



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-
Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts

Verfasserin

Mag. Martina Karoline Dörriich

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 333 299

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Lehramt UF Deutsch,
UF Psychologie/Philosophie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle bei all jenen bedanken, die mich bei der Entstehung dieser Arbeit begleitet und mein Studium ermöglicht haben.

Mein besonderer Dank geht an Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer, der ein sehr kompetenter, hilfreicher Betreuer für diese Arbeit war.

Mein persönlicher Dank geht an meinen Partner Markus Putzenlechner, der mich auf meinem Lebensweg begleitet und immer für mich da ist. Ich danke auch Peter Apfl für seine Hilfe, seine Inspiration und Unterstützung.

Ebenfalls danke ich all meinen Freundinnen und Freunden, die mich unterstützen und mir bei Seite stehen, allen voran meinen Schwestern Barbara und Katharina, Tina Spilka und Elisabeth Grill. Außerdem möchte ich meiner Mutter Elisabeth Winter für ihre Unterstützung danken.

Ich widme diese Arbeit meiner Großmutter Maria Winter, die mir mit ihrer starken, bodenständigen Persönlichkeit ein großes Vorbild ist.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
1. Fantasy als Genre der Phantastischen Literatur	8
1.1 Definitionen der Fantasy-Literatur	11
1.2 Fantasy und Mythos	13
Exkurs: Fantasy als Genre der Kinder- und Jugendliteratur	14
2. Figurentheoretische Aspekte	17
2.1 Die Figurenanalyse und ihre Bedeutung für die Literaturwissenschaft	17
2.2 Was ist eine Figur?	17
2.3 Ordnungsschemata der Figurenanalyse.....	21
2.4 Figuren der Weisheit	23
2.4.1 Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-Literatur.....	24
Exkurs: Weisheit und Kritik an der Macht.....	25
Zusammenfassung	27
3. Zauberer als weise Figuren	28
3.2 <i>Lord of the Rings</i> : Der Zauberer Gandalf.....	29
3.2.1 Tolkien und Mittelerde.....	29
3.2.2 Gandalf der Zauberer	31
3.2.3. Gandalf – figurentheoretische Aspekte	32
3.2.4 Gandalfs Funktionen als weiser Charakter.....	34
3.3 Exkurs: Gandalf und Dumbledore.....	41
3.4 Fazit: Zauberer und Weisheit	42
4. Drachen als weise Figuren	43
4.1 Drachen und ihre mythologische Bedeutung	43
4.2.1 Kai Meyer und die Wolkenvolk-Trilogie.....	46
4.2.2 Drachen in der Trilogie von Kai Meyer	47
4.2.3 Drachen – figurentheoretische Aspekte	47
4.2.4 Drachen und ihre Funktionen als weise Charaktere.....	50
4.3 Exkurs: Der Drache Fuchur im Vergleich mit Yaozi.....	55

4.4 Zauberer und Drachen im Vergleich	57
5. Komplexe Weisheitskonzepte in der Fantasy – <i>His Dark Materials</i>	59
5.1 Philip Pullman und die Trilogie <i>His Dark Materials</i>	59
5.2 Fantasy- und figurentheoretische Aspekte	61
5.3 Weisheit bei Philip Pullman	62
5.3.1 Typische Weisheitscharaktere	62
5.3.2 Atypische Weisheitscharaktere	69
5.3.3 Staub – Die Grundlage menschlicher Weisheit.....	71
Fazit	78
Zusammenfassung und Fazit	79
Literaturverzeichnis.....	81
Curriculum Vitae.....	87

Vorwort

Die Fantasy-Literatur ist ein bedeutendes Genre der Phantastischen Literatur. Vor allem Werke der Kinder- und Jugendliteratur sind der Phantastik zuzuordnen; das Genre ist in den letzten Jahrzehnten sehr beliebt geworden. Durch die komplexen Darstellungen haben die Werke eine Doppeladressierung an Erwachsene und an Kinder und Jugendliche - daher können sie zugleich der KJL als auch der Erwachsenenliteratur zugeordnet werden.

Mein Forschungsziel dieser Arbeit ist es, die Funktionen weiser Figuren in der Fantasy zu analysieren. Da es wenige literaturwissenschaftliche Werke zur Figurenanalyse gibt, versucht diese Arbeit ein paar Lücken füllen, und die Figurentheorie als fruchtbare Forschungsrichtung aufzuzeigen und vorzustellen.

Zunächst wird das Genre Fantasy als Teil der Phantastischen Literatur definiert und eingeordnet. Wichtige Merkmale dieser Kategorie werden anhand theoretischer Abhandlungen benannt und Abgrenzungen zu anderen Genres aufgezeigt. Dazu werden vor allem die Begriffe von Frank Weinreich und Uwe Durst verwendet. Außerdem behandle ich die Figurentheorie von Fotis Jannidis, der in seinem Text die wichtigsten Fragestellungen zur literarischen Figur aufzeigt. Vor allem Charakter-Funktionen in literarischen Texten sind meine theoretische Basis, auf der meine Analysen aufgebaut sind.

Als Beispiele habe ich weise Charaktere aus Trilogien ausgewählt. Zunächst untersuche ich prototypische Weisheitsfiguren: Zauberer und Drachen. Beide haben ihre Wurzeln in verschiedenen mythologischen Traditionen, die eng mit ihren jeweiligen Funktionen als Figur verknüpft sind. Als erstes Beispiel habe ich die Ring-Trilogie von J.R.R. Tolkien ausgewählt. Der Autor gilt als „Vater der Fantasy“ und hat auch selbst theoretische Abhandlungen zur Phantastik verfasst. Der Zauberer Gandalf in *Lord of the Rings* entspricht einem prototypischen Weisen. Er erfüllt die von mir definierten Funktionen weiser Charaktere: Er gibt Orientierung, ist mächtig, autoritär und beschützt seine Gefährten. Das zweite Beispiel ist eine Trilogie von Kai Meyer, der einer der wichtigsten deutschsprachigen Fantasy-Autoren ist. Der Drache Yaozi in der *Wolkenvolk*-Trilogie entspricht ebenfalls dem typischen Weisheits-Image. Er hat, ähnlich wie Gandalf, gewisse Funktionen und vor allem für die Protagonisten ist er eine essentielle Figur. Als drittes literarisches Beispiel analysiere ich *His Dark Materials* von Philip Pullman. Im Gegensatz zu den anderen Werken ist die Darstellung von Weisheit bei diesen drei Werken komplexer gestaltet: Einerseits gibt es typische Weisheitsfiguren, die ebenfalls die Funktionen weiser Charaktere erfüllen. Andererseits

arbeitet Pullman mit *round characters* – diese sind sehr komplex gestaltet, sie überraschen den Rezipienten, sind schwer zu kategorisieren und dekonstruieren Klischees. Außerdem inszeniert der Autor mit dem Konzept „Staub“ eine neue Form von Weisheit: Die Innovation liegt darin, dass „Staub“ Partikel mit Bewusstsein sind, die den Menschen erst die Möglichkeit zur Erkenntnis geben. Ohne „Staub“ ist kein Selbstbewusstsein und kein Wissen möglich. Mit diesem Konzept rückt Philip Pullman nicht nur die Weisheit selbst in den Vordergrund, sondern vor allem die Möglichkeit ihres Entstehens.

Ziel dieser Arbeit ist es, ein Panorama von verschiedenen Weisheitsfiguren in der Fantasy zu schaffen, die jeweiligen Funktionen der Charaktere aufzuzeigen und innovative Konzepte vorzustellen, welche die Traditionen der Figuren-Funktionen aufbrechen und neu definieren.

1. Fantasy als Genre der Phantastischen Literatur

Fantasy-Literatur boomt: Der Erfolg in der Unterhaltungskultur ist enorm. Frank Weinreich spricht vom „Phänomen Fantasy“¹, das auch in anderen Medien realisiert ist (Filme, Computergames, Rollenspiele, etc.). Fantasy erreicht viele Altersstufen; auch die theoretischen Abhandlungen zum Thema werden immer zahlreicher. Seit den 1970ern gibt es einen regen literaturwissenschaftlichen Diskurs um die Phantastik.² Wie bei vielen anderen literaturwissenschaftlichen Themen sind die Begriffsdefinitionen der Fantasy sehr schwammig und strittig. Leider haben sich bis heute keine klar definierten Begriffe durchgesetzt und so arbeitet jede Theorie mit unterschiedlichen Definitionen.

Ich beziehe mich bei meinen Analysen auf die Werke zur Phantastik von Sanna Pohlmann und Uwe Durst. Die Fantasy-Literatur wurde sehr ausführlich von Frank Weinreich behandelt, dessen Begriffsrepertoire ich in meine Arbeit einfließen lasse. Der bekannteste Theoretiker zum Thema Phantastik ist Tzvetan Todorov, dessen Texte ich jedoch nur kurz erwähnen werde, da seine Arbeiten in der Forschung zwar sehr wichtig, seine Definitionen jedoch als überholt gelten, wie dies durch die kritischen Bemerkungen anderer Fantasy-Theoretiker ersichtlich wird. Außerdem behandelte er nur ein sehr kleines Spektrum der phantastischen Literatur, das sich nicht auf alle Genres übertragen lässt.

Die Fantasy-Literatur ist eine Untergattung der Phantastischen Literatur. Der Begriff Phantastik hat sich seit 1830 in Frankreich etabliert³ und wird heute als Gattungsbegriff verwendet, um Texte inhaltsbezogen zu ordnen. Um die Phantastik zu definieren, zitiere ich Gero von Wilpert:

Sammelbegriff für alle Literatur außerhalb relig.myth. Kontexts, die die realist. Ebene überschreitet zugunsten des Irrealen, Surrealen, Wunderbaren, Übernatürlichen, Zaubenhaften, Unheimlichen, Bizarren, Grotesken, Okkulten, Traumhaften, Unbewussten, Halluzinatorischen, Visionären, Gespenstisch-Geisterhaften oder deren versch. Kombinationen.⁴

Im Gegensatz zu realistischen Texten sind nach Uwe Durst phantastische durch wunderbare Elemente charakterisiert.⁵ Es gibt eine oder mehrere Welten, die unserer Vorstellung von

¹ Weinreich, Frank: Fantasy- Einführung. Essen: Oldib, 2007, S. 9

² Vgl. Pohlmann, Sanna: Phantastisches und Phantastik in der Literatur. Zu phantastischen Kinderromanen von Astrid Lindgren. Wettenberg: J&J Verlag 2004, S. 12

³ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 7

⁴ Wilpert, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur. Stuttgart: Kröner, 1989, S. 679

⁵ Vgl. Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. 2. Auflage, Berlin: Lit Verlag, 2010, S. 22

Realität nicht entsprechen. Die Grenzüberschreitung ist demnach ein sehr wichtiges Element des Phantastischen.⁶ Es findet ein „Bruch mit der allgemeinen Weltvorstellung“⁷ statt. Dies heißt jedoch nicht, dass fiktive Welten den realen entsprechen. Die realistische wie auch die phantastische Literatur beziehen sich lediglich auf unsere Realität, jedoch auf eine fiktive, künstlerische Art und Weise. Die Phantastik unterscheidet sich vom Realismus dahingehend, dass ein Vergleich mit der realen Welt für den Leser oder die Leserin nicht mehr möglich ist – die Elemente der fiktiven Welt erscheinen „nicht realitätskompatibel“⁸. Jede erzählte Welt ist künstlich, jedoch immer der Vorstellung einer realen entnommen. Der Unterschied in der Phantastik liegt nun im Bruch konventioneller Vorstellungen, in der Grenzüberschreitung. Diese Texte beinhalten eine Art „Rätsel“⁹, das nach alternativen Erklärungsversuchen verlangt. Das Rätselhafte, Grenzüberschreitende, Unbestimmte sind somit wichtige Elemente der Phantastik und charakterisieren sie. Das Phantastische kann Literatur potenzieren und parodieren und damit sind zwei wichtige Funktionen nach Uwe Durst genannt.¹⁰

Sanna Pohlmann definiert drei Grundmodelle des Phantastischen, die sich in der Darstellungsart der phantastischen Elemente voneinander unterscheiden.¹¹ Es kommt darauf an, in welchem Rahmen die Elemente dargestellt werden – in einer eigenen, in sich geschlossenen Welt, als Charaktere/Gegenstände, die in die fiktiv-reale Welt überraschend eintreten oder es gibt zwei getrennte Universen/Ordnungssysteme, die miteinander verbunden sind:

- Grundmodell A: In der fiktiven realitätsnahen Welt treten plötzlich phantastische Elemente oder Charaktere auf, die Veränderungen bewirken.¹² „Mary Poppins“ ist nur eines von vielen Beispielen der Weltliteratur. Es wird vor allem der Überraschungseffekt inszeniert, der mit dem Eintreten des Ereignisses hervorgerufen wird. Die Protagonisten versuchen den phantastischen Rätseln auf den Grund zu gehen und entdecken meist eine neue, fremde Welt, die in Koexistenz zu der eigenen besteht.
- Grundmodell B: Durch Verbindungen gelangt man von einer „real-fiktiven in eine phantastische Welt“¹³ und wieder zurück.¹⁴ Ein Beispiel, das in der Arbeit näher analysiert wird, ist die Verbindung von der Welt der Magier mit der der Muggles in der *Harry Potter*-Serie von J.K. Rowling. Die Welten existieren parallel und die

⁶ Vgl. Durst, 2010, S. 30

⁷ Ebd., S. 69

⁸ Ebd., S. 70

⁹ Ebd., S. 177

¹⁰ Vgl. Durst, 2010, S. 382

¹¹ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 43-46

¹² Vgl. Ebd., S. 43

¹³ Pohlmann, 2004, S. 43

¹⁴ Vgl. Ebd., S. 45

Grenzen können fließend sein oder durch eine Art Tunnel markiert sein (z.B. *Alice in Wonderland* von Lewis Carroll oder die *Narnia*-Reihe von C.S. Lewis).

- Grundmodell C: Die phantastische Welt existiert alleine in ihrer Eigendynamik. Sie kann als verfremdete Form der realen interpretiert werden. Eine „Eigenwelt“¹⁵ ist zum Beispiel die von J.R.R. Tolkien geschaffene Welt Mittelerde. Nach Sanna Pohlmann ist dieses Modell dem Märchen sehr ähnlich.¹⁶ Die Verbindung mit der quasi-realen Menschenwelt ist nicht gegeben. Die Welten werden, wie bei *Lord of the Rings* komplex und vielschichtig dargestellt; sie haben ihre eigenen Wesen, Geschichten und sogar Sprachen. Ein anderes Beispiel sind die Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett.

Nach Tzvetan Todorov kann die Phantastische Literatur in zwei große Themenblöcke eingeteilt werden: in *themes of the self* und *themes of the other*.¹⁷ Das formale Kriterium der ersten Gruppe ist die Kopräsenz.¹⁸ Während die Ich-Themen das Verhältnis zwischen Geist und Materie analysieren, sind Du-Themen auf das Verhältnis der Menschen untereinander spezifiziert.¹⁹ Protagonisten der Ich-Themen wollen herausfinden, woher die wunderbaren Charaktere oder Gegenstände stammen, es kommt zum Bruch mit der Welt des Protagonisten und wie dieser damit umgeht. Die psychischen Vorgänge der Hauptfigur stehen im Vordergrund.²⁰ Im Gegensatz dazu ergeben sich Du-Themen aus den Beziehungen der Figuren zueinander, aus kommunikativen Prozessen. Beide Themen-Arten können in einem Werk vorkommen, sie sind also auch parallel in den Texten realisiert. Bei Tolkiens *Lord of the Rings* sind Frodos Gedanken und seine persönliche Prüfung als Ringträger bedeutend, aber auch das Kollektiv, die Ringgemeinschaft und die sich gegenüberstehenden Parteien spielen eine Rolle. Der Ring-Krieg und die innere Läuterung – beide werden miteinander im Werk inszeniert.

Die Phantastik unterteilt sich in verschiedene Genres, die miteinander durch wunderbare Elemente und den Bruch mit der realen Welt gekennzeichnet sind. Phantastische Genres sind unter anderem die Utopie, die Dystopie, Science Fiction und Fantasy²¹, wobei es viele Mischformen gibt (z.B. Werke der Science Fantasy wie die *Star Wars*-Saga). Die Grenzen

¹⁵ Vgl. Ebd., S. 45

¹⁶ Vgl. Ebd., S. 46

¹⁷ Todorov, Tzvetan: *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. USA: Cornell Paperbacks 1975, Foreword

¹⁸ Vgl. Ebd., S. 107

¹⁹ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 24

²⁰ Vgl. Ebd., S. 25

²¹ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 28

zum anderen Genre sind fließend und oft ist eine eindeutige Zuordnung nicht einfach. Auch das Märchen und das Horror-Genre werden der Gruppe der Phantastik zugeordnet.

Ich werde nun näher auf das Genre der Fantasy eingehen, erläutern wie es definiert wird und welche Grenzen es zu anderen Gattungen gibt.

1.1 Definitionen der Fantasy-Literatur

Das Fantasy-Genre definiert sich nach Sanna Pohlmann durch die „Historizitätsvariable“²², also durch eine Art Zeitreise in die Vergangenheit, in welcher der Glaube an archaische Wesen, Magie, Naturkräfte und Dämonen noch vorhanden war. „Fantasywelten spielen in vergangenen, pastoralen Welten.“²³ Hier erkennt man schon deutlich den mythischen Charakter, der zur Genredefinition beiträgt. Im nächsten Kapitel werde ich näher darauf eingehen, wie der Mythos mit dem Fantasy-Genre zusammenhängt. Der mythische, pastorale Charakter der Fantasy ist jedoch in der Darstellung und Inszenierung besonders. Figuren wie Vampire, Geister, Dämonen treten nicht auf, um einen Überraschungseffekt zu erzeugen – die Ereignisse „werden als Teil der natürlichen Ordnung gesehen“.²⁴ Das heißt, die Fantasy-Welten haben ihre eigene Ordnung und funktionieren in sich geschlossen, auch wenn es hier verschiedene Darstellungsweisen gibt, siehe Kapitel 1.1. Die Überraschungseffekte können ebenfalls auftreten, die Verwunderung über Zauber und Magie auch, aber die magischen Welten sind in sich geschlossen und haben ihr System von Regeln, Wesen und oft eine komplexe Geschichte (wie zum Beispiel die Geschichte von Mittelerde).

Frank Weinreich nennt in seiner Fantasy-Einführung drei Elemente, die das Genre definieren: der Held/die Heldin, die imaginäre Welt und die Magie.²⁵ Ein Held oder eine Heldin besteht Abenteuer und meist verfügt er oder sie über bestimmte Hilfsmittel (magische Artefakte, usw.), um diese zu schaffen.²⁶ Er/Sie begibt sich auf eine *Queste*, eine Prüfung/Aufgabe. Somit ist die Verbindung der Fantasy mit dem aus dem Mittelalter stammenden Begriff der *aventiure* ersichtlich.²⁷ Das Heroische ist ein besonderes Charakteristikum, das eng mit den figurentheoretischen Aspekten zusammenhängt, die im nächsten Kapitel näher ausgearbeitet

²² Vgl. Ebd., S. 42

²³ Ebd., S. 40

²⁴ Pohlmann, 2004, S. 40

²⁵ Vgl. Weinreich, 2007, S. 22

²⁶ Vgl. Weinreich, 2007 S. 23

²⁷ Vgl. Hinterköerner, Maria: Zwischen Phantastischer Literatur und Fantasy – Die Kinder- und Jugendliteratur von Wolfgang und Heike Hohlbein. Dipl.-Arbeit, Wien 2006, S. 13

werden. Außerdem verleihen die Helden und Heldinnen, die im Kampf gegen das Böse Abenteuer zu bestehen haben, der Fantasy einen besonderen Charakter – dies wird im Fazit noch einmal aufgegriffen. Die imaginären Welten, in denen die Abenteuer stattfinden, sind, wie auch schon im Kapitel zuvor definiert, durch verschiedene Elemente „verzaubert“²⁸. Der Bruch mit der Realität, der die Phantastik ausmacht, ist hier klar ersichtlich. Das magische Element bezeichnet wiederum den metaphysischen Charakter der Fantasy.²⁹

Der Begriff Fantasy wird seit dem 20. Jahrhundert verwendet³⁰ und hier ist auch die Blütezeit des Genres zu verzeichnen (das beginnende 21. Jahrhundert eingeschlossen). Das Genre boomt in der Literatur, aber auch in anderen Künsten. Vor allem die Medien Film und Computerspiele sind besonders wichtig für das Genre geworden. Auch in der Musik lassen sich Fantasy-Elemente definieren. Das Phänomen umfasst demnach sehr viele Medien. Zu den Vorläufern der Fantasy-Literatur gehören utopische und dystopische Texte, die seit Ende des 19. Jahrhunderts verfasst wurden. Auch Abenteuerromane zählen zu den Vorläufern, wie auch Frank Weinreich bemerkt.³¹ Vor allem die Entwicklung des Protagonisten ist wichtig – *The Lord of the Rings* ist gleichzeitig ein Entwicklungsroman.

Die moderne Fantasy hat verschiedene Richtungen entwickelt, wie die High und Dark Fantasy. High Fantasy zeichnet sich durch eine „konservativ geprägte zivilisationskritische Ausrichtung“³² aus. Vor allem J.R.R. Tolkien ist für diese Richtung stilbildend und wird oft als „Vater der Fantasy“ bezeichnet. Tolkien selbst schrieb theoretische Abhandlungen zum Fantasy-Genre, in denen er die Nähe zum Märchen und zum Mythos aufgreift.³³ Vor allem die Betonung der Magie steht im Vordergrund, die auch für Frank Weinreich ein wichtiges Charakteristikum der Fantasy ist.³⁴ Tolkien bezeichnet Fantasy-Texte als *fairy stories* und beschreibt sie näher:

The realm of fairy-story is wide and deep and high and filled with many things: all manner of beasts and birds are found there; shoreless seas and stars uncounted; beauty that is an enchantment, and an ever-present peril; both joy and sorrow as sharp as swords.³⁵

Tolkien erwähnt in diesem Zitat die Fülle der Phantastischen Literatur und welche Dichotomien in den Werken vorhanden sind. Der Autor analysiert sich quasi selbst, denn in

²⁸ Hinterkörner, 2004, S. 24

²⁹ Vgl. Ebd., S. 27

³⁰ Vgl. Weinreich, 2007, S. 63

³¹ Vgl. Weinreich, 2007, S. 72

³² Ebd., S. 79

³³ Vgl. Berger, Anna Maria Katharina: *Mythen in Fantasyliteratur und anderen Medien*. Dipl.-Arbeit Wien, 2010, S. 24

³⁴ Vgl. Berger, 2010, S. 24

³⁵ Tolkien, J.R.R.: *Tree and Leaf*. Paperback Edition, London: Harper Collins, 2001, S. 3

seinen Werken finden sich sehr viele *beasts* und *shoreless seas*. Auch die Gegenüberstellung von Gut und Böse wird erwähnt – ein wichtiges inhaltliches Kriterium der Fantasy. In vielen Werken ist der Konflikt von zwei gegenüberstehenden Parteien inszeniert. Durch Sympathie lenkung des Lesers und durch Identifikationsmechanismen entscheidet sich der Rezipient innerlich für eine Seite – so wird Spannung erzeugt.

Die Fantasy-Literatur ist eng mit dem Genre der Science Fiction verwandt. Dabei unterscheidet sich die Fantasy von der SciFi durch die Unvereinbarkeit der fiktiven mit der realen Welt.³⁶ Science Fiction zeigt einen Blick in eine mögliche zukünftige Welt. Fantasy-Literatur ist eine Fiktion, die sich nur marginal mit der real-menschlichen Welt vereinbaren lässt. Die SciFi berichtet mit wissenschaftlichem Hintergrund von einer möglichen Zukunft des Menschen. Eine Verbindung zum Mythos ist nicht oder nur begrenzt gegeben. Es gibt aber auch Mischformen wie die Science Fantasy, die typische Settings des einen Genres mit Figuren des anderen kombiniert. Der gemeinsame Nenner ist die Phantastik.

1.2 Fantasy und Mythos

Der Mythos spielt im Fantasy-Genre eine besonders wichtige Rolle. Im Gegensatz zum Logos berichten mythische Erzählungen vom Übernatürlichen. Der Mythos „vermittelt ein Verständnis der menschlichen Wirklichkeit, obgleich er nur auf indirekter Weise von ihr handelt.“³⁷ Er ist eng mit Spiritualität verbunden und mit übernatürlichen Erscheinungen. Vor allem die Symbolik, die verschiedene Interpretationen zulässt, ist für mythische Erzählungen bedeutsam, wie auch Oliver Bidlo bemerkt.³⁸ In der geisteswissenschaftlichen Forschung werden unter dem Begriff Mythos traditionelle Erzählungen zusammengefasst.³⁹ Auch die Sage und die Legende sind eng mit einer mythischen Ebene verbunden; sie stellen eine literarische Ausdrucksform des Mythos dar und sind poetische Verarbeitungen.⁴⁰

Frank Weinreich erwähnt die historische Funktion des Mythos: „Denn bis in das Mittelalter hinein war der Mythos das Mittel zur symbolisch vermittelten Welterklärung.“⁴¹ Das heißt, dass er früher eine welterklärende Bedeutung besaß, die dann durch den Logos abgelöst

³⁶ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 40

³⁷ Bidlo, Oliver D.: Mythos Mittelalter. Über Hobbits, Helden und Geschichte in Tolkiens Welt. Essen: Oldib Verlag, 2012, S. 18

³⁸ Vgl. Ebd., S. 18

³⁹ Vgl. Berger, 2010, S. 7

⁴⁰ Vgl. Schneidewind, Friedhelm: Das große Tolkien-Lexikon. Von „Roverandom“ bis zum „Silmarillion“, vom „Kleinen Hobbit“ bis zum „Herrn der Ringe“ – eine phantastische Reise durch die Welt des John R.R. Tolkien. Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag, 2001, S. 20-21

⁴¹ Weinreich, 2007, S. 40

wurde.⁴² Frank Weinreich arbeitet die Konfliktbeziehung Mythos-Logos historisch auf und bemerkt jedoch, dass beide ohne einander nicht existieren können. Er hebt den Konflikt in seiner Theorie auf und meint, dass der Logos deskriptiv arbeitet, während der Mythos interpretiert.⁴³ Beide besitzen Daseinsberechtigung und ergänzen sich. Diese konflikthafte Beziehung äußert sich wiederum im literaturwissenschaftlichen Diskurs und in der Fantasy-Kritik.

Das Genre der Fantasy definiert sich durch den Mythos und durch mythologische Elemente, die mit der Handlung verknüpft sind. Die traditionellen Funktionen als Welterklärungen werden aufgehoben und durch poetische ersetzt. Das bedeutet, dass verschiedene mythologische Traditionen hinter Handlungen, Charakteren und Schauplätzen stehen können, wie zum Beispiel die altnordische Mythologie. Aber auch Motive aus älteren Mythen findet man in der aktuellen Fantasy-Literatur.⁴⁴ Durch diese intertextuellen Verbindungen ergeben sich auch verschiedene Lesarten des Textes, und diverse Anspielungen auf literarische Traditionen machen den Fantasy-Text vielschichtig. Bedeutsam ist jedoch die Veränderung der Funktion, die der Mythos für die Fantasy hat. Anstatt Erklärungen zu formulieren, die religiös anmuten, geht das Genre „spielerisch“-literarisch mit dem Stoff um. Das heißt, Mythen haben nie aufgehört zu existieren; sie werden nun in neuen Medien „weiterverarbeitet“⁴⁵. Mythen gehören demnach zu unserer Kultur, auch wenn sich ihre Funktionen verändert haben.

Ich werde in den Werkanalysen näher auf Charakter-Traditionen eingehen, die mit dem Mythos einhergehen, wie zum Beispiel die der Zauberer und Drachen. Diese sind für die Interpretation und Figurenanalyse wichtig, um der Bandbreite an Lesarten und Bedeutungen gerecht zu werden. Auch das Thema Weisheit ist mit dem Mythos eng verbunden, da verschiedene Traditionen und Assoziationen damit zusammenhängen (Zauberer = weise).

Exkurs: Fantasy als Genre der Kinder- und Jugendliteratur

Viele Werke, die ich in meiner Arbeit analysiere, werden zur Kinder- und Jugendliteratur eingeordnet. Auch in der KJL gibt es die Unterscheidung zwischen realistischer und Phantastischer Literatur.⁴⁶ Die grobe Unterteilung in Kinder- und Erwachsenenliteratur ist

⁴² Vgl. Ebd., S. 43

⁴³ Vgl. Weinreich, 2007, S. 50

⁴⁴ Vgl. Weinreich, 2007, S. 40

⁴⁵ Vgl. Berger, 2010, S. 9

⁴⁶ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 57

kritisch zu betrachten, denn eine genaue Trennung verschleiert die Doppeladressierung und die Rezeptionsgewohnheiten der Leser und Leserinnen. Auch Claudia Traunfellner analysiert die Doppel- und Mehrschichtigkeiten der Jugendliteratur.⁴⁷ Es sind häufig „inoffizielle Adressaten“ in den Texten angesprochen, die erwachsene Rezipienten integrieren.⁴⁸ Das heißt, die Werke sind zwei literarischen Systemen zugehörig – die Botschaften des Textes werden auf unterschiedlichen Ebenen dargestellt.⁴⁹

Der Gattungsbegriff des Adoleszenzromans ist hier zu nennen, da viele Werke der Fantasy-Literatur mit diesem Begriff in Verbindung gebracht werden. Vor allem die Konflikte sind alterstypisch gewählt, wie zum Beispiel beim Protagonisten Harry Potter. Oft sind Auseinandersetzungen mit den Eltern Ausgangspunkt für das Abenteuer der Hauptfigur.⁵⁰ Phantastische Kinder- und Jugendliteratur definiert sich durch den Inhalt – die Lösung von Konflikten, die mit dem Erwachsenwerden in Zusammenhang stehen können, steht im Vordergrund. Dies sind die wesentlichen Merkmale des Adoleszenzromans, dessen Gattungsmerkmale seit den 80ern verstärkt in der Kinder- und Jugendliteraturforschung analysiert werden.⁵¹ Das Phänomen gibt es jedoch schon um einiges länger, zum Beispiel bei Goethe und Karl Phillip Moritz.⁵² Die Funktion der magischen Welt kann in der Befreiung von Zwängen der Rationalität liegen, wie Sanna Pohlmann bemerkt.⁵³ Vor allem entwicklungspsychologische Kriterien sind für diese Gattung wichtig – der Adoleszenzroman hat demnach eine problemorientierte Ausrichtung⁵⁴.

