



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Eine Reise nach Märchenmond. Monomythische Strukturen, archetypische Figuren und eine andere Welt in Wolfgang und Heike Hohlbeins Märchenmond-Trilogie.“

verfasst von / submitted by

Kienast Jacqueline

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2016 / Vienna, 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 333 299

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Deutsch
UF Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen bedanken, die mich auf meinen Weg durch dieses Studium und während dem Verfassen meiner Diplomarbeit unterstützt haben:

Zuallererst gilt mein Dank meiner Familie sowie meinen engsten Freunden und Freundinnen, die mich immer unterstützt und mir auf moralischer, finanzieller und zum Teil auch fachlicher Ebene beigestanden haben. Ich danke ihnen für all die beruhigenden und beratenden Gespräche, den seelischen Beistand und jene Momente, in denen sie für Ausgleich in stressigen Zeiten gesorgt haben.

Dank gebührt außerdem meiner ehemaligen Deutschprofessorin, die mich dazu ermutigte, dieses Studium anzutreten und mir während meiner Ausbildungszeit immer mit Rat zur Seite stand.

Ein herzliches Dankeschön möchte ich des Weiteren an Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer richten, der trotz seines Freisemesters immer für Hilfestellung zur Verfügung stand und sich jeder noch so kleinen Frage widmete. Des Weiteren danke ich ihm für seine stets wertvollen Ratschläge und Tipps, die mir während dem Verfassen dieser Arbeit sehr geholfen haben.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	9
1.1. Problemstellung und Forschungsstand	9
1.2. Zielsetzung und Fragestellung	11
1.3. Gliederung der Arbeit.....	12
2. Die Fantasy als komplexes Gebiet	14
2.1. Versuch eines historischen Abrisses	14
2.1.1. Die Entstehungsgeschichte der englischsprachigen Fantasy	15
2.1.2. Die Entwicklung der deutschsprachigen Fantasy	17
2.2. Definitionsansätze	19
2.2.1. Fantasy als Oberbegriff	21
2.2.2. Fantasy als Unterbegriff	22
2.3. Merkmale der Fantasy	23
2.4. Abgrenzungen der Fantasy	26
2.4.1. Fantasy und Science Fiction	27
2.4.2. Sagen und Legenden.....	27
2.4.3. Märchen und Fantasy	28
2.4.4. Phantastische Literatur	28
2.4.5. Mythos und Fantasy	30
2.4.6. Fantasy – ein eigenständiges Genre.....	32
2.5. Festlegungen für diese Arbeit	33
3. Heldenreise - Heldenprinzip - Monomythos	34
3.1. Das Motiv der Heldenreise	34
3.2. Joseph Campbells Monomythos.....	34
3.2.1. Abschnitt 1 – Aufbruch	37
3.2.1.1. Berufung.....	37
3.2.1.2. Weigerung	39
3.2.1.3. Übernatürliche Hilfe.....	40
3.2.1.4. Das Überschreiten der ersten Schwelle	41
3.2.1.5. Der Bauch des Walfisches.....	42
3.2.2. Abschnitt 2 – Initiation.....	44
3.2.2.1. Der Weg der Prüfungen.....	44
3.2.2.2. Die Begegnung mit der Göttin	46
3.2.2.3. Das Weib als Verführerin.....	47
3.2.2.4. Die Versöhnung mit dem Vater.....	48
3.2.2.5. Apotheose und Segnung.....	49
3.2.3. Abschnitt 3 – Rückkehr	51

3.2.3.1.	Die Verweigerung	51
3.2.3.2.	Die magische Flucht.....	52
3.2.3.3.	Die Rettung von außen.....	52
3.2.3.4.	Die Rückkehr über die Schwelle.....	53
3.2.3.5.	Der Herr der zwei Welten und die Freiheit zum Leben	54
3.3.	Zusammenfassung und Resümee	55
4.	Figuren und Weltenmodell in Monomythos, Mythos und Fantasy	56
4.1.	Archetypische Figuren	56
4.2.	Figuren und Figurenkonstellationen in Fantasy, Mythos und Monomythos	57
4.2.1.	Der Held	60
4.2.2.	Der Herold.....	61
4.2.3.	Der Mentor	62
4.2.4.	Der Schwellenhüter	63
4.2.5.	Der Schatten	64
4.2.6.	Der Helfer.....	66
4.2.7.	Der Trickster.....	66
4.2.8.	Zusammenfassung der archetypischen Figuren.....	67
4.3.	Zwei Welten	68
5.	Ehepaar Hohlbein und deren Fantasy	73
5.1.	Wolfgang und Heike Hohlbein	73
5.2.	Autoren- und Literaturauswahl	74
5.3.	Vorstellung der ausgewählten Werke.....	75
6.	Analyse mythologischer Strukturen.....	78
6.1.	Monomythische Strukturen in <i>Märchenmond</i>	78
6.1.1.	Akt 1- Aufbruch	78
6.1.2.	Akt 2 - Initiation	83
6.1.3.	Akt 3 - Rückkehr	87
6.1.4.	Zusammenfassung	88
6.2.	Monomythische Strukturen in <i>Märchenmonds Kinder</i>	90
6.2.1.	Akt 1 - Aufbruch	90
6.2.2.	Akt 2 - Initiation	93
6.2.3.	Akt 3 - Rückkehr	96
6.2.4.	Zusammenfassung	98
6.3.	Monomythische Strukturen in <i>Märchenmonds Erben</i>	99
6.3.1.	Akt 1 - Aufbruch	99
6.3.2.	Akt 2 - Initiation	102
6.3.3.	Akt 3- Rückkehr	105
6.3.4.	Zusammenfassung	106

6.4.	Zwischenresümee	107
7.	Analyse archetypischer Figuren.....	112
7.1.	Der Held als übergreifender Protagonist	112
7.2.	Der Mentor als fester Beistand.....	115
7.3.	Weitere Figuren in <i>Märchenmond</i>	118
7.3.1.	Der Herold.....	118
7.3.2.	Der Schwellenwächter.....	119
7.3.3.	Der Schatten	119
7.3.4.	Der Helfer.....	120
7.3.5.	Der Trickster.....	122
7.3.6.	Zusammenfassung der Figurenkonstellation	123
7.4.	Weitere Figuren in <i>Märchenmonds Kinder</i>	124
7.4.1.	Der Herold.....	124
7.4.2.	Der Schwellenhüter	124
7.4.3.	Der Schatten	125
7.4.4.	Die Helfer	126
7.4.5.	Der Trickster.....	127
7.4.6.	Zusammenfassung der Figurenkonstellation	127
7.5.	Weitere Figuren in <i>Märchenmonds Erben</i>	129
7.5.1.	Der Herold.....	129
7.5.2.	Der Schwellenhüter	129
7.5.3.	Der Schatten	129
7.5.4.	Die Helfer	131
7.5.5.	Der Trickster.....	132
7.5.6.	Zusammenfassung der Figurenkonstellation	133
8.	Zwei Welten.....	135
9.	Conclusio.....	140
10.	Quellenverzeichnis	144
10.1.	Primärwerke	144
10.2.	Sekundärwerke	144
10.3.	Internetquellen.....	150
10.4.	Abbildungen und Tabellen	151
11.	Abstract	153

1. Einleitung¹

1.1. Problemstellung und Forschungsstand

Im Bereich der phantastischen Erzählungen scheint ein bestimmtes Genre seit einer Weile allgegenwärtig zu sein – die Fantasy. Doch obwohl die Wurzeln der Fantasy weit zurückreichen und dieses Genre bereits einige Blütezeiten erlebte, ist vor allem seit J.K. Rowlings Erfolgswerk *Harry Potter* ein wahrer Boom in diesem Bereich zu beobachten. Werke wie J.R.R. Tolkiens *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe* sind in aller Munde und neue Fantasybücher und -reihen eroberten vor allem in den letzten Jahrzehnten immer wieder die verschiedensten Bestsellerlisten. Die Fantasy entwickelte sich zu einem literarischen Gebiet, dessen Beiträge eine breite Leserschaft ansprechen und den Leser mit fremden Welten, magischen Gesetzen und unbekannten Wesen begeistern und fesseln. Dennoch erweist sich der Fantasybegriff, trotz des Aufschwungs und seiner Etablierung als beliebtes Genre, als problematisch und sorgt auf Grund seiner Unklarheit für Diskussionen zwischen Literaturwissenschaftlern. Die Abgrenzung und Definition des Begriffes sind komplex und es herrscht besonders Uneinigkeit über die Festlegung der Fantasy als Über- oder Unterkategorie im Bereich der phantastischen Literatur.²

In der Auseinandersetzung mit der Fantasy, bei der vor allem versucht wird, Fragen nach der Definition und Abgrenzung zu klären, hat besonders die englischsprachige Fantasy eine Art Vormachtstellung inne und es gibt eine Vielzahl an Untersuchungen und Forschungsarbeiten über derartige Werke. Die deutschsprachige Fantasy wird hingegen in den meisten Fällen hintangestellt und es existieren nur wenige Studien und Arbeiten über literaturwissenschaftliche Aspekte in original deutschsprachigen Werken.³ Dabei ist die deutschsprachige Fantasy ein zu beachtendes, umfangreiches Gebiet, in dem verschiedene Autoren, wie Cornelia Funke und Michael Ende, einige bekannte und vor allem beliebte Werke lieferten. Auch anhand des in dieser Diplomarbeit zentralen Monomythos ist zu erkennen, dass die Untersuchung der

¹ Hinweis zum Genderaspekt: Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in dieser Diplomarbeit auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung wie LeserInnen oder HeldInnen verzichtet. Stattdessen wird durchgängig die männliche Form benutzt, die im Sinne der Gleichberechtigung für beide Geschlechter gilt und nicht geschlechtsspezifisch zu betrachten ist.

² Vgl. unter anderem Feige, Marcel: *Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artur und der kleine Hobbit. Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy. Zweite und aktualisierte Auflage.* Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf 2003, S. 9-14. und Hinterkörner, Maria: *Zwischen phantastischer Literatur und Fantasy. Die Kinder- und Jugendliteratur von Wolfgang und Heike Hohlbein.* Diplomarbeit. Universität Wien 2006, S. 11.

³ Vgl. Icha, Sabine: *Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen.* Wolfgang Hohlbein und Hans Bemann. *Studien zur Fantasy im deutschsprachigen Raum.* Diplomarbeit. Universität Wien 2008, S. 28-40.

deutschsprachigen Fantasy bisher nur ein kleines Arbeitsgebiet darstellt und es vorrangig Betrachtungen zum Monomythos in englischsprachigen Werken gibt.

Der Monomythos von Joseph Campbell ist ein dreiteiliges Handlungsschema, das eine dem Mythos zugrundeliegende Heldenfahrt beschreibt. Campbell entdeckte während seiner Arbeit eine Handlungsstruktur, die allen von ihm betrachteten Mythen als archetypisches Muster gemeint ist. Dieses Muster umfasst eine typische Reise, bei der ein Held aufbricht, um große Taten zu vollbringen und über sich hinauszuwachsen. Der Held stößt dabei auf zahlreiche Herausforderungen, deren Überwindung ihm zu neuer Stärke, Wissen, Macht und Selbstbewusstsein verhelfen.⁴ Derartige Geschichten liefern Stoff, welcher aufgrund der Herausforderungen und Entwicklungen der Hauptfigur zum Mitfiebern einlädt, sodass der Monomythos ein beliebtes Erzählschema darstellt, nach dem häufig Filme und Romane entstehen. Gemeinsam mit archetypischen Figuren und dem Einsatz eines bestimmten Weltenmodells bildet der Monomythos demnach einen zentralen Aspekt phantastischer Literatur, der in vielen Werken eine bedeutende Rolle spielt.⁵

Im Hinblick auf die Fantasy ergibt sich die Relevanz des Monomythos und der genannten archetypischen Aspekte vor allem daraus, dass sich die Fantasy häufig den Motiven des Mythos bedient.⁶ So entsteht eine Nähe zwischen der Fantasy und den erzähltheoretischen Aspekten des Mythos, die dementsprechend einige Gemeinsamkeiten in Bezug auf Handlungsschema und Figurenensemble aufweisen. Vor allem das Vorhandensein eines Helden, welcher auf eine gefährliche Reise geht und über sich hinauswächst, ist ein zentrales Motiv beider Genres.⁷ Auf Grundlage der Nähe dieser beiden Bereiche fanden bereits einige Analysen bekannter Fantasywerke statt, bei denen monomythische Aspekte und Strukturen in beispielsweise Tolkiens *Der kleine Hobbit* untersucht und nachgewiesen werden konnten.⁸ Auch *Harry Potter* und *Der*

⁴ Vgl. Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 63-270. und <https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-storys-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

⁵ Vgl. <https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-storys-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48) und Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-270.

⁶ Vgl. Hautop, Christian: *Es war einmal... Die Geschichte der Fantasy-Literatur im Überblick*. In: *Fantasy. Studien zur Phantastik*. Herausgegeben von Rolf Gießen. Schondorf am Ammersee: Roloff 1892, S. 4.

⁷ Vgl. Kolbuch, Sandy Andrea: *Mythische Elemente in der modernen fantastischen Literatur*. Erläutert am Beispiel von Joanne K. Rowling's *Harry Potter*. München: Martin Meidenbauer 2010, S. 10-20.

⁸ Vgl. Archer, Peter/ Francis, Scott/ Gerke, Jeff: *The Unofficial Hobbit Handbook. Everything I Need To Know About Life I Learned From Tolkien*. Georgetown: Writer's Digest Books 2012, S. 149-218.

Herr der Ringe beinhalten eine solche Struktur, weshalb auf den Monomythos als Handlungsstruktur für derartige Literatur geschlossen werden kann.⁹ Der Autor Marcus Johanus bezeichnet den Monomythos sogar als das Erfolgsrezept vieler Fantasywerke, ohne das die meisten Geschichten keine Beachtung finden würden.¹⁰ Dennoch scheint es im deutschsprachigen Bereich keine Untersuchungen auf diesem Gebiet zu geben, weswegen eine solche anhand der ausgewählten deutschsprachigen Erfolgswerke im Rahmen dieser Diplomarbeit stattfinden soll.

1.2. Zielsetzung und Fragestellung

Ausgehend von der beschriebenen These des Autors Marcus Johanus und der Annahme, dass der Monomythos vom Mythos auf die Fantasy übertragen wurde, sollen Erfolgswerke herangezogen werden, die im Original deutschsprachig sind, um für diesen Raum einen Untersuchungsbeitrag zur Erzählstruktur in der Fantasy liefern zu können. Dabei fällt der Blick auf Wolfgang Hohlbein, der mit Hilfe seiner Frau bisher rund sechzig Fantasyromane verfasste und mit diesen großen Erfolg erlangte. Unzähligen Artikeln zufolge gilt Wolfgang Hohlbein sogar als der deutsche Fantasyautor schlechthin.¹¹

Die Werke *Märchenmond*, *Märchenmonds Kinder* und *Märchenmonds Erben* des Ehepaars Hohlbein sollen behandelt und analysiert werden, um diese unter anderem auf die bereits erwähnten Aspekte überprüfen zu können. Es geht vorrangig darum, die Werke auf mythologische Strukturen hin zu untersuchen und Gemeinsamkeiten sowie Abweichungen herauszuarbeiten. Ziel ist es, den Monomythos als mögliches Handlungsschema, die Darstellung der Welten und archetypische Figuren zu betrachten, um feststellen zu können, inwiefern Wolfgang und Heike Hohlbeins Fantasy den Merkmalen des Fantasygenres und des Mythos entspricht. Des Weiteren sollen Überlegungen zu Marcus Johanus' These bezüglich des Monomythos als Erfolgsrezept einbezogen werden, da es sich bei den Werken der ausgewählten Trilogie um erfolgreiche Romane handelt.

Die zentralen Fragestellungen dieser Diplomarbeit befassen sich konkret mit dem Nachweis des Monomythos als Handlungsschema in erfolgreichen Fantasywerken deutscher Sprache und

⁹ Vgl. Kesti, Tutta: Heroes of Middle-Earth. J. Campbell's Monomyth in J.R.R. Toliens *The Lord of The Rings* (1954-1955). University of Jyväskylä 2007. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24) und Traxler, Sandra: Harry Potter. Held zweier Welten. Die Phasen der Heldenreise bei Harry Potter untersucht anhand der Bücher von Joseph Campbell und Michaela Krützen. Diplomarbeit. Universität Wien 2011, S. 70-105.

¹⁰ Vgl. <https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-stories-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

¹¹ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 9-14, 213-217.

den im Monomythos vorkommenden archetypischen Figuren. Bei der Frage, inwiefern die Heldenreise nach Joseph Campbell in der genannten Trilogie nachgewiesen werden kann, ist zu beachten, dass es sich in modernen, oftmals unbewussten Umsetzungen dieses Schemas um neuartige und entsprechend vom Mythos abweichende Ausformulierungen mythologischer Strukturen handeln kann. Dementsprechend ist bei der Bearbeitung dieser Fragestellung einzubeziehen, dass es sich um eine Ausarbeitung handelt, deren wissenschaftliche Grundlage sich nicht ohne Weiteres auf Fantasyliteratur umlegen lässt, weshalb sich die Analyse der Werke auf andere Untersuchungen, vor allem zu Fantasyfilmen, stützt.

In Zusammenhang mit den erwähnten Fragestellungen werden neben den mythologischen Strukturen auch archetypische Figuren und Weltenkonzeptionen untersucht. Diese Aspekte vervollständigen den Monomythos und sind zentrale Elemente in der Fantasyliteratur, die die beiden Hauptbereiche, den Monomythos und die Fantasy, miteinander verbinden. Bei der Untersuchung dieser Elemente geht es hauptsächlich um die Festlegung beziehungsweise Zuordnung der vorkommenden Charaktere zu den einzelnen Typen und die Beantwortung der Frage, inwiefern sich zentrale Figuren auf Grundlage ihrer Charakteristika in das archetypische System der Figuren im Monomythos einordnen lassen und dementsprechend relevante Funktionen in der Handlung übernehmen. Auch die Darstellung des Weltensystems in den drei Werken soll hinsichtlich der Funktion und Darstellungsweise untersucht werden, um sie mit dem Monomythos und den Festlegungen für Fantasywelten in Verbindung setzen zu können.

1.3. Gliederung der Arbeit

Zur Beantwortung der Fragestellungen werden auf Grundlage von Joseph Campbells *Der Heros in tausend Gestalten*, in dem der Mythenforscher den Monomythos ausarbeitete, und den darin enthaltenen archetypischen Figuren die einzelnen Werke analysiert. Dazu gliedert sich die Arbeit in zwei große Abschnitte. Im ersten Teil stehen die theoretische Betrachtung des Themas und die Klärung relevanter Begriffe im Zentrum. Dabei geht es zuallererst um die Darstellung des umstrittenen Fantasybegriffes, bei der Definitionsansätze betrachtet, historische Entwicklungen und Hintergründe der angloamerikanischen und deutschsprachigen Fantasy beschrieben, Abgrenzungen zu anderen Genres mit besonderem Augenmerk auf dem Mythos herausgearbeitet, Merkmale des Genres aufgelistet und Festlegungen für diese Diplomarbeit unternommen werden. Anschließend steht die Betrachtung des Monomythos als das zentrale Handlungsschema im Vordergrund. Die Arbeit Joseph Campbells und der Begriff der Heldenreise werden kurz thematisiert und stellen gemeinsam mit einer genauen Darstellung des Monomythos ein

eigenes Kapitel dar, während monomythische und phantastische Aspekte, wie Figuren und andere Welten, in einem dritten und letzten Kapitel des ersten Abschnittes ausgearbeitet werden.

Im zweiten Teil, dem praktischen Abschnitt der Arbeit, geht es um die Ausarbeitung des Monomythos und der beschriebenen Elemente in den ausgewählten Werken von Heike und Wolfgang Hohlbein. Zuerst findet eine Vorstellung der Autoren sowie die Begründung der Autoren- und Literatúrauswahl statt, bevor die Hintergründe und Inhalte der ausgewählten Werke behandelt werden, die dem Leser dieser Arbeit einen Überblick geben sollen. Anschließend werden die Ergebnisse der Untersuchung der monomythischen Strukturen in der Trilogie dargestellt und in Verbindung zueinander gebracht. Dabei geht es um Gemeinsamkeiten und Abweichungen innerhalb der drei Bände und die Variabilität des Monomythos, bei dem die einzelnen Phasen in unzähligen Ausformulierungen auftreten können. Im Anschluss an die Untersuchung der monomythischen Strukturen werden die zentralen Figuren auf bestimmte Charakteristika untersucht, um sie den von Christopher Vogler beschriebenen Archetypen des Monomythos zuzuordnen und die in der Heldenreise zentrale Figurenkonstellation herausarbeiten zu können. In diesem Abschnitt stehen der Held und der Mentor als gesonderte Figuren im Vordergrund der Untersuchung, da es sich bei diesen um fixierte Rollenbesetzungen handelt. Alle weiteren Archetypen werden in einzelnen Unterkapiteln, geordnet nach den drei Bänden, analysiert.

Das letzte Kapitel des Analyseteils befasst sich mit der Weltenkonstruktion innerhalb der Trilogie. Bei diesem Kapitel handelt es sich um eine werkübergreifende Analyse, die darauf basiert, dass alle Bände denselben Handlungsort aufweisen. Durch die übergreifende Darstellung soll eine bessere Schilderung der vorhandenen Welten ermöglicht werden. Die Untersuchung der Weltenkonstruktion basiert auf unterschiedlichen Werken, die sich mit der Fantasy auseinandersetzen, und Maria Nikolajewas *The magic code*. Die Analyse dieses Aspekts dient der Darlegung des mit dem Monomythos verbundenen Weltenmodells und dem Nachweis von Fantasyelementen in diesen Romanen. Dabei ist zu beachten, dass es sich um eine sehr eingeschränkte Untersuchung handelt, die die Figuren der Handlung in den Fokus setzt, da eine umfassendere Analyse der Welten ein zu großes und komplexes Gebiet darstellt, das den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Im Anschluss an die Analyse werden alle Schlüsselergebnisse in einer Conclusio aufgelistet und die Forschungsfragen zusammenfassend beantwortet. Alle gewonnenen Erkenntnisse werden in diesem letzten Kapitel gesammelt und kurz dargestellt, um die Thematik dieser Arbeit knapp abbilden zu können. Dieses zusammenfassende Kapitel bildet den Abschluss und dient der Schlussbetrachtung der vorangegangenen Ausarbeitungen.

2. Die Fantasy als komplexes Gebiet

2.1. Versuch eines historischen Abrisses

Wie im weiteren Verlauf der Arbeit zu erkennen sein wird, ist der Begriff der Fantasy ein unklarer und umstrittener. Dementsprechend ist auch die Darstellung des historischen Hintergrunds und der Entstehungsgeschichte dieses Genres relativ komplex. Einigkeit bezüglich Festlegungen herrscht dennoch in manchen Aspekten, die sich vor allem auf Merkmale beziehen und im weiteren Verlauf in diesem Kapitel behandelt werden.

Bezüglich der Herausbildung eines phantastischen Genres, welches durch Elemente des Wunderbaren und Irrationalen gekennzeichnet ist, scheint einigermaßen Einigkeit darüber zu herrschen, dass ein derartiger literarischer Bereich in Abgrenzung zum Realen beziehungsweise zur Realität verstanden werden muss. Vor allem Helmut Pesch¹² und Wilhelm Solms¹³, die beide einen wichtigen Beitrag in der Auseinandersetzung mit der Fantasy lieferten, legen die Trennung des Wunderbaren vom Rationalen als wichtigen und zentralen Punkt in der Entwicklung des Fantasygenres fest, sodass sich die Anfänge der Fantasy zirka im 17. beziehungsweise 18. Jahrhundert ansiedeln lassen:¹⁴

„Die Fantasy verdankt ihre Entstehung zum Großteil einer anti-modernistischen Einstellung, die sich gegen alle Phänomene richtete, die als negative Folgen modernen Lebens und Denkens gelten können, also gegen Industrialisierung und Technologisierung ebenso wie gegen Hyperrationalismus, Vermassung oder kommunistische oder faschistoide Ideologisierung.“¹⁵

In Zusammenhang mit den genannten Aspekten der Datierung und des Entstehungshintergrundes der Fantasy ergibt sich die Notwendigkeit, zuerst die historische Entwicklung des Genres in den Fokus der Untersuchung zu ziehen, um die Problematik des Begriffes nachvollziehen zu können. Dabei ist es sinnvoll, von der englischsprachigen Fantasy auszugehen. Vor allem die Genreentwicklung und in weiterer Folge die begrifflichen und inhaltlichen Festlegungen der Fantasy erfordern es, bei der Darstellung der englischsprachigen Geschichte zu beginnen, da sie als Vorläufer der deutschsprachigen Fantasy maßgeblich an Bestimmungen dieses Fantasybetriebes teilhat.¹⁶

¹² Vgl. Pesch, Helmut: Science Fiction, Horror, Fantasy. Die modernen Genres der Phantastischen Literatur. In: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Herausgegeben von Thomas Le Blanc und Wilhelm Solms. Regensburg: Röth 1994, S. 134-136.

¹³ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 12, 17-19.

¹⁴ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28.

¹⁵ Tschirner, Susanne: Der Fantasy-Bildungsroman. Studien zur phantastischen Literatur Band 9. Meitingen: Corian 1989, S. 21.

¹⁶ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 27-28.

2.1.1. Die Entstehungsgeschichte der englischsprachigen Fantasy

Anhand der begrifflichen Festlegung und der historischen Entwicklung diverser phantastischer Literaturgenres lässt sich feststellen, dass Literatur mit phantastischen Elementen schon seit langer Zeit existiert. Sagen, Legenden und Märchen sind Beispiele für alte Genres, welche auf Grund ihrer Elemente der phantastischen Literatur zugeordnet werden können und einigen Theorien zufolge zumindest eng mit dem jungen Genre der Fantasy verwandt sind.¹⁷ Dennoch bildete sich das Genre der Fantasy erst spät, da es lange mit seiner Etablierung zu kämpfen hatte.¹⁸

In der Geschichte der englischsprachigen Fantasy lassen sich zwei maßgebende Richtungen erkennen. Auf der einen Seite steht die britische Literatur, die sich vor allem an Märchen orientierte. Sie stellte den Anfang des neuen Genres dar und lieferte in weiterer Folge die Vorläufer der Fantasy. Auf der anderen Seite befindet sich der undifferenzierte Markt der USA, welcher sich in Anlehnung an die britische Literatur zu einem literarischen Markt mit einem sogenannten „Sword and Sorcery“-Schwerpunkt, der Gewalt und die Fokussierung auf einen zwielichtigen Helden umfasst, entwickelte.¹⁹

Der Ausgangspunkt der beschriebenen Entwicklung der beiden Bereiche und der langwierigen Etablierung kann am Ende 19. Jahrhunderts festgelegt werden.²⁰ Es existieren aber auch einige Werke, die als frühe Fantasy oder zumindest als Vorgänger dieser eingeordnet werden können und vor allem aus dem britischen Raum stammen. So kann ein erster moderner Versuch einer Fantasy im 18. Jahrhundert fixiert werden. Horace Walpoles *The castle of Otanto* (1812), Matthew Lewis *Ambrosio, or the Monk* (1776), Mary Godwin Shelleys *Frankenstein* (1818), *The house of Seven Gables* von Nathaniel Hawthorne (1851) und Werke von Edgar Allen Poe und E.T.A. Hofmann sind als frühe Fantasywerke beziehungsweise als Klassiker der Fantasy einordbar.²¹ Weitere erwähnenswerte Werke, die sich der Fantasy zuordnen lassen, sind Henry Rider Haggards *Allan Quatermain* (1885), Edgar Rice Burroughs *Tarzan* (1912), Robert E. Howards *Conan der Barbar* (1932-1936), Werke von Lord Dunsany, Lewis Carrolls *Alice im*

¹⁷ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 13-18.

¹⁸ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 22-23, 77-90.

¹⁹ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 28-32, 34. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28.

²⁰ Vgl. Becker, Siegfried und Hallenberger, Gerd: Konjunkturen des Phantastischen. Anmerkungen zu den Karrieren von Science Fiction, Fantasy und Märchen sowie verwandte Formen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. Märchen und Fantasy 92. Herausgegeben von Helmut Kreuzer. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1994, S. 143. und Pesch: Fantasy, S. 28-32.

²¹ Vgl. Hautop: Es war einmal..., S. 4-11. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28-34.

Wunderland (1865), James Matthew Barries *Peter Pan* (1904) und Lyman Frank Baums *Zauberer von Oz* (1900).²² Entscheidend für die Fantasy waren jedoch vor allem *The Wood beyond the World* und *The Well at the Worlds End* von William Morris Scott aus den Jahren 1894-1896, die ihn zum Vater der modernen Fantasy machten. Auch George McDonalds *Phantastes* und *Lilith* gelten als maßgebende Werke für das junge Genre.²³

Trotz der vielen Vorgänger entwickelte sich der fehlende genredifferenzierte unterhaltungsliterarische Markt der USA des 19. Jahrhunderts erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts und es entstanden verschiedene Genres der Unterhaltungsliteratur, wie beispielsweise die Science Fiction.²⁴ Die meisten der zur Unterhaltung dienenden Werke erschienen im amerikanischen Raum zu dieser Zeit in Magazinen. Diese wurden allgemein als Pulp Magazine bezeichnet und bildeten mit einem Umfang von etwa 128 Seiten pro Ausgabe einen Raum für verschiedenste Geschichten.²⁵ Magazine wie „*Weird Tales*, *Argosy*, *All-Story Magazine*, *Strange Tales*, *Amazing Stories*, *Astounding and Fantastic Adventures*“²⁶ boten in den 1920er bis 40er Jahren Autoren wie beispielsweise Howard Philipp Lovecraft, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Laurell K. Hamilton und Manly Wade Wellmann ein Sprungbrett und verhalfen ihnen zu ihrer Etablierung im literarischen Bereich.²⁷

Die beschriebene Trennung der beiden grundlegenden Bereiche, also der britischen Fantasy und der amerikanischen Magazin-Erzählungen, löste sich im Verlauf des 20. Jahrhunderts auf, wodurch ein gemeinsames Fantasygebiet entstand, welches sich aus den großen Werken beider Räume zusammensetzte:²⁸

„Die Anfänge, aus denen sich das Fantasy-Genre entwickelte, lagen also einerseits in einem nostalgischen *Pulp-Revival* [...], andererseits im Werk eines genial zu bezeichnenden Einzelgängers, der seine Anhängerschaft zu einem großen Teil außerhalb der eigentlichen Science-Fiction-Leserschaft fand. Während das Howard-Beispiel schnell Schule machte, fand sich für Tolkien eigentlich kein direkter Nachfolger.“²⁹

Es entstand ein neues, beliebtes und abwechslungsreiches Genre, das sich über mehrere Räume hinweg verbreitete und durchzusetzen versuchte. Doch die Etablierung der Fantasy gestaltete

²² Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 10-11. und Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28-34.

²³ Vgl. Hautop: Es war einmal..., S. 7. und Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 29.

²⁴ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141-153. und Pesch: Science Fiction, Horror, Fantasy, S. 136-138.

²⁵ Vgl. Zondergold, Rein A. und Wiedenstreit, Holger E.: Lexikon der phantastischen Literatur. Stuttgart/Wien/Bern: Weitbrecht 1998, S. 412.

²⁶ Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 412.

²⁷ Vgl. Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 411-412, 423-425. und Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 365-366, 461.

²⁸ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 30. und Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28.

²⁹ Pesch: Fantasy, S. 30.

sich schwierig und dauerte vergleichsweise lange.³⁰ Erst das Ende des zweiten Weltkrieges gab einen Ausschlag zur Entwicklung eines „Fundus an allgemein bekannten Konzeptualisierungen anderer Welten“³¹, welcher durch die damalige Stimmung ausgelöst wurde. Die herrschende Tristesse wirkte sich auf den literarischen Markt aus und nahm besonders in den 1950er Jahren starken Einfluss auf die Unterhaltungs- beziehungsweise Populärliteratur, wodurch sich vor allem der Markt für die Science Fiction änderte.³²

Nach der Auflösung der Pulp Magazine durch den Krieg hatten es bis dahin unbekannte und junge Autoren schwer. Dennoch veröffentlichten viele Autoren der Pulp Magazine weiterhin phantastische Literatur. Alte Werke wurden aufgegriffen und veröffentlicht. Die Fantasy, die in den 1930er Jahre bereits bei Howard und Tolkien zu finden war, lebte endgültig auf und wurde in den 1960er und 70er Jahren zu einem Massenmedium, das sich weit über die Grenzen des Literaturbetriebes ausdehnte.³³ 1974 nahm die Fantasy in Film und Gesellschaftsspiele Einzug. In den 1990er Jahren griff das junge Genre auf die aufkommenden PC-Spiele über. Neben diesen Entwicklungen entstanden des Weiteren mehrere Crossoverformen, wie zum Beispiel eine Mischung aus der Heroic und der High Fantasy, in der mittelalterliche Helden in moderne Welten versetzt werden.³⁴ Mittlerweile existiert eine Vielzahl an Fantasygenres und Fantasywerken, die sowohl Filme und Bücher als auch verschiedene Arten von Spielen umfassen. Die Fantasy entwickelte sich seit ihrer Ausweitung in den 1960er beziehungsweise 70er Jahren zu einer phantastischen Kategorie, die großen Anklang findet und eine beachtliche Fangemeinde aufweist.

2.1.2. Die Entwicklung der deutschsprachigen Fantasy

Während die Entwicklung des Fantasygenres anhand von englischsprachigen Werken sehr gut ausgearbeitet und dargestellt werden kann, stellt die deutschsprachige Fantasy ein unklareres Gebiet dar. Sie entwickelte sich erst Jahrzehnte nach der Etablierung der englischsprachigen Fantasy und orientierte sich an eben dieser. Während Tolkien bereits in den 1930er Jahren den Markt für Fantasy im englischsprachigen Raum öffnete, orientierte man sich im deutschen Sprachraum zunächst an E.A. Poe und E.T.A. Hoffman, welche als Phantasten für den deut-

³⁰ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 28-34. und Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141-153.

³¹ Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141.

³² Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141. und Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 12-13.

³³ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 86, 168. und Icha: Von Hexen, Kriegen und anderen Zauberdingen, S. 33-34.

³⁴ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 13-14.

schen Literaturbetrieb relevant waren, bevor eine Verlagerung auf den englischen und französischen Markt stattfand. Die Orientierung der deutschsprachigen Autoren an anderssprachigen Vorgängern hatte jedoch den Effekt, dass die deutschsprachige Fantasy zu einem Genre wurde, das über ein geringes Maß an Eigenständigkeit und Originalität verfügt und sehr konventionelle Stoffe und Motive bearbeitet beziehungsweise beinhaltet.³⁵

Obwohl sich die Fantasy im deutschsprachigen Raum aus diversen Vorbildern entwickelte, hatte diese in einigen Epochen und Zeitabschnitten ihre eigenen Blütezeiten und einiges an Potential, aus dem sie sich hätte selbst entwickeln können. Vor allem in der Romantik, zur Zeit der Jahrhundertwende und nach dem Ersten Weltkrieg wäre eine eigenständige Entwicklung denkbar gewesen.³⁶ Dennoch herrschte die Science Fiction bis zum Ende der 1960er Jahre in deutschsprachigen Gebieten vor und wurde letztendlich sogar mit der Phantastik gleichgesetzt. Erst 1970 bekam die Science Fiction durch die Wiederentdeckung der Utopie und die Abspaltung der Fantasy einen Dämpfer. Es entstanden neue Interessen und dementsprechende Genres, welche sich vor allem durch die Suche nach neuen Lebensformen und Zukunftsmodellen auszeichneten. Der Science Fiction-Roman verlor seine Vormachtstellung und andere phantastische Genres strebten auf.³⁷ Vor allem das Fantasygenre boomte seit seinem Aufkommen und Drachen, Könige, Zwerge sowie neue Welten wurden immer populärer.³⁸

Literatur wurde zur Zeit des Aufkommens und Aufstrebens der Fantasy im deutschen Sprachraum in ersten Linie in Taschenbüchern verlegt. Da das Taschenbuch als günstiges Medium galt, konnten sich Werke der englischsprachigen Autoren, an denen sich die deutschen Fantasyautoren orientierten, verbreiten. So erscheinen Romane von Tolkien, Burroughs, Moorcock, Clayton und Zimmer Bradley auf dem deutschen Markt und die Taschenbuchverlage führten in den eigentlich von der Science Fiction dominierten Literaturbetrieb eigene Fantasy-Sparten ein.³⁹

„Deutsche Verlage, die in größerem Umfang Science Fiction publizieren, haben in den letzten Jahren in ihren Taschenbuchreihen Abspaltungen vorgenommen, die unter dem Titel Fantasy laufen. In diesen Reihen wurde zunächst vornehmlich das publiziert, was in den anglo-amerikanischen Ländern als *heroic Fantasy* oder als *Sword-and-Sorcery*-Literatur bezeichnet wird.“⁴⁰

³⁵ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 34-35.

³⁶ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 34-35.

³⁷ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunkturen des Phantastischen, S. 141-153.

³⁸ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 13-14.

³⁹ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunkturen des Phantastischen, S. 141-142. und Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 37.

⁴⁰ Fischer, Jens Malte: Literatur zwischen Traum und Wirklichkeit. Studien zur Phantastik. Herausgegeben vom Förderkreis Phantastik in Wetzlar e.V. 1998. Schriftreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar Band 25. Wetzlar: Phantastische Bibliothek 1998, S. 22-23.

Durch die Verbreitung gewann sie weiter an Beliebtheit. Die Fantasy wurde zu einem umfangreichen Genre, welches als Unterhaltungsliteratur mit wachsender Popularität eingeordnet werden kann:⁴¹

„Erst mit der Einführung des Taschenbuchs und seiner gigantischen Verbreitung wurde der Bedarf so groß, dass verstärkt anglo-amerikanische Autoren eingekauft wurden. Die Akzeptanz für alles aus Übersee war [...] seit 1945 stetig gewachsen, sodass sich der Literaturmarkt sehr zuungunsten der einheimischen Autoren wandelte. [...] Dies zeigt sich auch an dem immer schnelleren Übersetzungstempo, mit dem die amerikanischen Fantasy-Romane in den entsprechenden deutschen Taschenbuchreihen erscheinen [...].“⁴²

Entsprechend der ungünstigen Lage existieren kaum Studien, welche sich mit der deutschsprachigen Fantasy befassen, sodass der Eindruck entstehen könnte, der Markt für deutschsprachige Fantasy wäre nicht existent.⁴³ Es gibt jedoch eine Vielzahl an Fantasyautoren im deutschsprachigen Raum, welche 2009 rund 152 Personen umfasste.⁴⁴ Vor allem Wolfgang Hohlbein, der viele Werke in diesem Gebiet gemeinsam mit seiner Frau Heike veröffentlichte, ist weltweit bekannt und wird in diversen Arbeiten zur deutschsprachigen Fantasyliteratur genannt.⁴⁵

In all der Auseinandersetzung mit der historischen Entwicklung bleibt eine Frage offen, die sich seit jeher als schwierig erweist. Die Frage danach, was Fantasy ist, stellt Literaturwissenschaftler selbst heute noch vor Herausforderungen. Es existiert eine Vielzahl an Definitions- und Abgrenzungsversuchen, bei denen immer wieder auf die historische Nähe der Fantasy zu anderen phantastischen Bereichen zurückgegriffen wird. Wie an der Entwicklung des Genres zu erkennen ist, ist die Fantasy ein Genre der Unterhaltungsliteratur, welches sich ohne wissenschaftliche Grundlage etablierte. Diese Entstehungsgeschichte ist der Grund, warum das Genre der Fantasy derart schwer zu definieren ist. Dennoch existieren verschiedene Versuche, die von unterschiedlichen Zugängen ausgehen und dementsprechend in der Entstehungsgeschichte und Begriffserklärung differenzieren.⁴⁶

2.2. Definitionsansätze

„Fantasy – das sind Geschichten von Zauberern und Helden, Drachen, Elfen und Zwergen, von magischen Ringen und verborgenen Schätzen, versunkenen Kulturen, erfundenen Welten und

⁴¹ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141-142.

⁴² Illmer, Horst: Bibliographie Science Fiction & Fantasy. Buch-Erstaussagen 1945-1995. 50 Jahre alternative Weltentwürfe in Deutschland. Wiesbaden: Harrassowitz 1998, S. 13.

⁴³ Vgl. Icha: Von Kriegen, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 39.

⁴⁴ Vgl. <http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/deutsche-fantasy-autoren-studie.pdf> (Letzter Zugriff 21.12.2015, 11:42)

⁴⁵ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 213-217. und Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 173-174.

⁴⁶ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 142-143.

privaten Mythologien – Versponnenes, Triviales, Unzeitmäßiges.“⁴⁷ Mit diesem Satz nimmt Helmut Pesch eine erste Definition von Fantasy vor und liefert einen viel zitierten Ansatz. Er beschreibt die Fantasy als Unterhaltungsliteratur, welche als junges Genre aus dem angloamerikanischen Raum stammt, und unterstreicht die Schwierigkeit des Begriffes. Pesch hebt die Fantasy als Genre hervor, das sich vorrangig dadurch auszeichnet, auf die Haltung des Lesers angewiesen zu sein, da die Akzeptanz der typischen Elemente des Wunderbaren und Irrationalen den Grundstein der Fantasy bildet.⁴⁸

Doch obwohl Pesch eine Definition für sich findet, welche durchaus nachvollziehbar ist, stellt die Festlegung des Fantasybegriffes eine enorme Herausforderung dar, bei der zuallererst Uneinigkeit darüber herrscht, ob diese anhand der Struktur oder des Inhaltes vorgenommen werden soll.⁴⁹ Schon die Entstehungsgeschichte lässt erkennen, dass die Fantasy in engem Zusammenhang mit der älteren Science Fiction steht und mit der Wiederbelebung der Utopie in Verbindung gebracht werden kann.⁵⁰ Diese enge Beziehung der einzelnen phantastischen Genres macht die Abgrenzung und Definition schwierig. „Eine Untersuchung über die Gattung Fantasy beginnt üblicher- und notwendigerweise mit der bedauernden Feststellung, dass wenig Einigkeit darüber besteht, was Fantasy überhaupt ist.“⁵¹ Diese Schwierigkeiten beziehen sich sowohl auf den englischsprachigen als auch auf den deutschen Fantasybetrieb, obwohl in Bezug auf die englischsprachige Fantasy bereits viel geforscht und diskutiert wurde.

Es existieren mehrere Ansätze zur Definition und Eingrenzung dieses literarischen Bereichs, welche zum Teil in sehr unterschiedliche Richtungen führen, aber dennoch einige gemeinsame Konstanten aufweisen. Zumindest Elemente des Irrationalen und fremde Welten als Schauplatz gelten als konstante Aspekte der Fantasy. Die Versuche einer Definition finden einerseits über das Genre und seine Subkategorien, andererseits über die Leserschaft statt. Beide Ansätze sind jedoch nicht unproblematisch, da die Fantasy schwer über das Genre und dessen Abgrenzungen definiert werden kann. Neben der Orientierung an Tolkiens *Der Herr der Ringe*, die eine Mög-

⁴⁷ Pesch: Fantasy, Vorwort.

⁴⁸ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 14-15.

⁴⁹ Vgl. Hinterkörner: Zwischen phantastischer Literatur und Fantasy, S. 11.

⁵⁰ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 141-153.

⁵¹ Tschirner: Der Fantasy-Bildungsroman, S. 11.

lichkeit zur Definitionsfindung darstellt, ist vor allem die Debatte über die Zuordnung der Fantasy zu beachten.⁵² Es ist nicht fixiert, ob die Fantasy ein eigenes Genre ist oder sie als Unterkategorie der phantastischen Literatur festgelegt werden muss.⁵³ Bevor es in Kapitel 2.5. zu Festlegungen kommt, die den Fantasybegriff für diese Arbeit definieren, sollen die beiden Seiten der Debatte und damit verbunden die Möglichkeiten einer Definition im folgenden Abschnitt dargelegt werden, um eine Basis für wesentliche Bestimmungen zu schaffen.

