem Reiter Murtagh verbunden und folgt dessen Entscheidungen. Denn um Eigenständigkeit zu beweisen, ist Dorn noch zu jung, wobei ihn darüber hinaus natürlich auch die schwarze Magie an Galbatorix fesselt. Auf Saphira wiederum trifft „Kill him“ kaum zu, denn Galbatorix Plan ist es nicht sie tot zu sehen, sondern mit ihr eine neue, böse, Drachengeneration erstehen zu lassen. Galbatorix braucht Saphira als einziges lebendes Drachenweibchen, damit sie sich mit einem der männlichen Drachen paaren und fortpflanzen kann. Es gilt also Saphira nicht zu töten, sondern sie lediglich zu besiegen, zu unterwerfen und für eigene Pläne einzuspannen. Glaedr, der eindeutig auf der Seite der Guten steht, kann und soll hingegen sehr wohl getötet werden, denn er ist Galbatorix nicht von Nutzen, sondern stellt eine Gefahr für ihn dar. Deswegen habe ich „kill him“ Saphira betreffend mit 1% ausgewiesen und Shruikan und Dorn betreffend mit 80%, da sie einerseits dazu gezwungen sind Galbatorix zu dienen und andererseits weil Dorn das Gerangel um ihn noch nicht versteht und Shruikan vom Schmerz über den Verlust seines eigentlichen Reiters geblendet ist.

„Kiss him“ trifft nicht generell zu, doch ist diese These in einem faszinierenden Detail vertreten: Saphira ist durchaus eifersüchtig auf Eragons amourösen Gefühlen Frauen gegenüber und auch

sie selbst ist durchaus von dem Gedanken besessen, einen Partner finden zu wollen, beziehungsweise nicht zu können. Natürlich geht es unter anderem um die Rettung von nicht nur einer Frau, sondern von sehr vielen Frauen, weil ja das gesamte Reich gerettet werden muss. Saphira ist weiblich und muss davor bewahrt werden in Galbatorix' Hände zu fallen und auch Arya muss nicht nur einmal gerettet werden, weswegen ich „Kiss him“ mit 5% sowohl für die guten, als auch die bösen Drachen ausgewiesen habe.

„Ride him“ trifft absolut zu, denn Drachen werden als Reittiere genutzt. Doch entgegen Sievers' These tun sie dies nicht, weil sie domestiziert worden und entartet sind, sondern weil sie dies freiwillig tun und sich und ihre Flugkünste bereitwillig zur Verfügung stellen. Durch das Fliegen sind Reiter und Drache unabhängiger, schneller und Anderen gegenüber deutlich im Vorteil. Würden Eragon und die anderen Reiter selbst fliegen können, so würde „Ride him“ gar nicht mehr zutreffen. Es ist nicht die Pflicht oder die Unterordnung eines Drachen, wenn er sich reiten lässt, sondern es ist ein Privileg, wenn ein Drache dies gestattet. Drachen, die sich an einen Reiter binden, sind ebenso mächtig wie ihre ungebundenen Artgenossen, wenn auch etwas angenehmer im Umgang. Deswegen habe ich „Ride him“ mit 85% bewertet.

Die Drachen sind in *Eragons* Geschichte die ältesten Wesen; sie waren schon da, bevor es noch Elfen oder Menschen gab. Sie werden als jene Wesen beschrieben, die das meiste der ursprünglichen Natur und Magie in sich tragen und dadurch auch diese Macht in sich vereinen. Drachen können Magie, die ihnen ganz automatisch und von Natur aus innewohnt, nicht selbst steuern oder kontrollieren. Bewusste Zaubersprüche sind ihnen nicht möglich. Was sie allerdings können, ist mit ihrem uralten Wissen, ihrer Erfahrung und den gemeinsamen Erinnerungen ihren Reitern als Ratgeber zur Seite stehen. Die Weisheit, die zum Beispiel Glaedr ausstrahlt, scheint aber durchaus auch ein Produkt des Alters eines jeden Drachens zu sein, denn Saphira, als junger und unerfahrener Drache wird genauso als Schüler behandelt, wie es auch Eragon zuteil wird. Saphira reift mit den Fehlern, die sie macht und hat den Höhepunkt ihrer Weisheit noch nicht erreicht. Dennoch werden Drachen besonders von Elfen nahezu göttergleich verehrt- sie sind die einzigen Wesen, die sich der Elfenkönigin nicht unterordnen müssen und denen alles erlaubt und von denen nichts erwartet wird. In der Blutschwurzeremonie, in der Eragon seine erweiterten Fähigkeiten verliehen werden, könnte diese Zurschaustellung der Drachenmacht als geballte

Weisheit interpretiert werden, die die Geschicke ihrer Welt hin zum Besseren ändern und so in den Lauf des Geschehens eingreift. Deshalb habe ich die guten Drachen mit 89% der These „chinese wisdom“ bewertet. Die bösen Drachen weisen hier eine besondere Eigenart auf: Das Wissen und die Seele der Drachen kann in ihrem Herz der Herzen gespeichert werden. Je mehr dieser Herzen besessen werden, desto größer ist auch das Wissen des Besitzers. Da Galbatorix es sich zur Aufgabe gemacht hat diese Herzen aufzuspüren und damit seine Drachen und Reiter auszustatten, ist er in dieser Hinsicht auch weiser als Eragon oder Saphira. Deswegen habe ich die bösen Drachen der Trilogie mit 96% der These „chinese wisdom“ als zutreffend ausgewiesen.

Eragon ist ein armer, relativ einsam aufgewachsener Junge, der plötzlich eines Tages ein Ei findet und dadurch nicht nur seine beste Freundin, seinen Drachen, sondern auch seine wahre Bestimmung, seine Familie und den Sinn und die Aufgabe seines Lebens. Saphira und Eragon stehen einander nicht nur bei, sie sind gar ein Teil des jeweils Anderen, weshalb Sievers' These von „Lonely child solution“ noch übertroffen wird. Anders als bei Ingo und Drago entwickeln sich hier Drache und menschlicher Freund gleichzeitig und können so auch eine gleichberechtigte Freundschaft aufbauen. Saphira war in ihrem Ei und in ihrer Gefangenschaft bei Galbatorix einsam und auch ein „lonely child“. Sie entschließt sich ganz bewusst dazu, Eragon als ihren Reiter auszuwählen. Weil sie und Eragon jedoch ihre Fähigkeiten, ihr Leben und damit auch ihre Freundschaft in den Dienst einer höheren Sache stellen müssen, können bei Sievers' These „Lonely child solution“ nur 90% davon als zutreffend ausgewiesen werden. Shruikan und Dorn suchen keinen Freund und werden auch nicht als solcher empfunden. Shruikan war wohl einsam, als sein erster Reiter starb, doch hat Galbatorix ihn dazu gezwungen sein Drache und damit sein Freund zu sein. Bei Dorn liegt die Sache ähnlich, weshalb „Lonely child solution“ auf die bösen Drachen der Handlung, Shruikan und Dorn, nicht zutreffen kann.

5.3.2. Cornelia Funke: *Drachenreiter*³⁴⁸

- Lung und Nesselbrand in *Drachenreiter*

Cornelia Funkes *Drachenreiter* beginnt sehr idyllisch im Tal der Drachen, wo sie in Ruhe mit anderen Fabelwesen zusammen leben. So auch mit Kobolden, die sie Pelzgesichter nennen. Gerne hören sie ihren Liedern zu und lassen sich bei Traurigkeit von ihnen trösten und necken (S. 10).

Drachen können blaues Feuer speien und wärmen sich auch daran in kalter Zeit (S. 10), doch eines lässt Drachenfeuer sehr schnell wieder erlöschen: Traurigkeit (S. 13). Ebenfalls aufs Gemüt schlägt Drachen der Regen (S. 42). Da Drachen nur bei Mondlicht fliegen können, also nachts, sind sie sehr müde, wenn die Sonne aufgeht. Und wenn müde Drachen keinen Schlaf bekommen, so werden sie von tiefer Traurigkeit gepackt, sodass mit ihnen nichts mehr anzufangen ist (S. 66). Lung³⁴⁹ befindet sich mit anderen Drachen in einem Tal, in das Lungs Vorfahren sich vor langer langer Zeit zurückgezogen hatten. Lung selbst ist bereits in diesem Tal geboren worden (S. 14+28). Schon vor vielen, vielen hundert Jahren (S. 19) hatten die Menschen die Drachen beinahe ausgerottet. Eine Möglichkeit gäbe es jedoch, wohin sich eine Gruppe Drachen zurückgezogen haben könnte: Den Saum des Himmels.

„Den Saum des Himmels nennt man das legendäre Gebirge, hinter dem sich angeblich das Tal verbirgt, aus dem die Drachen stammen. [...er] soll im Himalaja liegen – neun weiße Gipfel, alle von fast gleicher Höhe, die wie ein schützender Ring das sagenhafte Tal umgeben“ (S. 126). „Seine Berge sind so hoch, dass sie den Himmel berühren. Höhlen aus Mondstein verbergen sich in ihren Hängen und das Tal in ihrem Schoß ist bedeckt von blauen Blumen“ (S. 20)

Dort lebten einst die Drachen, bevor sie sich in die Weiten des Himmels aufmachten. Auch der Rest der Tierwelt hat schon einmal vom Saum des Himmels gehört und dass selbst die Drachen vergessen haben, wo sich dieser befindet. (Laut der Ratte Gilbert Grauschwanz, S. 40) Verpflegung auf seiner langen Reise zu diesem verborgenen Ort benötigt Lung keine, denn

³⁴⁸ Vgl. Cornelia Funke: *Drachenreiter*. Mit Illustrationen der Autorin.- Cecile Dressler Verlag GmbH: Hamburg 1997.

³⁴⁹ Die Namensgebung erscheint mir hier als besonders interessant, da seit der Han-Dynastie der blaugrüne Drache lung genannt wird und nicht nur Symbol des Kaisers, sondern auch des Sonnenaufgangs darstellt. Funke zieht hier bewusst interessante Parallelen zur asiatischen Kultur, doch ändert sie Lungs Farbe hin zu silbern. (Drachen.- In: Hans Biedermann: *Knaurs Lexikon der Symbole*. Mit über 600 Abbildungen, hg. v. Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 96-98.).

Drachen fressen nichts Lebendiges, sie fressen überhaupt nicht, denn sie leben nur vom Mondlicht, von dem sie all ihre Kraft beziehen (S. 71). Ohne das Mondlicht können sie nicht sein, werden müde und können dann kaum etwas zustande bringen (S. 123). Eine Mondfinsternis bringt Lung und seine Gefährten in eine gar dramatische Lage, da seine Kräfte zu fliegen rasend schnell verschwinden (S. 201). Doch Subaida vermag es, Lung durch einen Trank selbst in einer mondlosen Nacht die Kraft zum Fliegen zu schenken. Denn sie fand eine Blume, die sich vom Licht des Mondes ernährt und nicht wie jede andere Pflanze von der Sonne (S. 277).

„Das Wunderbarste aber ist: Je länger der Mond auf sie herabscheint, desto stärker leuchten sie, bis sich das Mondlicht wie Tautropfen auf ihren Blättern sammelt, [...] dass der Tau, den sie auf ihren Blättern sammeln, in sich die Kraft des Mondes trägt“
(S. 277).

Und so ist es auch: Lung kann mithilfe dieses Trankes fliegen, als stünde der Mond in vollster Pracht (S. 296). Wenn sich Drachen allerdings vor dem Mondlicht verstecken, weil sie Angst haben, dass Nesselbrand sie findet, dann sind sie ausgelaugt und schlapp. Ihre Augen werden trüb, ihre Flügel verstaubt und ihre Bäuche fett, weil sie sich statt von Mondlicht von Flechten ernähren (S. 342f). Denn für Drachen gibt es nichts Gefährlicheres als den Mond zu vergessen, denn sie werden müde, träge und schlecht gelaunt und nach und nach verwandeln sie sich zu Stein (S. 380). Und Kiesbart verrät, warum die Drachen, die vor vielen Jahren zum Saum des Himmels geflohen sind und kein Mondlicht mehr getrunken haben, zu Stein erstarrt sind:

„Fabelwesen passiert das ganz leicht. [...] Die Menschen [...] denken, sie wären ganz und gar aus Stein. Sind sie natürlich nicht. Meistens ist noch ein Hauch Leben in ihnen. [...] Doch] Steine wachsen schnell. Das wird unterschätzt. [...] Aber bei den versteinerten Drachen] ist die Schale noch nicht dick. Könnte man leicht aufklopfen“
(S. 424).

Lung wird stets als der silberne Drache bezeichnet. Er ist viel kleiner als Nesselbrand und seine Augen sind auch nicht rot, sondern golden (S. 85). Das Drachenfeuer, das Lung blau speien kann, vermag nicht nur zu wärmen, sondern auch das wahre Wesen der Dinge zum Vorschein zu bringen (S. 255). Dies rettet sie nicht nur einmal auf ihre Reise, als sie damit Nesselbrands Spione zurückverwandeln und schließlich Nesselbrand selbst vernichten und in sein wahres Wesen, eine Kröte, zurückverwandeln. Wir begegnen auch einer Drachin: Maja. Sie ist ein

wenig kleiner als Lung, feingliedriger und hat gerade Hörner, nicht so wie Lung gebogene (S. 378).

Wie schon bei *Eragon* existiert auch in *Drachenreiter* ein Junge, der auf Lung reiten kann und darf. Dieser Drachenreiter ist Ben. Lungs Begleiter Ben wird zum ersten Mal von Guinever und Subaida als Drachenreiter bezeichnet (S. 234). Und Subaida erzählt auch, warum:

„Vor etwa dreihundert Jahren [...] lebte in dem Dorf dort unten ein Junge, nicht älter als du [Ben]. In jeder Vollmondnacht saß er am Strand und sah zu, wie die Drachen aus den Bergen kamen, um im Mondlicht zu baden. Aber eines Nachts sprang er ins Meer, schwamm zu ihnen hinaus und kletterte einem von ihnen auf den Rücken. Der Drache ließ es geschehen und der Junge blieb sitzen, bis der Drache sich aus dem Wasser erhob, und flog mit ihm davon. [...] jedes Mal, wenn die Drachen wiederkamen, kam auch der Junge wieder, Jahr für Jahr, bis er so alt war, dass sein Haar weiß wurde. [...] Kaum war er zurück [im Dorf], wurde er krank, so krank, dass niemand ihm helfen konnte. Eines Nachts, als das Fieber den Drachenreiter besonders schlimm schüttelte, kam ein einzelner Drache aus den Bergen herab. Er kam, obwohl kein Mond schien. Er setzte sich vor die Hütte des Drachenreiters und hüllte sie in blaues Feuer. [...] Der Drachenreiter aber wurde wieder gesund und lebte noch viele, viele Jahre“ (S. 249f).

Er lebte noch lange, als er schließlich starb, wurde ihm das Grabmal gebaut. Ben ist der erste Drachenreiter seither, von denen es ohnehin niemals viele gegeben hatte (S. 274).

Lungs Widersacher, Feind und Verfolger ist Nesselbrand, der uns das erste Mal als *der Goldene* in einer Warnung des alten Drachens Schieferbart begegnet (S. 26). Vorerst wissen wir noch nicht mehr von ihm, als dass er eine Gefahr darstellt. Denn sein Panzer scheint aus purem Gold, seine Krallen spitzer als Glassplitter, seine Zähne scharf und er ist stärker als alle anderen Lebewesen. Sein Panzer schützt ihn zudem gegen jegliche Witterung (S. 75). Der einzige Teil seines Körpers, der nicht mit Schuppen und Panzer umgeben ist, ist das Zahnfleisch, das er sich verletzt, als er einen Kaktus beißen will (S. 220).