Vornehmlich die Darstellung des Innenlebens des Protagonisten ist ein wichtiges Charakteristikum der Jugendliteratur.⁵⁵

Auf Grund der Nähe der jugendliterarischen Adoleszenzliteratur zur Erwachsenenliteratur und durch die Einflüsse der amerikanischen und skandinavischen Adoleszenzromane lässt sich eine deutliche Steigerung ihrer Literarizität erkennen.⁵⁶

⁴⁷ Vgl. Traunfellner, Claudia: Die Doppeladressierung an Erwachsene und Jugendliche in Michael Endes *Unendlicher Geschichte*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2007, S. 34

⁴⁸ Vgl. Ebd., S. 34

⁴⁹ Vgl. Ebd., S. 35

⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 57

⁵¹ Vgl. Lange, Günter: „Was ist das: Dieses Zu-sich-selber-Kommen des Menschen?“ Jugendliterarische Adoleszenzromane zur Jahrtausendwende. In: Franz, Lange (Hrsg.): *Kinder und Jugendliteratur zur Jahrtausendwende. Autoren-Themen-Vermittlung*. Hohengehren: Schneider Verlag, 2000, S. 69

⁵² Vgl. Ebd., S. 69

⁵³ Vgl. Pohlmann, 2004, S. 61-64

⁵⁴ Vgl. Lange, In: Franz, 2000, S. 71

⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 71

⁵⁶ Lange, In: Franz, 2000, S. 71

Die Vielschichtigkeit und gesteigerte Komplexität ist ein wichtiges Merkmal der Doppeladressierung. Viele Funktionen dieser Gattung sind nicht nur auf die Jugendliteratur beschränkt; die Grenzen zur Erwachsenenliteratur sind fließend. Deshalb ist eine grobe Trennung oder Zuordnung der Fantasy-Texte in Altersgruppen nicht sinnvoll.

2. Figurentheoretische Aspekte

2.1 Die Figurenanalyse und ihre Bedeutung für die Literaturwissenschaft

Die Figurenanalyse ist ein Teil der werkimmanenten Interpretation. Es gibt wenige theoretische Werke, die sich mit der Figur als solche auseinandersetzen. Ein ausgeprägtes Forschungsbild hat sich noch nicht gebildet; viele figurentheoretische Fragen werden nur sehr knapp und kurz in Einführungswerken zur Literaturwissenschaft besprochen. Auch Fotis Jannidis spricht den Mangel an Werken zur Figurentheorie an: Er meint, dass es zwar Werke zu Figurentypen wie Faust gäbe, es jedoch an klar definierten Fragestellungen mangle.⁵⁷ Vor allem die Deutsche Philologie hat sich im Gegensatz zur Anglistik noch zu wenig mit theoretischen Fragen beschäftigt.⁵⁸ Das Forschungsfeld um die Figur ist demnach sehr lückenhaft, vor allem im deutschsprachigen Raum.

Ich konzentriere mich in meinen Analysen auf die theoretischen Ausführungen von Fotis Jannidis, der ein sehr umfangreiches, ergiebiges Werk zur Figurentheorie verfasst hat. Außerdem lasse ich Aspekte anderer Theoretiker einfließen, wie zum Beispiel von Jost Schneider, der eine allgemeine Einführung zum Thema Romananalyse geschrieben hat. Außerdem behandle ich in angemessener Kürze Literaturtheorien, welche für die Figurenanalyse von Bedeutung sind. Dabei gehe ich näher auf die Kapitalstrukturanalyse von Pierre Bourdieu ein und auf die Theorie zum Zaubermärchen von Vladimir Propp.

2.2 Was ist eine Figur?

Wie Figur konzeptionalisiert wird, ist abhängig davon, welches Modell literarischer Kommunikation und sprachlicher sowie literarischer Zeichenprozesse zugrunde gelegt wird.⁵⁹

Das heißt, figurentheoretischen Fragen liegen andere Literaturtheorien zugrunde, vor allem in den Bereichen Zeichen und Kommunikation. Je nach Forschungsperspektive fügen sich die Figurenanalysen der jeweiligen Richtung. Die Analyse der Figuren ist abhängig von narrativen Theorien und „kulturspezifischen Vorannahmen“.⁶⁰ Figurentheorie ist,

⁵⁷ Vgl. Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin (u.a.): de Gruyter, 2004 S. 2-3

⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 3

⁵⁹ Jannidis, 2004, S. 4

⁶⁰ Jannidis, 2004, S. 5

zusammenfassend gesagt, ein von der Literaturtheorie höchst abhängiger und beeinflusster Bereich.

Was ist nun eine Figur? Figuren sind die Handlungsträger in literarischen Werken.⁶¹ Sie sind immer fiktiv, auch wenn sie an eine reale Person angelehnt sein können. Sie haben Beziehungen und kommunizieren untereinander – so entsteht ein „Beziehungsgeflecht“.⁶² Das heißt, die Verbindungen der Figuren untereinander tragen ebenso zur Bedeutung des Werks bei, wie jeder einzelne Charakter selbst. Figuren sind Teil der narrativen Struktur eines Werks. Sie sind Teil der Kommunikation, die nach Fotis Jannidis auf drei Ebenen stattfindet⁶³:

- Die erste Ebene beinhaltet die Kommunikation des realen Autors mit dem realen Leser mittels eines Romans oder eines anderen Texts.
- Ebene Zwei der Kommunikation verbindet den Erzähler mit der Rolle des Lesers oder der Leserin im Text.
- Die dritte Kommunikationsebene ist für diese Arbeit am bedeutendsten, denn sie beinhaltet die Kommunikation der Figuren im Text untereinander.⁶⁴ Für die Funktionen einer weisen Figur ist diese Ebene wichtig, da sich erst aus den Beziehungen zu anderen Charakteren die Bedeutung der Figur ergibt.

Auch Jost Schneider betont die Beziehungen, welche in vielen Romanen wichtig sind; es geht oftmals um Freundschaft, Liebe, Feindschaft, Rivalität und Gemeinschaft.⁶⁵ Figuren haben Eigenschaften und handeln⁶⁶ – diese beiden Aspekte tragen zur Bedeutung des Plots bei. Außerdem lenken sie durch diese Aspekte den Leser/die Leserin⁶⁷: die Einstellung des Rezipienten zu den Figuren ist eine wichtige Sparte in der Figurentheorie.

Es gibt Haupt- und Nebenfiguren: Erstere haben einen höheren Kommunikationsanteil und sind direkt am Geschehen beteiligt.⁶⁸ Sie erscheinen häufig und sind in ihrer Beschreibung präzise dargestellt, im Gegensatz zu den Nebenfiguren, die oft einer starken Typisierung unterliegen.⁶⁹ So entsteht eine im Werk angelegte Figurenhierarchie. Diese hat jedoch noch nichts mit Macht oder Sympathie lenkung zu tun: Die Figuren, die ausführlich beschrieben werden und häufig im Werk erscheinen, sind automatisch sehr wichtig für die Handlung und

⁶¹ Schneider, Jost: Einführung in die Roman-Analyse. 2. Auflage. Darmstadt: WGB, 2006, S. 17

⁶² Vgl. Ebd., S. 17

⁶³ Vgl. Jannidis, 2004, S. 15

⁶⁴ Vgl. Ebd., S. 16

⁶⁵ Vgl. Schneider, 2006, S. 17

⁶⁶ Vgl. Jannidis, 2004, S. 6

⁶⁷ Vgl. Jannidis, 2004, S. 6

⁶⁸ Vgl. Schneider, 2006, S. 10

⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 17

stark präsent beim Rezipienten. Diese Hierarchie bietet eine erste Ordnung im Werk: Welche Figuren tragen zur Handlung bei? Welche sind eher nebensächlich für das Geschehen? Diese Fragen zu beantworten sind erste Hinweise auf eine Figurenkonstellation im Text. So entsteht nach Jost Schneider eine „Figurensoziologie“⁷⁰ – die Figuren und ihre Beziehungen zueinander ergeben einen „sozialen Raum“⁷¹ mit eigenen Regeln und mit spezifischen Kommunikationsnormen.

Außerdem gibt es sehr vielfältige Techniken der Figurendarstellung. Meist wird zwischen expliziter und impliziter Charakterisierung unterschieden.⁷² Die direkte Beschreibung einer Figur wird ergänzt durch implizite Darstellungen, durch Informationen zur Kleidung, zum Verhalten; aber auch Dialoge, die Redensart und das Sprachregister geben implizit Auskunft zum jeweiligen Charakter.⁷³ So ergibt sich eine komplexe Figurendarstellung im Werk, die ständig ergänzt wird. Die Konturen einer Figur werden von Information zu Information schärfer, der Charakter wird klarer und präziser. Mit diesen Darstellungstechniken spielen viele Autoren subtil und so ergeben sich aus der Information auch oftmals Überraschungen oder Wendungen im Laufe der Handlung. Mit den Sätzen der Narration wachsen die Informationen zu einer Figur exponentiell.⁷⁴ Es ergibt sich nach Fotis Jannidis eine Fülle von Infos über einen Charakter.⁷⁵

E.M. Forster unterscheidet zwischen *round* und *flat character*.⁷⁶ Ein *flat character* ist um eine Eigenschaft herum konstruiert und kann vom Rezipienten leicht wiedererkannt werden.⁷⁷ Im Gegensatz dazu ist ein *round character* unberechenbar: Es können sich Überraschungen ergeben oder unvorhergesehene Reaktionen, die der Rezipient nicht erwartet hätte.⁷⁸ In *Lord of the Rings* ist Saruman ein *round character*: Er wirkt zunächst sehr weise, da er das Oberhaupt des Zaubererordens ist. Durch den Hunger nach Macht verkehrt sich seine Stärke ins Gegenteil und er wird Saurons Marionette in der Schlacht um Mittelerde. Der Rezipient ist von dieser Entwicklung überrascht, vor allem weil die Figur Gandalf auch nicht damit gerechnet hat und ihn zunächst sogar um Rat fragt.

Man kann Figuren anhand verschiedener Theorien analysieren, wie zum Beispiel die Analyse des Kapitals nach Pierre Bourdieu. Seine Perspektive ist eine soziologische. Analysiert man

⁷⁰ Vgl. Schneider, 2006, S. 21

⁷¹ Vgl. Ebd., S. 21

⁷² Vgl. Ebd., S. 19

⁷³ Vgl. Ebd., S. 19

⁷⁴ Vgl. Jannidis, 2004, S. 17

⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 18

⁷⁶ Vgl. Ludwig, Hans Werner (Hrsg.): Arbeitsbuch Romananalyse. 5.Auflage, Tübingen: Narr, 1995, S. 123

⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 123

⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 123

das „Kapitalvolumen“⁷⁹ einer Person, so betrachtet man ihr materielles, kulturelles, symbolisches und soziales Kapital. Die gesellschaftliche Stellung, das Vermögen einer Figur und ihre Bedeutung für die Gemeinschaft werden aus dieser Analyse ersichtlich. Bourdieus Methode eignet sich besonders, um eine Figur näher zu betrachten und auf verschiedene Aspekte wie Ansehen und Reichtum einzugehen. Nach Jost Schneider gehören beispielsweise zum sozialen Kapital Freundschaften, Kontakte und nützliche Bekanntschaften.⁸⁰ Auch dies gibt sehr viel Auskunft über die Bedeutung des Charakters im Sinne der Figurensoziologie. Bei weisen Charakteren wird sich zeigen, dass sie über bestimmte Kapitalstrukturen verfügen. Dies wird näher in den Kapiteln zu den Romanen analysiert.

Auch Handlungsstrukturen haben viel mit den Figuren zu tun und oft ergeben sich typische Verläufe, die sich in vielen Werken wiederholen: Vor allem in sehr handlungsintensiven Romanen geht es um eine Aufgabe⁸¹, eine *Queste* – sie ist eine „Bewährungsprobe“⁸² für die Hauptfigur. Der Handlungsverlauf ist zyklisch aufgebaut: Der Protagonist bewältigt die Aufgabe und verlässt seine gewohnte Umgebung – er kehrt nach der Prüfung wieder an seinen Ausgangsort zurück. Vor allem die Computergames sind durch diesen Handlungsverlauf beeinflusst; viele Fantasy-Games sind auf diesem Gerüst aufgebaut: Der Held sammelt im Laufe seiner *Quests* Erfahrung und so steigert sich auch seine Macht. Auch die Fantasy-Literatur ist intensiv mit diesem Schema verbunden: Der Protagonist hat eine Aufgabe zu bewältigen; er hat Helfer, Mentoren, die ihm bei seiner Prüfung helfen und am Ende schafft er es und kehrt in seine Heimat/an seinen Ausgangsort zurück. Dieses Schema findet sich bei allen literarischen Beispielen meiner Arbeit, wenn auch in etwas veränderter Form (siehe *His Dark Materials*).

Ein wichtiger Begriff für die Figurentheorie ist die Sympathienlenkung, die in vielen Romanen inszeniert wird.⁸³ Der Roman konstruiert und re- oder dekonstruiert soziale Konventionen. Oft spielen beim „Mögen“ einer Figur epochen- und schichtspezifische Faktoren eine Rolle.⁸⁴ Warum uns als Leser oder Leserin eine Figur sympathisch ist oder nicht hängt also von verschiedenen gesellschaftlichen Faktoren ab. Auch Kategorien wie Bildung und Mentalität scheinen bei der Sympathienlenkung eine wichtige Rolle zu spielen.⁸⁵ Der Rezipient entscheidet sich für eine Seite, für eine Perspektive, die ihm besonders sympathisch ist, und

⁷⁹ Barlösius, Eva: Pierre Bourdieu. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2006, S. 130

⁸⁰ Vgl. Schneider, 2006, S. 21

⁸¹ Vgl. Ebd., S. 20

⁸² Ebd., S. 20

⁸³ Vgl. Schneider, 2006, S. 23

⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 24

⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 24

der Rest des Werks wird dann in Beeinflussung dieser Entscheidung anders rezipiert. Es wird ersichtlich, dass psychische und soziale Prozesse auch für die Rezeption eines Werks wichtig sind. Die Identifikation des Lesers mit einer Figur ist ein sehr intensiver Prozess.⁸⁶ Meist teilen sich beide einen gemeinsamen Konflikt⁸⁷ und so werden die Gemeinsamkeiten zur Basis einer Art Bindung. Bemerkenswert ist die Verlagerung der Forschung auf die Rezipientenperspektive – dies ist ein allgemeiner Trend in der Literaturwissenschaft.⁸⁸ Der Leser oder die Leserin tragen zur „Bedeutungskonstitution eines Textes“⁸⁹ bei. So ist der Rezipient ein wichtiger Teil der Figurenanalyse und nimmt einen besonderen Platz ein in der Rezeptionsforschung und in der Literaturwissenschaft.

2.3 Ordnungsschemata der Figurenanalyse

Verschiedene Theoretiker stellen Ordnungssysteme und Kategorien zusammen, die zur Klassifikation und Beschreibung einer Figur beitragen sollen. Eine wichtige Theorie zur Ordnung der Figuren stammt von Vladimir Propp, der bestimmte Rollen und Funktionen eines Charakters definierte und damit die wesentlichen Bestandteile des Zaubermärchens herausarbeitete.⁹⁰ Er konzentrierte sich bei seinen Analysen auf die Bedeutung der Figur für den Handlungsverlauf.⁹¹ Ein Charakter kann zum Beispiel dem Handlungskreis des *Helfers* zugeordnet werden. Die Theorie Propps bietet sehr viele Vorteile, da sie die Figuren mit ihren handlungsbezogenen Funktionen miteinander verbindet.⁹² Auch für die Fantasy-Literatur lässt sich diese Methode adaptieren:

Der Helfer bringt ihn (den Helden) in ferne Lande, raubt die Zarentochter, löst ihre Aufgaben, erschlägt den Drachen oder vernichtet das gegnerische Heer und rettet ihn vor seinen Verfolgern.⁹³

Der Helfer ist auch für die Fantasy ein wichtiger Charakter: Er ist von besonderer Bedeutung für den Protagonisten. Im Laufe meiner Arbeit wird ersichtlich, dass weise Charaktere meist die Funktion des Helfers für die Hauptfigur übernehmen. Dass die Funktionen des Helfers im Zaubermärchen ebenfalls mit mythischen Elementen zu tun haben, erwähnt Vladimir Propp in folgendem Zitat:

⁸⁶ Vgl. Schneider, 2006, S. 25

⁸⁷ Vgl. Ebd., S. 25

⁸⁸ Vgl. Jannidis, 2004, S. 8

⁸⁹ Vgl. Ebd., S. 28

⁹⁰ Vgl. Jannidis, 2004, S. 99

⁹¹ Vgl. Ebd., S. 99

⁹² Vgl. Ebd., S. 100

⁹³ Propp, Vladimir: Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens. München, Wien: Hanser, 1987, S. 207

Die historischen Parallelen zu einzelnen Arten des Helfers haben uns jedoch nicht zum Initiationsritus, sondern zum Schamanismus, zum Ahnenkult und zu Jenseitsvorstellungen geführt.⁹⁴

Wie die Fantasy, so ist auch das Zaubermärchen eng mit mythischen Traditionen verbunden, auch die Figur des Helfers. Die steht vor allem mit der mythischen Kraft der Natur in Verbindung. Vor allem der Schamane hat im Zaubermärchen eine wichtige Bedeutung⁹⁵ – seine Nähe zum Zauberer als Helfer ist, wie im nächsten Kapitel vorgestellt wird, groß. Die Bedeutung der Folklore und der Mythen für das Zaubermärchen lassen sich gut für die Fantasy-Literatur adaptieren. Vladimir Propps Analysen zum Drachen werden im Kapitel zu Kai Meyer herausgearbeitet. Zusammenfassend lassen sich Funktionen einer Figur benennen, die mit der Handlung in Zusammenhang stehen. In diesem Kapitel habe ich ebenfalls Funktionen weiser Figuren definiert, anhand derer ich die Charaktere aus den Werken analysieren werde.

Fotis Jannidis hat ebenfalls ein Ordnungssystem für die Figur definiert. Er benennt „wichtige Fragestellungen“⁹⁶ zur Figurenanalyse. Die erste wichtige Analysekategorie ist das Verhältnis von Figuren zur Personenwahrnehmung.⁹⁷ Kann der Leser auf die Figur wie auf eine normale Person reagieren? Fotis Jannidis betont die Nähe der Figurenanalyse zur Psychologie⁹⁸, vor allem zur Attributionstheorie. Auch die Darstellung der Figur ist ein wichtiges Kriterium⁹⁹: Die Informationen über den Charakter können in verschiedenen Darstellungstechniken inszeniert werden. Die erzählte Welt ist mit Figuren bestückt, deren Informationen (kausal, sozial und familiär)¹⁰⁰ zur Handlung beitragen. Vor allem das Verhältnis von Figur und Handlung ist eine Fragestellung¹⁰¹, die auch in meinen Analysen besonders bedeutsam ist. Oft sind typische Beziehungsgeflechte vorhanden oder Rollen, wie sie auch von Vladimir Propp definiert wurden. Die Bedeutung der Figur und das Verhältnis von Charakter und Rezipient sind die beiden letzten von Jannidis definierten Kategorien zur Figurenanalyse.¹⁰²

Die verschiedenen Ordnungsschemata zeigen die Fülle der Bedeutung der Figur für die Werkanalyse. Die Figur nimmt eine zentrale Rolle in der Bedeutungskonstitution ein und ist mit verschiedenen anderen Theorien verbunden. Ich werde nun näher auf die Funktionen von weisen Charakteren in der Fantasy-Literatur eingehen.

⁹⁴ Propp, 1987, S. 231

⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 234

⁹⁶ Jannidis, 2004, S. 106

⁹⁷ Vgl. Jannidis, 2004, S. 106

⁹⁸ Vgl. Ebd., S. 106

⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 106

¹⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 198

¹⁰¹ Vgl. Ebd., S. 107

¹⁰² Vgl. Ebd., S. 107-108

2.4 Figuren der Weisheit

Weisheit wird mit folgenden Begriffen assoziiert: Lebenserfahrung, Reife und Erkenntnis.¹⁰³ Ein weiser Charakter hat durch Erfahrung oder Bildung Wissen angehäuft. Der Begriff hat eine umfangreiche Geschichte, wie auch Doris Marszk erwähnt.¹⁰⁴ Weisheit und Intelligenz, sowie Lebensklugheit sind eng verbunden.¹⁰⁵

Es ist eine Form der fortgeschrittenen kognitiven und emotionalen Entwicklung, die vor allem von Erfahrung bestimmt wird. Überdies ist es eine persönliche Eigenschaft, die selten auftritt. Weisheit kann unter Umständen erlernt werden, nimmt mit dem Alter zu und kann gemessen werden.¹⁰⁶

Weisheit ist also messbar, demnach auch spürbar für den Rezipienten eines Werks – weise Figuren werden durch bestimmte Informationen als solche erkannt. Außerdem wird Klugheit dem Charakter zugesprochen – sie ist somit direkt mit der Persönlichkeit verbunden. Ein weiser Mensch wird häufig mit Reife verbunden, auch mit Alter. Der Prototyp des Weisen als alter Zauberer ist demnach nicht weit hergeholt (siehe Kapitel 3). Weisheit hat in einer literarischen Handlung eine bestimmte Bedeutung. In der Fantasy treten oft kluge Charaktere auf, die bestimmte Funktionen übernehmen.

Ich stelle die These auf, dass weise Figuren in der Fantasy notwendig sind, um die fiktive Welt näher zu erklären, ihr Sinn zu verleihen und Ordnung zu schaffen für den Rezipienten. Eine dem Leser fremde Welt kann entweder durch einen Erzähler erklärt werden oder ein weiser Charakter gibt Einblick in die Geschichte oder gesellschaftliche Ordnung der Welt. Vor allem die Bedeutung eines klugen Kopfes für die Hauptfigur ist essentiell: Die typischen Schemata der Fantasy mit zwei Welten oder einer *Queste* verlangen gerade zu Weisheit, um den Protagonisten auf sein Abenteuer vorzubereiten oder um Einblick in eine magische Welt zu gewinnen. Diese Funktionen sind jedoch nicht nur auf Figuren beschränkt: Auch Gegenstände wie Bücher oder ein goldener Kompass können Erkenntnisquellen darstellen. Partikel wie Staub oder Teile des Bluts (bei der *Star Wars*-Saga) sind ebenso mögliche Quellen der Weisheit.

Eine weise Figur ist ein wichtiger Teil der Figurenkonstellation. Charaktere können sich auch entwickeln und nach einer Prüfung, einem Abenteuer weise erscheinen (z.B. Frodo in *Lord of the Rings*). Das heißt, Figuren müssen nicht automatisch weise sein, sie können klug

¹⁰³ Vgl. Duden Online <http://www.duden.de/rechtschreibung/Weisheit> Eingesehen am 1.08.2013

¹⁰⁴ Vgl. Marszk, Doris: Was ist Weisheit? Wissenschaft aktuell Online http://www.wissenschaft-aktuell.de/artikel/Was_ist_Weisheit_1771015586834.html Eingesehen am 1.08.2013

¹⁰⁵ Vgl. Ebd., Eingesehen am 1.08.2013

¹⁰⁶ Ebd., Eingesehen am 1.08.2013

erscheinen und ihre Weisheit aber im Sinne des Bösen einsetzen (z.B. Ms. Coulter in *His Dark Materials*). Eine weise Charaktereigenschaft macht demnach nicht gleich einen „guten Menschen“. Dennoch ist Klugheit positiv besetzt und strahlt Macht und Autorität aus. So ergeben sich oft nur durch diese Figureneigenschaft Hierarchien im sozialen Gefüge der Charaktere. Wie schon zuvor erwähnt zeichnen sich Figuren durch Handeln und durch ihre Eigenschaften aus. Weisheit wirkt auf beiden Ebenen: Durch die Figureninformationen wie Persönlichkeitseigenschaften kann Klugheit direkt genannt werden oder sie wird indirekt inszeniert, durch die Taten, die die jeweilige Figur vollbringt.

Die Kapitalstrukturanalyse nach Bourdieu erweist sich als sinnvoll weise Figuren zu analysieren. Die verschiedenen Kapitalwerte sind bei weisen Charakteren meist miteinander verbunden: Durch ihr angehäuften kulturelles Kapital stehen sie auch hierarchisch besser da und sind bei ihren Mitmenschen angesehen, was ihr soziales wie symbolisches Kapital erhöht. Weisheit ist also ein guter Charakter-Bonus, der viele Vorteile für die Figur hat.

Nach den figurentheoretischen Aspekten von Vladimir Propp ist ein weiser Charakter in vielen Werken der Helfer-Figur zuzuordnen. Er hat einen besonderen Stellenwert für die Hauptfigur. Die Charakterstärke der Weisheit hilft dem Protagonisten auf verschiedenen Ebenen, die ich nun näher analysieren möchte.

2.4.1 Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-Literatur

Die von mir definierten Funktionen sind Resultate von Werkanalysen, die ich über Jahre hinweg bei Fantasy-Romanen durchgeführt habe. Die Funktionen sind prototypisch definiert und können natürlich bei vielen Werken der Fantasy oder anderen Genres abweichen. Sie beeinflussen sich gegenseitig und sind miteinander verknüpft.

- Helfer-Funktion: Weise Charaktere helfen entweder dem Protagonisten oder dem Leser, da durch ihre klugen Kommentare und Handlungen die Ordnung der Welt, in der sie handeln, besser begreifbar wird. Ohne weise Figuren wären die Charaktere oft verloren und kämen in ausweglose Situationen. Der Helfer spricht Zaubersprüche aus, hat viele Freunde, die Unterschlupf gewähren, beschützt die Figuren bei Gefahren und Kämpfen und wird so zum Mentor für die Hauptfiguren, aber auch für die Nebenfiguren. Viele Plots sind ohne die Hilfe der Weisen nicht denkbar (*LOTR*, *Harry Potter*,...). Die Figur des Mentors ist wichtig für den Protagonisten, der sich seiner schwierigen Aufgabe zunächst nicht gewachsen sieht. Ohne den Mentor wären die

Figuren oft verloren – sie wirken also auf jeden Fall weniger kompetent als die weisen Figuren, was zur Bildung der Hierarchie beiträgt.

- **Macht-Funktion:** Durch ihre Weisheit erlangen die Figuren große Macht. Sie sind Autoritäten und stehen in der Figurenhierarchie in vielen Fällen ganz oben. Ihre Stärke in Form von Klugheit wird in den Werken demonstriert: Oft treffen weise Figuren wichtige Entscheidungen, verschaffen sich Respekt bei Autoritätspersonen (wie Königen) oder beeinflussen mit ihrer Macht die Handlung. Sie bestimmen, welche Richtung die Protagonisten einschlagen, stehen ihnen mit Rat und Tat zur Seite und verwenden ihre Macht, um weiter zu kommen. Weisheit und Macht scheinen also sehr intensiv miteinander verbunden zu sein in der Fantasy-Literatur.
- **Schutz-Funktion:** Diese steht in besonderer Verbindung zur Helfer-Funktion. Der weise Charakter hat eine Art von Stärke, die andere Figuren nicht besitzen. Deshalb kann er sie auch in schwierigen Situationen beschützen. Er stellt sich vor den Feind, übernimmt die Führung und verhilft den anderen Charakteren zum Erfolg. Viele Kämpfe werden vom weisen Charakter ausgefochten – dies meist auf einer magischen oder anderen höheren Ebene, die über Muskelkraft hinausgeht. Geistige Stärke ist eng verbunden mit Wissen.
- **Orientierungs-Funktion:** Wie schon in der Helfer-Funktion erwähnt, bietet der weise Charakter für Figuren und Rezipienten Orientierung durch Wissen und Erfahrung. Weise Figuren erzählen häufig von der Geschichte der Welt, von den verschiedenen Mächten, Tieren, Pflanzen und verbreiten so ihr Wissen. Sie übernehmen damit die Funktion Weltwissen weiterzugeben. In schwierigen Situationen verhilft das enorme Wissen den anderen Figuren zu Stärke und zu einem Vorteil gegenüber dem Feind. Es hilft also enorm einen weisen Charakter auf seiner Seite zu haben, um die *Queste* zu meistern.

Würde man Figuren am Schachbrett mit diesen Konstellationen vergleichen, so wären die weisen Charaktere die Könige oder Königinnen. Mit ihrer Macht und ihrem Einfluss sind sie im Handlungsgefüge von Fantasy-Werken eine nicht wegzudenkende Einheit.

Exkurs: Weisheit und Kritik an der Macht

Alle diese Funktionen ergeben ein Image von Weisheit, das in unserer Kultur verankert ist. Diese mentalen Bilder werden durch die Fantasy-Literatur verstärkt oder es wird mit ihnen

gebrochen (siehe *His Dark Materials*). Durch die Macht und Autorität erscheinen weise Figuren heroisch. Diese heroische Ebene ist verbunden mit Geltung und Einfluss. Der Leser wird durch Sympathie lenkung beeinflusst – wie kann man denn anders als Gandalf zu mögen? Weise Charaktere geben nicht nur dem Protagonisten Halt. So werden Interessen gelenkt und der Rezipient wird, gewollt oder nicht, auf eine bestimmte Seite gezogen.