2.2.1. Fantasy als Oberbegriff

Auf der einen Seite der Debatte steht die Fantasyliteratur als Oberbegriff, die in dieser Auffassung eine eigenständige Kategorie innerhalb der phantastischen Literatur bildet. Die Anlehnung an Genres wie Märchen, Mythen, Sagen, Legenden und Horror ist dabei ein Aspekt, der beinahe allen Definitionsversuchen gemein ist. So wird Fantasy im Lexikon Gießens eindeutig als Genre festgelegt, das sich unter anderem an diesen phantastischen Kategorien orientiert und sich stofflich den Ideen von orientalischen Märchen, nordischen Epen oder altenglischen und deutschen Sagen bedient.⁵⁴ Auch Zondergold, Wiedenstreit und Zgorzelski reihen sich mit ihren Definitionsversuchen und begrifflichen Festlegungen in diesen Zugang ein, bei dem die Fantasy klar als eigenständiges Genre von der phantastischen Literatur abgegrenzt wird. Zgorzelski legt das wesentliche Merkmal der Trennung der beiden Genres darin fest, dass es in der phantastischen Literatur zu einer Konfrontation zweier Ordnungen kommen muss. Im Gegensatz dazu definiert er die Fantasy als Genre, das ohne eine derartige Konfrontation auskommt und auf nicht-mimetische Literatur verzichtet.⁵⁵

Anders als Zgorzelski orientieren sich Zondergold und Wiedenstreit bei ihrer Abgrenzung des Fantasybegriffes von der phantastischen Literatur an einem Ansatz von Lyon Sprague de Camp und definieren Fantasy als Genre, das „einen deutlichen Gegensatz zur phantastischen Literatur“⁵⁶ bildet. Sie positionieren die Fantasy damit klar abgegrenzt und legen diese eindeutig als Oberbegriff fest.⁵⁷ Auch Helmut Pesch schlägt eine ähnliche Richtung ein und knüpft an diesem Ansatz an. Er legt drei Faktoren fest, nach denen die Fantasy zu charakterisieren sei: „Demnach

⁵² Vgl. Schilken, Dörthe: Die teleologische Reise. Von der christlichen Pilgerallegorie zu den Gegenwelten der Fantasyliteratur. Würzburg: Königshausen & Neumann 2002, S. 244-245.

⁵³ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 9. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 10.

⁵⁴ Vgl. Hautop: Es war einmal..., S. 4.

⁵⁵ Vgl. Zgorzelski, Andrzej: Zur Einteilung der Phantastik. Einige supragenologische Unterscheidungen in der Literatur. In: Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Herausgegeben von Franz Rottensteiner. Phantastische Bibliothek Band 199. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987, S. 24-25. und Hinterkörner: Zwischen phantastischer Literatur und Fantasy, S. 12.

⁵⁶ Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 391.

⁵⁷ Vgl. Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 391.

umfasst diese Definition eigentlich drei Elemente, erstens die Handlung [...], zweitens den Schauplatz [...] und drittens dessen technischen – oder auch ontologischen – Status [...].“⁵⁸ Weiters legt Pesch die Fantasy als Genre fest, dessen Fokus auf einem Helden liegt, der durch einen Quest motiviert wird.⁵⁹

2.2.2. Fantasy als Unterbegriff

Während die Fantasy als Oberbegriff über viele Vertreter verfügt, bildet die Fantasy als Unterbegriff eine kleinere, aber dennoch zu beachtende Richtung. Die Fantasy wird oftmals eng in Verbindung mit der Science Fiction gebraucht, wobei beide als Unterbegriffe der phantastischen Literatur gehandhabt werden. Ein Beispiel für eine derartige Handhabung des Fantasybegriffes liefert Wilhelm Solms, der die Fantasy als Unterbegriff festlegt.⁶⁰ Er bezeichnet die Fantasy als „jüngste und extremste Form der phantastischen Literatur. [...] Während sich die phantastische Literatur im Grenzbereich zwischen dem Realen und dem Irrealen bewegt, spielt die Fantasy in einer ganz und gar phantastischen Welt.“⁶¹ Ausgehend von der Abstammung des Wortes Phantasie, welches sich vom griechischen *phainestai*, also von erscheinen, ableitet und als Begriff im Sinne der bildlichen Vorstellung festgelegt ist, definiert er Phantastisches als etwas durch Phantasie Hervorgebrachtes und legt es als etwas der phantastischen Literatur Zugehöriges fest. Fantasy fasst er als Genre auf, das im Kern phantastische Literatur enthält, sich dann aber durch die extreme Ausführung phantastischer Elemente als eigene Kategorie mit komplett vom Autor erschaffener Welt innerhalb des phantastischen Bereiches durchsetzen kann.⁶²

Auch Marcel Feige handhabt diesen Gattungsbegriff als Unterkategorie und bezeichnet die Fantasy in seinem Lexikon als einen amerikanischen Begriff, welcher mit dem deutschen Gebiet der Phantastik gleichbedeutend ist. Phantastik beziehungsweise Fantasy meint alles Wunderbare, Unmögliche, Utopische sowie Übernatürliche und lässt sich in drei Teile aufspalten. Die Science Fiction, der Horror und die Fantasy selbst stellen dabei die einzelnen Teilgebiete der Phantastik dar. Auffallend ist, dass die Fantasy bei Feige als ältestes Subgenre der phantastischen Literatur definiert wird, weil sie mit dem Mythos, der Sage und der Legende gleichgesetzt werden könnte. Feige orientiert sich bei seiner Festlegung des Fantasybegriffes an den typischen Merkmalen und stellt den Helden ins Zentrum der Geschichte, wodurch der gemeinsame

⁵⁸ Pesch: Fantasy, S. 33.

⁵⁹ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 34, 198-208. und Hinterkörner: Zwischen phantastischer Literatur und Fantasy, S. 13.

⁶⁰ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 9-18.

⁶¹ Solms: Einfach Phantastisch, S. 17.

⁶² Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 9-18.

Konsens der beiden Seiten der Debatte unabhängig von der Festlegung des Begriffes hervorgehoben wird.⁶³ So gelten eine alternative, phantastische und vom Autor erschaffene Welt, die nichtmagischen Wesen nur wenige Zugänge bietet, Abenteuerlichkeit, Heldenzentriertheit, magisch-mystische Wesen, Elemente des Irrationalen und das Fehlen von Technik als Merkmale der Fantasy.⁶⁴

2.3. Merkmale der Fantasy

Obwohl Uneinigkeit über die Eigenständigkeit des Genres der Fantasy herrscht, weisen, wie bereits angedeutet, alle Definitionsversuche einige Gemeinsamkeiten auf, die sich zu einem richtungsweisenden Begriff zusammenfassen lassen. „[P]roduktionstechnische Merkmale [...], Rezeptionsmerkmale [...] und Aspekte des Inventars [...]“⁶⁵, wie beispielsweise Magie, bestimmte Gesellschaftsformen und magische Wesen, gelten dabei als richtungsweisend.⁶⁶ Es ergeben sich mehrere Aspekte, welche im Diskurs um den Fantasybegriff allgemein akzeptiert werden. „Typisch für die Fantasyliteratur sind eine in sich geschlossene Welt, die z.T. nach anderen Gesetzmäßigkeiten funktioniert, eine feudale Gesellschaftsstruktur, ein Gut-Böse-Dualismus sowie ein Kontinuitätsbruch zur Wirklichkeit des Lesers.“⁶⁷ Wichtig für die Festlegung des Fantasybegriffes und die Einordnung von Werken sind außerdem strukturelle Merkmale, welche vor allem unerklärliche, magische Elemente umfassen, die zum Schutz des Protagonisten dienen. Auch phantastische Elemente, die unter anderem dem Märchen entnommen sind, und die Darstellung von Technik, der Weltordnung und Sitte nehmen in den meisten Definitionsversuchen und somit in der Zuordnungsdebatte, eine relevante Rolle ein.⁶⁸

Ein zentrales Merkmal der Fantasy, die gleichsam Voraussetzung dieser ist, ist die Haltung des Lesers. Pesch betont, dass diese zugunsten der Fantasy ausfallen muss, damit das Genre ihre Wirkung überhaupt entfalten kann und eine Klassifikation sinnvoll wird:

„Es geht also [...] im Grunde um die Überbrückung eines Zwiespalts von Glauben, dem vorbehaltlosen Vertrauen in eine supraempirische Wahrheit, und Erkenntnis, im Sinne der Forderung nach empirischer Verifizierbarkeit. Die hier angestrebte Rezeptionshaltung ist eine Art Zwischenzustand zwischen diesen Polen – weder völlige Skepsis noch vollkommene Täuschung. Im Gegensatz zur Assoziationstheorie weist Coleridge jedoch dem Rezipienten eine aktive Rolle zu: er muß *willens* sein, den Unglauben für eine Zeitlang außer Kraft zu setzen. Damit wandelt sich die passive Rezeption zu einer bewußten Anteilnahme, die nicht mehr den Anspruch einer Repräsentation der Welt, sondern einer eigenständigen Gültigkeit erhebt.“⁶⁹

⁶³ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 9-10.

⁶⁴ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 33-42.

⁶⁵ Schilken: Die teleologische Reise, S. 245.

⁶⁶ Vgl. Schilken: Die teleologische Reise, S. 244-245. und Pesch: Fantasy, S. 198-208.

⁶⁷ Schilken: Die teleologische Reise, S. 245.

⁶⁸ Vgl. Schilken: Die teleologische Reise, S. 245-246.

⁶⁹ Pesch: Fantasy, S. 14-15.

Des Weiteren differenziert Pesch zwischen inhaltlichen und strukturellen Merkmalen, die beide in unterschiedlicher Ausprägung für die Bildung einer Definition von Fantasy herangezogen werden. Auf inhaltlicher Ebene unterscheidet er Handlung, Schauplatz und den technischen Status als relevante Elemente. In Bezug auf die Handlung nennt er Abenteuer und Gewalt, die in einer meist heroischen Erzählung mit dem Helden verbunden sind, als zentrale Motive. Der Schauplatz der Fantasy ist eine Anderswelt, die der realen Welt des Lesers entgegengesetzt wird und wenige Gemeinsamkeiten mit dieser aufweist. In Bezug auf den technologischen Status betont Pesch, dass es sich um eine technisch zurückgesetzte Welt handeln muss, in der das Magische vorherrschend ist.⁷⁰

Die strukturellen Elemente, die die Fantasy kennzeichnen und als innere Gesetzmäßigkeiten auftreten, unterteilt Pesch in Sprache und Handlung. Er hebt hervor, dass Wirklichkeitsnähe und detailgetreue Beschreibung bei der Darstellung von Elementen der Fantasyliteratur notwendige Bedingungen sind. Des Weiteren legt er eine gehobene Sprache und einen entsprechenden Stil, der sich von Autor zu Autor unterscheidet, als relevante Merkmale fest. Auf der Ebene der Handlung nennt Pesch die Figurentypologie und die Quest als Handlungsstruktur.⁷¹ Diese orientieren sich an dem mittelalterlichen Konzept der *aventure*, das sich auf Märchen und andere Genres ausgeweitet hat.⁷² Sie folgt einem dreigeteilten Schema, das sich aus Problem, Reise und Rückkehr zusammensetzt.⁷³ Diese Handlungsstruktur steht in Verbindung mit dem Monomythos von Campbell und im Zentrum dieser Arbeit. Die damit zusammenhängende Figurentypologie ist im Gegensatz zur Handlung ein wenig unklarer, da Uneinigkeit darüber herrscht, ob flache oder tiefgängige Figuren als für Fantasyliteratur typisch festgelegt werden können. Trotzdem ist eindeutig, dass es sich meist um außergewöhnliche und machtvoll beziehungsweise edle Figuren handelt, die manchmal magische Elemente und Charakterzüge aufweisen.⁷⁴

Ein weiterer besonderer Aspekt in der Festlegung des Fantasybegriffes ist die Zuordnung des Genres zu einer Zielgruppe. Viele Fantasywerke, wie *Harry Potter* oder *Der kleine Hobbit*, scheinen auf den ersten Blick der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet und auf jüngere Leser

⁷⁰ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 33-42.

⁷¹ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 179-208.

⁷² Vgl. Zimmermann, Günther: Gattungen, Stoffe, Motive. In: Ältere deutsche Literatur. Eine Einführung. Herausgegeben von Ebenbauer Alfred und Peter Krämer. 3. Unveränderte Auflage. Wien: Literas-Universitätsverlag. 1995, S. 65-68. und Helmuth, Leopold: Zentrale Themen der mittelalterlichen deutschen Literatur. In: Ältere deutsche Literatur. Eine Einführung. Herausgegeben von Ebenbauer Alfred und Peter Krämer. 3. Unveränderte Auflage. Wien: Literas-Universitätsverlag 1995, S. 55-57.

⁷³ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 204-208.

⁷⁴ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 198-203.

abzuzielen. Dennoch haben Fantasywerke in die Bücherregale vieler Erwachsene Einzug gefunden und die Fantasy scheint ihren angenommenen Status als Kinder- und Jugendliteratur abgelegt zu haben. Kinder, Jugendliche und Erwachsene zählen demnach zu den Interessenten der Fantasy, wobei diesem Interesse unterschiedliche Gründe zugeschrieben werden. Während Literaturwissenschaftler wie Dagmar Grenz davon ausgehen, dass crossover-fiction Jugendliche und Erwachsene auf unterschiedlichen Ebenen anspricht, welche zum Beispiel auf Nostalgie gegründet sein kann, gehen andere davon aus, dass in der aktuelleren all-age-Literatur nur eine Ebene für alle Leser existiert.⁷⁵ Ob nun der erwachsene Leser auf einer anderen Ebene, als beispielsweise Mit- oder Vorleser, als das Kind steht oder beide als offizielle Adressaten auftreten⁷⁶, steht jedoch unabhängig von der Tatsache der breiten und offenbar altersunabhängigen Leserschaft der Fantasy.

Autoren wie Sandra L. Beckett und Rachel Falconer erklären den geschilderten Umbruch in der Zuordnung phantastischer Literatur unter anderem anhand der behandelten Thematiken, da Fantasyliteratur von üblichen Themen der Kinder- und Jugendliteratur abweicht. Sie beschäftigt sich nicht mit kindlichen Problemen, wie es in der Kinder- und Jugendliteratur lange Zeit vorherrschend war, sondern stellt mit dem bereits erwähnten Kampf zwischen Gut und Böse und der Rettung der Welt eine neue Sparte dar, die jugendliche und erwachsene Leser gleichermaßen anspricht.⁷⁷ Ewers setzt die Fantasyliteratur deshalb an die Schwelle zwischen kindliche

⁷⁵ Vgl. Grenz, Dagmar: E. T. A. Hoffmann als Autor für Kinder und für Erwachsene. Oder: Das Kind und der Erwachsene als Leser der Kinderliteratur In: *Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verhältnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur*. Herausgegeben von Dagmar Grenz. München: Wilhelm Fink Verlag 1990, S. 65-74. und Blümer, Agnes: Das Konzept Crossover – eine Differenzierung gegenüber Mehrfachadressiertheit und Doppelsinnigkeit. In: *Kinder- und Jugendliteraturforschung 2008/2009*. Mit einer Gesamtbibliographie der Veröffentlichungen des Jahres 2008. Hrsg. vom Institut für Jugendbuchforschung der Johann-Wolfgang-Goethe-Universität (Frankfurt am Main) und der Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz (Berlin), Kinder- und Jugendbuchabteilung. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main 2009, S. 111.

⁷⁶ Vgl. Ewers, Hans-Heino: Das doppelsinnige Kinderbuch. Erwachsene als Mitleser und Leser von Kinderliteratur. In: *Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verhältnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur*. Herausgegeben von Dagmar Grenz. München: Wilhelm Fink Verlag 1990, S. 15-24.

⁷⁷ Vgl. Falconer, Rachel: *The crossover novel. Contemporary children's fiction and its adult readership*. New York und Abingdon: Taylor & Francis 2009, S. 1-10. und Beckett, Sandra L.: *Crossover Fiction. Global and historical perspectives*. New York und Abingdon: Taylor & Francis 2009, S. 135-161.

und erwachsene Rezipienten und hebt die Verschwommenheit der Grenze zwischen diesen Leserschaften für dieses Genre hervor.⁷⁸ Fantasyliteratur befindet sich somit auf Grund der vermeintlichen Doppeladressierung im Bereich der all-age-Literatur, auch als crossover oder doppelsinnige Literatur bezeichnet, und umfasst eine entsprechend große Zielgruppe.⁷⁹

Wie viele andere Genres zeichnet sich Fantasy außerdem durch mehrere Subgenres aus, die das umfangreiche Gebiet in weitere kleine Kategorien unterteilen und eine genauere Einteilung einzelner Werke ermöglichen. Innerhalb dieser Subkategorien sind vor allen die High und die Heroic Fantasy zu beachten, da diese beiden Subgenres die meisten Fantasywerke umfassen. Während die High Fantasy ein zentrales Subgenre der Fantasyliteratur ist, welches auch Quest genannt wird und meist die Bedrohung einer phantastischen Welt meint, die der Held durch das Auffinden eines Heilmittels abwenden muss,⁸⁰ befasst sich die Heroic Fantasy mit einer mittelalterlichen Reise in einer phantastischen Welt, bei der ein Held sich gegen alles Böse richtet.⁸¹ Neben diesen beiden beliebten und viel bearbeiteten Kategorien sind des Weiteren die Dark Fantasy,⁸² die Science Fantasy⁸³ und die Fantasy der Gegenwelten⁸⁴ anzuführen, die an dieser Stelle im Sinne der Vollständigkeit erwähnt werden.

2.4. Abgrenzungen der Fantasy

Neben den behandelten Merkmalen der Fantasy und Definitionsversuchen ist es unvermeidlich, der Abgrenzung der verschiedenen Genres der phantastischen Literatur Beachtung zu schenken. Diese Abgrenzungen liefern einen zentralen Beitrag zur Definition, Festlegung und Eingrenzung der Fantasy und dienen der Klarheit über diesen umstrittenen und jungen Bereich. Dabei stehen vor allem die historisch geprägte Nähe zur Science Fiction, die stoffliche Anlehnung zu Märchen, Mythos, Sage und Legende sowie die definitionsbedingte Verbindung zur phantastischen Literatur im Fokus.

⁷⁸ Vgl. Ewers, Hans-Heino: Was ist von Fantasy zu halten? Anmerkungen zu einer umstrittenen Gattung. In: Schwellengänge. Zur Poetik, Topik und Optik des Fantastischen in Kinder- und Jugendliteratur und –medien. Herausgegeben von Ute Dettmar, Mareite Oetken und Uwe Schwagmeier. Frankfurt am Main: Peter Lange 2012, S. 37.

⁷⁹ Vgl. Pichler, Madleine: Die Rezeption der Kinder- und Jugendbuchautorin Cornelia Funke im deutschen und endlichen Raum. Diplomarbeit. Universität Wien 2011, S. 61-68. und Blümer: Das Konzept Crossover, S. 105-114.

⁸⁰ Vgl. Schilken: Die teleologische Reise, S. 246.

⁸¹ Vgl. Schilken: Die teleologische Reise, S. 246-247.

⁸² Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 90-91. und Icha: Von Krieger, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 23-24.

⁸³ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 403-404.

⁸⁴ Vgl. Schilken: Die teleologische Reise, S. 246-247.

2.4.1. Fantasy und Science Fiction

Die erste zu beachtende Abgrenzung ist jene zur Science Fiction, die ein phantastisches und gleichzeitig an die Realität gebundenes Genre darstellt.⁸⁵ Entstehungsgeschichtlich betrachtet sind die Fantasy und die Science Fiction einander nahestehende Bereiche. Manchmal werden die beiden als ein Genre definiert, bei dem die Fantasy der Science Fiction als Subgenre zugeordnet wird. Dennoch unterscheiden sich diese beiden Kategorien in wesentlichen Merkmalen. Die Science Fiction verkörpert ein Genre, welches in einem Spannungsverhältnis zur Wissenschaft steht. Da sich die Autoren der Science Fiction der Wissenschaft bedienen, um vor allem technisierte Elemente verwenden zu können und unmögliche Motive, wie beispielsweise Zeitreisen, zu erklären, diese jedoch überzogen und entfremdet eingesetzt werden, handelt es sich um ein viel kritisiertes literarisches Gebiet. Häufig stehen technisch weit entwickelte Welten im Zentrum. Im Gegensatz dazu findet in der Fantasy eine Enttechnisierung durch Magie statt und es werden prähistorische beziehungsweise mittelalterliche Welten thematisiert, wodurch die beiden Gebiete klar voneinander abgegrenzt werden können.⁸⁶

2.4.2. Sagen und Legenden

Im Gegensatz zur Abgrenzung der Fantasy von der Science Fiction zeigt sich die Trennung von Sagen und Legenden komplexer. Sagen und Legenden bilden gemeinsam mit den verschiedenen Arten des Märchens die Wundererzählungen. Dabei vertreten sie einen diesseitigen Standpunkt im Erzählprozess und beschreiben Erscheinungen als Wunder einer anderen Welt. Sagen verkörpern in diesem Bereich die gesprochene und Legenden die geschriebene Form. In der Sage wird der Held durch ein jenseitiges Wunder aus der Bahn geworfen und durchlebt ein durch emotionale Ereignisse charakterisiertes Abenteuer. Im Gegensatz dazu erlebt der Held der Legende Unerhörtes und weniger Emotionales im Sinne von Gotteswerk. Dennoch stellen beide Formen den Anspruch einer Verbindung zur Realität. Als phantastische Genres heben sich die Sage und die Legende eben darin von der Fantasy ab, da sich die Fantasy ohne jeglichen Wirklichkeitsbezug positioniert und darstellt.⁸⁷

⁸⁵ Vgl. Pesch: Science Fiction, Horror, Fantasy, S. 139-140

⁸⁶ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 65-76. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 21-23.

⁸⁷ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 14-15. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 19.

2.4.3. Märchen und Fantasy

Auch das Märchen ist, wie Sagen und Legenden, eine alte Gattung, das einerseits von der Fantasy abgegrenzt werden kann, andererseits jedoch eine enge Verbindung zu ihr aufweist. Solms unterscheidet innerhalb der Kategorie Märchen verschiedene Subkategorien. Er differenziert zwischen Kunst-, Zauber- und Wundermärchen. Die Zauber und Wundermärchen fasst er als kleine, ursprünglich mündliche Formen der Erzählung auf, die sich in weiterer Folge zu erfundenen und schönen Geschichten entwickelten. Das Wunder ist ein relevantes Element und im Zentrum der Wunder- beziehungsweise Zaubermärchen steht ein Held, welcher mit Hilfe von magischen Wesen und Zauberdingen unmögliche Herausforderungen meistern muss. Im Gegensatz dazu steht das Kunstmärchen als romantische Gattung und frühe Form der phantastischen Literatur, das durch eine schöne Anderswelt geprägt ist.⁸⁸

Zwischen dem Märchen und der Fantasy existiert eine gewisse Nähe, welche sich vor allem darin äußert, dass die Fantasy häufig auf die Motive des Märchens zurückgreift und sich oftmals auf Märchenvorlagen bezieht. Auch die Darstellung einer prähistorischen beziehungsweise mittelalterlichen Welt ist den beiden gemein und stellt eine Verbindung dar, welche die Abgrenzung erschwert.⁸⁹ Weitere Gemeinsamkeiten der beiden phantastischen Genres sind das Figurenarsenal, Requisiten, die Gegenüberstellung von Gut und Böse, ein Happy End, Handlungsfreude und eine Handlungsstruktur des Problemlösens.⁹⁰ Unterschiede zwischen den beiden Kategorien liegen vor allem in der Länge und damit zusammenhängend in der Detailliertheit. Das Märchen ist gerafft und oberflächlich, während die Fantasy in der Beschreibung und Darstellung der Welten und Umstände meist sehr tief greift.⁹¹

2.4.4. Phantastische Literatur

Eine andere Problematik der Abgrenzung zur Fantasy umfasst jene zur phantastischen Literatur, da es sich bei dieser nicht um nebeneinander zu betrachtende Genres handelt, sondern die Frage nach der Zugehörigkeit behandelt wird. Je nachdem, ob die Fantasy als Unter- oder Oberbegriff aufgefasst wird, entsteht eine Notwendigkeit der Abgrenzung zwischen der Fantasy und der

⁸⁸ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 15-16. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 18-19.

⁸⁹ Vgl. Becker und Hallenberger: Konjunktoren des Phantastischen, S. 144-146. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 18-19.

⁹⁰ Vgl. Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens. 8. und neu bearbeitete Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1998, S. 1-40. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 19.

⁹¹ Vgl. Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 18-19. und Solms: Einfach Phantastisch, S. 20.

phantastischen Literatur. Wie bei den meisten Formen von Literatur des Wunderbaren und Irrationalen tritt das Problem der unklaren Begrifflichkeit auch in Bezug auf die phantastische Literatur auf. Ebenso wie bei der Betrachtung des Fantasybegriffes selbst herrscht Uneinigkeit darüber, ob phantastische Literatur als Ober- oder Unterbegriff behandelt werden soll.⁹²

Helmut Pesch, dessen Arbeit *Fantasy - Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung* großen Einfluss auf dem Gebiet der Forschung nahm, grenzt die Fantasy eindeutig von der phantastischen Literatur ab und legt diese als Genre fest, bei dem einer etablierten Realität eine fremde Ordnung entgegengesetzt wird.⁹³ Es existiert demnach eine empirische und bekannte Welt, die auf eine nicht empirische Ordnung zugreift, „die nicht mehr integrierter Bestandteil der Realität [...] ist.“⁹⁴ Florian Marzin vertritt einen ähnlichen Ansatz, der darauf basiert, dass zwei kompatible, aber interdependente Welten existieren, in denen zwei Handlungskreise ausschlaggebend sind. Diese beiden Handlungskreise umfassen einen fiktiv-realen Handlungskreis, der an die Grenzen der empirischen Wirklichkeit gebunden ist, und einen zweiten Kreis, welcher jedoch ohne diese Grenzen auskommt. In der Überschneidung dieser beiden unterschiedlichen Handlungskreise siedelt Marzin die phantastische Literatur an.⁹⁵

In der Auseinandersetzung mit der Phantastik im engeren Sinn ist vor allem Tzvetan Todorov zu beachten. Er fasst das Phantastische als „Grenzphänomen“ auf, das zwischen dem Natürlichen und dem Übernatürlichen steht, und setzt die phantastische Literatur genau an diese Schwelle. Auf den beiden Seiten der phantastischen Literatur befinden sich verwandte Genres der phantastischen Literatur, die entweder im Wunderbaren oder im Entsetzlichen verankert sind.⁹⁶ Uwe Durst widerspricht jedoch der genauen Abgrenzung der phantastischen Literatur zu anderen Genres, da sich diese auf Grund ihrer Ähnlichkeiten an verschiedenen Punkten überschneiden. Trotzdem betont er, dass die unterschiedlichen Genres nicht ident sind, sondern nur über eine enge Verwandtschaft verfügen, weshalb alle bisher behandelten Genres Verbindungen zueinander aufweisen und die Fantasy in unterschiedlichem Maße beeinflussen.⁹⁷

⁹² Vgl. Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberingen, S. 20.

⁹³ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 52. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberingen, S. 20.

⁹⁴ Pesch: Fantasy, S. 63.

⁹⁵ Vgl. Marzin, Florian: Die Phantastische Literatur. Eine Gattungsstudie. Frankfurt am Main u.a.: Lang 1982, S. 116-151. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberingen, S. 20.

⁹⁶ Vgl. Todorov, Tzvetan: Einführung in die phantastische Literatur. Aus dem Französischen von Karin Kersten. Ungekürzte Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer 1992, S. 25-55. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberingen, S. 20.

⁹⁷ Vgl. Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Tübingen u.a.: Francke 2001, S. 286-298. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberingen, S. 21.

2.4.5. Mythos und Fantasy

Im Gegensatz zu den bereits vorgenommenen Abgrenzungen der Fantasy, die vor allem im Sinne der Vollständigkeit angestellt wurden, stellt der Mythos auf Grund seiner Relevanz und seines Einflusses auf andere Genres ein zentrales Gebiet dieser Arbeit dar. Dementsprechend kommt diesem Genre im Folgenden besondere Aufmerksamkeit zu. Da der Mythos als eigenes Genre in dieser Arbeit als das Bindeglied zwischen den beiden Hauptbereichen, der Fantasy und dem Monomythos, auftritt und dieser für beide Kategorien als Ansatz- und Orientierungspunkt dient, wird die Abgrenzung und Beschreibung des Mythos zur Fantasy umfassender behandelt.

Als altes und multikulturelles Genre stellt der Mythos die Hauptquelle der phantastischen Literatur dar und umfasst Helden- und Göttergeschichten. Dennoch kann der Mythos selbst, zumindest nach Wilhelm Solms Ansicht gehend, nicht zur phantastischen Literatur gezählt werden, da er keine Wundererzählungen beinhaltet, sondern als Darstellungsversuch der Welt verstanden wird.⁹⁸ Ob der Mythos nun zur phantastischen Literatur gezählt wird oder nicht, beeinflusst seine Nähe zur Fantasy jedoch nicht. Neben den Gemeinsamkeiten, welche sich vor allem auf das Irrationale beziehen, unterscheidet sich die Fantasy vom Mythos im Umgang mit eben diesem. Während die Fantasy sich ihrer Künstlichkeit bewusst ist, mit ihren Momenten des Irrationalen arbeitet und diese thematisiert, nimmt der Mythos diesbezüglich eine andere Haltung ein. Als altes Genre versucht der Mythos Momente und Elemente des Irrationalen zu erklären, hebt diese allerdings nicht bewusst als solche hervor. Der Mythos ist somit eine ähnliche, aber unreflektierte und verschleierte Form und die Grundlage zur Fantasy.⁹⁹

Der Semiologe Roland Barthes legt Mythen als etwas im Alltag Vorhandenes fest. Diese „Mythen des Alltages“ fasst er als Mitteilungssysteme auf, welche aus Zeichen bestehen und Botschaften transportieren. Der Mythos wird dabei als Aussage verstanden, die überall dort auftritt, wo Rechenschaft innerhalb eines Diskurses ablegt werden kann. Barthes definiert den Mythos über die Art und Weise wie diese Botschaft ausgesprochen wird und legt den gesellschaftlichen Diskurs als Bedeutungsgeber fest. Der gesellschaftliche Diskurs bildet den Rahmen für die Ent-

⁹⁸ Vgl. Solms: Einfach Phantastisch, S. 13.

⁹⁹ Vgl. Lüthi, Max: Es war einmal, S. 11. und auch Lüthi, Max: Märchen. Bearbeitet von Heinz Rölleke. 9. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler 1996. und Pesch: Fantasy, S. 49-50. und Icha: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen, S. 18.

stehung der Objekte des Mythos. Eine weitere Festlegung Barthes' ist die Definition des Mythos als gewählte Aussage mit historischer Grundlage.¹⁰⁰ Auch der Anthropologe und Vertreter des Strukturalismus Lévi-Strauss hebt eine Verbindung zwischen dem Mythos und der Geschichte hervor. Er fasst den Mythos als etwas auf die Vergangenheit Bezogenes auf und definiert ihn als Schema, das sich unabhängig seines Gegenstandes hinsichtlich vergangener, gegenwärtiger, zukünftiger und sozialstruktureller Elemente auf alle Gesellschaften sowie Zeiten übertragen lässt.¹⁰¹

Die Funktion des Mythos liegt für Ernst Cassirer im sozialen und kulturellen Leben. Vor allem das in der Heldenreise zentrale Wachstum des im Fokus stehenden Helden, das mit der Vereinigung des Menschen mit der Natur in Verbindung steht, ist ein wichtiger Aspekt des Mythos. Er ist Ausdruck von Gefühlen und stellt den Weg des Menschen dar, auf dem er unter anderem Hoffnung und Angst erklären kann. Im Hinblick auf die Heldenreise legt Cassirer den Mythos als etwas Instrumentalisiertes fest, da Mythenkonstruktion im Sinne der Heldenreise generischen Charakter aufweist und immer Götter, Monster, Helden, das Böse und andere archetypische Charaktere und narrative Strukturen beinhaltet sind.¹⁰² Mit der Verbindung des Mythos zur Heldenreise befasste sich auch Joseph Campbell, der den Begriff des Monomythos anhand seiner Mythenforschung überhaupt erst entwickelte und für andere Genres etablierte. Er definiert den Mythos als verborgenen Zufluss, „durch den die unerschöpflichen Energien des Kosmos in die Erscheinungen der menschlichen Kultur einströmen. Religionen, Philosophien, Künste, primitive und zivilisierte Gesellschaftsformen, die Urentdeckungen der Wissenschaft und Technik, selbst die Träume, die den Schlaf erfüllen, all das gärt empor aus dem magischen Grundklang des Mythos.“¹⁰³

Campbell sieht die Funktion des Mythos darin, dass dieser Symbole liefert, „die den Menschen vorwärtstragen, und [...] anderen [...] Phantasiebildern“¹⁰⁴ entgegenwirken, die ihn in seiner eigenen Vergangenheit festketten.¹⁰⁵ Als altes Genre beeinflusst der Mythos viele andere,

¹⁰⁰ Vgl. Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp 2010, S. 251-253. und Badamchian, Orkideh: *Mythologische Strukturen im Film*. Diplomarbeit. Universität Wien 2009, S. 4-8. und Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. In: *Texte zur modernen Mythen-theorie*. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 91-105.

¹⁰¹ Vgl. Badamchian: *Mythologische Strukturen im Film*, S. 4-8. und Lévi-Strauss, Claude: *Die Struktur der Mythen*. In: *Texte zur modernen Mythen-theorie*. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 59-74.

¹⁰² Vgl. Cassirer, Ernst: *Der Mythos des Staates*. In: *Texte zur modernen Mythen-theorie*. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 39-55. und Badamchian: *Mythologische Strukturen im Film*, S. 8-12.

¹⁰³ Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 17.

¹⁰⁴ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 24.

¹⁰⁵ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 24.

wodurch sich Elemente des Mythos in anderen literarischen Bereichen finden lassen, die sich durch die mythischen Aspekte von der Gegenwart entfernen. Vor allem in der Kinder- und Jugendliteratur ist mythisches Denken ein wichtiger Gestaltungsaspekt.¹⁰⁶ Helmut Pesch hebt in seiner Arbeit die Wichtigkeit mythischer Elemente für die Fantasy hervor und bezieht sich vor allem auf Handlungsschema beziehungsweise Struktur und Figuren.¹⁰⁷

Anhand der Ausführungen über den Mythos zeigt sich dieser als altes Genre, das Erklärungsversuche der Welt umfasst und darauf abzielte, unerklärliche Phänomene zu behandeln. Der Mythos arbeitet mit Elementen des Irrationalen, die ihn mit der Fantasy in Verbindung setzen, ihn aber gleichzeitig von dieser abgrenzen. Während der Mythos ein Genre darstellt, das sich ohne besonderes Bewusstsein mit dem Phantastischen befasst, ist die Fantasy ein Gebiet, das mit seiner Künstlichkeit und den irrationalen Elementen spielt. Der Mythos als unbewusst irrationales Genre übt jedoch in einigen Aspekten Einfluss auf die abgegrenzte Fantasy aus, der sich vor allem in inhaltlichen Aspekten und Elementen der Handlung zeigt. Gemeinsame Figuren und Strukturen verleihen den beiden Genres eine unübersehbare Verbindung, die trotz der unterschiedlichen Auffassungen des Wunderbaren eine Nähe zwischen Mythos und Fantasy erzeugt.

2.4.6. Fantasy – ein eigenständiges Genre

Anhand der einzelnen Abgrenzungen zeigt sich die Komplexität der phantastischen Literatur. Vor allem die Definitionen der mit dem Phantastischen verwobenen Genres führen zu großen Herausforderungen für Literaturwissenschaftler und Forscher. Die unklaren und schwer trennbaren Begrifflichkeiten erschweren den Umgang mit einzelnen Genres und machen die Arbeit mit einem Bereich zu einer umfassenden Betrachtung der unterschiedlichen Arten von phantastischer Literatur. Dennoch ist es möglich, die Fantasy von den anderen Bereichen durch Details und Unterschiede zu trennen und so mit einem einzelnen Genre arbeiten zu können.

Die Nähe der verschiedenen phantastischen Kategorien stellt nicht nur einen Nachteil beziehungsweise eine Hürde dar, sondern ermöglicht Untersuchungen gemeinsamer Elemente und Zusammenhänge, wie es in dieser Arbeit vorgenommen werden soll. Durch die Verknüpfungen zwischen den unterschiedlichen phantastischen Gebieten lassen sich Entwicklungen ganzer literarischer Bereiche nachvollziehen, wodurch Erkenntnisse über die Entstehung von Genres

¹⁰⁶ Vgl. Kolbuch: Mythische Elemente in der modernen fantastischen Literatur, S. 10-20.

¹⁰⁷ Vgl. Pesch: Fantasy, S. 204-209.

gewonnen und gleichzeitig unterschiedliche Variationen gemeinsamer Elemente sowie der Einfluss von altertümlichen, literarischen Aspekten und Elementen auf moderne Genres aufgezeigt werden können. Vor allem die Tatsache, dass es sich bei dem zentralen Handlungsschema um ein mythologisches Produkt handelt, dessen Einfluss in moderner und vor allem junger Literatur untersucht werden soll, unterstützt diesen Aspekt, da anhand dieser Ausarbeitung die Zusammenhänge zwischen den zeitlich stark differenzierten Genres bewiesen werden können.

2.5. Festlegungen für diese Arbeit

Da der Fantasybegriff in einer Vielzahl von Definitionen beziehungsweise Definitionsversuchen vorliegt, muss eine Festlegung des Begriffes für diese Arbeit erfolgen, um den Ausgangspunkt und das Material dieser Untersuchung bestimmen zu können. Dementsprechend wird Fantasy in dieser Arbeit als Unterbegriff verwendet, der eine junge Kategorie innerhalb der als Oberbegriff aufgefassten phantastischen Literatur meint. Die Fantasy ist dabei aber als ein eigenständiges Genre, getrennt von der Science Fiction, zu verstehen. Ich fasse die Fantasy als Genre auf, welches sich an Elementen der klassischen Phantastik (siehe Abgrenzung phantastische Literatur und Fantasy) bedient und magische Wesen sowie Magie thematisiert und beinhaltet. Des Weiteren definiere ich die Fantasy in Anlehnung an die unter 2.4. beschriebenen Genres, die ich an dieser Stelle ebenfalls als Teile eines übergeordneten phantastischen Gebiets definiere. Sagen, Legenden, Mythos, Science Fiction und Märchen gelten in dieser Arbeit ebenfalls als Subgenres und sind entsprechend der Beschreibung in 2.4. von der Fantasy abzugrenzen und zu definieren. Zu beachten ist dabei, dass sich die Fantasy Elemente, Stoffe und Motive aus den angeführten Subkategorien zu eigen macht, sodass eine Verwandtschaft der genannten Genres auch in meinem Verständnis von Fantasy besteht.

Die Fantasy als phantastisches Genre wird als Populärliteratur verstanden, in der Weltenkonstruktion eine zentrale Rolle spielt und eine akzeptierende Haltung des Lesers gefordert wird. Zentral sind beschriebene Anderswelten, die sich von der realen Welt mit magischen und mystischen Elementen abheben und in der Fantasyliteratur den Schauplatz der Handlung darstellen. Miteinzubeziehen ist des Weiteren, dass die Fantasy in dieser Arbeit durchaus in kleinen Teilen in der realen Welt verankert ist, da eine Trilogie zur Untersuchung ausgewählt wurde, deren Handlung im Sinne der monomythischen Reise außerhalb der phantastischen Welt ihren Anfang hat. Des Weiteren haben die anderen behandelten Merkmale beziehungsweise Charakteristika in dieser Arbeit für den Begriff der Fantasy Gültigkeit. Dementsprechend gelten ein technikloser Status und die heroische Handlung mit all ihren Abenteuern als zentrale Merkmale der Fantasy.

3. Heldenreise - Heldenprinzip - Monomythos

3.1. Das Motiv der Heldenreise

Wie im vorigen Kapitel bereits angedeutet, ist die Heldenreise ein häufiges Motiv, das sowohl die Abenteuer eines Helden als auch seine persönliche Entwicklung beschreibt. Definiert wird die Heldenreise als die Taten und Abenteuer des Helden einer Erzählung, die für die Dramaturgie und Spannung in verschiedenen Medien relevant sind und eine typische Situationsabfolge umfassen.¹⁰⁸ Die Heldenreise bezieht sich auf eine aus dem Mythos stammende Plotstruktur, die im Sinne des *rite de passage* in ein dreiteiliges Modell eingeordnet werden kann.¹⁰⁹ Im Zentrum stehen Veränderungs- beziehungsweise Entwicklungsprozesse, ein archetypisches Figurenensemble und ein Protagonist, welcher in eine fremde Welt reist und dabei eine Transformation zu höherer Reife erlebt. Die Heldenreise als Erzähl- und Wachstumsprinzip ist Ausgangspunkt vieler Adaptionen und Anwendungen in verschiedenen Bereichen.¹¹⁰

Während in Sachliteratur über mittelalterliche Romane der Begriff Quest verwendet wird, der oftmals mit der Heldenreise und ähnlichen Begrifflichkeiten gleichgesetzt wird¹¹¹, befasste sich Joseph Campbell mit einer ähnlichen Form der Kreisstruktur. Es handelt sich bei dieser um eine Handlungsstruktur, die sich in vielen phantastischen Genres wiederfindet und eine gewisse Nähe zur mittelalterlichen Quest aufweist. Doch vor allem die Verbindung zur Fantasy, die sich in verschiedenen Analysen zeigte, rückt dieses Schema in den Fokus.¹¹²

3.2. Joseph Campbells Monomythos

Joseph Campbell (1904-1987) war ein amerikanischer Forscher, der seine Arbeit unter anderem auf diverse Mythen fokussierte. Dabei entdeckte er in den 1940er Jahren eine bestimmte Erzählstruktur, welche er den Monomythos nannte. In seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten* beschrieb er anhand diverser Mythen die Heldenreise und verdeutlichte den Aufbau sowie die einzelnen Stufen dieser archetypischen Erzählstruktur, die vielen Geschichten zugrunde

¹⁰⁸ Vgl. Knoof, Tobias: *Hypnotic Mind. Die Geheimnisse hypnotischer Sprachmuster enthüllt*. Online Business Publishing 2014, S. 570.

¹⁰⁹ Vgl. Van Gennep, Arnold: *Übergangsriten. Les rites de passage*. Aus dem Französischen von Klaus Schomburg und Sylvia M. Schomburg-Scherff. Mit einem Nachwort von Sylvia M. Schomburg-Scherff. Frankfurt am Main und New York: Campus; Paris: Edition de la Maison des Science de l'Homme 1986, S. 21. und Pesch: *Fantasy*, S. 48.

¹¹⁰ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-270. und Kolbuch: *Mythische Elemente in der modernen fantastischen Literatur*, S. 14-20.

¹¹¹ Vgl. Zimmermann: *Gattungen, Stoffe, Motive*, S. 65-68. und Helmuth: *Zentrale Themen der mittelalterlichen deutschen Literatur*, S. 55-57.

¹¹² Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-270. und <https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-storys-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

liegt.¹¹³ Dabei orientierte er sich an dem dreiteiligen Aufbau des *rite de passage* und gliederte den Monomythos in Aufbruch, Initiation und Rückkehr.¹¹⁴ Der Monomythos konnte sich vor allem im Bereich des Films als archetypische Struktur durchsetzen. Aber auch in Therapie und Literatur hat diese Erzählstruktur nachweislich Einfluss gewonnen.¹¹⁵

Auffallend am Modell des Monomythos ist die starke Anlehnung an die Psychoanalyse und Carl Gustav Jung. Obwohl der Monomythos eine fixe Gliederung umfasst und eine archetypische Struktur meint, ist zu beachten, dass die monomythische Plotstruktur in Variationen auftreten kann, aber zumindest Prüfungs- und Fluchtmotive als fixe Elemente enthalten sind. Die 17 Stufen des Monomythos, wie sie von Campbell beschrieben wurden, müssen nicht immer vollständig auftreten, da einige davon, beispielsweise die Weigerung oder die Begegnung mit der Göttin, fakultative Schritte darstellen.¹¹⁶ In *Der Heros in tausend Gestalten* fasst Campbell den Monomythos wie folgt zusammen:

„Der Mythenheld, der von der Hütte oder dem Schloß seines Alltags sich aufmacht, wird zur Schwelle der Abenteuerfahrt gelockt oder getragen, oder er begibt sich freiwillig dorthin. Dort trifft er auf ein Schattenwesen, das den Übergang bewacht. Der Held kann diese Macht besiegen oder beschwichtigen und lebendig ins Königreich der Finsternis eingehen (Bruderkampf, Kampf mit dem Drachen; Opfer, Zauber) oder vom Gegner erschlagen werden und als Toter hinabsteigen (Zerstückelung, Kreuzigung). Dann, jenseits der Schwelle, durchmißt der Held eine Welt fremdartiger und doch seltsam vertrauter Kräfte, von denen einige ihn gefährlich bedrohen (Prüfungen), andere ihm magische Hilfe leisten (Helfer). Wenn er am Nadir des mythischen Zirkels angekommen ist, hat er ein höchstes Gottesgericht zu bestehen und erhält seine Belohnung. Der Triumph kann sich darstellen als sexuelle Vereinigung mit der göttlichen Weltmutter (heilige Hochzeit), seine Anerkennung durch den Schöpfervater (Versöhnung mit dem Vater), Vergöttlichung des Helden selbst (Apotheose) oder aber, wenn die Mächte ihm feindlich geblieben sind, der Raub des Segens, den zu holen er gekommen war (Brautraub, Feuerraub); seinem Wesen nach ist er eine Ausweitung des Bewußtseins und damit des Seins (Erleuchtung, Verwandlung, Freiheit). Die Schlußarbeit ist die Rückkehr. Wenn die Mächte den Helden gesegnet haben, macht er sich nun unter ihrem Schutz auf (Sendung); wenn nicht, flieht er und wird verfolgt (Flucht in Verwandlungen, Flucht mit Hindernissen). An der Schwelle der Rückkehr müssen die transzendenten Kräfte zurückbleiben; der Held steigt aus dem Reich des Schreckens wieder empor (Rückkehr, Auferstehung). Der Segen, den er bringt, wird der Welt zum Heil (Elixier).“¹¹⁷

¹¹³ Vgl. <http://www.jcf.org/new/index.php?categoryid=11> (Letzter Zugriff 7.1.2015, 14:10) und <http://www.mrt-essen.de/joseph-campbell.html> (Letzter Zugriff 7.1.2015, 14:25) und Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-270.