Sein Herz trägt Nesselbrand in einem gepanzerten Kasten in sich (S. 393). Doch Nesselbrand langweilt sich in seinem Versteck seit mehr als hundertfünfzig Jahren (S. 75) und sehnt sich nach dem einzigen zurück, was ihm Spaß macht: Die Jagd auf Drachen (S. 75). Doch da er keine Nachricht hat, wo sich die letzten Drachen befinden, wartet der goldene Drache einsam in seiner Burg (S. 76). Von Nesselbrands Herkunft erfahren wir folgendes:

„In einer kalten, mondlosen Winternacht des Jahres [...] 1424 [...] erschuf der große Alchimist Petrosius von Bilsenkraut das größte Wunder, das die Welt jemals gesehen hat, das mächtigste [...] und gefährlichste Wesen, [...] das je seine Pranken auf die Erde gesetzt hat. Aus einem Geschöpf, dessen Namen niemand kennt, schuf er es, aus Feuer und Wasser, aus Gold und Wissen, aus hartem Stein und dem Tau, den der Frauenmantel auf seinen Blättern fängt. Dann erweckte er es zum Leben mit der Kraft der Blitze und er nannte sein Werk Nesselbrand. (S. 78f) [...] Schon bald nach seiner Erschaffung machte der herrliche, unbesiegbare, ewig glänzende Nesselbrand, der Goldene, sich auf, um alle anderen Drachen vom Antlitz dieser Erde zu putzen...“ (S.79). „[...] wie Schwärme von Drachen in jeder Vollmondnacht vor ihrer Küste auftauchten um im Meer zu baden. [...] Eines Nachts, etwa hundertfünfzig Jahre soll es her sein, tauchte ein Ungeheuer aus dem Meer auf und griff die badenden Drachen an. [...] Und seitdem sind sie verschwunden. [...es wird] vermutet, dass sie zurückgekehrt sind zum Saum des Himmels und ihr Versteck nie wieder verlassen haben“ (S. 127f).

Eine Seeschlange, der Lung und seine Gefährten auf der Reise begegnen, erzählt ihnen die Geschichte noch ausführlicher: In jener schicksalhaften Nacht badeten die Drachen bei Vollmond im Meer, wie sie es so oft getan hatten. Und die Menschen beobachteten sie dabei, weil Drachen die Traurigkeit der Menschen wegwischen. Doch dann tauchte aus dem Meer plötzlich einer auf, um sie zu jagen. Die Drachen versuchten fortzufliegen, doch verdunkelten Schwärme schwarzer Vögel den Mond; so sehr sich die Drachen auch bemühten, nur einigen wenigen gelang die Flucht (S. 206f).

Nesselbrand ist mit den Mächten des Wassers im Bunde, weshalb er auch durch Flüsse tief unter der Erde zu schwimmen vermag.

„Alle Drachen können schwimmen, obwohl sie Wesen des Feuers sind, aber dieser beherrscht das Wasser [...] der Drache mit dem goldenen Panzer“ (S. 208).

Erst sehr spät löst sich das Geheimnis auf, dass Nesselbrand gar kein Drache ist, sondern nur nach deren Aussehen geschaffen wurde, um sie besser jagen zu können (S. 260). Denn der Alchimist, der auch Nesselbrand schuf, benötigte das Horn eines Drachen, um Gold erschaffen zu können- nur aus diesem Grund erschuf er sich seinen eigenen Drachentöter Nesselbrand. Er schuf ihn nach dem Abbild der Drachen, doch machte er ihn viel stärker als sie. Lediglich fliegen kann er nicht, weil sein Panzer aus unzerstörbarem Metall viel zu schwer dafür ist. Diesem Metall kann nicht einmal Drachenfeuer etwas anhaben, da seine Kälte die Hitze einfach verschluckt (S. 417). Doch ein Gemisch von Koboldspucke und Drachenfeuer kann sehr wohl Nesselbrands Panzer schmelzen (S. 417), worauf es mit ihm zu Ende geht:

„Nesselbrand spürte, wie sein Herz zerbrach. Weißer Dampf quoll aus seinem Maul, eiskalt und feucht. Die Kälte wich zischend aus seinem Körper, bis er zusammenfiel wie ein löchriger Ballon. Der Eisdampf waberte durch die Höhle [...]“ (S. 418).

Schließlich zeigt sich, aus welchem Wesen der Alchimist Nesselbrand geschaffen hat: Einer Kröte (S. 420).

Lung ist die Hauptfigur des Geschehens. Er ist es, dem die Vertreibung aus seinem Tal droht, er ist es, der aufbricht, den Saum des Himmels zu suchen und er ist der letzte vorerst verbliebene Drache, der von Nesselbrand verfolgt wird. Jedoch stehen Lung von Anfang an Helfer zur Seite: zuerst einmal Schwefelfell- das Koboldmädchen, später dann Ben- der Menschenjunge und Maja- das Drachenmädchen. Lung ist also Anführer einer ganzen Schar Hilfsbereiter, die die letzten Drachen retten wollen. Gleichzeitig ist Lung Ben und Schwefelfell auch Familie; Maja ist er der Hoffnungsfunke und der wahr gewordene Traum vergessener Sehnsüchte. Nesselbrand ist der technisierte Schrecken. Er ist ungeheuerlich und macht keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Er ist das Chaos und die Heimsuchung. Er verkörpert alles, was in diesem Buch als schlecht gilt und er kann nur durch Bündeln ihrer Kräfte besiegt werden, und dazu bedarf es nahezu aller Protagonisten, seien es Drachen, Menschen, Mäuse, Kobolde, Zwerge oder Homunkuli. Lung fungiert also als Anführer, Freund, Familienoberhaupt und Retter in der Not. Gleichzeitig stellt er für Nesselbrand etwas unbedingt zu Vernichtendes dar. Für ihn ist er Herausforderung und Trophäe.

Lung ist ein Drache und Nesselbrand möchte ihn töten. Soweit trifft „Kill him“ also zu, doch betrachtet man die Gegebenheiten genauer, so erkennt man, dass Lung nicht getötet werden muss, weil er ein Drache ist, sondern weil Drachen zufällig Nesselbrands beliebteste Beute sind. Lung muss also nicht getötet werden, weil er böse ist, sondern weil er in das Beuteschema Nesselbrands fällt. Dieser möchte ihn vorerst nicht einmal töten, da er durch ihn auf die Fährte der verschollenen Drachen zu stoßen hofft. So gesehen trifft „kill him“ absolut nicht zu. Lung ist demnach kein Drachen mittelalterlichen Typs, der Menschen und Jungfrauen bedroht und Schrecken verbreitet. Nein, er ist eine Figur der Handlung, auf die eine böse Figur es abgesehen hat und zufällig sind (nach anfänglichen Informationen) beide Figuren Drachen. Lung könnte genauso gut jedes andere Fabelwesen darstellen, wie zum Beispiel eine Elfe, es würde keinen

Unterschied machen. Nesselbrand trachtet Lung also aus anderen Gründen nach dem Leben, als es Sievers' These voraussetzt, weshalb „Kill him“ auf Lung nur zu 2% zutrifft. Auf Nesselbrand wiederum trifft die These zu 100% zu: Er wurde nach mittelalterlichem Vorbild geschaffen, verbreitet Angst und Schrecken, muss vernichtet werden und hat kein Erbarmen zu erwarten. Er ist ein Tyrann und durch seine besonderen körperlichen Merkmale dazu verdammt, seine Jagd bis in alle Zeit fortzusetzen. Vorerst besteht der Plan lediglich vor Nesselbrand zu flüchten, doch als klar wird, dass dieser nie die Suche nach den übrigen, verbliebenen Drachen aufgeben würde, so ist schnell der Entschluss gefasst, dass er vernichtet werden muss. Er stellt so eine große Gefahr dar, dass es gar keinen anderen Ausweg gibt. Und mit vereinten Kräften, nämlich der Spucke der Kobolde, der Verwirrung durch die Ratte, den Verrat des Homunkulus an seinem Meister und die Gewitztheit des Menschenjüngens Ben, gelingt auch das schier Unmögliche: Nesselbrand wird besiegt und sein geschmolzener Panzer gibt schließlich sein wahres Wesen preis: Er wurde aus einer Kröte geschaffen. Die Gefahr ist gebannt und niemand trauert um Nesselbrand, wie auch niemand den Tod eines mittelalterlichen bösen Drachens bedauert hätte- 100% der sieverschen These bestätigen sich.

In dieser Geschichte begegnet uns vorerst kein Mädchen, keine Frau, keine Jungfrau und auch sonst niemand weiblichen Geschlechts, der aus den Klauen eines furchtbaren Ungeheuers, hier Nesselbrands, gerettet werden muss. Grob gesehen müssen alle Wesen vor ihm gerettet werden und an oberster Stelle stehen dabei die Drachen, die zu jagen es sich Nesselbrand zur Lebensaufgabe gemacht hat. Im letzten Drittel der Geschichte erfahren wir jedoch von Maja, die als einzige der Drachen am Saum des Himmels nicht zu einer Statue erstarrt ist: Sie gilt es zu retten, wenn auch nicht direkt aus Nesselbrands Klauen, doch zumindest indirekt, da er sie als eine ihrer Art bedroht. Ihr Leben wurde durch die Angst vor Nesselbrand stark eingeschränkt, da ihre Artgenossen ihr davon abieten, den Saum des Himmels jemals wieder zu verlassen, doch sie ist eine starke Figur, die sich gegen diese Anordnungen auflehnt und Lung schließlich zur Seite steht, um Nesselbrand zu vernichten. Den Lohn für diese Mühen erhalten beide Drachen: Sie können wieder ohne Angst vor ihrem Verfolger in Freiheit leben und erfahren darüber hinaus wie es möglich ist, ihre erstarrten Artgenossen zurück ins Leben zu holen. Auf Lung trifft also „Kiss him“ nur in Maßen, also zu 5% zu: er muss zwar unter anderem Maja retten, doch ist sie im klassischen Sinne keine Jungfrau in Nöten. Auf Nesselbrand trifft diese These noch weniger zu,

zwar ist er es, der Maja und alle anderen Drachen bedroht und den es danach giert, die Drachin in seinen Klauen zu halten und schlussendlich auch zu vernichten, doch es gelingt ihm nicht und daher kann die These „Kiss him“ nur zu 2% zutreffen.

Lung ist ein Drache, kann fliegen und lässt seine Freunde auch auf ihm reiten, beziehungsweise fliegen. Er tut dies aus praktischen Gründen, da sie so am schnellsten und sichersten reisen können. Doch tut er dies aus freien Stücken und auch die Reise und ihre Etappen werden maßgeblich davon bestimmt, wie lange und ob Lung fliegen kann. Seine Freunde müssen sich um ihn kümmern, wenn er erschöpft ist. Er ist dann völlig hilflos und auf sie angewiesen, so wie sie auf ihn angewiesen sind voran zu kommen. Vor allem die Kinder in Subaidas Dorf machen deutlich, dass ein Drache kein einfaches Fortbewegungsmittel ist und auch kein Last- oder Reittier, vorsichtig und mit Ehrfurcht fragen sie Lung, ob sie denn auf seinen Rücken klettern dürfen. „Ride him“ trifft also insofern zu, dass Lung fliegt, seine Freunde auf dem Rücken trägt und auf diese Art und Weise der Großteil der Reise bewältigt wird. Es bestätigt sich allerdings nicht, dass Lung entartet ist, ihm ein fremder Wille aufgezwungen werden oder er gar als zahmes Reittier missbraucht werden kann: „Ride him“ trifft auf Lung deswegen nur zu 75% zu. Nesselbrand ist in seinem Aussehen zwar den Drachen nachempfunden, doch vermag er es ob seines schweren Panzers nicht zu fliegen, er kann lediglich schwimmen und sich auch auf unterirdischen Pfaden fortbewegen. Dabei lässt er den Zwerg oder den Homunkulus entweder auf seinem Rücken, oder gar in seinem Magen mitreisen. „Ride him“ kann hier nur zu 5% zutreffen, da er zwar jemandes Fortbewegungsmittel ist für kurze Zeit, doch kann er weder fliegen, noch ist er domestiziert.

Lung ist zwar ein weises Wesen und birgt viel Wissen in sich, doch wirkt er unerfahren und jung: Keinesfalls vergleichbar mit einem der weisen chinesischen Drachen. Drachen scheinen als besondere Wesen, die sehr lange leben und dadurch viel Erfahrung aufweisen, doch dass Drachen grundsätzlich weiser als alle anderen Lebewesen sind, wird nicht betont. Lung scheint eher voll Tatendrang, Hausverstand und von der nötigen Portion Mut angetrieben zu sein und nicht von seiner Weisheit. Zwar ist er durchaus ein Ratgeber für seine Freunde, doch sind sie das auch für ihn und stehen ihm zur Seite. Drachen haben aber durchaus einen hohen Stellenwert unter den Fabelwesen, die diese Geschichte bevölkern, weil es scheinbar nur ihnen zu eigen sind, dass sie

die Gemüter der Menschen bewegen. Dies tun sie jedoch nicht mit ihrer Weisheit, sondern mit ihrer generellen Art und Weise ihres Seins. „Chinese wisdom“ trifft also nur zu 7% zu. Bei Nesselbrand sind es sogar noch weniger, nämlich nur 3%. Diese erhält er dafür, dass er ein ebenso altes Wesen mit entsprechender Erfahrung ist und dafür, dass seine Diener sich in jeder Frage an ihn wenden. Er muss nicht nur einen Rat geben, nein er muss Befehle geben, weshalb ihm ein wenig mehr Weisheit zugeschrieben wird als anderen, doch für diese These eben nur zu 3% zutreffend.

Ben ist ein einsamer Junge, der dadurch aufblüht, dass Lung ihm seine Freundschaft anbietet. Sie begegnen einander zufällig, doch diese Begegnung ändert Bens Leben von Grund auf: Er erfährt nicht nur, was Freundschaft bedeutet, erlebt Abenteuer und trifft Fabelwesen, nein er findet auch eine Familie, die ihn bei sich aufnimmt, seine Fähigkeiten schätzt und ihm das Leben ermöglicht, das er in jener Hafenhalle nie hatte und hätte. Lung und Ben sind aufeinander angewiesen. Lung, wenn er erschöpft vom Fliegen ist und ein Versteck braucht und Ben, der sonst alleine und verlassen wäre. Sie helfen einander, wie es Freunde tun. Lung hat selbstverständlich auch andere Freunde, allen voran das Koboldmädchen, doch es scheint besonders, dass Ben ein Mensch ist. Jemand von jener Gattung, die seine Heimat bedroht und den Wald abzuholzen gedenkt. Und eben die Besonderheit, dass Ben, als Freund von Lung, ein Mensch ist, macht ihn zum Drachenreiter. Und damit zu einem noch engeren Freund, obwohl Ben nichts dafür getan hat dieses Attribut zu erhalten, außer Lung ein Freund zu sein. Allerdings haben Lung und Ben einander nicht gesucht, sie haben sich nicht danach verzehrt endlich einen Freund zu finden. Nein, sie sind einander vielmehr zufällig begegnet und dann Freunde geworden. Die Entscheidung lag bei Lung: Er entscheidet, dass er den armen Menschenjungen, der ihm hilft, mit auf seine Reise nimmt und ihm so die Gelegenheit gibt erst wirklich diese Freundschaft aufbauen zu können. Zu 80% trifft demnach Sievers' These „lonely child solution“ zu; die fehlenden 20% ergeben sich daraus, dass beide auch weitere Freundschaften unterhalten, sie einander gar nicht gefunden haben und daraus, dass sich auch nach ihrem gemeinsam überstandenen Abenteuer ihre Wege wieder trennen. Nesselbrand sucht keine Freunde und er hat auch keine. Er möchte am liebsten für sich und auf der Jagd nach Drachen sein. Selbst sein Homunkulus, die Raben oder auch der Zwerg sind ihm eigentlich lästig; er erträgt ihre Gegenwart, weil sie ihm nützlich sind,

nicht aber, weil er ihre Gesellschaft genießt. Deswegen erfüllt Nesselbrand 0% der These „lonely child solution“.

5.3.3. Licia Troisi: Die *Drachenkämpferin*³⁵⁰

- Oarf und andere Drachen in *Die Drachenkämpferin*

In Troisis Trilogie der *Drachenkämpferin* begegnen uns viele und verschiedenartige Drachen. Generell gibt es mehrere Rassen, die sich unter anderem durch ihr Heimatland oder ihre Farbe unterscheiden – so gibt es Seedrachen (S. 51), schwarze Drachen oder auch blaue Drachen (S. 78). Sie werden von den jeweiligen Ritterorden für ihre Zwecke eingesetzt. Ob sie sich allerdings auch dort fortpflanzen und ob man sie zähmen oder unterrichten muss, oder ob sie dies alles freiwillig tun, erfahren wir nicht. Prinzipiell scheinen Drachen Ritterorden anzugehören und ihrem Ritter zu unterstehen, mit dem sie eine enge Bindung eingehen. Drachenritter gibt es nur einige hundert (S. 141) und deswegen ist es so besonders, dass Nihal solch eine Ausbildung und Karriere anstrebt. Nihal scheint von klein auf eine Affinität zu diesen Wesen zu haben: Sie träumt davon mit einem Drachen zu fliegen (S. 56) und auch ihr Ziehvater Livon sieht einen Drachen vor sich, wenn er an sie denkt:

„[...] dachte [...Livon] an Nihal, wie sie war, was sie liebte, und kam schließlich auf die Idee etwas mit einem Drachen zu gestalten: Dieses Tier schien ihm das Wesen seiner Tochter mit Abstand am besten zu symbolisieren. Und außerdem schwärmte Nihal für Ritter, und die besten Ritter der Aufgetauchten Welt waren eben jene des Drachenordens.“ (S. 68)

Das erste Mal leibhaftig begegnet Nihal Fens Drachen, doch ihren ersten Ritt auf ihm verschläft sie verwundungsbedingt (S. 135). Auch der erste bewusste Ritt in Begleitung des Generals in Nihals erster Schlacht scheint sie nicht zu begeistern. Nihal möchte ihren eigenen Drachen! Doch diesen erhält sie erst, nachdem sie dem Drachenritter Ido zugewiesen wird, um von ihm zu lernen (S. 251). In dem Lager an der Front befinden sich auch Drachenstallungen:

³⁵⁰ Vgl. Licia Troisi: *Die Drachenkämpferin*. Im Land des Windes, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007., Licia Troisi: *Die Drachenkämpferin*. Der Auftrag des Magiers, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007., Licia Troisi: *Die Drachenkämpferin*. Der Talisman der Macht, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007.