Das Heroische und der große Einfluss der weisen Charaktere ergibt ein Menschenbild, das nicht immer ein positives ist. Macht wird gebündelt an eine Figur vergeben und nicht geteilt – das Image eines mächtigen weisen Zauberers ist verbunden mit Autorität. Der zunächst hilflose Protagonist wird am Ende zum Helden¹⁰⁷ – dies ist ein sehr erfolgreiches Handlungsschema, vor allem in den Massenmedien. Der Verlauf des Helden ist immer ein typischer:

(...) Ruf zum Abenteuer, Aufbruch, Begegnung mit einem Mentor, Gefährten finden, erste Prüfung, Entscheidungsschlacht, Rückkehr, bereichert um das, was auf dem Spiel gestanden hat.¹⁰⁸

Die wichtige Frage bei diesen Handlungsverläufen ist folgende: Handelt der Protagonist selbst oder ist er fremdbestimmt?¹⁰⁹ Weise Charaktere lenken die Handlung und bestimmen die wichtigen Entscheidungen – sie handeln natürlich nicht nur im eigenen Interesse, geben den anderen Charakteren jedoch die Richtung vor. Die Kritik an der unbegrenzten Macht dieser Figuren ist also unumgänglich, vor allem weil diese Autorität ein Menschenbild transportiert, das nicht ideal ist. Der heroische Charakter der Fantasy-Literatur ist demnach kritisch zu betrachten - vor allem die Images betreffend, die durch die Helden und Heldinnen verstärkt werden. Eine ausgereifte Medienkompetenz ist vonnöten, um eine kritisch-distanzierte Sicht auf die Figuren haben zu können.

¹⁰⁷ Vgl. Probst, Maximilian: Wer ist ein Held? In: Die Zeit, Nr. 30, 18.07.2013

¹⁰⁸ Ebd., S. 13

¹⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 14

Zusammenfassung

Weise Figuren nehmen in der Fantasy-Literatur eine besondere Funktion ein: Sie bieten Hilfe, Schutz, Orientierung und sind mit Macht und Autorität verbunden. Die an Weisheit gekoppelten Assoziationen sind auch kritisch zu betrachten, da mit Macht Einfluss verbunden ist und damit auch heroische Images verknüpft sind. Die typischen Handlungsverläufe der Fantasy-Literatur verlangen weise Figuren, damit die dem Leser fremde Welt verständlicher gemacht wird.

Die folgenden Textanalysen gehen von zwei Prototypen der Weisheitscharaktere aus: vom weisen Zauberer und vom weisen Drachen. Diese sind einleuchtende Beispiele für Charaktere der Klugheit. Das dritte Beispiel, die Trilogie von Philip Pullman, dekonstruiert die typischen Weisheitskonstellationen - die Darstellung von Wissen wird subtiler inszeniert. Auch die Images von Weisheit und Heldentum werden in *His Dark Materials* aus einer kritischen Perspektive heraus dargestellt.

Die Analysen sind zunächst auf die zuvor vorgestellte Figurentheorie ausgerichtet. Im Anschluss werden die Figuren anhand der von mir definierten Funktionen weiser Charaktere untersucht.

3. Zauberer als weise Figuren

3.1 Zauberer in ihrer mythologischen Bedeutung

Zauberer, Hexen, Magier und Schamanen gehören zu einer umfangreichen mythologischen Tradition; und dies nicht nur in Europa: Auch im orientalischen, afrikanischen und asiatischen Raum sind Menschen, die mit Magie in Verbindung stehen Teil der mythologischen Überlieferung. Sie sind ein weltumspannendes, kulturelles Phänomen. Die enge Verbindung zum Mythos ist durch die magische, wunderbare, zauberhafte Komponente gegeben – dies verbindet die Zauberer und Hexen auch sehr schlüssig mit den Definitionskriterien der Phantastischen Literatur. Magie ist ein wichtiges Element der Fantasy-Literatur. Friedhelm Schneidewind untersuchte Zauberer und Magie in seinem Werk zur Phantastischen Literatur. Dabei hebt er vor allem die verschiedenen mythologischen Traditionen hervor:

(...), Herodot bezeichnete als Magier Angehörige einer Sippe des medischen Volkes mit priesterlichen Funktionen und großem politischen Einfluss. Zu ihren Praktiken zählten Astrologie, Dämonologie und Magie, sie galten als Stern- und Traumdeuter sowie Wahrsager und waren Anhänger des persischen Propheten Zarathustra(...).¹¹⁰

Magier und Zauberer sind demnach schon sehr früh Teil der Hochkulturen, sie stehen im Zusammenhang mit verschiedenen Mythen und Religionen. Auch zur Heilung von Krankheiten wurden Magier gerufen, um Dämonen zu vertreiben, die sich dem Kranken bemächtigt hatten. Die mythologische Tradition der Zauberer ist also eine sehr umfangreiche und weltumspannende. Außerdem wurden Zauberer immer mit Weisheit in Verbindung gebracht: Da sie Dinge wussten, die anderen verborgen waren, galten sie immer schon als wissend und genossen stets Einfluss und Macht. Auch als literarische Figuren haben Magier und Gelehrte – meist in einer Person vereint – eine große Tradition. Sie sind demnach ein wichtiger Teil der Figurentradition der Phantastischen Literatur.

Zauberei wird schon bei Jacob Grimm definiert: Zauberer sind „altklug“¹¹¹. Sie sind „Mittelwesen“¹¹² zwischen Menschen und Göttern. Magier arbeiten mit höheren Mächten und stehen im Konflikt mit christlichen Werten.¹¹³ Nach Jacob Grimm sind Zauberer und ihre

¹¹⁰ Schneidewind, 2008, S. 120-121

¹¹¹ Grimm, Jacob: Deutsche Mythologie. Unveränderte Faksimile-Nachdruck der erweiterten Ausgabe von 1875-1878. Koblenz: Ed. Offizin, 2012, S. 579

¹¹² Ebd., S. 579

¹¹³ Ebd., S. 579

Kraft der Magie Teil der deutschen Mythologie.¹¹⁴ Hier ist schon ersichtlich, dass Weisheit und Zauberei in Verbindung gebracht werden, dass Zauberer eine große Macht besitzen, die sie zu gottähnlichen Wesen macht. Die Assoziationen und Verbindungen von Weisheit und Magie sind also ein fixer Bestandteil unserer Kultur.

Durch die Verbindung zum Mythos und zur Magie passen sie perfekt in das Figurenschema der Fantasy-Literatur und haben deshalb besonders häufig wichtige Rollen in der Handlung. Es gibt zahlreiche Beispiele für Fantasy-Werke mit Zauberern und Hexen: *Harry Potter*, *LOTR*, *His Dark Materials* und Werke von Wolfgang Hohlbein. Ich werde nun näher auf einen besonders bedeutenden Zauberer der Fantasy-Literatur eingehen: Gandalf bei J.R.R. Tolkien.

3.2 *Lord of the Rings*: Der Zauberer Gandalf

3.2.1 Tolkien und Mittelerde

J.R.R. Tolkien gehört zu den einflussreichsten Autoren des Fantasy-Genres.¹¹⁵ Er erschuf Mittelerde als eine gut durchdachte, stimmig konstruierte Welt.¹¹⁶ Sein Studium der Philologie hatte ebenfalls Einfluss auf das Werk, vor allem wenn man die verschiedenen Sprachen der Völker Mittelherdes analysiert.¹¹⁷ Mittelerde wird in seiner gesamten Geschichte dargestellt: Der Rezipient kann die Ereignisse des Ringkrieges auf verschiedenen Zeittafeln vergleichen, die Landkarten studieren oder sich in den verschiedenen Exkursen über Hobbits oder andere Völker schlau machen. Die Trilogie um den Protagonisten Frodo Baggins ist eingebettet in ein riesiges Epos, mit einer Vor- und Nachgeschichte. So erhält der Leser/die Leserin die Möglichkeit den gesamten Plot in ein großes Ganzes einzuordnen. Mittelerde ist eine komplexe, detailreiche Welt.¹¹⁸ Markus Hinterholzer bezeichnet Tolkiens Werk sogar als eigene Mythologie.¹¹⁹

¹¹⁴ Vgl. Grimm, 2012, S. 579

¹¹⁵ Vgl. Weinreich, 2007, S. 101

¹¹⁶ Vgl. Ebd., S. 102

¹¹⁷ Vgl. Ebd., S. 102-103

¹¹⁸ Vgl. Hinterholzer, Markus: Alte HeldInnen braucht die Schule. Das Nibelungenlied und der Herr der Ringe als literaturdidaktische Beispiele für einen gehirn-gerechten Mittelalterunterricht. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007 (Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit; 1), S. 54

¹¹⁹ Vgl. Ebd., S. 58

Tolkien selbst war ein Gelehrter¹²⁰ – er ist selbst eine Figur der Weisheit; vor allem die komplexen Sprachen Mittelerdes geben Einblick in die wissenschaftliche Arbeit des Autors. Seine Kenntnisse über die Altphilologie beeinflussten die Sprachenvielfalt.¹²¹ Seine Mitarbeit am *Oxford English Dictionary* ist nur eine der vielen sprachwissenschaftlich ausgerichteten Werke.¹²²

Aufgrund der zahlreichen mythologischen und intertextuellen Verweise, des magischen Charakters und der *Queste* ist die Ring-Trilogie ein Werk des Fantasy-Genres. Die Welt Mittelerde ist abgeschottet und kann daher der dritten Darstellungsform nach Sanna Pohlmann zugeordnet werden (siehe Kapitel 1). Tolkiens erschaffene Welt steht auch intensiv mit mythologischen Traditionen und Überlieferungen in Verbindung. Das mythische Denken und der Blick auf die Welt sind bei den Geschichten um Mittelerde verwirklicht.¹²³ Tolkien verknüpft mittelalterliche, christliche Traditionen mit altnordischer Mythologie.¹²⁴ Seine Quellen reichen vom *Nibelungenlied*, zum Artus-Sagenkreis bis hin zum *Beowulf*-Epos.¹²⁵ Tolkiens Studium ermöglichte ihm einen umfassenden Einblick in Mythen und Erzählungen¹²⁶ – er verwendete ihre Motive, um sie in einem neuen Zusammenhang im Mittelerde-Epos zu verwirklichen. Viele theoretische Analysen betonen die Nähe zu christlichen Traditionen in Tolkiens Werken. Vor allem die Erschaffung der Welt durch Ilúvatar ähnelt der christlichen Schöpfungsgeschichte, wie Richard Purtill bemerkt.¹²⁷ Diese Nähe zu christlichen Elementen im Werk ähnelt der Vorgehensweise des Fantasy-Autors C.S. Lewis. Aber auch bei vielen anderen Werken der Fantasy-Literatur finden sich intertextuelle Verweise zu religiösen Traditionen.

Vor allem die Istari – die Zauberer Mittelerdes – sind mit verschiedenen mythologischen Traditionen verbunden. Die Figur Gandalf ist einer von ihnen – im nächsten Kapitel wird dieser Charakter näher analysiert.

¹²⁰ Vgl. Hinterholzer, 2007, S. 58

¹²¹ Vgl. Schwarz, Guido: Jungfrauen im Nachthemd – Blonde Krieger aus dem Westen. Eine motivpsychologisch-kritische Analyse von J.R.R. Tolkiens Mythologie und Weltbild. Würzburg: Königshausen&Neumann, 2003, S. 26

¹²² Vgl. Carter, Lin: Tolkien – A Look behind the Lord of the Rings. London: Orion House, 2003.

¹²³ Vgl. Bidlo, 2012, S. 17

¹²⁴ Vgl. Ebd., S. 29

¹²⁵ Vgl. Hinterholzer, 2007, S. 61

¹²⁶ Vgl. Ebd., S. 34

¹²⁷ Vgl. Purtill, Richard: J.R.R. Tolkien – Myth, Morality and Religion. San Francisco: Ignatius Press, 2003.

3.2.2 Gandalf der Zauberer

Der Name Gandalf deutet schon auf die enorme mythologische Komponente des Zauberers hin: Er stammt aus der älteren Edda, was die intertextuelle Verbindung zur altnordischen Mythologie zum Vorschein bringt.¹²⁸ Gandalf entspricht dem idealen Gelehrten¹²⁹: Wenn ihm ein Detail der Geschichte Mittelherdes nicht vertraut ist, recherchiert er in Bibliotheken und Büchern, um Antworten zu finden. Er gehört zum Orden der Istari, die den Maiar zugeordnet werden. Die Maiar sind ein Teil der Ainur, die der Schöpfervater Ilúvatar die „Heiligen“ nannte.¹³⁰

Nachdem die ersten tausend Jahre des Dritten Zeitalters der Sonne vergangen waren, traf ein Elbenschiff, aus dem Westlichen Meer kommend, in den Grauen Anfurten ein. An Bord befanden sich fünf bejahrte Männer mit weißen Bärten. Sie trugen weite Mäntel von unterschiedlicher Farbe, hohe schwarze Schaftstiefel, spitze Hüte, und jeder der Männer stützte sich auf einen langen Stab. Es waren dies die Istari, welche die Menschen Zauberer nannten, und Stab und Hut waren Zeichen ihres hohen Amtes.¹³¹

Die Zauberer sind also schon alt, als sie nach Mittelherde kommen. Das Alter und die damit verbundene Weisheit und Erfahrung ist ein wichtiger Faktor beim Image eines Zauberers. Die Istari verfügen über enormes Wissen über Mittelherde.¹³² Sie sind keine Menschen, auch wenn sie menschenähnlich aussehen.¹³³ Die Istari zeigen nicht immer ihre Macht – dies ist ihnen untersagt; deshalb erscheinen sie den Bewohnern von Mittelherde oft wie normale Menschen.¹³⁴ Auch Gandalf, als der Graue, scheint zunächst zurückhaltend und einfach.

Die Hierarchie im Orden der Istari ist durch Farben der Gewänder angedeutet.¹³⁵ Gandalf wird zunächst der Graue genannt und erscheint als gewöhnlicher Pilger¹³⁶. Nach dem Sieg über den Balrog von Moria steigt er in der Hierarchie, vor allem aber auch deshalb, weil sich Saruman mit Sauron verbündet und damit nicht mehr der Ordenshöchste ist. Gandalfs Kleidung ändert sich und wird weiß – dies ist Ausdruck seines Wissens und seiner enormen Macht und Magie. Gandalf wird der berühmteste der Istari. Durch seine Weisheit siegen die Völker Mittelherdes über Sauron.¹³⁷ Vor allem Zaubersprüche sind für die Zauberer bedeutend:

¹²⁸ Vgl. Schneidewind, 2001, S. 714

¹²⁹ Vgl. Bidlo, 2012, S. 32

¹³⁰ Vgl. Day, David: Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie. St. Gallen: OTUS Verlag, 2001, S. 129

¹³¹ Ebd., S. 153-154

¹³² Vgl. Ebd., S. 53

¹³³ Vgl. Ebd., S. 53

¹³⁴ Vgl. Day, 2001, S. 154

¹³⁵ Vgl. Ebd., S. 53

¹³⁶ Vgl. Day, 2001, S. 251

¹³⁷ Vgl. Day, 2001, S. 154

Hier spiegelt sich die Macht der Magier von Mittelerde wider.¹³⁸ Gandalf verwendet sie im Kampf gegen feindliche Mächte, zur Heilung und bei Gefahren. Sie werden nicht übersetzt und sind daher mit einer geheimnisvollen Aura der Magie umgeben, welche die wundersame Ebene der Istari zum Vorschein bringt. Mit dem Zaubererorden hat Tolkien die prototypischen Magier-Traditionen verwirklicht. Die Istari verkörpern die helfende und dienende Funktion der Maiar. Sie sind mit Engel zu vergleichen¹³⁹, auch wenn ihre magische Natur eine heidnische Komponente besitzt – dies bemerkte auch Jacob Grimm in seiner Abhandlung zur deutschen Mythologie.¹⁴⁰

Die Istari haben viel gemeinsam mit dem Druidenorden der Kelten; außerdem sind Ähnlichkeiten zum Zauberer Merlin gegeben.¹⁴¹ Merlin wird äußerlich ähnlich wie Gandalf beschrieben; außerdem besitzt er wie der Magier aus Mittelerde die Fähigkeit mächtige Zauber zu vollbringen.¹⁴² Druiden gelten als Überlieferer von Wissen; außerdem wurden ihnen magische Fähigkeiten zugesprochen.¹⁴³ Sie waren Helfer, Heiler, Kämpfer, Gelehrte und Feldherren¹⁴⁴ - auch in ihrer mythologischen Tradition sind die typischen Funktionen einer weisen Figur präsent. Merlin und Gandalf stellen die stereotype Gestalt eines weisen Magiers dar: Auch Merlin ist der Helfer, Lenker, Begleiter und Erzieher von Artus – so wie es Gandalf für Frodo ist.¹⁴⁵ Außerdem ist Gandalf mit dem germanischen Gott Odin zu vergleichen: Auch Odin besitzt das schnellste aller Pferde, wie Gandalf Schattenfell.¹⁴⁶ Gandalfs Helfer ist der Adler Gwaihir; auch Odin flüchtet als Adler vor einem Riesen.¹⁴⁷ Die mythologischen Verweise zu Gandalf sind sehr zahlreich – der Zauberer ist eine prototypische Darstellung einer weisen, mächtigen Figur mit zahlreichen Verbindungen zu mythologischen Traditionen.

3.2.3. Gandalf – figurentheoretische Aspekte

Der Zauberer ist eine der wichtigsten Figuren in der Ring-Trilogie: Es gibt einen lebendigen Gandalf-Hype (Musiker, Airlines, Gandalf for President,...).¹⁴⁸ Er ist unumstritten, neben

¹³⁸ Vgl. Bidlo, 2012, S. 40

¹³⁹ Vgl. Schneidewind, 2001, S. 364

¹⁴⁰ Vgl. Grimm, 2012, S. 579

¹⁴¹ Vgl. Bidlo, 2012, S. 45

¹⁴² Vgl. Bidlo, 2012, S. 46

¹⁴³ Vgl. Ebd., S. 47

¹⁴⁴ Vgl. Ebd., S. 49

¹⁴⁵ Vgl. Frenzel, Elisabeth: Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 10. Auflage, Stuttgart: Kröner, 2005, S. 605

¹⁴⁶ Vgl. Simek, Rudolf: Mittelerde – Tolkien und die germanische Mythologie. München: C.H. Beck, 2005, S. 76

¹⁴⁷ Vgl. Ebd., S. 77

¹⁴⁸ Vgl. Schneidewind, 2001, S. 265

Frodo und Aragorn, die wichtigste Hauptfigur in *LOTR*. Der Zauberer verfügt über einen sehr großen Kommunikationsanteil und wird präzise dargestellt. Anne C. Petty definiert in ihrer Untersuchung zur Mythologie bei Tolkien Gandalf, Frodo und Aragorn als die drei großen Helden bei *LOTR*.¹⁴⁹ Gandalf besitzt alle Eigenschaften, die einen typischen Helden ausmachen: Er vollbringt heldenhafte Taten, zeigt Mut und Kampfgeist, er besitzt magische Waffen (Stab und Schwert), er ist der Anführer und Mentor der Ringgemeinschaft und er zeichnet sich durch eine hohe Opferbereitschaft aus.¹⁵⁰ Diese Eigenschaften sind wichtig für die Funktionen der weisen Figur. Er wirkt wie ein „weiser Planer im Hintergrund“¹⁵¹, da er passiv und aktiv zugleich ist – er ist nicht die zentrale Figur, dennoch trifft Gandalf alle wichtigen Entscheidungen und bestimmt die nächsten Schritte.

In der Figurenhierarchie kann er der höchsten Stufe zugeordnet werden: Ohne Gandalf wäre die Ring-Trilogie unvorstellbar. Gandalf wird explizit und implizit dargestellt. Die erste Begegnung mit dem Zauberer erfolgt für den Rezipienten durch eine Beschreibung seiner äußeren Erscheinung:

An old man was driving it all alone. He wore a tall pointed blue hat, a long grey cloak, and a silver scarf. He had a long white beard and bushy eyebrows that stuck out beyond the brim of his hat. (...) That was Gandalf's mark of course, and the old man was Gandalf the Wizard, whose fame in the Shire was due mainly to his skills with fires, smokes and lights. His real business was far more difficult and dangerous, but the Shire-folk knew nothing about it.¹⁵²

Die explizite Beschreibung geht näher ein auf seine Kleidung, sein Aussehen und deutet jedoch ebenso auf seine umfangreiche Macht als Zauberer hin, von der die Hobbits im Auenland nichts wissen. Hier wird wiederum die Bescheidenheit des Zauberers inszeniert: Gandalf rückt sich nicht in den Mittelpunkt mit seiner Macht, auch wenn er diese durchaus besitzt. Außerdem wird die Figur des Zauberers durch umfangreiche implizite Charakterisierung präziser: Oft werden Gandalfs Funktionen durch Dialoge und Aussagen bekräftigt. Zum Beispiel fasst er die Ereignisse nach der großen Schlacht um Minas Tirith im dritten Teil der Trilogie zusammen. Hier wird ersichtlich, wie weise er ist, da er die Prozesse durchschaut, um Sauron besiegen zu können. Er erinnert alle noch einmal daran, was ihre Aufgabe ist und welchen Platz sie in der Geschichte Mittelerdes einnehmen werden:

¹⁴⁹ Vgl. Petty, Anne C.: One ring to bind them all – Tolkien's mythology. Alabama: University of Alabama Press, 1979, S. 29

¹⁵⁰ Vgl. Hinterholzer, 2007, S. 68-69

¹⁵¹ Vgl. Schneidewind, 2001, S. 713

¹⁵² Tolkien, J.R.R.: The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring. Film tie-in edition, London: Harper Collins, 2002, S. 32

„Other evils there are that may come; for Sauron is himself but a servant or emissary. Yet it is not our part to master all the tides of the world, but to do what is in us for the succour of those years wherein we are set, uprooting the evil in the fields that we know, so that those who live after may have clean earth to till.“¹⁵³

Durch zahlreiche Kommentare Gandalfs wird sein Charakter implizit dargestellt und der Rezipient kann diese mit den expliziten Beschreibungen kombinieren. Es ergibt sich ein *flat character*: Der Zauberer kann durch seine Funktionen leicht wiedererkannt werden. Und doch ist Gandalf nicht nur ein weiser Zauberer: Er hat eine komplexe Persönlichkeit – er kann auch in Zorn ausbrechen, ist sehr selbstsicher und selbstzufrieden, wenn nicht selbstbeweihräuchernd und besitzt einen ausgeprägten Sarkasmus.¹⁵⁴

Gandalfs Kapitalvolumen nach Bourdieu ist beträchtlich: Er verfügt über ein sehr hohes soziales Kapital – er genießt Ansehen unter vielen Völkern, noch dazu auch unter den Hochelben von Lothlorien, die ihm den Ehrennamen Mithrandir geben. Er versteht sich mit den verschiedensten Völkern von Mittelerde und ist überall bekannt. Seine nützlichen Bekanntschaften umfassen Adler, Ents, Hobbits, Zwerge, Elben und Pferde (vor allem Schattenfell wird ab dem zweiten Tiel sein großer Helfer und Gefährte).

Gandalf lässt sich nach Vladimir Propps Helfer-Figur analysieren: Er ist der prototypische Helfer Frodos. Er verteidigt und beschützt ihn im Kampf gegen das Böse. Nicht nur einmal rettet er die Leben seiner Gefährten – er opfert sich sogar im Kampf gegen den Balrog von Moria.

3.2.4 Gandalfs Funktionen als weiser Charakter

Gandalfs Funktionen passen sehr gut zu den von mir beschriebenen weisen Figuren in der Fantasy-Literatur. Ich werde nun auf jede einzeln eingehen und sie mit der Handlung von *LOTR* vergleichen.

1) Helfer-Funktion: Wie schon bei Vladimir Propp ersichtlich, dient der Helfer dem Protagonisten. Ohne Gandalf wäre Frodo erst gar nicht auf seine Aufgabe als Ringträger gekommen. Der Zauberer ist es, der das Geheimnis um Bilbos Ring lüftet. Gandalfs Hilfe ist für Frodo vor allem zu Beginn essentiell: Er erklärt ihm die Geschichte des Rings und bringt ihn auf seinen Weg – er bestimmt die Vorgehensweise, wie es nun zunächst weitergehen soll.

¹⁵³ Tolkien, J.R.R.: *The Lord of the Rings. The Return of the King*. London: Harper Collins, 1993, S. 185

¹⁵⁴ Vgl. Burns, Marjorie: *Spiders and Evil Red Eyes - the Shadow Sides of Gandalf and Galadriel*. In: Bloom, Harold (Hrsg.): *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*. NY: Infobase Publishing, 2008 (Bloom's Modern Critical Interpretations), S. 73

Gandalfs besiegelt Frodos Schicksal. Er macht ihn zum Ringträger – erst mit dem Zauberer beginnt die *Queste*. Der Protagonist braucht seine Hilfe, wenn er sich verloren fühlt, ist der Zauberer zur Stelle und gibt ihm Rat. Als der Zauberer die Gefährten verlässt, vermisst ihn der Protagonist sehr, wodurch die Funktion des Mentors besonders deutlich wird. „I am content. And I don't miss Gandalf's fireworks, but his bushy eyebrows, and his quick temper, and his voice.“¹⁵⁵ Als Gollum sie zum Tor von Mordor führt, erinnert sich Frodo an die Worte seines Mentors und tut ihm nichts. Auch ohne seine Begleitung wirkt die Mentor-Funktion weiter und Frodo orientiert sich nach Moria nach dem Zauberer. Dennoch emanzipiert sich der Protagonist von seinen Gefährten, um mit Sam alleine die Aufgabe zu bewältigen. Er entwickelt sich auch zu einer Führungspersönlichkeit.¹⁵⁶ Dies hätte er jedoch nie ohne seinen „Fürsorger“¹⁵⁷ Gandalf geschafft. Der Zauberer entwickelt sich durch seine Helfer-Funktion zum Freund und Lehrer der Hauptfigur.¹⁵⁸ Nicht nur für Frodo, auch für Bilbo ist Gandalf wichtig – er ist sein Freund und Mentor. Gleich zu Beginn der Ringtrilogie wird die Bedeutung des Zauberers spürbar, als er Bilbo überredet den Ring Frodo zu vererben: „(...) I am not trying to rob you, but to help you. I wish you would trust me, as you used.“¹⁵⁹ Der Zauberer will Bilbo helfen den Ring loszulassen – und Bilbo vertraut auf sein Urteil.

Auch für die anderen Gefährten ist Gandalf sehr wichtig – er führt sie durch Mittelerde und durch alle Schlachten. Er verhilft Aragorn zum Thron von Gondor, er führt König Theoden aus der Dunkelheit, er verteidigt gemeinsam mit Pippin die Stadt Minas Tirith und zum Schluss rettet er Frodo und Sam aus Mordor. Die Handlung ist demnach ohne die Hilfe des Zauberers undenkbar. Er wirkt in seiner Helferfunktion wie ein „Initiationsmeister“¹⁶⁰ für Frodo und für Aragorn – durch Gandalfs Hilfe kann der Hobbit den Ring vernichten und aufgrund der Entscheidungen des Zauberers kann Aragorn König werden. Mit Weisheit und Geschick bringt er die beiden Figuren auf ihren Weg – so können sie sich emanzipieren und ihre Aufgaben bewältigen.

¹⁵⁵ Tolkien: *The Fellowship of the Ring*, 2002, S. 473

¹⁵⁶ Vgl. Bidlo, 2012, S. 123

¹⁵⁷ Bidlo, 2012, S. 123

¹⁵⁸ Vgl. Schmid, Victoria: *Wie konnte das Imperium so mächtig werden? Science Fiction und Fantasy – als Mythen unserer Zeit politisch instrumentalisiert?* Dipl-Arbeit, Wien, 2004, S. 88

¹⁵⁹ Tolkien, J.R.R.: *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*. London: Harper Collins, 2002, S. 45

¹⁶⁰ Baumann, Thaa: *Die Reise des Rings – Schellenfiguren und Schwellenräume in J.R.R. Tolkiens und Peter Jacksons „Herr der Ringe“*. Dipl-Arbeit, Wien, 2009, S. 123

Aber auch Helfer brauchen Hilfe: Gandalf kann nur so fabelhaft als Helfer fungieren, weil er selbst Mitstreiter hat, die ihm auf seinem Weg zur Seite stehen. Ein wichtiger Gefährte ist das Pferd Schattenfell – mit ihm teilt er eine besondere Verbindung:

„Give me Shadowfax! He was only lent before, if loan we may call it. But now I shall ride him into great hazard, setting silver against black: I would not risk anything that is not my own. And already there is a bond of love between us.“¹⁶¹

Das besondere Band zwischen Gandalf und seinem Pferd wird besonders dadurch deutlich, dass er ab dem zweiten Teil der Ringtrilogie oft mit dem Namen „Der weiße Reiter“ versehen ist. Auch die mythologische Tradition hebt die besondere Verbindung zu einem Pferd hervor – in den verschiedenen Mythologien gibt es Pferdegötter.¹⁶² Auch die nordische Mythologie kennt Pferde-Helfer: Der Gott Odin reitet das Pferd Sleipnir, das ihn durch die Luft, auf dem Wasser und an Land durch alle Welten bringt.¹⁶³ Der Zauberer hat noch viele andere zahlreiche Helfer: Elrond in Bruchtal, Galadriel, den Adler Gwaihir und vor allem die Rohirrim, die in der Schlacht am Pelennor die Aufmerksamkeit des Hexenmeisters gewinnen, der gerade im Begriff ist Gandalf zu töten. Seine Bekanntschaften und Verbündete helfen ihm und bringen ihn auf seinen Weg zurück – die Stellung als mächtiger Zauberer ist natürlich ein wichtiges Kriterium bei seinen Helfern. Wer würde schon den mächtigen Gandalf im Stich lassen? Saruman wagt diesen Verrat und bezahlt schlussendlich mit seinem Leben – zunächst verliert er jedoch seine Macht und seine Autorität als Ordenshöchster der Istari.