¹¹⁴ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 42.

¹¹⁵ Vgl. Knoof: *Hypnotic Mind*, S. 570. und <https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-stories-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

¹¹⁶ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 265.

¹¹⁷ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 264-265.

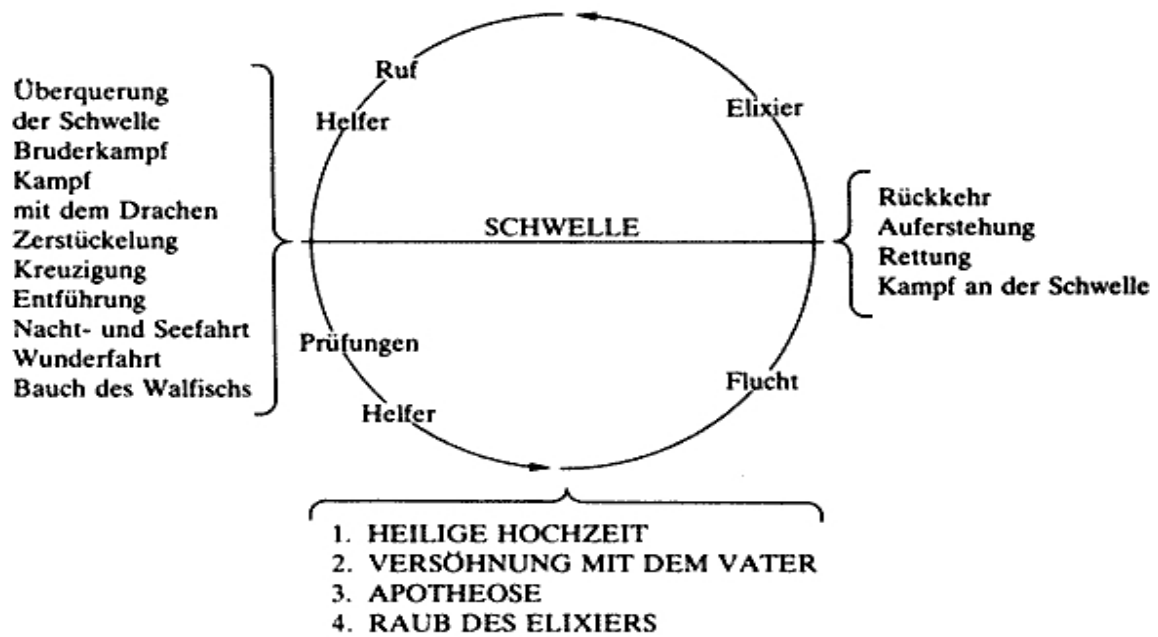


Abbildung 1: Der Monomythos nach Joseph Campbell¹¹⁸

Sowohl die graphische Darstellung als auch die Zusammenfassung von Campbell vereinfachen und verknappen den Monomythos sehr. Im folgenden Abschnitt sollen die Phasen der monomythischen Handlungsstruktur genauer geschildert werden, nicht aber ohne an dieser Stelle noch einmal ausführlicher auf den Aspekt der Variierbarkeit des Monomythos einzugehen. Da der Monomythos ein Schema umfasst, welches aus Mythen abgeleitet ist, muss bei der Arbeit mit diesem Modell unbedingt bedacht werden, dass dieser durch seine Übertragung in moderne Literatur, Filme und Therapien einige Abwandlungen und vor allem abweichende Deutungen erfahren hat. Besonders zu beachten ist, dass in den neuzeitlichen Werken einige Stufen des Monomythos eine symbolische Ausformulierung haben können. So ist es möglich, dass der Ruf des Helden innerlich erfolgt, Verführungen nicht in Frauengestalt, sondern als Sucht und Macht auftreten, oder Begegnungen mit Göttinnen ebenfalls durch Symbole der Weisheit und des Lebens verkörpert werden können. Auch das angestrebte Elixier muss nicht als Waffe, Heiltrank oder Gegenstand erscheinen, sondern kann in Form von einfachen Formulierungen neue Erkenntnisse, Erfahrungen und Wissen meinen. Freundschaften, Liebe oder Selbstbewusstsein sind ebenfalls Darstellungsweisen des gesuchten Heilmittels und können in unterschiedlichen Ausformulierungen neben vielen anderen Symbolen auftreten.¹¹⁹ Um auf die unterschiedlichen

¹¹⁸ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 265.

¹¹⁹ Vgl. Fischer, Felix: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. Hochschule für Technik und Wissenschaft Berlin. Berlin 2011. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 3-14. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 11:21)

Darstellungs- beziehungsweise Formulierungsmöglichkeiten eingehen zu können und die einzelnen Stufen klarer zu betonen, werden diese im Folgenden zusätzlich zur genaueren Beschreibung mit einigen Beispielen aus *Harry Potter*, *Der Herr der Ringe* und *Der kleine Hobbit* belegt.¹²⁰

3.2.1. Abschnitt 1 – Aufbruch

Der erste Abschnitt der monomythischen Plotstruktur bezeichnet den Aufbruch des Helden und beinhaltet fünf Stufen, welche die **Berufung**, die **Weigerung**, das **Auftauchen übernatürlicher Helfer**, das **Überschreiten der Schwelle** und den **Bauch des Walfisches** umfassen.¹²¹ Durch das Überschreiten der Schwelle im ersten Akt werden zwei wichtige Aspekte des Monomythos und der Fantasy hervorgehoben. Die Heldenreise bezieht sich nämlich nicht nur auf eine dreistufige Wachstumsphase, sondern außerdem auf das Erfahren fremder Welten. Der Held überschreitet im ersten Akt eine Schwelle, die von seiner realen Welt, in die er als festes Mitglied integriert ist, in eine unbekannte Sphäre, in der er sich erst anpassen muss, führt. Dies ist mit einigen Änderungen des Helden verbunden, die im ersten Akt den wichtigsten Aspekt darstellen.

3.2.1.1. Berufung

In einem ersten Schritt beschreibt Campbell die mythologische Anrufung des Helden, der zuallererst in seiner gewohnten Umgebung thematisiert wird. Eine Person, die schon von Geburt an zu Höherem berufen ist und der eine ungeahnte Welt offenbart wird, wird in ihrem alltäglichen Leben und normalen Umfeld beschrieben, um die Ausgangssituation des Helden hervorzuheben und seinen Status zu betonen. Nach der Schilderung dieser Ausgangslage, die notwendig ist, um den Entwicklungsstand des Helden auffassen zu können, erfolgt ein Ruf, der den Helden aus der zuvor geschilderten Normalität reißt. Dieser kann in verschiedenen Variationen auftreten. Anfangs ist er meist unauffällig und es erscheinen vereinzelt Zeichen des Rufes, die immer drängender werden. Oftmals offenbart sich ein Bote beziehungsweise Herold, der die Berufung zum Helden bringt, sobald dieser einen gewissen Punkt seines Lebens erreicht hat

¹²⁰ Die erwähnten Beispiele aus *Harry Potter* und *Der Herr der Ringe* entstammen zum Teil einer eigenständigen Untersuchung in Anlehnung an wissenschaftliche Analysen der dazugehörigen Filme. Die Ergebnisse der Filmanalysen wurden herangezogen und als Grundlage für eine Umlegung auf die Buchvorlagen verwendet. Die im Folgenden angeführten Beispiele entstanden in Orientierung an Furby, Jacqueline und Hines, Claire: *Fantasy*. London/New York: Routledge 2012, S. 61-64. und Traxler: *Harry Potter*, S. 70-94. Alle Beispiele aus *Der kleine Hobbit* wurden in Anlehnung an die Ausarbeitung von *Der Herr der Ringe*, Kesti: *Heroes of Middle-Earth*. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24) und Archer/ Francis/ Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218. eigenständig herausgearbeitet.

¹²¹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-108.

und über die notwendige Seelenreife verfügt. An dieser Stelle hat der Held einen geistigen Wechsel nötig, da der vertraute Horizont zu eng geworden ist. Der Reifegrad des Helden erfordert eine Auflösung des normalen Lebens und er ist bereit, sich weiter zu entwickeln.¹²²

Die Berufung selbst kann in der Mythologie unterschiedliche Aufgaben meinen und als Berufung zum Leben, Tod, zu einer religiösen Erleuchtung oder einer historischen Unternehmung auftreten.¹²³ „In der Erfahrung des Mystikers bildet sie das Stadium, das man ‚Erwachen des Selbst‘ genannt hat. [...] Eine solche Schwelle ist zu überschreiten, wenn der gewohnte und vertraute Horizont zu eng geworden ist und die alten Begriffe, Ideale und Verhaltensweisen nicht mehr passen wollen.“¹²⁴ Im Sinne der Psychoanalyse kann die Berufung in jedem Alter auf unterschiedliche Weise eingeleitet werden. Dabei wird vor allem zwischen einer lauten und einer leisen Berufung unterschieden. Neben dem Boten und der erforderlichen Reife des Helden gibt es bestimmte charakteristische Umstände der Berufung, welche sich auf Orte und Symbole beziehen:¹²⁵

„Im ersten Stadium der mythischen Fahrt, der Berufung, wie wir sie genannt haben, hat die Bestimmung den Helden erreicht und seinen geistigen Schwerpunkt aus dem Umkreis seiner Gruppe in eine unbekannte Zone verlegt. Diese schicksalsschwere Zone, die so verlockend ist wie gefährvoll, wird auf verschiedenste Weise vorgestellt: als fernes Land, ein Wald, ein unterirdisches Reich, unter den Wogen oder über dem Firmament, als eine verborgene Insel, ein entlegener Berggipfel oder eine tiefe Traumentrückung. Immer aber hausen in ihr seltsam fluide und vielgestaltige Wesen, drohen unvorstellbare Qualen, warten übermenschliche Taten und überirdische Freuden.“¹²⁶

Während die Umgebung immer eine unbekannte Zone umfasst, ist das Auftreten eines Boten in Form einer Person nicht zwingend notwendig. Da die Anrufung auf Ebene der Psyche geschehen und als innere Berufung erscheinen kann, ist es ebenso möglich, durch einen Mangel des Seelenlebens oder innere Veränderungen zu seiner Aufgabe zu kommen. Auch die Anrufung durch auftauchende Gegenstände und Symbole oder einen Zufall stellen weitere Möglichkeiten dar, um den Helden zu seinem Schicksal zu bringen.¹²⁷

Vor allem in modernen Realisierungen des Monomythos handelt es sich meist um einen jungen Helden, der über eine Nachricht von seinem Schicksal erfährt. Dabei kann es sich um eine herkömmliche Botschaft handeln, oder aber um ein Treffen mit dem Boten. Ein modernes, auf die Fantasy bezogenes Beispiel für eine Berufung ist in Rowlings *Harry Potter und der Stein*

¹²² Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-68.

¹²³ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-68.

¹²⁴ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 65.

¹²⁵ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-68.

¹²⁶ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 71.

¹²⁷ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 64, 71-72. und Fischer: *Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip*. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/as-sets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 4. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 11:21)

der Weisen nachzuweisen. Der Bote Hagrid, der den Vorstellungen des archetypischen Herolds vollkommen entspricht, bringt den Ruf zu dem Helden der Geschichte, informiert ihn über seine wahre Herkunft und holt ihn in die magische Welt.¹²⁸ Hätte Harry jedoch den Brief genauso erhalten, wie es der Brauch der magischen Welt vorsieht, wäre der Ruf in Form eines Briefes angekommen und es hätte keinen direkten Boten gebraucht. Dies zeigt, dass eine Berufung in moderner Fantasyliteratur auf unterschiedliche Arten stattfinden kann und nicht zwangsläufig eine Person als Überbringer voraussetzt.

3.2.1.2. Weigerung

Die Stufe der Weigerung, die Campbell als nicht zwingende, aber dennoch sehr wahrscheinliche Phase beschreibt, schließt an die Anrufung an und zeigt auf, was eine Berufung bei dem bisher normal lebenden Helden auslösen kann. Während manche Helden dem Ruf mutig folgen, kommt es in vielen Geschichten vor, dass dieser seiner Berufung nicht folgen möchte, weil er sein Leben in Gefahr sieht. Der Berufene hält an seinem Leben fest und es erfordert einiges an Überwindung bis er letztendlich dem Ruf folgt.¹²⁹

Der Held ist zu Beginn oftmals verschreckt oder ängstlich und der Ruf stößt auf Ignoranz. Da der Held seine Ideale in Gefahr sieht und ahnt, dass die Mission, zu der er berufen wurde, lebensgefährlich ist und viele Gefahren auf ihn warten, erfolgt keine Reaktion auf den Ruf des Boten. Er nimmt seine normalen Tätigkeiten wieder auf und ignoriert den Ruf sowie seine Aufgabe bis er diese nicht mehr unbeachtet lassen und er sein alltägliches Leben nicht mehr wie gewohnt fortsetzen kann. Der Schwerpunkt des Helden verlagert sich und der Held gerät in seiner normalen Umgebung in Schwierigkeiten. Langeweile, Geschäftigkeit und verminderte Leistungsfähigkeit treten auf und das Unbekannte, welches ihm eigentlich als gefährlich erscheint und eine Bedrohung seines gegenwärtigen Systems darstellt, wird verlockend. Dieses Unbekannte kann verschiedene Orte meinen und sich beispielsweise in Form eines Waldes, der Unterwelt, einer geheimen Insel oder einer Bergspitze äußern. Charakteristisch für die unbekannte Zone ist immer die Existenz unbekannter Wesen. Doch vor allem drohende Qualen, überirdische Freuden und Abenteuer kennzeichnen die unbekannte Welt.¹³⁰

Diese Stufe des Mythos ist in Fantasywerken ebenso wie im Mythos in unterschiedlichen Variationen und Ausprägungen zu entdecken. Ein eindeutiges Beispiel einer Verweigerung des

¹²⁸ Vgl. Traxler: Harry Potter, S. 81-83. und Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg: Carlsen 2013, S. 54-69.

¹²⁹ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 73-83.

¹³⁰ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 69-73.

Rufes kann in Tolkiens *Der Herr der Ringe* nachgelesen werden. Als Gandalf den Ruf zu Frodo bringt, versucht dieser, den Ring loszuwerden und ihn an Gandalf zu übergeben. Er bringt zum Ausdruck, dass er diese Aufgabe nicht übernehmen möchte und er sich vor den neuen Umständen fürchtet.¹³¹ Auch in *Der kleine Hobbit* setzt Tolkien die Stufe der Verweigerung ein, da Bilbo Beutlin sich der Gruppe der Zwerge nicht anschließen möchte und die Reise verweigert. Er entschließt sich zuerst dazu, das Auenland nicht zu verlassen und hat keinerlei Interesse an Abenteuern.¹³²

3.2.1.3. Übernatürliche Hilfe

Nachdem die Berufung erfolgte und der Held dem Ruf, mehr oder weniger freiwillig, gefolgt ist, treten laut Campbell ein oder mehrere Charaktere auf, die für den Schutz des Helden zuständig sind und ihm zur Seite stehen. Oftmals handelt es sich bei diesen vorrangig um eine alte Frau oder einen alten Mann, welche ihm als freundlich gesinnte Mentoren beistehen und ihn mit magischen Amuletten, anderen Gegenständen oder Erkenntnissen ausstatten, die ihn vor feindlichen Kräften schützen sollen. Der magische Helfer kann in unterschiedlichen Verkörperungen auftreten und als hilfreiches Weiblein, Gottesmutter, Zauberer, Waldbewohner, Schäfer oder Wächter dargestellt werden. Selbst das eigene Unbewusste kann als Hilfe vorkommen, solange der Held dem Ruf des Schicksals freiwillig gefolgt ist.¹³³ Die Mentorfiguren können den Helden auf seiner Reise über unterschiedliche Zeiträume hinweg unterstützen. Dementsprechend ist es denkbar, dass ein Mentor nur für kurze Zeit und zur Ausstattung des Helden erscheint oder er ihn über weite Strecken seiner Reisen begleitet und unterstützt.¹³⁴ Neben dem übernatürlichen Helfer ist das Auftreten von Führern in Form von Lehrern, Fährmänner oder göttlichen Figuren, wie beispielsweise Hermes oder Merkur, möglich. Diese können sogar dann auftreten, wenn der Held den Ruf verweigert hat und seine Reise nicht freiwillig antrat.¹³⁵

Die Unterstützung des Helden durch eine Figur der Weisheit ist nicht nur in Mythen ein zentraler Aspekt, sondern findet in Literatur aller Epochen ihren Platz. Von mittelalterlichen Erzäh-

¹³¹ Vgl. Kesti: Heroes of Middle-Earth. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24), S. 35-49. und Tolkien, John R.R.: *Der Herr der Ringe. Die Gefährten*. Stuttgart: Klett-Cotta 2001, S. 89-90.

¹³² Vgl. Tolkien, John R.R.: *Der kleine Hobbit*. München: dtv 2013, S. 11-13, 38-40. und Archer/Francis/Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218.

¹³³ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 76, 83-87.

¹³⁴ Vgl. Fischer: *Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip*. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 7. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 11:21)

¹³⁵ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 76, 83-87.

lungen mit weisen Zauberern, wie beispielsweise Merlin, bis hin zu modernen Filmen und Romanen ist das Motiv des weisen Helfers zu finden. Ein Beispiel aus den hier zentralen Fantasyromanen, in denen es sich bei der magischen Hilfe um einen Mentor handelt, ist unter anderem der Zauberer Gandalf in *Der Herr der Ringe* und *Der kleine Hobbit*.¹³⁶ Diese Figur wird in beiden Fällen als übernatürliche Hilfe dargestellt und tritt in *Der Herr der Ringe* sogar noch vor Frodos Berufung auf, weil die beiden sich bereits kennen. Dieser Umstand stellt nicht nur ein gutes Beispiel für diese dritte Phase des ersten Aktes dar, sondern verweist auch auf die Variierbarkeit des Monomythos, da die einzelnen Stufen hier verschoben sind und in abweichender Reihenfolge auftreten. Weitere und vor allem andere Ausformulierungen der übernatürlichen Hilfe können im ersten Teil der *Harry Potter-Reihe* ausgemacht werden. Der alte Zauberer Dumbledore schenkt ihm einen Tarnumhang¹³⁷ und Molly Weasley hilft bei seinem ersten Übertritt in die magische Sekundärwelt.¹³⁸

3.2.1.4. Das Überschreiten der ersten Schwelle

„Unter dem Schutz der Gestalten, in denen seine Bestimmung sich verkörpert, und mit ihrer Hilfe gelangt der Held im Verlauf seiner Abenteuer schließlich zu dem Torhüter, der am Eingang der Zone wacht, in der größere Kräfte am Werk sind.“¹³⁹ Der Held der Mythologie hat durch Zutun der Mentoren und Amulette die Schwelle zu einer anderen Welt erreicht und ist bereit, sein Leben hinter sich zu lassen. Das Überschreiten dieser ersten Schwelle hat enorme Bedeutung für das Fortschreiten der Heldenreise, da die Schwelle ihn in jene Anderswelt führt, in der seine Reise sich vollzieht.

Der Weg, der den Helden zur Schwelle geführt hat, ist durch äußere Umstände oder den inneren Willen des Helden bestimmt. Nachdem der Held zur Schwelle gelangt ist, welche nach Campbell von mehreren Torwächtern bewacht wird, setzt die sogenannte Wiedergeburt des Helden ein. Campbell beschreibt diese Phase als zentralen Schritt, bei dem der Berufene sein Leben hinter sich lässt und von Zwängen befreit zu seinem Wachstum und seiner Erneuerung bereit ist. An der Schwelle zu einer neuen Welt und seinem neuen Ich begegnet der Held oftmals einem Schwellenwächter, der ihn einer Prüfung unterzieht und dessen Würdigkeit sowie Reife ein letztes Mal vor dem Eintritt in die fremde Welt testet. Bei der Überschreitung der Schwelle

¹³⁶ Vgl. Tolkien: *Der Herr der Ringe. Die Gefährten*, S.42, 56-93. und Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 11-13, 38-40. und Kesti: *Heroes of Middle-Earth*. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24) und Archer/Francis/Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218.

¹³⁷ Vgl. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 218-220.

¹³⁸ Vgl. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 102-104. und Traxler: *Harry Potter*, S. 84.

¹³⁹ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 91.

und der Überwindung des Schwellenhüters befreit sich der Held von seinem alten Selbst beziehungsweise seinen Gewohnheiten und hat den Akt der Wiedergeburt im Sinne des von Campbell beschriebenen Wachstumsprinzips vollzogen.¹⁴⁰ „Sein weltlicher Charakter bleibt draußen, er streift ihn ab wie eine Schlange ihre Haut.“¹⁴¹

Die erste Schwelle und der Schwellenhüter sind sehr variable Aspekte des Monomythos. Zwar sind sie immer vorhanden, treten jedoch in unterschiedlichsten Ausformulierungen auf. So ist der Schwellenhüter zwar meist eine Person beziehungsweise ein magisches Wesen, kann jedoch auch als innerer Wächter, beispielsweise als Gefühl, auftreten.¹⁴² Diese vielfältigen Darstellungen dieser Stufe, lassen sich anhand moderner Fantasyliteratur gut nachweisen. In *Harry Potter und der Stein der Weisen* können mehrere Schwellen ausgemacht werden, da Harry durch den Tropfenden Kessel in die Winkelgasse kommt¹⁴³ und er auf dem Gleis 9 $\frac{3}{4}$ durch die Mauer zum Zug schreitet.¹⁴⁴ Als Beispiel für eine Schwelle mit einem Schwellenwächter kann der zweite Band der Harry Potter-Reihe herangezogen werden. In diesem Band schützt der Hauself Dobby den Übergang zum Hogwartsexpress und verweigert dem Helden den Zutritt, weshalb dieser einen anderen Weg suchen muss, um die Schwelle in die magische Welt übertreten zu können.¹⁴⁵

3.2.1.5. Der Bauch des Walfisches

Nachdem der Held die neue, unbekannte Welt über die Schwelle betreten hat, begibt er sich auf seine Reise, auf der er früher oder später den Bauch des Walfisches betritt. Diese oftmals metaphorische Stufe bezeichnet die letzte Phase des ersten Aktes, bei der der Held die Ablegung seines weltlichen Daseins vollendet und sich für das Wachstum und die Entwicklung bereit macht. Campbell fasst diese Phase in Zusammenhang mit dem Mythos als einen Ort der letzten Reinigung und Wiedergeburt auf und beschreibt eine Handlungsphase, in der die Reinigung der Seele fortgesetzt wird. Die Seele wurde bei der Schwellenüberschreitung auf das Abenteuer vorbereitet, in dem alle Sinne von weltlichen Einflüssen gereinigt wurden, und ist für eine Veränderung bereit, die in dieser Stufe des ersten Aktes einsetzt. Der Bauch des Walfisches ist dabei als innerer Tempel zu verstehen, in dem die Selbstvernichtung im Sinne der Reinigung

¹⁴⁰ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 80-103.

¹⁴¹ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 105.

¹⁴² Vgl. Fischer: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 7. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 11:21)

¹⁴³ Vgl. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen, S. 76-80. Traxler: Harry Potter, S. 83-84.

¹⁴⁴ Vgl. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen, S. 104. und Traxler: Harry Potter, S. 83-84.

¹⁴⁵ Vgl. Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Kammer des Schreckens. Hamburg: Carlsen 2013, S. 75-76, 191.

und Vorbereitung der Reifwerdung abgeschlossen werden kann.¹⁴⁶ „Die Vorstellung, daß die Überquerung der magischen Schwelle in eine Sphäre der Wiedergeburt führt, findet in der ganzen Welt ihre Darstellung im Bild des Walfischbauches, das in der Tat ein Symbol des Mutter-schoßes ist.“¹⁴⁷ Der symbolische Bauch des Walfisches meint dementsprechend jenen Punkt, an dem die Veränderung des Helden im Sinne seiner Selbstwerdung einsetzt.

Die Phase der endgültigen Veränderung stellt einen wichtigen Aspekt in mythischen und mythologisch geprägten Erzählungen dar. Da Campbell den Faktor des Heranreifens und der Veränderung des Helden hervorhebt, ist ein entscheidendes und einschneidendes Erlebnis vonnöten, um den Helden zu einer Entwicklung zu veranlassen. Es muss ein Punkt erreicht werden, an dem der Held sich selbst überwinden muss, um sein Abenteuer bestehen zu können. Der Bauch des Wals nimmt als Wendepunkt in vielen Geschichten einen zentralen Aspekt einer Handlung ein, der in vielen verschiedenen Ausformulierungen auftreten kann. Während diese Stufe vor allem in Mythen häufig als tatsächliches Verschlungenwerden dargestellt wird, bei dem der Held, wie zum Beispiel Herakles, im Bauch eines Monsters landet und sich herauskämpfen muss¹⁴⁸, ist die Sphäre der Wiedergeburt in neuzeitlicheren Erzählungen eher symbolisch aufzufassen. So stellt beispielsweise Bilbo Beutlins Kampf mit der Spinne, bei dem er sich aus ihrem Netz befreit und sie anschließend besiegt, eine eben solche Ausformulierung dar.¹⁴⁹ Neben jenen gefährvollen Deutungen dieser Phase existieren einige Ansätze zur Auffassung einer friedvollen Umsetzung der Wiedergeburt. So deutet Sandra Traxler in ihrer Diplomarbeit zum Nachweis mythologischer Strukturen in den Harry Potter-Filmen die Zugfahrt nach Hogwarts als Reise durch den Bauch des Wals, da Harry an diesem Punkt sein Leben ebenso abstreift und sein weltliches „Muggel-Ich“ zurücklässt, um sein wahres Dasein als Zauberer mit allen Konsequenzen anzutreten.¹⁵⁰

Der Bauch des Wals stellt jedoch unabhängig von seiner Deutung und Ausformulierung die letzte Phase des ersten Aktes dar. Dabei ist es aber nicht zwingend, von der Überschreitung der ersten Schwelle direkt in den Bauch des Wals einzutreten und es kann zu Überlappungen mit

¹⁴⁶ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 103-107.

¹⁴⁷ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 103.

¹⁴⁸ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 103-107.

¹⁴⁹ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 175-187. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁵⁰ Vgl. Traxler: Harry Potter, S. 84. und Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen, S. 106-123.

den ersten Phasen des zweiten Aktes kommen. Bilbo Beutlins Weg der Prüfungen begann bereits vor seinem Kampf mit der Spinne, als er beispielsweise gegen die Trolle kämpfte.¹⁵¹ Dennoch kann der erste Akt mit diesem Handlungsabschnitt als abgeschlossen betrachtet und der Fokus auf den zweiten Akt gelegt werden.

3.2.2. Abschnitt 2 – Initiation

Der zweite Akt, die Initiation, besteht aus sechs Stufen. Der **Weg der Prüfungen**, die **Begegnung mit der Göttin**, das **Weib als Verführerin**, die **Versöhnung mit dem Vater**, die **Apotheose** und die **finale Segnung** bezeichnen die einzelnen Phasen und stellen zusammengefasst den Hauptteil einer Handlung dar. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich der Held bereits in der Anderswelt und hat den Ort seiner Selbstentwicklung erreicht. Diese fremde Zone unterscheidet sich grundlegend von seiner realen Welt und der Held steht unter anderem der Aufgabe gegenüber, sich in die neue Welt zu integrieren. Während der erste Akt das „Erwachen des Selbst“ darstellt, kann im zweiten Abschnitt von der „Reinigung des Selbst“ gesprochen werden:¹⁵²

„Im Vokabular der Mystiker ist dies die zweite Phase des Weges, die der ‚Reinigung vom Selbst‘, wo die Sinne ‚gereinigt und erniedrigt‘ werden und die Energie und Aufmerksamkeit ‚auf jenseitige Dinge sich konzentriert‘; oder, in moderneren Worten, es ist der Prozeß, in dem die infantile Bilderwelt unserer individuellen Vergangenheit aufgelöst, überwunden oder umgewandelt wird.“¹⁵³

Diese Phase setzt dementsprechend an jener Stelle des ersten Aktes an, bei der der Held seinen weltlichen Charakter hinter sich gelassen hat und nun dabei ist, sich selbst zu entdecken und sein wahres Ich zu formen. Der Reisende durchlebt auf den einzelnen Stufen des zweiten Aktes seine Reifwerdung und erlangt eine neue, gereinigte Stufe seines Selbst. Dabei müssen jedoch nicht alle im folgenden Abschnitt beschriebenen Stufen des zweiten Aktes erfüllt werden.

3.2.2.1. Der Weg der Prüfungen

Nachdem der mythische Held im ersten Akt über die Schwelle in die unbekannte Zone treten konnte, muss er in eben dieser verschiedene Prüfungen absolvieren, die seinem Wachstum dienen und den letzten Schritt der Selbstreinigung darstellen:¹⁵⁴

„Der erste Schritt in die Landschaft der Prüfungen stellt nur den Anfang eines langen und im Ernst gefährlichen Weges von Eroberungen und Augenblicken der Erleuchtung dar. Wieder, wieder und wieder sind

¹⁵¹ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 45-56. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁵² Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 109-209.

¹⁵³ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 113.

¹⁵⁴ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 109-119.

nun Drachen zu besiegen und unvermutete Schranken zu überwinden, und indessen wird es eine Unzahl von taktischen Siegen, flüchtigen Ekstasen und Blicken ins Wunderland geben.“¹⁵⁵

Diese Prüfungen des Helden können sich, wie im Zitat bereits angedeutet, unterschiedlich äußern. Es kann sich um Kämpfe gegen Monster, Rätsel oder innere Aufgaben beziehungsweise Krisen handeln, deren Überwindung den Helden in seiner Entwicklung voran- und ihn seinem gewünschten Ziel näherbringen. Der Held soll sich auf dem Weg der Prüfungen so verändern, dass er am Ende für die Erleuchtung des Geistes bereit ist und die Gabe erhalten kann, welche ihm in seiner letzten Prüfung zum Sieg verhelfen wird. Dabei erhält er Ratschläge von seinen übernatürlichen Helfern, die ihm weiterhin zur Seite stehen und ihn mit magischen Gegenständen oder verborgenen Fähigkeiten beziehungsweise Kräften unterstützen. In dieser Phase des Monomythos ist es möglich, dass weitere magische Helfer oder Mächte auftauchen, die dem Helden bei seinen Abenteuern ebenfalls als Stütze dienen. Die vorangegangene Reinigung der Seele und Sinne waren ein notwendiger Schritt, der es ermöglicht, durch das Bestehen der Prüfungen zu Höherem gelangen zu können. Wie sich dieser Schritt äußert ist nach Campbell unbestimmt, da sich dieses Wie sehr vielschichtig präsentiert.¹⁵⁶

Die Prüfungen des Helden in phantastischen Erzählungen jüngerer Zeit haben sich in vielen Aspekten seit dem Mythos nicht verändert. Immer noch geht es um Kämpfe und Schlachten gegen magische Ungeheuer, deren Überwindung einen wichtigen Fortschritt des Helden auf seiner Reise verkörpert. Beispiele für solche Prüfungen der Fähigkeiten und Talente sind Harry Potters Kampf gegen den Troll im ersten Band der Reihe¹⁵⁷, Bilbos Begegnung mit den Trollen auf dem Weg zum Erebor¹⁵⁸ oder Frodos Aufeinandertreffen mit der Spinne Kankra¹⁵⁹. Doch auch Prüfungen des Wissens und des Geistes sind Ausformulierungen dieser Phase, die häufig vorkommen und beispielsweise drauf abzielen den Willen, die Loyalität oder das Vertrauen des Helden zu testen. Eine derartige Prüfung kann in Tolkiens *Der kleine Hobbit* aufgezeigt werden, da Bilbo von der Gruppe der Zwerge als Außenseiter und Feigling betrachtet wird und er vor der Entscheidung steht, diese weiterhin zu unterstützen oder nach Hause zurückzukehren.¹⁶⁰

¹⁵⁵ Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 119.

¹⁵⁶ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 109-119.

¹⁵⁷ Vgl. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 190-194.

¹⁵⁸ Vgl. Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 45-56. und Archer/Francis/Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218.

¹⁵⁹ Vgl. Tolkien, John R.R.: *Der Herr der Ringe. Die Wiederkehr des Königs*. Stuttgart: Klett-Cotta 2001, S. 41-42. und Kesti: *Heroes of Middle-Earth*. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

¹⁶⁰ Vgl. Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 78-110. und Archer/Francis/Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218.

3.2.2.2. Die Begegnung mit der Göttin

Auf dem Weg der Prüfungen kann es zu der sogenannten Begegnung mit der Göttin kommen. Diese Stufe stellt im Mythos meist das letzte und höchste Abenteuer des Helden dar, welche den anderen Prüfungen folgt und oftmals in eine mystische Hochzeit des Helden mit einer Verkörperung der Weltenmutter mündet.¹⁶¹ Dabei ist nach Campbell zwischen verschiedenen Typen von Weltenmutter zu unterscheiden, da diese erstens als gute, nährende und zärtliche, zweitens als böse, abwesende und unerreichbare, drittens als scheltende, verbietende und strafende, viertens als Mutter des Ödipuskonfliktes und fünftens als an sich kettende Mutter auftreten kann.¹⁶²

Die mythologische Weltenmutter gibt dem Kosmos weibliche Attribute. So entsteht eine unübersehbare Beziehung zwischen Kind und Mutter sowie des Erwachsenen zur Außenwelt. Das Weib tritt in dieser Phase als Inbegriff des Wissens auf und bildet den Weg des Helden zu Wissen ab. In einem langsamen Initiationsprozess erfährt die Weltenmutter eine Verwandlung für den Helden, kann dabei aber nie größer als dieser selbst werden. Das Weib stellt somit eine Führerin des sinnlichen Abenteuers dar und leitet beziehungsweise lockt ihn. Wenn der Held ihrem Locken folgen kann, wird er über sich hinauswachsen und seine Grenzen überschreiten. Die Weltenmutter steht dabei auf niedriger Stufe und ist als hässlich beschrieben. Diese Hässlichkeit kann jedoch durch Verständnis gelöst werden.¹⁶³

Die Göttin kann in jeder Frau inkarniert und verkörpert werden. Die Begegnung mit ihr kann die größte Prüfung des Helden sein, bei der er den Segen der Liebe erringen kann: „Die Begegnung mit der Göttin – die in jeder Frau inkarniert ist – ist die entscheidende Prüfung der Gabe des Helden, den Segen der Liebe zu gewinnen [...], welcher nichts anderes ist als der Genuß des Lebens als des Gefäßes der Ewigkeit.“¹⁶⁴ Dennoch muss diese Phase nicht die letzte Prüfung des Helden und sein größtes Ziel darstellen, obwohl die klassische Rettung einer Prinzessin vor den Mächten des Bösen heute wie damals ein beliebtes Handlungselement ist. Neben dieser Umsetzung gibt es viele verschiedene und vor allem symbolische Umsetzungen dieser Begegnung, die vor allem in modernen Filmen und Büchern auftreten.

In Tolkiens *Der kleine Hobbit* kann eine derartige symbolische Begegnung erkannt werden, da es kaum Frauenfiguren in dieser Fantasyerzählung gibt. An die Stelle der Göttin tritt der Ring

¹⁶¹ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 120-131.

¹⁶² Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 121-122.

¹⁶³ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 120-131.

¹⁶⁴ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 129.

Saurons, den Bilbo in einer Höhle findet. Dieser Ring ist ein Symbol von Macht und ermöglicht es dem Hobbit, seinen Weg bis ans Ende zu gehen. Zwischen dem Ring und Bilbo entsteht dabei eine deutliche Beziehung beziehungsweise Abhängigkeit, die mit einer Vereinigung durchaus gleichgesetzt werden kann.¹⁶⁵ Eine andere Göttin tritt in *Der Herr der Ringe* auf. Die Magierin Galadriel schlüpft in diese Rolle und erscheint als Verkörperung des Wissens. Sie informiert den Helden über seine mögliche Zukunft und beschreibt ihm seinen Weg. Galadriel übernimmt außerdem die Funktion einer höheren Macht und verkörpert eine Art Orakel, das den Helden auf seinem Weg stärkt.¹⁶⁶

Die Begegnung mit der Göttin ist eine sehr umfangreiche und vielseitig deutbare Phase, die sowohl symbolisch als auch klassisch auftreten kann, aber nicht muss. Campbell beschreibt in der Zusammenfassung seines Monomythos (siehe S. 36), dass es sich bei den Zielen des Helden nicht um eine solche Vereinigung handeln muss, sondern die Begegnung mit dem Vater, die Apotheose oder die endgültige Segnung als höchstes Ziel auftreten können. Ebenso beschreibt der Mythenforscher die Möglichkeit, alle Stufen zu realisieren.¹⁶⁷

3.2.2.3. Das Weib als Verführerin

Beim Weib als Verführerin steht die Frau in Form der göttlichen Weltenkönigin für das Leben, welches der Held meistern muss. Ebenso wie die Begegnung mit der Göttin handelt es sich bei dieser Stufe um eine fakultative Phase. Die Prüfungen des Helden stellen einzelne Krisen dar und bringen ihm Erkenntnisse, die sein Bewusstsein erweitern und seine Reifung im Sinne der Initiation fördern. Das Weib und die Vereinigung können häufig als der Lebenssieg des Helden aufgefasst werden. Diese Vereinigung bezeichnet das pure Leben und ist als weitere Verwandlung darstellbar:¹⁶⁸

„Die mythische Vereinigung mit der göttlichen Weltenkönigin bedeutet den umfassenden Lebenssieg des Heros: das Weib ist das Leben, der Held der, der es erkennt und meistert. Und die Prüfungen, die seiner höchsten und endgültigen Erfahrung und Tat vorangehen, sind Symbole jener Krisenpunkte der Erkenntnis, durch welche sein Bewußtsein erweitert und fürs Ertragen des vollen Besitzes der Mutter und Zerstörerin, der ihm unwiderruflich bestimmten Braut, bereit gemacht wird.“¹⁶⁹

¹⁶⁵ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 81-82. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁶⁶ Vgl. Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Gefährten, S. 459-473. und Kesti: Heroes of Middle-Earth. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

¹⁶⁷ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 264-265.

¹⁶⁸ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 131.

¹⁶⁹ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 131-132.

Zentral bei der Vereinigung mit der Weltenkönigin sind eben jene Krisen, die den Helden von der Meisterung des Lebens abzubringen versuchen. Während der Held in seiner Reifwerdung an die Stelle des Vaters treten will, wirken Kräfte von außen auf ihn ein und versuchen seine vorgesehene Entwicklung abzuwenden. Diese Kräfte werden in der mythologischen Darstellung oft als verführerisches Weib gezeigt und durch sirenenähnliche Geschöpfe verkörpert. Doch obwohl dies ein häufiges Motiv ist, das sich in Erzählungen aller Zeiten nachweisen lässt, ist diese Stufe des Monomythos nicht zwangsläufig in allen Geschichten enthalten.¹⁷⁰

Neben der klassischen Darstellung der verführenden Frau kann diese Stufe ebenfalls eine symbolische Umsetzung erfahren. Sowohl eine Sucht des Helden als auch die Verführung durch das Böse sind denkbar.¹⁷¹ Anhand der Beispiele der vorangegangenen Stufe können Möglichkeiten der Verführung dargelegt werden, da Galadriel und der Ring diese Rolle einnehmen. Während der Ring der Macht in beiden Werken Tolkiens für den Ringträger und dessen Umfeld einer großen Versuchung entspricht und durch sein magisches Eigenleben versucht, diese von ihrem Weg abzubringen, hat Galadriel mit sich selbst und der Versuchung durch den Ring zu kämpfen, wodurch sie Frodo dazu verleitet, seine Aufgabe abzugeben und ihr den Ring zu überlassen.¹⁷²

3.2.2.4. Die Versöhnung mit dem Vater

Eine weitere Phase, die das höchste Ziel des Helden abbilden kann und meist nach der Verführung und der Begegnung mit der Göttin erfolgt, ist die Versöhnung mit dem Vater, der im Monomythos als Überich auftritt und der Entledigung der Unterdrückung und dem Ablegen der Bindung ans Ich dient:¹⁷³

„Der Vater ist hierbei als Metapher zu verstehen. In den meisten Fällen ist es zwar wirklich der Vater oder eine Vaterfigur, welche die oberste Macht im Leben des Helden darstellt. Es kann jedoch ebenso irgendjemand oder irgendetwas sein, das große Macht auf den Helden ausübt. Diese Macht gilt es zu verstehen und zu überwinden. Es kann auch die Einsicht folgen, dass nicht alles in der Welt geändert werden muss und dass das Alte auch zu dem besseren Neuen geführt hat. Es wird ein Verständnis für die geschehenen Dinge entwickelt und der Protagonist versöhnt sich mit dem Alten.“¹⁷⁴

¹⁷⁰ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 131-139.

¹⁷¹ Vgl. Fischer: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 10. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 12:17)

¹⁷² Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 81-82. und Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Gefährten, S. 459-473. und Kesti: Heroes of Middle-Earth. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24) und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁷³ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 139-163.

¹⁷⁴ Fischer: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 10. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 12:17)

Dieser Schritt ist nicht unproblematisch, da es Vertrauen in den Vater braucht. Das Weib tritt dabei als Vertraute des Helden auf und steht ihm zur Seite. Ihre Aufgabe ist es, ihn zu leiten und ihm während der Initiation beizustehen. Der Vater verkörpert im Initiationsprozess den Initiationspriester, der den Helden zu seinem Auftrag anleitet und ihn letztendlich in eine größere Welt überführt. Die Mutter wird vom Vater in diesem Schritt abgelöst und es werden die Dichotomien Gut und Böse mit Elementen der Rivalität dargestellt. Der Vater wird zum Gegenspieler des Helden und sie eifern um die Meisterung der Welt. Als Voraussetzung für das Eifern und den Sieg des Helden muss dieser jedoch seine Reifwerdung abschließen und sein neues Dasein annehmen.¹⁷⁵

Die Darstellung des Vaters ist vielseitig. Es ist möglich, dass der Vater tatsächlich durch den Vater des Helden beziehungsweise eine Vaterfigur verkörpert wird oder dass es zu einer metaphorischen Umsetzung des Vaters kommt, in der es meistens zum Kampf zwischen dem Helden und dessen Gegenspieler kommt. Letzterem entsprechend stellt der Drache Smaug in *Der kleine Hobbit* die Vatermetapher Bilbos dar¹⁷⁶, während Sauron als der ultimative Feind Frodos in *Der Herr der Ringe* in diese Rolle schlüpft.¹⁷⁷

Auch wenn die Versöhnung mit dem Vater ebenfalls nur eines von vielen möglichen Zielen des Helden darstellt, ist diese Phase in den meisten Erzählungen eine verpflichtende. Vor allem in den neueren Fantasywerken geht es der Definition nach immer um einen Kampf zwischen Gut und Böse, dessen siegreiche Bewältigung in den neueren Darstellungen dieser Phase ein zentraler Aspekt des Erfolgs des Helden ist. Da der Feind beziehungsweise der Antagonist des Helden in unendlich vielen Handlungen in die Rolle des Vaters schlüpft, ist dieser Stufe des Monomythos, vor allem in Bezug auf das Wachstum des Helden, besondere Beachtung zu schenken. Dies gründet auf der Einnahme des damit verbundenen höheren Platzes, die in vielen Wachstumsschemata und Initiationsprozessen eine zentrale Rolle spielt.