„Schon auf der Schwelle spürte Nihal den Atem all dieser gigantischen Tiere, die dort drinnen gehalten wurden. [...] In der ganzen Halle reihten sich an allen Wänden Dutzende weiträumiger Nischen aneinander, in denen jeweils ein Drache untergebracht war. Man sah sie in allen Größen und den verschiedensten Grüntönen. Manche Tiere waren riesengroß und maßen an die zwanzig Ellen, andere waren kleiner und kompakter. Nihal verschlug es den Atem: Wie sehr wünschte sie sich, solch einen Drachen zu besitzen.“ (S. 265)

Idos Drachen Vesa ist rot mit gelben, grün umrandeten Augen und scharlachroter Haut (S. 266). Bei ihm lernt Nihal, dass sie keine Angst vor Drachen haben darf, dass sie einander akzeptieren müssen und der Drache sie hierfür würdig erachten muss (S. 267). Diese Lektion hilft ihr auch, als sie ihren eigenen Drachen endlich kennenlernt: Oarf. Er ist der Drache des gefallenen Dhuval und lässt vorerst niemanden an sich heran, doch er ist „ein prächtiges Tier: stark und imposant, mit flammend roten Augen und einer Haut von einem satten Smaragdgrün wie die ersten neuen Blätter im Frühling“ (S. 273), seine Schwingen „waren riesengroß und sehnig, die Haut fein wie Papier, zart und doch fest“ (S. 274). Doch Oarf hat seinen Reiter verloren, ist misstrauisch und lässt sich Nihals Willen nicht aufzwingen (S. 275). Vielmehr muss sie versuchen ihn zu ihrem Gefährten, zu ihrem Verbündeten zu machen; daher muss sie mit ihm in Verbindung treten und verstehen lernen, was er fühlt (S. 275). Als sie dies mit Magie versucht, überrollen sie die Gefühle des Drachen wie eine Flutwelle: Angst, Hass, Leid und Verachtung (S. 276). „Ein Drache ist eine Naturgewalt, und nur hin und wieder kommt es vor, dass er sich einen Gefährten erwählt. Wenn du [Nihal] das nicht verstehst, wirst du Oarf niemals reiten können“ (S. 284). Und Nihal versteht. Sie nimmt sich Zeit, nähert sich Oarf nur langsam, jede Woche ein bisschen mehr, an, redet mit ihm und heilt schließlich seine Wunde am Bein (S. 298).

„Und so geschah es, dass sich der Drache Nihals Gefühlen öffnete. Er spürte ihre Traurigkeit, ihre Verwirrung, ihren Schmerz. Er nahm ihre Erinnerungen wahr, die Zuneigung, die in ihrem Tun lag. (S. 298) [...] Vielleicht konnte er tatsächlich noch einmal Vertrauen zu den Menschen fassen. Er bekam Lust, die Flügel zu spreizen und einfach loszufliegen, sich vom Wind tragen zu lassen, so wie er es als junger Drache getan hatte (S. 299).“

Nun ist Oarf wirklich Nihals Drache. Dieses Gefühl verstärkt sich noch, als Nihal Oarf ihren ersten gemeinsamen Flug aufzwingt- er wehrt sich und versucht sie abzuschütteln, doch als sie von seinem Rücken fällt, fängt er sie im Flug wieder auf und bringt sie sicher zum Lager zurück.

Damit hat Oarf Nihal das Leben gerettet und das Band zwischen ihnen ist geschlossen (S. 306): „Zwischen uns beiden gibt es ein unverbrüchliches Band. Von nun an werde ich dich [Oarf] nie mehr verlassen, alles, was kommt, werde ich mit dir zusammen erleben. Sollte ich diesen Kampf [gegen den Tyrannen]] verlieren, falle ich mit dir, sollte ich ihn gewinnen, dann auf deinem Rücken“ (Teil III, S. 424). Und ab dem Moment liebt Nihal es zu fliegen:

„Wenn sie ihren Drachen bestieg und kurz darauf die Welt von oben betrachtete, war sie immer wieder so überwältigt wie beim ersten Mal. Sie ritt Oarf ohne Zaumzeug und war damit ihres Wissens die Einzige unter allen Drachenrittern. [...] Nihal wollte ihren Drachen nicht beherrschen, sondern sah sich als Einheit mit ihm. Kommandos waren da überflüssig, denn die Gedanken des einen waren auch die des anderen.“ (S. 238)

Anders als Nihal muss Laio sich kaum bemühen, um das Vertrauen von Drachen zu gewinnen. Selbst Oarf als Kriegsveteran vertraut Laio schnell. „Nihal traute ihren Augen nicht: Oarf, ihr stolzer Drache, der sie so lange hatte leiden lassen, ließ sich von Laio wie ein Kätzchen streicheln“ (Teil II, S. 86f). Schließlich wird Nihal zum Drachenritter ernannt – etwas, das sie sich von klein auf gewünscht hat. Sie schwört, dass sie ihr Leben der Sache des Friedens weihet und ihr Schwert in den Dienst der Gerechtigkeit stellt. Erst wenn das Blut in ihren Adern getrocknet, und ihr Lebensfaden gerissen sei, erst dann wäre ihre Aufgabe zu Ende. Und auf diesen Schwur hin ernennt Raven sie zum Drachenritter und Diener der freien Länder (Teil II, S. 243). Ido ist stolz auf seinen Schützling und nutzt weiterhin jede Gelegenheit Nihal zu unterrichten und auch sich mit ihr zu messen. Als sie von der Ernennung zurück in ihr Lager kommen, überrascht Laio sie mit einer rauschenden Feier zu deren Höhepunkt Ido und Nihal auf ihren Drachen miteinander kämpfen (Teil II, S. 251). Zu ihrer Ernennung macht sich Nihal auch selbst ein Geschenk: Sie lässt sich tätowieren. Auf ihrem Rücken prangen jetzt zwei Drachenflügel: Rechts und links einer und beide geschlossen (Teil II, S. 235). Sennar erklärt sie, dass sie schon immer davon träumte, davonfliegen zu können und deswegen habe sie sich „zwei Flügel stechen lassen. Es sind Drachenflügel, weil Oarf mein Gefährte ist und wir zusammengehören, und sie sind geschlossen, weil ich bisher noch nicht abgehoben habe. Eines Tages werde ich meinen Weg finden, und die Flügel auf meinem Rücken werden sich öffnen. Dann kann ich davonfliegen“ (Teil III, S. 278).

Der erste Drache, der Nihal ernsthaft gefährlich wird, ist der Dolas:

„Er war genau über ihr, erhellt vom düster matten Mondlicht: ein Drache, riesengroß und schwärzer als der Nachthimmel, an dem er schwebte. Mit seinen ausgebreiteten, endlos langen membranartigen Schwingen stand er in der Luft und starrte sie an, mit einem klaren Blick ohne Hass, der Nihal das Blut in den Adern gefrieren ließ. Seine Augen waren blutunterlaufen und funkelten rot wie glühende Kohle in einem unheimlichen Licht. Ein Mann, dessen Umrisse mit der Dunkelheit verschwammen, saß reglos auf dem Tier. Er wirkte unwirklich groß und war genauso schwarz wie sein Drache. Oarf, selbst ein imposanter, starker Drache, der sonst weder Tod noch Teufel fürchtete, zitterte“ (Teil II, S. 262).

Ihre erste Begegnung mit Dola übersteht Nihal beinahe unbeschadet, doch bei ihrer zweiten verletzt Dola sie schwer an der Seite, als er sie mit seiner Lanze durchbohrt. Oarf rettet ihr Leben, als er sie vor den Fammin verteidigt und sie schließlich weg vom Schlachtfeld schleift (Teil II, S. 271). Erst viel später erfährt sie genaueres über Dola und seinen schwarzen Drachen, der ihm vom Tyrannen zum Geschenk gemacht wurde. Das Tier scheint so furchterregend und geradewegs der Hölle entsprungen. Auf seinem Rücken vollendet Dola seinen Aufstieg zum Feldherrn (Teil II, S. 331). Doch mithilfe eines verbotenen Zaubers kann Nihal Dola bei ihrer nächsten Begegnung besiegen und seiner gerechten Strafe zuführen. Auf ihrer Suche nach den einzelnen Steinen des Talimans sehen Nihal und Sennar das Lager, in dem die furchterregenden schwarzen Drachen gezüchtet werden (Teil III, S. 337).

Auf dieser Suche begegnet Sennar einem beeindruckenden blauen Drachen:

„Sie waren kleiner als die üblicherweise vom Ritterorden genutzten Tiere und hatten etwas von einer Schlange. Auch dieser hier besaß einen langen, feingliedrigen Leib, relativ kleine, flinke Pfoten und riesengroße Flügel. Am Leib war seine Haut von einem leuchtenden, an den Flügeln von einem dunkleren Blau“ (Teil III, S. 48).

Ähnlich wie Laio kann auch Sennar sich schnell mit Drachen vertraut machen und gar auf diesem blauen reiten, obwohl ihm sein Ritter das noch nicht ausdrücklich befohlen hat.

Von Rais erfährt Nihal, Sheireen genannt, dass es ihr Schicksal sei die Aufgetauchte Welt vom Tyrannen zu befreien. Denn Nihal ist die einzige überlebende Halbelfe und damit die Einzige, die noch den Beistand der Naturgeister erleben kann. Denn nur die Naturgeister können die Magie

des Tyrannen noch brechen, da diese der Natur zuwider handelt (Teil II, S. 375). Und schließlich, als Nihal den Tyrannen tötet, Sennar findet und mit ihm zu Tode erschöpft in der Großen Halle zu Boden sinkt, wird ihr klar, dass sich ihr Schicksal endgültig erfüllt, wenn sie Sennar mit dem letzten Zauber, den ihr das Amulett noch gestattet, rettet.

„Nihal hatte Angst zu sterben, ausgerechnet jetzt, da sie zu leben gelernt hatte, doch dies war ihr Schicksal. Sie sprach die Worte für den Flugzauber, und während sie sich den Kräften der Magie überließ, während sie spürte, wie ihr Leben zerrann, bewegten sich die schwarzen Flügel auf ihrem Rücken und spreizten sich im Wind“ (Teil III, S. 489).

Drachen sind hier in Troisis *Die Drachenkämpferin* reichlich vertreten. Dennoch sind sie keine Hauptfiguren, sondern vielmehr Assistenten der Helden. Ähnlich wie in *Eragon*, ist Nihal auch eng mit ihrem Oarf verbunden, doch dieses Band ist bei weitem nicht so tiefgehend wie in *Eragon*. Auch sind Drachen in nur wenigen Handlungssträngen vertreten.

Generell scheinen Drachen stolze, kräftige und mächtige Wesen zu sein: Sie können fliegen, kämpfen und Feuer speien. Magie scheinen sie jedoch keine zu beherrschen. Ebenso ist unklar aus welchen Beweggründen sie sich der guten oder der bösen Seite anschließen- vielmehr scheinen sie sich auf Seite ihres Ritters zu stellen. Schwarze Drachen sind jedoch eine Schöpfung des Tyrannen, ebenso wie die Fammin es sind, und demnach auch dem Bösen verschrieben. Oarf passt gut zu Nihal: Sie teilen einen Schmerz und eine Verwirrtheit, die Außenstehende nicht verstehen können, denn nur Drache und Reiter können einander in die Seele und in ihre Gefühle blicken, ohne darüber sprechen zu müssen. Anders als in *Eragon* sind Drache und Reiter jedoch auch eigenständig und trennen sich öfter über einen größeren Zeitraum. Völlig neu zeigt Troisi hier, dass Reiter und Drache erst zueinander finden müssen, beziehungsweise Oarf Nihal prüft und ihr erst nach und nach, durch einen längeren Entwicklungsprozess hindurch, lernt zu vertrauen. Böse Drachen finden wir hier eigentlich nicht, lediglich die Drachen der bösen Reiter, die aber weder besonders beschrieben, noch genauer charakterisiert werden, weshalb ich sie in der grafischen Darstellung meiner Analysen nicht berücksichtigt habe.

Oarf dient Nihal dazu eine bessere Kämpferin zu sein; schneller als andere und vom Himmel herab kann sie ihre Feinde bekämpfen und besiegen. Weil Oarf eben zu Nihal gehört und Nihal

für die gute Sache kämpft, sieht es der Tyrann als notwendig an, sie zu vernichten und damit auch gleichzeitig Oarf. Der Drache muss nicht besiegt werden, weil er ein Drache ist; er muss besiegt werden, weil er dem Tyrannen gefährlich werden könnte und weil er damit zu dessen Feinden gehört. Oarf hat niemandem geschadet, er trachtet nur innerhalb der Kämpfe seinen Gegnern nach dem Leben. Nihal bringt er zwar ein wenig in Gefahr, als sie gerade erst erlernt eine Drachenreiterin zu sein, doch geschieht dies in seinem Schmerz und in seiner Trauer, und nicht weil er grundlegend schlecht, gefährlich oder böse ist. Er ist auch nicht primäres Ziel des Tyrannen, würde er abseits von Kampf und Schlachtfeld leben, so wäre er von keinerlei Interesse für ihn und dadurch auch nicht in Gefahr. Deswegen trifft Sievers' These „Kill him“ nur zu 2% auf Oarf zu. Gäbe es dezidiert böse Drachen, so wären auch sie nicht primär zu besiegen oder zu töten, sondern würden einfach das Los ihrer Reiter teilen.

„Kiss him“ trifft lediglich zu 15% auf Oarf zu- es muss niemand aus Oarfs Klauen befreit werden und auch nicht aus denen der bösen Drachen. Allerdings steht unter anderem auch Nihals Beziehung zu Drachen generell und zu Oarf im Besonderen immer wieder im Mittelpunkt der Erzählung: Sie ist kühl und distanziert im Umgang mit Menschen, doch im Umgang mit Drachen geht ihr das Herz auf. In keine Beziehung investiert Nihal so viel Kraft und Arbeit wie in jene zu Oarf- sie muss um Oarfs Liebe kämpfen und sie tut es. Es besteht eine besondere Verbindung zwischen ihr und Drachen in symbolischer und in tatsächlicher Beziehung: Livon sieht ihren Charakter durch einen Drachen perfekt symbolisiert, weshalb er ihr Schwert mit einem verziert. Nihal selbst ist es, die sich Drachenflügel tätowieren lässt, die dafür stehen, ihr Schicksal noch nicht erfüllt zu haben. Erst wenn sie dies tut, würden sich jene Flügel entfalten und sie würde einem Drachen gleich davongleiten können, wie es auch am Ende der Handlung geschieht. Deswegen treffen 15% von „Kiss him“ durchaus zu.