2) Macht-Funktion: Vor allem Gandalfs geistige Stärke ist enorm – er verschafft sich Gehör nicht bloß durch Magie, sondern weil er eine charismatische Persönlichkeit ist. Er weiß wer er ist und was getan werden muss. Der Zauberer hat Einblick in die Geschichte Mittelirdes, er weiß um viele Pläne des Feindes, noch bevor dieser sie ausführen kann. Und doch setzt er seine Macht mit Bedacht ein. Erst in sehr großen Gefahren zeigt sich seine wahre Stärke. Vor allem in der Schlacht von Helms Klamm wird die Macht des Zauberers erkennbar:

The White Rider was upon them, and the terror of his coming filled the enemy with madness. The wild men fell on their faces before him. The Orcs reeled and screamed and cast aside both sword and spear. Like a black smoke driven by a mounting wind they fell. Wailing they passed under the waiting shadow of the trees; and from that shadow none ever came again.¹⁶⁴

Jeder, der nicht auf Gandalfs Seite steht, hat zurecht Angst: Seine Stärke wird durch den Zauberstab und sein Schwert Glamdring symbolisiert. Auch in vielen anderen Situationen

¹⁶¹ Tolkien, J.R.R.: The Lord of the Rings. The Two Towers. London: Harper Collins, 1993, S. 155

¹⁶² Vgl. Schneidewind, 2001, S. 90

¹⁶³ Vgl. Schneidewind, 2001, S. 91

¹⁶⁴ Tolkien, J.R.R.: The Two Towers, 1993, S. 181

wird die Autorität des Zauberers dargestellt. Schon zu Beginn der Trilogie will Frodo ihm den Ring überlassen:

„But I have so little of any of these things! You are wise and powerful. Will you not take the ring?’’No!’ cried Gandalf, springing to his feet. „With that power I should have power too great and terrible. And over me the Ring would gain a power still greater and more deadly.’¹⁶⁵

Er beweist seine Macht oft auch gegenüber seinen Gefährten, da er sie in eine bestimmte Richtung lenken möchte. Somit ist Gandalf auch der, der die Situationen im Griff hat. In manchen Kapiteln wirkt er durch seine Macht furchteinflößend. Beim Zusammentreffen und bei der Diskussion in Bruchthal spricht der Zauberer in der Sprache Mordors, um die Schwierigkeit der Aufgabe und die damit verbundenen Gefahren hervorzuheben:

The change in the wizard’s voice was astounding. Suddenly it became menacing, powerful, harsh and stone. A shadow seemed to pass over the high sun, and the porch for a moment grew dark. All trembled, and the Elves stopped their ears.¹⁶⁶

Auch gegenüber seinem eigenen Istari-Orden muss er seine neue Macht als weißer Zauberer beweisen. Er zerbricht Sarumans Stab und besiegelt damit sein Schicksal – dieser hat nun keine Macht mehr. Durch diese Tat wird Gandalf zum mächtigsten Zauberer von Mittelerde. Saruman ist eine Art negative Spiegelfigur Gandalfs.¹⁶⁷ Marjorie Burns spricht von „negative counterparts“¹⁶⁸.

He raised his hands, and spoke slowly in a clear cold voice. „Saruman, your staff is broken.’ There was a crack, and the split asunder in Saruman’s hand, and the head of it fell down at Gandalf’s feet. „Go!’ said Gandalf. With a cry Saruman fell back and crawled away.¹⁶⁹

Die magischen Kräfte des Zauberers sind ebenfalls Ausdruck seiner Macht: Oft spielen Feuerzauber eine Rolle, wie das geheime Feuer oder die Flamme von Anor.¹⁷⁰ Die Macht des Magiers hat in der Ring-Trilogie den Zweck die *Queste* erfolgreich beenden zu können. Deshalb wurde er auch von den Valar zurückgeschickt, als er nach dem Kampf mit dem Balrog geschwächt und am Ende seiner Kräfte war. Gandalf hat eine Aufgabe, die er am Schluss erfüllt hat und dadurch zum mächtigsten Wesen Mittelerdes wird. Der einzige ebenbürtige Gegner außer dem Balrog ist der Hexenkönig von Angmar. Im dritten Teil der Trilogie begegnen sich die beiden bei der Schlacht um Minas Tirith. Der Hexenkönig zerbricht seinen Stab, kann ihn jedoch nicht töten, da der Kampf in diesem Moment eine Wendung nimmt – die Reiter von Rohan erreichen das Schlachtfeld. De facto könnte Frodo die Aufgabe ohne den Zauberer nicht schaffen – Gandalf ist eine Schlüsselfigur.

¹⁶⁵ Tolkien: The Fellowship of the Ring, 2002, S. 81

¹⁶⁶ Ebd., S. 333

¹⁶⁷ Vgl. Burns, 2008, S. 70

¹⁶⁸ Ebd., S. 70

¹⁶⁹ Tolkien: The Two Towers, 1993, S. 235

¹⁷⁰ Vgl. Gandalf Powers and Abilities <http://tolkiengateway.net/wiki/Gandalf> Eingesehen am 8.08.2013

Der enormen Macht zum Trotz giert Gandalf nicht nach Herrschaft¹⁷¹ – er lehnt den Ring ab, denn durch seine Stärke würde er noch böser werden. Er geht nicht den Weg Sarumans und lässt sich trotz seiner gewaltigen Stärke nicht von der Macht leiten. Gandalf bleibt bescheiden und setzt seine Macht nur dann ein, wenn sie in Schlachten und zum Schutz seiner Freunde benötigt wird. Dies macht ihn auch zu einem Sympathieträger, da seine Bescheidenheit und seine Weisheit ihm ein besonderes Charisma verleihen.

3) Schutz-Funktion: Gandalf beschützt seine Gefährten, sobald sie in schwierigen Situationen sind. Er übernimmt diese Rolle automatisch, ohne dass sie ihn um Hilfe bitten müssen. Er weiß um seine Stärke und setzt sie als Schild gegen den Feind ein. Vor allem Magie dient ihm im Kampf, aber auch seine Macht und Autorität. Seine Argumente gegen den Feind sind sehr plausibel – er schlägt sie alle auch mit seinen Worten. Gandalf ist ein eloquenter Redner und guter Rhetoriker: Seine Fragen stellt er gezielt, um sein Gegenüber zu entwaffnen. Für die Gefährten ist er nicht nur Mentor, sondern auch ein wahrer Freund, der ihnen im Kampf gegen das Böse stets beiseite steht. Die Schutz-Funktion manifestiert sich vor allem in der Szene an der Brücke von Khazad-Dum, als Gandalf sich für seine Freunde opfert und mit dem Ungeheuer in die Tiefe stürzt. Ohne seinen Schutz wäre die Ringgemeinschaft einem überlegenen Feind zum Opfer gefallen, den sie nie hätten besiegen können.

With a terrible cry the Balrog fell forward, and its shadow plunged down and vanished. But even as it fell it swung its whip, and the thongs lashed and curled about the wizard's knees, dragging him to the brink. He staggered and fell, grasped vainly at the stone, and slid into the abyss. 'Fly, you fools!' he cried, and was gone.¹⁷²

Der schwierige Kampf mit dem Balrog von Moria endet in einem Scheintod – Gandalf wird von den Valar zurückgeschickt, um seine Aufgabe beenden zu können. In Lothlorien wird er gepflegt und kommt wieder zu Kräften. Wie in einem Computergame erlangt er durch den Kampf mehr Macht und steigt in der Figurenhierarchie. Durch seine neue Stärke kann er seine Gefährten noch besser beschützen, ihnen Rat erteilen und für sie da sein. Seine Aufopferung brachte also nicht nur den Gefährten einen Vorteil – auch für Gandalf hat sich der Kampf ausgezahlt. Guido Schwarz vergleicht die Reise Gandalf als eine Art „Kreuzzug“¹⁷³: er muss viele Schmerzen ertragen und wird als weiße Gestalt wiedergeboren – dies sind Hinweise auf die christlichen Elemente, die in *LOTR* eingebaut wurden. Nach seiner Verwandlung wirkt er

¹⁷¹ Vgl. Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2005, S. 154

¹⁷² Tolkien: The Fellowship of the Ring, 2002, S. 434

¹⁷³ Schwarz, 2003, S. 79

wie Jesus Christus in seinem weißen Gewand.¹⁷⁴ Nach dieser Metamorphose ist Gandalf unbesiegbar und gottesgleich.

Ein Großteil seiner Kämpfe sind jedoch psychologischer Art: Viele Konflikte werden vom Zauberer ausgefochten. Zum Beispiel beginnt ein Streit zwischen dem Zauberer und Denethor – dieser wirkt wie ein Machtkampf und doch streiten sie sich nur mit Worten. Auch mit Grima Schlangenzunge streitet Gandalf. Er gebraucht seine magische Macht erst, wenn der Gegner mit Argumenten und Streit nicht zu besiegen ist. Dabei erinnert er seine Gegner immer an ihre wahren Rollen – er trifft meist wunde Punkte und spricht die Wahrheit aus. Seine Macht zeichnet sich demnach nicht nur durch großen Zauber aus – Gandalf ist auch ein mächtiger Redner. Der Zauberer wirkt durch seine Schutzfunktion sehr human und gütig – er ist wie ein weiser „Großvater“.¹⁷⁵

4) Orientierungs-Funktion: Durch sein enormes Wissen über Mittelerde besitzt Gandalf einen unschätzbaren Vorteil gegenüber seinem Gegner Sauron – er weiß um seine Pläne, weiß um die einzelnen Schritte und um die Funktionen einzelner Mitstreiter des Feindes. Sein Wissen hat eine Orientierungsfunktion, vor allem für seine Gefährten und für den Protagonisten Frodo. Auch für den Rezipienten ist der Zauberer wichtig, denn das Wissen um Mittelerde ist für das Verständnis der Handlung essentiell. Schon zu Beginn, als Frodo den Ring von Bilbo erbt, ist Gandalf zur Stelle, um ihm Wissen über den Ring der Macht weiterzugeben. Frodo muss Bescheid wissen, um seine *Queste* erfolgreich zu beenden.

He paused, and then said slowly in a deep voice: 'This is the Master-ring, the One Ring to rule them all. This is the One Ring that he lost many years ago, to the great weakenig of his power. He greatly desires it – but he must *not* get it.'¹⁷⁶

Der Zauberer vertraut Frodo nicht nur sein Wissen um den Ring an, sondern berichtet ihm auch über die Pläne Saurons, und vor allem über die Kreatur Gollum. Er erzählt ihm alles was er weiß und nur diesem Wissen ist es zu verdanken, dass Gollum nicht getötet wird und schließlich mit dem Ring in die Lava des Schicksalsberges stürzt. Hätte Frodo Smeagol getötet, als er es wollte, hätte er der Macht nachgegeben und wäre eventuell durch den Einfluss des Rings böse geworden. Der Hobbit hat sich jedoch die Worte Gandalfs eingeprägt, er hat auf sein Wissen und sein Urteil vertraut und Gollum verschont. Die Orientierungsfunktion ist ebenfalls im zweiten Teil der Trilogie wichtig, als der tot geglaubte Zauberer wieder zu den Gefährten zurückkehrt. Gimli, Aragorn und Legolas kämpfen zunächst gegen

¹⁷⁴ Vgl. Schwarz, 2003, S. 79

¹⁷⁵ Vgl. Stevens, David: *The Hobbit*. In: Bloom, Harold (Hrsg.): J.R.R. Tolkien. New York: Infobase Publishing, 2008 (Bloom's Modern Critical Views), S. 19

¹⁷⁶ Tolkien, *The Fellowship of the Ring*, 2002, S. 67

den weißen Zauberer, dann erkennen sie ihren Freund wieder. Der weise Zauberer gibt ihnen sogleich sein neues Wissen weiter, erläutert die Pläne Saurons und wie es weitergehen kann.

(...) ,That we should try to destroy the Ring itself has not yet entered into his darkest dream. In which no doubt you will see our good fortune and our hope.'¹⁷⁷

Gandalf nutzt sein Wiedersehen, um sein Wissen mitzuteilen und um seine Gefährten wieder auf den Weg zu bringen. Sie haben ihren Mentor wieder, der wie zuvor seine Führerposition einnimmt und die wichtigen Entscheidungen trifft. Der Zauberer war im ersten Teil schon sehr wichtig, sein Verlust eine Tragödie. Ab dem Zeitpunkt seiner Rückkehr wird er noch wichtiger für die Handlung – er zieht alle Fäden im Kampf gegen Sauron. Auch der Rezipient wurde bis zu seinem Wiedererkennen über das Überleben Gandalfs im Zweifel gelassen – sicher ist seine Rückkehr auch für den Leser/für die Leserin eine Erleichterung. Bis zum letzten Kapitel bleibt der Zauberer eine der wichtigsten Personen; er verleiht der Ringgemeinschaft Sicherheit durch Orientierung und Wissen. Auch wenn er ab dem zweiten Teil Frodo nicht mehr kontrolliert, so hat er ihn doch auf seinen Weg geschickt. Der Protagonist kann seine Aufgabe erfüllen und hat den Rat seines „Meisters“ befolgt. Auch am Ende gibt der Zauberer Orientierung – vor allem für Frodo, der ihm auf seiner Reise in die Unsterblichen Lande folgt. Die Hobbits verabschieden sich von ihrem Lehrer, Gefährten, Vorbild, Helfer in Not und von einer Art Vaterfigur. Bis zuletzt schenken sie ihm ihr vollstes Vertrauen.

,Well, here at last, dear friends, on the shores of the Sea comes the end of our fellowship in Middle-earth. Go in peace! I will not say: do not weep; for not all tears are an evil.'¹⁷⁸

Die Sympathielenkung des Rezipienten ist nicht nur durch Gandalfs Weisheit gegeben – seine Menschlichkeit und sein Mitgefühl machen ihn zu einem sympathischen Charakter.

His great wisdom clearly derived from the patience he learned in Valinor, just as his care for all creatures of good will must have come from his strong sense of pity for the weak.'¹⁷⁹

Gandalfs Weisheit ist ein Vorteil für die Gefährten: Sie ist wie eine Macht, die gegen Sauron eingesetzt werden kann.¹⁸⁰ Mit seiner Weisheit und seinem Optimismus bringt er die gute Seite auf den rechten Weg – Gandalf wird zum Beschützer der freien Welt von Mittelerde.¹⁸¹ Durch seine „Metamorphose“¹⁸² vom grauen zum weißen Zauberer wird er zur weisesten Figur im Werk.

¹⁷⁷ Tolkien: *The Two Towers*, 1993 S. 122

¹⁷⁸ Tolkien: *The Return of the King*, 1993, S. 378

¹⁷⁹ Gandalf - Personality <http://tolkiengateway.net/wiki/Gandalf> Eingesehen am 8.08.2013

¹⁸⁰ Vgl. Chance, Jane: *Lord of the Rings – The Mythology of Power*. Kentucky: University Press of Kentucky, 2001, S. 66

¹⁸¹ Vgl. Ebd., S. 70, 98

¹⁸² Chance, 2001, S. 66

3.3 Exkurs: Gandalf und Dumbledore

Weise Zauberer finden sich in vielen Werken der Fantasy-Literatur. Sie sind eine prototypische Verkörperung von Wissen. Gandalf und der Zauberer Dumbledore aus der *Harry-Potter*-Septologie könnten sich nicht ähnlicher sein – in ihren Funktionen sind sie beide gleich und spielen eine besondere Rolle in den Werken. Schon in ihrer äußeren Erscheinung kann man sie gut miteinander vergleichen: Sie sind alt, tragen einen langen Bart und einen Umhang.

He was tall, thin and very old, judging by the silver of his hair and beard, which were both long enough to tuck into his belt. (...) His blue eyes were light, bright and sparkling behind half-moon spectacles and his nose was very long and crooked, as though it had been broken at least twice.¹⁸³

Ihre Weisheit ist durch ihr Alter charakterisiert. Auch Dumbledore ist in seinem Zauberer-Orden der Ranghöchste. Er besitzt viel Weisheit und Einfühlungsvermögen¹⁸⁴ – wie Gandalf gibt es eine charismatische, menschliche Seite an ihm, welche die Sympathie des Rezipienten eindeutig auf seine Seite zieht. Frodos Mentor ist Gandalf, genauso wie auch Harrys Vorbild der alte Zauberer Dumbledore ist.

Auch die Funktionen sind mit der von Tolkiens Figur vergleichbar: Dumbledores Macht ist beträchtlich – dies wird vor allem in seinem Kampf mit Voldemort im fünften Teil inszeniert. Er beherrscht viele fortgeschrittene Zauber und stellt so auch seine Autorität zur Schau. Er beschützt Harry Potter, wo er nur kann und opfert sich im sechsten Band sogar selbst, um seinem Freund Severus Snape zu helfen. Die jungen Zauberer Harry, Ron und Hermine fühlen sich sicher in der Gegenwart des Zauberers – sie nimmt ihnen die Angst vor Voldemort. Die Orientierungs-Funktion ist vor allem für den Protagonisten von Bedeutung: Dumbledore kannte Harrys Eltern und erzählt ihm von ihnen – was die besondere Verbindung zwischen den beiden verstärkt. Außerdem ist er ein kluger, mächtiger Zauberer. Er gehört zu den weisesten unter ihnen und die Tatsache, dass er Schulleiter von Hogwarts ist, verstärkt die Orientierungs-Funktion: Er ist auch ein Pädagoge.¹⁸⁵ Mit seinem Beitrag gelingt es Harry Voldemort zu vernichten. Ohne die Hilfe Dumbledores wäre dies nicht denkbar. Seine Rolle als Mentor bleibt ihm bis zuletzt – geschickt eingefädelt hat er das notwendige Opfer Harrys bis zum Schluss geheim gehalten. Der Protagonist wird von seinem Schulleiter in vielen Dingen im Zweifel gelassen und selbst Dumbledore hat seine schlechten Seiten. Diese sind

¹⁸³ Rowling, J.K.: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury, 1997, S. 12

¹⁸⁴ Vgl. Bürvenich, Paul: *Der Zauber des Harry Potter. Analyse eines literarischen Welterfolgs*. Frankfurt am Main: Lang, 2001, S. 88

¹⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 88

vor allem im letzten Band thematisiert. Der Zauberer ist zwar mächtig, aber nicht unfehlbar – ganz anders als Gandalf, der im Ringkrieg keine gravierenden Fehler begeht.

Die Gemeinsamkeiten zwischen *LOTR* und Harry Potter sind sehr vielfältig: Vor allem die Dialektik von Gut und Böse kommt in beiden Werken zur Geltung.¹⁸⁶ In Mittelerde, wie auch in der Zaubererwelt von Harry Potter gibt es das abgründig Böse – Sauron und Voldemort verfolgen dieselben Ziele – sie wollen ihre Macht vergrößern und die Welt beherrschen. Diese Dialektik ist ein Charakteristikum mythologischer Erzählungen.¹⁸⁷ Der Ring in *LOTR* ist ein „Artefakt des Bösen“¹⁸⁸ – der Zauberer erkennt dies und vertraut Frodo den Ring an. Gandalf steht für das Gute – nur durch seine Hilfe kann das Gleichgewicht in Mittelerde wiederhergestellt werden. Die Zauberer verkörpern beide das Gute, um das es sich zu kämpfen lohnt. Sie setzen sich für ihre Sache ein und helfen ihren Protagonisten die *Queste* zu meistern. Sie sind „Wegbereiter“¹⁸⁹ für die Protagonisten.

3.4 Fazit: Zauberer und Weisheit

Weise Figuren helfen, beschützen, geben Orientierung und besitzen große Macht – Zauberer sind dafür ideale Charaktere. Gandalf stellt den prototypischen Weisen dar – mit seiner geistigen Überlegenheit verhilft er der Ringgemeinschaft zum Erfolg. Ohne den Zauberer kann man sich die Handlung nicht vorstellen – er ist also notwendig, damit die Aussagen, die im Werk eingeschrieben sind, funktionieren können. Besonders für die Fantasy eignen sich Magier, Schamanen, Hexen und Zauberer als weise Figuren, da ihre mythologischen Traditionen Weisheit bereits als Eigenschaft transportieren und die Rezipienten den weisen Zauberer als Charakter schnell mit diesen Assoziationen verknüpfen können. Die weisen Magier sind auf allen Ebenen der Figurendarstellung inszeniert: Ihre Macht ist durch die Stellung in der Figurenhierarchie gekennzeichnet; die Sympathie lenkung macht sie zu gemochten, charismatischen Figuren, die das Gute verkörpern. Alle Figureninformationen, wie Fotis Jannidis sie analysiert hat, ergeben ein stimmiges Bild eines weisen Charakters. Das Kapitalvolumen nach Bourdieu stimmt mit den Funktionen als weise Figuren überein. Die Bedeutungskonstitution eines Charakters und seine Funktionen für die Handlung ergeben sich in einem literarischen Werk aus all diesen Ebenen einer Figur.

¹⁸⁶ Vgl. Schwarz, 2003, S. 138

¹⁸⁷ Vgl. Ebd., S. 139

¹⁸⁸ Vgl. Kulik, 2005, S. 124

¹⁸⁹ Bauernberger, Victoria Daniela: Das Motiv des erlösenden Kindes in der neuen Jugend-Fantasy-Literatur. Analyse ausgewählter Werke ab Harry Potter. Dipl.-Arbeit, Wien, 2010, S. 55

4. Drachen als weise Figuren

4.1 Drachen und ihre mythologische Bedeutung

Schon in den Mythen alter Völker gibt es Darstellungen von drachenähnlichen Wesen, wie in China und in Mesopotamien.¹⁹⁰ Sie werden entweder als Glücksbringer und weise Wesen betrachtet oder als Ungeheuer, wie auch Harald Gebhardt in seiner Abhandlung zu den Fabelwesen bemerkt. Ihr Aussehen ist in vielen verschiedenen Kulturen ähnlich – die verschiedenen Bildnisse sollen nach der „Saurier-Hypothese“¹⁹¹ aus der Begegnung von Menschen und Dinosaurier entstanden sein. Wahrscheinlich waren es Fossilien, welche die Menschen zu Drachenmythen inspirierten.¹⁹² Vor allem die Dinosaurierfunde in China, Patagonien und in der Mongolei sind für die Vertreter der Saurierhypothese Hinweise, dass die Drachen die „Nachfolger“ der Dinosaurier sind.¹⁹³ Die wissenschaftliche Forschung um die Herkunft der Drachen ist jedoch für eine literarische Analyse nicht relevant, wenn auch hier schon das große Interesse an Drachen ersichtlich wird. Ich werde näher auf die mythologischen Traditionen – vor allem in Fernost – eingehen.

Die fernöstliche Mythologietradition um Drachen ist bemerkenswert: In China, Tibet, Korea und in der Mongolei spielen sie bis heute eine große Rolle.¹⁹⁴ Die chinesische Mythologie um die Weltschöpfung ging von einem drachenähnlichen Schöpfer Pan-Ku aus, der das Weltenei in Ying und Yang teilte.¹⁹⁵ Der Drache ist demnach schon an der Weltschöpfung beteiligt und elementar für das Weltverständnis im chinesischen Kulturkreis. Der chinesische Drache kann fliegen; er sieht wie ein schlangenähnliches Wesen aus.¹⁹⁶ Er ist der Wettergott und hat auch noch andere Funktionen: Er ist Beschützer gegen Unglück, bewahrt die Gesundheit und verhilft zu Reichtum.¹⁹⁷ Drachen fungieren als Berater und Helfer des Kaisers, dessen Funktion es ist, die Aufgaben der Götter zu erfüllen. Die Funktionen des Fabelwesens sind demzufolge überwiegend positive – es gibt aber auch negative Aspekte der Drachen, wie

¹⁹⁰ Vgl. Gebhardt, Harald: Von Drachen, Yetis und Vampiren. Fabeltieren auf der Spur. München: BLV Buchverlag, 2005, S. 38

¹⁹¹ Ebd., S. 40

¹⁹² Vgl. Ebd., S. 42

¹⁹³ Vgl. Guter, Josef: Drachen – Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: Stocker, 2002, S. 12

¹⁹⁴ Vgl. Gebhardt, 2005, S. 46

¹⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 46

¹⁹⁶ Vgl. Ebd., S. 46-47

¹⁹⁷ Vgl. Ebd., S. 47

Überschwemmungen¹⁹⁸, die durch ihren Einfluss über Naturgewalten zustande kommen. Ihre Kraft kann sich für den Menschen sowohl positiv als auch negativ auswirken. Als Symbol des Kaisers und Glücksbringer finden sich Drachen überall – an Wänden, als Schmuck, als Statuen oder bei diversen Drachenfesten.¹⁹⁹ Außerdem gehört das Fabelwesen zu den 12 Tierkreiszeichen der chinesischen Astrologie: Vor allem Glück wird den Menschen zugeschrieben, die im Drachenjahr geboren werden.²⁰⁰ In China ist der Drache nicht nur ein Symbol oder Fabelwesen – viele glauben an seine physische Existenz.²⁰¹ Im fernöstlichen Raum ist der Drache demnach eines der wichtigsten Symbole und Fabelwesen.

Seine Funktionen decken sich mit denen eines weisen Charakters: Drachen werden als weise angesehen, außerdem werden sie mit Macht und Schutz identifiziert. Der chinesische Drache ist die Summe von mythologischen und kosmologischen Vorstellungen – er hat vor allem symbolische Bedeutung.²⁰² In verschiedenen Stämmen hat man ihn als Schutzgottheit verehrt.²⁰³ Außerdem schrieb man ihm, und vor allen den Drachensöhnen, verschiedene Eigenschaften zu: Li – „ein hornloser Drache, der im Meer die Tiefen beherrscht und als Symbol des Gelehrten gilt“²⁰⁴. Ein Gelehrter wird meistens als weise betrachtet. Drachen sind symbolträchtige Figuren in der Mythologie Chinas. Sie haben vielfältige Eigenschaften und Aufgaben; zumeist sind sie Herrscher, Beschützer, Weise, Wächter, Wettergottheiten und strahlen Harmonie aus. Sie haben in China auch eine religiöse Bedeutung: Im Taoismus verehrt man vier verschiedene Drachenkategorien: den Himmelsdrachen, der die Kraft des Himmels repräsentiert; den Geisterdrachen, der Regen bringt, den Schatzdrachen, der unterirdische Edelsteine bewacht; und den Erddrachen, der über die Quellen herrscht.²⁰⁵ Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Drache der östlichen Kulturen den Menschen meist positiv gesinnt ist. Für viele ist er ein Sinnbild der Herrschaft – viele Kaiser glaubten von einem Drachen abzustammen.²⁰⁶ Auch Friedhelm Schneidewind erwähnt die Drachen als bekannte Fabelwesen:

Wie ihr Hauptelement Wasser stehen sie für Wandlung und Umgestaltung, Veränderungs- und Auflösungsprozesse. (...) Sie werden mit dem Kreislauf des Lebens in Verbindung gebracht, mit

¹⁹⁸ Vgl. Gebhardt, 2005, S. 48

¹⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 49

²⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 50

²⁰¹ Vgl. Guter, 2002, S. 9

²⁰² Vgl. Ebd., S. 33

²⁰³ Vgl. Ebd., S. 33

²⁰⁴ Ebd., S. 59

²⁰⁵ Vgl. Guter, 2002, S. 64-65

²⁰⁶ Vgl. Schnell, 2013, S. 56

Unsterblichkeit und Neuschöpfung. Insbesondere in China und Japan gilt der Drache als höchste spirituelle Macht, steht aber auch für weltliche Macht, für Weisheit und Kraft.²⁰⁷

Vor allem Weisheit und Macht werden bei Schneidewind hervorgehoben. Drachen zählen somit zu den mächtigsten Fabelwesen und werden dementsprechend in der Literatur inszeniert.

Im Gegensatz dazu wird der Drache in der abendländischen Tradition als Ungeheuer und Zerstörer gesehen. Der Drache in der europäischen Mythologie ist ein Symbol für das Böse.²⁰⁸ Der Drachenkampf ist ein beliebtes Thema der Literatur, wie zum Beispiel im Nibelungenepos.²⁰⁹ Die christliche Tradition knüpft an das negative Image an: Der Sieg über den Drachen ist gleichbedeutend mit dem über das Heidentum, wie auch Marianne Schnell in ihrer Arbeit zur Darstellung der Drachen in der Phantastik bemerkt.²¹⁰ Auch die Analysen des Zaubermärchens von Vladimir Propp entsprechen der negativen Konnotation: Der Drache ist ein grimmiges Wesen; er speit Feuer und ist für die Figuren im Märchen eine Bedrohung.²¹¹ Das Ungeheuer entführt Frauen und hat eine Wächterrolle.²¹² Der Drache ist nicht nur für die Fantasy eine wichtige Figur, sondern ebenso für Märchen.

Auch die Fülle von Drachenmärchen und Legenden in China hielt Einzug in die europäische Literatur und diese bedient sich der mythologischen Figur: Ihre Symbolik wird in den Werken verwendet, um weise und mächtige Charaktere darzustellen. Drachen sind in der Literatur Symbole der Weisheit, des Glücks (wie in der *Unendlichen Geschichte* von Michael Ende), der politischen Herrschaft und des materiellen Gewinns.²¹³ Vor allem Fantasy ist ein passendes Genre, um die Weisheit der Drachen darzustellen, da sie zu der mythischen, magischen Komponente beitragen. Durch die verschiedenen mythologischen Traditionen werden Drachen auch verschieden dargestellt: Es gibt gut gesinnte chinesische Glücksdrachen, aber auch grimmige, feuerspeiende böse Drachen in der Fantasy-Literatur. In meiner Analyse werde ich vor allem auf die fernöstliche Drachentradition eingehen, da die Trilogie von Kai Meyer diese aufgreift und inszeniert.