3.2.2.5. Apotheose und Segnung

Ein weiterer Schritt des Monomythos, der den Abschluss der Heldenreise ankündigt, ist die Apotheose, welche die Phase vor der endgültigen Segnung darstellt. Sobald der Held seine Prüfungen bestanden sowie die Göttin, Verführung und sein Nichtwissen letztendlich hinter sich

¹⁷⁵ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 139-163.

¹⁷⁶ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 239-264. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁷⁷ Vgl. Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Wiederkehr des Königs, S. 258-269. und Kesti: Heroes of Middle-Earth. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

gelassen hat, wird dem Helden die Tür für den letzten Schritt geöffnet. Er hat in seinen Herausforderungen seine Übernatürlichkeit gezeigt und sich als jemand Besonderes erwiesen.¹⁷⁸ In Bilbo Beutlins Fall wurde der Drache Smaug, der sein Gegenspieler war, vorerst überwunden und der begehrte Arkenstein gefunden. Erebor fällt in die Hände der Zwerge zurück und es bahnt sich die letzte Aufgabe beziehungsweise Schlacht zwischen Zwergen, Menschen und Elben an, bei der es letztendlich um die Schätze und den Reichtum des Berges geht.¹⁷⁹ Auch Harry Potter hat alle Vorbereitungen zur Vernichtung Voldemorts abgeschlossen und die Horkruxe zerstört, wodurch er für den letzten Kampf mit dem Vater am Ende von *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* bereit ist.¹⁸⁰

Der Held hat seine Initiationsphase an diesem Punkt vollendet und erhält als letzten Schritt der Initiation die endgültige Segnung. Im Laufe der Reise hat er hohe Reife erlangt und das Heilmittel für die Welt als Belohnung für seinen Erfolg erhalten. Er ist bereit, in einem dritten und letzten Akt wieder in seine Welt und sein altes Leben zurückzukehren.¹⁸¹ Die Segnung stellt die Erfüllung seines Ziels dar und meint das Erreichen dessen, weshalb der Held überhaupt erst zu seiner Heldenreise aufgebrochen ist. Während der Reise kann es jedoch sein, dass sich dieses festgelegte Ziel verändert hat, da er im Laufe seiner Abenteuer überhaupt erst erkannt hat, was sein wahres Bestreben ist.¹⁸²

Um an die genannten Beispiele der Apotheose anzuknüpfen, hat Bilbo sein Abenteuer beendet und den versprochenen Betrag als Belohnung erhalten. Der Erebor konnte als Reich der Zwerge zurückgewonnen werden und Bilbo hat zusätzlich noch den Ring der Macht in seinen Besitz gebracht.¹⁸³ Harry Potter hat am Ende sein Ziel ebenfalls erreicht, Voldemort endgültig vernichtet und für Frieden in der Zaubererwelt gesorgt.¹⁸⁴ An diesem Punkten der Handlung haben beide Helden die Stufe der Segnung erreicht und sind bereit in den nächsten Akt aufzusteigen, in dem es um die Rückkehr des Helden in seine gewohnte Welt geht.

¹⁷⁸ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 163-184.

¹⁷⁹ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 239-364. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁸⁰ Vgl. Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes. Hamburg: Carlsen 2013, S. 745-752. und Traxler: Harry Potter, S. 92-97.

¹⁸¹ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 163-184.

¹⁸² Vgl. Fischer: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 11. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 12:17)

¹⁸³ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 239-364. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁸⁴ Vgl. Rowling: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, S. 745-752. und Traxler: Harry Potter, S. 92-97.

3.2.3. Abschnitt 3 – Rückkehr

Der letzte Akt der monomythischen Plotstruktur ist die sogenannte Rückkehr, welche aus sechs Stufen besteht und sich aus der **Verweigerung**, einer **magischen Flucht**, der **Rettung von außen**, der **Rückkehr über die Schwelle**, dem **Herr der zwei Welten** und der **Freiheit zum Leben** zusammensetzt.¹⁸⁵ Während die vorangegangenen Akte die Entwicklung des Selbst thematisieren, befasst sich dieser letzte Akt mit dem Abschluss der Entwicklung und der Wiedereingliederung des Helden in sein altes Umfeld. Dabei kann es oftmals zu Problemen und erneuten Hürden kommen, da der veränderte Held mit neuen Ansichten nicht in sein altes Leben zu passen scheint. Dennoch ist diese Problematik kein zwingendes Element und es müssen nicht alle Phasen des letzten Aktes erfüllt sein.

3.2.3.1. Die Verweigerung

„Wenn der Held seine Aufgabe gelöst hat, zur Quelle vorgedrungen ist oder den Beistand einer männlichen oder weiblichen, menschlichen oder tierischen Personifikation gefunden hat, bleibt ihm noch der Rückweg mit der Trophäe, die das Leben verwandeln soll.“¹⁸⁶ Nachdem der Held demnach seine Prüfungen bestanden und am Ende der Initiationsphase das gesuchte Heilmittel erhalten hat, ist es Zeit für ihn, in sein altes Leben zurückzukehren. Meist verläuft dies ohne Weigerung und der Held kehrt in seine Welt zurück, um dort das Heilmittel anzuwenden und den aufgetretenen Mangel zu beseitigen. Es kann aber auch vorkommen, dass der Held sich weigert in seine gewohnte Umgebung zurückzukehren und er lieber in der neuen magischen Welt bleiben möchte. Dies gründet oftmals auf Zweifeln des Helden, die ihn nach der Reise wegen seiner Rückkehr und Anpassung an die alte Welt plagen.¹⁸⁷

Bei Überlegungen bezüglich einer Verweigerung der Rückkehr in die gewohnte Welt sind die Bände der Harry Potter-Reihe als zentrales Beispiel zu nennen, weil Harry beinahe am Ende jedes Bandes mit seiner Rückkehr in die Muggelwelt zu kämpfen hat und sich die Verweigerung der Rückkehr anhand dessen gut darstellen lässt. Harry, der im Sommer aufgrund des Blutschutzes dazu gezwungen ist, Zeit im Haus seiner Verwandten zu verbringen, muss immer wieder in eben jenes zurückkehren. Da die Dursleys ihn jedoch nicht mögen und er sich bei ihnen nie willkommen fühlte, ist der junge Held in allen Bänden nicht besonders froh über seine

¹⁸⁵ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 210-257.

¹⁸⁶ Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 210.

¹⁸⁷ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 210-213.

unvermeidliche Rückkehr und hat damit zu kämpfen, nicht in der magischen Welt bleiben zu können.¹⁸⁸

3.2.3.2. Die magische Flucht

Eine Alternative zur Verweigerung und anderen Arten der Rückkehr stellt die magische Flucht dar. Bei der freiwilligen Rückkehr stehen dem Helden wieder mehrere Helfer und magische Stützen zur Seite, welche auf seinem Weg abermals für Sicherheit sorgen sollen. In manchen Fällen gleicht die Rückkehr jedoch eher einer Jagd. Dann hat der Held das Heilmittel nicht erhalten, sondern gestohlen, was zu seiner Verfolgung führte. Bei der Rückkehr jeglicher Art ist es notwendig, dass der Held sich von seinem neuen Ich löst und so seine Rückkehr ermöglicht.¹⁸⁹

Um die Phase der magischen Flucht zu unterstreichen, lohnt sich eine Betrachtung des vierten Harry Potter-Bandes. In *Harry Potter und der Feuerkelch*, in dem das Trimagische Turnier ausgetragen wird, findet am Ende eine magische Flucht statt. Harry, der sich gerade mit Voldemort und dessen Anhängern auf einen Friedhof befindet, flieht mit Hilfe eines Portschlüssels, einem magischen Gegenstand, aus dem Kampf und schafft es, nach Hogwarts zurückzukehren.¹⁹⁰

3.2.3.3. Die Rettung von außen

Da der Monomythos den Erfolg des Helden verspricht und der Held in seine Welt zurückkehren muss, erfolgt häufig eine Rettung von außen, bei der der Held durch äußeres Zutun und die Wirkung von Kräften zurückgebracht wird. Die Rettung von außen führt den Helden zur zweiten Schwellenüberschreitung, welche ihn diesmal in sein altes Leben zurückbringt. Dabei wird er sozusagen in seine Welt zurückgeboren und erhält sein Ich zurück. Dieses wurde durch die vorangegangene Reise und Initiation verändert und prallt mit seiner alten Gesellschaft zusammen. Das Ich erfährt bei diesem Schritt eine Erschütterung und der Held soll gleichzeitig seine alte Welt mit Hilfe des Heilmittels erlösen.¹⁹¹

„Ob von außen gerettet, von innen getrieben oder sanft von den lenkenden Gottheiten geleitet, immer muß er mit seinem Segen wieder in die längst vergessene Atmosphäre finden, wo Menschen, die nur Fragmente des Menschen sind, sich vollkommen glauben. Er muß noch den Zusammenprall der Gesellschaft mit seinem das Ich erschütternden, das Leben erlösenden Elixier bestehen und die Rückschläge auf sich nehmen,

¹⁸⁸ Vgl. unter anderem Rowling: *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, S. 364. und Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Orden des Phönix*. Hamburg: Carlsen 2013, S. 1017-1021.

¹⁸⁹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 213.

¹⁹⁰ Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Feuerkelch*. Hamburg: Carlsen 2013, S. 698-699.

¹⁹¹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 223-232.

die ihm in Form von vernünftigen Bedenken, boshafem Widerstand und auch von guten Menschen, deren Begreifen versagt, noch bevorstehen.“¹⁹²

Wie an dem Zitat zu erkennen ist, bringt die abgeschlossene Reinigung des Selbst aus dem zweiten Akt den Helden an der Stelle seiner Rückkehr in eine schwierige Situation, in der sein neues Ich in eine alte Welt zurückkehren soll und sich in weiterer Folge wieder eingliedern muss. Dies stellt eine große Herausforderung für den Helden dar, der von all seinen neuen Erkenntnissen Hemmungen erfährt und in der Sekundärwelt gehalten wird.

Die magische Hilfe bei der Rückkehr des Helden zur Schwelle in seine Welt findet in vielen Fantasywerken ihren Platz. In *Der Herr der Ringe* werden Frodo und Sam nach ihrem letzten Kampf von Gandalf und den Adlern gerettet und nach Bruchtal gebracht, wo sie geheilt und für die Rückreise vorbereitet werden.¹⁹³ Auch in *Der kleine Hobbit* erhält Bilbo Hilfe und Unterstützung auf seiner Heimreise, die in Form von Gandalf auftritt, der mit ihm reist und den ganzen Weg für sein Wohl sowie seine Sicherheit sorgt. Die Elben Bruchtals und Beorn dienen ebenfalls Bilbos magischer Heimreise und kümmern sich um eine sichere Ankunft im Auenland.¹⁹⁴

3.2.3.4. Die Rückkehr über die Schwelle

Auf der Reise in die gewohnte Welt hat der Held abermals eine Schwelle zu überschreiten. Bei der Rückkehr über die Schwelle werden die beiden Welten different geschildert und als Dichotomie dargestellt, welche mit Leben und Tod oder Tag und Nacht verglichen werden kann. Die unterschiedliche Darstellung der Welten ist jedoch ein Trugschluss, da diese in Wahrheit eins sind und die eine nur eine vergessene Ebene beziehungsweise Dimension der anderen ist. Ziel beziehungsweise Aufgabe des Helden ist es, die normale Welt durch das erlangte Wissen zu erleuchten. Der Held stößt in seiner normalen Welt auf Probleme und hat Schwierigkeiten, sich wieder mit dem alltäglichen Leben zu befassen sowie zufrieden zu geben. Die Banalität und Vergänglichkeit von Freude und die Gemeinheiten des Lebens belasten ihn und das normale Leben lockt ihn nicht.¹⁹⁵

Von der Rückkehr über die Schwelle in die normale Welt existieren verschiedene Ausformulierungen, die von ehrenvoll bis unaufgeregt reichen. Während Harry Potter am Ende der ersten

¹⁹² Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 232.

¹⁹³ Vgl. Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Wiederkehr des Königs, S. 323-333. und Kesti: Heroes of Middle-Earth. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

¹⁹⁴ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 323-324. und Archer/Francis/Gerke: The Unofficial Hobbit Handbook, S. 149-218.

¹⁹⁵ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 232-234.

sechs Bände mit dem Hogwartsexpress zur Mauer am Gleis 9 $\frac{3}{4}$ gelangt und über diese in die normale Welt zurückkehrt, wo er von seinen Verwandten abgeholt und nach Surrey gebracht wird¹⁹⁶, ist Frodos Rückkehr durch seine Ehrung gekennzeichnet. Bei Aragorns Krönung wird Frodo als Held gefeiert und seine Wiedergeburt als ein anderer symbolisiert. Durch diese Veränderung kennzeichnen sich seine weitere Reise und seine Entscheidung nicht im Auenland bleiben zu können, da das Erlebte dafür zu schwer wiegt, weswegen die nächsten Phasen in *Der Herr der Ringe* bei dem Protagonisten Frodo nicht eindeutig nachgewiesen werden können.¹⁹⁷

3.2.3.5. Der Herr der zwei Welten und die Freiheit zum Leben

Zurück in seiner normalen Welt, kann der Held zwischen seinem alten und seinem neuen Wissen wechseln und stellt eine Verbindung zwischen beiden Welten dar. Er wird zum Beherrscher beider Welten und kann vom einen Ort zum anderen springen.¹⁹⁸ Der Held hat nach Überwindung seiner Abenteuer die Freiheit zum Leben erhalten. Er hat seine Mitte gefunden und kann sowohl frei als auch gelassen handeln und leben. Seine neuen Erkenntnisse ermöglichen ihm ein ungehemmtes Leben und machen ihn zu einem befreiten Menschen.¹⁹⁹ An dieser Stelle ist der Monomythos nach Joseph Campbell abgeschlossen und die Reise des Helden im Sinne einer Wachstumsphase ebenfalls beendet.

Als Beispiele für diese beiden abschließenden Stufen lassen sich abermals *Harry Potter* und *Der kleine Hobbit* heranziehen. Harry Potter hat in seiner abschließenden Prüfung seinen Antagonisten besiegt und die magische Welt gerettet. Er ist nun frei von seiner Verpflichtung und kann ohne tödliche Gefahr leben. Er muss nicht mehr zu den Dursleys zurückkehren und darf wählen, wo er leben möchte. Dabei sind sowohl die magische Welt als auch die Muggelwelt eine Alternative für den Helden. Diese erscheinen ihm als eine, da er als Zauberer und gleichzeitig Muggel in beiden Welten agieren kann.²⁰⁰

Bilbo erreicht diese beiden Phasen ebenfalls. Nachdem er seine Aufgabe bei den Zwergen erfüllt hat, kehrt er mit neuerworbenem Reichtum zurück und genießt seine Ankunft in seinem gewohnten Reich. Wieder im sicheren Auenland, ist Bilbo nicht vollkommen unbeeindruckt und wird durch seine Abenteuer beeinflusst. Er findet sich nur zum Teil in sein altes Leben ein

¹⁹⁶ Vgl. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 334.

¹⁹⁷ Vgl. Tolkien: *Der Herr der Ringe. Die Wiederkehr des Königs*, S. 335-377. und Kesti: *Heroes of Middle-Earth*. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf, S. 35-49. (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

¹⁹⁸ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 247-256.

¹⁹⁹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 256-257. und Fischer: *Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip*. URL: <http://www.fisherman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf>, S. 14. (Letzter Zugriff 28.3.2016, 12:17)

²⁰⁰ Vgl. Rowling: *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*, S. 745-767.

und ist bei den Hobbits nicht mehr so willkommen wie zuvor. Er erhält Besuch von Zwergen, Elben und Gandalf und verbindet beide Welten miteinander. Dennoch hat Bilbo sein friedliches Leben vorerst zurück. Er lebt in Sicherheit, Stille und ohne Sorgen, da er zu Reichtum gekommen ist und die Mächte des Bösen besiegt scheinen.²⁰¹

3.3. Zusammenfassung und Resümee

Der Monomythos von Joseph Campbell ist ein 17-stufiges Handlungsschema, das in vielen erfolgreichen Fantasywerken nachweisbar ist und bereits auf unterschiedliche Arten, wenn auch unbewusst, von vielen Autoren verwendet wurde. Die 17 Stufen dieses Schemas wurden vor der genaueren Darstellung durch ein Zitat aus Joseph Campbells Werk *Der Heros in tausend Gestalten* grob zusammengefasst und in der genaueren Darstellung durch mehrere Beispiele unterstützt. *Harry Potter*, *Der Herr der Ringe* und *Der kleine Hobbit* sind jedoch nur einige Beispiele für Fantasyliteratur, in denen der Monomythos realisiert wurde, weshalb von einer Übertragung des mythologischen Schemas auf Fantasyliteratur gesprochen werden kann. Selbst die These des Autors Marcus Johanus, der den Monomythos als Erfolgsrezept für Romane beschreibt, wird durch den Nachweis der Heldenreise in den genannten und vor allem bekannten Werken unterstützt. Dass dabei nicht alle Stufen erfüllt sein müssen, um Erfolg mit dem Monomythos zu haben, wurde in den Ausführungen dieses Schemas ebenfalls aufgezeigt.

Der Ansatzpunkt dieser Arbeit, bei dem der Monomythos als gemeinsames Handlungsschema vom Mythos auf die Fantasy übertragen wurde, ist mit dieser Darstellung erbracht und kann als Ausgangspunkt für die Analyse der ausgewählten deutschsprachigen Fantasywerke genutzt werden. Bevor diese jedoch stattfinden kann, bedarf es einer genaueren Betrachtung der im Monomythos vorkommenden zentralen Akteure, um die anschließende Untersuchung abrunden zu können.

²⁰¹ Vgl. Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 324-334. und Archer/Francis/Gerke: *The Unofficial Hobbit Handbook*, S. 149-218.

4. Figuren und Weltenmodell in Monomythos, Mythos und Fantasy

Neben der typischen Struktur der Handlung befasst Campbell sich in seiner Arbeit *Der Heros in tausend Gestalten* mit Figuren und Symbolen, die für den Monomythos von Relevanz und dementsprechend im Mythos nachweisbar sind. Dies wirkt sich ebenfalls auf die Fantasy aus, da dieses Genre stark von alten Mythen beeinflusst wird. Auf Grund dessen müssen diese Aspekte für die Untersuchung der Fantasy und deren mögliche Verbindung zum Monomythos ebenfalls herangezogen werden, wobei die Symbole in dieser Arbeit ausgespart werden, um den Rahmen der Untersuchung einhalten zu können.

4.1. Archetypische Figuren

Beim Betrachten alter Sagen, Legenden und Mythen der Griechen oder anderer Völker zeigen sich beim Rezipienten Schwierigkeiten mit der Identifikation. Es fällt dem Leser schwer, sich in diese hineinzusetzen und Gemeinsamkeiten zu seinem Leben zu finden. Dementsprechend existiert eine gewisse Distanz zwischen dem Leser und einer alten Sage, Legende oder einem Mythos, die unter anderem auf Grund der alten Stoffe entsteht und eine Bindung zur Geschichte erschwert.²⁰² Dennoch gibt es gemeinsame Aspekte, welche beispielsweise in der Gestalt des Helden, eines Mentors, eines Feindes und anderer Figuren in verschiedenen Sagen, Legenden und Mythen gefunden werden können. Dieses gemeinsame Figurenensemble ist in den Arbeiten von Christopher Vogler und Michael Peinkofer unter dem komplexen Begriff *Archetypen* zusammengefasst und beschrieben.²⁰³

Der Begriff Archetyp stammt aus C.G. Jungs Lehren und entstand in Jungs Auseinandersetzung mit dem menschlichen Bewusstsein. Ausgehend von dem Konzept des Unbewussten, welches jedem menschlichen Handeln und Denken zugrunde liegt und zuerst für verdrängte sowie vergessene Inhalte persönlicher Natur stand, befasste sich Jung in weiterer Folge mit einer tieferen Ebene der menschlichen Psyche – dem kollektiven Unbewussten. Unter diesem Begriff fasst der Vater der Psychoanalyse etwas Unbewusstes auf, das allen Menschen gemein ist.²⁰⁴ Es ist „allgemeiner Natur [...], das heißt es hat im Gegensatz zur persönlichen Psyche Inhalte und

²⁰² Vgl. Henderson, Joseph, L.: Der moderne Mensch und die Mythen. In: Der Mensch und seine Symbole. Herausgegeben von Carl Gustav Jung. Olten: Walter-Verlag 1968, S. 106.

²⁰³ Vgl. Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-27. und Peinkofer, Michael: Das Zauberer-Handbuch. München: Piper 2012, S. 143-146.

²⁰⁴ Vgl. Jung, Carl Gustav: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Düsseldorf: Walter 1995, S. 13-14.

Verhaltensweisen, welche überall und in allen Individuen [...] die gleichen sind. [...] Die Inhalte des persönlichen Unbewußten sind in der Hauptsache die sogenannten *gefühlsbetonten Komplexe* [...]. Die Inhalte des kollektiven Unbewußten dagegen sind die sogenannten *Archetypen*.²⁰⁵ Über die verschiedenen Ebenen der Psyche gelangt Jung zu den Archetypen, die vor allem in Campbells Arbeit eine wichtige Rolle spielen, da er Figuren hervorgehoben hat, die unabhängig von Ort und Zeit allen Mythen als archetypisch gemein sind. Der Mythos gilt nach Jung, gemeinsam mit dem Märchen, als Ausdruck der Archetypen.²⁰⁶ Er fasst ihn als Geschichte spezieller Formen auf und beschreibt ihn als „psychische Manifestationen [...], welche das Wesen der Seele darstellen [...]“.²⁰⁷ Der Mythos enthält demnach all das, was in der menschlichen Psyche auf verborgene Art und Weise enthalten ist und nach dem er handelt.²⁰⁸

Archetypen sind verborgene Strukturen, „die erst sekundär bewußt werden können und den Inhalten des Bewußtseins fest umrissene Form verleihen.“²⁰⁹ Die Lehre der Archetypen steht in engem Zusammenhang mit anderen Konzepten der Psyche, wobei vor allem die Lehre der Instinkte eine starke Verbindung zu den Archetypen aufweist. „Archetypen sind unbewußte Abbilder der Instinkte selbst [...], mit anderen Worten: sie stellen das Grundmuster instinkthaften Verhaltes dar.“²¹⁰ Das Konzept der Instinkte und die Archetypenlehre Jungs sollen hier jedoch nicht näher betrachtet werden, da der Blick im folgenden Kapitel auf dem Kanon archetypischer Figuren in Mythos und Fantasy liegt.

4.2. Figuren und Figurenkonstellationen in Fantasy, Mythos und Monomythos

Ausgehend von der Idee kollektiver Strukturen lassen sich für den Mythos und die Fantasy einzelne archetypische Figuren festlegen, die in den meisten Geschichten zu finden sind und sich auf das Genre der Fantasy anwenden lassen. Unter einer Figur versteht man in der Literaturwissenschaft den Handlungsträger einer Geschichte, der bestimmte Eigenschaften und Handlungsbestrebungen hat. Figuren sind immer fiktiv, können jedoch an realen Personen orientiert sein. Zentral an den Figuren einer Geschichte sind deren Beziehungen zueinander und

²⁰⁵ Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte, S. 13-14.

²⁰⁶ Vgl. Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte, S. 14-17.

²⁰⁷ Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte, S. 15.

²⁰⁸ Vgl. Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte, S. 16-17.

²⁰⁹ Jung, Carl Gustav: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte. Gesammelte Werke, Band 9, 1. Halbband. Olten und Freiburg i. B. 1976, S. 56.

²¹⁰ Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte 1976, S. 56.

die Kommunikation zwischen ihnen, da diese Aspekte für die gesamte Geschichte und die einzelnen Charaktere von hoher Bedeutung sind.²¹¹ In allen Geschichten trifft man „viele[...] Figuren, deren Verhältnis zueinander als ‚Figurenkonstellation‘ bezeichnet wird. Gemeint ist damit einerseits das räumliche Zusammentreffen, andererseits aber auch das zwischen ihnen herrschende Beziehungsgeflecht [...].“²¹²

Als Teil der narrativen Struktur eines Werkes lassen sich in Bezug auf Figuren nach Fotis Jannidis drei Ebenen der Kommunikation unterscheiden, wobei lediglich die dritte Ebene, die Kommunikation zwischen den Figuren, für diese Arbeit relevant ist.²¹³ In Bezug auf Beziehungen zwischen Figuren unterscheidet Jost Schneider zwischen Freundschaften, Liebe, Feindschaft, Rivalität und Gemeinschaft. Des Weiteren differenziert er zwischen Haupt- sowie Nebenfiguren und hebt bei ersteren eine direkte Beteiligung am Geschehen hervor. Hauptfiguren weisen einen hohen Kommunikationsanteil auf und sind in der ganzen Handlung präsent. Sie werden oft sehr detailliert und präzise dargestellt, während Nebenfiguren meist typisiert sind.²¹⁴

Die Rolle der Figuren ist vor allem in Zusammenhang mit dem Monomythos als Handlungsstruktur ein zentraler Aspekt, da eine Hierarchie unter Figuren existiert, die eng mit dem Ablauf einer Handlung in Verbindung steht.²¹⁵ So ergibt sich vor allem bei handlungsreichen Erzählungen im Sinne des Monomythos eine archetypische Struktur, die mit einer Aufgabe verbunden ist und an der die einzelnen Figuren in unterschiedlichem Maße beteiligt sind, wodurch die Hierarchie der Figuren zu tragen kommt.²¹⁶ In Bezug auf diese Hierarchie existieren verschiedene Ordnungssysteme. Im Falle der Fantasy ist jenes von Vladimir Propp zu erwähnen, das zum Teil der hier verwendeten Einteilung der relevanten Figuren ähnelt.²¹⁷ Propp entwickelte in der Untersuchung russischer Zaubermärchen ein Ordnungssystem, innerhalb dessen er Merkmale, Funktionen und Rollen einzelner Figuren in Anlehnung an den Handlungsverlauf herausarbeitete. So gelang es ihm, ein System beziehungsweise ein Ensemble von Figuren zu erarbeiten und beispielsweise den Helden, den oft weisen Helfer und den Gegenspieler als zentrale

²¹¹ Vgl. Scheider, Jost: Einführung in die Roman-Analyse. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2003, S. 18-17.

²¹² Schneider: Einführung in die Roman-Analyse, S. 17.

²¹³ Vgl. Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin: De Gruyter 2004, S. 16.

²¹⁴ Vgl. Scheider: Einführung in die Roman-Analyse, S. 17.

²¹⁵ Vgl. Schneider: Einführung in die Roman-Analyse, S. 17.

²¹⁶ Vgl. Jannidis: Figur und Person, S. 99-100.

²¹⁷ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. In: Die Welt der Geschichten. Kunst und Technik des Erzählens. Herausgegeben von Alfred Mentzer und Ulrich Sonnenschein. Frankfurt am Main: Fischer 2007, S. 152-158. und Vogler: The writer's journey, S. 29-38.

Aspekte in Märchen und märchenähnlichen Geschichten zu beschreiben beziehungsweise festzulegen.²¹⁸ Dementsprechend verhält es sich mit den Figuren in Campbells Monomythos ähnlich wie im Märchen. Auf Grundlage dessen, dass Campbell seinen Monomythos in der Untersuchung von Mythen entwickelte und diese als Ausdruck des kollektiven Unbewussten gelten, ist im Falle des Monomythos als Handlungsstruktur ebenso von archetypischen Figuren zu sprechen.

In der Fantasy-Forschung herrscht bezüglich der Figuren vor allem ein Streit über deren Gestaltung. Dabei wird in erster Linie zwischen den beiden Grundformen „round character“ und „flat character“ unterschieden. Während ein „round character“ eine unberechenbare Figur, wie beispielsweise Tolkiens Saruman, meint, die für Überraschungen sorgt, ist ein „flat character“ um eine einzige Eigenschaft herum konzipiert, wodurch die Wiedererkennung der Figur vereinfacht wird.²¹⁹ Nach Helmut Pesch sind „round characters“ die erstrebenswerteren Figuren in der Fantasiliteratur, da diese den notwendigen Entwicklungsspielraum bieten. „Es handelt sich bei den Figuren der Fantasy [...] um potentielle ‚round characters‘ [...]“²²⁰, die dem Leser die Möglichkeit zur Identifizierung geben. Die Identifizierung des Lesers mit dem Protagonisten stellt einen zentralen Aspekt dar, weil diese für die Freude an der einer Geschichte von hoher Wichtigkeit ist.²²¹

„Mit welcher literarischen Figur ein Leser sich identifiziert, hängt nicht von äußeren Faktoren wie z.B. Alter, Geschlecht, Hautfarbe oder Beruf ab. Eine junge weiße Leserin kann sich ohne weiteres mit einem alten schwarzen Sklaven identifizieren, sofern ein seelischer Konflikt existiert, den literarische Figur und Leserin teilen.“²²²

Unabhängig von dem Modell der „round“ und „flat characters“ lassen sich in Bezug auf den Monomythos und die Fantasy mehrere archetypische Figuren festlegen, die unterschiedliche Funktionen in der Geschichte einnehmen und auf verschiedene Arten dargestellt sind. Diese Figuren können in die zentralen Rollen Held, Mentor, Herold, Helfer, Trickster, Schatten, Schwellenhüter und Gestaltwandler eingeteilt werden,²²³ wobei letzterer in dieser Arbeit nicht als eigenständiger Archetyp behandelt und aufgefasst, sondern die Verwandlung als Fähigkeit einzelner Figuren verstanden wird.

²¹⁸ Vgl. Jannidis: Figur und Person, S. 99-100. und Propp: Morphologie des Märchens, S. 152-158.

²¹⁹ Vgl. Ludwig, Hans W.: Arbeitsbuch Romananalyse. 5. Auflage. Tübingen: Narr 1995, S. 123.

²²⁰ Pesch: Fantasy, S. 202.

²²¹ Vgl. Schneider: Einführung in die Roman-Analyse, S. 25.

²²² Schneider: Einführung in die Roman-Analyse, S. 25.

²²³ Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 29-80.

Der Held steht in den meisten Geschichten als zentrale Hauptfigur im Vordergrund und bildet somit einen wichtigen Identifikationspunkt für den Leser. Da die einzelnen Figuren Teil der Untersuchung sind, weil die Handlungsstruktur eines Textes eng mit den Figuren und deren Beziehungen verknüpft ist, werden die aufgelisteten archetypischen Figuren im Folgenden näher behandelt.

4.2.1. Der Held

Der Heldenmythos ist die bekannteste Unterkategorie des Mythos. Er ist als Subgenre überall zu finden und weist ein universelles Grundmuster auf, das den Helden als Handlungsträger ins Zentrum rückt. Dieser charakterisiert sich auf unterschiedliche Weise durch beispielsweise seine armselige, aber wunderbare Geburt, frühe Zeichen von enormer Stärke, seinen Kampf gegen das Böse oder den Tod, anfängliche Schwierigkeiten, den Beistand von Mentoren und Wächtern sowie verschiedene Aufgaben, die ihn reifer werden lassen.²²⁴ Dabei unterscheidet Jung zwischen verschiedenen Phasen des Helden, die ihn als Trickster, also als instinktiven, hemmungslosen und kindlichen Helden, Begründer menschlicher Kulturen, mächtigen Gottmenschen oder machtmisbrauchende Figur darstellen.²²⁵ In *Kraft der Mythen* definiert Campbell den Helden als „jemand[en], der sein Leben einer Sache geweiht hat, die größer ist als er.“²²⁶ Er differenziert zwischen zwei verschiedenen Abenteuern des Helden, die entweder seinem Ruhm oder dem Wachstum seiner Persönlichkeit dienlich sind. Des Weiteren unterscheidet er zwischen unterschiedlichen Heldentypen, wobei es entweder einen selbstverantwortlichen Helden auf freiwilliger Heldenreise oder einen hineingestürzten Helden geben kann, der jedoch nur noch im Kern ein archetypischer ist.²²⁷

Innerhalb des Monomythos beschreibt Campbell den Helden als Figur, die einen gewissen Punkt ihrer Entwicklung erreicht hat und für eine weitere Entwicklung bereit ist. Da der Monomythos neben einem Handlungsschema auch ein Wachstumsprinzip meint, ist der Held als entwicklungsfähig zu verstehen.²²⁸ Der Held ist eine oftmals außergewöhnliche Person, die von vielen verehrt wird. Dennoch kann das Gegenteil eintreten, sodass er zu einer verachteten Figur wird. Ein relevantes Merkmal des Helden ist das Vorhandensein eines symbolischen Mangels,

²²⁴ Vgl. Henderson: Der moderne Mensch und die Mythen, S. 110-112.

²²⁵ Vgl. Henderson: Der moderne Mensch und die Mythen, S. 113-115.

²²⁶ Campbell, Joseph: Die Kraft der Mythen. Bilder der Seele im Leben des Menschen. In Zusammenarbeit mit Bill Moyers. Aus dem Amerikanischen übertragen von Hans-Ulrich Möhring. Zürich und München: Artemis 1994, S. 149.

²²⁷ Vgl. Campbell: Die Kraft der Mythen, S. 149-161.

²²⁸ Vgl. Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 63-83.

der im Hinblick auf das Wachstumsprinzip des Monomythos einen notwendigen Aspekt darstellt. Charakteristika des Helden sind Selbstaufopferung, Zurückstellung, das Streben nach Wahrheit, Identität, Ganzheit, Freiheit, Erfolg, Liebe und Überleben und die Loslösung von der Gemeinschaft wie ein Kind von der Mutter. Die Aufgabe des Helden liegt meist in der Suche nach einem Heilmittel. Seine Funktionen äußern sich im Wachstum, in Aktivität und im Umgang mit dem Tod. In der ganzen Geschichte ist es am Helden, Mut und Stärke zu zeigen.²²⁹

Der Held stellt allgemein die Identifikationsfigur einer Geschichte dar und gibt dieser die Struktur vor. Die Besetzung dieser Rolle ist offen gehalten, wodurch der Held in verschiedene Erscheinungen gesetzt werden kann. So existieren zum Beispiel willige, unwillige, einsame, gesellige und tragische Helden sowie Antihelden. Der Held ist jedoch unabhängig von seiner Erscheinung eine zielstrebige und geradlinige Figur, die Eigenschaften anderer archetypischer Figuren vereint.²³⁰ Als Identifikationspunkt einer Geschichte ist der Held eine Mischung aus universalen und persönlichen Eigenschaften:

„A well-rounded Hero can be determined, uncertain, charming, forgetful, impatient, and strong in body but weak at heart, all at the same time. It's the particular combination of qualities that gives an audience the sense that the Hero is one of a kind, a real person rather than a type.“²³¹

Er muss verstanden werden, um die Geschichte für den Leser interessant zu machen. Ziel ist es, die andere Welt durch dessen Augen zu sehen.²³² Um die Funktion des Helden zu verdeutlichen und seine Darstellung als entwicklungsfähige Figur zu betonen, ist es sinnvoll, an die in Kapitel 3 beschriebenen Beispiele zu denken. Harry Potter, Bilbo und Frodo Beutlin stellen drei Heldenfiguren der Fantasy dar, die innerhalb ihrer Abenteuer viel Entwicklungspotential aufweisen und den Monomythos im Sinne eines Wachstumsprozesses sehr plakativ durchleben. Alle weisen die genannten Merkmale, beispielsweise der Aufopferungsbereitschaft, auf und sind die Handlungsträger, die den Leser an deren Abenteuern und Initiationen teilhaben lassen.²³³

4.2.2. Der Herold

Eine der ersten Figuren, die mit dem Helden in Verbindung tritt und kooperiert, ist der Herold. Dieser ist ein Bote, der sich vor allem durch sein außergewöhnliches Äußeres auszeichnet und

²²⁹ Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 29-38. und Peinkofer: Das Zauberer-Handbuch, S. 147.

²³⁰ Vgl. Peinkofer: Das Zauberer-Handbuch, S. 147. und Vogler: The writer's journey, S. 29-37.

²³¹ Vogler: The writer's journey, S. 31.

²³² Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 31.

²³³ Vgl. unter anderem Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen, S. 5-335. und Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 7-334. und Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Gefährten, S. 15-526.

oft als dunkel, ekelig, schreckenerregend und schlecht aufgefasst wird. Er trägt meist abstoßende Kleidung von schlechter Qualität. Manchmal tritt er als Tier, geheimnisvolle Gestalt mit verdrecktem Gesicht oder Unbekannter auf.²³⁴ Der Bote bringt die Aufgabe zum Helden und beruft ihn. Er stellt das Zeichen dar, das dem Helden signalisiert, dass es an der Zeit für Veränderungen ist. In der Mythologie ist die Figur des Herolds von hoher Wichtigkeit, da der Bote unter anderem als göttlicher Überbringer aufgefasst werden kann. Der Herold erscheint, sobald der Held den Punkt der Reife erreicht hat, an dem er für seine Reise bereit ist. Er ist ein Motivator des Helden und zeigt diesem die Notwendigkeit seines Voranschreitens. Die Gestaltung des Boten ist variabel. Er kann als Helfer, Mentor, Trickster oder Schwellenwächter konzipiert sein.²³⁵ So stellt die Figur Gandalf in *Der Herr der Ringe* und *Der kleine Hobbit* die Botenfigur dar²³⁶, während der Herold in *Harry Potter und der Stein der Weisen* durch den Riesen Hagrid verkörpert wird.²³⁷

4.2.3. Der Mentor

Die nächste Figur, die in Zusammenhang mit dem zentralen Helden auftritt und eine wichtige Rolle innehat, ist der Mentor. Dieser tritt meist als Figur der Weisheit auf und ist eine feste Größe der Fantasyliteratur. Der Mentor hat dem Helden vor allem Wissen voraus und erscheint vor den Helfern im Geschehen. Er liefert dem Helden Motive für seine Reise und verleitet ihn dazu, über sich hinaus zu wachsen. Der Mentor stattet den Helden mit Mitteln zum Schutz aus und sorgt so für dessen Sicherheit. Diese Figur, die durch hohes Alter und Reife gekennzeichnet ist, scheidet im Laufe der Handlung häufig aus, indem sie sich für ihren Schützling opfert.²³⁸

Joseph Campbell legt diese Figur für den Monomythos als alter, weiser Mann oder altes Weiblein fest. Die Figur des weisen Mentors ist verbunden mit bestimmten Merkmalen wie Lebenserfahrung, Reife und Erkenntnis.²³⁹ Der Prototyp des weisen Mentors ist die Figur des alten Zauberers, der in dieser Form als kluger Charakter auftritt, welcher als eine Art Helfer fungiert und den Helden einerseits auf seine Abenteuer vorbereitet und diesen andererseits selbst auf den Pfad der Weisheit führt. Wie alle archetypischen Figuren kann der Mentor sowohl positiv als auch negativ besetzt sein und weist verschiedene Funktionen auf. Neben der bereits erwähnten Rolle des Helfers kann der Mentor eine Macht, einen Schutz oder eine Orientierung für den

²³⁴ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 63-72.

²³⁵ Vgl. Vogler: *The writer's journey*, S. 55-57.

²³⁶ Vgl. Tolkien: *Der Herr der Ringe. Die Gefährten*, S. 42-93. und Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 11-40.

²³⁷ Vgl. Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 54-69.

²³⁸ Vgl. Peinkofer: *Das Zauberer-Handbuch*, S. 148.

²³⁹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 83. und <http://www.duden.de/rechtschreibung/Weisheit> (Letzter Zugriff 18.2.2016, 10:07)

Helden verkörpern. Die Figur des Mentors ist nicht an eine Funktion gebunden und kann außerdem als nichtmenschliches Wesen dargestellt werden. So ist das Drachenwesen neben alten Zauberern eine häufige Verkörperung des Mentors.²⁴⁰

Im Normalfall ist der Mentor eine positive Figur, die in verschiedene Rollen schlüpft und beispielsweise als Gott oder Merlin auftreten kann. Er erscheint als Lehrer, Coach, Motivator oder Ausbilder und zeigt sich dem Helden dann, wenn er den Test zu dessen Bereitschaft bestanden hat oder der Held Hilfe benötigt.²⁴¹ „Der alte Mann erscheint immer dann, wenn der Held sich in einer ausweglosen Situation befindet, aus der ihn nur gründliche Überlegung oder ein glücklicher Einfall befreien kann [...].“²⁴² Dabei spielt die Beziehung des Mentors zu seinem Schützling eine wichtige Rolle, die in vielen Werken einen zentralen Aspekt darstellt.

Ein Beispiel für eine positive Mentorfigur und eine gute Beziehung zum Helden ist Tolkiens *Der kleine Hobbit*, in dem Bilbo und der Mentor Gandalf eine zentrale Konstellation bilden.²⁴³ Der Mentor stellt die gute Stimme dar und ist gleichzeitig ein Ziel des Helden, da dieser oftmals den Status seines Lehrers anstrebt.²⁴⁴ Auch in *Der Herr der Ringe* und *Harry Potter* verhält es sich mit dem Mentor und der Beziehung zu dem jeweiligen Helden wie in *Der kleine Hobbit*. Während Gandalf die Mentorfigur für Frodo Beutlin darstellt, tritt Albus Dumbledore in *Harry Potter* ebenfalls als alter, weiser Zauberer auf, der dem Helden beisteht.²⁴⁵

4.2.4. Der Schwellenhüter

Während die bereits beschriebenen Figuren den Helden unterstützen ist der Schwellenhüter eine hindernde Figur, die sich dem Helden in den Weg stellt und seine Reise zu verhindern sucht. Der Schwellenwächter steht an der Grenze zur anderen Welt, in die der Held eintreten möchte. Er ist eine ambivalente Figur und kann als Helfer des Feindes, kleiner Verbrecher, angeheuerter Söldner oder natürliche Figur auftreten. Auch sein Äußeres ist vielfältig. Seine Aufgabe kann darin bestehen, den Helden zu prüfen und dessen Fähigkeiten zu testen, wodurch er zur letzten Hürde vor dem Betreten der Anderswelt wird. Dabei verkörpert der Schwellenwächter oftmals die inneren Dämonen des Reisenden, die einen aufhalten wollen und zu überwinden sind. Diese

²⁴⁰ Vgl. Dörrich, Martina Karoline: Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts. Diplomarbeit. Universität Wien 2013, S. 23-25.

²⁴¹ Vgl. Vogler: *The writer's journey*, S. 39-47.

²⁴² Jung: *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte* 1995, S. 233-234.

²⁴³ Vgl. unter anderem Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S. 11-40.

²⁴⁴ Vgl. Vogler: *The writer's journey*, S. 39-47.

²⁴⁵ Vgl. unter anderem Tolkien: *Der Herr der Ringe. Die Gefährten*, S. 42-93. und Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 218-220.

Figur kann ebenfalls in unterschiedlichen Gestalten auftauchen und beispielsweise als Sphinx den Helden durch Rätsel testen.²⁴⁶

Zur Überwindung der Schwelle und des Schwellenwächters gibt es mehrere Möglichkeiten für den Helden. Er kann angreifen, weglaufen oder mit Geschick, Bestechung und Besänftigung über den Wächter triumphieren. Dabei sollte der Held bereits in den Lernprozess eingetreten sein und im Idealfall etwas aus dieser Aufgabe mitnehmen.²⁴⁷

„In stories, Threshold Guardians take on a fantastic array of forms. They may be border guards, sentinels, night watchmen, lookouts, bodyguards, banditos, editors, doormen, bouncers, entrance examiners, or anyone whose function is to temporarily block the way of the hero and test her powers. The energy of the Threshold Guardian may not be embodied as a character, but may be found as a prop, architectural feature, animal, or force of nature that blocks and tests the hero.“²⁴⁸

Der Schwellenhüter ist zusammengefasst eine Figur mit vielen verschiedenen möglichen Darstellungsweisen, die den Helden einer ersten Prüfung unterzieht. Diese kann ebenfalls auf unterschiedliche Arten, beispielsweise durch einen direkten Kampf, stattfinden und soll den Helden dazu bringen, sein weltliches Ich hinter sich zu lassen, um die Reinigung des Selbst im zweiten Akt des Monomythos vollziehen zu können.