Wie auch in den übrigen untersuchten Fantasywerken dient auch hier Oarf als Reitbeziehungswise Flugtier. Allerdings kommt Oarf nicht ständig zum Einsatz, sondern nimmt nur an wichtigen Schlachten teil. Auch nutzt Nihal ihn nicht zu privaten Zwecken und lässt ihn in Idos Obhut zurück. Anders als bei Lung oder Saphira verbringen Nihal und Oarf die Nächte getrennt von einander. Oarf in den Stallungen der Drachen und Nihal in ihrem Zelt. Nihal muss auch erst lernen, wie sie auf Oarf richtig fliegen und kämpfen kann, bei Lung und bei Saphira

entsteht diese Vertrautheit nahezu von selbst, beziehungsweise entwickelt sich in der vielen Zeit, die sie miteinander verbringen. Oarf weist als Figur mehr Charakter und mehr Eigenheiten auf, als es einem domestizierten, nur als Reittier genutzten Drachen zukäme. Er hat seinen eigenen Willen und setzt seinen Kopf insbesondere in der Phase durch, als Nihal und Oarf erst zu einer Einheit zusammenwachsen, beziehungsweise Oarf Nihal als seinen neuen Reiter zu akzeptieren lernt. „Ride him“ ist also zu 65% vertreten- zur vollen Erfüllung der siverschen These fehlen die Domestizierung, die Willenlosigkeit und die massentaugliche Nutzung von Drachen als Reit- und Lasttieren. Diese Prozentzahl ist bei guten und bösen Drachen gleich hoch, sie werden gleich viel oder gleich wenig als Flugtiere genutzt, auch sind böse Drachen nicht mehr oder weniger domestiziert als gute.

Oarf und Nihal unterscheiden sich in ihrem Alter und damit auch in ihrer Erfahrung. Deswegen erscheint Oarf als deutlich weiser, als es Nihal ist. Nihal ist jung, energisch, möchte ihren Kopf durchsetzen und glaubt stets an den Weg, den sie einschlägt. Als sie Oarf davon überzeugen möchte sie als seinen Reiter zu akzeptieren, glaubt sie ihm zu imponieren, als sie sich mit nasser Kleidung seinem Feueratem aussetzt, was ihre fehlende Weisheit deutlich macht. Oarf ist es, der weise genug ist seinen Feuerstrahl zu beenden, um Nihal nicht zu verletzen oder gar zu töten. Jedoch wendet sich keine der handelnden Figuren an einen Drachen, um Rat von ihm zu erfragen und wir erfahren auch von keiner Begebenheit, wo die Weisheit eines oder mehrerer Drachen das Geschehen beeinflusst hätte. Deswegen trifft „chinese wisdom“ nur zu 25% auf Oarf zu. Diese Prozentzahl erhält er aber mehr für seine Altersweisheit, als für Weisheit, die ihm innewohnt, weil er ein Drache ist. Er ist in gewisser Art und Weise ein Ausgleich zu Nihals stürmischem Tatendrang und rettet sie aus so mancher Situation, die Nihal in ihrem Übermut selbst verschuldet.

Von klein auf ist Nihal von Drachen begeistert und so verwundert es nicht, dass sie ihr Vorhaben Drachenritter zu werden mit solcher Zielstrebigkeit und Beharrlichkeit verfolgt. Sie wächst zwar nicht einsam auf, da sie in eine Dorfgemeinschaft eingebettet ist und auch von ihrem Vater und von Spielkameraden geschätzt, oder vielleicht auch gefürchtet wird. Jedoch empfindet sie es nicht so, sie wird von Alpträumen geplagt, sie fühlt sich missverstanden und alleine. Erst das Erlernen der Magie bei ihrer Tante gibt ihr ein Gefühl von Zusammengehörigkeit. Auch in der

Schule findet sie keine Gemeinschaft, die sie in ihre Runde aufnehmen würde, sie ist Außenseiter und sie ist es gerne. Laio, den sie durchaus als Freund bezeichnet, muss sich um sie bemühen, ihr nachlaufen und sein volles Engagement und seine Freundlichkeit einsetzen, damit er einen Platz in Nihals Herzen findet. Nihal genießt diese offen zur Schau getragene Zuneigung, die ihr so schmeichelt. Sennar ist die zweite Person, die sie wahrlich zu ihren Freunden zählt, auch wenn er weit mehr ist als das. Oarf passt in diese Runde der Freunde nicht hinein, Nihal sucht sich ihre Freunde unter den Menschen, ein großer Unterschied zu Lung und Saphira. „Lonely child solution“ trifft zu 80% zu: Nihal ist ein einsames Mädchen, das in der Beziehung zu Oarf aufblüht. Sie tut dies allerdings nicht, weil ihr Oarf so ein guter, ratgebender und weiser Freund ist, sondern weil Oarf ein Drache ist; darüber hinaus ist Oarf i h r Drache. Das macht die Beziehung zwischen ihnen so besonders. Erst mit Oarf an ihrer Seite fühlt sich Nihal komplett, dabei stellt Oarf jedoch nur ein Objekt dar, ein Werkzeug des Drachenreiters, auch wenn er mehr ist als ein Schwert. Später, als Nihal ihr Schicksal erfährt und es auch erkennt, ist es nicht Oarf, sondern Sennar, an dessen Seite sich ihre tätowierten Flügel ausbreiten. Zwar verabschiedet sie sich von Oarf, als sie zu ihrer Suche nach den Steinen des Talismans aufbricht, doch fällt es ihr schwerer auf Laio zu verzichten als auf Oarf. Oarf ist stellenweise ihr bester Freund, doch auch nur in der Zeit, in der sie zu zweit sind oder wenn Oarf sie aus dem Schlachtgetümmel rettet. Den übrigen Reitern scheint es nicht anders zu ergehen, zumindest erfahren wir nicht mehr darüber. Aus Oarfs Sicht ist Nihal sicher wichtiger für ihn als er für sie. Sie ist die wichtigste Bezugsperson für ihn, denn er entscheidet, welchen Reiter er akzeptiert und welchen nicht. Sie ist es, die ihn dazu zwingt seine Trauer, und nicht sich aufzugeben. Um der Ungestümtheit Oarfs Herr zu werden, kettet man ihn an und kommt ihm auch nicht zu nahe, Nihal ist die erste und die einzige Person seit dem Tod seinen ersten Reiters, die sich um ihn kümmert und seine Wunden heilt. Oarf fasst Vertrauen, spürt Nihals zerrissenen Charakter und glaubt ihr nicht nur helfen zu können, sondern erkennt das wahrlich Gute in ihrem Inneren. Durch sie kann er wieder an die Menschen und das Gute glauben, diese Erkenntnis dankt er ihr mit seiner Freundschaft, seinem Dienst als Drachen und seiner ehrlichen Zuneigung. Oarf ist pflichtbewusst und rettet Nihal nicht nur einmal das Leben, was sicherlich auch an seiner Angst vor einem neuerlichen Verlust seines Reiters liegt. Doch die Freundschaft des Drachens ist mehr ein Statement für sein Engagement an Seiten der Menschen gegen den Tyrannen, als ein Verhältnis, das auf rein persönlicher Ebene geschlossen wird.

5.3.4. Vergleichende Analyse Fantasy

In *Eragon*, *Drachenreiter* und *Drachenkämpferin* werden uns wieder lauter gute Drachen als Hauptfiguren präsentiert: Saphira, Lung und Oarf. Besonders erscheint hier, dass der Drache keine verstörende Einzelercheinung ist, sondern zu einer kompletten und zahlenmäßig ansehnlichen Zahl vertreten. Zumindest in der Vergangenheit der ersten beiden Werke, denn in der Gegenwart sind sie bedrohte Arten und das Abenteuer zeugt zu einem guten Teil von dem Versuch sie zu retten.

Hauptfiguren, beziehungsweise dem Helden zugeordnete Figuren, sind der weibliche Drache Saphira mit ihrem Reiter Eragon, der männliche Drache Lung mit seinem Reiter Ben und der männliche Drache Oarf mit seiner weiblichen Reiterin Nihal. Vordergründig erkennen wir, dass die Drachen der Fantasy nicht mehr Ungeheuer und furchtbare Einzelercheinungen sind, sondern direkt einer Figur aus dem Arsenal der Helden zugeordnet werden. Die guten Drachen stehen also an der Seite eines Helden, unterstützen ihn und sind dadurch in Gefahr, nicht jedoch weil ein Ritter auszog sie zu töten. Die bösen Drachen Shruikan und die gegnerischen Drachen Nihals sind den negativen Hauptfiguren zugeordnet; an deren Seite stehen sie im Kampf, bekommen jedoch nicht dieselbe Aufmerksamkeit wie gute Drachen. Nesselbrand hingegen steht völlig alleine, ist auf sich gestellt und könnte in seiner Dominanz auch nichts Anderes zulassen. Er ist die böse Hauptfigur, der Hilfe zur Seite gestellt wird, beziehungsweise die sich selbst Hilfe verschafft; er ist nicht Attribut des Helden, sondern sein direkter Gegenspieler. Nesselbrand weist große Parallelen zu mittelalterlichen Drachen der Sagen und Mythen auf, doch wird er wesentlich detaillierter und ausgeformter dargestellt, man erfährt viel mehr von seiner Motivation, seinen Zielen, seinen Absichten und auch seinen Schwächen.

Die menschlichen Helden der jeweiligen Geschichten – Eragon, Ben und Nihal – sind Kinder, beziehungsweise Jugendliche und wir können an ihrer Entwicklung teilhaben. Saphira ist allerdings der einzige Drache, der dieselbe Entwicklung wie sein Reiter durchmacht – nämlich das Erwachsenwerden. Saphira begegnet Eragon gar noch als Ei, das heißt er beeinflusst sie von Geburt an und sie ihn, denn sie steht an seiner Seite, als ihm sein Schicksal, seine Lebensaufgabe offenbart wird. Eragon kann sich sein Schicksal nicht wirklich aussuchen; durch seine Verbindung zu Saphira, seine Familienbande und seine Vorstellung von Moral und Recht bleibt

ihm keine Wahl. Ben hingegen hätte sein Leben weiterführen können, er hätte zwar die Erfahrung gemacht, dass es Fabelwesen und eine Welt außerhalb der menschlichen gibt, doch hätte er Lungs Angebot ausschlagen und sein Leben einfach weiterführen können. Dasselbe gilt für Nihal, die nicht nur ein anderes Leben hätte führen können, sondern der es auch angeraten wird und die dafür kämpfen muss, ihr Schicksal erfüllen zu können, das sich ihr erst sehr spät offenbart. Ihr Vater wollte nicht, dass sie von ihrer Mutter erfährt, dass sie die Magie erlernt oder dass sie Drachenritter wird. Auch die Gesellschaft, würde man die Akademie als einen Vertreter davon anerkennen, legt Nihal Steine in den Weg und versucht sie auf ihrem selbst gewählten Weg zu behindern, wo sie es nur kann. Eragon hadert oft mit seinem Schicksal, sieht sich gezwungen und seinen Weg bereits vorgezeichnet. Der Verlust von geliebten Menschen, Zerstörung und Verfolgung zwingen ihn diesen Weg zu beschreiten, er hat ihn nie für sich selbst wählen können. Nihal hadert zwar oft mit den Schwierigkeiten, denen sie sich stellen muss und zweifelt ob ihrer Fähigkeiten und ihres Durchhaltevermögens, doch am Weg selbst zweifelt sie nie: Sie will Drachenritter sein und nichts Anderes.

Eragon ist der lange ersehnte Reiter, der den Tyrannen stürzen soll: Schon wird das Schlüpfen eines Drachens und die damit verbundene Bindung an einen Reiter erwartet; Eragon ist der einzige Reiter, der nicht an der Seite des Tyrannen steht und soll den erhofften Sieg über ihn garantieren. Auf Eragons Schulter lasten die Hoffnungen vieler Jahrzehnte und die Bürde der einzige verbliebene Reiter zu sein. Nihal hingegen wird vorerst als besonders und einzigartig erachtet, weil sie ein Mädchen ist, und nicht weil sie der einzige Ritter ist. Dass dennoch das Schicksal der Welt auf ihren Schultern lastet, erfährt sie erst, als ihr auch die Einzigartigkeit ihrer Abstammung offenbar gemacht wird: Sie ist die letzte überlebende Halbelfe und nur eine solche vermag es den Tyrannen zu stürzen. Sie vereint also zwei Besonderheiten in sich: Sie ist eine Frau, eine Halbelfe und damit laut Weissagung die Einzige, die den Tyrannen zu stürzen vermag.

Den Tyrannen zu stürzen ist das erklärte Ziel von Eragon und Saphira und Nihal und Oarf- sie verschreiben sich voll und ganz diesem höheren Ziel, um in ihren Augen die Ordnung ihrer Welt wiederherzustellen. Saphira und Oarf kennen eigentlich kein Leben abseits des Schlachtfeldes und es wird ihnen auch nicht wirklich eines in Aussicht gestellt. Sie leben um zu kämpfen und ein höheres Ziel zu erreichen, selbst wenn ein Sieg mit potenziell hohen Verlusten verbunden ist.

Saphira fühlt sich jedoch größtenteils Eragon verbunden, während Oarf schon vor Nihal einen Reiter hatte und mit diesem in die Schlacht zog. Es werden zwei starke, selbstbewusste und zielorientierte Drachen gezeigt, die vor Kraft nur so strotzen und jeden zum Mitkämpfen animieren. Detailliert werden ihr Körper, ihre Muskeln, ihre Kraft und ihre Anmut beschrieben, man spürt beinahe das Vibrieren der Luft, das die Autoren mit ihren Beschreibungen erzeugen. Oarf und Saphira werden als durchwegs positive und gute Figuren beschrieben, wenngleich sie nicht fehlerfrei sind. Oarf wird als wütender, verletzter, zorniger und dadurch potenziell gefährlicher Drache in die Geschichte eingeführt. Auch erfahren wir vorerst nichts über sein Innenleben, sondern erleben ihn nur durch die Beschreibungen Nihals und anderer. Mit seinem Feueratem bringt Oarf sogar Nihal in Gefahr, besser gesagt provoziert sie selbst diese Gefahr, um von Oarf akzeptiert zu werden, was ihr auch gelingt. Doch sobald Oarf seine Trauer überwindet, gebärdet er sich fehlerfrei als Nihals Drache und Gefährte. Auch Saphiras Charakter ist tadellos, wenngleich auch ihr einige Irrtümer unterlaufen. Der größte ist wahrscheinlich die Segnung des Menschenkindes Elva, wo Eragon einen falschen Zauberspruch aufsagt und Saphira Elva mit einem Drachenmal segnet. Doch mit dieser wohlgemeinten Segnung verfluchen sie Elva dazu den Schmerz ihrer Mitmenschen auf sich zu nehmen und verhindern zu wollen. Diese Fehlsegnung schmerzt und verfolgt Eragon und Saphira lange Zeit, doch tun sie alles in ihrer Macht stehende diesen Fehler wieder gut zu machen. Das beweist auch Saphiras guten Charakter und zeichnet sie als positive, beispielgebende Figur aus: Sie ist nicht frei von Fehlern, doch sie tut alles, um diese Fehler auszumerzen und daraus zu lernen.

Lung hingegen zeigt weniger Facetten seines Charakters, wenn er überhaupt einen Fehler aufweist, dann ist es der, dass er zu leichtgläubig ist, an das Gute glaubt und zu schnell vertraut. Ein Fehler, den man dieser sympathischen Figur nur allzu schnell verzeiht, wenn man dies überhaupt als Fehler betrachten möchte. Er präsentiert sich von allen drei Drachen am kindlichsten, obwohl er der eigenständigste der drei Drachen ist. Saphira trifft alle Entscheidungen gemeinsam mit Eragon und Oarf nimmt Befehle von Nihal oder den Heerführern an. Lung hingegen entscheidet seinen Aufbruch selbst und alleine und gibt auch Ziel und Zweck seiner Reise vor, wenngleich ihn Freunde auf diesem Weg begleiten und natürlich mit Ratschlägen zur Seite stehen. Doch im Endeffekt ist die Suche nach dem Saum des Himmels

Lungs Abenteuer, der damit seine verschollenen Artgenossen finden und die zurückgelassenen retten möchte.