²⁰⁷ Schneidewind, 2008, S. 105

²⁰⁸ Vgl. Gebhardt, 2005, S. 52

²⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 61

²¹⁰ Schnell, Marianne: Drachen und ihre Darstellung in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Dipl.-Arbeit: Wien, 2013, S. 46

²¹¹ Vgl. Propp, 1987, S. 272

²¹² Vgl. Ebd., S. 272-274

²¹³ Vgl. Butzer, Günter (Hrsg.): Metzler-Lexikon literarischer Symbole. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2008, S. 77

4.2.1 Kai Meyer und die Wolkenvolk-Trilogie

Kai Meyer zählt zu den erfolgreichsten Fantasy-Autoren des deutschsprachigen Raumes. Er hat um die 50 Werke veröffentlicht – sie wurden teilweise als Comics und Hörspiele adaptiert.²¹⁴ Er war nominiert für den Deutschen Bücherpreis und hat den Corine Preis für das beste Jugendbuch gewonnen.²¹⁵ Der Autor verwendet mythologische Stoffe, um sie in seine Werke einzubauen und umzuwandeln. Durch die traditionsreichen Figuren und ihre Symbolik kann der Leser oder die Leserin an eigene Erfahrungen und Assoziationen anknüpfen. Die Werke von Kai Meyer werden meist der Jugendliteratur zugeordnet, auch wenn eine Doppeladressierung an Erwachsene vorhanden ist. Vor allem durch die Anspielungen auf verschiedene mythologische Traditionen, wie die chinesische oder venezianische, ist eine komplexe Lesart möglich. Durch das Einbauen von Mythen sind die Werke als Fantasy-Literatur zu definieren. Viele Wesen sind alten Legenden entnommen: Drachen, Sphinx,...

Die Werke der *Wolkenvolk*-Trilogie sind durch die religiösen Komponenten charakterisiert: Vor allem der Taoismus wird - passend zum Setting - inszeniert durch die Xian, die den Weg des Tao verfolgen. Kai Meyer verwendet Aspekte der taoistischen Lehre, verbindet Drachenmythologie mit anderen animistischen Elementen und so entsteht eine „chinesische“ Komposition, die sehr stimmig ist. Anders als bei Tolkien wirkt die fiktive Welt bei Meyer, als könnte sie – mit Ausnahmen von phantastischen Elementen – in unserer spielen. Durch die genauen Zeitangaben am Beginn jedes Bandes erhält das Werk eine historische Komponente. Zwar ist die Trilogie auch in einem großen inhaltlichen Rahmen eingebettet, sie lässt sich aber kaum mit dem Umfang von Tolkiens Werken vergleichen. Es gibt sehr viele verschiedene Wesen und Figuren, deren Sichtweisen in den einzelnen Kapiteln inszeniert werden. Dadurch erhält der Rezipient eine multiperspektivische Lesart und kann sich in verschiedene Protagonisten einfühlen. Diese Darstellungsart verwendet auch Philip Pullman in seiner Trilogie *His Dark Materials*, die im Kapitel 5 analysiert wird. Die chinesische Mythologie, die in der Trilogie intertextuell inszeniert wird, verdeutlichen vor allem durch die Drachen.

²¹⁴ Vgl. Biografie Kai Meyer Homepage <http://www.kai-meyer.de/cms/index.php/home-de/biografie/>
Eingesehen am 20.08.2013

²¹⁵ Vgl. Ebd., Eingesehen am 20.08.2013

4.2.2 Drachen in der Trilogie von Kai Meyer

Drachen sind in der *Wolkenvolk*-Trilogie allgegenwärtig: Schon im ersten Kapitel begegnet man ihnen. Sie sind zwar keine Hauptfiguren, dennoch zählen sie zu den wichtigen Figuren der Handlung, da sich immer alles um sie dreht: Niccolo sucht den Drachenatem, um das Wolkenvolk zu retten, Nugua wird von ihnen verlassen und sucht sie, Feiquing will sich von seinem Drachenkostüm erlösen und braucht den Rat der Drachen und im dritten Band spielen sie eine wichtige Rolle für die Handlung, da nur mit ihrer Hilfe Pangu bzw. der „Aether“ (sic!) besiegt werden kann. Die Drachen sind essentiell für die Handlung, auch wenn sie aktiv erst im dritten Band der Trilogie auftreten.

Ihre äußere Erscheinung deckt sich mit den mythologischen Überlieferungen zu den chinesischen Drachen: Sie können fliegen, haben glänzende Schuppen und Hörner. Auch der Schöpfungsmythos wird, der chinesischen Tradition entsprechend, für das Werk verwendet: Pangu, der Weltschöpfer, taucht als Riese auf. Die Drachen sind auch passend inszeniert als weise Wesen, welche die Naturgewalten durch ihren Atem beeinflussen.

4.2.3 Drachen – figurentheoretische Aspekte

In der Figurenhierarchie stehen die Drachen vor allem symbolisch ganz weit oben: Wo von Drachen gesprochen wird, da wird ihre Weisheit, ihre Stärke und ihre Macht betont. Die Protagonisten denken über die Drachen nach, reden über sie oder suchen nach ihnen. Sie wirken wie ein Magnet, um den sich alles dreht. Durch ihren großen Einfluss und ihre Bedeutung für die Gesellschaft können sie als Spitze der Figurenhierarchie definiert werden. Ihre Macht ist unantastbar; dies wird vor allem durch die Gedanken und Handlungen der Figuren ersichtlich, die in keiner Minute ihre Autorität anzweifeln, da Drachen als heilig gelten. Die erste Begegnung mit Drachen erfolgt im ersten Kapitel – Nugua wird von den Drachen, die sie als ihre Familie betrachtete, verlassen. Die äußere Erscheinung wird durch eine Beschreibung inszeniert:

Und wie ein Berg überragte Yaozi das Mädchen tatsächlich. Sein Schädel senkte sich beim Sprechen zu ihr herab. Das spitze Maul öffnete sich nur unmerklich, wenn er damit Worte formte. Seine Schuppen, jede so groß wie Nuguas Oberkörper, waren rostrot und bronzefarben; sie schimmerten im Dämmerlicht der Bergwälder wie ein Sonnenaufgang. Aus seiner Stirn wuchsen Hörner, geformt wie ein Hirschgeweih, und aus den Lefzen seines

Drachenmauls schlängelten sich zwei baumlange große Fühler wie Schnurrhaare, mit denen er Nugua manchmal anstupste, wenn er ihr zeigen wollte, wie gern er sie hatte.²¹⁶

Die explizite Beschreibung des Körperbau der Drachen entspricht der chinesischen Mythologie. Auch die anderen Eigenschaften decken sich mit denen der Traditionen: Die Drachen bei Kai Meyer sind gütig, aber auch mächtig und gewaltig; sie sind den Menschen gut gesinnt, weise und charismatisch. In ihrer Gegenwart regnet es – sie stehen den Überlieferungen gemäß mit den Naturgewalten in Verbindung. Die Drachen sind auch gefährlich – keiner würde es mit ihnen freiwillig aufnehmen oder sie gerne als Gegner haben:

Nein, nicht Yaozi, der Drachenkönig des Südens. Und nicht sein ganzer Clan, mehrere Dutzend der größten und gefährlichsten Geschöpfe, die das Reich der Mitte je mit ihrem Dasein gesegnet hatten. Drachen waren heilig und unantastbar. Wer oder was wäre wahnsinnig genug, es mit einem von ihnen aufzunehmen?²¹⁷

Nach der Kapitalstrukturanalyse nach Pierre Bourdieu ist besonders das symbolische Kapital der Drachen hervorzuheben: In ganz China gelten sie als heilig und sind deshalb nicht in Frage zu stellen. Es wäre ein Frevel, sich gegen solch heilige, mächtige Wesen aufzulehnen. Ihr Kapitalvolumen ist beträchtlich: Außer dem Bösewicht Aether zweifelt niemand an ihrer Weisheit oder ihrer Macht. Alle Völker zollen ihnen Respekt und Demut. Außerdem haben sie eine besondere Autorität durch ihre Weisheit – ihr Wissen und ihr Ratschlag werden nicht angezweifelt. Dies wird vor allem durch implizite Charakterisierung deutlich: Wann immer Drachen sprechen oder handeln geschieht das mit Würde und Verstand. Durch diese Dialoge entsteht ein sehr stimmiges Image der Drachen. Wie bei Gandalf in LOTR ergibt sich durch die explizite und implizite Charakterisierung ein *flat character*. Die Personeneigenschaften sind klar und deutlich definiert – die Leser können die Drachen schnell wieder erkennen. Und doch bleiben sie bis zum dritten Teil der Trilogie, *Drache und Diamant*, ein Geheimnis: Alle sind auf der Suche nach den Drachen. Fast scheinen sie wie ein „heiliger Gral“ zu sein. Die *Queste* vieler Figuren im Werk besteht darin sie endlich zu finden und damit ihre Aufgabe zu erfüllen – Nugua, Niccolo, Feiquing und die Geheimen Händler. Erst gegen Ende der Trilogie treten die Drachen aktiv auf – der *flat character* bestätigt sich, alle Charakterisierungen der beiden ersten Teile vereinigen sich und sind stimmig mit den inszenierten Drachen des dritten Bandes.

Ebenso wie Gandalf der Graue bzw. Weiße ist Yaozi eine typische Helfer-Figur nach Vladimir Propp. Er ist ein Mentor im Hintergrund, da er sich sehr kurzfristig von Nugua trennen muss. Trotzdem wirkt seine Erziehung weiter – Nugua identifiziert sich mit den

²¹⁶ Meyer, Kai: Das Wolkenvolk. Seide und Schwert. Ungekürzte Lizenzausgabe. Bindlach: Loewe Verlag, 2006, S. 12

²¹⁷ Ebd., S. 15

Drachen und versucht sie nachzuahmen. In *Drache und Diamant* offenbaren sich seine wahren Funktionen: Er hilft ihr im Kampf gegen den Aether und würde sich bei der Zerstörung von Pangus Herz selbst opfern. Nugua und Niccolo verhindern dies und zerstören den Urriesen. Yaozi beschützt sie vor der Zerstörung und fliegt mit ihnen ins Freie. Mit seinem Einsatz gegen die Bedrohung des Aethers hilft er nicht nur Nugua, sondern ist ein wesentlicher Teil bei der Rettung der gesamten Welt. Yaozi und sein Drachenclan sind Helden. Vor allem der Drachenkönig hat heldenhafte Züge: Er besitzt magische Fähigkeiten und einen starken Geist, er zeigt eine hohe Opferbereitschaft im Kampf gegen das Böse und er hilft Nugua und Niccolo ihre *Queste* zu meistern.

Der Soziologe Burkard Sievers definierte vier Möglichkeiten mit einem Drachen umzugehen:

- 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 lonely child solution: Let's be friends!“²¹⁸

Wie Marianne Schnell in ihrer Arbeit bemerkt, sind diese Möglichkeiten auch auf die Literatur übertragbar. Sie analysierte die Darstellung der Drachen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur und bemerkte, dass sich die Funktion des Drachen als Ungeheuer in der modernen Fantasy gewandelt hat: Der Drache ist häufiger positiv konnotiert und tritt als Freund und Helfer auf.²¹⁹ Auch bei meinem Beispiel von Kai Meyer trifft dies zu. Vor allem der vierte und fünfte Punkt in Sievers' Theorie passen mit den Darstellungen der Drachen der Wolkenvolk-Trilogie zusammen: Einerseits entsprechen sie den chinesisch-mythologischen Images und andererseits ist die Figur Nugua bei Drachen aufgewachsen: Sie sind ihre Freunde, ihre Familie. Burkard Sievers schreibt zur chinesischen Tradition:

The *Chinese version* of the dragon, however, has quite a different mythological connotation than the traditional western one. Akin to the western dragons, the Chinese dragons are of cosmic origin, but they were much more the friends of the mortals. As the dragons represented ultimate wisdom and was the source of blessings, he became the symbol of the emperor who thus was regarded as a descendant of the dragons. The dragons were the masters of the rain; they often had good-like qualities.²²⁰

Vor allem die Weisheits- und Beschützerfunktionen der Drachen in China werden von Sievers hervorgehoben. Nuguas Drachen sind für sie von besonderer Bedeutung – sie ist ein *lonely child* und wird von ihnen adoptiert. Sehr lange identifiziert sie sich mit ihnen und glaubt eine

²¹⁸ Sievers, Burkard: 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 1990, S. 213

²¹⁹ Vgl. Schnell, 2013, S. 172

²²⁰ Sievers, 1990, S. 218

von den Drachen zu sein. Yaozi kümmert sich um sie, da sie von den Menschen geopfert wurde, um die Drachen gütig zu stimmen. Er ist wie ein Vater für sie. Erst gegen Ende der Trilogie begreift sie, dass sie ein Mensch ist und trennt sich von ihnen, um ihr Leben mit Niccolo zu verbringen. Nach Marianne Schnell stellt diese Möglichkeit dem Drachen zu begegnen eine Art „Rückzugsort“ dar – der Drache wird zum Verbündeten.²²¹

4.2.4 Drachen und ihre Funktionen als weise Charaktere

Die Funktionen der Drachen in der *Wolkenvolk*-Trilogie passen sehr gut zu den von mir beschriebenen der weisen Figuren in der Fantasy-Literatur. Ich werde nun auf jede einzeln eingehen und sie mit der Handlung vergleichen.

1) Helfer-Funktion: Die Drachen entpuppen sich erst im dritten Band als wahre Helfer: Sie heilen Nugua von dem tödlichen Fluch des Mandschu:

„Yaozi. Der Drachenkönig des Südens.“ Mit einem tiefen Durchatmen verschaffte sie sich eine kurze Pause, um ihre Gedanken zu ordnen. „Ich habe ihn so oft heilen sehen, tiefe Wunden, die Flüche anderer Drachen...alles verstehst du?“²²²

Nugua vertraut auf die Heilkünste ihrer „Familie“ und fliegt mit einem Kranich zu den großen Höhlen, wo sie tatsächlich von Yaozi geheilt wird. Außerdem helfen die Drachen im Kampf gegen den Aether und pflegen Mondkind, die sich selbst eine Wunde zugefügt hat. Für viele Figuren sind sie bedeutend, da sie mit ihrer Weisheit helfen können. Aber auch ihre geistige Kraft ist enorm – deshalb bewachen sie in den Höhlen das Herz Pangus und liefern sich einen erbitterten mentalen Kampf. Vor allem die Hilfe, die sie Mondkind geben, wirkt zunächst unlogisch: Sie ist eine Sklavin des Aethers und bedrohlich. Doch durch Nuguas Einfluss auf Yaozi können sie überzeugt werden: Das Mädchen ist selbstbewusst und eigensinnig und kann sich sogar bei den Drachen durchsetzen. Dies zeigt die einfühlsame, familiäre Seite von Yaozi, der Nugua vertraut und ihr hilft, als wäre sie seine eigene Tochter. Die Helfer-Funktion zeigt nicht nur Macht und Stärke, sie bringt auch Empathie und Menschlichkeit zum Vorschein. Mit ihrem erbitterten Kampf gegen den Aether helfen sie nicht nur den Hauptfiguren. Sie stellen sich gegen einen starken Gegner, um die Welt zu retten:

„Und? Willst du ihnen zum Vorwurf machen, dass sie wenigstens versuchen, uns alle zu retten?“ Nugua gab sich Mühe, ihre Stimme ruhig zu halten. „Ohne Yaozi und die anderen gäbe es überhaupt niemanden mehr, der sich den Plänen des Aethers entgegenstellt.“²²³

²²¹ Vgl. Schnell, 2013, S. 81

²²² Meyer: Seide und Schwert. 2006, S. 401

Auch für Niccolo wird die Helfer-Funktion der Drachen wichtig: Er begibt sich mit dem jungen Drachen Yorotau in die Höhlen und kämpft mit ihm Seite an Seite gegen die Juru, die auf der Seite des Bösen stehen. Der Drache hilft ihm im Kampf und gibt ihm Kraft weiterzumachen:

Durch seinen Kopf geisterten Echos von Yorotaus Drachenstimme, Wortfetzen, die sich neu zusammensetzten, um ihm Mut zu machen und ihn vorwärtszutreiben. Nicht einmal die Angst vor den Juru vermochte ihn aufzuhalten, während er stur immer weiterlief, bis ihn irgendwann ein Feld oder ein bodenloser Schacht aufhalten würden.²²⁴

Die Drachen sind sich ihrer Macht und Kraft bewusst, helfen aber dennoch den „niederen Geschöpfen“. Durch ihre Hilfe kommen die Figuren weiter, sie können sich entwickeln und ihr wahres Potenzial ausschöpfen. Die Drachen wirken wie Lehrmeister, die ihren Schülern und Schülerinnen in ihrer Aufgabe zur Seite stehen. In schwierigen Situationen können sich die Charaktere auf die Hilfe der Drachen verlassen, die durch Weisheit, Heilkraft und Charisma einen bedeutenden Beitrag leisten. Auch die Xian sind neben den Drachen wichtige Helfer im Kampf gegen den Aether: Sie beschützen die Protagonisten, helfen ihnen weiterzukommen und geben ihnen Rat. Vor allem Tieguai wird für Niccolo zum Mentor, da er ihn Meditation und Kampfkunst lehrt. Als er von Mondkind ermordet wird, zweifelt Niccolo an sich selbst und glaubt, dass er seine Aufgabe nicht erfüllt hat. Die Drachen helfen ihm anschließend seinen Weg zu finden: Durch den gemeinsamen Kampf gegen die Juru hat sich Niccolo für eine Seite entschieden, auch wenn er Mondkind noch immer liebt.

2) Macht-Funktion: Schon durch ihre mythologische Tradition stehen Drachen mit gewaltiger Macht in Verbindung. In China zählen die Drachen zu den Wesen, denen sehr viel Respekt gezollt wird. Das macht sie zu überlegenen Figuren:

Sie glaubte tatsächlich, sie sei etwas Besseres; nicht wie die Herzogstochter Alessia, die sich auf ihren Stand berief; nein, Nugua blickte auf andere Menschen noch immer mit den überlegenen, allwissenden Augen eines Drachen hinab.²²⁵

Nugua hält sich lange selbst für einen Drachen, da sie mit ihnen aufgewachsen ist und sie die einzigen Freunde waren. Sie wirkt zunächst egoistisch und abgehoben; dies entpuppt sich jedoch als Farce: Ihre Unsicherheit, hervorgerufen durch die Tatsache, dass die Drachen sie verlassen haben, wird durch ihre Arroganz überspielt. Die Drachen wirken durch ihre Macht sehr überlegen, haben jedoch viel Sympathisches an sich, das sie nicht arrogant wirken lässt. Auch wenn sie sehr machtvoll sind, wirken sie durch ihre Weisheit weniger narzisstisch und

²²³ Meyer: Drache und Diamant, 2006, S. 62

²²⁴ Ebd., S. 198

²²⁵ Meyer: Seide und Schwert, 2006, S. 237

bedrohlich. „Drachen können sehr überzeugend sein.“²²⁶ Nugua stellt dies fest: Es entspricht der Autorität, welche die Drachen besitzen. Durch ihren großen Einfluss können sie auch viel erreichen: Dies verwirklichen sie im dritten Band der Trilogie. Zunächst sind sie nicht Teil des Geschehens, sondern es wird nur immer über sie diskutiert. Als es jedoch zum Kampf gegen den Aether kommt, nehmen sie eine wichtige Rolle ein. In ihrer Erscheinung werden sie stets mit Adjektiven beschrieben, die ihre Macht charakterisieren: „'Xian!', ertönte die grollende Stimme des Drachen.“²²⁷ Vor allem Yaozi, der Drachenkönig des Südens und die Vaterfigur von Nugua, wirkt sehr mächtig:

Yaozi wirkte immer noch majestätisch und Ehrfurcht gebietend. Sein Kopf war hoch wie ein Haus und sein Leib so gewaltig, dass das ferne Ende zwischen den Felsen nicht zu sehen war.²²⁸

Die Aufgabe der Drachen ist sehr schwierig: Sie müssen das Herz Pangus vor dem Aether beschützen. Dies gelingt ihnen zwar nicht ganz, sie können den Aether jedoch lange genug in Schach halten, bis auch die anderen Krieger, wie Riesen und Geheime Händler, eingetroffen sind, um gegen den Feind zu kämpfen. Vor allem ihre geistige Stärke, die mit ihrer besonderen Macht in Verbindung steht, hilft ihnen bei ihrer Aufgabe. Nugua beobachtet die Drachen, die Pangus Herz beschützen und mit Magie auf einer geistigen Ebene kämpfen:

In dieser Grotte, im Kampf um Pangus Herz, prallten Zauberkräfte aufeinander wie die Brandung zweier Ozeane. Wenn die Magie der Drachen und die Magie des Aethers zwei Meere waren, dann hatte jemand den Kontinent fortgerissen, der sie einstmals getrennt hatte; nun stürzten sie hinab in die Grube, die zurückgeblieben war, und überrollten einander mit Strömungen, die sich selbst zu verschlingen drohten. Wahre Magie ist nicht sichtbar, nicht wenn sie so machtvoll und alt ist wie jene, der sich die Gegner in diesem Krieg bedienten. (...) Die Drachen ruhten am Boden der Höhle, in tiefer Trance versunken, die ihre Körper erbeben und zittern ließ wie unter einer Flut von Albträumen. (...) Aber der Krieg, von dem Yaozi gesprochen hatte, fand jenseits ihrer körperlichen Existenz statt, auf einer geistigen Ebene, die und doch nicht hier war, auf dem Schlachtfeld der Magie.²²⁹

Wenn schon ihre körperliche Erscheinung so mächtig ist, wie sieht dann ihre geistige Stärke aus? Nugua erkennt die enorme Kraft der Magie und einen Kampf, den sie sich nur schwer vorstellen kann – er wird auf einer Ebene ausgetragen, die ihr nicht zugänglich ist. Die Gegner wirken wie mächtige Ozeane, wie Naturgewalten, die aufeinander treffen. Hier wird die Verbindung der Drachen zur Natur erkennbar, die sie unheimlich mächtig macht. Im Kampf gegen den Aether sind sie die einzige Hoffnung, da alle anderen Wesen ihnen unterlegen sind. Ohne die Drachen ist die Schlacht schwer vorstellbar: Sie sind die

²²⁶ Meyer: Seide und Schwert, 2006, S. 352

²²⁷ Meyer: Lanze und Licht, 2006, S. 377

²²⁸ Meyer: Drache und Diamant, 2006, S. 65

²²⁹ Ebd., S. 88

mächtigsten Wesen²³⁰ in dieser fiktiven Welt. Durch ihre Überlegenheit in physischer Hinsicht verschaffen sie sich Respekt, aber auch vor allem durch ihre charismatische Persönlichkeit: Man kann sich nur schwer einen dummen Drachen vorstellen, der unüberlegte Dinge von sich gibt. Ihre Aussagen sind weise und durchdacht. Durch ihre gelungene Rhetorik können sie andere von ihren Ideen überzeugen: Vor allem Nugua ist von ihrem Urteil und ihren Ratschlägen abhängig.

3) Schutz-Funktion: Für Nugua ist der Schutz der Drachen essentiell. Sie ist bei ihnen aufgewachsen, kennt ihre Persönlichkeiten und weiß um ihre Macht und Heilkräfte. Vor allem nach dem Kampf mit den Mandschu sucht sie Hilfe bei Yaozi und seinem Clan, da sie unter einem tödlichen Fluch leidet. Die Drachen retten ihr Leben und weihen sie in ihre Pläne im Kampf gegen den Aether ein. Niccolo sucht ebenfalls bei den Drachen Schutz, vor allem weil er Mondkind helfen will. Die Drachen beschützen sie, auch wenn sie eigentlich eine Sklavin ihres Gegners ist:

Angeblich gab es noch andere Wesen in den Dongtian, gefährliche Wesen in den Tiefen, obgleich Nugua noch keinem begegnet war. Yaozi hatte den Wächter zu Mondkinds Sicherheit abgestellt, auch wenn es sich nur um einen jungen und ziemlich kleinen Angehörigen seiner Rasse handelte (...).²³¹

Der Wächterdrache beschützt Mondkind und Niccolo vor den Juru, die in den Tiefen der Höhle hausen und auf der Seite des Aethers kämpfen. Vor allem Yaozi wirkt in seiner Schutz-Funktion als Schild – er will Nugua vor den Juru beschützen und kämpft gegen sie, um ihr Leben zu retten. Als die Schlacht immer bedrohlicher wird, kann er sie nur noch beschützen, wenn er sie in sein Maul nimmt:

Yaozis mächtige Kiefer schlossen sich um sie, die Helligkeit wurde schlagartig abgeschnitten; sie drang jetzt als fleischiges Rosarot durch die Lefzen des Drachen und erfüllt die Höhle seines Schlundes mit diffusem Dämmer. Nugua schrie auf, eher aus Überraschung als aus Angst, denn sie war längst jenseits aller Furcht.²³²

Yaozi rettet ihr wieder das Leben: Ohne seine Hilfe wäre Nugua in den Höhlen gestorben. Auch Niccolo erfährt die Opferbereitschaft der Drachen und ihre treue Freundschaft, als er nach dem Tod Yorotaus durch die Höhlen irrt und von anderen Drachen gefunden wird.

Yorotaus Gedankensignal an die Drachen seines Clans war kein Appell um seiner selbst willen gewesen. Sein Hilferuf hatte ganz allein Niccolo gegolten. Als sein eigener Tod schon feststand, hatte er Sorge getragen, dass sein menschlicher Begleiter gerettet wurde. Da verstand Niccolo zum allerersten Mal, warum Nugua so viel mehr von Drachen hielt als von Menschen. Warum sie all das auf sich genommen hatte, um Yaozi und die anderen wiederzufinden. Und was es bedeutete, wenn ein Drache

²³⁰ Meyer: Drache und Diamant, 2006, S. 98

²³¹ Ebd., S. 59

²³² Ebd., S. 298

einen Menschen mein Freund nannte, so wie Yorotau es getan hatte. Treue über den Tod hinaus. Keine leeren Worte, kein leichtfertig geleisteter Schwur. Sondern eine Ehrlichkeit so solide wie der Fels der Berge.²³³

Niccolo ist berührt von der Freundschaft der Drachen, die ehrlich gemeint ist. Die Drachen sind wahre Freunde, Helfer und Beschützer und diese Eigenschaften haben Niccolo das Leben gerettet. In diesem Zitat wird ersichtlich, dass Weisheit nicht immer nur Stärke beinhaltet, sondern vor allem Treue. Drachen sind nicht nur stark, sondern auch vertrauenswürdig. Diese Eigenschaften verleihen ihnen eine gottesgleiche Erscheinung. Wer kann noch besser wie die Drachen sein? Sie opfern sich; viele sterben im Kampf und doch vergessen sie die Menschen nicht und beschützen sie bis zur letzten Sekunde. Sie wirken wie ihre mächtigen Schutzengel. Ihr Schutz wird vor allem durch ihre Opferbereitschaft und Bürde ersichtlich, die sie gegen den Aether beweisen und auf sich nehmen.

„Wir bleiben hier, weil wir vielleicht noch etwas bewirken können. Noch können wir Pangu Herz gegen den Aether abschirmen und vielleicht verhindern, dass er hineinfährt und es mit Leben erfüllt. Noch haben wir eine Chance!“²³⁴

Yaozi erzählt Nugua von seiner Aufgabe und der seines Drachen-Clans: Er hat dadurch eine schwere Bürde zu tragen, vor allem weil er von Anfang an eine geringe Chance hat. Trotzdem opfert er seine Brüder und gibt nicht auf. Es ist ihm zu verdanken, dass Pangu besiegt werden kann, weil er die Idee hat, wie man ihn töten kann. Er bringt Nugua tief in die Höhlen hinein. Gemeinsam mit Niccolo bringt sie Pangu mit einem Stich ins Herz um. Yaozi beschützt sie und bringt sie ins Freie. Gemeinsam können sie den mächtigen Ur-Riesen besiegen.

5) Orientierungs-Funktion: Yaozi übernimmt für die Figur Nugua die Mentor-Rolle. Durch den familiären Umgang mit ihr kann er ihr viel Orientierung bieten. Als die Drachen sie über Nacht verlassen, fühlt sich Nugua im Stich gelassen und einsam. Erst durch die Begegnung mit Niccolo erfährt sie, was es heißt ein Mensch zu sein. Die Orientierung fehlt ihr nun und kann erst durch die Begegnung mit Niccolo wieder zustande kommen. Als sie wieder bei den Drachen ist, merkt sie, dass sie nun ein Mensch ist und nicht zu den Drachen gehört. Und doch bleibt Yaozi sehr wichtig für Nugua; er gibt ihr Orientierung und diskutiert wichtige Themen mit ihr. Vor allem im Kampf gegen den Aether gibt er ihr die notwendigen Informationen:

„Er ist der Weltenschöpfer“, sagte Yaozi. „Er hat alle Macht, die wir uns vorstellen können. Und noch mehr. (...) Das Gebirge wird zerbrechen, dann die ganze Welt und sogar das Gefüge der Wirklichkeit.“

²³³ Meyer: Drache und Diamant, 2006, S. 199

²³⁴ Ebd., S. 90

Pangu hat einst viel mehr erschaffen als nur die Erde, auf der wir stehen, vergiss das nicht. Er schuf den Himmel, das Firmament, die Götter selbst.²³⁵

Nugua weiß nun um Pangu Bescheid; sie versteht um was es wirklich geht in diesem Kampf: Yaozi hat ihr die nötigen Informationen weitergegeben. Aber auch persönlich teilt er viel mit ihr. Er weiß, dass sie in Niccolo verliebt ist und bespricht auch diese Dinge mit ihr. Er wirkt wie ein Lehrer und Vater zugleich. Ebenso wie Yaozi für Nugua übernimmt Yorotau für Niccolo eine Orientierungs-Funktion. Er klärt ihn über die Quelle des Lavastroms auf. So wirken die Drachen wie ein großer Wissensspeicher.