Schwellenhüter können in verschiedenen Formen nachgewiesen werden. Während der Hauself Dobby in *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* einen Schwellenwächter darstellt, der den Helden durch das Verschließen der Schwelle zu schützen versucht,²⁴⁹ sind die Schwarzen Reiter Saurons in *Der Herr der Ringe* an der Schwelle des Auenlandes negativ besetzte Figuren, die den Helden mit aller Macht an der Überschreitung hindern wollen²⁵⁰. In *Der kleine Hobbit* lässt sich eine symbolische Ausprägung des Schwellenwächters aufzeigen, da Bilbo sich bei der Überschreitung der Schwelle selbst im Weg steht und aus Angst, Gründen der Bequemlichkeit sowie auf Grund anerzogener Werte und Vorstellungen in seinem sicheren zu Hause festhängt, bis er diese überwunden hat und sich letztendlich doch noch auf den Weg macht.²⁵¹

4.2.5. Der Schatten

Eine weitere sehr zentrale Figur neben dem Helden und dem Mentor ist der Schatten, der eine größere Rolle als der Hüter und der Bote einnimmt. Er verkörpert die dunkle Seite einer Geschichte und ist der Ausdruck von verborgenen, verworfenen und unterdrückten Dämonen. Der

²⁴⁶ Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 49-52.

²⁴⁷ Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 49-52.

²⁴⁸ Vogler: The writer's journey, S. 52.

²⁴⁹ Vgl. Rowling: Harry Potter und die Kammer des Schreckens, S. 75-76, 191.

²⁵⁰ Vgl. unter anderem Tolkien: Der Herr der Ringe. Die Gefährten, S. 106-108.

²⁵¹ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 31-40.

Schatten stellt all unsere dunklen Geheimnisse dar, weist jedoch auch positive Eigenschaften auf.²⁵²

„The Shadow in a person's psyche may be anything that has been suppressed, neglected, or forgotten. The Shadow shelters the healthy, natural feelings we believe we're not supposed to show. But healthy anger or grief, if suppressed in the territory of the Shadow, can turn to harmful energy that strikes out and undermines us in unexpected ways. The Shadow may also be unexplored potential, such as affection, creativity, or psychic ability, that goes unexpressed. 'The roads not taken', the possibilities of life that we eliminate by making choices at various stages, may collect in the Shadow, biding their time until brought into the light of consciousness.“²⁵³

Der Schatten tritt in Form des Feindes, des Gegenspielers oder als das Böse auf. Er hat eine Verbindung zum Tod und ist mit Zerstörung und Niederlagen verknüpft. Wenn der Schatten als Antagonist auftritt, muss es sich bei diesem nicht um einen direkten Gegenspieler handeln. Er kann ein Helfer sein, der dieselben Ziele wie der Held verfolgt, aber mit dessen Methoden nicht zufrieden ist. Meistens stellt der Schatten jedoch das Monster dar, das den Helden zerstören will. Er fordert diesen heraus und schafft Konflikte, mit denen sich der Held konfrontiert sieht. Der Schatten bringt das Beste im Helden hervor und kann als Teil des Helden auftreten oder mit anderen Typen kombiniert sein. Des Weiteren kann der Schatten als Maske vorkommen, die beispielsweise vom Mentor getragen wird.²⁵⁴

Entsprechend der Ausführungen lassen sich abermals an den drei bekannten Fantasybeispielen die Eigenschaften und Darstellungsweisen des Schattens aufzeigen. In *Harry Potter* ist Voldemort die zentrale Schattenfigur, die noch weitere Schatten, wie zum Beispiel die Todesser, hervorbringt. Er trachtet dem Helden nach seinem Leben und wird von Beginn an mit Tod und Zerstörung verbunden.²⁵⁵ In *Der kleine Hobbit* ist der Drache Smaug die Schattengestalt, die dem Helden Bilbo gegenübersteht, jedoch nicht direkt von diesem getötet, aber zumindest getäuscht und vertrieben wird.²⁵⁶ In *Der Herr der Ringe* hingegen gibt es, ähnlich wie in Harry Potter, eine zentrale Schattenfigur, die unter ihrer Führung abermals mehrere Marionetten hat, welche ebenfalls als Schatten auftreten. Während Sauron in Form einer höheren Macht als der Antagonist auftritt, sind Saruman und dessen gezüchtete Truppen verkörperte Schattengestalten.²⁵⁷

²⁵² Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 65-69.

²⁵³ Vogler: The writer's journey, S. 68.

²⁵⁴ Vgl. Vogler: The writer's journey, S. 65-69.

²⁵⁵ Vgl. unter anderem Rowling: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, S. 616-758.

²⁵⁶ Vgl. Tolkien: Der kleine Hobbit, S. 235-260.

²⁵⁷ Vgl. unter anderem Tolkien: Herr der Ringe. Die Gefährten, S. 313-355.

4.2.6. Der Helfer

Weitere zentrale, aber positiv besetzte Figuren sind die Helfer, die in jeder Geschichte an der Seite des Helden stehen. Der einzelne Helfer tritt als Trainingspartner, Gefährte, Gewissen oder witzige Unterstützung auf. Er kann je nach Auftreten unterschiedliche Aufgaben haben und beispielsweise für Botengänge oder das Prüfen von Plätzen zuständig sein. Vor allem der Helfer als seelische Unterstützung und Anlaufstelle des Helden nimmt eine zentrale Rolle ein, da er den übermenschlichen Helden vermenschlicht und diesen dazu bringt, sich zu öffnen. Meist ist der Helfer dementsprechend eine freundliche Person, die dem Helden zur Seite steht und ihn warnt. Des Weiteren hat der Helfer die Aufgabe, den Helden herauszufordern und zu motivieren. Jeder Held hat meist mehrere Helfer, die ein Team bilden und auf Grund ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten und Aufgaben einen wichtigen Beitrag zur Aufgabe des Reisenden leisten. Die Helfer müssen nicht menschlich sein, sondern können auch als magische beziehungsweise übernatürliche Wesen, wie zum Beispiel als Engel oder Tier, auftreten. Der Helfer verkörpert unausgedrückte Seiten und Fähigkeiten des Helden und soll den Leser an die Wichtigkeit von Freundschaft, Liebe und Zusammenhalt erinnern.²⁵⁸

Beispiele für solche Helferfiguren sind Ron und Hermine, die Harry Potter in allen Bänden der *Harry Potter*-Serie zur Seite stehen,²⁵⁹ während Bilbo Beutlin die Zwerge als Gefährten hat.²⁶⁰ Die unterschiedlichen Aufgaben und Rollen unter den Helfern können jedoch an *Der Herr der Ringe* besser nachvollzogen und aufgezeigt werden. Um Frodo sammelt sich eine Vielzahl an Helfern, die unterschiedliche Aufgaben einnehmen. Während der Waldläufer Aragorn zu einer Art Mentor wird, ist Sam die seelische Unterstützung des Helden. Gimli, Legolas, Borromir, Mary und Pippin verkörpern ebenfalls unterschiedliche Figuren, die von komisch beziehungsweise unterhaltsam über Schutz und Trainer bis hin zu schattenähnlich verteilt sind.²⁶¹

4.2.7. Der Trickster

Der Trickster ist die letzte archetypische Figur, der im Monomythos Bedeutung beigemessen wird. Er ist eine komische Figur, die den Übermut und die Sehnsucht nach Veränderung verkörpert. Er dient dazu, den Helden am Boden und dessen Ego klein zu halten. Der Trickster lockert die Situation auf und sorgt dafür, dass zu ernste Situationen mit Komik durchzogen werden. Er weist mit Komik auf die Absurdität einer Situation hin und bringt Veränderungen

²⁵⁸ Vgl. Vogler: *The writer's journey*, S. 71-75. und Peinkofer: *Das Zauberer-Handbuch*, S. 149-151. und Pesch: *Science Fiction, Horror, Fantasy*, S. 141.

²⁵⁹ Vgl. unter anderem Rowling: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, S. 285-312.

²⁶⁰ Vgl. Tolkien: *Der kleine Hobbit*, S.7-334.

²⁶¹ Vgl. unter anderem Tolkien: *Der Herr der Ringe. Die Gefährten*, S. 15-526.

mit.²⁶² Der Trickster kann als Schelm bezeichnet werden und ist ein Wesen zwischen natürlichem und übernatürlichem Dasein. Er verfügt über Unvernunft, ist instinktlos und wird erst nützlich, wenn sich die Loyalität des Tricksters zu einer Seite zeigt. Die Figur des Tricksters wird oft in Form eines Jugendlichen dargestellt.²⁶³ Um die Gestalt des Tricksters zu verdeutlichen, ist es sinnvoll, die *Harry Potter*-Bücher zu betrachten. Darin gibt es mehrere Tricksterfiguren, die durch Komik geprägt sind. So sind die Weasley Zwillinge und der Geist Peeves Figuren, die viele Seiten des Tricksters aufweisen.²⁶⁴

4.2.8. Zusammenfassung der archetypischen Figuren

Für den Monomythos lassen sich sieben Archetypen zusammenfassen, die alle in Verbindung mit dem Helden gebracht werden können, wodurch der Held als die zentrale Figur des Monomythos unterstrichen wird. Alle Besetzungen der Archetypen wirken auf den Helden ein und werden gleichzeitig von diesem beeinflusst, weshalb eine Wechselwirkung und Interaktion zwischen dem Helden und seinem Umfeld besteht.

Der Held steht im Zentrum und kommt zuerst in Kontakt mit dem Boten oder dem Mentor, die jedoch auch zu einer Person zusammengefasst sein können. Die Hauptaufgabe des Boten besteht bei seinem Zusammentreffen mit dem Helden darin, diesem seine Berufung zu überbringen, während der Mentor dem Helden mit Wissen und Führung als Vorbild und Schutz dient. Die Gefährten spielen dabei eine zentrale Rolle, da diese oftmals vom Mentor ausgewählt und geschickt wurden und dementsprechend ebenfalls für den Schutz des Helden und dessen Wohlbefinden verantwortlich sind, wobei sich dies auch in Kampftraining äußern kann. Bevor es zu einer derartigen Gemeinschaft kommen kann, muss der Held jedoch den Schwellenhüter überwinden und einer Bedrohung durch einen oder mehrere Schatten gegenüberstehen. Innerhalb dieser Konstellationen lässt sich in vielen Fällen noch eine fragwürdige Figur finden, die als Trickster bezeichnet wird und die archetypische Konstellation des Monomythos vervollständigt:

²⁶² Vgl. Vogler: *The writer's journey*, S. 77-79.

²⁶³ Vgl. Jung: *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* 1995, S. 282-290.

²⁶⁴ Vgl. Abuisba, Layla A.: *Anything's possible. An Examination of the Trickster Archetype in J.K. Rowling's Harry Potter Series*. In: *Phoenix Rising. Collected Papers on Harry Potter*. 17-21 May 2007. Published by Sharon K. Goetz. Sedalia: Narrate Conferenes 2008, S. 200-212. und Neal, Connie: *Wizards, Wardrobes and Wookiees. Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars*. Illinois: IVP Books, S. 113. und Rowling: *Harry Potter und der Orden des Phönix*, S. 791-793.

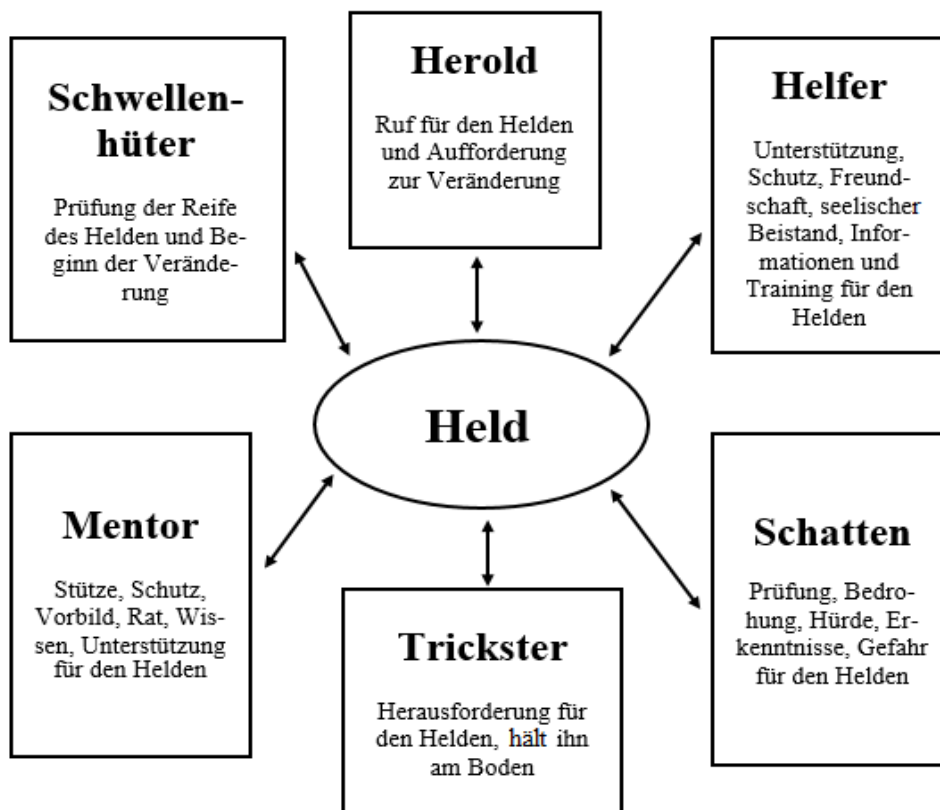


Abbildung 2: Der Held als zentrale Figur des Monomythos nach Christopher Vogler

4.3. Zwei Welten

Das letzte zu untersuchende Merkmal der Fantasy und des Monomythos ist das Vorhandensein einer zweiten, oft magisch-mystischen Welt, die allgemein als Sekundärwelt bezeichnet werden kann:

„Zu den zentralen Komponenten und konstitutiven Eigenschaften fantastischer Literatur und Kunst gehören seit ihren frühneuzeitlichen Anfängen die Konstruktion alternativer Weltentwürfe sowie die Erfindung von ästhetischen Raumgestalten, die über den empirischen und soziokulturellen Erfahrungsbereich weit hinausgehen, auch wenn sie dort ihren jeweiligen Ausgangspunkt nehmen können.“²⁶⁵

In dieser angesprochenen Raumkonstruktion zeigt sich das kreative Potenzial der Fantasy. Während die beiden Welten im Monomythos nicht zwangsläufig eine phantastische Umgebung beinhalten müssen und jegliche Art von unterschiedlichem Lebensraum als Sekundärwelt gilt, hat die Fantasy in diesem Punkt eine Verpflichtung gegenüber phantastischen Elementen. Die unterschiedlichen Fantasywelten weisen unendliche Darstellungsmöglichkeiten auf und lassen

²⁶⁵ Klenke, Pascal/Muth, Laura/Seibel, Klaudia/Simon, Annette (Hg.): Writing Worlds. Welten und Raummodelle der Fantastik. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2014, S. 9.

dem Autor Entfaltungsfreiraum. Die Welten des Fantasyromans zeichnen sich durch ihre Dynamik und das Überschreiten einer Schwelle aus, das oft rituell und mythologisch gefärbt ist.²⁶⁶ Das Vorkommen anderer Welten in der Literatur ist jedoch nichts Neues. Schon zur Zeit der Mythen und in der Artusdichtung tauchen magische Welten auf, die den heutigen phantastischen Welten vorangegangen sind.²⁶⁷ Diese Welten „sind fiktionale Räume von besonderer Anziehungskraft. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie den Rezipienten dazu verführen, sich mit Hilfe der Vorstellungskraft aus der Alltagswelt in sie hinein zu begeben und sich darin aufzuhalten, und das nicht nur einmal, sondern immer wieder.“²⁶⁸

Sekundärwelten, in die der Leser eintaucht, sollen diesen einerseits aus der Alltagswelt holen, haben aber andererseits auch eine Verbindung zu diesem, wodurch ein Spannungsverhältnis zwischen beiden Welten entsteht. „Es gibt Elemente, die gegenüber der Alltagswelt verändert sind, einen mehr oder weniger radikalen Gegenentwurf darstellen, aber es gibt auch Elemente, die dem Vertrauten entsprechen.“²⁶⁹ J.R.R. Tolkien, der als der erfolgreichste Fantasyautor seit deren Aufkommen gilt, befasste sich in seiner Arbeit an der Universität Oxford mit den literaturwissenschaftlichen Hintergründen dieses Genres und hob die Sekundärwelt sowie deren Funktion und Wichtigkeit für die Fantasy ebenfalls hervor:

„[Der Autor] schafft eine Sekundärwelt, in die unser Geist eintreten kann. Darinnen ist ‚wahr‘, was er erzählt: Es stimmt mit den Gesetzen jener Welt überein. Daher glauben wir es, solange wir uns gewissermaßen drinnen befinden. Sobald Unglaube aufkommt, ist der Bann gebrochen; der Zauber, oder vielmehr die Kunst, hat versagt. Dann sind wir wieder in der Primärwelt und betrachten die kleine, mißlungene Sekundärwelt von außen.“²⁷⁰

Zu den Welten in der Literatur gibt es verschiedene Erklärungs- beziehungsweise Konstruktionsmodelle, die sich auf Merkmale und die Art der zweiten Welt beziehen. Vor allem Maria Nikolajevas Modell, welches sie in ihrer Arbeit *The magic code* beschreibt, liefert eine Erklärung für die Welten- und Raumkonstruktion in phantastischer Literatur. Da diese sich durch die Anwesenheit von Magie, die Wirkungslosigkeit von Naturgesetzen und das Erscheinen von

²⁶⁶ Vgl. Klenke, Pascal/Muth, Laura/Seibel, Klaudia/Simon, Annette (Hg.): *Writing Worlds*, S. 9-11. und Hasenberger, Peter: *Das Erlebnis des <<endlosen Mittendrins>>. Die Faszination der Gegenwelt im Fantasy-Klassiker DER HERR DER RINGE*. In: *Outer Space. Reise in Gegenwelten*. Herausgegeben von Charles Martig und Daria Pezzoli-Olgati. Marburg: Schüren 2009, S. 155.

²⁶⁷ Vgl. Heimerl, Theresia: *Welten und Gegenwelten im Mittelalter. Die Artusdichtung als erste <triviale> Gegenwelt des Mittelalters*. In: *Outer Space. Reise in Gegenwelten*. Herausgegeben von Charles Martig und Daria Pezzoli-Olgati. Marburg: Schüren 2009, S. 49-61.

²⁶⁸ Hasenberger: *Das Erlebnis des <<endlosen Mittendrins>>*, S. 154.

²⁶⁹ Hasenberger: *Das Erlebnis des <<endlosen Mittendrins>>*, S. 154.

²⁷⁰ Tolkien, J.R.R.: *Baum und Blatt*. Frankfurt, Berlin und Wien: Klett-Cotta 1982, S. 41.

Unerklärlichem auszeichnet, während die reale Welt diese Eigenschaften nicht aufweist, bezieht sich Nikolajeva zuallererst auf die Unterscheidung zwischen Primär- und Sekundärwelt, die für diese Arbeit übernommen wird.²⁷¹

Die Primärwelt, also die reale Welt, steht der magischen Sekundärwelt gegenüber. Beide sind durch eine Schwelle verbunden, die den einzigen Weg für den Helden und seine Helfer beziehungsweise Begleiter darstellt, auf dem diese in die neue magische Welt gelangen können. Der Held wird dabei zum Verbindungsglied zwischen beiden Welten sowie Teil von Primär- und Sekundärwelt, wobei letztere auf drei unterschiedliche Arten auftreten kann.²⁷² Nikolajeva unterscheidet zwischen einer geschlossenen, einer offenen und einer implizierten Welt.²⁷³

Die geschlossene Welt beschreibt in diesem Konstruktionsansatz jenes Modell, bei dem die Sekundärwelt ohne direkte Verbindung zur realen Welt existiert und alle vorkommenden Figuren sowie der Erzähler beziehungsweise der Autor selbst darin leben. Es existiert keine magische Schwelle im engeren Sinn. Die Sekundärwelt ist für die handelnden Akteure die reale Welt. Solche Welten verfügen über einen logischen Aufbau, eigene Gesetze, detaillierte Beschreibungen, eigene Namen und manchmal sogar Landkarten und Sprachen. Beispiele für eine derartige Welt sind jene in Tolkiens *Der kleine Hobbit* oder Paolinis *Eragon*.²⁷⁴ Die detaillierte Gestaltung einer geschlossenen Welt dient der Etablierung dieser. Oftmals treten gegensätzliche Orte wie Wüsten und Berge auf. Es gibt viele Stammesgebiete, deren Grenzen von der Natur gesetzt sind, da Flüsse und Schluchten die einzelnen Gebiete trennen. Kennzeichnend für solche Welten sind außerdem Burganlagen, die große Städte ersetzen.²⁷⁵ In Bezug auf die Benennung von Orten und Figuren orientiert sich die Welt der Fantasy an verwandten Genres:

„[Der Leser] stößt zwar bei einigen Autoren auf bekannte Namen und Ortsbezeichnungen, vor allem aus dem Sagenkreis um Artus. Solche Bezüge auf Mythen, Märchen und Sagenstoffe dürfen aber nicht dazu

²⁷¹ Vgl. Nikolajeva, Maria: *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International 1988, S. 12. und Zinaida, Dzanic: *Die phantastische Welt der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Ansätze, Thesen und Untersuchungen zur modernen Kinder- und Jugendliteratur*. Masterarbeit. Universität Wien 2015, S. 47-48.

²⁷² Vgl. Meißner, Wolfgang: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Theorie und exemplarische Analyse von Erzähltexten der Jahre 1983 und 1984*. Würzburg: Königshausen und Neumann 1989, S. 117-124. und Zinaida: *Die phantastische Welt der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*, S. 47-48. und Mohr, Judith: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*. Frankfurt am Main: Peter Lang 2012, S. 183-184.

²⁷³ Vgl. Nikolajeva: *The Magic Code*, S. 36.

²⁷⁴ Vgl. Klingberg, Göte: *Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung*. In: *Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung*. Herausgegeben von Gerhard Haas. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1976, S. 227-228. und Rank, Bernhard: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*. In: *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Herausgegeben von Günter Lange. Hohengehren: Schneider Verlag 2011, S. 175-177.

²⁷⁵ Vgl. Meißner: *Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, S. 120-124.

verleiten, den Sekundärwelten eine historische oder geographische Legitimation zuzubilligen. Bei der Gestaltung der Welten bedienen sich Autoren lediglich der vorhandenen Stoffe, um den Leser schneller zum Sekundärglauben zu führen.“²⁷⁶

Im Gegensatz zur geschlossenen Welt existieren im Modell der offenen Welt beide Welten nebeneinander. Es herrscht räumliche sowie zeitliche Gleichzeitigkeit und beide Welten teilen eine magische Schwelle als Verbindungs- und Übertretungspunkt. Diese Art von Welt ist in Carrolls *Alice im Wunderland* oder in Endes *Die unendliche Geschichte* zu erkennen.²⁷⁷ Das dritte Modell, die implizite Welt, beschreibt eine Welt, die zum größten Teil der realen Welt angehört und sich durch das Vorhandensein von magischen Wesen oder Gegenständen aus der Sekundärwelt in der Primärwelt auszeichnet. Dabei sind die Protagonisten meist nicht mit der Sekundärwelt vertraut und erlangen erst durch die Konfrontation mit Elementen der Sekundärwelt Kenntnis des Neuen. Stephanie Meyer schuf in ihrer Erfolgsreihe *Twilight* eine Geschichte mit beispielhafter implizierter Sekundärwelt.²⁷⁸

Für die Sekundärwelten existieren in der Theorie und Praxis keine fixen Begriffe. Anderswelt, Gegenwelt oder andere Welt sind nur wenige Synonyme für dieses Konzept.²⁷⁹ Ebenso verhält es sich mit den immer wieder erwähnten Schwellen. Die Schwelle zwischen den beiden Welten, die als „Übertritt, [...] Schleuse, Übergang, Umsteigepunkts [sic!] und Bruch“²⁸⁰ bezeichnet wird, spielt vor allem in Bezug auf den Monomythos eine wichtige Rolle. In der phantastischen Literatur gelangt der Protagonist im Falle des Vorhandenseins einer solchen Schwelle durch magische Gegenstände oder Personen in die Sekundärwelt, in der er sein Abenteuer bestreitet. Die Art und Weise, wie der Held Zugang zu der Schwelle erhält und diese dargestellt ist, ist sehr variabel. So können Boten oder Objekte den Helden zur Schwelle führen, welche als ein alltägliches Objekt, wie ein Schrank oder ein Zug, auftreten kann:²⁸¹

„Türen, Portale, Tore und Fenster sind Bezeichnungen für Öffnungen und Durchgangsmöglichkeiten zwischen verschiedenen Räumen in unserer Alltagswelt. Drinnen und draußen, öffentlich und privat, vertraut und fremd, werden von ihnen verbunden und können durch sie gesehen und die Grenze dazwischen durchschritten werden. Sie sind somit sehr bildliche, Schemata evozierende Übergänge in eine Fantastische Welt.“²⁸²

²⁷⁶ Meißner: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, S. 122.

²⁷⁷ Vgl. Rank: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, S. 175-177. und Mohr, Judith: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 184-186.

²⁷⁸ Vgl. Rank: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, S. 175-177. und Zinaida: Die phantastische Welt der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 49. und Mohr, Judith: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 186-187.

²⁷⁹ Vgl. Loidl, Sonja: Weltenübertritt und Tod in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Dissertation. Universität Wien 2011, S. 85.

²⁸⁰ Loidl: Weltenübertritt und Tod in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 87.

²⁸¹ Vgl. Mohr: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 187-188.

²⁸² Mohr: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 188.

Diese alltäglichen Symbole der Überschreitung sind in der Fantasy meist mit magischen Elementen beziehungsweise mit Magie selbst verknüpft, um sie von der Alltagswelt zu lösen. Beispiele für derartige magische Schwellen in andere Welten sind unter anderem ein Schrank in Lewis' *Der König von Narnia* und Mauern, Telefonzellen, ein fliegendes Auto, Kamine und der Hogwartsexpress in J.K. Rowlings *Harry Potter*.²⁸³ Die Schwellen führen jedoch nicht nur in eine andere, innerhalb des Werkes real existierende Welt, die zum Beispiel als Insel, Unter- oder Parallelwelt auftreten kann, sondern auch in Traumwelten.²⁸⁴ Der Begriff Fantasy lässt sich nämlich nicht nur mit Vorstellungskraft, sondern auch mit Tag- oder Wachtraum übersetzen.²⁸⁵ In diesem Falle handelt es sich nicht um physische Welten und Reisen, sondern um jene des Bewusstseins. Dabei ist die Schwelle durch einen Traum beziehungsweise das Einschlafen und Aufwachen charakterisiert.²⁸⁶

Wie anhand der eben geschilderten Aspekte zu erkennen ist, stellt die Sekundärwelt im Monomythos ein variables, aber dennoch fixes Konzept innerhalb des Mythos und der Fantasy dar. Sie unterscheidet sich durch abweichende Gesetze und Darstellungen von der gewohnten Welt und ist für die Reise des Helden zentral. Durch die Bearbeitung der Welt und der Darstellung der relevanten Aspekte dieses Elementes ist die Darlegung der theoretischen Grundlagen für die folgende Untersuchung deutschsprachiger Fantasy abgeschlossen, da alle wichtigen Konzepte – Strukturen, Figuren und Welten – ausgearbeitet wurden, weshalb zur ausgewählten Fantasyliteratur und den Autoren Wolfgang und Heike Hohlbein übergegangen werden kann.

²⁸³ Vgl. Mohr: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 187-190.

²⁸⁴ Vgl. Loidl: Weltenübertritt und Tod in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 102-113.

²⁸⁵ Vgl. Isau, Ralf: Fantasy. Eine fantastische Herausforderung. Zur Fantasyliteratur für Kinder und Jugendliche. URL: <http://www.isau.de/werk/pdf/fantasy.pdf> (Letzter Zugriff 26.2.2016, 11:42)

²⁸⁶ Vgl. Loidl: Weltenübertritt und Tod in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, S. 106-109. und Mohr: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt, S. 191.

5. Ehepaar Hohlbein und deren Fantasy

5.1. Wolfgang und Heike Hohlbein

Wolfgang Erich Hohlbein ist ein deutschsprachiger Schriftsteller, welcher 1953 in Weimar geboren wurde und nun mit seiner Frau Heike und seinen Kindern in Neuss lebt. Hohlbein veröffentlichte erstmals im Jahre 1980 eine Science Fiction-Story über Hamlet, die im Transgalaxis-Magazin erschien und seine Laufbahn als Co-Autor und Autor für diverse Magazine einleitete. Drei Jahre später erschien das Fantasywerk *Märchenmond*, das er gemeinsam mit seiner Frau Heike verfasste und ihm zu großen Erfolg verhalf. Hohlbein entwickelte sich in weiterer Folge zum Vielschreiber und wurde zu einem der erfolgreichsten Autoren in den Bereichen Fantasy, Science Fiction, Phantastik, Mystery und Horror. Er zählt zu den beständigsten Autoren im deutschsprachigen Raum und landete mit vielen seiner Werke auf diversen Bestsellerlisten. Gleichzeitig wird er aufgrund seines Stils und seiner schnellen Produktion kritisiert.²⁸⁷

Als erfolgreicher Fantasyautor wurde Wolfgang Hohlbein bereits mehrmals ausgezeichnet.²⁸⁸ Es erschienen zahlreiche Werke unter seinen Synonymen und er veröffentlichte Werke unter den Namen Robert Craven, Henry Wolf, Michael Marks, Martin Hollburg, Jack Vernom, Ryder Delgado, Robert Lamont und Wolfgang Eschenloh.²⁸⁹ Stilistisch arbeitet Wolfgang Hohlbein mit Rückblenden, rasanten Einschnitten und einfachem Satzbau. Klischees, Spannungsmomente, das Aufgreifen alter Stoffe und eine starke Orientierung an Lovecraft kennzeichnen seine Literatur.²⁹⁰ *Die Chronik der Unsterblichen*, *Enwor*, *Anders* und *Der Greif* sind nur einige wenige Beispiele für Wolfgang Hohlbeins literarisches Schaffen.²⁹¹

Hohlbein verfasste viele seiner erfolgreichsten Werke gemeinsam mit seiner Frau Heike. Diese wurde 1954 in Neuss geboren und lernte 1971 ihren Mann Wolfgang kennen. Schon früh beschäftigte sie sich mit phantastischen Wesen und erschuf vor allem Tonfiguren, die eben solche abbildeten. Als ihr Mann, den sie drei Jahre nach ihrem Kennenlernen heiratete, Fuß in der literarischen Welt fasste, beteiligte sie sich an seinen Werken und verfasste mit ihm gemeinsam

²⁸⁷ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 213-217, 298-299.

²⁸⁸ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 213-217, 298-299.

²⁸⁹ Vgl. Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 173-174.

²⁹⁰ Vgl. Zondergold und Wiedenstreit: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 173-174. und Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 213-217, 298-299.

²⁹¹ Vgl. <http://www.hohlbein.net/neu/werke.php> (Letzter Zugriff 11.12.2015, 10:43)

die Märchenmond-Trilogie, die sie zu einem hohen Bekanntheitsgrad führte.²⁹² Eben jene Erfolgstrilogie steht in dieser Arbeit im Zentrum und soll als bekanntes und vor allem erfolgreiches Beispiel für deutschsprachige Fantasy zur Untersuchung der mythologischen Spuren herangezogen werden. Ausgehend von der These, dass sich Fantasyliteratur, wie sie bei Wolfgang Hohlbein zu finden ist, an Mythen orientiert und Hohlbein als erfolgreicher Autor klischeehafter Literatur betrachtet wird, bieten seine Werke einen guten Ansatzpunkt zur Betrachtung des Monomythos und damit verbundener Aspekte in deutschsprachiger Fantasy.

5.2. Autoren- und Literaturauswahl

Die Autorenauswahl gründet in erste Linie auf dem Erfolg des Autorenehepaars und deren Herkunft. Während eine Vielzahl von Untersuchungen englischsprachiger Fantasy existiert, ist die literaturwissenschaftliche Betrachtung der deutschsprachigen Werke sehr rar. Dementsprechend war es mir wichtig, original deutsche Werke heranzuziehen. In der Auseinandersetzung mit deutscher Fantasyliteratur zeigte sich Hohlbein rasch als einer der erfolgreichsten Autoren, der mit einer unglaublichen Werkanzahl oft als der größte deutschsprachige Fantasyautor bezeichnet wird. Mit 160 Bestsellern und einer weitaus höheren Auflagezahl als Michael Ende gilt er als der deutsche König der Fantasy. Seine Bücher wurden in rund 40 verschiedenen Sprachen übersetzt und in der ganzen Welt verkauft.²⁹³ Insgesamt veröffentlichte das Ehepaar gut 200 Werke, die in etwa 43 Millionen Mal verkauft wurden.²⁹⁴ Von den 200 Werken sind um die 70 der Fantasy zugeordnet, sodass sich die Eingrenzung auf wenige Werke als schwierig erwies. Letztendlich habe ich mich jedoch für sein Erfolgswerk *Märchenmond* entschieden, wobei nur die ersten drei Teile dieser Reihe untersucht werden, da ab dem vierten Band ein Bruch zu erkennen ist, der die ersten drei Werke zu einer Trilogie macht und die anderen auf inhaltlicher Ebene in eine neue Richtung lenkt.

Die Auswahl der Literatur in dieser Arbeit basiert zuallererst auf dem Erfolg dieser Reihe, weil die These, dass der Monomythos das Erfolgsrezept vieler erfolgreicher Werke ist, einen zentralen Aspekt dieser Untersuchung darstellt. Der erste Band der Märchenmond-Reihe ist das Durchbruchswerk des Ehepaars Hohlbein, welches in rund 40 verschiedenen Sprachen erschien und mit einer Gesamtauflage von über acht Millionen Stück eines ihrer erfolgreichsten Werke

²⁹² Vgl. <http://www.hohlbein.net/neu/heike.php> und http://www.hohlbein.de/neu/die_hohlbeins.php (Letzter Zugriff 17.2.2016, 12:06)

²⁹³ Vgl. http://maerchenmond.de/de/pr_main/index.htm (Letzter Zugriff 23.2.2015, 12:18)

²⁹⁴ Vgl. <http://www.spiegel.de/panorama/leute/wolfgang-hohlbein-fantasy-autor-dreht-neue-folgen-fuer-rtl-ii-soap-a-899857.html> (Letzter Zugriff 27.2.2016, 8:38)

ist.²⁹⁵ Auf Grund des Zusammenhangs der einzelnen Bände der Märchenmond-Reihe im Hinblick auf die Entwicklung der Geschichte und der Charaktere sollen alle drei Werke untersucht werden, um den zentralen Wachstumsprozess des Monomythos in dieser Trilogie vollständig erfassen zu können. Ein weiterer Grund für die Auswahl dieser Romane ist deren Thematik, welche zumindest zum Teil bereits einen Wachstums- beziehungsweise Initiationsprozess umfasst.

5.3. Vorstellung der ausgewählten Werke

Das Buch *Märchenmond* ist der erste Band der Reihe, in dem das Ehepaar auf rund 400 Seiten das erste Abenteuer des Geschwisterpaars Kim und Rebekka auf ihrer Reise in eine neue Welt schildert und sich dabei an diverse Merkmale der Fantasy hält. Thematisch befasst sich dieses Werk mit der Vollständigkeit der Seele und der Beschaffenheit der menschlichen Psyche. Der typische Kampf zwischen Gut und Böse ist ein zentrales Motiv der Handlung und bildet mit der Reise des Helden den Gesamtplot und die Thematik. Die ausgewählten Werke der Märchenmond- Reihe können sowohl dem Subgenre der High Fantasy als auch zum Teil der Heroic Fantasy zugeordnet werden.

Inhaltlich befasst sich der erste Band mit dem dreizehnjährigen Kim, der zu Beginn der Erzählung zu Hause in seinem Zimmer in Düsseldorf liest, als seine Eltern ihm erklären, dass seine kleine Schwester Rebekka nach einer Blinddarmoperation ohne ersichtlichen Grund ins Koma fiel. Sein Besuch im Krankenhaus verläuft merkwürdig, da er einem alten Mann begegnet, welcher sich ihm immer wieder offenbart und ihn offensichtlich zu kennen scheint, obwohl Kim sich sicher ist, dass er diesen nie zuvor gesehen hat. Noch am selben Abend taucht eben jener auf mysteriöse Weise in Kims Zimmer auf und berichtet ihm vom Land Märchenmond und der Gefangenschaft von Rebekkas Geist in einem dunklen Teil dieser unbekannten Welt. Kim tritt daraufhin die Reise an, um seine Schwester vor den bösen Mächten Märchenmonds zu befreien und ahnt nicht, dass bald weitaus mehr auf dem Spiel stehen wird. Auf seiner Reise erlebt er eine Reihe von gefährlichen Abenteuern, stößt auf eine neue Welt, findet neue Freunde beziehungsweise Vertraute und entdeckt auf der Suche nach dem Mittel zur Rettung seiner Schwester und des ganzen Landes neue Seiten an sich.²⁹⁶

Nach dem ersten Band erschien der Roman *Märchenmonds Kinder* als Fortsetzung. Hohlbein knüpft mit diesem an den ersten Band an und lässt den Protagonisten Kim ein weiteres Mal

²⁹⁵ Vgl. Feige: Das neue Lexikon der Fantasy, S. 298-299. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013.

²⁹⁶ Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 9-413.

nach Märchenmond reisen. Dieser Roman setzt abermals in der realen Welt ein, wo Rebekka und Kim ihr Leben fortgesetzt haben. Doch schon bald geschehen einige merkwürdige Dinge, die Märchenmond für Kim wieder ins Zentrum rücken. Seltsame Kinder tauchen wie aus dem Nichts auf und scheinen nichts über sich und ihre Herkunft zu wissen. Als Themistokles dann noch Zeichen sendet, setzt Kim alles daran, erneut seinen Weg nach Märchenmond zu finden und anzutreten. Dort angekommen muss Kim mit einer vollkommen verdrehten Welt umgehen. Freunde werden zu Feinden und Märchenmond ist nicht mehr das schöne Land, das Kim einst kennenlernte. Auf der Suche nach dem Ursprung des Problems durchlebt Kim eine weitere Reihe von Abenteuern, die ihn an seine Grenzen bringen, ihm aber gleichzeitig neue Freunde bescheren. Abermals sucht Kim nach dem Mittel zur Rettung Märchenmonds und setzt alles aufs Spiel, um diese phantastisch, magische Welt und dessen Bewohner zu retten. In diesem Werk stehen das drohende Ende der Magie sowie des Landes im Zentrum und Kim hat es mit vollkommen fremden Umständen zu tun, die einige neue Gefahren bereithalten. Vor allem die teilweise Umkehr von Gut und Böse, deren Grund in den Bestrebungen des Menschen liegt, das Verschwinden von Märchenmonds Kindern und die Bedrohung der Magie durch die Zwerge und deren Eisenmänner sind die Hauptthemen und Herausforderungen dieses zweiten Teils.²⁹⁷

Auch der dritte Band - *Märchenmonds Erben* - knüpft an die vorangegangenen Bücher an, befasst sich jedoch mit dem Erwachsen werden und somit direkt mit einem Wachstumsprozess, der bereits im ersten Band eingesetzt hat. Die hier zentrale Thematik ist der Generationenkonflikt, der Märchenmond, dessen Magie und Bewohner bedroht. Dieser Roman ist der letzte Band mit Kim als Protagonist und rundet die Trilogie ab. In seiner gewohnten Umgebung muss Kim sich diesmal mit seinem Vater, einigen Raufbolden und dem Generationenkonflikt auseinandersetzen, als Kims Schwester Rebekka ein Geschenk von ihrem Vater erhält. Sie bekommt eine Kugel aus Glas, in der sich ein märchenhaftes Schloss befindet, das von einem goldenen Drachen bewacht wird. Kim und Rebekka erkennen sofort, dass es sich dabei um Märchenmond handelt. Kim reist ein weiteres Mal in die magische Sphäre und erreicht die fremde Welt, in der er mit einer kriegerischen Art des Generationenkonflikts konfrontiert wird. Abermals muss Kim Hilfe suchen und gerät dabei zwischen die Fronten. Mit Hilfe einiger magischer Wesen macht Kim sich auf die Reise, um einen Ausweg aus dem drohenden Ende Märchenmonds zu finden.

²⁹⁷ Vgl. Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: *Märchenmonds Kinder*. Berlin: Ueberreuter 2015, S. 7-528.

Abenteuer für Abenteuer kämpft er sich bis ans Ende der Welt und ist fest entschlossen, Märchenmond sowie die Magie zu retten.²⁹⁸

Alle drei Werke sind als Teil einer Trilogie verbunden. Sie zeichnen sich durch eine einfache Sprache aus, weswegen eine breite Leserschaft angesprochen werden kann. Obwohl der Held ein Kind ist und dieser die Handlung trägt, ist diese Reihe thematisch nicht rein der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet. Die Romane scheinen sich dennoch an jüngerer Leser zu richten und als Jugendliteratur einordnen zu lassen, wobei die Thematiken und die Darstellung von Gewalt ebenso ältere Leser anzusprechen zu scheinen. Magische Wesen und Magie sind vorkommende und wesentliche Merkmale, die die typische mittelalterliche Charakteristik deutlich hervorheben. Hohlbein erfüllt in dieser Reihe außerdem das Kriterium der detaillierten Weltendarstellung und hat für seine magisch-mythische Welt Märchenmond eine eigene kennzeichnende Architektur entwickelt, welche neben den monomythischen Strukturen und archetypischen Figuren in einem der folgenden Kapitel genauer behandelt wird.

²⁹⁸ Vgl. Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Erben. Wien: Ueberreuter 2006, S. 5-532.

6. Analyse mythologischer Strukturen

Der Monomythos, welcher in Kapitel 3 behandelt und durch Beispiele aus populärer Fantasy-literatur verdeutlicht wurde, kann in den drei beschriebenen Bänden des Ehepaar Hohlbeins ebenfalls nachgewiesen werden. Zu beachten ist dabei, dass die Variabilität des Monomythos in dieser Trilogie stark zum Ausdruck kommt und unterschiedliche Ausprägungen einzelner Stufen aufgezeigt werden können. Da die Reihe über unterschiedliche Thematiken (siehe Kapitel 5.3.) und Figurenkonstellationen (siehe Kapitel 7) verfügt, werden die Werke in der folgenden Betrachtung einzeln und voneinander getrennt behandelt, wobei in manchen Aspekten übergreifend gearbeitet werden muss, um die im Fokus stehende Entwicklung des Helden über alle drei Teile hinweg behandeln zu können.

6.1. Monomythische Strukturen in *Märchenmond*

„Seit Tagen liegt Kims Schwester bewusstlos im Krankenhaus. Die Ärzte sind ratlos. Da erscheint der alte Magier Themistokles, der ihm offenbart, dass nur er seiner Schwester helfen kann. Dazu muss er ins Land Märchenmond reisen, wo Boraas, der Herr des Schattenreiches, die Seele Rebekkas gefangen hält. Auf seinem gefährlichen Weg gewinnt Kim viele Freunde, die ihm beistehen. Dennoch scheint der Sieg von Boraas‘ Schwarzen Rittern unabwendbar. Erst als Kim dem Schwarzen Lord gegenübersteht und in dessen Gesicht blickt, wendet sich das Schicksal.“²⁹⁹

Bereits in diesem kurzen Klappentext lassen sich einige Merkmale und Hinweise auf den Monomythos als Plotstruktur erkennen. Ein Mangel tritt auf, eine Berufung erfolgt und die Reise des Helden wird beschrieben. Doch inwieweit und auf welche Art der Monomythos in *Märchenmond* nachgewiesen werden kann, soll im folgenden Abschnitt dargelegt werden.