Allen Drachenhauptfiguren ist ihr majestätisches Aussehen gemein: Zwar unterscheiden sie sich in Farbe und auch Größe, dennoch sind sie alle kräftig, mit Klauen und Flügeln ausgestattet und vermögen Feuer zu speien, wobei Lungs blau ist und Besonderheiten aufweist. Saphira ist die einzige Drachendame und die einzige, die ein wenig Magie wirken kann, wenn auch nicht bewusst und gesteuert. Sie vermag es ihre Kräfte mit Eragon zu vereinen und so mehr Kraft aus dieser Bündelung zu schöpfen. Sie vereinen ihre Kräfte, um Größeres zu bewirken. Lung und seine Freunde tun dies auch, obwohl es dabei mehr um Ideen und ausgeübte Tätigkeiten geht. Lung und Saphira sind mehr Team, als es Oarf und Nihal sind. Alle drei Drachen können fliegen und sind dabei so kräftig, dass sie ihre Reiter auf ihrem Rücken tragen können. Sie sind sogar so kräftig, dass sie mehrere auf ihrem Rücken transportieren können. Saphira weist nicht nur die Entwicklung vom Ei zu einer Drachendame auf, sondern zeigt dabei auch das Anwachsen ihrer Kräfte und ihrer Fähigkeiten im Flug. Genauso wie Eragon sich im Schwertkampf üben muss, muss Saphira das in ihren Flugkünsten tun. Diese Entwicklung ihrer Kräfte geht sogar so weit, dass sie eine Ausbildung erhält, die auch theoretisches Wissen über Winde, Wolken und Flugtechniken beinhaltet. Oarf ist ein erwachsener Drache; ihm muss nichts mehr beigebracht werden, er und Nihal müssen lediglich zusammenfinden und ihre Fähigkeiten miteinander abstimmen. Lung entwickelt sich dahingehend, dass er durch das viele Fliegen es auch immer besser beherrscht und kräftiger wird. Saphira und Lung weisen allerdings auch immer wieder Erschöpfungszustände auf; sie müssen Kraft tanken und sich ausruhen. Lungs Flugkräfte sind sogar von vornherein auf jene Zeit beschränkt, in der der Mond scheint; untertags vermag er es nicht zu fliegen, sondern muss schlafen, um seine Kraftreserven wieder aufzufüllen. Somit werden alle drei Drachen als Flug- beziehungsweise Reittiere genutzt, weshalb Sievers' These auf alle zutrifft, jedoch in unterschiedlichem Maße. Denn sie alle stellen ihre Fähigkeiten freiwillig zur Verfügung, sind nicht domestiziert und tun alles aus freien Stücken. Sie sind Gefährten und Gehilfen, jedoch niemals unterjochte Tiere. Sie sind intelligente, selbständige und eigene Persönlichkeiten. Der größte Unterschied zwischen ihnen ergibt sich wohl aus dem unterschiedlichen Alter: Oarf ist der älteste und erfahrenste Drache unter ihnen, über sein Innenleben erfahren wir am wenigsten, er begleitet Nihal nur in einigen Strängen der Geschichte

und hatte auch schon ein ebenso erfülltes Leben mit seinem vorigen Reiter. Lungs Reiter Ben begleitet den Drachen zwar auf seiner Reise und wird auch nach diesem Abenteuer mit ihm verbunden bleiben, doch orientiert er sich eher an seinem menschlichen Leben. Lung ist soweit erwachsen, dass er dies akzeptiert und auch erkennt, dass dies das Beste für Ben ist. Saphira ist von klein auf an Eragons Seite, beziehungsweise er an ihrer. Sie wollen sich niemals trennen und tun dies auch nur unwillig, wenn es denn sein muss. Sie haben eine Verbindung, die ihre Geister verschmelzen lässt und sie zu einem Teil des jeweils anderen macht.

Das macht die Drachen der Fantasy so besonders: Sie sind nahezu die Vollendung der sieverschen These „Lonely child solution“. Die Drachen sind keine bösen, auszurottenden Gestalten mehr und auch keine unbekannte Spezies, nein- sie sind Freunde und Gefährten, Vertraute und Verbündete. Sie sind der lange ersehnte beste Freund und der Wunschtraum eines jeden einsamen Jungen oder Mädchens. Ohne ihre Drachen ist es den Hauptfiguren nicht möglich ihr Schicksal zu erfüllen. Drachen sind notwendig, um den menschlichen Helden auf seinem Weg zu unterstützen, zu motivieren und ihn gar den Weg erst finden zu lassen.

Eragon ist ein einsamer Bauernbub, bevor er Saphira findet- er hätte ein hartes, unaufregendes Leben geführt, den Hof bestellt, vermutlich geheiratet und sein Leben so an seinen Sohn weitergegeben. Doch Saphira ist die Verbindung zu seiner wahren Berufung und seinem Schicksal: Er wird Drachenreiter, erfährt von seinen Eltern und seinem Bruder, reist in der Welt umher und ficht den Kampf seiner Welt gegen den Tyrannen aus; er ist Hoffnungsträger und eine der letzten Möglichkeiten die Geschehnisse seiner Welt zu ändern. Nihal weiß schon immer, dass sie anders ist und das manifestiert sich vor allem in ihrer Begeisterung für den Kampf und die Drachen. Sie weiß von klein auf: Sie möchte ein Drachenritter sein. Und nur weil sie diesen Weg, nämlich als Drachenritter einen eigenen Drachen zu haben, so beharrlich verfolgt, ist es ihr auch möglich ihr Schicksal zu erfüllen. Bens Schicksal ist völlig ungewiss, er ist ein einsamer Junge ohne Familie und ohne Dach über dem Kopf- erst die Begegnung mit Lung gibt ihm überhaupt erst ein Schicksal, Freunde und auch eine Familie. Lung ermöglicht ihm nicht nur andere Welten, zum Beispiel die der Fabelwesen, zu erkennen und zu erkunden, nein er gibt ihm auch die Möglichkeit sich als guter Mensch, guter Freund und guter Gefährte zu erweisen. Eragon, Nihal

und auch Ben sind alle einsame Kinder und erst die Begegnung mit ihren Drachen, beziehungsweise mit ihren damit verbundenen Schicksalen lässt sie aufblühen.

Saphira ist nicht nur für Eragon und die Rebellen, sondern auch für Galbatorix wichtig, da sie das letzte verbliebene Drachenweibchen ist und er nur so den Fortbestand der Drachen sichern könnte. Deswegen trachtet Galbatorix Saphira nicht direkt nach dem Leben, bringt sie jedoch in Gefahr, weswegen „Kill him“ mit 1% ausgewiesen ist. Saphira ist das einzige Drachenweibchen und durch Eragon auch in diverse Liebeswirren verstrickt, beziehungsweise haben weibliche Figuren direkten Einfluss auf Saphira, weswegen „Kiss him“ mit 5% ausgewiesen ist. Einen großen Teil der Erzählung nehmen die Beschreibungen ein, wie es für Saphira und Eragon ist zu fliegen. Saphira lässt Eragon jedoch aus freien Stücken auf ihr reiten, sodass „Ride him“ nur zu 85% zutrifft. In *Eragons* Welt sind Drachen das älteste und weiseste Geschlecht, lassen sich jedoch nicht deswegen verehren, werden allerdings deswegen von zumindest den Elfen als Gottheiten angesehen. Sie werden bewundert und geachtet, weil sie es verdienen- damit trifft „Chinese wisdom“ zu 89% zu. Eragon ist ein einsamer Junge, als er Saphiras Ei findet und wird zum gefeierten Drachenreiter und Helden, als er seinen Lebensweg mit ihr an seiner Seite fortsetzt; er wünscht sich einen Freund und hat den besten in Saphira gefunden, weshalb „Lonely child solution“ zu 90% zutrifft. Lediglich die phasenweise Unausgeglichenheit ihrer Kräfte macht die fehlenden 10% aus.

Auf Shruikan treffen die Thesen „Kiss him“ und „Ride him“ ebenso wie bei Saphira zu 5% und zu 85% zu. Da Shruikan allerdings an Galbatorix' Seite und damit auf Seite des Bösen steht, trifft „Kill him“ zu 80% auf ihn zu: Um Galbatorix vernichten zu können, muss zuerst Shruikan besiegt, oder zumindest ausgeschaltet werden. Die Weisheit der Drachen ist ursprünglich und liegt in ihrer Natur, doch besonderes Wissen und besonderer Ratschlag kann man auch durch die Herzen der Herzen, den Hort der Seelen der Drachen erhalten. Galbatorix macht es sich zur Aufgabe möglichst viele dieser Horte zu besitzen, um seine Macht und sein Wissen zu vervielfachen. Auch Eragon wird in seinem Kampf von solchen Seelen unterstützt, doch sind es deutlich weniger, als Galbatorix zur Verfügung stehen. Deswegen trifft „Chinese wisdom“ zu 89% auf Shruikan zu und auf Saphira mit nur 89%. Shruikan zeigt sich niemals als Freund Galbatorix' oder Eragons; seine Bindung an Galbatorix ist erzwungen und wurde mittels

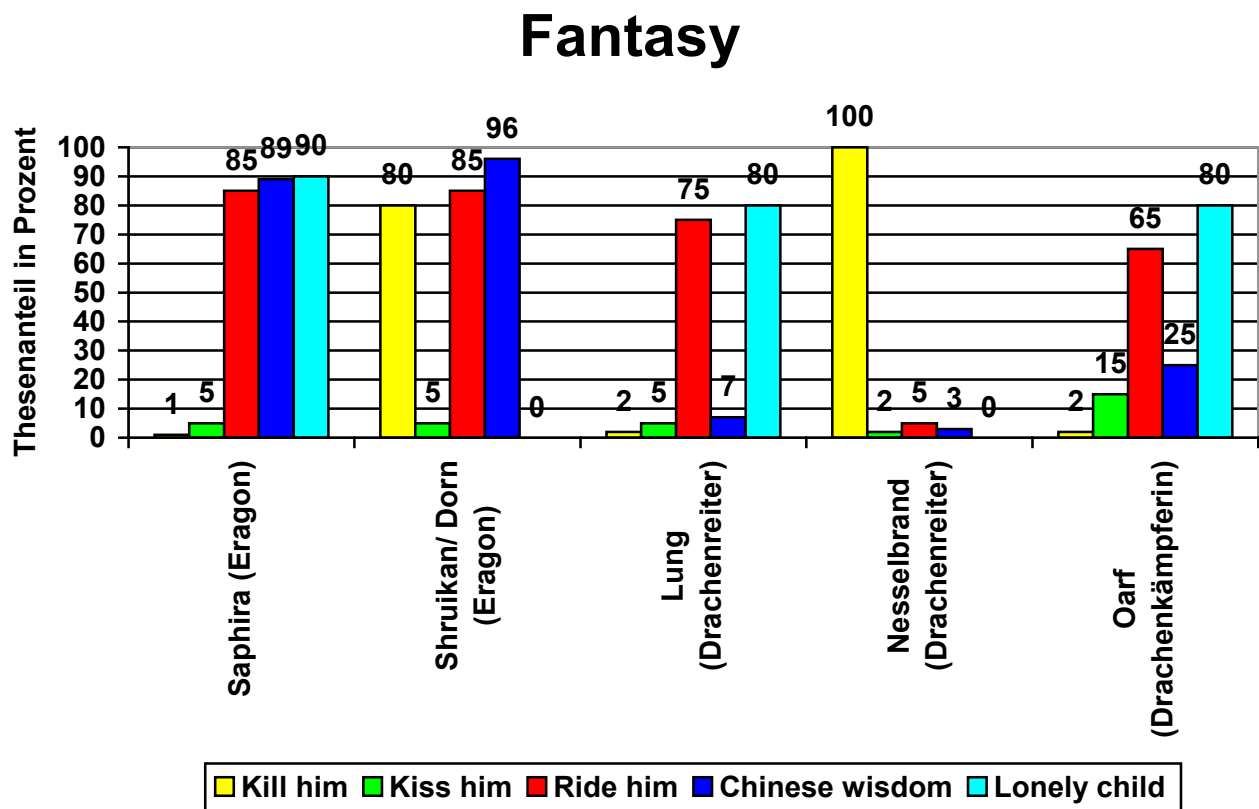
schwarzer Magie herbeigeführt. Shruikan ist niemandes Freund, er ist unterdrückt und kann keine Entscheidung aus freien Stücken treffen, solange er unter Galbatorix' Bann steht. Deswegen ist er zu 0% ein Akteur von „lonely child solution“.

Lung ist in ständiger Gefahr, weil Nesselbrand ihm nach dem Leben trachtet, doch ist er keineswegs ein böser Drache, den es zu besiegen gilt, weshalb „Kill him“ zu lediglich 2% auf ihn zutrifft. Wie schon bei Saphira und Shruikan ergeben sich die Prozentzahlen von „Kiss him“ aus dem Zusammenspiel des Drachens mit den mitwirkenden weiblichen Figuren und ist deshalb mit 5% ausgewiesen. Lung und seine Gefährten legen den Großteil der Reise auf Lungs Rücken zurück, doch ist er manchmal, genauer gesagt bei Neumond, nicht in der Lage zu fliegen und muss untertags rasten und seine Kräfte sammeln und ist dabei völlig schutz- und wehrlos. Deswegen trifft „Ride him“ nur zu 75% zu. Lung als Drache besitzt nicht mehr Wissen oder Weisheit, als die anderen Figuren der Handlung, sodass „chinese wisdom“ nur zu 7% auf ihn zutrifft. Lung rettet Ben aus der Lagerhalle und ermöglicht ihm durch sein Angebot ihn auf seiner Reise zu begleiten, ein völlig neues Leben zu führen und fremde Welten kennenzulernen. Für Ben ist Lung also definitiv der Freund, der ihn aus seiner Einsamkeit befreit. Doch für Lung ist Ben nur ein weiterer Freund; er hat ihn nicht gesucht, sondern er wurde als Freund gefunden. Damit treffen 80% der These „lonely child solution“ zu.

Mit Nesselbrand wird uns ein absolut böser Drache präsentiert, den es zu besiegen, zu vernichten, zu töten gilt. Er lässt keinen guten Charakterzug erkennen. „Kill him“ trifft damit zu 100%, und „lonely child solution“ zu 0% zu. Nesselbrand hat weniger Zusammenspiel mit weiblichen Figuren, doch wird schlussendlich doch auch von einer besiegt, weshalb „Kiss him“ schon zu 2% zutrifft. Sein Homunkulus und der Zwerg sind die einzigen, die wenigstens für kurze Zeit auf Nesselbrands Rücken reiten, doch einzig aus dem Grund, weil es praktisch ist; nutzen ihm seine Untergebenen auf seinem Rücken nichts, so verschluckt sie Nesselbrand einfach, damit sie ihn nicht stören, wenn er sie mit auf seine Reisen nimmt. Nesselbrand ist also der einzige Drache der Fantasywerken, der nicht fliegen kann und dessen Gefährten selten auf dem Rücken transportiert werden- „Ride him“ trifft also lediglich zu 5% zu. Gewieft und geduldig verfolgt Nesselbrand seinen Plan die letzten Drachen aufzuspüren und zu vernichten, doch lässt er sich ebenso leicht auf falsche Fährten locken und hereinlegen, besonders weise oder wissend scheint er nicht.

Dennoch ist seine altersbedingte Erfahrung nicht zu unterschätzen, weshalb „Chinese wisdom“ immerhin zu 3% als zutreffend erscheint.

Bei Oarf habe ich die Thesen alle mit einer geringeren Prozentzahl ausgewiesen, da er einfach als Figur an sich in *Drachenkämpferin* keine so große Rolle spielt wie die anderen oben genannten Drachen. Allerdings ist er aufgrund seines Alters und seiner Kampferfahrenheit deutlich weiser als Lung, weshalb er bei „Chinese wisdom“ 25% erhalten hat. Die bösen Drachen aus *Drachenkämpferin* habe ich bewusst weggelassen, da sie zwar dargestellt werden, nicht jedoch ihre charakterlichen Eigenheiten und ihre Persönlichkeit genauer beschrieben werden.



0% - 25%	Trifft nicht zu
25% - 50%	Trifft eher nicht zu
50% - 75%	Trifft eher zu
75% - 100%	Trifft zu ³⁵¹

³⁵¹ Weitere Ratingskalen siehe auch: Methoden der empirischen Sozialforschung, S. 331.

5.4. Analyse des Sieverschen Theoriemodells

In den vorangegangenen Kapiteln wurde untersucht, wie sich das Modell Sievers', nämlich dass mit einem Drachen literarisch auf fünf Möglichkeiten verfahren werden könne, auf unterschiedliche Werke der Bilderbücher, der Phantastischen Literatur und der Fantasy anwenden lässt. Laut Sievers kann ein Drache getötet werden müssen, in einer Beziehung zu einer Jungfrau stehen, als Reit- und Lasttier dienen, weiser Ratgeber oder guter Freund eines einsamen Kindes sein: „Kill him“, „Kiss him“, „Ride him“, „Chinese wisdom“ und „Lonely child solution“. Zum einen sollte sich bewahrheiten, ob diese fünf Verfahrensweisen tatsächlich angewandt werden können, und zum anderen, ob es in Bezug auf die Anwendbarkeit Unterschiede zwischen den verschiedenen Gattungen gibt.