„Viele Legenden, älter noch als wir, berichten davon, dass die Quelle des Lavastroms in den Himmelsbergen zu finden ist. Wie es aussieht, haben wir sie gefunden.“²³⁶

Vor allem das Alter scheint ein Indiz für die Weisheit der Drachen zu sein: Sie leben mehrere hundert Jahre lang. Yaozi ist selbst einer der älteren Drachen und ihm wird seines Alters wegen mehr Respekt entgegengebracht. Der Drachenkönig ist ein guter Lehrer und ein Vorbild für Nugua: Am Schluss kann sie selbst die Zügel in die Hand nehmen, da Yaozi zu groß ist, um zu Pangus Herz zu gelangen. Er gibt ihr noch Zuversicht mit auf den Weg:

Sie sah ihm an, wie sehr er mit sich zu kämpfen hatte. Aber er wusste auch, dass es vorbei war, wenn er jetzt nicht kehrte. „Meine Magie ist immer noch stark genug, um-, ‘Um was? Dich tiefer in diesen Tunnel zu graben? (...) Dein Weg ist hier zu Ende.’ Seine Lippen verzogen sich, erst zu einem Drachenlächeln, dann schmerz erfüllt, als die wuchernde Decke immer fester auf ihn eindrückte. Aber er hatte sich sofort unter Kontrolle, wahrscheinlich weil er ihr zumindest einen Anschein von Zuversicht mit auf den Weg geben wollte.“²³⁷

Nur durch des Drachen Hilfe findet Nugua ihren eigenen Weg und ihren Platz in der Welt. Durch seine Weisheit und sein Mitgefühl kann er ihr Werte vermitteln, die sie prägen. Die Drachen wissen viel und dies verschafft ihnen einen Vorteil im Kampf gegen den Aehter. Durch ihr Wissen können sie geschickt und überlegt handeln. Vor allem die Idee von Yaozi, das Herz Pangus zu zerstören, war eine sehr weise Entscheidung. Durch ihn kann sein Schützling Nugua ihre *Queste* beenden. Die Welt ist gerettet. Die Weisheit der Drachen ist wie eine Macht und Waffe, die sie gegen den Feind einsetzen können.

4.3 Exkurs: Der Drache Fuchur im Vergleich mit Yaozi

Drachen tauchen als Figuren in vielen Fantasy-Werken auf. Michael Ende schuf mit seinen zwei Drachen in der *Unendlichen Geschichte* einen großen Gegensatz: Während Fuchur ein

²³⁵ Meyer: Drache und Diamant, 2006, S. 83

²³⁶ Ebd., S. 183-184

²³⁷ Ebd., S. 358

freundlicher, guter Drache ist, erscheint Smaug bedrohlich und gefährlich. Fuchur erfüllt vor allem die Schutz-, Orientierungs- und Helfer-Funktionen der Weisheit: Mit seinen guten Ratschlägen steht er Atréju und Bastian zur Seite. Er hilft ihnen im Kampf gegen das Nichts und beschützt sie vor Gefahren. Als Bastian und Atréju streiten, zeigt er ihnen, dass er nicht einverstanden damit ist – er ist besonders mitfühlend und einfühlsam. Wie Yaozi ist er für die Protagonisten in erster Linie ein Freund. Auch wenn die Weisheit nicht so sehr im Vordergrund steht, entspricht Fuchur, ebenso wie Yaozi, dem chinesischen Drachen-Image: Er bringt Glück und ist ein Freund der Menschen. Auch in seiner äußeren Erscheinung ähnelt er der chinesischen Variante.

Glücksdrachen dagegen sind Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke.²³⁸

Ebenso wie die chinesischen Drachen kann Fuchur fliegen und bewegt sich federleicht in der Luft. Wie Yaozi und die anderen Drachen bei Kai Meyer ist Fuchur auch sehr groß, was seiner Macht noch einmal zusätzlich Ausdruck verleiht. Im Gegensatz zu der Wolkenvolk-Trilogie ist Fuchur jedoch alleine unterwegs und wird zum Helfer und Begleiter von Atréju. Für die *Queste* ist der Glücksdrache eine große Hilfe:

„Mein Leben gehört dir“, sagte der Drache, „wenn du es annehmen willst. Ich dachte mir, du wirst ein Reittier brauchen für die Große Suche. Und du wirst sehen, es ist ein ganz anderes Ding, ob man auf zwei Beinen durch die Gegend krabbelt, sogar ob man auf einem guten Pferd dahingaloppiert oder ob man auf dem Rücken eines Glücksdrachen durch die Himmelslüfte braust. Abgemacht?“²³⁹

Fuchurs Helfer-Funktion wird hier deutlich. Außerdem kann er am Ende des Werks die Wasser verstehen, was auf seine Weisheits-Funktionen, vor allem die der Orientierung hinweist. So wie Yaozi ist Fuchur freundlich und den Menschen gut gesinnt. Sein Sanftmut und seine Freundlichkeit unterscheiden sich jedoch von den Drachen der Wolkenvolk-Trilogie. Bei Kai Meyer wirken die Drachen mächtig, haben eine dröhnende laute Stimme und können durch ihren gewaltigen Körper viele Leben zerstören. Bei Fuchur gibt es diese furchteinflößende Komponente nicht – er wirkt sanft und leicht und seine Stimme ähnelt der einer Glocke. Nach Sievers inszeniert Michael Ende mit Fuchur eine „Let’s be friends“-Möglichkeit. Bastian und Atréju sind beide *lonely children* und brauchen einen Drachenfreund. Fuchur bleibt dabei im Hintergrund²⁴⁰, während die Drachen bei Kai Meyer vor allem im Band *Drache und Diamant* die Handlung vorantreiben. Die Drachen der Unendlichen Geschichte sind klar dem Guten und dem Bösen zugeordnet, wie auch Marianne

²³⁸ Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart, Wien: Thienemann Verlag, 2004, S. 77

²³⁹ Ebd., S. 88

²⁴⁰ Vgl. Schnell, 2013, S. 114

Schnell bemerkt.²⁴¹ Auch bei Kai Meyer verkörpern die Drachen das Gute und kämpfen gegen das Böse. Die klare Trennung zwischen Gut und Böse scheint nicht nur im Märchen, sondern auch in der Fantasy-Literatur ein wichtiger Bestandteil zu sein. Es gibt aber auch Dekonstruktionen dieser Dichotomie (siehe Kapitel 5 zu *His Dark Materials*).

Die Gemeinsamkeit bei den Werken von Michael Ende und Kai Meyer ist vor allem die Figurenkonstellation: Die Protagonisten sind Kinder oder Jugendliche, welche weise Figuren benötigen, um ihren Weg zu finden und ihre *Queste* erfolgreich auszuführen. Sie brauchen Gefährten auf ihrem Weg, die ihnen gute Ratschläge erteilen können. Die Drachen wirken nicht nur wie gute Freunde, sondern teilweise auch wie Eltern, die ihnen den Weg weisen, wenn sie von ihm abgekommen sind. Sie sprechen die Wahrheit aus und wissen viel, was den Protagonisten weiterhilft. Die Drachen sind auch wie Lehrer, die sie mit nötigem Wissen versorgen, dass ihnen einen Vorteil verschafft. Mit einem weisen Drachen an ihrer Seite kann die *Queste* der Protagonisten gelingen.

4.4 Zauberer und Drachen im Vergleich

Gandalf und Yaozi erfüllen für die Hauptcharaktere dieselben Funktionen: Sie sind mächtig, geben Orientierung, beschützen sie und helfen ihnen ihre *Queste* zu meistern. Durch ihre Weisheit können sie diese Funktionen besser erfüllen als andere Figuren. Gandalf ist mächtig, aber auch menschlich sympathisch, genauso wie Yaozi. Bei beiden spielt das Alter eine erhebliche Rolle: Ihr Alter scheint wie ein Gradmesser für Klugheit zu sein. Bei beiden Trilogien haben die Figuren gegen ein übermächtiges Böses zu kämpfen und können es mit Hilfe der Weisen auch besiegen. Sauron und der Aether scheitern – sie können die Welt nicht beherrschen und das Gute triumphiert. Bei *LOTR* und der *Wolkenvolk*-Trilogie steht vor allem die Entwicklung der Protagonisten im Vordergrund. Die Weisen schreiten auch in ihrer Entwicklung voran – im Mittelpunkt stehen jedoch Frodo, Nugua und Niccolo.

Wie die Zauberer sind die chinesischen Drachen Mittelwesen zwischen menschlich/tierisch und göttlich und werden teilweise sogar als Götter verehrt. Dies zeigt der enorme Respekt der Charaktere vor den Wesen der Weisheit. Wie in *LOTR* sind die Figuren in der *Wolkenvolk*-Trilogie klar definiert, auch wenn sie sich entwickeln. Die Wesen der Weisheit sind wie bei Tolkien abgegrenzt von anderen Figuren. Durch die mythologischen Traditionen muss die Weisheit der Figuren nicht bewiesen werden; sie ist bereits als Image vorhanden und der

²⁴¹ Vgl. Schnell, 2013, S. 168

Autor muss lediglich an dieses Bild anknüpfen. Drachen und Zauberer scheinen Mythos und Logos miteinander zu vereinen: Ihre magische, metaphysische Komponente entspricht den mythologischen Vorstellungen zu Drachen und Zaubern, ihre Weisheit steht für Vernunft und Wissenschaft.

Die weisen Drachen und Zauberer sind auf allen Ebenen der Figurendarstellung inszeniert: Ihre Macht ist durch die Stellung in der Figurenhierarchie gekennzeichnet; die Sympathie lenkt sie zu gemachten, charismatischen Figuren, die das Gute verkörpern. Alle Figureninformationen, wie Fotis Jannidis sie analysiert hat, ergeben ein stimmiges Bild eines weisen Charakters. Das Kapitalvolumen nach Bourdieu stimmt mit den Funktionen als weise Figuren überein. Die Bedeutungskonstitution eines Charakters und ihre Funktionen für die Handlung ergeben sich aus all diesen Ebenen einer Figur in einem literarischen Werk.

In der Fantasy-Literatur scheinen Figurenfunktionen eine große Rolle zu spielen: Um eine magische, andere Welt zu inszenieren, bedarf es weiser Charaktere, die nicht nur der Hauptfigur, sondern auch den Rezipienten durch ihr Wissen Orientierung geben. Diese Figurenkonstellationen funktionieren hervorragend in jenen Werken, die eine klare Charakteristik der Komplexität und Subtilität vorziehen. In anderen Fantasy-Werken funktioniert diese klare Trennung und Definition von weisen Charakteren weniger, da sie mit komplizierteren Darstellungsmethoden arbeiten und Weisheit anders inszeniert wird. Ein Beispiel komplexerer Inszenierungen von Weisheit ist *His Dark Materials* von Philip Pullman.

5. Komplexe Weisheitskonzepte in der Fantasy – *His Dark Materials*

5.1 Philip Pullman und die Trilogie *His Dark Materials*

Die Trilogie des Autors Philip Pullman beinhaltet die Werke *Northern Lights*, *The Subtle Knife* und *The Amber Spyglass*. Die Romane wurden mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, unter anderem mit dem Astrid Lindgren Award.²⁴² *His Dark Materials* gehört zu den wichtigsten Werken der modernen, englischsprachigen Fantasy und wird wissenschaftlich gesehen intensiv analysiert. Die Themen und Motive des Werks regen vor allem zu einer theologischen Diskussion an, aber auch philosophische Abhandlungen und Werke zur Genderforschung werden über die Werke Pullmans verfasst. Die Werke *HDM* sind sehr klar ins Fantasy-Genre einzuordnen. Das Setting, die Handlung und die Figuren entsprechen der mythischen, magischen Ebene, die für Fantasy-Werke charakteristisch ist: Es gibt sprechende Bären, Hexen und Engel. Die magische Komponente, die *Queste* der Protagonisten und die mythischen, intertextuellen Verweise passen zum Fantasy-Genre. Vor allem die irrealen, wunderbaren und zauberhaften Elemente, welche die phantastische Literatur ausmachen, sind vorhanden (siehe Kapitel 1). Schon der erste Satz beinhaltet eine geheimnisvolle, surreale Ebene: Lyra und ihr Daemon werden genannt. Die Dämonen werden nicht nur anders geschrieben, sie sind auch anders als man sich typische Dämonen vorstellt: Sie sind nicht böse, sondern entsprechen der Seele des Menschen. Sie sind tierische Begleiter und Gefährten, immer zur Stelle und eine besondere emotionale Verbindung besteht zwischen einem Menschen und seinem Daemon.

In der traditionellen Fantasy gibt es des Öfteren Anspielungen auf die Religion. Daraus haben sich verschiedene Untergenres gebildet, wie z.B. die *Christian Fantasy*, was auch Andreas Michl in seiner Arbeit bemerkt.²⁴³ Vertreter dieses Untergenres sind z.B. J.R.R. Tolkien und C.S. Lewis. Sie verweisen in ihren Werken direkt oder indirekt auf christliche Traditionen, indem sie Figuren gottesgleich gestalten (Aslan in Narnia) oder eine Schöpfungsmythologie beifügen, die z.B. bei Tolkien stark an christliche Traditionen erinnert. Viele Elemente in der

²⁴² Vgl. Homepage des Autors <http://www.philip-pullman.com/about.asp> Eingesehen am 26.08.2013

²⁴³ Vgl. Michl, Andreas: *Fantasy and Religion: Philip Pullman's His Dark Materials*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2011, S. 8

Trilogie von Pullman verweisen auf religiöse Werke und Themen, wie auch Agnes Blümer bemerkt:

Der Bezug zur Gnosis, der antiken und christlichen Bewegung, die unter anderem die Stellung des Menschen in der Schöpfung und seine Beziehung zu Gott hinterfragt, weist auch schon auf die nicht nur allgemein religiösen, sondern konkret biblischen Bezüge der Trilogie hin.²⁴⁴

Anders als bei Lewis und Tolkien kann das Werk von Philip Pullman jedoch als atheistisch betrachtet werden, da er stark und sehr direkt die christlichen Traditionen kritisiert. Die Reaktionen der Leser und Leserinnen sind gespalten: Auf der einen Seite hat Pullman viel Erfolg, das erste Buch der Trilogie wurde verfilmt, die Werke sind ein Publikumsbestseller; auf der anderen Seite beschuldigt man ihn der „Vermarktung atheistischer Literatur an Kinder und Jugendliche“²⁴⁵. So wurde die Premiere für die Bühnenfassung von Demonstrationen religiöser Anhänger begleitet. Die Reaktionen der christlichen Glaubensgemeinschaften sind sehr negativ. Fremd- und Selbstbild der Kirche treffen hier aufeinander: In vielen theologischen Werken wird intensiv zum Werk Pullmans und über die Auswirkungen auf das Image der Kirche diskutiert. Die christlichen Debatten und die Kritik an *His Dark Materials* sind nicht Teil meiner Analysen. Ich werde die christlichen Elemente nur in jenen Fällen erwähnen, die wichtig für die Weisheitskonzepte sind.

Philip Pullmans Trilogie wird als *Children's Literature* definiert. Durch die Komplexität der Themen und die teilweise metaphysischen Fragestellungen, die im Werk angesprochen werden, kann jedoch von einer Doppeladressierung an Kinder und Erwachsene ausgegangen werden. Vor allem die Anspielungen auf John Miltons Werk und die biblische und calvinistische Ontologie erfordern große Lesekompetenz.²⁴⁶ Zum einen ist *His Dark Materials* ein Fantasy-Abenteuer und zum anderen auch eine Anspielung auf den Platz der Menschheit im Universum²⁴⁷ und die Thematisierung des Kampfes zwischen Religion und Wissenschaft. Das typische Spannungselement einer Abenteuergeschichte kommt nicht zu kurz: Schlussendlich geht es um die Zukunft der gesamten Universen. Die Trilogie erfüllt ebenso die charakteristischen Kriterien des Adoleszenzromans (siehe Kapitel 1). Die Probleme rund um das Erwachsenwerden zweier Teenager werden inszeniert. Will und Lyra entdecken ihre Liebe zueinander und werden dadurch reifer. Ihre Dämonen machen die innere Veränderung sichtbar: Sie werden sich nun nicht mehr verwandeln, was das Erwachsenwerden quasi

²⁴⁴ Blümer, Agnes: „A body of men with a feverish obsession with sexuality“? Die Kirche in Philip Pullmans Fantasy-Trilogie *His Dark Materials*. Berlin, 2011, S. 47

²⁴⁵ Butler, Robert: Philip Pullman's Dark Arts. <http://www.moreintelligentlife.co.uk/story/an-interview-with-philip-pullman>, Eingesehen am 28.08.2013

²⁴⁶ Vgl. Lenz, Milicent: Philip Pullman. In: Hunt, Peter (Hrsg.): *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. New York, London: Continuum Books, 2001 (Contemporary Classics of Children's Literature), S. 123

²⁴⁷ Vgl. Ebd., S. 123

abschließt. Vor allem die Darstellung des Innenlebens der Protagonisten trifft auf *His Dark Materials* zu: Der Rezipient erfährt viele Informationen zu Lyras Gefühlsleben, als sie den Erzählungen von Mary Malone lauscht. Eine Veränderung findet in ihrem Inneren statt, diese kann der Leser oder die Leserin mitverfolgen. Die Kommunikation zwischen Lyra und ihrem Daemon Pan verrät viel über ihr Inneres – die Gespräche wirken fast wie Selbstgespräche, da sie ja quasi mit ihrem Seelen-Ich diskutiert.

5.2 Fantasy- und figurentheoretische Aspekte

Anders als bei Tolkien sind die Welten in der Trilogie von Philip Pullman nicht ganz von der real-existierenden trennbar. Lyras Welt ist unserer ähnlich, aber vor allem Wills Oxford und die Konditionen in seiner Welt sind mit unserer verwandt: Strom wird Elektrizität genannt, es gibt keine Dämonen²⁴⁸, und Computer und Autos sind vorhanden. Tolkiens Mittelerde ist eine perfekt konstruierte Welt, die eine Vorgeschichte hat und keine „Lücken“ aufweist. Pullman gestaltete seine Werke komplexer: Es gibt sehr viele Welten, die miteinander verbunden sind. Durch das magische Messer oder andere Mittel, können die Figuren in andere Welten reisen. Diese Reisemöglichkeiten gibt es jedoch erst ab dem zweiten Teil der Trilogie. In *Northern Lights* spielt die Geschichte zum größten Teil in Lyras Welt, bis ihr Vater Asriel am Ende des ersten Bandes eine Verbindung zu einer anderen Welt herstellt. Der erste Teil *Northern Lights* ist nach Sanna Pohlmann nach dem ersten Grundmodell aufgebaut (siehe Kapitel 1): Lord Asriel, und dann auch Lyra, entdecken, dass es nicht nur ihre, sondern auch andere Welten gibt, zu denen man eine Verbindung herstellen kann. Der Unterschied zu Sanna Pohlmanns Modell besteht darin, dass beide Welten phantastisch sind: Es wird demnach nicht von einer fiktiv-realen Welt in eine wundersame gereist, sondern zwischen Welten, die mit unserer nur begrenzt vergleichbar sind. Nur Wills Welt ähnelt der real-existierenden Welt am meisten. Die anderen Welten sind durch phantastische Elemente gekennzeichnet. Die Reisemöglichkeiten mit dem magischen Messer sind beinahe uneingeschränkt: Die Kinder reisen sogar in die Welt der Toten. Die Fenster in andere Welten haben auch ihre Nachteile: Mit jedem Schnitt werden die bösen „Spectres“ erschaffen, die sich von den Seelen der Menschen ernähren. Aber nicht nur das Messer erlaubt es den Figuren zwischen den Welten zu wechseln: Es gibt auch andere Verbindungen, die fließend verlaufen: Iorek Byrnison schwimmt von seiner Welt in eine andere und bemerkt den

²⁴⁸ diese Schreibweise entspricht der des Autors

Übergang nur durch eine Luft- und Wassertemperaturveränderung. Auch John Parry reist am Nordpol in eine andere Welt, ohne es anfänglich wirklich zu merken. Lord Asriel schafft es eine Brücke zu kreieren, die eine Verbindung zur Stadt Cittagazze herstellt. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass keine der Grundmodelle nach Sanna Pohlmann auf *HDM* anwendbar sind. Ein viertes Modell wäre durch folgende Kriterien zu definieren: Es gibt mehrere phantastische Welten. Die Protagonisten können zwischen den Welten reisen. Da es mehrere Welten gibt, sind Ähnlichkeiten mit der real-fiktiven Welt möglich, aber nicht zwingend.

Die Figurenkonstellation im Werk ist sehr komplex gestaltet: Da es viele Charaktere gibt, die in verschiedenen Welten agieren, hat Pullman sein Werk multiperspektivisch angelegt: Der Rezipient kann sich in verschiedene Figuren hineinversetzen und ihre Handlungen mitverfolgen. Auch wenn Will und Lyra die Hauptfiguren sind, ist das Werk durch verschiedene Handlungsstränge und Perspektiven gekennzeichnet. Die Hauptcharaktere besitzen einen hohen Anteil am Geschehen und ihre Kommunikation wird sehr intensiv inszeniert.

5.3 Weisheit bei Philip Pullman

Anders als Tolkien und Kai Meyer gestaltet Philip Pullman Weisheitskonzepte in seinem Werk komplexer. Während Gandalf und Yaozi klare Figuren der Weisheit darstellen, und sie die Spitze der Weisheitshierarchie im Werk symbolisieren, gibt es in *His Dark Materials* eine Vielzahl von Charakteren, die als klug definiert werden können. Typische Weisheitscharaktere sind vorhanden, welche mit Alter und Charisma ausgestattet sind. Sie stellen eine Fortsetzung der typischen Images von Klugheit dar und sind auch mit Gandalf und Yaozi vergleichbar. Es gibt jedoch auch untypische Weisheitskonzepte, wie Staub – diese werde ich gesondert analysieren, da sie teilweise die Klischees aufbrechen und Wissen anders inszeniert wird.

5.3.1 Typische Weisheitscharaktere

Ebenso wie andere Autoren des Fantasy-Genres bedient sich Philip Pullman mythologischer Traditionen, um weise Charaktere darzustellen. Ich werde auf einzelne Figuren eingehen und sie mit den Konzepten von J.R.R. Tolkien und Kai Meyer vergleichen.

Hexen: In der europäisch-mythologischen Tradition wird Hexen ein Pakt mit dem Teufel nachgesagt.²⁴⁹ Aus diesem Grund wurden sie verfolgt und verbrannt. Ihre besondere Nähe zur Natur und ihre Heilkräfte waren eventuell die Auslöser der Zweifel und des Hasses ihnen gegenüber. Im Gegensatz zu Zauberern stehen bei Hexen die Natur und die Heilkräfte der Tiere und Pflanzen im Vordergrund. In vielen Fantasy-Werken sind Hexen Teil der Figurenkonstellation. Ihre Darstellung unterscheidet sich jedoch immer in verschiedenen Punkten: Während bei Pullman die Hexen eine homogene Gemeinschaft unter sich darstellen, bilden bei J.K. Rowling Hexen und Zauberer gemeinsam eine Gruppe. Die Hexen in *His Dark Materials* sind mit vielen mythologischen Traditionen verbunden und es kann wiederum an die bereits bestehenden Assoziationen angeknüpft werden: Sie fliegen, besitzen magische Kräfte und sind weise. Es zeigen sich einige Gemeinsamkeiten mit Zauberern: Sie besitzen magische Kräfte, stehen mit Weisheit in Verbindung und vor allem das Alter scheint wichtig zu sein.

Die Hexen bei Philip Pullman entsprechen diesem Image: Serafina Pekkala ist die Anführerin ihres Clans, ist sehr weise und freundet sich mit Lyra an. Durch ihre Klugheit und Einsicht in verschiedenste Themen kann sie Lyra mit Schutz und Hilfe beiseite stehen. Sie kämpft in Schlachten, beschützt Lyra und Will vor den Spectres und ganz am Ende der Geschichte zeigt sie den Verliebten den Weg, damit die Welt gerettet werden kann. Sie steht den Kindern zur Seite und hilft ihnen, wo sie kann. Die Natur der Hexen wird vor allem in transzendenten Momenten²⁵⁰ der Trilogie inszeniert: Serafina wirkt durch ihre Unsterblichkeit und Schönheit unnahbar und mystisch. Serafina Pekkala kann sich beispielsweise unsichtbar machen, indem sie eine gewisse Bewusstseinsebene erreicht:

It was a kind of magic she could work to make herself unseen. True invisibility was impossible, of course: this was mental magic, a kind of fiercely-held modesty that could make the spell-worker not invisible but simply unnoticed.²⁵¹

Dies entspricht den typischen Hexen-Bildern unserer Gesellschaft und deshalb kann die Inszenierung der Hexen bei Pullman als weiteres Beispiel für die Weiterführung bestimmter mythologischer Traditionen beschrieben werden. Ihre Weisheit wird in der Trilogie vor allem durch ihre Prophezeiung in Bezug auf Lyra definiert: Die Hexen kennen ihren wahren Namen (Eva) und wissen welche Bedeutung das Kind für den Ausgang des Kriegs haben wird. Mit diesem Wissen besitzen sie viel Macht – vor allem Ms. Coulter will an diese Informationen

²⁴⁹ Vgl. Schneidewind, 2008, S. 119

²⁵⁰ Vgl. Lenz, 2001, S. 143

²⁵¹ Pullman, Philip: *His Dark Materials. The Subtle Knife*. Warwickshire: Scholastic UK, 1995, S. 33

herankommen, deshalb foltert sie eine Hexe, die ihr Lyras wahren Namen schlussendlich unter Qualen verrät. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Hexen weise sind, weil sie in besonderer, magischer Verbindung zur Natur stehen und weil sie durch ihr hohes Alter erfahren wirken. Die Hexen stellen zwar Nebenfiguren dar, durch die multiperspektivische Darstellung kann der Rezipient jedoch viel Einblick in die Gedanken der Hexen gewinnen. Vor allem die Figuren Serafina Pekkala und Xaphania werden genauer dargestellt und haben für die Protagonisten eine besondere Bedeutung: Sie geben den Kindern Orientierung und Schutz im Kampf gegen das Magisterium. In der Figurenhierarchie stehen sie weit oben: Durch ihre Weisheit und die Stärke der Clans sind die Hexen besonders gefürchtete Gegner im Kampf. Sogar der Panzerbär Iorek Byrnison hat vor ihnen großen Respekt und würde sie nicht gerne als Feinde haben. Serafina Pekkala entscheidet sich sehr bald für ihren Weg – sie unterstützt Lyra, damit diese ihre Bestimmung erfüllen kann. Durch ihre Weisheit und ihren Charme sind Hexen einflussreich und mächtig. Sie haben viel soziales Kapital. Als sie sich für eine Seite entscheiden, finden sie rasch Anhänger und Gefährten: die Panzerbären, die Gypter und einige Menschen. Serafina und Xephania sind *flat character*: Sie überraschen nicht, sind sehr präzise und klar dargestellt und haben einen starken Charakter. Ihr Kapitalvolumen zeichnet sich vor allem durch ihre Clanstärke aus: Die Hexen verbünden sich untereinander und ziehen an einem Strang, was sie besonders mächtig macht. Serafina Pekkala und Xephania können zum Handlungskreis der Helfer (siehe Kapitel 2.3) gezählt werden: Sie unterstützen die Menschen, helfen ihnen, wenn sie nicht weiterwissen und geben ihnen nützliche Ratschläge. Durch ihre Macht-, Orientierungs-, und Schutz-Funktion entsprechen die Hexen bei Philip Pullman den typischen Weisheitsfiguren der Fantasy-Literatur.

Die Hexen sind vor allem mit den Zauberern vergleichbar. Gandalf und Serafina Pekkala haben Kräfte, die anderen verwehrt bleiben. Für die Protagonisten sind beide von großer Bedeutung. Sie helfen, sind mächtig, beschützen ihre Gefährten und geben Orientierung, wenn es nötig ist. In gefährlichen Situationen können sie die Situation retten und die Kinder bzw. Freunde aus der Gefahrenzone befreien. Auch mit Wissen stehen sie ihren „Schützlingen“ bei Seite. Durch ihre Weisheit kann auch der Rezipient vieles über die Gesetze in der jeweiligen fiktiven Welt erfahren.

Farder Coram: Der Gypter ist eine typische Weisheitsfigur mit Orientierungs-Funktion: Er hilft Lyra das Alethiometer zu lesen. Ohne ihn würde Lyra über den Kompass wenig wissen; er gibt ihr dadurch Orientierung und Halt. Seine Weisheit ist vor allem durch sein Alter

definiert: Er wirkt weise und charismatisch, als hätte er schon viel erlebt und viel erfahren. Da Lyra wie eine Waise aufgezogen wird²⁵², hat Farder Coram vor allem in Verbindung mit ihrer Familiengeschichte Orientierungsfunktion. Er erzählt ihr von ihrer Herkunft. In *Northern Lights* haben sie eine gemeinsame Mission: Sie wollen die Kinder von Bolvangar befreien. Lyra findet Farder Coram sehr sympathisch. Vor allem sein Daemon verrät seine wahre Natur; er ist wunderschön. Für das Mädchen ist der Gypter ein Lehrer und zugleich ein guter Freund, der ihr Ratschläge gibt, sie jedoch nicht bevormundet.

Sophonax was as sleek and healthy and beautiful as Farder Coram was ravaged and weak. (...) His mind was sharp and clear and powerful, though, and soon Lyra came to love him for his knowledge and for the firm way he directed her.²⁵³

Für Lyra wird er fast wie ein Vater oder Großvater – er verbringt viel Zeit mit ihr und hilft ihr den Kompass zu verstehen. Er ist jedoch nicht forsch und dominant; seine Weisheit wirkt nicht aufgesetzt oder abgehoben. Nur durch seine Hilfe ist es Lyra möglich Zugang zum Wissen des Alethimeters zu bekommen. Farder Coram erklärt ihr die Symbolik und auch in welchem Geisteszustand sie den Kompass besonders gut lesen kann.

„All these pictures round the rim”, said Farder Coram (...) „they’re symbols, and each one stands for a whole series of things. Take the anchor, there. The first meaning of that is hope, because hope holds you fast like an anchor so you don’t give way. (...) And so on, down to ten, twelve, maybe a never-ending series of meanings.”²⁵⁴

Der Vergleich mit Dumbledore in *Harry Potter* bietet sich an: Der Zauberer erzählt Harry von seinen Eltern, ebenso wie Farder Coram Lyra die Wahrheit über ihre Eltern verrät. Beide wirken durch ihre Orientierungs-Funktion wie Familienmitglieder, Vorbilder und Mentoren für die Protagonisten. Wieder spielt das Alter für die Weisheit eine Rolle, welche die Figuren erfahren wirken lässt und die Wissen suggeriert. Auch für die Gypter spielt Farder Coram eine wichtige Rolle: Er wird immer um Rat gefragt, seine Weisheit ist für den Anführer Lord Faa sehr bedeutend.