6.1.1. Akt 1- Aufbruch

Der erste Akt des Monomythos von Joseph Campbell, in dem es um den Aufbruch des Helden geht, lässt sich in diesem Roman sehr gut nachweisen und umfasst einen größeren Teil der Handlung. Zu Beginn wird, wie von Campbell festgelegt, der Held in seiner normalen Umgebung thematisiert. Der dreizehnjährige Kim ist alleine in seinem Zimmer und liest ein Science Fiction-Buch, als seine Eltern nach Hause kommen, das für die Reise ausschlaggebende Problem übermitteln und der Monomythos eingeleitet wird. Der auslösende Mangel kündigte sich jedoch bereits vorab dadurch an, dass Kims Vater um eine Uhrzeit zu Hause erscheint, bei der er normalerweise noch bei der Arbeit ist. Dies ist nämlich das erste Zeichen der bevorstehenden Veränderung und die Markierung des Zeitpunktes, an dem Kims Reise näher rückt. Auch die Tatsachen, dass sein Vater wieder raucht und es im Haus in den letzten Tagen ungewöhnlich

²⁹⁹ Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, Klappentext.

unruhig war, sind Hinweise auf das bevorstehende Abenteuer und bilden den Beginn des Monomythos ab.³⁰⁰

Der von Campbell geforderte Mangel, der den Helden zu seiner Reise führt, äußert sich im Koma seiner Schwester Rebekka, die nach einer Operation scheinbar grundlos bewusstlos bleibt. Diese Bewusstlosigkeit wird von den Ärzten als ein außergewöhnlicher Umstand beschrieben, der mit normalem Wissen nicht gelöst werden kann:

„»Es gibt nicht viel zu sagen«, begann Dr. Schreiber zögernd. »Wir haben alles in unserer Macht Stehende versucht, leider ohne sichtbaren Erfolg. Natürlich ist es noch zu früh, um ...« Er schüttelte den Kopf und nahm die Hände aus den Taschen. »Es ist sinnlos, Ihnen etwas vormachen zu wollen«, fuhr er mit fester Stimme fort. »Ich werde natürlich in den nächsten Tagen noch Kollegen hinzuziehen, aber der Fall sieht nicht gut aus. Im Moment wenigstens«, setzte er hastig hinzu. »Sehen Sie, wir ... kennen solche Fälle. Ich habe in meiner Praxis noch keinen erlebt, ich kann daher nur auf die Fachliteratur und die Erfahrungen anderer Kollegen und Kliniken zurückgreifen. So etwas kommt vor – selten, aber doch. Die Medizin hat ein paar Erklärungen dafür, aber keine davon scheint mir im konkreten Fall wirklich überzeugend. Ein Mensch wacht einfach nicht wieder aus der Narkose auf. Alles ist in Ordnung. Der Organismus hat die Eingriffe gut überstanden, das Betäubungsmittel verliert seine Wirkung – aber der Patient wacht nicht auf.« Er schwieg kurz und suchte nach Worten. »Es ist, als ... als weigere sich der Geist der Patienten, wieder ins Bewusstsein zurückzukehren. Oder als hielte ihn etwas zurück.«³⁰¹

Der Mangel des unlösbaren Komas markiert in dieser Geschichte jenen Punkt, an dem die Grenzen des normalen Horizontes erreicht wurden und darüber hinausgegangen werden muss, um das Problem beziehungsweise die aufgetretene Krise zu lösen. Die Berufung hat begonnen und doch weiß Kim zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass er derjenige ist, der die Lösung bringen und seine kleine Schwester retten wird. Dennoch ist an dieser Stelle der Moment erreicht, an dem Kims Reise durch einige vorwarnende Zeichen angekündigt und der Monomythos fertig eingeleitet wurde.

Nachdem Kim über den Zustand seiner Schwester informiert wurde und erkennt, dass nichts für seiner Schwester getan werden kann, treten zusätzlich die ersten Zeichen einer fremden Welt auf. Noch im Krankenhaus vor Rebekkas Zimmer begegnet Kim einem alten und sehr seltsam wirkenden Mann, welcher ihn lächelnd mustert. Da dieser nichts sagt und weiter geht, stört Kim sich nicht weiter daran, bis er ihn einige Zeit später wieder sieht, als dieser durch eine Scheibe in das Kaffeehaus späht, in dem Kim sich gerade mit seinen Eltern aufhält:³⁰²

„Ein alter Mann humpelte mit schlurfenden Schritten vorüber, blieb stehen und kam dann wieder zurück, um durch die beschlagene Scheibe ins Innere des Cafés zu spähen.
Kim sah verwundert auf. Er erkannte den Mann wieder. Es war derselbe weißhaarige, bärtige Alte, der ihnen zuvor in der Klinik begegnet war. Statt des blauen Kittels trug er jetzt einen dunkelbraunen Mantel, der ihm um etliche Nummern zu groß war und dessen Ärmel so lang herunterhingen, dass die Hände darin verschwanden. Sein weißes Haar war nass vom Regen und klebte in wirren Strähnen an seinem Kopf.

³⁰⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 9-16.

³⁰¹ Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 25.

³⁰² Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 26-31.

Er ging jetzt wirklich auf einen knorrigen Stock gestützt, den er in der vorgestreckten Hand hielt. Er wischte mit dem Ärmel über das nasse Glas und presste das Gesicht an die Scheibe.

Kim erschrak. Der alte Mann sah nicht einfach nur unbestimmt herein, über ihren Tisch hinweg. Nein. Der Blick seiner grauen Augen schien sich direkt in den seinen zu bohren, und obwohl sich im Gesicht des Fremden nicht der kleinste Muskel regte, hatte Kim das Gefühl, dass er ihn anlächelte.“³⁰³

Kurz vor dem zweiten Auftauchen des alten Mannes erscheint eine zweite Art von Zeichen, die Kim vor seiner endgültigen Berufung durch den Boten ebenfalls zweimal wahrnimmt. In der Scheibe des Kaffeehauses und später in den Schatten seines Zimmers verlagert sich Kims Wahrnehmung für einen kurzen Moment so, dass er in der Lage ist einen Blick auf eine fremde Welt zu werfen, die sich von der Seinigen stark durch die Beschaffenheit und deren Bewohner unterscheidet.³⁰⁴ Die Offenbarung der anderen Welt und das mehrmalige Auftauchen des alten Mannes sind mit dem zweiten Schritt des Monomythos - **der Weigerung** - verbunden. Diese äußert sich darin, dass der Held den möglichen Zusammenhang dieser Erscheinungen mit seiner Person und dem Koma seiner Schwester abstreitet und verdrängt.

Nachdem sich die neue Welt offenbart hat, ein scheinbar unlösbares Problem, also ein dringender Punkt, aufgetreten ist und die ersten Zeichen erschienen sind, die ankündigen, dass eine Veränderung bevorsteht und Kims Horizont Einschränkungen erfährt, folgt der nächste Teil der Plotstruktur – die endgültige **Berufung** und **Hilfe durch eine magische Figur**. Der Ruf setzt sich fort und der Bote, der gleichzeitig der Mentor ist, erscheint. Er stellt sich als der Zauberer Themistokles vor und klärt Kim über die wahren Hintergründe des Komas seiner Schwester Becky auf. Er erklärt dem Helden, dass Rebekka die magische Welt Märchenmond während ihrer Narkose betreten hat und dabei in die Fänge des dunklen Zauberers Boraas geraten ist, der sie nun in seiner Burg in einem dunklen Gebiet an der Grenze Märchenmonds gefangen hält. Themistokles offenbart Kim, dass er derjenige ist, der Rebekka und Märchenmond vor Boraas und seinen Truppen retten kann und gibt so den Ausschlag für die folgende Heldenreise.³⁰⁵

Themistokles tritt als derjenige auf, der Kim nach Märchenmond holt. Im Laufe der Handlung zeigt sich jedoch auch Boraas' Beteiligung an Kims Berufung, in dem dieser gesteht, den alten Zauberer, mit der Absicht Kim in die Hände zu bekommen, zu Kims Anrufung getrieben zu haben:

„»Wir waren es, die dich riefen, Kim. Wir! Nicht Themistokles. Wir fingen deine Schwester einzig zu dem Zweck, dich zu uns zu locken. Denn wir wussten, dass Themistokles sich in seiner Verzweiflung an dich wenden würde. Und wir wussten auch, dass du kommen würdest. Schon lange hatten wir den Untergang Märchenmonds beschlossen, aber das Schattengebirge verwehrte uns den Zugang. Nur ein Mensch aus eurer Welt konnte es überwinden, und als deine Schwester an jenem Tag einen verborgenen Pass fand

³⁰³ Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 30-31.

³⁰⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S.30-33.

³⁰⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 40-44.

und sich ins Reich der Schatten verirrte, erkannten wir unsere Chance. Du, nur du konntest unsere Truppen nach Märchenmond geleiten.«³⁰⁶

Themistokles und Boraas sind demnach gemeinsam mit Kim die Hauptakteure in der Berufung, wobei die beiden Zauberer letztendlich ein und derselben Person angehörig sind. Die Berufung an sich, die Kim dazu brachte, nach Märchenmond zu reisen, ging jedoch von der Bewusstlosigkeit seiner Schwester, Themistokles und dessen Besuch in Kims Welt aus.

Themistokles nimmt seine Rolle als Mentor, der nach Campbell oftmals durch einen alten, weisen Mann besetzt ist, ein und unterstützt Kim mit Hinweisen und Ratschlägen. Er erfüllt die Umstände der Phase des magischen Helfers und schlüpft als Zauberer und Herr von Gorywynn, Märchenmonds Hauptstadt, in eine beratende Rolle. Er verrät dem Jungen, dass er nach seinem persönlichen Zugang nach Märchenmond suchen muss und seinen eigenen Weg dorthin zu finden hat. In dieser Situation zeigt Themistokles sich außerdem als der Schwellenhüter. Er bewahrt seine Welt und sorgt dafür, dass Märchenmond nicht leichtfertig von unvorbereiteten Reisenden betreten werden kann. Themistokles warnt Kim vor großen Gefahren auf der anderen Seite und betont die Ausmaße des Abenteuers. In der Funktion des Schwellenhüters prüft er Kim auf diese Weise hinsichtlich seines Willens, seiner Entschlossenheit und dessen Eignung zum Helden.³⁰⁷

„Worauf warten wir noch?«, fragte er. »Gehen wir!« Themistokles rührte sich nicht. »Ich wusste, dass du deiner Schwester helfen würdest«, sagte er. »Aber ich muss dich warnen. Es könnte gefährlich werden.«

»Das macht nichts«, sagte Kim.

»Sehr gefährlich. Vielleicht ...« Themistokles sah an Kim vorbei in die Richtung, in der jenseits der Wand Rebekkas Zimmer lag. »Vielleicht kommst du nie mehr zurück«, fuhr er fort. »Vielleicht wirst du selbst gefangen. Boraas ist ein mächtiger, böser Zauberer. Seine Macht ist der meinen vollkommen ebenbürtig.«

»Das macht nichts«, wiederholte Kim. »Ich habe keine Angst. Dieser niederträchtige Kerl wird noch den Tag verfluchen, an dem er Rebekka an sich genommen hat.«

Themistokles erhob sich. Er deutete zur Tür. »Nun gut. Wenn es dein fester Wille ist, dann folge mir.«³⁰⁸

Anschließend lässt er den Helden alleine und verschwindet durch eine Pendeluhr nach Märchenmond, um dort auf den jungen Helden zu warten. Kim macht sich gleich darauf auf die Suche nach seinem Weg und findet im Garten ein Raumschiff namens Viper, das er als Science Fiction-Fan in Form eines Modells in seinem Zimmer stehen hat und mit dem er den weiten Weg nach Märchenmond antritt.³⁰⁹ Der Held beginnt an dieser Stelle, seine Aufgabe zu erfüllen und hat sich auf den schweren Weg nach Märchenmond, zu dem der Zutritt erarbeitet werden

³⁰⁶ Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 351.

³⁰⁷ Vgl. Hohlbein und Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 44-46.

³⁰⁸ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 44-45.

³⁰⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 45-47.

muss, begeben. Kim tritt bei seinem Aufbruch die Aufgabe des Schwellenhüters an und versucht aus eigener Kraft einen Weg in die unbekannte, gefahrenvolle Zone zu finden.

Die **Überschreitung der ersten Schwelle** hat an diesem Punkt begonnen und Kim ist auf dem Weg nach Märchenmond, um seine Schwester zu retten. Diese Phase konnte jedoch nur erreicht werden, indem der Junge eingeschlafen ist, da es sich bei Märchenmond um eine Traumwelt handelt. Der Zugang zu dieser magischen Welt wird durch bestimmte Bewusstseinszustände geöffnet, die das Überschreiten der Schwelle ermöglichen. Im Anschluss an das Erreichen des nötigen Zustands muss Kim auf eigene Art nach Märchenmond reisen, was in diesem Band durch die Verwendung eines Science Fiction-Elements gelingt. Nachdem Kim die Überschreitung der ersten Schwelle in Angriff genommen hat, in dem er aus seinem Haus über die Türschwelle trat und ins Raumschiff stieg, setzt bereits die zentrale seelische Veränderung ein. Mit dem Übertreten der Türschwelle hat Kim von seinem derzeitigen, weltlichen Leben Abschied genommen und sich ins Unbekannte aufgemacht. Als Pilot eines Raumschiffes ist er ein anderer als zuvor. Seine Entwicklung hat begonnen und er ist bereit zu wachsen sowie Prüfungen zu bestehen beziehungsweise die lauernden Gefahren zu überstehen. Am Ende seines Fluges nach Märchenmond stößt er auf eine geographische Schwelle, die sich in Form des Schattengebirges äußert. Diese scheinbar unüberwindbare Gebirgskette und das dahinterliegende Land stellen die Grenze zur magischen Welt dar und kündigen die Nähe zu seinem eigentlichen Ziel an. Nachdem er es mit Mühe geschafft hat, diese Schwelle zu überwinden, hat Kim die Phase die Überschreitung abgeschlossen.³¹⁰

Kaum die Schwelle übertreten, versagen die Geräte des Raumschiffes und Kim stürzt ins Schattenland, Boraas' Reich.³¹¹ Es zeigt sich, dass dieser seinen Absturz herbeigeführt hat, sodass Kim direkt im **Bauch des Walfisches** landet. Er hat den Ort erreicht, an dem er die Trennung von seinem weltlichen Ich endgültig vollziehen kann. Kim scheiterte somit an der Aufgabe des Schwellenhüters und erreichte den Zielpunkt nicht. Der Absturz in den Bauch des Wals ist gleichzusetzen mit dem symbolischen Tod des Helden, der vor seiner Wiedergeburt zwingend notwendig ist.

Nach seinem Absturz im Schattengebirge beziehungsweise seinem Ankommen im Bauch des Walfisches wird Kim von Baron Kart, der rechten Hand Boraas', und ein paar Schwarzen Rittern versorgt und nach Morgon gebracht, wobei man ihn in dem Glauben lässt, ihn zu Themistokles zu bringen. Erst auf Burg Morgon stellt sich heraus, dass der Junge sein eigentliches Ziel,

³¹⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 48-56.

³¹¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 56-57.

Märchenmond, noch nicht erreicht hat und nun ein Gefangener des Bösen ist. Boraas versucht, Kim auf seine Seite zu ziehen und verweigert ihm den Zugang zu Märchenmond. Als Kim Boraas' Angebot bezüglich einer Verbrüderung ablehnt, wird er für mehrere Tage in den Kerker gesperrt, in dem er sich verändert und sein altes Ich weiter ablegt. Neue Empfindungen treten auf und er beginnt mit seiner Wiedergeburt als Held. Als Kim sich bei einer weiteren Unterredung mit Boraas abermals weigert, an dessen Seite zu kämpfen, überwindet er seine Bewacher mit ungeahnter Kraft in einem günstigen Moment und entkommt als erster Mensch lebend aus der Schattenburg. Er springt aus dem Fenster und übertritt auf sehr symbolische Art und Weise eine Schwelle in sein neues Dasein.³¹²

6.1.2. Akt 2 - Initiation

Als Kim bei der Flucht aus Morgon anfängt, seine wahre Stärke zu entdecken, bricht er mit festem Willen auf, um die andere Seite des Gebirges und den richtigen Teil Märchenmonds zu erreichen. Zu diesem Zeitpunkt befindet er sich alleine in einem unbekannten Land, in dem er von all seinen Feinden gesucht wird und zu seinem Mentor Themistokles gelangen muss. Er zeigt auf diesem Weg viel Geschick, Listigkeit sowie Intelligenz und meistert dabei unterschiedliche Herausforderungen. Er befindet sich auf seinem **Weg der Prüfungen**, der sich über seine ganze Initiation erstreckt.

Das Schattengebirge stellt sich als dunkles und trostloses Gebiet dar, bei dessen Überwindung der junge Held das wahre Ausmaß der Gefahr erkennt und sich der tatsächlichen Größe seiner Aufgabe gewahr wird. Kim schlägt sich bei seiner Reise zuerst durch einen Wald, in dem er abermals magische Hilfe erhält. Er lernt die magischen Wasserwesen Ado und dessen Vater, den Tümpelkönig, kennen, die ihm für eine Nacht Unterschlupf und Versorgung anbieten, bevor sie ihm den Weg nach Märchenmond weisen. Kim schlüpft in die Haut des Feindes und legt die Rüstung eines Schwarzen Reiters an. Mit dieser landet er in den Truppen Morgons, die gemeinsam mit Boraas ebenfalls auf dem Weg nach Märchenmond sind, um dieses zu zerstören. Kim hat mit schwierigen Aufgaben zu kämpfen und muss sich inmitten seiner Feinde unauffällig bewegen.³¹³

Nach mehreren Tagen in den Streitkräften gelangt Kim auf die andere Seite des Schattengebirges. Ganz im Sinne des Monomythos stößt Kim dort auf Gefährten, die auf seiner Reise zentrale Funktionen einnehmen. Zuerst begegnet er dem Riesen Gorg, der ihn zu Themistokles begleiten

³¹² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S.57-87.

³¹³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 88-119.

will und sich ebenso wie der nächste Begleiter, der Bär Kelhim, einen Spaß mit ihm erlaubt. Als das Trio Themistokles erreicht, befindet dieser sich gerade in einem Kampf mit dem Feind. Mit Hilfe der drei Gefährten ist die Schlacht jedoch schnell für sich entschieden und Kim erhält abermals magische Hilfe von Themistokles, der ihn, ganz im Sinne des alten Mentors nach Campbell, mit einem magischen Gegenstand ausstattet, welcher ihm zum Schutz dienen soll.³¹⁴

Gemeinsam mit Themistokles, Gorg und Kelhim zieht der junge Held nach Caivallon, wo Themistokles weitere Verbündete sucht. Als das stolze Volk Caivallons sich weigert, Boraas und seine Truppen als ernste Bedrohung anzusehen, reisen die Gefährten nach Gorywynn, wo sie sich sammeln und ihr weiteres Vorgehen planen. Kim lernt den weisen Drachen Rangarig kennen, der ebenfalls zu einem seiner Helfer wird und die Rolle des Mentors einnimmt, als Themistokles es ablehnt, Kim auf seinem Weg zu helfen, da er diesen für zu gefährlich befindet.³¹⁵

Während einer Versammlung, in der das weitere Vorgehen diskutiert werden soll, spricht eine höhere Macht eine Prophezeiung, die Kim und seine Helfer auf den richtigen Weg lenkt:

„»Noch niemals zuvor, seit die Tore der Zeit [...] geöffnet, das Leben bereit, war größer die Not und mehr der Gefahr und Märchenmonds Menschen der Hilfe bar. Boraas der Schwarze, Herr der Nacht, setzt an nun zum Sturm, das Grauen erwacht. Ob Kämpfer, ob Denker, ob Mensch oder Tier, niemand bringt Rettung, nur einer ist hier. Ein Knabe, noch jung, doch Stärke im Herzen, kam über die Zeit, erreicht‘ euch mit Schmerzen. Weit war sein Weg und steinig der Pfad, der her ihn geführt, zu bringen euch Rat. Nur er und kein anderer, kein Wesen auf Erden kann jetzt noch euch Menschen zur Rettung werden. Nur er kennt den Schlüssel, den Weg nach oben, zum Herrscher, dem König der Regenbogen.«“³¹⁶

Kim ist an dieser Stelle auf das Orakel Märchenmonds gestoßen, das im Sinne des Monomythos eine zentrale Rolle einnimmt. An dieser Stelle hat Kim einen wichtigen Punkt seines Abenteuers erreicht – **die Begegnung mit der Göttin**. Es handelt sich in diesem Roman bei dieser Stufe zwar nicht um das höchste Abenteuer des Helden oder eine zukünftige Geliebte, aber um den Weg des Helden zur Lösung seiner momentanen Probleme, da das Orakel die Verkörperung des Wissens darstellt. Ähnlich wie in den genannten Beispielen (siehe Kapitel 3.2.2.2.), wird das Orakel zur Führerin des Helden auf seinen weiteren Abenteuern, indem es ihm das Mittel

³¹⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 152-187.

³¹⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 192-254.

³¹⁶ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 235-236.

zur Rettung seiner Schwester und Märchenmonds verraten hat. Er erhält Unterstützung und Weisung einer weiblichen Macht, die ihn durch eine scheinbar unüberwindbare Situation lotst und zur Erfüllung seiner Aufgabe bemächtigt.

Um den Regenbogenkönig erreichen zu können, muss Kim sich auf eine gefährliche Reise begeben, die durch weitere Prüfungen, Abenteuer, Kämpfe und Gefahren, geprägt ist:

„»Der Weg zum Ende der Welt ist vielen großen Helden zum Verhängnis geworden. Die meisten kamen über die Klamm der Seelen nicht hinaus und die wenigen, denen es gelang sie zu überwinden und sich dem verschwundenen Fluss anzuvertrauen, wurden nie mehr wieder gesehen.«

»Die Klamm der Seelen«, fragte Kim, »was ist das?«

»Eine Schlucht, tiefer als irgendeine andere«, antwortete Themistokles. »Sie ist so tief, dass kein Sonnenstrahl ihren Grund erreicht. Keine Brücke führt hinüber. In dieser Schlucht haust ein schreckliches Ungeheuer ...« [...]

»Auf dem Grund dieser Schlucht«, fuhr er fort, »haust der Tatzelwurm. Noch kein Mensch hat ihn überwunden und nur wenigen ist es gelungen, ihn zu überlisten.«³¹⁷

Während der Beginn der Reise ruhig verläuft, entdecken sie schon bald eine Truppe Ritter, die gerade dabei ist, einen Bauernhof zu überfallen. Kim und seine Gefährten greifen ein und stellen sich dem ersten Kampf nach ihrem Aufbruch, bei dem sie die restlichen Überlebenden der Bauernfamilie retten und mitnehmen, um sie an einen sicheren Ort zu bringen. Bald darauf erreichen sie ihren ersten Wegpunkt, die Klamm der Seelen, die als beinahe unüberwindbar gilt und in der abermals Prüfungen auf den Helden und seine Gefährten warten.³¹⁸

Die Überwindung der Schlucht wird zur ersten Aufgabe, wobei allein der Weg durch die Schlucht zum Tatzelwurm schon von Gefahr geprägt ist. Kim, Rangarig, Priwinn, Gorg und Kelhim kämpfen sich durch den Feind, der in die Klamm Einzug genommen hat, und tragen einige Verletzungen davon. Die Überwindung und der Weg der Strecke zu dem Drachen stellt jedoch nicht nur körperlich, sondern auch psychisch eine Herausforderung dar, da es in der Schlucht weder Licht noch Vegetation gibt und sie von Feinden umgeben und verletzt sind, was die Stimmung in der Gruppe drückt. Dennoch gelingt es ihnen, zum Tatzelwurm vorzustoßen, der durch den Drachen Rangarig herausgefordert wird, wodurch die restlichen Reisenden vorankommen können. Rangarig bleibt zurück und ficht einen Kampf um Leben und Tod, dessen Ausgang bis zum Ende des Buches ungewiss bleibt.³¹⁹ Diese Ungewissheit kann ebenfalls als Prüfung des Helden betrachtet werden, da es sich um einen psychischen Ausnahmezustand handelt, der den Helden schwächt sowie dessen Entschlossenheit und Stärke prüft.

³¹⁷ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 239.

³¹⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 255-280.

³¹⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 281-294.

Nach der Überwindung der Klamm der Seelen erreichen die Gefährten den verschwundenen Fluss, an dem ihre Gruppe Zuwachs bekommt. Wie von Campbell beschrieben, erhält der Held auf seinem Weg der Prüfungen weitere Gefährten, die ihn auf seiner weiteren Reise unterstützen. Der gerettete Bauer Brobing stößt zu ihnen, um sie zu warnen. Er teilt ihnen mit, dass Boraas' Truppen ebenfalls am Tatzelwurm vorbeigekommen sind und die Verfolgung aufgenommen haben. Auch Ado und sein Vater, die zu den ersten Helfern Kims gehören, erreichen sie und retten ihnen gerade im richtigen Moment das Leben, wobei der Tümpelkönig selbst sein Leben lässt.³²⁰

Verfolgt von Schwarzen Reitern, in Trauer um verlorene Freunde, verwundet und erschöpft zieht die Gruppe weiter in Richtung Ende der Welt, an dem sie hoffen, den Weg zum Regenbogenkönig zu finden. Immer wieder werden sie von den Truppen der dunklen Macht eingeholt und müssen fliehen. Sie verlieren Gorg, der zurückbleibt, um die Reiter aufzuhalten. Als sie letztendlich von den Eisriesen der Burg Weltende gerettet werden, erreichen sie den Ort der nächsten Prüfung. Die Aufgabe der Eisriesen entpuppt sich als der Schutz anderer Welten und es zeigt sich, dass sie den Weg zum Regenbogenkönig kennen und zu öffnen vermögen. Kim muss lange mit dem obersten Eisriesen diskutieren und überzeugt diesen davon, ihn durchzulassen, wobei sein Verfolger, Baron Kart, ebenfalls den Weg antreten kann. Kim gelangt nach dieser Prüfung zum letzten Wegpunkt vor seinem endgültigen Sieg.³²¹

Im Nichts, das zum Regenbogenkönig führt, kommt es zum Kampf zwischen den beiden Kontrahenten. Kim gelingt es, Baron Kart zu besiegen, woraufhin dieser stirbt. Im Anschluss daran findet die nächste Prüfung statt, die darauf abzielt, Kims Charakter zu testen. Der schwarz-weiße Vogel Rok unterhält sich mit Kim über dessen Bestreben und beschließt, ihm zu helfen, da er niemals zuvor jemanden getroffen hat, der nicht sicher wusste, was er sich von Regenbogenkönig erhofft.³²² Im Reich der Regenbogen angekommen, muss Kim sich den Aufgaben beziehungsweise Prüfungen des Regenbogenkönigs stellen und bekommt es mit einer Verführung zu tun. Er gelangt in einen magischen Garten, der seine Sinne vernebelt und ihn vergessen lässt, wer er ist und warum er kam. Es tritt somit ein Hinderungsversuch auf, der mit der Stufe des **Weibes als Verführerin** gleichgesetzt werden kann, da Kim an dieser Stelle von seinem Weg abgebracht werden soll. Kim wäre der Verführung beinahe verfallen, doch es gelang ihm, sich in letzter Sekunde zu besinnen, wodurch er zum Regenbogenkönig selbst gelangt, der ihm die letzte Prüfung vor seiner Unterstützung abnimmt. Diese besteht darin, zu wissen, was man

³²⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 301-317.

³²¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 318-347.

³²² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 348-362.

selbst wirklich möchte. Nach gründlicher Überlegung teilt er dem Regenbogenkönig seinen Wunsch mit und verlangt, die Zeit zurückzudrehen. Dies überschreitet jedoch die Möglichkeiten des Regenbogenkönigs, weshalb er Kim trösten muss, ihm aber mitteilt, dass er die letzte Prüfung bestanden hat.³²³

Zu diesem Zeitpunkt geht Kim davon aus, dass der Regenbogenkönig den erhofften Sieg gegen Boraas herbeiführen würde. Es stellt sich jedoch im Endkampf zwischen der guten und der bösen Seite heraus, dass die Reise zum Regenbogenkönig lediglich Kims Reifwerdung fördern sollte. Bei dem letzten Aufeinandertreffen von Boraas, Kim und dem Schwarzen Lord in der Schlacht um Gorywynn triumphiert die dunkle Macht. Der Regenbogenkönig und Themistokles fallen im Kampf und Kim gelangt zu einer wichtigen Erkenntnis. Er erkennt, dass der Schwarze Lord die Abspaltung seiner dunklen Eigenschaften darstellt und dieser sein eigener Schatten ist. Trotz dieser Erkenntnis weigert Kim sich weiterhin, einer von Boraas Gefolgsleuten zu werden und wird scheinbar getötet, sodass sich die beiden Seiten wieder zusammenfügen und die dunkle Armee zerstört wird.³²⁴ Es kommt demnach zur **Versöhnung mit dem Vater**, wie Campbell dies bezeichnete, da Kim und sein größter Gegner, der Schwarze Lord, wieder vereint beziehungsweise versöhnt wurden. Auf Grund dieser Zusammenführung wird der Konflikt gelöst und Kim gelingt die Rettung Märchenmonds sowie die Befreiung seiner Schwester, die das ursprüngliche Ziel dieser Reise war.

Die Vernichtung der Truppen und die Wiedervereinigung der Schattengestalten mit den dazugehörigen Vertretern des Guten führen den Helden zum Heilmittel. Er rettet Märchenmond sowie Rebekka und erreicht, dass der aufgetretene Mangel seiner Welt gelöst werden kann. Die **Apotheose** und die **endgültige Segnung** wurden erreicht und Kim ist bereit, in seine gewohnte Welt zurückzukehren.

6.1.3. Akt 3 - Rückkehr

Kim und Rebekka verbringen einige Tage in Märchenmond, verspüren aber nach kurzer Zeit, dass die Zeit der Rückkehr gekommen ist und setzen sich bereitwillig auf den Thron, von dem sie ahnen, dass er sie wieder nach Hause bringen wird.³²⁵ Es handelt sich bei dieser Formulierung weder um eine **Weigerung** noch um eine **magische Flucht**, sondern um eine **Rettung von**

³²³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S.364-380.

³²⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S.381-402.

³²⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 408-409.

außen. Die Magie Märchenmonds bringt die beiden mittels des Throns wieder über eine **Schwelle** zurück in ihre gewohnte Welt, wodurch das Problem um Rebekkas Koma gelöst hat:

„Eines Tages aber, lange nachdem sie von ihrer Reise [durch Märchenmond] zurückgekehrt waren, ergab es sich, dass Kim und Rebekka allein im Thronsaal waren. Und plötzlich, ohne ein Wort der Vereinbarung, schritten beide auf den hölzernen Thron Märchenmonds zu. Die steinernen Säulen zu beiden Seiten des Sessels begannen zu glühen, und als die Geschwister nebeneinander auf der breiten, harten Sitzfläche Platz nahmen, überstrahlte ein grelles Licht den Sonnenschein vor den Fenstern. Eine große, warme Müdigkeit umfing sie und Arm in Arm schliefen sie ein.“³²⁶

Wieder zu Hause wird Kim von seiner Mutter geweckt und darüber informiert, dass Rebekka wieder aufgewacht ist. Kim wurde somit endgültig aus dem Bewusstseinszustand gerissen, der ihm den Zugang zur magischen Sekundärwelt eröffnet hatte. Er gerät an diesem Punkt in Zweifel und ist sich nicht sicher, ob es sich bei seinem Abenteuer um einen Traum oder um reale Geschehnisse handelt. Er versucht, das Erlebte zu fassen und festzustellen, ob diese unbekannte Welt und alle erlebten Gefahren real waren, findet aber nur schwer eine Lösung. Erst der Besuch bei seiner Schwester im Krankenhaus gibt ihm die Sicherheit, dass alles tatsächlich stattgefunden hat. Kim hackt dieses Kapitel ab und versucht sein Leben fortzuführen, denkt jedoch manchmal an diese Zeit zurück und möchte einen weiteren Besuch nicht ausschließen. Er wird zum **Herrn beider Welten** und hat die letzte Stufe - **die Freiheit zum Leben** - erreicht, indem er den Mangel gelöst hat und nun sein Leben in Zufriedenheit weiterführen kann.³²⁷

6.1.4. Zusammenfassung

Zusammengefasst sind viele Stufen des Monomythos in diesem ersten Band nachweisbar. Vor allem der erste Akt ist sehr umfassend und ausführlich, da der Held vorgestellt und sein Entwicklungsstand dargelegt werden muss, um die von Campbell zentrierte Entwicklung und Initiation des Helden erkennbar durchführen zu können. Doch auch die anderen beiden Abschnitte des Monomythos sind in dem ersten Teil der Märchenmond-Reihe umfassend nachweisbar. Der zweite Akt weist ebenso Vollständigkeit auf, während der dritte auf Grund der Art der Rückkehr des Helden in seine gewohnte Welt nicht in allen Stufen nachgewiesen werden kann:

³²⁶ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 409.

³²⁷ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 409-413.

Tabelle 1: Der Monomythos in *Märchenmond*

Akt 1	Berufung	Weigerung	Übernatürliche Hilfe	Übertreten der ersten Schwelle	Bauch des Walfisches	-
	x	x	x	x	x	-
Akt 2	Prüfungen	Begegnung mit der Göttin	Das Weib als Verführerin	Versöhnung mit dem Vater	Apotheose	Endgültige Segnung
	x	x	x	x	x	x
Akt 3	Verweigerung	Magische Flucht	Rettung von außen	Rückkehr über die Schwelle	Herr der zwei Welten	Freiheit zum Leben
	-	-	x	x	x	x

Der erste Akt des Monomythos ist musterhaft vorhanden. Die zentralen Aspekte – Mangel, Anrufung, Bote und Mentor – sind nachweisbar und es lassen sich mehrere Arten von Schwellen erkennen, die alle eine andere Funktion einnehmen und symbolische Umbrüche zu Beginn der Heldenreise darstellen. Die damit verbundene Wiedergeburt des Helden findet ebenfalls in dieser Phase statt und seine anschließende Initiation wird, dem klassischen Initiationsprozess entsprechend, vorbereitet. In diesem Prozess, der den zweiten Akt umfasst, muss sich der Held verschiedenen **Prüfungen** unterziehen, die sowohl sein Geschick als auch seine emotionale Reife testen und fördern. Der zweite Akt weist einige Formulierungen in moderner, symbolischer Ausprägung auf. Kämpfe, Verluste, Rätsel, Hürden sowie eine **Verführung** kennzeichnen diesen Weg und führen den Helden letztendlich zum gewünschten Heilmittel, das durch den Sieg über die Schwarzen Reiter erlangt wird, zur Rettung Märchenmonds beiträgt und zu Rebekkas Befreiung führt. Auf dem Weg zu diesem Ziel und damit verbunden zur **Apotheose** und **Segnung** finden die Stufen **Begegnung mit der Göttin** und **Versöhnung mit dem Vater** ihren Platz. Im dritten Akt reist der Held gemeinsam mit seiner Schwester wieder in seine gewohnte Welt und bringt das Elixier zur Lösung des Mangels, der ihn zu seiner Reise veranlasst hat, mit. In diesem Akt handelt es sich um eine sehr einfache Ausformulierung, bei der der Held auf magische, aber unspektakuläre Weise zurückreist. Trotzdem lassen sich die letzten beiden Stufen, die den Helden als frei und **Herr der zwei Welten** beschreiben, nachweisen, da Kim

ohne Mangel in seiner Alltagswelt wie gewohnt weiterleben kann und er gleichzeitig über das Wissen zweier Welten verfügt.

6.2. Monomythische Strukturen in *Märchenmonds Kinder*

Anders als im ersten Band der Märchenmond-Reihe gestalten sich die einzelnen Stufen des Monomythos in dieser Fortsetzung. Neben der sehr unterschiedlichen Thematik gibt es in den einzelnen Akten und Stufen sowohl Unterschiede in der Heldenreise als auch hinsichtlich der Figuren. Bevor die Darstellung der Figuren und Figurenkonstellationen in allen drei Werken vorgenommen wird, soll der Monomythos und die vom ersten Band abweichenden Umsetzungen im Folgenden untersucht und offengelegt werden.

6.2.1. Akt 1 - Aufbruch

Zu Beginn des Romans befindet sich Kim in seiner gewohnten Welt. Er lebt sein Leben weiter, welches sich durch seine erste Reise nach Märchenmond ein wenig verändert hat. Er denkt oft zurück und ist offener beziehungsweise empfänglicher für das Außergewöhnliche. Obwohl er sich in sein Leben wieder eingliedern konnte, wird sein Alltag durch die Erfahrungen der ersten Reise gestört und verändert. Dies äußert sich unter anderem in seinen Gewohnheiten, die sich beispielsweise darin verändert haben, dass Rebekka seit ihrem Koma regelmäßig ins Krankenhaus muss. Als Kim seine Familie zu eben jenem Krankenhausbesuch begleitet, um Rebekkas Kontrolluntersuchung durchführen zu lassen, kündigt sich die nächste Reise an.³²⁸ Die Schilderung des Helden in seiner Alltagswelt und die folgenden Phasen des ersten Aktes sind weniger ausschweifend als im ersten Band, weil der Held, sein Entwicklungsstand und sein Leben bereits bekannt sind und die Schwierigkeiten der Reise ins Land Märchenmond bereits im ersten Teil geschildert wurden.

Kim befindet sich vor dem Eingang des Krankenhauses in Düsseldorf, als ein Unfall passiert, der den **Ruf des Helden** durch Zeichen ankündigt und auf einen Mangel hindeutet, welcher ihn zu seiner Reise veranlasst. Zunächst ist Kim damit beschäftigt, sich auf die Situation zu konzentrieren, bis er Themistokles, der ihm voller Verzweiflung zuwinkt, in einer Scheibe des Kaffeehauses gegenüber dem Krankenhaus sieht.³²⁹ Bei Kim entsteht das Gefühl, dass etwas nicht in Ordnung ist und Märchenmond rückt erneut ins Zentrum seines Denkens:

„Kim wollte sich eben umdrehen, um seiner Tante über die Köpfe der Menschenmenge hinweg einen *Noch-eine-Minute-und-ich-sterbe-vor-Durst*-Blick zuzuwerfen, als er eine verzerrte Spiegelung in der großen

³²⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 7-16.

³²⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 11.

Scheibe des Cafés sah. Nur für den Bruchteil einer Sekunde. Ein flüchtiges Aufflackern wie das blaue Blitzen des Krankenwagenlichtes, aber sehr deutlich. Und es war kein formloser Lichtfleck, sondern der Umriss einer menschlichen Gestalt.

Einer Gestalt, die er kannte!

Ein weißhaariger, bärtiger, alter Mann, der langsam seine Linke hob und Kim verzweifelt zuwinkte.³³⁰

Als er eine Weile später mit seiner Familie im Café sitzt, seine Tante Details von dem Unfall berichtet und Kim den Unfallverursacher sieht, entsteht bei ihm das drängende Gefühl, diesen zu kennen. Er läuft ohne Vorwarnung zum Krankenhaus, wo er in das Zimmer des Jungen einbricht, um sich diesen näher anzusehen. Dabei findet er die Kleidung der Steppenreiter Cavallons, die ihn davon überzeugt, dass seltsame Dinge in Märchenmond geschehen und seine Hilfe benötigt wird.³³¹ An diesem Punkt ist Kims Aufmerksamkeit komplett auf Märchenmond verschoben und sein Blick beziehungsweise sein ganzes Denken lagert sich in diese Richtung aus, wodurch es ihm nicht mehr möglich ist, sich auf sein gewohntes Leben zu konzentrieren. Die Umstände der Berufung sind demnach eingetreten und haben den Geist des Helden auf eine andere Sphäre verlagert.

Nachdem Kim bei dem Einbruch erwischt wird, erfährt er von einem Polizisten, der zu seiner Vernehmung zu ihm nach Hause kam, dass dieser Junge wie viele andere aus dem Nichts auftauchte und ohne Wissen über seine Herkunft sowie komplett verwirrt durch die Straßen lief. Wie im ersten Band gibt es dementsprechend einen Mangel, mehrere Zeichen und das kurze Erscheinen des Boten in Form von Themistokles, die gemeinsam Anlass für Kims Reise geben. Sein alter Horizont ist abermals zu eng geworden, da er ohne aktuelles Wissen über Märchenmond nicht erklären kann, woher dieser Junge kommt. Er hat sich durch den Einbruch und das Auftauchen der Kinder Ärger eingehandelt und erkennt, dass eine Reise bevorsteht. Der junge Held ist fest entschlossen, einen Weg nach Märchenmond zu finden, um dort nach dem Rechten zu sehen.³³² Es handelt sich demnach vorrangig um eine innere Anrufung, bei der Themistokles ihm zwar erschienen ist, aber nicht klar übermittelt werden konnte, dass Kim nach Märchenmond berufen ist.

Auch in diesem Teil findet eine **Weigerung** des Helden statt. Kim äußert abermals einige Zweifel, die sich vor allem darauf beziehen, ob er die richtigen Schlüsse gezogen hat und es ihm möglich ist, nach Märchenmond zu gelangen. Der junge Held verweigert die Zeichen - die auf-

³³⁰ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 11.

³³¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 16-31.

³³² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 47-57.

tauchenden Jungen, Rebekkas Stille und seine merkwürdigen Gefühle - als solche wahrzunehmen und versucht, alle Hinweise auf eine weitere Reise als Einbildung abzutun. Auch das kurze Aufblitzen des Boten Themistokles wird von Kim zuerst als Trugbild deklariert:

„Das war es, was er die ganze Zeit über geahnt hatte! Wieso war er nicht selbst darauf gekommen? Sofort und auf den ersten Blick?!
Weil es unmöglich ist, antwortete eine leise Stimme hinter seiner Stirn. Weil es völlig ausgeschlossen ist und du weißt das ganz genau.
Aber das war die Stimme seiner Vernunft. Daneben gab es noch eine andere, die im Moment sehr viel stärker war – und von der er einfach wusste, dass sie Recht hatte. Das Spiegelbild im Fenster. Der Junge, der aussah, als ob er träumte, und der so seltsame Sachen anhatte. Rebekkas böser Gesichtsausdruck und das sonderbare Unbehagen, das er selbst spürte, seit sie hierher gekommen waren.
Es gab nur eine Erklärung, auch wenn sie völlig unmöglich war. Es musste einfach so sein. Und gleichzeitig durfte es nicht sein. Nicht um alles in der Welt.“³³³

Die Reise selbst verweigert Kim jedoch nicht. Er hat sich selbst von dem Mangel überzeugt und ist fest entschlossen, bei seinen Freunden nach dem Rechten zu sehen. Er stürzt sich freiwillig in die andere Welt, in der er unbekannte Gefahren vermutet und zeigt volle Bereitschaft, zu helfen.

Kim sucht verzweifelt einen Weg nach Märchenmond und setzt dabei zuerst auf die Viper, die ihm schon beim ersten Mal an sein Ziel brachte, doch diese wird zerstört. Als Kim endlich in einen tiefen Schlaf fällt und den notwendigen Bewusstseinszustand erreicht, öffnet sich der Zugang zu Märchenmond und er ist in der Lage, seinen Weg zu suchen. In einem der Versuche nach Märchenmond zu gelangen, benutzt Kim eine kleine Pfeife, die aus der Hose des Steppenreiters stammt und einen Angriff eines Roboters, der in diesem Band den Schwellenhüter darstellt, einleitet. Kim hat durch das Benutzen der Flöte die Lösung sowie den Weg nach Märchenmond gefunden und den Schwellenhüter herbeigerufen. Während er vor diesem zu flüchten versucht und er sich über dessen Überwindung Gedanken macht, trifft er auf mehrere Barrieren, die ihm den Zugang zu anderen Räumen verweigern. Kim ist gezwungen, gegen den Roboter zu kämpfen und beginnt mit List gegen diesen anzukommen. Als Kim gegen den Schwellenhüter zu verlieren scheint, bläst er abermals in die Flöte, wodurch er die Barrieren zum Einsturz bringt und den Weg für **magische Hilfe** öffnet. Es erscheint eine sprechende Eidechse namens Lizard, die Kim vor dem Roboter rettet. Da der Kampf mit dem Roboter alle Räume in Brand gesteckt hatte und Kim nur mehr eine Möglichkeit zum Entkommen sieht, flüchtet er mit Lizard in Rebekkas Zimmer, das sich als Übergang zu Märchenmond offenbart.³³⁴

„Rebekkas Zimmer brannte nicht.
Es war auch nicht mehr Rebekkas Zimmer. Es war überhaupt kein Zimmer mehr.

³³³ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 22.

³³⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 55-69.