Ja, das sieversche Modell lässt sich tatsächlich auf jedes Werk dieser Gattungen anwenden, doch sind die Erkenntnisse, die sich daraus gewinnen lassen, meines Erachtens nicht besonders zahlreich und auch nicht besonders beeindruckend. In jenen Werken, wo nur ein Drache vorkommt, ist dieser eine gute, eine positive Figur. In jenen Werken, wo mehrere Drachen vorkommen, gibt es immer eine gute und eine böse Seite und damit auch immer gute, und aber auch böse Drachen. Der mittelalterliche Drache war immer ein zu vernichtendes Monster und ein Ritter zog aus, es zu vernichten. In Werken mit mehreren Drachen gibt es auch immer einen oder mehrere Drachen, die vernichtet werden müssen. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass sich auch Drachen, nämlich als gute Figuren, auf die Jagd nach bösen Drachen machen. In Werken mit nur einem Drachen ist der Drache entweder gut oder böse, oder auch einfach er selbst. Das Phänomen Drache als eine außergewöhnliche Erscheinung löst sich also stark auf, weshalb sich Sievers' Theorien nicht wirklich sinnvoll auf die von mir untersuchten Drachen anwenden lässt. Allerdings ist es sehr interessant die Unterschiede zwischen den literarischen Gattungen zu beurteilen:

Ausgehend von den Bilderbüchern über die phantastische Literatur hin zur Fantasy lässt sich eine deutliche Entwicklung erkennen: Der Drache weicht vom reinen Bösewicht, der kein Innenleben aufweist und scheinbar stupid seiner Rolle folgt, immer weiter ab und wird differenzierter dargestellt. Seine Gefühlswelt wird nach und nach einbezogen, er übernimmt Verantwortung, indem er sich von einem Antihelden und einer notwendigen Nebenfigur weiterentwickelt hin zu

einer Hauptfigur, wenn nicht sogar zu einem Helden. Er wird zu einer Figur, die nicht nur positiv oder negativ dargestellt wird, sondern sich selbst für eine der beiden Seiten entscheiden kann: Der Drache hat eine Wahlmöglichkeit. Das heißt, es ist die Möglichkeit zur Entwicklung gegeben, wie sie wohl niemals einem mittelalterlichen bösen Drachen zugestanden worden wäre. Die Drachen der Fantasy sind viel stärker an ihre Freunde und auch ihre Feinde gebunden, was sogar in der geistigen Verschmelzung in *Eragon* gipfelt. Drachen sind notwendig, um die Erzählung überhaupt darstellen zu können. Sie entwickeln sich vom notwendigen Übel hin zu einer essentiellen Figur, die in das geläufige Figurenarsenal aufgenommen scheint.

Sievers' Modell auf die verschiedenen literarischen Gattungen anzuwenden hat durchaus neue Erkenntnisse gebracht; es lässt sich besonders gut anwenden, wenn man es für Vergleiche heranzieht und nicht nur auf ein einzelnes Werk anwendet. Dennoch wäre eine andere Kategorisierung oder Einteilung zielführender. Die Unterscheidung zwischen einem guten oder einem bösen Drachen, also ob er zu töten ist oder nicht, ist nicht nur sinnvoll, sondern absolut notwendig. „Kill him“ sollte also als erste und wichtigste Kategorie beibehalten werden. Allerdings müsste genauer differenziert werden, wer diesem Drachen nach dem Leben trachtet oder eben nicht. Denn wenn sich in einem Werk Gut und Böse gegenüberstehen, so möchten sich die beiden Seiten zumeist gegenseitig vernichten, was nicht nur den Drachen betrifft, ihn und seine potenzielle Vernichtung aber beeinflusst. Darüber hinaus müsste hier eine Unterkategorie zur Art der Vernichtung, so sie denn erfolgen soll, ergänzt werden; also ob der Drache getötet, besiegt, vertrieben oder vielleicht auch bekehrt werden muss. „Kiss him“ sollte komplett neu überarbeitet werden: Grundsätzlich muss es eine Unterscheidung geben, ob denn der Drache männlich oder weiblich ist und, falls er in enger Beziehung zu einer anderen Hauptfigur steht, ob diese Figur männlich oder weiblich ist. Oder geht es gar um romantische Gefühle zwischen zwei Drachen? Für die untersuchten Werke trifft das zwar nicht zu, doch könnte dies für künftige Analysen von Wichtigkeit sein und würde die Darstellung des literarischen Drachen um etliche Nuancen weiterentwickeln. „Ride him“ trifft auf beinahe alle Drachen der von mir untersuchten Werke zu. Allerdings ist keiner davon domestiziert, willenlos oder gar ein zu diesem Zweck gezüchtetes Nutztier. Wie kann man also diese Kategorie verfeinern? Es könnte von Interesse sein, ob der Drache neben den traditionellen Fähigkeiten Fliegen, Feuer speien und sich mit Zähnen und Klauen seiner Feinde zu erwehren, auch andere aufweist. Wie zum Beispiel die

Gedankenrede zwischen Eragon und Saphira und die ungelenkte Magie, die sie wirken kann. „Chinese wisdom“ ist eine sinnvolle Kategorie, die jedoch dahingehend erweitert werden sollte, ob der oder die Drachen tatsächlich mehr Wissen und besondere Weisheit in sich tragen, oder ob sie diese Weisheit lediglich durch Erfahrung und ein beispielsweise sehr hohes Alter erlangt haben. Ist eine Figur deutlich älter, als alle anderen, so wird sie zumeist für ihre Weisheit verehrt, gleich ob dies nun ein Mensch, ein Drache oder ein anderes Wesen wäre. Diese Tatsache gilt es aufzuzeigen. Deswegen sollte definitiv eine Kategorie mit aufgenommen werden, die das Entwicklungsstadium des Drachen thematisiert; also ob der Drache als Ei in die Handlung eingeführt wird, er in kindlichem Alter oder erwachsen ist, oder ob er vielleicht schon ein wahrer Methusalem ist, wie es beispielsweise auf Glaedr zutreffen würde. Ebenso wichtig wäre es zu vermerken, ob der Drache eine außergewöhnliche Einzellerscheinung ist, oder eine geläufige Spezies, die zahlenmäßig gut vertreten ist. In diesem Zusammenhang stünde auch „Lonely child solution“ - eine sehr wichtige Kategorie, die die Beziehung zwischen Drache und Held spezifiziert. Doch sollte diese Kategorie etwas weiter gefasst werden und die Konstellation rund um den Drachen generell erfassen. Genauer könnte man dann die Beziehung zur Hauptfigur darstellen und definieren. Es sollte mehr auf das allgemeine Figurenkonstrukt geachtet und dann erst der Fokus auf den Drachen gelegt werden.

Insgesamt ist also Sievers' Modell durchaus anwendbar, doch müsste um etliche Punkte ergänzt werden. Zu sehr zielen seine Thesen auf den mittelalterlichen Drachen ab, wo ein freundlicher Drache beziehungsweise der Drache als Freund noch mehr als außergewöhnlich erscheint. Doch betrachtet man die Entwicklungen der Drachenfigur in den untersuchten Gattungen, so stellt man fest, dass der Drache weitaus häufiger Freund denn Feind ist.

6.) Resümee

Ziel der Arbeit war es zu untersuchen, wie in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur mit einem Drachen verfahren wird und welche Rolle er dabei einnimmt. Gibt es auf den Drachen bezogen nur eine beschränkte Anzahl von Figurentypen, oder erscheint er unendlich wandelbar? Darüber hinaus sollte eine Bewertung seines Handlungsimpulses und seines Reflexionsvermögens mithilfe der Thesen Burkhard Sievers' vorgenommen werden.

Da das Motiv des Drachen den Sagen, Märchen und Legenden entstammt, und diese die Grundlage phantastischer Literatur und der Phantastik im allgemeinen darstellen, ist es vormalig wichtig nicht nur die Motivgeschichte, sondern auch die Gattungsgeschichte eingehend zu betrachten. Deswegen wurde zunächst ein Überblick über Theoriegeschichte und Forschungsdiskussion rund um den Begriff Phantastik, Fantasy und der phantastische Literatur im Allgemeinen gegeben. Dabei wurde die Forschungsarbeit zur Definition von Phantastik von Louis Vax, Roger Callois und Georges Jacquemin ebenso berücksichtigt wie die Arbeit zur Entwicklung im deutschsprachigen Raum von Tzvetan Todorov, Stanislaw Lem und Andrzej Zgorzelski. In weiterer Folge wurde auch ein Bogen gespannt von den Forschungen Ruth Kochs, über Anna Krüger und Göte Klingberg, bis hin zu Gerhard Haas, Uwe Durst und Renate Lachmann.

Diese Definitionsversuche der Phantastik auch auf die phantastische Kinder- und Jugendliteratur umzulegen, bemühen sich vor allem Carsten Gansel, Clemens Ruthner und Nils Kulik, der sich im Besonderen dem Guten und dem Bösen in der Kinder- und Jugendliteratur widmete. Neuere Tendenzen verfolgt auch Hans-Heino Ewers. In den 1980er Jahren verdienen sich viele weitere in der Diskussion um einen Definitionsversuch der Phantastik innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur. Unter ihnen Wolfgang Meissner, Reinbert Tabbert, Bernhard Rank oder auch Dieter Petzold. Sie alle wurden im einleitenden Kapitel beachtet und ihre Arbeit beleuchtet. Auch Florian F. Marzin, Birgit Patzelt, Marianne Wunsch und Heinrich Kaulen mit ihren Beiträgen zur jüngeren Forschungsdiskussion wurden nicht vernachlässigt. Die neueste Forschung beschäftigt sich weniger mit der Problematik rund um die Definition und Abgrenzung der Gattung Phantastik und ihrer Charakteristika, sondern widmet sich vielmehr einzelnen Werken und analysiert diese

nach ganz konkreten Fragestellungen, weshalb auf diese nicht weiter eingegangen werden konnte.

Um den Ursprüngen des Drachenmotivs, die sich in den Gattungen Legende & Mythos, Sage und Märchen finden, nachgehen zu können, ist es notwendig in diesem ersten einleitenden Kapitel zur Begriffsdefinition nicht nur eine Abgrenzung zu diversen Gattungen vorzunehmen, sondern auch dieselben kurz darzustellen.

Im zweiten großen Abschnitt meiner Arbeit wird spezifisch auf den Drachen, seine historische Entwicklung, sein Bestehen als literarische Figur und seinen Charakter eingegangen. Ebenso beachtet werden der Drachenkampf und seine darin vorkommenden Gegner, Helden, Bezwinger und Erlöser. Die wohl erste Erwähnung eines Drachens findet sich im Heldenlied des Beowulf, der gegen ein gar schreckliches Ungeheuer kämpfen muss. Zu jener Zeit, beziehungsweise bis in das 17. Jahrhundert hinein glaubte man an die tatsächliche Existenz von Drachen, oder dass es sie zumindest gegeben haben musste, weshalb sich viele Gelehrte, unter ihnen Edward Topsell und Wilhelm Hösche, mit ihrer Anatomie und naturwissenschaftlichen Geschichte beschäftigten. Erst im 19. Jahrhundert machte man sich nach und nach bewusst, dass der Drache wohl nicht existiert habe und hinterfragte nun das Entstehen des Drachenmotivs. Heimito von Doderer definierte den Drachen als ein Relikt früherer Zeiten, das in die Gegenwart hereinragt und dabei Angst und Schrecken hervorruft. Er kann eine dunkle Erinnerung an vergangene Zeiten ebenso sein wie eine mit Riesenwuchs ausgestattete Einzellerscheinung.

Das nächste Kapitel behandelte Burkhard Sievers' Thesen wie mit einem Drachen verfahren werden könne. Grundsätzlich widmet er sich der Frage, warum Menschen bestimmte Symbole verwenden und wie diesen Symbolen ihre Bedeutung zugeordnet wird und wurde. So hat er 5 grundlegende Thesen zur Beschaffenheit des Symbols Drache aufgestellt:

- 1) The heroic way: You have to kill him!
- 2) The magic solution: kiss him!
- 3) The science fiction approach: Ride him
- 4) The chinese version: wisdom
- 5) The lonely child solution: Let's be friends

Dies sind nach Sievers Auffassung die unterschiedlichen, aber auch ausreichenden Bedeutungen, die dem Symbol Drache zugeschrieben werden können. Die erste These bezieht sich im Großen und Ganzen auf mittelalterliche Drachen, die als Ungeheuer getötet werden sollen und müssen. Die zweite These bezieht auch eine Frau mit ein in den Drachen-Kampf-Mythos und stellt die Beziehung zu all jenen Geschichten her, in denen eine Jungfrau aus den Klauen eines Drachens zu retten ist oder in denen Frauen sich ihrer Operrolle widersetzen und das Ungeheuer durch geheimnisvolle, teils magische Macht besiegen oder sogar zähmen können. Die Sciencefiction-These sieht Sievers bei all jenen Drachen als erfüllt an, die entartet und gezähmt sind und deren Leidenschaft verschwunden ist - der Drache wird reduziert auf ein Nutztier. Die vierte These, die die chinesische Tradition, in der der Drache ein Symbol der Weisheit und der Reinheit ist, aufgreift, wurde in meiner weiteren Arbeit eher ein wenig vernachlässigt, weil der asiatische Raum ausgespart werden musste. Die fünfte und letzte These – „the lonely child solution“ – ist laut Sievers immer prominenter vertreten. Der Drache scheint hierbei zwar in einigen Fällen seine magische Fähigkeiten behalten zu haben, doch größtenteils scheint er sich zu einem geliebten Haustier, oder einem Freund des Kindes gewandelt zu haben. Diese These wird vor allem innerhalb der Analysen zur Fantasy von großer Bedeutung sein.

Im zweiten und gleichzeitig letzten Kapitel des Hauptteils werden nun die sieverschen Thesen auf ausgewählte Werke der Fantasy, der phantastischen Literatur und der Bilderbücher angewendet. Phantastische Literatur und Fantasy erscheinen auf den ersten Blick leicht miteinander vergleichbar, doch das Bilderbuch fällt etwas aus dem Rahmen. Aber gerade das Bilderbuch hat in dieser Analyse nicht nur seine Berechtigung, sondern ist gar dringend notwendig; denn es zeigt die Symbolhaftigkeit und die Emblematik eines Drachens innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur besonders deutlich auf.

Um die Analysen besser erklären, darstellen und verdeutlichen zu können, stehen im Anschluss drei Statistiken zu Bilderbüchern, Phantastischer Literatur und Fantasy. Diese Statistiken sind reine Zahlenspiele, die den Gewichtungen Zahlen zuteilen sollen. Es soll keine quantitative Auswertung vorgenommen, sondern es sollen nur die Ergebnisse der Analyse auf einen Blick erkenntlich gemacht werden.

Die Bilderbücher, die ich in meine Analysen einbezogen habe, sind Nikolaus Heidelbachs *Buch für Bruno*, Chris Wormells *Georg und der Drache* und Sue Scullards *Miss Harriets Reise mit dem Drachen*. In allen diesen drei Werken sind die Drachen in tendenziell eher angsteinflößender Funktion zu sehen. In *Buch für Bruno* wird der Drache getötet, bei *Georg und der Drache* zumindest vertrieben und auch die in *Miss Harriets Reise mit dem Drachen* vorkommenden Drachen werden aus Angst eingesperrt, bevor man sie geläutert in die Freiheit entlässt. In allen drei Fällen ist der Drache jedoch nicht Hauptakteur, sondern dient nur der Untermalung des Mutes und der Stärke der Hauptfiguren. Darüber hinaus zeigt sich, obwohl die Drachen böse konnotiert sind, bereits ein Aufbrechen dieser Reduktion; es lässt sich eine Entwicklung erkennen hin zum Harmlosen, oder zumindest hin zum Überwindbaren. In Bezug auf Sievers treffen hier lediglich seine erste und seine zweite These in größerem Maße zu; die anderen sind zu vernachlässigen.