Der Gypter ist zwar eine Nebenfigur, für Lyra spielt er jedoch eine bedeutende Rolle in ihrer Entwicklung. Ebenso wie die Hexen, ist Farder Coram ein *flat character*: Er ist leicht wiederzuerkennen und klar definiert. Da er nur im ersten Teil der Trilogie eine Rolle spielt, wird sein Charakter nicht ausführlich entwickelt, sondern ist deutlich und einfach inszeniert. Vor allem das soziale Kapitalvolumen des Gypters ist beträchtlich: Sein Einfluss bei den Gyptern und auch bei den Hexen verleiht ihm ein gewisses Maß an Autorität. Der Gypter kann sehr gut mit dem Drachen Yaozi verglichen werden: Das Alter scheint ein Barometer für

²⁵² Vgl. Lenz, 2011, S. 152

²⁵³ Pullman, Philip: *His Dark Materials. Northern Lights*. Warwickshire: Scholastic UK, 1995, S. 144

²⁵⁴ Ebd., S. 126-127

die Weisheit zu sein. Aber auch die emotionale Bindung an die Protagonisten ist bei beiden Figuren gleich: Für Lyra ist Farder Coram wie ein Großvater und Yaozi ist für Nugua wie ein Vater. Diese familiäre Bindung ist die Grundlage, von der aus Weisheit gut darzustellen ist: Beide Charaktere können ihr Wissen durch dieses soziale Kapital besonders gut zur Geltung bringen, sodass sie durch ihre Weisheit den Protagonisten bei der Erfüllung ihrer *Queste* beistehen.

John Parry: Schamanen und Zauberer sind beide Produkte mythologischer Überlieferungen. Sie werden oft als Synonyme verwendet: Die Gemeinsamkeiten sind die magischen Fähigkeiten und ihre Weisheit. Trotzdem gibt es prägnante Unterschiede. Bei schamanischen Traditionen stehen vor allem Heilkräfte und die Verbindung zur Natur im Vordergrund. Ein Schamane kann, dem Mythos nach, mit Geistern kommunizieren und so böse Dämonen vertreiben. So wie John Parry seine Welt wechselt, wird Schamanen die Fähigkeit zugesprochen in andere Welten reisen zu können, die Normalsterblichen nicht zugänglich sind. Während bei Zauberern, wie Gandalf und Dumbledore, Weisheit eher auf Wissenschaft beruht, erlernen die Schamanen ihr Können durch andere Schamanen, die ihr Wissen weitergeben. Meist sind hier jedoch bestimmte Kriterien erforderlich, um überhaupt Schamane werden zu können. Weisheit ist demzufolge auf bestimmte Personen begrenzt.

Der Schamane Grumman steht wie die Hexen und Zauberer in besonderer Verbindung zur Natur. Seine schamanischen Fähigkeiten werden vor allem durch die Löcher in der Schädeldecke verstärkt, wie es bei den Tartaren üblich ist. John Parry ist Entdecker, Wissenschaftler und Schamane zugleich: Seine Expeditionen zum Nordpol führten ihn in eine andere Welt. Er besitzt besondere Fähigkeiten, die vor allem magischer Natur sind: Er hat Einfluss auf das Wetter und Zauberkräfte. Durch seine Doppelrolle als Zauberer und Wissenschaftler hat er gleich zwei Ebenen der Weisheit erreicht: Zum einen ist sein Verstand trainiert und zum anderen verfügt er über Kräfte der Natur, die anderen verwehrt sind.

Grumman kann vor allem mit Gandalf in *LOTR* verglichen werden: Mit seiner Weisheit gibt er Lee Scoresby Orientierung; er schützt ihn im Kampf gegen die feindliche Armee und seine Kräfte verleihen ihm Autorität. Schon John Parry zu finden ist ein großes Abenteuer und Rätsel: Der Texaner muss sich auf eine beschwerliche Reise in den Norden einlassen, bis er Grumman endlich bei einem Tartaren-Stamm findet. Mit seiner Magie trifft der Schamane Lee vor allem in emotionaler Hinsicht: Er zeigt ihm einen Ring seiner Familie – damit spielt er auf magische Art und Weise mit seinem Unterbewusstsein. Dies verleiht ihm eine

besondere Macht und Autorität, vor der Lee zu zittern beginnt. Die Szene verdeutlicht die enge Verbindung, die zwischen Magie und Macht existiert.

„I am a shaman. I can do many things you don't understand. Sit down, Mr Scoresby. Be calm. I'll tell you what you need to know.“ Lee sat again, holding the ring, running his fingers over it again and again.

Sein Wissen bringt ihm einen entscheidenden Vorteil: Er weiß, was das magische Messer ist und welchen Zweck es erfüllen kann. John Parry will diese hilfreichen Informationen an Lord Asriel weitergeben und reist mit Lee Scoresby zu den Bergen, wo sich auch Will und Lyra aufhalten. Vor allem für Will ist der Schamane bedeutend: Er ist sein Vater, sein Vorbild, sein Mentor. Will geht viele Risiken ein, um dem Erbe Grummans gerecht zu werden. John Parry hat die typischen Funktionen einer weisen Figur: Er gibt Orientierung, beschützt seine Gefährten und seine Magie und Kraft verleihen ihm eine Macht, die anderen Figuren vorenthalten ist. Sein Kapitalvolumen ist durch das soziale Kapital besonders hoch: Seine Verbindung mit den Tartaren hat ihm große Macht verliehen, er ist sogar Schamane geworden. Seine Macht erhält er aber auch durch die Verbindung mit der Natur. Mit seiner Magie hat er die Naturgewalten unter Kontrolle und kann sie zu seinen Zwecken nutzen. Er ist weder Haupt- noch Nebenfigur. Da er nur eine kurze Sequenz lang aktiv am Geschehen beteiligt ist, kann er als Nebenfigur definiert werden. Trotzdem scheint er eine Schlüsselfigur zu sein, vor allem im Band *The Subtle Knife*: Alles dreht sich darum, Grumman zu finden und das Rätsel seines Verschwindens aufzuklären. Die Überraschung erlebt der Rezipient ebenso wie Will; erst sehr spät wird seine wahre Identität bekannt.

Der Schamane ist als Figur nur schwer zu fassen: Einerseits ist er ein Zauberer und andererseits ein Forscher, Ehemann und Vater. Die Figur ist nicht klar greifbar und erhält dadurch einen mystischen Charakter. Dies macht ihn zu einem *round character*. Da er nur einen kurzen aktiven Part in der Handlung einnimmt, sind seine Motive und seine Person bis zum Schluss rätselhaft und verschwommen. Erst im Band *The Amber Spyglass* taucht er wieder auf, als Will und Lyra die Welt der Toten besuchen. Lee und der Schamane erfüllen im Krieg gegen die Spectres ihre Helfer-Funktion und beschützen Will und Lyra, sodass die Kinder in die Welt der Mulefa flüchten können.

Mary Malone: Zunächst erforscht Mary die Staubpartikel in einem Labor. Als Lyra durch die Anleitung des Kompasses zu ihr kommt, stellt sich ihre Welt auf den Kopf: Die Teilchen reagieren auf das Kind besonders intensiv. Lyra gibt ihr in dieser Szene Orientierung. Sie meint, dass Mary einen Weg finden soll, wie sie mit den Staubpartikeln kommunizieren kann. Dies gelingt der Forscherin auch. Staub antwortet ihr, gibt ihr Anweisungen und verleiht

ihrem Dasein Sinn. Sie gibt alles auf, um in eine andere Welt zu reisen und ihre Bestimmung zu erfüllen.

Die Wissenschaftlerin hat eine bestimmte Rolle zu spielen: Sie ist die „Schlange“, um Will und Lyra auf ihre Liebe zueinander aufmerksam zu machen. Ihr Entdeckergeist bringt sie zum Land der Mulefa, wo sie die wahre Natur von Staub erkennt.²⁵⁵ Durch ihren Intellekt und ihre Affinität zur Wissenschaft ist sie ein typischer Weisheitscharakter: Sie erforscht und entdeckt jedoch nicht für ihren Glauben, sondern für die Wissenschaft. Sie erfüllt ihre *Queste* hervorragend. Der Staub sagt ihr, sie soll den Kindern Geschichten erzählen und so berichtet sie von ihrer ersten Liebe und der Entdeckung ihrer Sexualität. Dies ist der Auslöser für den Sündenfall. Lyra wirkt durch die Erzählungen wie elektrisiert und verliebt sich in Will. Die beiden retten damit die Welt. Staub fließt wieder harmonisch. Marys Erzählungen sind für die Kinder wie ein „Katalysator“²⁵⁶ ihrer Empfindungen zueinander.

Besonders in ihrer wissenschaftlichen Arbeit zu Staubpartikeln entspricht sie dem Weisheitsimage. Sie erforscht, prüft, plant und erweitert ihr Wissen. Dies ist vor allem in der Welt der Mulefa möglich, wo sie lernt die Welt mit den Augen eines Kindes zu sehen. Ganz unbefangen erforscht sie die Mulefa und stößt dabei auf die essentiellen Wahrheiten des Universums. Zunächst kann sie Wissen erlangen durch die Befragung des I Ging, einer alten Orakelmethode aus China. In der Mulefa-Welt baut sie sich ein Teleskop, mit dem sie Staub sieht und beobachten kann. Sie entdeckt die falschen Strömungen des Staubs und kann schlussendlich, mit Hilfe der Kinder, die Mulefa vor dem Untergang retten. Mary Malone ist also eine forschungsorientierte Figur der Weisheit bei Pullman: Sie hilft, orientiert, schützt und ist mächtig durch ihre wissenschaftliche Arbeit. Neben Zauberern und Drachen scheint der Wissenschaftler/die Wissenschaftlerin eine wichtige, typische Weisheitsfigur in der Fantasy zu sein. Ihr Charakter ist im Gegensatz zu Drachen und Zauberern keiner mythologischen Tradition entnommen: Sie entspricht einem Berufsbild, anstatt einem magischen Wesen. Vor allem Mary Malones symbolisches Kapital ist wichtig. Im Namen der Wissenschaft vertritt sie im Kampf gegen das Magisterium einen Berufsstand, der gefährdet ist. Durch die Erforschung von Staub berührt sie ein Thema, das der Kirche unangenehm ist. Ihre Station wird gesperrt und kontrolliert; Mary muss flüchten, damit sie ihre Arbeit fortsetzen kann. Auch ihre Rolle als Schlange ist symbolisch mächtig: Nur durch ihre Hilfe kann die Bestimmung Lyras erfüllt werden. Mary Malone ist eine der Hauptfiguren: Sie hat, ab dem zweiten Band *The Subtle Knife*, einen besonders hohen Handlungs- und

²⁵⁵ Vgl. Lenz, 2001, S. 127

²⁵⁶ Vgl. Ebd., S. 135

Kommunikationsanteil. Ihre Gedanken und ihre innere Entwicklung stehen im Zentrum. Durch die klare Darstellung ihres Charakters ist sie ein typischer *flat character*.

Auch Mary Malone kann mit Yaozi verglichen werden, vor allem weil sie mit ihrer Orientierungs-Funktion einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung der Protagonisten leistet. Ebenso wie der Drache Nugua hilft, sie selbst zu werden, gibt Mary für Will und Lyra den Anstoß, erwachsen zu werden. In beiden Werken wissen die Protagonisten durch ihre Helfer eher, wer sie sind und wo ihr Platz ist.

5.3.2 Atypische Weisheitscharaktere

Philip Pullman bricht mit traditionellen Figurenkonzepten: Die vermeintlich Guten (das Magisterium) sind die Bösen, die Erbsünde wird zum Inbegriff menschlichen Bewusstseins und zum Ausgangspunkt der Weisheit. Sünde wird neu definiert, aber auch Wissen, Natur und Liebe. Die Begriffe Helden, Antihelden und Antagonisten werden verändert: Die Heldin ist ein junges Mädchen, die Erwachsenen sind geknechtet von Autoritäten und die Figuren sind oft so komplex gestaltet, dass man sie schwer in ein Schema anordnen kann. So gibt es einige *flat character*, aber auch *round character*: Figuren überraschen den Rezipienten; oft schlagen sie unerwartete Wege ein. Beispiele sind der Schamane Grumman, der schwer durchschaubare Lord Asriel und vor allem Marisa Coulter, die sehr oft die Seiten zu wechseln scheint. Auch das Thema Weisheit ist nicht einfach zu analysieren: Staub und Bewusstsein als Grundlage von Wissen überhaupt ist eine innovative Darstellungsweise von Klugheit.

Lyra und Will: Die beiden Kinder bzw. Jugendlichen sind Hauptfiguren: Sie haben einen großen Kommunikationsanteil und ihre Gefühle und Gedanken werden im Werk inszeniert. Auch Philip Pullman verwendet in seiner Figurendarstellung meist eine implizite Form: Die beiden Protagonisten sind vor allem durch ihre Handlungen und Aussagen definiert, auch wenn explizite Charakterisierungen vor allem zu Beginn der Trilogie vorhanden sind.

In der Figurenhierarchie liegen sie klar vorne: Auch wenn sie noch jung und ihr Einfluss und ihre Mittel begrenzt sind, erreichen sie enorm viel. Lyra und Will geben nie auf. Sie sind willensstark, auch wenn sie oft geistig und körperlich unterlegen sind. Mit dem Fortschreiten der Handlung steigt ihr soziales Kapital: Sie finden in jeder Welt ihre Freunde und Helfer, die sie auf ihrem Weg begleiten. Außerdem entschließen sich immer mehr Bekannte sich ihnen anzuschließen oder auf ihrer Seite zu kämpfen. Lyra und Will werden zu Symbolen eines Kampfes zwischen Gut und Böse, zwischen Erkenntnis und Dogmatismus.

Die beiden Protagonisten sind gleichzeitig typische und atypische Helden.²⁵⁷ Lyra und Will sind beide fähig die magischen Gegenstände, die sie besitzen, zu nutzen. Dies erfordert Übung, Konzentration und eine gewisse Art von geistiger Reife. Untypisch ist, dass es gerade Kinder sind, die das Messer und das Alethiometer verstehen – die Erwachsenen können zwar auch mit dem magischen Messer umgehen, aber das Lesen des Kompasses dauert bei ihnen länger und ist mit enormer Arbeit verbunden. Trotz ihres Alters beweisen Will und Lyra, dass sie wahre Helden sind: Lyra rettet die Welt der Toten, sie befreit Roger aus den Fängen der Gobbler im Norden und unternimmt alles, damit der goldene Kompass zu ihrem Vater, Lord Asriel, gebracht wird. Lyra und Will sind willensstark und gemeinsam erreichen sie sehr viel. Es geht bei Lyra vor allem darum immer jemanden retten zu wollen: Roger von den Gobblern, Roger aus der Welt der Toten und Asriel.²⁵⁸ Ihre Heldenhaftigkeit wird jedoch auch gemildert durch ihre Menschlichkeit und ihre Schwächen. Will ist durch die Krankheit seiner Mutter gezeichnet und lässt sich dadurch von Ms. Coulter täuschen. Lyra lügt gern, ist stur und geht ihren Weg. Sie ist ein eigensinniges Kind und trotzdem die wahre Heldin der ganzen Geschichte. Die Eltern der beiden Kinder sind für sie enorm wichtig und prägend: Will ist beeinflusst von seiner Mutter, die unter Angstzuständen leidet. Sein Vater ist eine typische Weisheitsfigur und ist Wissenschaftler und Schamane. Auch Lyra hat besonders schlaue Eltern: Marisa Coulter ist gewitzt, aber auch manipulativ und egoistisch. Lord Asriel ist weise und der einzige, der den Mut für den Kampf gegen die Autorität aufbringt.

Will und Lyra sind zum einen schlau und klug, weil sie bestimmte Fähigkeiten besitzen, die für andere unzugänglich sind. Zum anderen brauchen sie jedoch Helfer, um ihre *Queste* meistern zu können.²⁵⁹ Ohne den Bären Iorek Byrnison und den Texaner Lee Scoresby hätten die Kinder ihre Aufgabe nie geschafft. Diese Figuren sind für sie die Retter in der Not, sie eilen herbei, um die Kinder aus gefährlichen Situationen zu retten. Auch die oben genannten Figuren der Weisheit haben für Will und Lyra die von mir definierten Funktionen: Sie geben Schutz, Orientierung, haben Macht und sind Helfer. Trotzdem haben die beiden Protagonisten eine besondere Art von Weisheit: Will ist willensstark, durchsetzungsfähig und sehr authentisch. Er verstellt sich nie und durch seine einfache Art kann er viel erreichen. Dies lässt ihn fast weise wirken. Auch Lyra kann als weise bezeichnet werden: Sie ist fähig dazu den Kompass zu deuten, sie behält immer den Überblick und weiß, was sie will. Die Trilogie gleicht einem Entwicklungsroman: Mit der Zeit werden die Kinder zu Erwachsenen, sie

²⁵⁷ Vgl. Michl, 2011, S. 34

²⁵⁸ Vgl. Höberth, Ursula Eva: Gendered heroes? Male and female hero construction in J.K. Rowling's *Harry Potter and the Philosopher's Stone* and Philip Pullman's *Northern Lights*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2012, S. 109

²⁵⁹ Vgl. Michl, 2011, S. 34

werden schlauer, lernen aus ihren Fehlern und entwickeln sich zu reifen, verantwortungsbewussten Menschen. Ab dem zweiten Teil der Trilogie sind Will und Lyra Freunde. Sie bestehen ab diesem Zeitpunkt alle Herausforderungen zu zweit. Im dritten Band haben sie schließlich eine gemeinsame *Queste*²⁶⁰: Sie verlieben sich und retten den Staub vor dem Untergang. Trotzdem müssen sie sich trennen, um die Rettung der Welt dauerhaft erhalten zu können. Sie werden zusammen erwachsen, verändern sich körperlich und emotional.²⁶¹ Philip Pullman bricht nicht nur mit traditionellen Weisheitskonzepten: Auch die Liebesgeschichte endet nicht wie erwartet in einem *Happy End*. Trotzdem haben sie ihr Ziel erreicht und ihre Aufgabe gemeistert: Wie in den meisten *Quests* kehren auch sie zu ihrem Ausgangsort zurück, womit sich ein Kreis schließt. Diese zyklische Form findet sich in vielen Fantasy-Werken.

5.3.3 Staub – Die Grundlage menschlicher Weisheit

Staub ist die wichtigste Weisheitsquelle und auch Voraussetzung für Wissen in den Welten der Trilogie. *His Dark Materials* behandelt sehr essentielle Themen: Gibt es Gott?²⁶² Was ist Bewusstsein? Was ist Weisheit? In der Geschichte erscheint Staub, da die Menschen die Erbsünde begingen – Bewusstsein wurde in diesem Moment geboren. Da mit dem Sündenfall aber auch der Verlust von Unschuld einherging, verteufelt das Magisterium Staub und will ihn vernichten. Die Menschen sollen sich dem Willen der Kirche beugen, sie haben nicht nachzudenken oder zu reflektieren – die Grundbausteine, um Wissen aufbauen zu können. Ohne Staub gibt es also keine Weisheit. Auch Milicent Lenz erwähnt dieses Paradox in Bezug auf Sünde und Wissen bei Pullman:

He recalls with pleasure the moment when his writerly imagination connected the paradox that the loss of innocence is the beginning of wisdom to distinguishing between the daemons of children (making ‚shape-shifting’), and those of adults (who settle into one fixed form).²⁶³

Staub hängt mit den Daemonen zusammen: Er ist die Verbindung zwischen Mensch und Daemon und dafür verantwortlich, wie sie sich verändern oder beim Erwachsenwerden eine fixe Form annehmen: „When Dust finally settles on the individual, the daemon settles in the form that reflects the person’s nature most accurately.“²⁶⁴ Christiane Moser beschreibt Staub

²⁶⁰ Vgl. Lenz, 2011, S. 157

²⁶¹ Vgl. Butler, Eingesehen am 28.08.2013

²⁶² Vgl. Lenz, 2001, S. 122

²⁶³ Lenz, 2001, S. 124

²⁶⁴ Moser, Christiane: *Paradise Lost for Children – Innocence and Experience in Philip Pullman’s His Dark Materials Trilogy*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2005, S. 40

als Katalysator des Erwachsenwerdens. Staub ist dafür verantwortlich, dass die wahre Natur/Gestalt des Menschen sichtbar wird. Er weiß nun, wer er ist und sein Daemon hat die dazu passende Gestalt angenommen. Wissen hängt also auch mit Schuld oder Unschuld zusammen – dies ist eine sehr ungewöhnliche Sicht auf diese Themen. Die Sünde ist dazu da, um Bewusstsein zu erlangen und etwas Gutes, deshalb muss Lyra in ihrer Eva-Rolle verführt werden.²⁶⁵

Schon zu Beginn erscheint Lyra Staub als ein Rätsel: Sie erfährt nur zufällig davon, da sie sich in einem Schrank versteckt und Lord Asriels Erzählungen mithören kann. Schnell begreift sie, dass Staub ein verteufteltes Wort für das Magisterium ist und dass die Gobbler versuchen die Kinder davon zu befreien. Kindliche Neugier treibt sie an. Vor allem das Alethiometer ist eine Verbindung zu Staub: Nur mit diesem Gerät kann Lyra ihr Wissen erweitern. In vielen Situationen verschafft ihr der Kompass einen großen Vorteil. Er ist wie die typische Weisheitsfigur für sie: Staub gibt ihr Orientierung, wenn sie zweifelt oder nicht mehr weiter weiß. Staub ist mächtig. Er ist für das Bewusstsein und den Erkenntnisgewinn der Menschen verantwortlich. Außerdem ist Staub immer zu Hilfe, wenn Lyra ihn braucht: Er zeigt ihr Schlupfwinkel, warnt sie vor Gefahren und reagiert sogar ungeduldig wie ein Mensch, wenn das Kind zweimal die gleiche Frage stellt. Zunächst reagiert Lyra auf dieses enorme Wissen geschockt:

She knew one thing: she was not pleased or proud to read the alethiometer – she was afraid. Whatever power was making that needle swing and stop, it knew things like an intelligent being.²⁶⁶

Von Mal zu Mal hat sie den Kompass besser unter Kontrolle und begibt sich in einen Geisteszustand, der ihr erlaubt die Symbole zu entziffern. Der Zustand ist dem intensiven Lernen verwandt, hat aber auch einen meditativen Charakter, da die Antwort nicht erzwungen werden kann. Große geistige Stärke einerseits, aber auch kindliche Unschuld andererseits scheinen das Geheimrezept zum Befragen des Alethiometers zu sein. Dieser Geisteszustand lässt sich mit dem Begriff der *Negative Capability* von John Keats vergleichen:

The concept of Negative Capability is the ability to contemplate the world without the desire to try and reconcile contradictory aspects or fit it into closed and rational systems.²⁶⁷

Keats beschreibt einen Geisteszustand, in dem man nichts erzwingen möchte oder gewisse Dinge zwanghaft in herrschende Kategorien einordnet. Das Konzept des Dichters Keats ist ein Begriff der Literaturwissenschaft: Der Geist sollte aufgeschlossen sein und ohne zu große Erwartungen. Das ist der beste Geisteszustand, um unvoreingenommen forschen zu können und er hat viel Potenzial. Lyra beherrscht diese Fähigkeit: Sie ist neugierig, ohne Druck, und

²⁶⁵ Vgl. Lenz, 2011, S. 134

²⁶⁶ Pullman: Northern Lights, 1995, S. 148

²⁶⁷ Negative Capability <http://www.keatsian.co.uk/negative-capability.htm> Eingesehen am 20.09.2013

noch nicht von der Ratio der Erwachsenen beeinflusst. Dies verschafft ihr einen geistigen Vorteil, eine kindliche Leichtigkeit. Deshalb kann auch nur Lyra den Kompass so gut lesen: Weil sie einerseits weise und andererseits auch kindlich naiv ist, erreicht sie Meisterschaft im Lesen der Symbole. Ohne es zu erzwingen und den Grund und die Wahrheit wissen zu wollen, stellt Lyra dem Alethiometer Fragen. Sie vertraut auf das Wissen des Kompasses. Mit ihrer Adoleszenz verliert Lyra die Fähigkeit das Gerät zu deuten. Dies ist sehr untypisch: Pullman zeigt die Vorteile eines kindlichen Geistes gegenüber dem eines Erwachsenen und dekonstruiert damit das typische Weisheits-Image. Der Begriff von Keats lässt sich sehr gut auf den geistigen Zustand eines Kindes oder Jugendlichen anwenden: Ohne vorgefertigte Meinungen, ohne den Zwang des Verstandes alles in herrschende Kategorien einzuordnen, ist das mentale Potenzial eines jungen Menschen freier als das eines Erwachsenen. Vor allem Lyra ist mental gesehen sehr unvoreingenommen: Sie hat im Jordan College eine bruchstückhafte Erziehung erfahren. Ihre Bildung war von den Wissenschaftlern und ihren Theorien geprägt und nicht durch einen fixen Lehrplan. Auch Lyras Charakter selbst ist für die *Negative Capability* geeignet: Sie ist ungezwungen, frei und ihre Vorstellungskraft ist sehr ausgeprägt. Lyras Phantasie ist grenzenlos; sie erfindet gerne Geschichten und schmückt ihre Erzählungen gerne aus. Auch in dieser Hinsicht verändert sie sich: Im Land der Toten kommt sie mit dieser Methode nicht weit, weil die Harpyien merken, dass sie nicht die Wahrheit sagt. Sie kann mit ihnen aushandeln, dass die Menschen ab sofort wahre Geschichten erzählen sollen. Die Harpyien sind einverstanden und versprechen Lyra, dafür die Toten durch den Tunnel ins Freie zu führen.

Lyra erkennt, dass Staub für viele Menschen etwas Böses ist. Am Ende des ersten Bandes verliert sie ihren besten Freund Roger, weil Asriel ihn für das Fenster in eine andere Welt getötet hat. Sie überlegt, was es mit Staub auf sich hat und ob er wirklich schlecht ist. Ihr Daemon Pantalaimon spricht mit ihr und gemeinsam beschließen sie vom Gegenteil auszugehen: Sie nehmen an, dass er gut ist oder für das Gute in der Welt verantwortlich ist. Damit liegt sie nicht falsch – Staub bewirkt Evolution, Bewusstsein und Erkenntnis.

Auch die Wissenschaftlerin Mary Malone findet viel über den Staub heraus: Er besteht aus Bewusstseinspartikel. Als sie mit ihm kommuniziert, meint Staub, dass Engel für dieses Phänomen verantwortlich sind. Engel bestehen aus Staub. Sie durchströmen die Menschen seit vielen Jahren und sind dafür verantwortlich, dass die Menschen Vernunft und Wissen anhäufen konnten.

There were Shadow-particles around before then, obviously – they’ve been around since the Big Bang – but there was no physical way of amplifying their effects at our level, the anthropic level. The level of human beings. And then something happened, I can’t imagine what, but it involved evolution.²⁶⁸

In diesem Zitat wird die wissenschaftliche Neugier Marys erkennbar, die sich Gedanken zu den „Schattenpartikeln“ macht und die Evolution des Menschen neu definiert. Vor allem die Welt der Mulefa verschafft Mary die nötige Basis, um Staub zu erforschen. Sie erkennt mit dem Erforschen einer neuen Rasse den Zusammenhang von Bewusstsein, Wissen und Gesellschaft. Auch die Mulefa wissen um den Staub Bescheid, den sie „Sraf“ nennen. Sie geben Mary den Hinweis auf die Natur von Staub. Die Forscherin erkennt den Zusammenhang zur Erbsünde: Durch die Versuchung Evas und ihre Hingabe, konnte sich Staub durch die Menschen verwirklichen und im Gegenzug brachte Staub den Menschen und den Mulefa Erkenntnis:

Ever since we had the sraf, we have had memory and wakefulness. Before that, we knew nothing.²⁶⁹

Die Erbsünde brachte Erkenntnis über sich selbst. Das ist der erste Schritt auf dem Weg zur Weisheit. Ein Kampf bricht aus zwischen Kirche und zwischen denen, die den Staub retten wollen. Der Krieg steht symbolisch für den Kampf zwischen Erkenntnis und Demut, Wissen gegen Glauben. Dadurch, dass Staub in Partikeln existiert, steht er auch in besonderer Verbindung zur Natur. Mary erkennt, dass Staub Bewusstsein schafft und die Natur lebendig macht:

But unlike her, the clouds seemed to know what they were doing and why, and the wind knew, and the grass knew. The entire world was alive and conscious.²⁷⁰

Schließlich siegt der Staub über das Magisterium: Die Liebe stellt die Verbindung her, die Kinder werden zu Erwachsenen, Staub wird gesund. Asriel und Marisa stürzen Metatron, der die Menschen in Knechtschaft stürzen wollte, in die Tiefe. Staub hat wieder seine Bestimmung gefunden, und Lyra und Will sind für diese Entwicklung verantwortlich:

The Dust pouring down from the stars had found a living home again, and these children-no-longer-children, saturated with love, were the cause of it all.²⁷¹

Was ist nun Staub? Er ist Partikel, Bewusstsein und auch Figur zugleich. Da er die Menschen durchströmt und beeinflusst, wirkt er wie eine Substanz. Er besteht aber auch aus Engeln, die ihm Bewusstsein geben, als wäre er ein eigenes Wesen. Staub ist, nach William Gray, Substanz, die Bewusstsein erlangt.²⁷² Staub sind auch Engel, die Partikel sind lebendig und flößen quasi den Menschen, und anderen Wesen wie den Mulefa, Erkenntnis ein. Ohne Staub

²⁶⁸ Pullman: *The Subtle Knife*, 1995, S. 238

²⁶⁹ Pullman, Philip: *The Amber Spyglass*. Warwickshire: Scholastic UK, 1995, S. 224

²⁷⁰ Ebd., S. 451

²⁷¹ Ebd., S. 497

²⁷² Vgl. Gray, William: *Fantasy, Myth and the Measure of Truth*. Tales of Pullman, Lewis, Tolkien, MacDonald and Hoffmann. New York: Palgrave Macmillan, 2009, S. 162

wüssten sie nicht, wer sie sind. Selbstbewusstsein, Wissen, Erkenntnis und Bewusstsein – das sind die Folgen von Staub-Einfluss. Partikel schwirren in der Luft und erfüllen die Welt mit Bewusstsein, machen sie lebendig und geben den Wesen Selbstbewusstsein. Im Moment ihrer Liebe begreifen Will und Lyra, wer sie wirklich sind und ihre Dämonen haben sich für eine bestimmte Form entschieden. Die Dämonen stehen unter besonderem Staub-Einfluss, deshalb versucht auch das Ministerium die Kinder von ihnen zu trennen. Ohne Dämonen gibt es keine Versuchung, keine Liebe, sondern nur Gehorsam: Die Ziele der Kirche werden vehement verfolgt; nur mit der Hilfe ihrer Freunde können die Kinder ihre *Queste* erfüllen. Der Kampf endet im Sieg der Liebe über das Dogma des Magisteriums. Die „Schlange“ ist die Weisheit: Ohne die Versuchung gibt es kein Wissen. Mary Malone hat diese Rolle zu spielen und schafft es durch ihre eigenen Erzählungen die Kinder auf ihre Liebe zueinander aufmerksam zu machen. Wie in der biblischen Geschichte wird die Frau, in dem Fall das Mädchen Lyra, versucht vom „Baum der Erkenntnis“ zu essen: Lyra verbindet ihre Lust mit der roten Frucht, die sie Will gibt. Der Apfel ist gegessen, die Schlange hat ihr Ziel erreicht. Nur die Vertreibung aus dem Paradies fehlt – mit ihrer Liebe haben die Kinder es gerettet. Vor allem die Erklärungen der Hexe Xaphania geben viel Einblick in die Natur des Staubs:

„Understand this: Dust is not constant. There's not a fixed quantity that has always been the same. Conscious beings make Dust – they renew it all the time, by thinking and feeling and reflecting, by gaining wisdom and passing on (...)“²⁷³

Das heißt, Staub ist nicht nur verantwortlich für die Weisheit der Menschen – es handelt sich um ein zyklisches Verhältnis. Mit Lernen, Reflektieren und Wissen-Anreichern wird Staub erneuert und kann weiter bestehen. Menschen und Staub sind also voneinander abhängig. Lyra und Will müssen für diese gesunde Koexistenz ein großes Opfer bringen²⁷⁴: Sie müssen sich ewig voneinander trennen, da die Fenster den Fluss des Staubs stören würden.