Vor Kim erstreckte sich eine scheinbar unendliche, in Braun- und Schwarztönen gehaltene Landschaft, in der nur wenige, verkrüppelt wirkende Bäume und bizarres Buschwerk wuchsen, die an Gebilde aus geflochtenem Stacheldraht erinnerten. Die Tür, durch die er getreten war, war auch keine Tür, sondern ein gezacktes Loch in der gewaltigen Wand aus schimmerndem Glas, die sich so weit erstreckte, wie das Auge reichte.³³⁵

Das **Übertreten der ersten Schwelle** findet dementsprechend wieder in Form des Überschreitens einer Türschwelle statt. Er landet direkt im **Bauch des Walfisches** und wird von der Eidechse vorangetrieben. Die Eidechse bringt Kim tiefer nach Märchenmond, wo sie ihn nach einem kurzen Gespräch inmitten eines fremden, steppenähnlichen Gebietes stehen lässt. Dieses Gebiet hat Kim bei seinem ersten Besuch nicht kennengelernt, sodass er sich alleine auf unbekanntem Gebiet bewegt. Kim muss sich in bekannte Zonen vorkämpfen und versuchen die Vorgänge sowie aktuellen Umstände zu erfahren. Auf dieser Wanderung lässt Kim mit jedem Schritt sein weltliches Leben hinter sich und findet einen magischen Begleiter, der ihn in eine bekannte Zone führt und aus der fremden Umgebung holt. Kim gerät auf diesem Weg jedoch in tödliche Gefahr. Er wird zuerst von seinem alten Freund Kelhim angegriffen und anschließend mit den Zwergen und deren gefährlichen Eisenmännern konfrontiert.³³⁶ Kim erhält Informationen über die Umstände in Märchenmond und hat sich von seinen alten Vorstellungen getrennt. Im Kampf mit Kelhim und den Zwergen beginnt Kim, sich zu entwickeln und auf die neuen Umstände einzugehen. Die Veränderung beziehungsweise das Wachstum des Helden setzen erneut ein und der Held ist für die Initiation bereit.

6.2.2. Akt 2 - Initiation

Auf dem **Weg der Prüfungen** hat Kim im Sinne seiner Initiation viele Herausforderungen zu bestehen, die sich über die Handlung hinweg erstrecken. Da es in diesem Roman um das Sterben der Magie geht und sich viele magische Wesen in Bestien verwandeln, sind nicht wenige davon auf emotionaler Ebene zu bestreiten. Die Prüfungen beginnen mit dem Kennenlernen des hässlichen Wertiers Bröckchen, welches zu Kims Begleiter wird und ihn zwingt, seine Vorurteile zu überwinden.³³⁷ Es folgen zwei Kämpfe beziehungsweise Angriffe von seinem alten Freund Kelhim, der von den Veränderungen in Märchenmond betroffen ist und beinahe gänzlich zu einem normalen Bären wurde. Dementsprechend erkennt der Bär Kim nicht und greift ihn mehrmals an.³³⁸ Bei seiner zweiten Begegnung mit Kelhim kommt es außerdem zu einem Zusammentreffen mit Jarrn und einem Eisenmann. Kim steht unter mehrfacher Bedrohung, kann jedoch im letzten Moment den alten Kelhim erreichen und zur Vernunft bringen. Kelhim

³³⁵ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 68.

³³⁶ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 69-137.

³³⁷ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 74-82.

³³⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 100-105, 142-149.

überlebt den Kampf mit dem Eisenmann nicht, gibt Kim aber noch eine letzte Anweisung mit.³³⁹ Der Verlust seines Freundes ist ein Beispiel für die erwähnten emotionalen beziehungsweise seelischen Herausforderungen und geht den anderen Prüfungen voraus.

Auch die weiteren Begegnungen mit dem Zwerg Jarn, der sich im Verlauf der Handlung als Zwergenkönig entpuppt, stellen Kim vor mehrere Herausforderungen, die sein Geschick in Kampf und Flucht betreffen. Bei ihren Aufeinandertreffen kommt es immer wieder zu kleinen Kämpfen und Schlagabtauschen sowie letztendlich zur Gefangennahme Kims durch die Zwerge, welche ihn in ihr Reich mitnehmen und in eine Art Arbeitslager verbannen. Kim kann den Zwergen entkommen und schließt ein Abkommen mit dem nun guten Tatzelwurm. Gemeinsam retten sie andere gefangene Kinder aus der Gewalt der Zwerge.³⁴⁰ Weitere Prüfungen sind unter anderem die Kämpfe mit den Eisenmännern der Zwerge³⁴¹ und die Problematik um Rangarig, der wie Kelhim beginnt, zum Monster zu werden und Kim auf emotionaler Ebene prüft.³⁴²

Neben körperlichen und emotionalen Prüfungen werden Kims Treue und sein Wille getestet, da Gorg und Priwinn das Zwergenvolk vernichten wollen. Die beiden sind der Überzeugung, dass die Missstände Märchenmonds die Schuld der Zwerge sind und wollen ihnen das Handwerk legen. Auch Themistokles, der durch das Schwinden der Magie neben sich steht, kann diese nicht vom Gegenteil überzeugen, rät Priwinn aber, sich weiter an Kim zu halten.³⁴³

„»Aber warum hast du dann unseren Freund gerufen?«, rief Priwinn aufgebracht und deutete auf Kim.
»Er kennt die Antwort«, sprach Themistokles. »Er weiß es selbst noch nicht, aber die Lösung aller Rätsel ist tief in ihm verborgen. Und es ist deine Aufgabe, Prinz von Caivallon, ihm zu helfen, die Antwort zu finden.«³⁴⁴

Priwinn schlägt diesen Rat letztendlich aus. Kim hingegen hält an seinen Werten und Überzeugungen fest und setzt sich gegen Priwinn durch. Es kommt zu mehreren Auseinandersetzungen, bei denen der Prinz Kim vorwirft, einen falschen Weg einzuschlagen. Immer wieder zweifelt Priwinn an Kim, während Kim Priwinns Methoden und Ansichten hinterfragt:

„»Die Leute hier haben nicht vergessen, was du für sie getan hast, Kim. Du hast unsere Welt schon einmal gerettet. Ich bin sicher, sie würden dir folgen, wenn du sie rufst. Zieh diese schwarze Rüstung an, stell dich an unsere Spitze und wir jagen das Zwergenvolk dorthin, wo es hergekommen ist.«
»Ganz gleich, ob es schuldig ist oder nicht, wie?«, gab Kim zurück. [...]
»Also - wie entscheidest du dich?«

³³⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 145-149.

³⁴⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 371-447.

³⁴¹ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 182-184.

³⁴² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 276-280.

³⁴³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 234-245.

³⁴⁴ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 240.

Kim schwieg. Er fühlte sich ratloser denn je. Und er empfand Priwinns Frage als unfair. Er konnte einen solchen Entschluss nicht innerhalb von Sekunden treffen.

»Ich kann das nicht entscheiden«, sagte er daher. »Nicht sofort.«

»Wann denn?«, fragte Priwinn aufgebracht. »Wenn es zu spät ist?«

»Ich verstehe euch ja«, murmelte Kim. »Ihr – ihr seid zornig. Ihr habt Angst, dass eure Welt zugrunde geht, und ihr stürzt euch auf den Erstbesten, den ihr findet, und gebt ihm die Schuld.«

»Du hörst dich schon an wie Themistokles!«, meinte Priwinn giftig.³⁴⁵

Auch als Priwinn ihn am Ende noch einmal auffordert, seine Rüstung anzulegen und erneut mit Gewalt gegen die Bedrohung zu kämpfen, schafft Kim es, eine andere, gewaltfreie Methode zur Auflösung der Krise zu finden. Er stößt auf die Lösung des Rätsels, das ihn schon den ganzen Roman lang verfolgt und löst das Geheimnis um das Verschwinden der Kinder sowie der Magie.³⁴⁶ Anhand des Disputes mit dem Helfer Priwinn zeigt sich Kims Überlegenheit als Held und dessen Wachstum, da er sich von seinen Helfern loslöst und seinen eigenen Weg geht, der ihn zu höherer Erkenntnis führt. Der Held verdeutlicht seine Entwicklung und beweist seine Reife, die er über seine Prüfungen hinweg erlangt hat.

In *Märchenmonds Kinder* gibt es kaum Frauenfiguren. Eine klassische Umsetzung der Phasen **Begegnung mit der Göttin** und **Das Weib als Verführerin** ist daher auch in diesem Band nicht zu erkennen. Lediglich auf metaphorischer beziehungsweise symbolischer Ebene können einige kleine Deutungen vollzogen werden. So kann die Göttin in diesem Fall als die Magie, das Leben und die Natur aufgefasst werden, da es diese Elemente sind, die Märchenmond und dessen höhere Macht verkörpern und oftmals als Symbole des Weiblichen verstanden werden. Kim findet in der Mitte seiner Reise heraus, dass die Magie das Land prägt und diese gerettet werden muss, um Märchenmond zu erhalten. Diese Erkenntnis einer höheren Macht und geplante Rettung können als Verkörperungen der klassischen Begegnung mit der Göttin aufgefasst werden, weil sie, ähnlich einer Geliebten, einer Rettung bedarf.

An die Stelle der Verführung kann ebenfalls ein symbolisches Element gesetzt werden. Kim kämpft während des gesamten Abenteuers mit der Verführung durch Macht und seine Freunde, die versuchen, ihn auf ihre Seite zu ziehen und sich ohne jegliche Beweise der Schuld gegen die Zwerge wenden. Freundschaft, Loyalität und Macht sind es, die Kim zu schaffen machen und drohen, ihn von seinem Weg abzubringen:

„Kim schauderte. Mit einem kleinen Teil seines Verstandes begriff er noch, dass es die Verlockung der Macht war, die er spürte. Das Wissen um die Unüberwindbarkeit dieser Rüstung und um die tödliche Schärfe der schwarzen Klinge, die schon einmal mitgeholfen hatte, dieses Land vor einer entsetzlichen Gefahr zu erretten. Es gab nichts, was dieser Waffe widerstand, und nichts, was diesen Panzer durchdringen konnte. Legte er ihn an, so war er unbezwingbar.“

³⁴⁵ Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 247-248.

³⁴⁶ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 492-504.

Er wollte es nicht, er versuchte, sich mit aller Kraft dagegen zu wehren, aber es war, als gehörten seine Hände gar nicht mehr ihm. Langsam und zitternd und doch zielstrebig ergriff Kim den Brustharnisch, die Bein- und Armkleider aus schwarzem Eisen und schließlich die wuchtigen Kettenhandschuhe und streifte eines nach dem anderen über. Die Rüstung musste gut einen Zentner wiegen, wenn nicht mehr. Aber anstatt ihr Gewicht zu spüren, geschah das genaue Gegenteil – mit jedem Stück, das Kim anlegte, schienen seine Kräfte zu wachsen [...].

Ein Teil von Kim wusste immer noch, dass das, was er jetzt tat, falsch war: Es war nicht die Kraft des Guten. Nicht wirklich. Es war die Verlockung der Macht, jene böse Anziehung, die die Gewalt ausübt, die Lust am Zerstören und Vernichten. Doch dieser Teil des Verstandes, der all dies begriff, war längst nicht mehr stark genug.³⁴⁷

Während die geheimnisvolle Macht versucht, Kim zu verführen, ist das Ziel des Helden als die Rettung der Magie definiert. Ausgehend davon, dass die Reise begann, um das rätselhafte Auftauchen der Kinder Märchenmonds zu untersuchen, führte seine Reise zur Erkenntnis, dass die Magie erlischt, da die Bewohner Märchenmonds begonnen haben, auf Technologie umzusatteln und auf diese zu vertrauen. Sie haben angefangen, ihr altes Leben abzulegen und mit dem Wunsch nach einem einfacheren Dasein den Glauben an die Magie verloren. Das Volk der Zwerge entstand und lieferte den Wünschen entsprechend die Eisenmänner. Während Priwinn, Gorg und Co. zu den Waffen greifen und Kim ebenfalls dazu aufgefordert wird zu kämpfen, schlägt dieser seinen eigenen Weg ein und kommt mit sich ins Reine.

Nachdem er den gegenüberstehenden Seiten mitgeteilt hat, dass die Eisenmänner ihre eigenen Kinder sind, legen alle die Waffen nieder und es kommt zur **Versöhnung mit dem Vater**, bei der Kim nicht nur mit sich im Reinen ist, sondern er außerdem mit Jarn und Priwinn abschließen kann. Diese Stufe stellt das höchste Ziel des Helden dar und bringt seine Reise zum Abschluss. Kim wird zum Meister der Welt und hat das Lösungsmittel präsentiert. Er konnte sich erfolgreich gegen seine Freunde sowie Feinde durchsetzen und Themistokles' Weg der gewaltlosen Lösung einschlagen. Sein Nichtwissen wurde überwunden, die Zwerge verschwanden und die Kinder kehrten zurück. Durch die Einsicht der Bewohner Märchenmonds lebte die Magie erneut auf.³⁴⁸ Kim hat seine Ziele - die Rettung Märchenmonds, das Lösen des Rätsels um die verschwundenen Kinder und das Aufhalten des Magiesterbens - erreicht, weshalb die letzten beiden Phasen des zweiten Aktes - **Apotheose** und **Segnung** - in diesem Roman ebenfalls nachgewiesen werden können.

6.2.3. Akt 3 - Rückkehr

Ebenso wie im ersten Band bleibt Kim nach seinen Abenteuern und der Rettung Märchenmonds eine Weile in der phantastischen Welt. Auch hier fühlt er den Zeitpunkt seiner Rückkehr, die

³⁴⁷ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 493-494.

³⁴⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 505-521.

wieder automatisch und ohne sein Zutun stattfindet. Es handelt es sich abermals um eine plötzliche, magische **Rettung von außen** in seine gewohnte Welt. Dies bedeutet, dass in diesem Roman **keine magische Flucht** und **keine Weigerung** nachgewiesen werden können.

Kim überquert bei seiner Rückkehr abermals die erste **Schwelle** und landet wieder in Rebekkas Zimmer:

„Lächelnd wandte er sich um und ging in das angrenzende Zimmer zurück. Es war die Turmkammer, in der sie zuletzt mit dem König der Flussleute zusammengetroffen waren. Die drei Schwerter lagen noch immer dort auf dem Tisch, wo sie sie hingelegt hatten, unberührt. Und sie würden unberührt bleiben, die beiden gekreuzten unversehrten Schwerter und die zerbrochene Klinge, als ein Symbol, dass die Waffe keine Lösung war und keine Feindschaft so groß, dass man sie nicht überwinden konnte. Kim dachte ein wenig traurig an Jarn, den Zwergenkönig. Mit den Eisenmännern waren auch die Zwerge verschwunden und es tat ihm ein wenig Leid um das kleine, kecke Volk, das von allen nur angefeindet worden war. Vielleicht gab es sie noch irgendwo und kamen sie eines Tages wieder, um andere, nützliche Dinge zu schmieden, Dinge, die halfen, ohne anderen zu schaden. Kim drehte sich herum, um Themistokles danach zu fragen, aber da waren die Wand, der gläserne Balkon und der Himmel über Gorywynn verschwunden und an ihrer Stelle fand er sich in einem winzigen Zimmer wieder. Durch die Streifen einer halb heruntergelassenen Jalousie fiel wenig graues Licht herein. Erschrocken fuhr er herum – und stieß unsanft an einen Gegenstand, der unter seinem Aufprall hörbar knirschte und klirrte. Kim streckte schützend die Hand aus, da fühlte er kaltes, glattes Glas. Einen Augenblick später rumorte es neben ihm, und dann wurde eine kleine Lampe angeknipst. Das verschlafene Gesicht seiner Schwester Rebekka hob sich aus den Kissen und blinzelte zu ihm auf. [...] Kim war wieder zu Hause. Und verwirrt stellte er fest, dass er genau dort stand, wo alles begonnen hatte [...].“³⁴⁹

Durch die magische Rückkehr Kims stößt er zum zweiten Mal auf seine gewohnte Welt, was ihm hingegen Campbells Monomythos nichts auszumachen scheint, da Kim keine Enttäuschung über seine Rückkehr verspürt.³⁵⁰

Durch die erneute Rettung Märchenmonds erlangte Kim das Heilmittel für seine Welt. Als er wieder zu Hause ist, erfährt er, dass alle Kinder Märchenmonds auf mysteriöse Weise spurlos aus seiner Welt verschwunden sind, wodurch sich das Problem der fremden Kinder in seiner Welt gelöst hat. Auch Kims Schwierigkeiten mit der Polizei haben sich gelegt und er wird der **Herr der zwei Welten**. Er hat die **Freiheit zum Leben** abermals erlangt, da er in Märchenmond das Geheimnis hinter dieser Welt und dessen Betreten erfahren konnte. Märchenmond als phantastische Traumwelt stellt einen Ort dar, an den jeder mit ausreichend Phantasie gelangen kann. Kim weiß somit, dass es ihm möglich ist, wieder nach Märchenmond zurückzukehren und lebt mit dem Wissen darum, zwischen den beiden Welten wechseln zu können. Diese Erkenntnis und die Tatsache, dass Kim nun weiß, dass Märchenmond in jedem steckt, lassen ihn einen anderen Blickwinkel einnehmen.³⁵¹

³⁴⁹ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 524-525.

³⁵⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 524-528.

³⁵¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 524-528.

Des Weiteren hat Kim neue Nachbarn, die eine Verbindung zu Märchenmond und dem kürzlich Erlebten darstellen. Die Geschwister Peter und Jan sind Andeutungen auf Pete und Jarrn. Sie weisen ein ähnliches Verhalten wie die beiden Figuren aus Märchenmond auf und haben einen Hund der Verbindungen zu der Tagesgestalt Bröckchens erkennen lässt. Die beiden scheinen ihn erkannt zu haben und der Roman endet mit der Andeutung des Autors, dass es sich bei diesen Figuren tatsächlich um Freunde aus Märchenmond handelt.³⁵²

„Kim antwortete nicht. Er blickte gebannt auf den kleinen Hund, der jetzt auf ihn loswatschelte. Er beschnüffelte interessiert Kims Turnschuhe und zupfte dann an Kims Hosenbein. Winselnd blickte er dabei zu Kim hoch, während sein Speichel die Hose bekleckerte, und in seinen Augen stand deutlich: Hunger! Kim war viel zu verblüfft, um sich auch nur zu rühren. Erst als er die Nässe spürte, sprang er rasch zurück. Jan grinste hämisch. »Hallo, Blödmann«, sagte er.“³⁵³

Im Sinne des Monomythos findet am Ende des zweiten Bandes eine klare Verbindung beider Welten statt, die sich über den Helden ergibt und an ihn gebunden ist. Beeinflusst durch das Auftauchen der drei Figuren und dem erlebten Wachstum, ist Kim in seiner Welt verpflichtet, sich zu integrieren und sein Leben trotz der Veränderungen fortzusetzen. Der Nachweis monomythischer Strukturen in *Märchenmonds Kinder* ist an dieser Stelle abgeschlossen und vollendet.

6.2.4. Zusammenfassung

Im zweiten Band der Märchenmond-Reihe konnten abermals fast alle Phasen des Monomythos nachgewiesen werden. Vor allem bei einer Auslegung einiger Phasen des zweiten Aktes auf symbolischer Ebene ist der Monomythos in diesem Roman in 15 von 17 Stufen zu erkennen

Der erste der drei Akte ist in diesem Band wesentlich kürzer gefasst als im vorangegangenen, da in diesem Teil keine umfangreiche Erklärung und Einführung in die normale Welt des Helden und dessen Vorstellung vorgenommen wird, sondern an den ersten Band angeknüpft werden kann. Dementsprechend kann der auftretende Mangel, der den Helden zur Reise veranlasst, gleich behandelt werden. Der zweite Akt nimmt den größten Teil des Romans ein und ist ebenfalls vollständig ausformuliert. Dabei ist jedoch zu beachten, dass es sich bei den beiden Phasen **Die Begegnung mit der Göttin** und **Das Weib als Verführerin** um symbolische Auslegungen, die mit weiblichen Attributen wie Magie und Macht verbunden sind. Im Gegensatz dazu ist der dritte Akt nicht vollständig vorhanden, da es abermals keine **Weigerung** gibt und es sich um eine **Rettung von außen**, aber nicht um eine **magische Flucht** handelt. Die Stufen **Herr der zwei Welten** und die **Freiheit zum Leben** beinhaltet dieser Roman jedoch wieder, wodurch

³⁵² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 524-528.

³⁵³ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 528.

zumindest ein großer Teil des dritten Aktes herausgelesen werden kann und der zweite Band – *Märchenmonds Kinder* – ebenfalls ein sehr gutes Beispiel für den Monomythos in Fantasyliteratur darstellt:

Tabelle 2: Der Monomythos in *Märchenmonds Kinder*

Akt 1	Berufung	Weigerung	Übernatürliche Hilfe	Übertreten der ersten Schwelle	Bauch des Walfisches	-
	x	x	x	x	x	-
Akt 2	Prüfungen	Begegnung mit der Göttin	Das Weib als Verführerin	Versöhnung mit dem Vater	Apotheose	Endgültige Segnung
	x	x	x	x	x	x
Akt 3	Verweigerung	Magische Flucht	Rettung von außen	Rückkehr über die Schwelle	Herr der zwei Welten	Freiheit zum Leben
	-	-	x	x	x	x

6.3. Monomythische Strukturen in *Märchenmonds Erben*

In *Märchenmonds Erben*, dem dritten und letzten Band der Untersuchung, ist abermals eine unterschiedliche Ausprägung des Monomythos zu erkennen. Vor allem auf thematischer Ebene hebt sich der dritte Teil der Reihe von seinen Vorgängern ab, da im Werk ein Initiationsprozess behandelt wird. *Märchenmonds Erben* thematisiert den Generationenkonflikt und befasst sich mit dem Austritt aus der Kindheit sowie den damit verbundenen Veränderungen. Doch auch im Hinblick auf das Weltenmodell und die Figuren umfasst der dritte Märchenmond-Teil viele Änderungen. Bevor diese genauer dargestellt werden, steht die Heldenreise im Zentrum.

6.3.1. Akt 1 - Aufbruch

Ebenso wie die beiden vorangegangenen Teile beginnt diese Handlung in der normalen Welt des Protagonisten. Diesmal handelt es sich wieder um eine ausführlichere Schilderung der Umstände als im zweiten Band. Beschrieben wird eine eigentlich alltägliche Situation, in der Kim etwas mit seinem Vater unternimmt. Dabei treten jedoch Probleme auf und es kommt zu Diskussionen über den Unterschied zwischen den Generationen und deren Verhältnis zueinander.

Auslöser dafür war eine Gruppe junger Punker, die durch die Straßen ziehen und Unsinn veranstalten. Als sie an Kim vorbeikommen, der gerade im Wagen seines Vaters auf diesen wartet, zerkratzen diese das Auto mutwillig und es kommt zu einer Schlägerei zwischen Kim und dem Anführer der Gruppe. Durch das Eingreifen seines Vaters und der Polizei verschwinden die Jungen, tauchen aber am Abend wieder auf und brechen in das Haus der Familie Larson ein, als Kims Eltern im Theater sind.³⁵⁴

Bevor Kims Eltern ins Theater aufgebrochen sind, sorgt dessen Vater für die ersten Zeichen einer weiteren **Berufung**. Als er sich von Becky und Kim verabschiedet, überreicht er ihr eine Art Schneekugel, die bei den beiden Kindern starke Erinnerungen weckt:

„Rebekka riss das Papier vollends ab und stieß einen kleinen, überraschten Laut aus, als sie sah, was darunter zum Vorschein kam.

Es war eine vielleicht sechs oder sieben Zentimeter große schimmernde Kugel aus Kunstglas, die von einer goldenen Schlange gehalten wurde, die sich auf den zweiten Blick als kunstvoll ausgeführter Drache herausstellte. Im Inneren der Kugel befand sich ein Gebilde aus pastellfarbigem Glas oder Kunststoff, das vielleicht einen Kristall darstellen mochte, ebenso gut aber auch eine Fantasiestadt mit unzähligen Türmchen und Ecken, Mauerzinnen und Dächern. [...]

Die Glaskugel fühlte sich sonderbar warm in seiner Hand an. Sie war so kühl und glatt wie Glas, zugleich aber hatte er beinahe das Gefühl, etwas Lebendiges zu berühren. Und das pastellfarbene Etwas in ihrem Inneren sah wirklich wie eine auf fünf Zentimeter verkleinerte Burg aus.

Kim betrachtete den Drachen genauer, der den Schwanz um die Glaskugel geschlungen hatte. Was er vorhin schon einmal bemerkt zu haben glaubte, das bestätigte sich. Die Miniaturen waren perfekt. Jedes noch so winzige Detail stimmte und der Drache wirkte so lebensecht, dass Kim sich kaum noch gewundert hätte, hätte er im nächsten Moment die Flügel ausgebreitet und wäre davongeflogen.

Aber was ihn eigentlich erschreckte, war etwas anderes.

Er kannte diesen Drachen.

Es war genau so, wie Rebekka es gesagt hatte, als sie die kleine Metallskulptur das erste Mal erblickte: Es war Rangarig, der goldene Drache aus dem Lande Märchenmond.“³⁵⁵

An diesem Punkt und mit dem Aufkommen des Themas rund um den Generationenkonflikt, der in Märchenmond in extremer Ausprägung auf Kim wartet, ist die Berufung auch schon abgeschlossen. Durch die aufgetauchte Kugel und die Erinnerung an das fremde Gebiet kommt es zu einer weiteren Reise des Helden. Dieses Mal handelt es sich um eine innere Berufung, da kein direkter Ruf stattfindet und sich im weiteren Verlauf der Handlung herausstellt, dass Kims Reise nach Märchenmond nicht von Märchenmonds Bewohnern gewünscht und gefordert worden war. Dennoch offenbart sich am Ende des Buches, dass Turock Kims Bestreben gefördert hat und es somit einen stillen Akteur hinter der Berufung gibt.³⁵⁶

³⁵⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 5-32.

³⁵⁵ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 23-27.

³⁵⁶ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 525-526.

In diesem Band gibt es keine **Verweigerung** des Abenteuers. Dies zeigt sich an dem zufälligen Eintreten des Helden in die Sekundärwelt. Als die Punker in Kims Haus sind und ihn abermals schlagen, flieht er durch ein Fenster und fällt in eine fremde Sphäre hinein:

„Kim raste zum Fenster, riss es mit zitternden Händen auf und flankte mit einem Satz heraus. Unmittelbar darunter befand sich das Flachdach der Garage und von dort aus war es nicht mehr besonders schwer auf die Straße hinunterzuspringen. Er war in Sicherheit.

Als er auf dem Garagendach landete, erklang in seinem Zimmer das Geräusch von splitterndem Holz und dann ein zugleich wütender wie enttäuschter Schrei. Kim rappelte sich hoch, rannte los – und brach durch das morsche Holz!

Kopfüber stürzte er in die Tiefe, stieß einen gellenden Schrei aus und landete unsanft auf dem Rücken. Das Einzige, was ihn vermutlich vor einer wirklich schweren Verletzung bewahrte, war die fast meterhohe Strohschicht, die den Boden des Pferdestalls bedeckte. [...]

Hastig sprang er hoch, fuhr zur Tür herum und sah, wie die drei Pferde in den Boxen aufmerksam die Köpfe hoben und die Ohren in seine Richtung drehten – und erstarrte.

Pferde?

Boxen?

Stroh auf dem Boden?

Wo um alles in der Welt war er?

Das war nicht die Garage seines Vaters!³⁵⁷

An dieser Stelle der Handlung hat Kim durch eine Ohnmacht den notwendigen Bewusstseinszustand erreicht und ist an der **Schwelle** zu Märchenmond gelandet, in der er zuerst einmal gemeinsam mit Turock, einem alten Herrn, gefangen ist. Dieser Ort kennzeichnet sich durch einen Turm sowie einen unüberwindbaren Wald und entpuppt sich am Ende des Romans tatsächlich als Gefängnis. Während Turock Kim viele Arbeiten verrichten lässt und diesen ausnützt, plant der junge Held sein Entkommen. Er hat beobachtet, wie kleine magische Wesen, die Pack, die Schwelle immer wieder überqueren und erkennt darin seine Chance zur Flucht. Er sucht lange einen Weg über diese Schwelle, welche in Form eines Portals erscheint, und bereitet letztendlich alles für seine Flucht vor. Gemeinsam mit Turock überwindet er das Portal und die Pack, welche nicht nur eine Verkörperung jener Punker sind, die Kim in der gewohnten Welt terrorisiert haben, sondern auch als direkte Schwellen- beziehungsweise Portalhüter auftreten. Als Kim über die Schwelle tritt und über die scheinbar unendliche Brücke hinter dieser galoppiert, versuchen die Pack, das Übertreten mit Gewalt zu verhindern. Turock ist ihm dabei eine Hilfe und fällt, während Kim die Schwelle überschreiten kann und das andere Ende der Brücke erreicht. Einer der Pack, der sich an ihm festklammerte, wurde bei der Flucht aus der fremden Sphäre von einem Pfeil aus Turocks Bogen verletzt und lässt sich von Kim behandeln, bevor er verschwindet und anschließend zum Helfer auf Kims Reise wird.³⁵⁸

³⁵⁷ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 31-32.

³⁵⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 32-80.

Kim hat die Schwelle übertreten und ist letztendlich in Märchenmond angekommen. Beim Übertreten der Schwelle hat er Hilfe von Turock erhalten, der sich in weiterer Folge als Zauberer und Schattengestalt herausstellt. Magische Helfer sind dementsprechend, wie von Campbell festgelegt, vorhanden, haben aber eine abgewandelte Funktion, da es sich bei Turock nicht um eine Helferfigur oder einen Mentor handelt, sondern um den Feind. Die Überwindung der Schwelle, bei der Kim hingegen Turocks Pessimismus zielstrebig und unnachgiebig einen Ausweg gesucht und diesen letztendlich auch gefunden hat, fand durch Geschick und innere Einstellung statt.

Nach dem Überschreiten der Schwelle landet Kim im **Bauch des Walfisches**, in dem er sich sammelt und in große Schwierigkeiten gerät, gleichzeitig aber Hilfe von dem geretteten Pack erhält. Kim durchquert abermals ein unbekanntes Gebiet und muss abermals die Veränderungen Märchenmonds aufdecken und sich entsprechend anpassen beziehungsweise verändern. Kim kommt auf seinem Weg in ein Gasthaus, das den Höhepunkt dieser Phase kennzeichnet. Ohne von den Umständen in Märchenmond zu wissen, gerät Kim in diesem Gasthaus in tödliche Gefahr und muss sein Leben als Krieger wieder aufnehmen. Es kommt zu einem Kampf und einer Verfolgungsjagd, auf der Kim in seine Rolle als Kämpfer schlüpft und seinen Veränderungsprozess der ersten beiden Bände weiterführt.³⁵⁹ Kim vollzieht in diesem Gasthaus die vollständige Ablegung seines weltlichen Selbst und beginnt ein weiteres Mal einen Wachstumsprozess, bei dem er den Weg der Prüfungen antritt.

6.3.2. Akt 2 - Initiation

In Märchenmond beschreitet Kim wieder den **Weg der Prüfungen**, der in diesem Band vor allem durch Kämpfe gekennzeichnet und mit Gewalt verbunden ist, da ein gewaltvoll ausgetragener Generationenkonflikt thematisiert wird, bei dem sich Jung und Alt mit Waffen gegenüberstehen. Nach der Überquerung der Schwelle und seiner Ankunft in Märchenmond, bei der Kim schnell sein weltliches Ich hinter sich ließ, wird Kim früh mit den beiden Seiten des Krieges konfrontiert und auf die Probe gestellt.

Auf dem Weg durch Märchenmond gelangt Kim schnell in kleine Dörfer, in denen er bereits im ersten von Erwachsenen angegriffen wird. Schon bald schaffen es die erwachsenen Kämpfer, ihn gefangen zu nehmen, wobei es den jungen Kämpfern sehr schnell gelingt, ihn aus deren Gewalt zu befreien. Doch auch bei diesen will Kim nicht verweilen und flieht in Richtung Cavallon, wo er einer neuen Prüfung unterzogen wird. Ein alter Mann namens Grendel wird von

³⁵⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 71-98.

ein paar Jugendlichen angegriffen und verwundet. Kim schreitet ein und wird schwer verletzt, woraufhin Grendel sich um ihn kümmert und ihn bei sich aufnimmt. Schnell stellt sich heraus, dass Grendel ihn verraten hat und an die Jungen verkaufen möchte. Kim überwindet ihn daraufhin und flieht nach einem kurzen Kampf, an dem beide Seiten des Konfliktes teilhaben.³⁶⁰

Kim hat auf seiner Reise durch Märchenmond beide Seiten gegen sich aufgebracht. Dementsprechend wird er weiter verfolgt und gerät mit Kai, dem Anführer der jungen Krieger, in Lebensgefahr, als beide in einen reißenden Fluss stürzen und beinahe ertrinken. Kims Begleitern gelingt es, die beiden zu retten, wobei Kai und Kim zusammenarbeiten müssen, sodass der Held einer weiteren Prüfung unterzogen wird.³⁶¹ Bald darauf erreicht Kim Gorywynn, wird aber weiter bedroht. Zusätzlich erscheint eines Nachts noch ein Skull, der sich als schreckliches Monster entpuppt und mehrmals zu einer Prüfung für den Helden und seine Gefährten wird.³⁶²

Bei der Frage nach dem höchsten Ziel Kims zeigen sich bei den Stufen **Die Begegnung mit der Göttin** und **Das Weib als Verführerin** abermals eindeutige, aber komplexe Darstellungen. Die Begegnung mit der Göttin ist auch hier vom klassischen Modell der Geliebten abweichend und mit der Elfe Twix als Verkörperung der Magie Märchenmonds verbunden. Kim, der lange Zeit auf der Suche nach dem Problem Märchenmonds ist, versteht nicht, warum sich die Generationen bekämpfen. Er ist auf der Suche nach dem notwendigen Wissen, das ihn auf seinem Weg leitet und begegnet der Elfe als Symbol des Wissens, das nach Campbell in jeder Frau inkarniert sein kann. Sie birgt das Wissen in sich und macht dem Helden deutlich, dass die Magie Märchenmonds verloren geht, da die junge Generation diese für unnötig erachtet. Twix selbst ist an Kim gebunden und führt ihn. Sie ist es, die ihn leitet, ihm das notwendige Wissen übermittelt und dem Helden seinen Weg und seine Aufgabe vor Augen führt. Als Verkörperung der aussterbenden Magie hat die Elfe außerdem eine ähnliche Funktion wie die Magie im zweiten Band, da es um ihre Rettung geht. Verführungen in diesem Band existieren jedoch recht wenige. Vor allem die klassische Verführung durch eine Frauenfigur ist in diesem Band nicht nachzuweisen. Dennoch gibt es einige Momente, in denen Kim durch Angebote von den beiden kämpfenden Seiten von seinem Weg abgebracht werden soll.

Kims Hauptziel, die Suche nach einem Heilmittel gegen den Krieg zwischen den Generationen, führt ihn zu seiner größten Prüfung – der **Versöhnung mit dem Vater**. Themistokles hat einen Teil seiner Magie in eine Kugel gebannt, die verloren ging, und Kim hält diese für die Lösung

³⁶⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 98-193.

³⁶¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 219-237.

³⁶² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 282-292.

des Krieges. Kim zieht mit dem Ziel aus Gorywynn aus, diese Kugel am Rand der Welt zu finden. An dieser Stelle erkennt Kim jedoch die Wahrheit und enttarnt Turock als den Anführer der jungen Krieger und einen Gestaltwandler, indem er den jungen Kai in der Schlucht am Ende der Welt auf einem Friedhof findet. Auf diesem Friedhof wird Kim einer besonderen Herausforderung unterzogen, bei der es um Erkenntnis geht, da es sich bei dem Friedhof um einen Ort handelt, an dem Kims vergangene Träume, Phantasien und Spielzeuge begraben sind:³⁶³

„Kim riss ungläubig die Augen auf, ließ sich auf die Knie fallen und stemmte die zerbrochene Grabplatte mit einem Ruck zur Seite. Sein Atem stockte. Eine geschlagene Minute hockte er völlig reglos da und starrte in das geöffnete Grab hinab.

Unter ihm lag ein kleiner, abgegriffener Teddybär. [...]

Und es war nicht irgendein Teddybär.

Es war *sein* Teddy. [...]

Und so ging es weiter.

In keinem der Gräber war das, was man in einem Grad zu finden erwartete. Er fand Spielzeug und Bücher, Fotografien und Videokassetten, selbst gemalte Bilder und alte Stofftiere und einmal sogar eine Fotografie seines Vaters. Es war kein Bild, das seinen Vater so zeigte, wie er wirklich war, sondern so, wie er ihn in einem gewissen Alter gesehen hatte: als einen gütigen, weisen Riesen, allwissend und unfehlbar.“³⁶⁴

Die Versöhnung mit dem Vater stellt in diesem Band demnach einen wichtigen Aspekt dar. In der Psychoanalyse wird davon ausgegangen, dass das Ziel des Initiationsprozesses beim Übergang von Jugend ins Erwachsenenendasein darin besteht, dass der wachsende Junge die Rolle des Vaters übernimmt. Auf Grund der Thematik in diesem Band ist die Versöhnung mit dem Vater allgegenwärtig und stellt das höchste Ziel des jungen Helden dar. Im Hinblick auf Kims persönliche Entwicklung und seine Versöhnung mit dem Vater passiert in diesem Band sehr viel. Kim steht zu Beginn des Buches mit seinem Vater in Konflikt und diskutiert mit diesem über generationsbedingte Ansichten. Im Laufe der Handlung wird er immer wieder mit den Aspekten der unterschiedlichen Generationen konfrontiert und lernt auf extreme Art die Differenzen zwischen den beiden kennen. Auf dem Friedhof, den Kim am Ende seines Abenteuers betritt, setzt die Versöhnung ein und er wird sich seiner eigenen Entwicklung bewusst. Als er dann von Themistokles nach Hause geschickt wird und ihm klar wird, dass er Märchenmond nicht noch einmal besuchen kann, schlüpft Kim letztendlich in die Rolle eines Erwachsenen und ist mit seinem Vater versöhnt. Er hat dessen Ansichten durch seine Abenteuer besser verstehen gelernt und die Erkenntnis erlangt, dass nicht alles der älteren Generationen abzulehnen ist.

An dieser Stelle sind die **Apotheose** und die **endgültige Segnung** zu erwähnen. Der Held hat seine Abenteuer und sein Nichtwissen überwunden und letztendlich die höchste Reife aller drei Bände erlangt, weshalb seine Geschichte hier endet. Er ist bereit, erwachsen zu werden, sich

³⁶³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 372-479.

³⁶⁴ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 470-471.

mit dem Verständnis beider Generationen von seiner Jugend zu lösen und schließt mit seinen Vorstellungen an jene Weisheiten seines Vaters an, die ihm dieser zu Beginn des dritten Romans vermitteln wollte:

„»Denkt nicht etwa, dass eure Probleme dort, wo ich herkomme, nicht auch bekannt wären. Alt und Jung streiten miteinander, solange die Welt besteht! Ihr solltet einsehen, dass ihr nur gemeinsam überleben könnt.« Er deutete auf Wolf, fuhr aber an Kai gewandt fort: »Du glaubst, er wäre starrsinnig und unbelehrbar, nur weil er alt ist? Auch er war einmal jung. Denkst du, er hätte sich so geändert, nur weil er älter geworden ist? Und du, Wolf! Denkst du, er wäre dumm und alles, was er sagt, falsch, nur weil er jünger ist als du?« Er schüttelte heftig den Kopf. »Ihr braucht euch gegenseitig, ihr Narren! Die einen die Erfahrung und das Wissen der Alten und die anderen die Kraft und die Neugierde der Jungen!«!³⁶⁵

Er hat das Heilmittel für seine Welt erlangt. Kim ist nun fähig, diesen Schritt zu gehen und seine Rolle als Erwachsener mit seinem neu erlangten Wissen zu übernehmen. Es ist ihm gelungen, Jung und Alt zu versöhnen und höheres Verständnis sowie höhere Reife zu erlangen. Er kehrt als Erwachsener in seine Welt zurück.

6.3.3. Akt 3- Rückkehr

Am Ende des Buches, das sich in seinem Handlungsschema an einigen Stellen von seinen Vorgängern unterscheidet, tritt ebenfalls eine unterschiedliche Ausformulierung der Rückkehr auf. Als Kim sein Abenteuer beendet hat und Turock sowie der Skull besiegt wurden, schickt Themistokles Kim nach Hause, noch bevor sich der Generationenkonflikt letztendlich auflöst. Hier liegen die ersten Unterschiede vor, da Kim bisher immer durch magisches Zutun von alleine zurückkehrte und dies erst dann passierte, als er dazu bereit war. Auch eine Weigerung fand bisher nicht statt.

In diesem Band sträubt sich der Held jedoch im Sinne einer **Weigerung** und unternimmt einige Versuche zu widersprechen, als Themistokles ihm mitteilt, dass er nicht wieder zurückkehren kann:

„»Abschiedsszenen?«

Themistokles machte ein unbehagliches Gesicht. »Ich habe Sturms Eltern um einen Gefallen gebeten, weißt du?«, sagte er umständlich. »Sie waren so freundlich, ihn mir zu gewähren, um unserer alten Freundschaft willen und weil ich mich bereit erklärt habe, mich ein wenig um die Erziehung ihres Sohnes -«

»Themistokles!«, sagte Kim.

Themistokles räusperte sich nervös. »Ja, du hast ja Recht«, sagte er. »Um es einfach auszudrücken, auch wenn es mir nicht leicht fällt und ich gestehen muss, dass -«

»Sie nehmen dich mit«, murmelte Twix müde.

Kim riss die Augen auf. »Was?!«

»Es ist wahr«, gestand Themistokles. »Sie haben sich bereit erklärt, dich nach Hause zu bringen, obwohl dies einen großen Umweg für sie bedeutet und sie -«

»Aber warum denn nur?«, begehrte Kim auf. »Ich meine, ich ... ich dachte, ich hätte noch ein wenig Zeit und ... und ...«

³⁶⁵ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 521.

»Nein, Kim«, sagte Themistokles. »Das hast du nicht. Du bist schon viel zu lange hier. Und eigentlich hättest du gar nicht kommen dürfen. Ich war es auch nicht, der dich gerufen hat, sondern Turock, der die Kraft deiner Fantasie nutzen wollte, um aus seinem Gefängnis zu entkommen.«

»Aber ... aber warum denn?«, stammelte Kim.

Themistokles sah ihn traurig an. »Als du das erste Mal hier warst«, sagte er, »da warst du ein Kind, und der Fantasie eines Kindes sind keine Grenzen gesetzt. Beim zweiten Mal waren wir es, die dich riefen, um unsere Welt vor dem Untergang zu retten. Diesmal ...«

»... wäre Märchenmond fast untergegangen, weil ich gekommen bin«, murmelte Kim. »Ist es nicht so?«

Themistokles antwortete nicht sofort darauf, aber sein Schweigen war im Grunde schon viel mehr Antwort, als Kim haben wollte.

»Da ist noch etwas«, sagte Themistokles nach einer Weile. »Du kannst nicht wieder zurückkehren.«

»Warum?«, fragte Kim. Seine Stimme brach fast.

»Weil du jetzt fast erwachsen bist, Dummkopf«, sagte die Spinne und Twix fügte in verschlafenem Tonfall hinzu:

»Und Erwachsene haben andere Träume.«³⁶⁶

Ein weiterer Unterschied liegt darin, dass Kim diesmal nicht einfach durch Magie zurückkehrt, sondern **Hilfe von außen** in Form von Sturms Eltern auftritt, die sich bereit erklärt haben, ihn zurückzubringen. Die **Rückkehr über die Schwelle** wird jedoch nicht genauer beschrieben, da die Handlung an dieser Stelle unterbrochen ist und bei Kims Erwachen aus der Ohnmacht, die durch den Fenstersturz entstand, einsetzt. Eine **magische Flucht** findet auch in diesem Buch nicht statt.

In der normalen Welt ist Kim abermals mit den Punks und dem Generationenkonflikt konfrontiert. Dennoch hat er auf seiner Reise Erkenntnisse über die Unterschiede bei den Generationen erlangt und kann die geführten Gespräche zwischen ihm und seinen Vater nun nachvollziehen. Mit neuen Erkenntnissen und dem Wissen, dass er dabei ist, erwachsen zu werden, hat Kim die **Freiheit zum Leben** erlangt und kann das Kapitel um Märchenmond herum abschließen. Er hat allerdings nicht mehr die Möglichkeit im Sinne des **Herrn zweier Welten** zwischen beiden Welten hin und her zuspringen, weil er als Erwachsener andere Träume als ein Kind beziehungsweise Jugendlicher hat.