Innerhalb der Phantastischen Literatur verglich ich Astrid Lindgren *Die Brüder Löwenherz*, Michael Ende *Die Unendliche Geschichte* und Mira Lobe *Ingo und Drago* miteinander. Und im Gegensatz zum Bilderbuch treffen hier ganz unterschiedliche Drachen aufeinander, die unterschiedlichste Funktionen einnehmen. In *Brüder Löwenherz* existiert Katla als Verkörperung des Bösen. Fuchur aus der *Unendlichen Geschichte* ist das reine Gegenteil: rein gar im wörtlichen Sinne, denn er ist die Verkörperung der reinen Freude und des Glücks. Drago, der Drache aus *Ingo und Drago*, ist wieder ein völlig neuartiger Drache: Er ist weder gut noch böse. Er ist einfach er selbst, mit Charakter und dazugehörenden Fehlern. Betrachtet man nun alle drei Drachen, so scheinen sie drei verschiedene Funktionen inne zu haben: Katla ist eine Projektionsfläche für Ängste und Hass, eine Schreckgestalt, die aber schlussendlich besiegt werden kann. Fuchur ist das Gegenteil davon: Er bietet sich als Identifikationsfigur und Verbündeter an und motiviert das Böse zu bekämpfen. Drago ist wie keiner der beiden, lässt sich nicht domestizieren oder erziehen, und so außergewöhnlich er auch ist, findet er dennoch den Platz an den er gehört. In der Phantastischen Literatur ist also nicht mehr so leicht zu unterscheiden zwischen guten und bösen Drachen. Sie alle haben schon ihre Facetten und zeigen diese auch. Die Grenzen verschwimmen und lassen mehr Möglichkeiten für Selbstinterpretation und Fantasie. Dennoch sind jene Drachen eindeutig bestimmten Seiten, die eben dem Guten und dem Bösen zugeschrieben werden, zugeordnet. In der phantastischen Literatur stehen in einem

Werk auch nicht mehrere Drachen einander gegenüber; jedes Werk besitzt einen Drachen, der die Handlung maßgeblich mitbestimmt. Drago ist der einzige Drache innerhalb der von mir untersuchten phantastischen Literatur, der nicht nur im Erwachsenenalter dargestellt wird, sondern dessen Entwicklung vom Ei hin zum erwachsenen, oder zumindest jugendlichen Drachen mitverfolgt werden kann.

Innerhalb der phantastischen Literatur bestätigen sich mehrere Thesen Sievers': Es gibt einen bösen Drache, den es zu töten gilt, einen Drachen, auf dessen Rücken der jugendliche Held reisen darf, und einen Drachen, den ein kleiner Junge gerne als Haustier und zum besten Freund hätte. Es fällt auf, dass großteils nur eine oder maximal zwei Thesen auf einmal auf die einzelnen Drachen in hohem Maße angewendet werden können. Gleichzeitig wird keine der Thesen zu 100 Prozent erfüllt, immer wieder fehlen einige Aspekte, um ihnen völlig zu entsprechen.

Die von mir untersuchten Werke aus der Gattung Fantasy sind *Eragon* von Christopher Paolini, *Drachenreiter* von Cornelia Funke und *Die Drachenkämpferin* von Licia Troisi. Paolinis und Troisis Werke sind mehrbändig, worauf allerdings keine Rücksicht genommen, sondern die Geschichte an sich zur Gänze analysiert wurde. In *Eragon*, *Drachenreiter* und *Drachenkämpferin* werden uns wieder lauter gute Drachen als Hauptfiguren präsentiert. Besonders erscheint hier, dass der Drache keine verstörende Einzellerscheinung ist, sondern vielmehr zu einer bekannten Spezies jener Welt zählt, zumindest in der Vergangenheit der ersten beiden Werke, denn in der Gegenwart sind sie bedrohte Arten und das Abenteuer zeugt zu einem guten Teil von dem Versuch sie zu retten. Hauptfiguren, beziehungsweise dem Helden zugeordnete Figuren sind der weibliche Drache Saphira mit ihrem Reiter Eragon, der männliche Drache Lung mit seinem Reiter Ben und der männliche Drache Oarf mit seiner weiblichen Reiterin Nihal. Drachen sind also keine furchtbaren Einzellerscheinungen mehr, sondern stehen an der Seite eines Helden, unterstützen ihn und sind auch dadurch in Gefahr. Den guten Drachen und Helden stehen ihre Gegner gegenüber, denen auch Drachen zur Seite gestellt sind, die jedoch nicht dieselbe Aufmerksamkeit erhalten wie die guten. Die menschlichen Helden der jeweiligen Geschichten – Eragon, Ben und Nihal – sind Kinder beziehungsweise Jugendliche und wir können an ihrer Entwicklung teilhaben. Saphira ist allerdings der einzige Drache, der dieselbe Entwicklung durchmacht wie sein Reiter- nämlich das Erwachsenwerden. Oarf und Saphira werden als

durchwegs positive und gute Figuren beschrieben, wenngleich sie nicht fehlerfrei sind; sie machen Erfahrungen, lernen daraus und entwickeln sich. Lung hingegen zeigt weniger Facetten seines Charakters, wenn er überhaupt einen Fehler aufweist, dann den, dass er zu leichtgläubig ist. Er präsentiert sich von allen drei Drachen am kindlichsten, obwohl er der eigenständigste ist, denn Saphira trifft ihre Entscheidungen gemeinsam mit Eragon und Oarf nimmt Befehle entgegen. Alle drei Drachen bauen eine besondere Beziehung zu ihren Reitern auf; diejenige von Saphira und Eragon geht sogar soweit, dass ihre Geister verschmelzen können – und genau das macht die Drachen der Fantasy so besonders: Sie sind keine bösen, auszurottenden Gestalten mehr und auch keine unbekannte Spezies, sie sind vielmehr Freunde und Gefährten, Vertraute und Verbündete. Die Drachen sind notwendig, um den menschlichen Helden auf seinem Weg zu unterstützen, zu motivieren und ihn gar erst seinen Weg finden zu lassen.

Wendet man also Sievers' Theorien, dass ein Drache entweder getötet werden müsse, in einer Beziehung zu einer Jungfrau stehe, als Reit- und Lasttier diene, weiser Ratgeber oder guter Freund eines einsamen Kindes sei, auf diverse Werke an, so zeigt sich, dass diese Theorien zwar zutreffen, sich daraus aber trotzdem nur wenige Erkenntnisse gewinnen lassen. Denn wenn ein böser Drache in den Werken aufscheint, so muss dieser getötet werden und entspricht demnach Sievers' erster Theorie. Doch ein guter Drache kann durchaus die übrigen Thesen zu mehr oder weniger großen Anteilen erfüllen und trägt so nur wenig zu einer neueren Möglichkeit der Differenzierbarkeit bei.

Ausgehend von den Bilderbüchern über die Phantastische Literatur bis hin zur Fantasy lassen sich deutliche Entwicklungen erkennen: Der Drache folgt nicht nur seiner Rolle als Bösewicht, sondern ihm wird auch selbst eine Entwicklung zugestanden; er übernimmt Verantwortung und verlässt seine Rolle als Antiheld, wird zu einer wichtigen Nebenfigur und schließlich zu einer Hauptfigur, wenn nicht sogar zu einem Helden. Das heißt, es ist die Möglichkeit zur Entwicklung gegeben, wie sie wohl niemals einem mittelalterlichen bösen Drachen zugestanden worden wäre. Vielmehr ist der Drache nun notwendig, um die Erzählung überhaupt darstellen und vorantreiben zu können.

Sievers' Modell auf verschiedene literarische Gattungen anzuwenden hat durchaus neue Erkenntnisse gebracht; es lässt sich gut anwenden, wenn man es für Vergleiche heranzieht, nicht jedoch, wenn man es auf ein einzelnes Werk anwendet. Dennoch wäre eine andere Kategorisierung oder Einteilung meines Erachtens zielführender.

- Schlusswort

Gesamt gesehen lässt sich also die Forschungsfrage, ob und wie sich der Drache als literarisches Motiv innerhalb bestimmter Gattungen weiterentwickelt hat, mithilfe der sieverschen Thesen beantworten: Ja, das hat er. Es lässt sich eine Entwicklung erkennen, die dem Drachen letzten Endes zugesteht eine eigenständige Figur zu sein, die nicht auf gut oder böse fixiert ist, sondern innerhalb der Geschichte frei entscheiden kann. Es wird ihr Intelligenz, Lernfähigkeit und Reflexionsvermögen attestiert, was ihr die Option eröffnet auch als (gute) Hauptfigur und Held zu bestehen.

Sievers' Thesen haben sich also bewährt, doch müssten meines Erachtens noch um einige Punkte erweitert werden. Die Unterscheidung in gute und böse Drachen ist essentiell wichtig, doch sollte es auch eine Möglichkeit geben ihre Beweggründe darzustellen und hierin Unterscheidungen zu treffen. Darüber hinaus müsste eine Unterkategorie zur Art der Vernichtung eines Drachens geschaffen werden, also ob er getötet, vertrieben oder lediglich besiegt werden muss. The magic solution: Kiss him sollte vollständig überarbeitet werden: Es müsste eine Unterscheidung geben, ob denn der Drache weiblich oder männlich ist, und falls er in enger Beziehung zu einer anderen Hauptfigur steht, welchen Geschlechts diese ist. „The science fiction approach: Ride him“ trifft auf beinahe alle von mir untersuchten Drachen zu, also müsste diese Kategorie insofern verfeinert werden, dass neben dem Fliegen auch andere Fähigkeiten wie Feuer speien oder Magie zu wirken mit berücksichtigt werden können. „The chinese version: Wisdom“ ist eine sehr sinnvolle Theorie, doch scheint hierbei nicht auf, woher der Drache sein Wissen erhalten hat; ist er tatsächlich weiser als andere Wesen oder vielleicht nur älter und konnte dadurch schon mehr Erfahrung und Wissen anhäufen? Deswegen sollte definitiv eine Kategorie mit aufgenommen werden, die das Entwicklungsstadium des Drachen thematisiert: Ist er in der gesamten Erzählung bereits erwachsen, oder sehen wir zum Beispiel seine Entwicklung von einem Ei hin zu einem erwachsenen Drachen? Auch das Geschlecht der Drachen und ihre Verortung innerhalb der

erzählten Geschichte thematisiert Sievers nicht, dabei wäre es wichtig zu wissen, ob der Drache eine außergewöhnliche Einzellerscheinung oder eine geläufige und zahlenmäßig gut vertretene Spezies ist.

Während und auch durch meine Analysen hat sich also gezeigt, dass Sievers' Modell um etliche Punkte ergänzt werden müsste, denn zu viele seiner Thesen zielen noch darauf ab, dass der Drache ein mittelalterlicher ist und der Drache als Freund zwar nicht undenkbar, doch aber mehr als außergewöhnlich scheint. Betrachtet man die Entwicklungen der Drachenfiguren in den untersuchten Gattungen, so stellt man fest, dass der Drache weitaus häufiger Freund denn Feind ist. Die Analysen anhand der sieverschen Thesen waren also wichtig um aufzuzeigen, welche Lücken diese aufweisen und was noch akzentuierter zu beachten wäre. Aufgabe war es, diese Thesen auf ihre Anwendbarkeit hin zu überprüfen und die daraus resultierenden Ergebnisse als Ausgangspunkt weiterer Untersuchungen zu betrachten, innerhalb derer die neu aufgestellten und verbesserten Thesen angewendet und überprüft werden können.

7.) Literaturverzeichnis

7.1. Primärliteratur

- Doderer, Heimito: Das letzte Abenteuer. Erzählung. Mit einem autobiographischen Nachwort.- München: Biederstein Verlag 1953
- Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Das Original mit den Illustrationen von Roswitha Quadflieg, 2. Aufl.- München: Piper 2009.
- Funke, Cornelia: Drachenreiter. Mit Illustrationen der Autorin.- Hamburg: Cecilie Dressler Verlag GmbH 1997.
- Heidelberg, Nikolaus: Ein Buch für Bruno.- Weinheim, Basel: Beltz&Gelberg 2007.
- Hocke, Roman (HG.): Der Niemandsgarten.- Stuttgart: Weitbrecht 1998.
- Lindgren, Astrid: Die Brüder Löwenherz. Zeichnungen von Ilon Wikland.- Hamburg: Verlag Friedrich Oetinger 1974.
- Lobe, Mira: Ingo und Drago. Gezeichnet von Susi Weigel.- Wien, München: Verlag Jungbrunnen 1975.
- Paolini, Christopher: Eragon. Das Vermächtnis der Drachenreiter. Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis, 10. Auflage.- München: cbj 2004.
- Paolini, Christopher: Eragon. Das Erbe der Macht. Aus dem amerikanischen Englisch von Michaela Link, 1. Auflage.- München: cbj 2011.
- Paolini, Christopher: Eragon. Die Weisheit des Feuers. Aus dem Amerikanischen von Joannis Stefanidis, 1. Auflage.- München: cbj 2008.
- Roßbacher, Verena: Das Verlangen nach Drachen. Roman- Köln: Kiepenheuer&Witsch 2009.
- Scullard, Sue: Miss Harriets Reise mit den Drachen, 5. überarbeitete Neuauflage.- Oldenburg: Lappan 2005.
- Sievers, Burkhard: Curing the Monster: Some Images of and Considerations About the Dragon- In: Pasquale Gagliardi: Symbols and Artifacts. Views of the Corporate Landscape.- Berlin: Walter de Gruyter&Co 1990, S. 207-231.
- Troisi, Licia: Die Drachenkämpferin. Im Land des Windes, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007.

- Troisi, Licia: Die Drachenkämpferin. Der Auftrag des Magiers, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007.
- Troisi, Licia: Die Drachenkämpferin. Der Talisman der Macht, aus dem Italienischen von Bruno Genzler.- München: Wilhelm Heyne Verlag 2007.
- Wormell, Chris: Georg und der Drache. Aus dem Englischen von Markus Weber. 1. Aufl.- Frankfurt am Main: Moritz Verlag 2008.

7.2. Sekundärliteratur

- Alpers, Hans Joachim, Werner Fuchs, Ronald M. Hahn, Jörg M. Munsonias, Hermann Urbanek: Lexikon der Fantasy- Literatur.- Germany: Fantasy Productions 2005.
- Andersen, Claus Esman: Astrid Lindgren und das kindlich Erhabene. Eine Analyse der Brüder Löwenherz ausgehend von Hans Christian Andersen, S. 35-55.- In: Svenja Blume, Bettina Kümmerling-Meibauer, Angelika Nix (Hg.): Astrid Lindgren- Werk und Wirkung. Internationale und interkulturelle Aspekte.- F. am Main: Peter Lang 2009 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und –medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, hg. v. Hans-Heino Ewers, Christine Garbe und Rüdiger Steinlein, Band 60).
- Biesterfeld, Wolfgang: Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur.: Vorschläge zur Definition, S. 71-80. In: Günter Lange, Wilhelm Steffens (Hg.): Literarische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur- Würzburg: Königshausen und Neumann, 1993 (=Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, Volkoch e.V., Band 13).
- Doderer, Klaus: Literarische Jugendliteratur. Kulturelle und gesellschaftliche Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1992 (=Jugendliteratur – Theorie und Praxis)
- Doderer, Heimito: Die Wiederkehr der Drachen. Aufsätze/ Traktate/ Reden. Vorwort von Wolfgang H. Fleischer, hg. v. Wendelin Schmidt-Dengler.- München: Biederstein 1970, S. 15-35.
- Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur.- Tübingen, Basel: Francke Verlag 2001.

- Egleton, Terry: Einführung in die Literaturtheorie. Aus dem Engl. v. Elfi Bettinger u. Elke Hentschel, 4. erw. u. akt. Aufl.- Stuttgart, Weimar: Metzler 1997. [=Sammlung Metzler, Bd. 246]
- Eicher, Thomas: Was heisst (hier) Intermedialität?.- In: Intermedialität. Vom Bild zum Text. Thomas Eicher, Ulf Bleckmann (Hg.).- Bielefeld: Aisthesis Verlag 1994.
- Gößling, Andreas: Drachen.- Deutschland: Arena 2006.
- Gstettner, Peter: Held und Superman. Über Kontinuität und Wandel von Identifikationsfiguren in der Kinder- und Jugendliteratur.- In: Friedbert Aspetsberger, Norbert Griesmayer (Hg.): In fremden Schuhen. Jugendliche Leser, Jugendliteratur, Gegenwartsliteratur, redigiert von Hermann Möcker.- Wien: Öst. Bundesverlag 1990 (=Schriften des Instituts für Österreichkunde: 55), S. 56-69.
- Jacquelin, Evelyne: Jenseits und zurück. Wege des Phantastischen zwischen deutschem und französischem Kulturraum – eine Skizze, S. 72.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen 2006, S. 67-87.
- Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie.- Berlin: Walter de Gruyter 2004 (=Narratologia. Contributions to Narrative Theory/ Beiträge zur Erzähltheorie, edited by/ hg. von Fotis Jannidis, John Pier, Wolf Schmid, editorial board/ wissenschaftlicher Beirat: Catherine Emmot, Monika Fludernik [u.v.m.]. 3.- Berlin, New York: Walter de Gruyter).
- Kaminski, Winfred: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit, 4. Aufl.- Weinheim, München: Juventa Verlag 1998. [=Grundlagentexte soziale Berufe].
- Kämmerlings, Richard: Verena Roßbacher: „Verlangen nach Drachen“. Männer am Rande des Nervenzusammenbruchs, 06.03.2009.- In: Frankfurter Allgemeine Feuilleton, Rezensionen (entnommen aus: www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/verena_rossbacher-verlangen-nach-drachen-maenner-am-rande-des-nervenzusammenbruchs-1923718.html, Stand vom 15.04.2012 um 10:20).
- Király, Edit: Drachen, Hexen und Dämonen. Heimito von Doderers Geschichtspoetik. Dissertation. Univ. Wien 1998.