Engel sind aus Staub gemacht. Ein Engel, die „Autorität“, behauptet der Schöpfer zu sein. Seine Macht ist auf Lügen aufgebaut. Auch diese Geschichte hat einen intertextuellen Verweis zu religiösen Traditionen: Der Engel, der sich als Gott ausgibt, kommt auch in der jüdischen Tradition der Kabbala vor.²⁷⁵ Staub ist demnach bei Pullman mit verschiedenen christlichen und jüdischen Geschichten verknüpft. Vor allem Staub und Erkenntnis stehen im Zusammenhang mit grundsätzlichen Fragen, die religiösen Charakter haben: Was ist Schuld? Was ist Wissen? Was bedeutet Erkenntnis? Pullman greift diese Themen auf, um sie in einer Geschichte zu inszenieren. Dinge, die in der christlichen Tradition negativ konnotiert sind,

²⁷³ Pullman: *The Amber Spyglass*, 1995, S. 520

²⁷⁴ Vgl. Gray, 2009, S. 179

²⁷⁵ Vgl. Gray, 2009, S. 166

werden in *His Dark Materials* positiv inszeniert und umgekehrt. So stellt der Autor die Images auf den Kopf. Philip Pullman schreibt nicht nur eine Alternative zum christlichen Mythos, sondern erfindet eine Revision des Sündenfalls.²⁷⁶

Figurentheoretisch betrachtet kann Staub als eigenes, innovatives Weisheitskonzept bezeichnet werden. Die Mischung aus Partikel, Leben und Engel ist eine komplexe Inszenierung. Weisheit ist die Folge von Staub, ohne Staub gibt es nur Demut, Dummheit und Leblosigkeit. Die Unterschiede zu anderen Weisheitsfiguren sind enorm: Während die Zauberer, Drachen, Hexen und andere Wesen Figuren sind, die agieren und handeln, ist Staub zwar aktiv, aber dennoch arbeitet er im Hintergrund des Geschehens. Er beeinflusst alle, ist aber schwer zu begreifen. Mit Hilfe der *Dark Materials* (der Kompass, das Messer und das Bernstein-Teleskop) hat Staub die Möglichkeit mit den Menschen zu kommunizieren. Aber auch andere Formen wie Computerprogramme, Dämonen und das I Ging zählen zu den Kommunikationsmöglichkeiten. Staub figurentheoretisch zuzuordnen ist nur begrenzt möglich. Zum einen ist er flüchtig zu fassen, für viele Menschen unsichtbar und passiv. Zum anderen ist er in der Figurenhierarchie ganz oben, da er viele Wesen in ihrem Denken und Handeln beeinflusst. Da Staub schwer einzuordnen ist und erst gegen Ende der Trilogie klar definiert wird, kann er als *round character* bezeichnet werden, auch wenn er per se eigentlich kein typischer Charakter ist. Staub bleibt bis zum Schluss ein großes Rätsel, aber alle Figuren finden ihn wichtig, es dreht sich alles um ihn, wie um die Drachen in der Wolkenvolk-Trilogie. Viele überraschende Wendungen machen ihn zu verschwommenen Partikeln, die nicht genau definiert werden können. Einige der Figuren der Trilogie machen sich Gedanken um Staub, vor allem Lyra und Mary Malone. Durch ihre Forschung kann der Staub schließlich gerettet werden. Staub ist, wenn überhaupt eine Figur (oder zumindest ein lebendiges Konzept), eine Nebenfigur. Es dreht sich zwar alles um Staub, die Menschen und anderen Wesen in der Trilogie übernehmen jedoch die Handlungen und die Kommunikation. Staub agiert im Hintergrund, aber sehr mächtig und wirkungsvoll. Das verleiht ihm eine besondere Macht, die das Magisterium brechen will. Die zwei Kontrahenten tragen einen Kampf aus, der über die Zukunft entscheidet: Wissen oder blinder Glaube? Da Staub ein enormes soziales und symbolisches Kapital hat, kann er schließlich gegen den Feind gewinnen. Staub hat viele Helfer, Freunde, Beeinflusste, die in seinem Namen gegen das Magisterium handeln. Und gerade die symbolische Bedeutung für die Menschen und selbstbewussten Wesen ist es, die ihn zum Sieg führt.

²⁷⁶ Vgl. Gray, 2009, S. 172

Staub ist mächtig, weise, gibt Orientierung (vor allem in Bezug auf die Dämonen und ihre Form) – diese Eigenschaften machen ihn zu einer Figur der Weisheit mit typischen Funktionen. Dennoch bleibt die Inszenierung eine untypische und ist nur schwer mit anderen Figuren vergleichbar. Weisheit in Form von Partikeln realisieren zu können, ist ein Konzept, das sich sehr gut für die Fantasy eignet, da der rätselhafte, wunderbare Charakter die phantastische Literatur definiert. Außerdem erhält das Werk durch den wissenschaftlichen Charakter eine Science-Ebene, womit manche Kapitel des Werks als Science Fantasy definiert werden können. Die verschiedenen theoretischen Anspielungen erwähnt Claire Squires in ihrem Werk zu *HDM*:

The book explores the scientific concepts the trilogy has drawn upon, including quantum physics and string theory, consciousness and dark matter. In creating ‚Dust‘ Pullman develops an idea of consciousness that is connected to human evolution and the development of the human body during adolescence, revisiting and rewriting philosophical ideas of the split between the material body and soul.²⁷⁷

Die wissenschaftliche Ebene bei Pullman ist vor allem durch das College begründet, in dem Lyra aufwächst. Aber auch andere Figuren haben einen engen Kontakt zur Forschung und Wissenschaft, wie etwa Lord Asriel, Mary Malone und Farder Coram.

Auch in anderen Werken werden Partikel-Wesen in Form von Bewusstsein inszeniert. Ein Beispiel dafür ist die Science Fantasy-Saga *Star Wars*: die Mikroorganismen, Midi-Chloriana, verleihen den Jedi spezielles Wissen, das sie mächtig macht und sie Dinge wissen lässt noch bevor sie passieren.

²⁷⁷ Squires, Claire: Philip Pullman, Master Storyteller. A Guide to the Worlds of *His Dark Materials*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2006, S. 13

Fazit

Erkenntnis triumphiert über blinden Gehorsam: Philip Pullman inszeniert nicht nur einen Sieg über das Böse, sondern auch einen Sieg der Weisheit an sich. Mit dem Konzept des Staubs geht der Autor einen Schritt weiter: Es gibt nicht nur weise Figuren in seinem Werk, sondern auch Partikel, welche die Grundlage der Weisheit überhaupt darstellen. Die Themen wie Sünde und Bewusstsein und die Art und Weise der Darstellung sind für unsere Zeitgeschichte adaptierbar: Trotz der großen Distanz zu unserer realen Welt aufgrund der Fantasy-Elemente, kann die Stimmung in *His Dark Materials* mit der in unserer Realität verglichen werden. Philip Pullman schreibt also nicht nur Fantasy, sondern auch Gesellschaftskritik, wie Millicent Lenz bemerkt:

In a new century beset by the terror-spawning forces of fear, increasing repression of thought, and spiraling materialism, selfishness, and cynicism, *His Dark Materials* dramatizes the struggle between these destructive forces (metaphorically expressed in the subtle knife and the Spectres) and human aspirations towards greater awareness, aliveness, expanded consciousness, and self-transcending love.²⁷⁸

²⁷⁸ Lenz, Millicent: Awakening to the Twenty-first Century: The Evolution of Human Consciousness in Pullman's *His Dark Materials*. In: Lenz (Ed.): *His Dark Materials Illuminated. Critical Essays on Philip Pullman's Trilogy*. Detroit: Wayne State University Press, 2005, S. 6

Zusammenfassung und Fazit

Die Handlungen in Fantasy-Romanen sind meist ähnlich aufgebaut: Es gibt einen Helden oder eine Heldin, welcher oder welche meist noch ein Kind ist. Die Protagonisten haben eine schwierige *Queste* zu erledigen. Ein weiser Ratgeber und Mentor hilft ihnen dabei, gibt ihnen Orientierung und steht ihnen im Kampf gegen das Böse bei. Meist sind die Rollen klar verteilt: Der Gute kämpft gegen den Bösewicht, der die Weltherrschaft erlangen will. Schlussendlich bestehen die Protagonisten ihre Prüfungen. Sie kehren weiser, reifer und gezeichnet an ihren Ausgangsort zurück. Die Welt ist gerettet und die weisen Charaktere werden nicht mehr benötigt, da sich die Hauptcharaktere entwickelt und ihren eigenen Weg gefunden haben.

Weise Figuren haben bestimmte Funktionen für die anderen Charaktere und auch für die Handlung im jeweiligen Werk. Sie sind Beschützer, fungieren als Mentoren und Orientierungshilfen und ihre Weisheit verleiht ihnen Macht und Autorität. Mit ihrem Wissen haben sie einen Vorteil und ihr soziales und symbolisches Kapital ist dadurch sehr hoch. In der Figurenhierarchie sind sie ganz oben einzuordnen, da ihre Weisheit ihnen eine Art von Stärke verleiht, die anderen Figuren nicht zugänglich ist. Mit ihrem Wissen, ihrer Erkenntnis und ihren Einsichten kann der Gegner besiegt werden – das Böse hat meist einen geistigen Nachteil gegenüber den Weisen der Fantasy. Sauron, der Aether und das Magisterium – sie alle müssen scheitern, weil es genug schlaue Charaktere gibt, die ihre Macht in Frage stellen. Gandalf ist ein prototypischer Zauberer und das weiseste Wesen in ganz Mittelerde. Ein Ringkrieg ohne seine Hilfe ist nicht vorstellbar. Seine Weisheit ist grenzenlos, aber auch sein rhetorisches Geschick und seine treue Freundschaft. Yaozi ist ebenfalls ein mächtiges Wesen. Seine Weisheit hilft den Figuren ihre eigenen Wege zu finden und die Drachen sind ein starker Gegner im Kampf gegen den Aether.

Philip Pullman verwirklicht in seiner Trilogie ebenfalls typische Weisheitsfunktionen. Vor allem der Schamane Grumman, der Gypter Farder Coram, die Hexen und die Wissenschaftlerin Mary Malone erfüllen die typischen Funktionen kluger Charaktere. Aber auch andere untypische Figuren sind weise bzw. klug: Lyra und Will sind zwar Jugendliche, haben aber eine sehr schlaue Art ihre *Quests* zu meistern. Durch *His Dark Materials* wird ersichtlich, dass Weisheit nicht immer absolut und idealisiert dargestellt werden muss. Es gibt nicht nur gottesgleiche Wesen wie Drachen und Zauberer, die ihren Weg auf kluge Art und Weise gehen; Pullman zeigt die schlaue Art von Kindern auf. Es handelt sich dabei um eine

simple, fast naive Weisheit, die jedoch Vorteile gegenüber Macht und Autorität hat. Auch Staub ist ein innovatives Konzept, das zu philosophischen Fragestellungen führt und damit Weisheit an sich thematisiert. Der Erkenntnisweg des Menschen und der Kampf zwischen Wissen und Demut werden hier inszeniert.

Die Forschung hat viele Werke zur Fantasy und allgemein zur Phantastischen Literatur hervorgebracht. Leider beschränken sich diese Werke auf die Theorie, auf die Rezeptionsgeschichte oder auf inhaltliche Details. Es gibt nur wenige figurentheoretische Abhandlungen zur Fantasy, auch wenn sich das Genre aufgrund der typischen Handlungsschemata hervorragend für diese Art von Analyse eignet. Die klaren Figurendarstellungen, die Dichotomie von Gut und Böse und die *Queste* sind eine gute Basis, um bestimmte Figurenkonzepte zu verwirklichen. Die klare Rollenaufteilung erfüllt möglicherweise bestimmte Bedürfnisse des Rezipienten: Der Boom der Fantasy könnte ein Signal sein für die Wünsche der Leser und Leserinnen nach klaren Rollen, definierten Funktionen und idealisierten Charakteren. Es bleibt abzuwarten, ob die Germanistik oder Komparatistik das Potenzial der Figurentheorie für ihr jeweiliges Forschungsgebiet entdecken kann. Meine Arbeit hat sich auf drei Fantasy-Trilogien beschränkt; eine Erweiterung durch aktuellere Werke und durch andere Figurenschemata ist möglich. Genauere inhaltliche Details und Autorenbiographien wurden ausgespart, um die Forschungsfragen zielgenauer und effizienter beantworten zu können.

Die Fantasy ist und bleibt ein wichtiges Genre der Phantastik. Vor allem der Publikumserfolg spiegelt das weltweite Interesse wider und es bleibt abzuwarten, ob diese Entwicklung auch zu einer umfassenderen wissenschaftlichen Forschung anregen wird. Die Abhandlungen und wissenschaftlichen Werksanalysen zeigen jedoch eine sehr gute Entwicklung in Richtung einer umfassenden Fantasy-Forschung auf.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart, Wien: Thienemann Verlag, 2004.
- Meyer, Kai: Das Wolkenvolk. Seide und Schwert. Lanze und Licht. Drache und Diamant. Ungekürzte Lizenzausgabe. Bindlach: Loewe Verlag, 2006.
- Pullman, Philip: His Dark Materials. Northern Lights. Warwickshire: Scholastic UK, 1995.
- Pullman, Philip: His Dark Materials. The Subtle Knife. Warwickshire: Scholastic UK, 1995.
- Pullman, Philip: His Dark Materials. The Amber Spyglass. Warwickshire: Scholastic UK, 1995.
- Rowling, J.K.: Harry Potter and the Philosopher's Stone. London: Bloomsbury, 1997.
- Tolkien, J.R.R.: The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring. Film tie-in edition, London: Harper Collins, 2002.
- Tolkien, J.R.R.: The Lord of the Rings. The Two Towers. London: Harper Collins, 1993.
- Tolkien, J.R.R.: The Lord of the Rings. The Return of the King. London: Harper Collins, 1993.

Sekundärliteratur

- Barlösius, Eva: Pierre Bourdieu. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2006 (Campus Einführungen).
- Bauernberger, Victoria Daniela: Das Motiv des erlösenden Kindes in der neuen Jugend-Fantasy-Literatur. Analyse ausgewählter Werke ab Harry Potter. Dipl.-Arbeit, Wien, 2010.
- Baumann, Thaa: Die Reise des Rings – Schwellenfiguren und Schwellenräume in J.R.R. Tolkiens und Peter Jacksons „Herr der Ringe“. Dipl.-Arbeit, Wien, 2009.
- Becker, Sabina: Grundkurs Literaturwissenschaft. Stuttgart: Reclam, 2010 (Reclams Universal-Bibliothek; Nr. 17662).
- Berger, Anna Maria Katharina: Mythen in Fantasyliteratur und anderen Medien. Dipl.-Arbeit Wien, 2010.
- Bidlo, Oliver D.: Mythos Mitteleuropa. Über Hobbits, Helden und Geschichte in Tolkiens Welt. Essen: Oldib Verlag, 2012.
- Bloom, Harold (Hrsg.): J.R.R. Tolkien. New York: Infobase Publishing, 2008 (Bloom's Modern Critical Views).

- Blümer, Agnes: „A body of men with a feverish obsession with sexuality“? Die Kirche in Philip Pullmans Fantasy-Trilogie *His Dark Materials*. In: Fornet-Ponse, Gilich (Hrsg.): Wofür haltet ihr uns? Katholische Kirche in interdisziplinären Perspektiven. Berlin: Lit Verlag, 2011 (Theologie und Praxis – Abteilung B; 26), S. 46-59.
- Burns, Marjorie: Spiders and Evil Red Eyes - the Shadow Sides of Gandalf and Galadriel. In: Bloom, Harold (Hrsg.): J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*. NY: Infobase Publishing, 2008 (Bloom's Modern Critical Interpretations), S. 69-100
- Butzer, Günter (Hrsg.): Metzler-Lexikon literarischer Symbole. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2008.
- Bürvenich, Paul: Der Zauber des Harry Potter. Analyse eines literarischen Welterfolgs. Frankfurt am Main: Lang, 2001.
- Carter, Lin: Tolkien – A Look Behind *The Lord of the Rings*. London: Orion House, 2003.
- Chance, Jane: *Lord of the Rings – The Mythology of Power*. Kentucky: University Press of Kentucky, 2001.
- Daemmrich, Horst: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. 2. Auflage. Tübingen: Francke, 1995 (UTB für Wissenschaft: Große Reihe: Literaturwissenschaft).
- Day, David: Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie. St. Gallen: OTUS Verlag, 2001.
- Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. 2. Auflage, Berlin: Lit Verlag, 2007.
- Fenske, Claudia: Muggles, Monsters and Magicians. A Literary Analysis of the *Harry Potter* Series. Frankfurt am Main, Wien (u.a.): Lang, 2008 (Kulturelle Identitäten; 2).
- Frenzel, Elisabeth: Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 10. Auflage, Stuttgart: Kröner, 2005 (Kröners Taschenausgabe; 300).
- Gebhardt, Harald: Von Drachen, Yetis und Vampiren. Fabeltieren auf der Spur. München: BLV Buchverlag, 2005.
- Gray, William: Fantasy, Myth and the Measure of Truth. Tales of Pullman, Lewis, Tolkien, MacDonald and Hoffmann. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Grimm, Jacob: Deutsche Mythologie. Unveränderte Faksimile-Nachdruck der erweiterten Ausgabe von 1875-1878. Koblenz: Ed. Offizin, 2012.
- Guter, Josef: Drachen – Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: Stocker, 2002.
- Hinterholzer, Markus: Alte HeldInnen braucht die Schule. Das *Nibelungenlied* und der *Herr der Ringe* als literaturdidaktische Beispiele für einen gehirn-gerechten Mittelalterunterricht. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007 (Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit; 1).

- Hinterkörner, Maria: Zwischen Phantastischer Literatur und Fantasy – Die Kinder- und Jugendliteratur von Wolfgang und Heike Hohlbein. Dipl.-Arbeit, Wien, 2006.
- Höberth, Ursula Eva: Gendered heroes? Male and female hero construction in J.K. Rowling's *Harry Potter and the Philosopher's Stone* and Philip Pullman's *Northern Lights*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2012.
- Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin (u.a.): de Gruyter, 2004 (Narratologia; 3).
- Kreeft, Peter J.: The Philosophy of Tolkien. The Worldview behind *The Lord of the Rings*. San Francisco: Ignatius Press, 2005.
- Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2005 (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und – medien; 33).
- Lange, Günter: „Was ist das: Dieses Zu-sich-selber-Kommen des Menschen?“ Jugendliterarische Adoleszenzromane zur Jahrtausendwende. In: Franz, Lange (Hrsg.): Kinder und Jugendliteratur zur Jahrtausendwende. Autoren-Themen-Vermittlung. Hohengehren: Schneider Verlag, 2000 (Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur; 26), S. 68-95
- Lenz, Millicent: Awakening to the Twenty-first Century: The Evolution of Human Consciousness in Pullman's *His Dark Materials*. In: Lenz (Ed.): *His Dark Materials Illuminated. Critical Essays on Philip Pullman's Trilogy*. Detroit: Wayne State University Press, 2005, S. 1-15
- Lenz, Millicent: Philip Pullman. In: Hunt, Peter (Hrsg.): *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. New York, London: Continuum Books, 2001 (Contemporary Classics of Children's Literature), S. 122-169
- Ludwig, Hans Werner (Hrsg.): Arbeitsbuch Romananalyse. 5.Auflage, Tübingen: Narr, 1995 (Literaturwissenschaft im Grundstudium; 12).
- Michl, Andreas: Fantasy and Religion: Philip Pullman's *His Dark Materials*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2011.
- Moser, Christiane: Paradise Lost for Children – Innocence and Experience in Philip Pullman's *His Dark Materials Trilogy*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2005.
- Nünning, Ansgar (Hrsg.): Grundbegriffe der Literaturtheorie. Stuttgart (u.a.): Metzler, 2004 (Sammlung Metzler; 347).
- Pohlmann, Sanna: Phantastisches und Phantastik in der Literatur. Zu phantastischen Kinderromanen von Astrid Lindgren. Wettenberg: J&J Verlag, 2004.
- Petty, Anne C.: One Ring to bind them all – Tolkien's Mythology. Alabama: University of Alabama Press, 1979.
- Probst, Maximilian: Wer ist ein Held? In: Die Zeit, Nr. 30, 18.07.2013

- Propp, Vladimir: Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens. München, Wien: Hanser, 1987 (Literatur als Kunst).
- Purtill, Richard: J.R.R. Tolkien – Myth, Morality and Religion. San Francisco: Ignatius Press, 2003.
- Schmid, Victoria: Wie konnte das Imperium so mächtig werden? Science Fiction und Fantasy – als Mythen unserer Zeit politisch instrumentalisiert? Dipl.-Arbeit, Wien, 2004.
- Schneider, Jost: Einführung in die Roman-Analyse. 2. Auflage. Darmstadt: WGB, 2006 (Einführung Germanistik).
- Schneidewind, Friedhelm: Das große Tolkien-Lexikon. Von „Roverandom“ bis zum „Silmarillion“, vom „Kleinen Hobbit“ bis zum „Herrn der Ringe“ – eine phantastische Reise durch die Welt des John R.R. Tolkien. Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag, 2001.
- Schneidewind, Friedhelm: Mythologie und phantastische Literatur. Essen: Oldib Verlag, 2008.
- Schnell, Marianne: Drachen und ihre Darstellung in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Dipl.-Arbeit: Wien, 2013.
- Schramm, Thomas: Der Herr der Ringe. Roman – Film – Musical. Diss., Bayreuth, 2011.
- Schwarz, Guido: Jungfrauen im Nachthemd – Blonde Krieger aus dem Westen. Eine motivpsychologisch-kritische Analyse von J.R.R. Tolkiens Mythologie und Weltbild. Würzburg: Königshausen&Neumann, 2003.
- Sievers, Burkard: 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 1990, S. 207-228
- Simek, Rudolf: Mittelerde – Tolkien und die germanische Mythologie. München: C.H. Beck, 2005.
- Squires, Claire: Philip Pullman, Master Storyteller. A Guide to the Worlds of *His Dark Materials*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2006.
- Timmerman, John H.: Other Worlds – the Fantasy Genre. Ohio: Bowling Green University Press, 1983.
- Todorov, Tzvetan: The Fantastic. A Strucural Approach to a Literary Genre. USA: Cornell Paperbacks, 1975.
- Tolkien, J.R.R.: Tree and Leaf. Paperback Edition, London: Harper Collins, 2001.
- Traunfellner, Claudia: Die Doppeladressierung an Erwachsene und Jugendliche in Michael Endes *Unendlicher Geschichte*. Dipl.-Arbeit, Wien, 2007.
- Weinkauff, Gina: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Schöningh, 2010 (UTB; 3345; Schulpädagogik – Literaturwissenschaft, Standardwissen Lehramt).

Weinreich, Frank: Fantasy - Einführung. Essen: Oldib Verlag, 2007.

Wilpert, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur. Stuttgart: Kröner, 1989 (Kröners Taschenausgabe; 231).

Elektronische Recherche

Butler, Robert: Philip Pullman's Dark Arts. <http://www.moreintelligentlife.co.uk/story/an-interview-with-philip-pullman>, Eingesehen am 28.08.2013

Duden Online <http://www.duden.de/rechtschreibung/Weisheit>, Eingesehen am 1.08.2013

Gandalf <http://tolkiengateway.net/wiki/Gandalf>, Eingesehen am 8.08.2013

Kai Meyer Homepage www.kai-meyer.de, Eingesehen am 20.08.2013

Marszk, Doris: Was ist Weisheit? Wissenschaft aktuell Online http://www.wissenschaft-aktuell.de/artikel/Was_ist_Weisheit_1771015586834.html, Eingesehen am 1.08.2013

Negative Capability <http://www.keatsian.co.uk/negative-capability.htm>, Eingesehen am 20.09.2013

Philip Pullman Homepage www.philip-pullman.com, Eingesehen am 26.08.2013

Zusammenfassung

Die Grundidee dieser Diplomarbeit besteht darin, Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts zu vergleichen. Die Analyse ist auf den deutsch- und englischsprachigen Raum begrenzt. Folgende Autoren wurden für die Untersuchung ausgewählt: J.R.R. Tolkien, Kai Meyer und Philip Pullman.

Die theoretische Basis dieser Arbeit bilden einführende Werke zur Phantastischen Literatur und zum Fantasy-Genre von Frank Weinreich und Uwe Durst. Da sich die Analysen auf literarische Figuren konzentrieren, ist vor allem die Arbeit von Fotis Jannidis zur Figur und Person in der Literatur ein wichtiger theoretischer Rahmen meiner Analysen.

Weise Charaktere nehmen vor allem in der Fantasy-Literatur eine bedeutende Rolle ein. Sie sind für die Handlung wichtig und mit verschiedenen Funktionen ausgestattet: Sie geben Orientierung, helfen den Protagonisten, beschützen sie in gefährlichen Situationen und haben durch ihre Weisheit eine besondere Autorität und Macht in der Figurensoziologie. Vor allem Zauberer und Drachen entsprechen dem Weisheits-Image. Philip Pullman bricht teilweise mit den typischen Weisheitskonstellationen und inszeniert atypische Weisheitscharaktere, welche die traditionellen Images dekonstruieren und verändern.

Abstract

The basic idea of this thesis is to compare different roles of wise characters in fantasy fiction. The study is narrowed down to German- and English-speaking regions. The fantasy fiction novels of J.R.R. Tolkien, Kai Meyer and Philip Pullman are analysed. The theoretical basis of the thesis is the definition of phantastic fiction and the fantasy fiction specified by Frank Weinreich and Uwe Durst. The focus of this thesis is the analysis of characters and therefore the theoretical basis is from the Greek scientist Fotis Jannidis.

Wise characters play a very important role in fantasy fiction. They are important for the plot and are endued with a lot of functions: they create orientation, help the main character, they protect them in dangerous situations and because of their wisdom they fit into the typical image of wisdom. Dragons and wizards fit primarily into that image. Philip Pullman breaks with those typical functions and with the concept of dust he creates a new perspective on wisdom and consciousness.

Curriculum Vitae

1. Persönliche Daten

Name: Mag. Martina Dörrich
Adresse: Diefenbachgasse 60/17
1150 Wien
Geburtsdatum: 21.09.1988
Nationalität: Österreich
Kontakt: martinadoerrich@gmail.com

2. Ausbildung

2009-2014 **Lehramtsstudium UF Deutsch und UF Psychologie/Philosophie**
Universität Wien
Schwerpunkte: Interkulturelle Philosophie, Kinder- und Jugendliteratur
Freie Wahlfächer: Philosophie, Vergleichende Literaturwissenschaft

2007-2012 **Diplomstudium der Vergleichenden Literaturwissenschaft**
Universität Wien
Schwerpunkte: Reiseliteratur, Intermedialität, Indische Literatur
Freie Wahlfächer: Deutsche Philologie, Musikwissenschaft

2003-2007 Besuch des Bundesoberstufenrealgymnasiums St. Pölten
Besondere Berücksichtigung der musischen Ausbildung

1999-2003 Besuch der Hauptschule St. Aegyd am Neuwalde

1995-1999 Besuch der Volksschule St. Aegyd am Neuwalde