- Krüger, Anna: Das Buch- Gefährte eurer Kinder. 2., verb. um die neuesten Jugendschriften erw. Aufl.- Stuttgart: Klett 1954.
- Kuchartz, Wilfried: Michael Ende. „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen.- Essen: die blaue Eule 1984. [=Pädagogik des Vorbilds, hg. v. Wilfried Kuchartz, Bnd 1].
- Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Eine Untersuchung bezogen auf Werke von Joanne K. Rowling, J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Astrid Lindgren, Wolfgang und Heike Hohlbein, Ottfried Preußler und Frederik Hetmann.- F. a. Main: Europ. Verlag der Wissenschaften 2005. (=Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, hg. v. Hans-Heino Ewers, Christine Garbe, Bernhard Rank und Rüdiger Steinlein, Band 33, zugl. Oldenburg, Univ. Diss., 2004).
- Lachmann, Renate: Schlüssiges – Unschlüssiges (Nach und mit Todorov), S. 87.-.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag 2006, S. 87-99.
- Lachmann, Renate: Erzählte Phantastik. Zu Phantasiegeschichte und Semantik phantastischer Texte, 1. Aufl. Orig. Ausgabe.- Suhrkamp: Frankfurt am Main 2002. [= Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft; 1578].
- Lurker, Manfred: Drache.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. und erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464), S. 149.
- Lurker, Manfred: Farben.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. u. erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464), S. 193-195.
- Lurker, Manfred: Motiv, Motivkunde.- Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. u. erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464), S. 492f.
- Lurker, Manfred: Symbol.- In: Wörterbuch der Symbolik. Unter Mitarbeit zahlreicher Fachwissenschaftler, hg. v. Manfred Lurker, 5. durchges. u. erw. Aufl.- Stuttgart: Kröner 1991. [=Kröners Taschenausgabe, Bnd 464), S. 719f.

- Müller, Ernst: Mythos/mythisch/Mythologie.- In: Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, hg. v. Karlheinz Barck, Martin Fontius u.a., Bnd 4 (Medien-Populär).- Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2002, S. 309-346.
- Peltsch, Steffen: Auch Bilder erzählen Geschichten...In: Steffen Peltsch (Hg.): Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch, S. 3-6. [=Beiträge Jugendliteratur und Medien. Vormalis Informationen Jugendliteratur und Medien (Jugendschriften-Warte), 8. Beiheft 1997]
- Petersen, Jürgen H.: Erzählsysteme. Eine Poetik epischer Texte.-Stuttgart, Weimar: Metzler 1993 [= Metzler Studienausgabe].
- Petzoldt, Leander: Märchen, Mythen und Sagen.- In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur, 4. unveränd. Aufl., Bnd 1: Grundlagen-Gattungen 2005.- Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2005, S. 246-266.
- Pimmer, Gertrude: Die Romane der Jugendbuchautorin Mira Lobe, 1994 [Dissertation].
- Rabus, Silke: Reise ins Disneyland...? Das Bilderbuch der 90er Jahre.- In: Gerald Leitner/ Silke Rabus (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur (=Kinder- und Jugendliteratur Bnd 6) [Onlinepublikation des Büchereiverbands Österreich], S. 37-57. (entnommen aus: www.voe.at/serviceangebote/Online-Publikationen/index.php?ArtikelId=482, Stand vom 01.04.2012 um 11:37.)
- Rajewsky, Irina O.: Intermedialität.- Tübingen, Basel: Francke 2002. (=UTB für Wissenschaft: Uni-Taschenbücher; 2261)
- Röhrich, Lutz: Drache, Drachenkampf, Drachentöter.- In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, hg. v. Kurt Ranke zusammen mit Hermann Bausinger, Bnd 3: Chro- Eng.- Berlin, New York: de Gruyter 1981, S. 787-815.
- Ruthner, Clemens: Imaginierte Referenzen. Kultursemiotische Prolegomena zur ‚Selbstzeugung‘ des Phantastischen.- In: Clemens Ruthner [u.A.]: nach Todorov. Beiträge zu einer Definition des Phantastischen in der Literatur.- Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag 2006, S. 135-145.
- Schmidt-Dumont, Gerd: Ästhetische Kommunikation am Beispiel von Bildgestaltung und Bildrezeption im Bilderbuch.- In: Steffen Peltsch (Hg.): Auch Bilder erzählen Geschichten... Beziehungen zwischen Text und Bild im Kinder- und Jugendbuch, S. 73-

98. [=Beiträge Jugendliteratur und Medien. Vormal's Informationen Jugendliteratur und Medien (Jugendschriften-Warte), 8. Beiheft 1997]

- Schnell, Rainer, Paul B. Hill, Elke Essner (Hg.): Methoden der empirischen Sozialforschung, 8. unveränd. Aufl.- München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag 2008 [=150 Jahre Wissen für die Zukunft].
- Scholz, Bernhard F.: Emblem und Emblempoetik. Historische und systematische Studien.- Berlin: Erich Schmidt 2002. [=Allgemeine Literaturwissenschaft – Wuppertaler Schriften. Hg. V. Ulrich Ernst u.a., Band 3]
- Schönfeldt, Sybil Gräfin: Astrid Lindgren, überarb. Neuausgabe 2007.- Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 1987 [=rowohlts monographien, hg. v. Uwe Naumann].
- Shuker, Karl Dr.: Drachen. Mythologie – Symbolik – Geschichte. Mit einem Vorwort von Dr. Desmond Morris.- Evergreen. Taschen GmbH: Köln 2006
- Steffen, Uwe: Drachenkampf. Der Mythos vom Bösen, 1. Aufl.- Stuttgart: Kreuz- Verlag 1984 [=Buchreihe Symbole].
- Thiele, Jens: Neue Erzählformen im Bilderbuch. Untersuchungen zu einer veränderten Bild-Text-Sprache.- Oldenburg: Isensee 1991.
- Tolkien, J.R.R.: Beowulf: Die Ungeheuer und ihre Kritiker.- In: Ders.: Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze, hg. v. Christopher Tolkien, aus dem Engl. v. Wolfgang Krege.- Stuttgart: Klett-Cotta 1984 [=Cotta's Bibliothek der Moderne; 30], S. 141-205.
- Watanasak, Kitinada: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende, 1992 [Diplomarbeit].
- Wünsche, Aug.: Der Sagenkreis vom geprellten Teufel.- Leipzig und Wien: Akademischer Verlag 1905.
- Drache.- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 73-75.
- Drachen.- In: Hans Biedermann: Knaurs Lexikon der Symbole. Mit über 600 Abbildungen, hrsg. Von Gerhard Riemann.- Germany: Droemer Verlag 1989, S. 96-98.
- Drachenkämpfe.- In: Lexikon der Symbole. Mit 16 Farbtafeln und über 900 einfarbigen Abbildungen, hg. v. Udo Becker.- Freiburg, Basel, Wien: Herder 1992, S. 58.

- Farbensymbolik.- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole: Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 100-102.
- Mary Poppins.- In: Leonard Maltin: The Disney films. From Snow White and de Seven Dwarfs to Dinosaur, a comprehensive look at all of Disney's classic films, with discussions of every feature-length movie as well as surveys of the cartoon shorts and TV shows, 4th edition.- JessieFilm Ltd. 2000, S. 226-232.
- Mythos.- In: Helmut Reinalter, Peter J. Brenner (Hg.): Lexikon der Geisteswissenschaften. Sachbegriffe-Disziplinen-Personen.- Wien, Köln, Weiar: Böhlau Verlag 2011, S. 571-578.
- Was ist ein Symbol?- In: Gerd Heinz-Mohr: Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, 7. Aufl.- Köln: Diederichs 1983, S. 9f.

7.3. Internetquellen

- <http://sievers.wiwi.uni-wuppertal.de/Biographie.1619.0?&L=0>
- <http://www.bromleyarts.com/sue-scullard-27th-july-2010-to-20th-august/>, Stand vom 08.10.2011 um 12:26.
- <http://www.heathfieldartandbooks.co.uk/artists/suescullard/suescullard>, Stand vom 08.10.2011 um 12:39.
- <http://www.suescullard.co.uk/>, Stand vom 08.10.2011 um 12:41.
- <http://www.lappan.de/Caroons.Comic.Bilderbuecher.alle-Bilderbuecher.Miss-Harriets-Reise-mit-dem-Drachen-3830310978>, Stand vom 08.10.2011 um 12:48.
- <http://www.kinderbuch-couch.de/scullard-sue-miss-harriets-reise-mit-dem-drachen>, Stand vom 08.10.2011 um 12:51.
- <http://www.beltz.de/de/kinder-jugendbuch/unsere-autoren/autor/chris-wormell>, Stand vom 08.10.2011 um 15:34.
- <http://biography.jrank.org/pages/974/Wormell-Christopher-1955>, Stand vom 08.10.2011 um 15:38.
- <http://www.theartworksinc.com/biography/wormellc>, Stand vom 08.10.2011 um 17:32.
- <http://www.kinderbuch-couch.de/wormell-chris-georg-und-der-drache>, Stand vom 08.10.2011 um 17:39.

- <http://www.alagaesia.com/author.php>, Stand vom 26.10.2011 um 14:43.
- <http://www.phantastik-couch.de/christopher-paolini>, Stand vom 26.10.2011 um 14:54.
- http://www.randomhouse.de/Autor/Christopher_Paolini/p99405.rhd, Stand vom 26.10.2011 um 15:02.
- <http://www.eragon.de/drachenvisionen>, Stand vom 26.10.2011 um 15:20.
- http://www.maerchen-sammlung.de/Grimms-Maerchen_15/Der-Teufel-und-seine-Grossmutter_331, Stand vom 20.01.2012 um 19:49.
- http://www.traunsteiner-tagblatt.de/includes/mehr_chiemg.php?id=128, Stand vom 20.01.2012 um 19:55.
- http://www.x-zine.de/xzine_stories.id_17, Stand vom 20.01.2012 um 20:08.
- http://www.traunsteiner-tagblatt.de/includes/mehr_chiemg.php?id=128, Stand vom 21.01.2012 um 10:50
- <http://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/epik/legende.htm>, Stand vom 09.03.2012 um 12:34.
- <http://www.phantastik-couch.de/cornelia-funke.html>, , Stand vom 09.03.2012 um 13:34.
- <http://www.corneliafunkefans.com/de/cornelia/causes-and-interests/1>, Stand vom 09.03.2012 um 13:39.
- http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/autoren/funke_cornelia.html, Stand vom 09.03.2012 um 13:44.
- <http://www.fembio.org/biographie.php/frau/biographie/cornelia-funke/>, Stand vom 09.03.2012 um 13:48.
- <http://www.dagmarwilde.de/fachseminarergebni/bilderbuch1>, Stand vom 01.04.2012 um 10:59.
- <http://www.stube.at/tagebuch/download/Benthin.pdf>, Stand vom 27.03.2012 um 16:42.
- [http://www. Projektarbeiten.bvoe.at/GrossElke.pdf](http://www.Projektarbeiten.bvoe.at/GrossElke.pdf), Stand vom 27.03. 2012 um 17:09.
- <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/281-bilderbuch>, Stand vom 23.06.2012 um 16:33.
- <http://www.pm-magazin.de/a/haben-elefanten-angst-vor-m%C3%A4usen>, Stand vom 21.08.2012 um 10:44.

- http://www.zeit.de/2000/22/200022.stimmts_elefante.xml, Stand vom 21.08.2012 um 10:48.
- <http://dsc.discovery.com/fansites/mythbusters/db/animals/elephants-afraid-mice.html>, Stand vom 21.08.2012 um 10:50.
- <http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&hitlist=&patternlist=&lemid=GS00585>, Stand vom 09.01.2013 um 21:59.

Zusammenfassung

Ziel der Arbeit war es zu untersuchen, wie in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur mit einem Drachen verfahren wird und welche Rolle er dabei einnimmt. Gibt es auf den Drachen bezogen nur eine beschränkte Anzahl von Figurentypen, oder erscheint er unendlich wandelbar? Deswegen wurden nach einem Überblick über Theoriegeschichte, Forschungsdiskussion und der Entwicklung des Drachenmotivs Burkhard Sievers' fünf Thesen wie mit einem Drachen verfahren werden könne auf jeweils drei Werke der Gattungen Bilderbuch, Phantastische Literatur und der Fantasy angewandt.

- The heroic way: You have to kill him!
- The magic solution: kiss him!
- The science fiction approach: Ride him
- The chinese version: wisdom
- The lonely child solution: Let's be friends

Die Bilderbücher, die ich in meine Analysen einbezogen habe, sind Nikolaus Heidelbachs *Buch für Bruno*, Chris Wormells *Georg und der Drache* und Sue Scullards *Miss Harriets Reise mit dem Drachen*. In allen diesen drei Werken sind die Drachen in tendenziell eher angsteinflößender Funktion zu sehen.

Innerhalb der Phantastischen Literatur verglich ich Astrid Lindgren *Die Brüder Löwenherz*, Michael Ende *Die Unendliche Geschichte* und Mira Lobe *Ingo und Drago* miteinander. Und im Gegensatz zum Bilderbuch treffen hier ganz unterschiedliche Drachen aufeinander, die unterschiedlichste Funktionen einnehmen.

Die von mir untersuchten Werke aus der Gattung Fantasy sind *Eragon* von Christopher Paolini, *Drachenreiter* von Cornelia Funke und *Die Drachenkämpferin* von Licia Troisi. In *Eragon*, *Drachenreiter* und *Drachenkämpferin* werden uns wieder lauter gute Drachen als Hauptfiguren präsentiert. Besonders erscheint hier, dass der Drache keine verstörende Einzelerscheinung ist, sondern vielmehr zu einer bekannten Spezies jener Welt zählt.

Neben der Analyse der Sieverschen Thesen und einem Resümee der praktischen Anwendung derselben werden auch Vorschläge einer neuen Kategorisierung gegeben.

LEBENS LAUF: MARIANNE SCHNELL

Persönliche Informationen

Geburtsdatum: 30. Dezember 1985
Geburtsort: Wien
Staatsangehörigkeit: Österreich

Landstraßer Gürtel 35, 1030 Wien
E-mail: a0405821@unet.univie.ac.at
Tel.nummer: 0676/ 949 37 68

Ausbildung

- Seit Sept. 2004 Diplomstudium der **Deutschen Philologie** an der Universität Wien
 Schwerpunkt Neuere deutsche Literatur: Besondere Beschäftigung mit
 Kinder- und Jugendliteratur, den Genres Fantasy und Science-Fiction und
 Literatur von und für Frauen
 Freie Wahlfächer: Vor allem zur Sozialgeschichte, Mediengeschichte,
 der Geschlechtergeschichte unter Berücksichtigung mystischer
 Vorstellungen.
 Diplomarbeit „Drachen und ihre Darstellung in der modernen Kinder-
 und Jugendliteratur der Gegenwart“

 Diplomstudium der **Geschichte** an der Universität Wien
 Schwerpunkt Sozial- und Geschlechtergeschichte: Besondere
 Beschäftigung mit Körperidentität, Vorstellungen von Moral und Tabus
 und der mittelalterlichen jüdischen Geschichte
 Freie Wahlfächer: Vor allem zur Medizingeschichte des Mittelalters
 Diplomarbeit „Überlebensstrategien von im Nationalsozialismus
 diskriminierten „Mischehepaaren“ am Beispiel lebensgeschichtlicher
 Texte.
- Juni 2004 Matura
- 1996-2004 Akademisches Gymnasium Wien
- 1992-1996 Private Volksschule Judenplatz

Einschlägige Berufserfahrung

- 2010-2011 Programmleitung Kinder- und Jugendprogramm BUCH WIEN 10
- November 2009 Mitarbeit beim Kinder- und Jugendprogramm der BUCH WIEN 09
- Seit 2008 Nachhilfe für Deutsch, Englisch und Geschichte

Zusatzqualifikationen

- Seit 2006 Arbeit als Ordinationsassistentin

Fremdsprachenkenntnisse (Selbstbeurteilung nach dem ERR)

- Englisch C1, Französisch B1