6.3.4. Zusammenfassung

Auch im dritten Band der Märchenmond-Reihe lassen sich 14 Stufen des Monomythos nachweisen, wobei in diesem Fall keiner der Akte vollständig erkennbar ist. Ein wichtiger Unterschied liegt in der Thematik und der Anrufung, da sich der dritte Teil sehr ausführlich mit dem Thema Initiation auseinandersetzt und gut mit Joseph Campbells Modell des Monomythos in Verbindung gebracht werden kann. Während im ersten Akt keine **Weigerung** stattfindet und

³⁶⁶ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 525-526.

im zweiten Akt das **Weib als Verführerin** ebenfalls nicht eindeutig auftritt, gibt es in diesem Roman erstmals eine **Verweigerung der Rückkehr**:

Tabelle 3: Der Monomythos in *Märchenmonds Erben*

Akt 1	Berufung	Weigerung	Übernatürliche Hilfe	Übertreten der ersten Schwelle	Bauch des Walfisches	-
	x	-	x	x	x	-
Akt 2	Prüfungen	Begegnung mit der Göttin	Das Weib als Verführerin	Versöhnung mit dem Vater	Apotheose	Endgültige Segnung
	x	x	-	x	x	x
Akt 3	Verweigerung	Magische Flucht	Rettung von außen	Rückkehr über die Schwelle	Herr der zwei Welten	Freiheit zum Leben
	x	-	x	x	-	x

Anhand der Untersuchung zeigt sich, dass es in diesem Roman keine direkte Anrufung gibt. Dies stellt eine Besonderheit des Monomythos dar und hebt den dritten Teil von den anderen beiden ab. Zu beachten sind des Weiteren die unterschiedliche Ausformulierung der Schwelle im ersten Akt, die mit einer Gefangenschaft verbunden ist, und die **Rückkehr** in die normale Welt, die sich durch **magische Hilfe** auszeichnet, da der Held nach Hause gebracht und dessen Rückreise diesmal geplant wurde.

Der dritte Band weicht in seiner Ausformulierung des Monomythos stark von den ersten beiden Bänden, die sich in bestimmten Aspekten sehr ähnlich sind, ab. Dementsprechend kann die Variabilität des Monomythos durch die Betrachtung dieser drei Werke gut aufgezeigt werden. Unterschiedliche symbolische Darstellungsweisen einzelner Stufen sind nachweisbar und können als Beispiele für den modernen Monomythos in Fantasyliteratur herangezogen werden.

6.4. Zwischenresümee

Anhand der einzelnen Analysen zur monomythischen Struktur in den drei ausgewählten Bänden zeigt sich die moderne Umsetzung des Monomythos facettenreich. Die einzelnen Stufen

des Monomythos können in den verschiedenen Werken der Märchenmond-Reihe in unterschiedlichen Darstellungen und Ausformulierungen nachgewiesen werden, wodurch sich die Variabilität des Monomythos aufzeigen, nachvollziehen und in die Liste der zuvor behandelten Beispiele (siehe Kapitel 3) einordnen lässt. Es treten zum Teil symbolische Formulierungen der einzelnen Stufen, wie beispielsweise die **Begegnung mit der Göttin** im ersten und zweiten Band, auf, die der modernen Umlegung des Monomythos auf das junge Genre der Fantasy gerecht werden und den Monomythos als mögliches Handlungsschema hinter erfolgreicher Fantasyliteratur unterstreichen. Dementsprechend scheint die These des Autors Marcus Johanus abermals belegt worden zu sein, da es sich bei der untersuchten Trilogie um erfolgreiche Fantasyliteratur handelt und in allen drei Werken nachgewiesen werden konnte, dass der Monomythos als Plotstruktur, wenn auch in verschiedenen Ausprägungen und unbewusst eingesetzt, aufgezeigt werden kann.

Die Ergebnisse aller drei Analysen der monomythischen Struktur in *Märchenmond*, *Märchenmonds Kinder* und *Märchenmonds Erben* lassen sich am besten tabellarisch zusammenfassen und einander gegenüberstellen. In einer derartigen Zusammenfassung lässt sich die Ausprägung der monomythologischen Struktur in den drei analysierten Werken am übersichtlichsten aufzeigen, wodurch die Variierbarkeit des Monomythos besser nachvollzogen werden kann:

Tabelle 4: Zusammenfassung mythologischer Strukturen in den analysierten Werken³⁶⁷

Stufe	Märchenmond	Märchenmonds Kinder	Märchenmonds Erben
Berufung	Kims Schwester liegt im Koma und der Bote Themistokles bringt den Ruf zu Kim, da seine Schwester gefangen wurde	Themistokles erscheint Kim kurz als Bote und führt ihn durch weitere Zeichen zu seinem inneren Ruf	Kim landet durch innere Umstände und dem Zutun des Magiers Turock in Märchenmond
Verweigerung	Kim verdrängt die Zeichen	Kim weigert sich, den Ruf wahrzunehmen	keine Weigerung
Magische Hilfe	Themistokles als Mentor klärt Kim auf und weist ihm den Weg	Eidechse Lizard bringt Kim nach Märchenmond und in Sicherheit	Turock hilft beim Überschreiten und gibt ihm einen magischen Bogen
Überschreiten der ersten Schwelle	Kim überschreitet die Türschwelle und fliegt mit dem Raumschiff nach Märchenmond	Kim betritt Rebekkas Zimmer und ist plötzlich in Märchenmond	Kim springt aus dem Fenster und fällt durch das Garagendach
Bauch des Wals	Kim verändert sich in der Gefangenschaft bei Boraas	Kim gerät durch Kelhim, Jarn und den Eisenmann in Gefahr und beginnt, sich zu verändern	Kim muss sich im Gasthaus beweisen und kann durch die einsetzende Veränderung kämpfen und fliehen
Weg der Prüfungen	z.B. Kampf gegen Schwarze Reiter, Tatzelwurm, Prüfungen des Regenbogenkönigs	z.B. Kampf gegen Zwerge, Kelhim und Eisenmänner	z.B. Kampf gegen den Skull, Flucht aus der Gefangenschaft, Kampf gegen Jung und Alt
Begegnung mit der Göttin	Wegweisung durch das Orakel	Drohender Verlust der Magie und Rettung dieser	Rettung der Elfe Twix als Verkörperung der Magie
Weib als Verführerin	Verführung durch Magie als Prüfung des Regenbogenkönigs	Verführung durch die dunkle Macht der schwarzen Rüstung	keine Verführung

³⁶⁷ Eigene Darstellung anhand der selbst durchgeführten Analyse und in Anlehnung an Campbell: Der Heros in tausend Gestalten, S. 63-270.

Versöhnung mit dem Vater	Sieg über Boraas und dessen Truppen	Mit sich selbst im Reinen und Versöhnung aller Parteien	Versöhnung mit sich und dem Alter bzw. dem Erwachsenwerden
Apotheose	Kim hat die Hilfe des Regenbogenkönigs erlangt und ist bereit für die letzte Prüfung	Kim hat das Geheimnis um die verschwundenen Kinder gelöst	Kim hat das Geheimnis um Kai gelüftet und die Wahrheit über Märchenmond erkannt
Endgültige Segnung	Kim rettet Becky und Märchenmond durch Boraas' Vernichtung	Kim stoppt den Krieg und rettet die Kinder, die Magie und Märchenmond	Alt und Jung werden durch das Aufdecken Turcks und den Sieg über den Skull versöhnt
Verweigerung der Rückkehr	keine Weigerung	keine Weigerung	Kim will Märchenmond nicht für immer verlassen und weigert sich zurückzukehren
Magische Flucht	keine magische Flucht	keine magische Flucht	keine magische Flucht
Rettung von außen	Kim und Becky werden durch Magie zurück gebracht	Kim wird plötzlich durch Magie in seine Welt versetzt	Kim wird von den Eltern Sturms auf Themistokles' Wunsch hin zurückgebracht
Rückkehr über die Schwelle	Kim und Becky reisen über den Thron zurück und wachen in der normalen Welt auf	Kim dreht sich um und befindet sich wieder in Beckys Zimmer	Kim erwacht aus einer Ohnmacht in der Garage seiner Eltern
Herr der zwei Welten	Kim kennt die Traumwelt und seine eigene Welt	Kim weiß über die Verbundenheit der beiden Welten bescheid	Kim ist sich der Beschaffenheit beider Welten bewusst, kann aber nicht mehr beide beherrschen
Freiheit zum Leben	Kim hat seine Schwester gerettet und kann nun normal weiterleben	Kim hat das Auftauchen der Kinder in seiner Welt gelöst	Kim hat die Wahrheit hinter Märchenmond erkannt und ist bereit loszulassen

Die unterschiedlichen Ausprägungen der einzelnen Stufen lassen sich anhand dieser Tabelle schnell nachvollziehen, wobei zusätzlich noch Gemeinsamkeiten und Abweichungen zwischen den einzelnen Werken erkannt werden können. So weisen beispielsweise alle drei Bände keine Spur einer **magischen Flucht**, sondern eine **Rettung von außen** durch magische Kräfte auf. Doch obwohl die Werke hier getrennt voneinander untersucht wurden, gilt zu beachten, dass alle drei denselben Protagonisten teilen und sich dessen Entwicklungs- beziehungsweise Initiationsprozess über alle Romane hinweg erstreckt. Dieser Zusammenhang zwischen den Werken soll im folgenden Kapitel zuallererst behandelt werden, um die Verbindungen hervorzuheben, bevor der Mentor als weitere übergreifende Figur und wechselnde Besetzungen der anderen Archetypen in den unterschiedlichen Bänden betrachtet werden sollen.

7. Analyse archetypischer Figuren

7.1. Der Held als übergreifender Protagonist

Der Protagonist und Held dieser Geschichte ist ein zu Beginn 13-jähriger Junge namens Kim Larson, der ein scheinbar normales Leben führt. Er lebt gemeinsam mit seiner Schwester Rebekka und seinen Eltern in einem Haus in seiner gewohnten Welt - Düsseldorf - und geht wie jeder Junge seines Alters zur Schule. In seiner normalen Umgebung fällt Kim kaum durch außergewöhnliche Eigenschaften auf und es fehlen jegliche, von Campbell beschriebene Anzeichen für eine magische Geburt,³⁶⁸ wobei er zumindest in Ansätzen durch Mut sowie Aufmerksamkeit auffällt und ein Gespür für das Übernatürliche beziehungsweise Gefährliche hat. Der Definition und Beschreibung des Helden nach Joseph Campbell ist Kim als selbstverantwortlicher und freiwillig reisender Berufener dennoch eine archetypische Heldenfigur, die sich in eine Reihe berühmter und mythischer Vorgänger, wie etwa Odysseus, einordnet und dessen Abenteuer im Wachstum seiner Persönlichkeit liegt.

Als Identifikationsfigur aller drei Bände gibt seine Reise die Struktur der Geschichte vor. Campbell legt fest, dass der Held vor seiner Reise einen bestimmten Entwicklungsstand erreicht haben muss, an dem Veränderungen des normalen Lebens notwendig sind und zwingend einsetzen müssen. Die Handlung setzt somit an einem Punkt in Kims Leben ein, an dem er um Veränderungen nicht mehr herumkommt. Ausgelöst werden die Wachstumsreisen immer von einem symbolischen Mangel, der Kim zu wesentlichen Erkenntnissen des Erwachsenwerdens führt. Während es im ersten Band um seelische Aspekte geht, befassen sich die Werke zwei und drei mit gesellschaftlichen Strukturen und Problemen, die seit jeher für Streit sorgen. Alle drei Bände zusammen thematisieren das Erwachsenwerden Kims und behandeln die Zeit seiner Pubertät, die aus wissenschaftlicher Sicht als Initiationsphase bezeichnet werden kann.

Im ersten Band und somit zu Beginn seiner Entwicklung ist Kim noch nicht von seiner Besonderheit überzeugt und zweifelt an sich sowie seiner Kraft. Er ist sich dieser nicht bewusst und stellt selbst nach seinem Entkommen aus dem Bauch des Wals seine Stärke in Frage:

„»Aber was kann ich tun?«, fragte Kim. »Ich bin selbst nur ein kleiner schwacher Junge und die Schwarzen sind so viele ...«
»Du magst ein kleiner Junge sein«, sagte Tak, »aber es kommt nicht darauf an, was du bist, sondern darauf, was du tust. Boraas mit all seiner Macht vermag nichts gegen dich auszurichten, wenn du wirklich fest entschlossen bist, ihm zu widerstehen.« [...]
Taks Worte gingen Kim nicht aus dem Sinn. [...]

³⁶⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 9-39.

Aber was konnte er schon tun? Sicher, zweimal hatte er Boraas und seinen finsternen Statthalter an der Nase herumgeführt. Doch jetzt war die Sache vollkommen anders. Es ging nun nicht mehr um ihn, Kim, allein. Und alle Klugheit der Welt vermochte Boraas und sein gigantisches Heer nicht aufzuhalten.“³⁶⁹

Dennoch zeichnet sich Kim im Sinne des archetypischen Helden durch Mut und Tapferkeit aus, welche im Verlauf der Trilogie immer wieder zu Tage treten. Vor allem in seinen Handlungs- und Verhaltensweisen während der einzelnen Prüfungen zeigen sich diese Eigenschaften deutlich, da er entschlossen all seinen Feinden und anderen Bedrohungen mutig und aufopfernd entgegentritt. Kim ist entschlossen sowie zielstrebig und lässt sich nicht von seinen Zielen und Wegen abbringen. Während seiner Reisen offenbart sich Kims außergewöhnliche Art, die ihn durch seine schweren Aufgaben führt und ihn letztendlich seinen persönlichen Initiationsprozess abschließen lässt. Des Weiteren können die relevanten Merkmale der Selbstaufopferung und Zurückstellung sowie sein Potential zur Reifwerdung von Beginn an beobachtet werden.³⁷⁰

Dem Archetyp des Helden entspricht es ebenfalls, dass Kim sowohl verehrt als auch verachtet wird. Im ersten Band äußert sich dies unter anderem durch seine unterschiedlichen Stellungen auf den kämpfenden Seiten. Während seine Gefährten und die Verfechter des Guten Kim schätzen, wollen Boraas und seine Anhänger um jeden Preis seinen Tod. Aber auch auf der Seite des Guten stößt Kim zum Teil auf Misstrauen. Da er eine schwarze Rüstung trägt, wird er von Brobing für einen Feind gehalten und auch Prinz Priwinn zeigt anfangs Missachtung. Nicht nur die Rüstung Kims, sondern auch seine Art zu denken und seine Fremdheit sind es, die Priwinn und den Rat des Steppenvolkes zu Beginn nicht auf Kims Seite ziehen. Nach seiner Rede vor dem Rat hat er immer noch die Hälfte der Weisen von Caivallon gegen sich, was im Endeffekt schwere Folgen für das starke Volk hat.³⁷¹ Aber auch in den anderen Bänden ist die Ambiguität bezüglich des Heldenstatus zu beobachten:

„Spät am Nachmittag zogen die Zwerge ab. Das kleine Volk hatte seine Toten begraben und die Verwundeten versorgt, so gut es ging, und anschließend die Überreste der zerstörten Dampfkanonen auf große, von Ochsen gezogene Karren verladen, um ihrer Wege zu gehen. Kim hatte ein halbes Dutzend Mal versucht, mit den Zwergen zu reden, aber wo immer er auch hingegangen war, er war überall auf dasselbe gestoßen: Ablehnung und Hass. Der Gedanke tat weh, aber er musste sich wohl damit abfinden: Für die Zwerge Märchenmonds würde er nie der strahlende Held sein, den die anderen Völker dieser Welt in ihm sahen, sondern das Gegenteil: der, dessen Namen sie am meisten von allen hassten. Der für Furcht, Zerstörung und Untergang stand.“³⁷²

Neben den bisher beschriebenen Eigenschaften des archetypischen Helden weist Kim des Weiteren Merkmale einer strebenden Figur auf, die Vogler als zentrale Funktion eines Helden beschreibt. In allen drei Bänden befindet sich Kim auf der Suche nach Wahrheit und Identität und

³⁶⁹ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 146-147.

³⁷⁰ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 340-349.

³⁷¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 192-212, 2268-269.

³⁷² Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 516.

sucht nach den Gründen hinter den Geschehnissen, während er gleichzeitig mit der Identitätsproblematik anderer konfrontiert wird. Aber auch die Suche nach einem Heilmittel für den Mangel in Kims gewohnter Welt, die die Hauptaufgabe des Helden darstellt, ist in allen drei Romanen erfüllt.

Kim zeigt immer wieder seinen Drang zu helfen und seine Bereitschaft dafür bis ans Ende zu gehen. Obwohl der Held auf den ersten Blick sehr geringe bis keine Entwicklung in den einzelnen Bänden an den Tag zu legen scheint, zeigen sich bei näherer Betrachtung durchaus einige Veränderungen, die als Persönlichkeitsentwicklung und Veränderung im Sinne der Reifwerdung betrachtet werden können. Er überschreitet seine Grenzen und wächst von Beginn seiner Reise an über sich hinaus. Dies zeigt sich beispielsweise bei der Flucht aus Morgon, die ihm als erster Mensch gelingt. Mit diesem Aspekt entspricht er abermals dem Helden im Monomythos. Kim beweist das wichtige Entwicklungspotential und wächst mit seinen Aufgaben auf persönlicher Ebene immer weiter über sich hinaus, bis sein Wachstum am Ende des dritten Bandes vorerst abgeschlossen ist.

Im Verlauf des ersten Bandes der Reihe findet Kim seine eigene Besonderheit und damit verbunden seine Selbstsicherheit, welche ihm in den nächsten Teilen noch von großem Nutzen ist und neuen Entwicklungsspielraum eröffnet. Dies zeigt sich vor allem in seiner Art mit späteren Bedrohungen und Prüfungen umzugehen. Schon während der ersten Reise gelingt es dem Helden, sich langsam von seinen Gefährten zu lösen, wodurch er am Ende in der Lage ist, sich den letzten Kämpfen alleine zu stellen. Auch in den folgenden Bänden schafft Kim es immer mehr ohne seine Mentoren und Helfer zu agieren und seine Reise selbst zu bestimmen. Er trifft eigene Entscheidungen, delegiert an seine Gefährten und erreicht letztendlich den Status eines reifen Helden. Er lernt mit dem Leben und dem Tod umzugehen und erfährt, dass der Tod ein unvermeidlicher Teil des Lebens ist. Außerdem hat er Wissen über die Beschaffenheit der menschlichen Seele erlangt und verstanden, wie sich Gut und Böse verhalten. Mit der Zeit entwickelt sich aus dem ungläubigen, unsicheren Jungen ein Krieger, der mit einem erweiterten Horizont seine Rolle annimmt und immer weiter kommt. Er findet seine eigene Stärke, entwickelt Selbstbewusstsein und erkennt letztendlich, dass er kein kleiner, unbedeutender Junge ist, sondern er durchaus in der Lage ist, Märchenmond zu retten:

„»Aber ihr könnt doch nicht...« stotterte Kim. »Ich meine, ihr müsst doch... Märchenmond wird untergehen, wenn...«

»Wenn du ihm nicht hilfst, kleiner Held?« fragte der Weltenwächter mit gutmütigem Spott. »Glaubst du mehr ausrichten zu können als Themistokles, mehr als all die mächtigen Zauberer Märchenmonds, mehr als die gewaltigen Heere, die Boraas gegen euch ins Feld wirft? Glaubst du das wirklich?«

Kim überlegte sich seine Antwort gründlich. Unbewusst spürte er, dass viel davon abhing und dass es mit einem halbherzigen Ja und Nein nicht getan war. Er fühlte, dass der Weltenwächter direkt in sein Herz hineinsah.

»Ja«, antwortete er. Und es war seine feste Überzeugung. Er wusste einfach, dass das Schicksal dieses riesigen, schönen Märchenlandes jetzt und für immer in seinen Händen lag [...].³⁷³

Kim entwickelt sich dementsprechend dahingehend, sein Schicksal zu akzeptieren und schafft es, sich unter anderem für die Hilfe des Regenbogenkönigs im ersten Band zu qualifizieren. Er versteht, worum es geht und kommt mit sich und seinen Zielen ins Reine. Seine Entschlossenheit und sein gewachsenes Vertrauen seine Kräfte führen ihn letztendlich an sein Ziel. Doch auch in den anderen beiden Bänden erlangt er neue Erkenntnisse bezüglich des Gut-Böse-Dualismus und erhält Einsicht in den Menschen als selbstzerstörerisches Wesen sowie den Generationenkonflikt, der nicht nur in der magischen Welt ein aktuelles Thema darstellt, sondern ihm als Heilmittel für seine Situation in der gewohnten Welt dient. Die Entwicklungen des Helden in den Romanen führen ihn zu einem Erwachsenendasein, welches er am Ende der durchlebten Initiationsphasen erreicht.

Das im Monomythos zentrale Wachstum des Helden lässt sich mit Hilfe der Figurenkonstellation in den folgenden Analysen hervorheben. Innerhalb der Werke zeigt der Held mit jedem Abenteuer mehr Eigenständigkeit und agiert selbstbewusster sowie erfahrener. Die Entwicklung des Helden führt ihn in sein Erwachsenendasein, dass sich vor allem durch die Ablösung vom Mentor und dessen Einfluss auszeichnet und in einen Helden gipfelt, der im letzten Band ohne den Einfluss von Themistokles agiert sowie seine Gefährten und Pläne selbst findet. Dennoch nehmen die anderen archetypischen Figuren des Monomythos eine zentrale Position in der Entwicklung des Helden beziehungsweise dem Voranschreiten der Handlung ein und müssen dementsprechend einer Betrachtung unterzogen werden.

7.2. Der Mentor als fester Beistand

Der Mentor des Helden in der gesamten Trilogie ist der alte Zauberer Themistokles, der auf den Reisen des Helden immer eine zentrale Rolle einnimmt. Bereits zu Beginn des ersten Bandes, in dem die erste Anrufung von Kim durch eben jenen Zauberer passiert, lässt die Vorstellung des Zauberers auf seine Position als Mentor schließen:

„»Nenne mich, wie du willst«, antwortete der Alte. »Arcana vielleicht. Ich glaube, dieser Name würde dir gefallen.« Arcana? Kim überlegte. Commander Arcana war größer als dieser alte Mann, jünger und stärker, und während die Züge des Alten Güte und Weisheit prägten, dominierte im Gesicht von Commander Arcana Kraft und Entschlossenheit. Er schüttelte den Kopf. »Du bist nicht Commander Arcana«, sagte er bestimmt.

³⁷³ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 346.

Der Alte schmunzelte. »Doch, Kim, das bin ich. Ich bin Commander Arcana, aber auch Gandalf, Merlin und der Mann im Mond, wenn du es so willst. Man hat mir viele Namen gegeben und mir ist jeder recht.«³⁷⁴

In diesem Zitat lässt sich an den genannten Beispielen für seinen Namen erkennen, dass der alte Zauberer die Rolle als Mentor innehaben wird. Zudem tritt er vor allen anderen magischen Figuren in Kims Leben und wird zum Wegweiser, was der Rolle des archetypischen Mentors entspricht. Auch die Beschreibung der Züge auf Themistokles' Gesicht, welches vor allem Güte und Weisheit ausstrahlt,³⁷⁵ ist ein Hinweis auf eine Mentorenrolle, für die er als alter Zauberer dem Prototyp dieser Position entspricht.

Themistokles, der diesen Namen von Kims Schwester Rebekka erhalten hat, weist zusätzlich noch andere, für den Mentor typische Merkmale auf, die ihn zu einer archetypischen Figur machen. Er ist eine positiv besetzte Figur, welche sich durch Weisheit und Reife auszeichnet und außerdem als Helferfigur auftritt. Dem Monomythos entsprechend stattet er Kim mit einem magisch-mystischen Gegenstand aus, der zu seinem Schutz sowie als Hilfsmittel dient, und erfüllt so eine zentrale Funktion des Mentors:

„Er ging zum Pferd, öffnete die Packtasche und entnahm ihr ein eng zusammengerolltes Bündel, das er Kim in die Hand drückte. Kim faltete es auseinander. Es war ein dünner, durchscheinender Umhang aus einem weißen Gewebe, mit hauchfeinen Gold- und Silberfäden durchwirkt. Er schien vollkommen gewichtslos zu sein und doch hing er in schweren, geraden Falten herunter, als wäre er aus Samt oder Brokat. Kim ließ den Umhang bewundernd durch die Hände gleiten, dass er im hellen Sonnenlicht schimmerte wie verwobenes Glas. Behutsam legte Kim ihn sich um die Schultern und spürte, wie sich das Kleidungsstück wie ein lebendes Wesen um seine Schultern schmiegte.

»Danke«, sagte er, während seine Finger über den samtweichen Stoff glitten. »Das ist ... wunderschön.« Themistokles lächelte. [...]

»Gib gut auf ihn acht«, mahnte Themistokles. »Er ist uralt. Älter als ich, älter als Märchenmond vielleicht. Viele haben sich gewünscht ihn zu tragen, aber noch keinem war es vergönnt. Du bist der Erste, der Laurins Mantel trägt.«

»Laurins Mantel?«

Themistokles zögerte. »Auch bei euch«, sagte er dann, »gibt es eine Sage von Laurin, dem Zwergenkönig.« Kim nickte. »Ich kenne sie. Willst du behaupten, dass es kein Märchen ist?« [...]

»Es gibt...« Themistokles besann sich. »Verzeih«, bat er. »Ich schweife ab. Die Zeit ist noch nicht reif, um dir zu sagen, was hinter allem steht. - Nein«, sagte er und hob abwehrend die Hände. »Dringe nicht in mich, ich bitte dich. Später, zu einer anderen Zeit und an einem anderen Ort, werde ich dir alles erklären. Vorerst nimm mein Wort, dass dies wirklich Laurins Mantel ist. Er verleiht seinem Träger große Macht. Aber die Schultern, um die er sich legt, tragen auch eine große Verantwortung.«

»Macht?«, fragte Kim. »Was für Macht?«

»Der Sage nach«, antwortete Themistokles, und Kim spürte, dass es ihn Mühe kostete, es auszusprechen, »kann er seinen Besitzer unsichtbar machen. Wer ihn trägt, vermag durch Wände und feste Hindernisse zu schreiten, ohne von eines Menschen Auge gesehen oder von einer Waffe verwundet zu werden.«³⁷⁶

³⁷⁴ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 42.

³⁷⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 42.

³⁷⁶ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 185-186.

Kim und Themistokles verbringen nach diesem Aufeinandertreffen erstmals einige Zeit zusammen und bauen eine Beziehung zueinander auf. Themistokles erweist sich als Helfer und Beschützer. In Caivallon verlangt er, dass Kim zu seinem Schutz nah bei ihm bleibt.³⁷⁷ Auch als die Zeit gekommen ist, in der Kim sich seiner Aufgabe beziehungsweise seinem Schicksal stellen muss, versucht er, ihn zu beschützen und einen anderen Weg zu finden.³⁷⁸ Dementsprechend erfüllt Themistokles zumindest im ersten Band die Schutzfunktion seines Archetyps.

Themistokles liefert Kim die Motive für dessen Reise und macht ihm mit seinem überlegenen Wissen auf vertrauenswürdige Art und Weise immer wieder klar, dass er dazu fähig und bestimmt ist, Märchenmond vor dem Untergang zu retten. Als weiser, reifer, alter Mann entspricht er dem Mentor sowie dem ersten magischen Helfer des Monomythos nach Joseph Campbell und nimmt damit eine zentrale Rolle ein, da er den Helden auf den Weg des Wissens führt. Vor allem in den Bänden zwei und drei, in denen der Mentor sehr eingeschränkt vorkommt, ist es der alte Zauberer, der Kim immer das notwendige Wissen beziehungsweise wichtige Erkenntnisse liefert, die es dem Helden ermöglichen, seine Reise zu vollenden und sein Ziel zu erreichen.³⁷⁹ Dennoch bricht die Mentorenposition im Verlauf der Geschichte immer wieder, indem Themistokles beispielsweise Kims Vorhaben bezüglich der Reise zum König der Regenbogen zu vereiteln sucht, woraufhin Kim ihn zurücklässt und ohne sein Wissen fortzieht.³⁸⁰ In allen Bänden, in denen Themistokles geschwächt ist und zum Teil nicht über einen klaren Geist verfügt, kommen immer wieder Zweifel über dessen Funktion als Mentor auf. Durch das vorläufige Ausscheiden Themistokles' ist Kim jedoch auf sein eigenes Denken sowie neue beziehungsweise andere Helfer angewiesen und die Trennung beziehungsweise die ständige Loslösung von Themistokles zwingen ihn dazu, auf seinen Abenteuern eigenständig zu sein, an sich zu glauben und zu wachsen.

Zusammengefasst nimmt Themistokles in allen drei Romanen die Rolle des Lehrers, Motivators und Beschützers beziehungsweise Helfers ein. Er ist es, der Kim in die magische Welt einführt, ihm Beschützer schickt und ihn mit magischen Gegenständen ausstattet. Auch in Bezug auf Kims Wissen über Märchenmond, Magie, das Leben, Gut und Böse nimmt Themistokles eine vermittelnde Rolle ein. Er bringt ihm die Gesetze der Magie bei, zeigt ihm die Sitten

³⁷⁷ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 197.

³⁷⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 238.

³⁷⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 234-245.

³⁸⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 240-254.

Märchenmonds, macht ihn mit dem Phantastischen bekannt und verhilft ihm zu Erkenntnissen über zentrale Thematiken und den Menschen sowie dessen Seele.

Obwohl Themistokles Kims Reisen in allen drei Bänden nur in kurzen Abschnitten beiwohnt und seine Person für einen Großteil der Geschichten ausscheidet, entsteht zwischen Kim und Themistokles eine enge Bindung. Themistokles als Mentor verbindet Kim mit seinen anderen Helfern und leitet das Gespann. Selbst nach seinem Ausscheiden ist der Gedanke an den alten Zauberer immer präsent und Themistokles wird zu jedem Zeitpunkt sowie von jedem Wesen als die weise Instanz akzeptiert. Die entstehende Beziehung zwischen Themistokles und Kim und dazu die lenkende Verbindung zwischen dem Zauberer, den Bewohnern Märchenmonds und den Helfern spielen vor allem in den Bänden zwei und drei eine zentrale Rolle. Themistokles verkörpert in der Märchenmond-Trilogie die Rolle des Vorbilds, dessen Ansichten und Ideale jene des Helden sind, da Kim immer wieder über seinen Mentor nachdenkt und entsprechend seiner Werte handelt.

Letztendlich kann Themistokles anhand der beschriebenen Aspekte eindeutig als positive Mentorfigur festgelegt werden, der den Vorstellungen eines archetypischen Mentors weitgehend entspricht und als weise, alte Figur den Helden führt. Er sorgt für ihn und bringt ihn auf seinen Weg der Reifwerdung, auf dem er für dessen Schutz sorgt und ihm Hilfsmittel sowie Helfer zur Seite stellt. Die Helfer und weitere archetypische Figuren werden in den folgenden Abschnitten behandelt, um die Festlegung beziehungsweise Untersuchung des Figurenarsenals und der Figurenkonstellationen zu vervollständigen.

7.3. Weitere Figuren in Märchenmond

7.3.1. Der Herold

Der Herold beziehungsweise der Bote in diesem Roman ist der Zauberer Themistokles, welcher als sehr vielseitige Gestalt auftritt und unterschiedliche Rollen einnimmt. Themistokles in der Rolle des Boten weist jedoch nicht alle von Campbell beschriebenen Merkmale auf. Im Gegensatz zu Campbells Beschreibung des Herolds ist Themistokles keine dunkle Gestalt. Er ist ein typischer Zauberer, der eine Robe trägt und neben einem hohen Alter, einen langen weißen Bart und lange Haare hat. Er stellt somit eine durchaus außergewöhnliche Figur dar, weist jedoch keine ekelerregenden Eigenschaften auf, löst bei ihrem Kennenlernen aber trotzdem ein wenig Angst bei dem Helden aus, da er mitten in der Nacht in dessen Zimmer auftaucht. Durch seine

Andersheit und sein plötzliches Auftauchen in Kims Zimmer erhält der Zauberer eine schreckenenerregende Seite, die seine Rolle als Bote unterstreicht. Er zeigt sich jedoch im weiteren Verlauf als durchweg freundliche und positive Figur. In der Rolle des Boten geht Themistokles vollends auf und umfasst die wesentlichen Merkmale des archetypischen Herolds. Er bringt den Ruf als Vertreter der anderen Welt zum Helden und tritt dabei kurz in Kontakt zu diesem. Dennoch leistet er im Hinblick auf seine Veränderung einen zentralen Beitrag, indem er die Reise des Jungen einleitet und dessen Entwicklungsbeginn signalisiert.³⁸¹

7.3.2. Der Schwellenwächter

An der Schwelle steht ebenfalls Themistokles, der abermals eine besondere Rolle einnimmt und anders als der herkömmliche Schwellenwächter agiert. Er unterzieht Kim keiner Prüfung im klassischen Sinn, die beispielsweise einen Kampf beinhaltet, sondern prüft den Willen des Reisenden und dessen Entschlossenheit. Während andere Schwellenhüter den Helden durch Rätsel oder einen Kampf von der Überquerung der Schwelle abhalten wollen, warnt Themistokles seinen jungen Schützling vor den Gefahren, welche ihn auf der anderen Seite erwarten. Als dieser weiterhin auf die Reise zur Rettung seiner Schwester besteht, erlegt er Kim noch eine Prüfung auf und lässt ihn dann alleine seinen Weg nach Märchenmond suchen.³⁸²

Die Prüfung des Schwellenhüters ist in diesem Fall sehr symbolisch für eigene innere Dämonen. Kim, welcher zuvor einige Zweifel an der Existenz von Märchenmond und anderen Märchenwelten geäußert hat, muss nun versuchen, in eine solche zu gelangen, ohne dabei Hilfe von außen zu erhalten. Themistokles erfüllt seine Funktion als Schwellenwächter und bringt den jungen Kim dazu seinen Lernprozess einzusetzen und sein weltliches Leben hinter sich zu lassen, um in einer fremden, gefährvollen Zone eine gefährliche Reise zu unternehmen.

7.3.3. Der Schatten

In Verbindung mit der Heldenreise treten in monomythischen Handlungen aller Epochen Schattenfiguren auf, die den Helden herausfordern und häufig als dessen Gegenspieler auftreten. Im ersten Band von Märchenmond gibt es gleich mehrere solcher Figuren, die allesamt bekannt sind und eine festgelegte Rolle einnehmen. An oberster Stelle der Schattenfiguren steht Boraas, der die anderen anführt und die Vernichtung Märchenmonds anstrebt. Boraas ist im Sinne der archetypischen Figuren sehr passend dargestellt, da er die Verkörperung der unterdrückten und verworfenen Seiten von Themistokles ist und dessen dunkle Geheimnisse umfasst. Boraas als

³⁸¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 26-46.

³⁸² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 44-46.

das Böse Themistokles‘ ist der Antagonist der Geschichte, der aber auch positive Seiten zu haben scheint und angibt, diesen Krieg gegen Märchenmond zu führen, um sein Land, sein Leben und seine Leute zu schützen. Boraas als der Anführer der bösen Bedrohung übernimmt bei Kims Reifeprozess eine zentrale Rolle, weil er der erste ist, der Kims Besonderheit anspricht und ihn auf den Weg der Erkenntnis leitet. Gleichzeitig testet er Kim und bewirkt, dass dieser sich fest entschlossen gegen die Seite des Bösen stellt. Als Kim sich weigert mit Boraas zusammenarbeiten, wird der Schatten zu demjenigen, der Kims Leben bedroht und ihn um jeden Preis auslöschen möchte, wodurch er zu jenem von Campbell beschriebenen Überich wird, der nach dem Leben des Helden trachtet.³⁸³

Neben Boraas steht der geheimnisvolle Schwarze Lord, der ebenfalls ein Antagonist ist und dem Archetyp des Schattens entspricht, da es sich bei diesem um die Abspaltung von Kims Schattenseiten handelt. Mit seiner Rolle nimmt er eine gefährliche Position ein und wird durch eine Prophezeiung zum Zerstörer Märchenmonds erklärt.³⁸⁴ Dadurch wird die archetypische Verbindung zu Zerstörung und Tod unterstrichen und die Bedrohung durch den Schwarzen Lord betont. Positive Aspekte, wie Vogler sie beschreibt, sind bei dieser Figur nicht nachweisbar.

Anders verhält es sich bei Baron Kart, der ebenfalls ein Helfer Boraas‘ ist und einen Schatten darstellt. Kart ist ein starker Gegner Kims, der ihn lange Zeit verfolgt und zu töten versucht. Am Ende zeigt er jedoch seine gute Seite und erteilt Kim Ratschläge für dessen Weg, nachdem er von diesem im Zweikampf um Leben und Tod besiegt wurde.³⁸⁵ Anhand seines Verhaltens zeigt sich diese Schattenfigur im Sinne des archetypischen Schattens als ambivalente Figur, die sowohl positive als auch negative Seiten aufweist. Gemeinsam mit Boraas und dem Schwarzen Lord bildet Kart das zentrale Schattengespann dieser Handlung, wobei alle drei unterschiedlich stark mit den Eigenschaften des archetypischen Schattens ausgestattet sind und dementsprechend different auf den Helden einwirken.

7.3.4. Der Helfer

Helfer gibt es in dieser Geschichte viele. Ganz dem archetypischen Konzept des Helfers entsprechend spannt sich um den Helden Kim ein ganzes Netz an Helfern, die ihn auf seiner Reise in unterschiedlichem Ausmaß unterstützen. Neben dem Mentor Themistokles, der bereits in den Unterkapiteln über den Mentor und den Boten als Helfer behandelt wurde, stehen Rangarig,

³⁸³ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 71-82, 401-402.

³⁸⁴ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 182, 400-402.

³⁸⁵ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 349-356.

Gorg, Kelhim und Priwinn als helfende Figuren im Zentrum. All diese Akteure nehmen auf Kims Reise eine wichtige Rolle ein und unterstützen den Helden beim Erreichen seiner Ziele. Alle Helfer tragen gemeinsam dazu bei, Kim über die Gesetze Märchenmonds und die Beschaffenheit ihrer Welt aufzuklären. Dies stellt eine gemeinsame Aufgabe der Helfer dar, die neben der Unterstützung auf der Reise eine wichtige Stellung innehat, da Kim ohne dieses Wissen erhebliche Schwierigkeiten haben würde, sich in der fremden Welt zurechtzufinden. Des Weiteren unterstützen die genannten Helfenden die Entwicklung und Reifung des Helden und erfüllen eine zentrale Funktion des Monomythos.

Da die Rolle Themistokles‘ als Helfer, Bote und Mentor bereits behandelt wurde und er auf dem wesentlichen beziehungsweise entscheidenden Teil der Heldenreise abwesend ist, steht zuallererst der goldene Drache Rangarig im Zentrum. Als weise Figur schlüpft er in eine helfende Position und ist bereit, Kim im Hinblick auf sein Vorhaben zu unterstützen. Rangarig erleichtert in seiner Rolle als Helfer die Reise sehr und bringt die anderen durch seine Fähigkeit zu fliegen ihrem Ziel schnell näher. Außerdem vermag er es, über das Land zu blicken und so feindliche Aktivität im Auge zu behalten. Rangarig stellt bei der Reise eine ernste Figur dar, die den Helden gemeinsam mit Priwinn, Gorg und Kelhim über Märchenmond und die Situation aufklären. Als Helfer mit Mentorenmaske hat Rangarig jedoch mehr Kenntnis und Wissen als Kim, was den Eigenschaften des archetypischen Helfers eigentlich widerspricht, ihn aber dennoch unter dem Helden platziert, weil nur Kim alleine in der Lage ist, zum Regenbogenkönig zu gelangen. Rangarig nimmt demnach die Rolle eines Helfers ein, der durch Kraft, Größe und Wissen vorrangig zum Schutz des Helden und als seelische Anlaufstelle dient.³⁸⁶

Neben Rangarig stehen der Riese Gorg und der sprechende Bär Kelhim an Kims Seite. Diese beiden Helfer sind von Kims Betreten Märchenmonds bis ans Ende an dessen Seite und wurden von Themistokles geschickt, um dem Helden auf seinem Weg zu helfen. Beide sind im Sinne der phantastischen Helferfiguren magische Wesen und nehmen zum Teil die Rolle als witzige Unterstützer ein. Kelhim und Gorg sind vor allem zum Schutz von Kim und für dessen Aufklärung über Märchenmond zuständig. Die beiden Wesen sind ebenso aufopferungsbereit wie Rangarig und stehen Kim mit guten Ratschlägen zur Seite. Nach dem Verlust Rangarigs übernehmen diese beiden seine Position. Sie treiben die Gruppe zum Weitermachen an und überblicken die Lage zu jedem Zeitpunkt. Sie übernehmen die Leitung der Gruppe und führen den Protagonisten auf seiner Reise an, bis er bereit ist, seinen Weg alleine zu gehen.³⁸⁷

³⁸⁶ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 220-254.

³⁸⁷ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 153-254, 301-329.

Der letzte zentrale Helfer ist Prinz Priwinn von Caivallon. Der junge Steppenreiter steht Kim zuerst nicht als Helfer und Freund bei, sondern blickt von oben auf ihn herab und misstraut ihm. Trotzdem schließt er sich im Verlauf der Handlung Kim und seiner Unternehmung an, gibt ihm Ratschläge und klärt ihn über Märchenmond auf, hält dabei jedoch eine kühle und etwas distanzierte Haltung bei. Priwinn und Kim diskutieren immer wieder über bestimmte Themen, werden aber trotz allem Freunde. Er folgt Kim und nimmt den ernstesten Part der Gruppe ein. Innerhalb der Gruppe erfüllt Priwinn die Rolle desjenigen, der Kim immer wieder in die Realität zurückholt und ihn am Boden beziehungsweise im Bereich des Möglichen hält. Durch Priwinns Aufgabe wird das Netz der Helfer abgerundet und vollendet. Es treten jedoch noch weitere Figuren auf, die als Helfer bezeichnet werden können, aber auf Grund der fehlenden Relevanz nicht als zentrale Figuren behandelt werden.³⁸⁸

7.3.5. Der Trickster

Im ersten Band der Reihe gibt es keine eindeutige Tricksterfigur. Alle vorkommenden Personen positionieren sich klar auf einer Seite des Disputes und die Loyalitäten der einzelnen Charaktere sind von Beginn an geklärt. Einzig die beiden Helfer Kelhim und Gorg weisen anfangs vereinzelte Merkmale des Trickster auf, da sie als komische Figuren auftreten und somit einen wesentlichen Aspekt des Tricksters erfüllen. Beide Figuren lassen Kim bis zum Zusammentreffen mit Themistokles in dem Glauben, verfeindet zu sein und spielen diesem charakterlich etwas vor. Während Gorg einen feigen Riesen spielt und Kim glauben macht, er hätte Angst vor ihm, macht Kelhim dem jungen Helden weis, dass er ihn fressen möchte. Des Weiteren streiten die beiden Figuren auf ihrer Reise zu Themistokles ständig und überzeugen Kim dadurch von deren Feindschaft.³⁸⁹

Derartige Täuschungen sind auch bei den Figuren Boraas, Baron Kart und dem Regenbogenkönig zu erkennen. Während Boraas und Kart Kim bei seiner Ankunft in Märchenmond irreführen und sich zuerst als die Guten auszugeben versuchen,³⁹⁰ hat der Regenbogenkönig neben seinem jugendlichen Aussehen eine Täuschung an Kim vollzogen, da er ihm erst als Diener erscheint und sich dann anschließend selbst als der König der Regenbogen entpuppt.³⁹¹ Den-

³⁸⁸ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 247-254.

³⁸⁹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 153-174.

³⁹⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 57-75.

³⁹¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 371-372.

noch kann in keinem der Fälle eindeutig von einem Trickster gesprochen werden, da diese entweder nur wenige Merkmale komischer Figuren aufweisen oder deren Loyalität von Anfang an eindeutig ist.

7.3.6. Zusammenfassung der Figurenkonstellation

In dem Fantasyroman *Märchenmond* treten viele relevante Figuren auf, die im Sinne des Monomythos mit dem Helden verbunden sind. Es weichen jedoch einige Figuren von deren Archetyp ab. Themistokles, der in allen Werken der Mentor ist, tritt als Bote und magische Hilfe sehr früh in Kims Leben und unterstützt ihn von Anfang an. Gleichzeitig trägt er während der Anrufung Kims die Maske des Schwellenhüters und prüft diesen vor seinem Aufbruch in die gefährliche Zone. Abgerundet wird die Figurenkonstellation, in deren Zentrum sich der Held befindet, durch die Helfer und Schatten, die in diesem Roman eine wichtige Rolle einnehmen. Während die Helfer - Rangarig, Gorg, Kelhim und Priwinn - auf Kims Seite stehen und ihn als seine Gefährten und Freunde unterstützen, seine Aufgabe jedoch nicht übernehmen können, sind die beschriebenen Schattenfiguren der Auslöser für die Heldenreise und ein zentraler Aspekt in Kims Entwicklung:

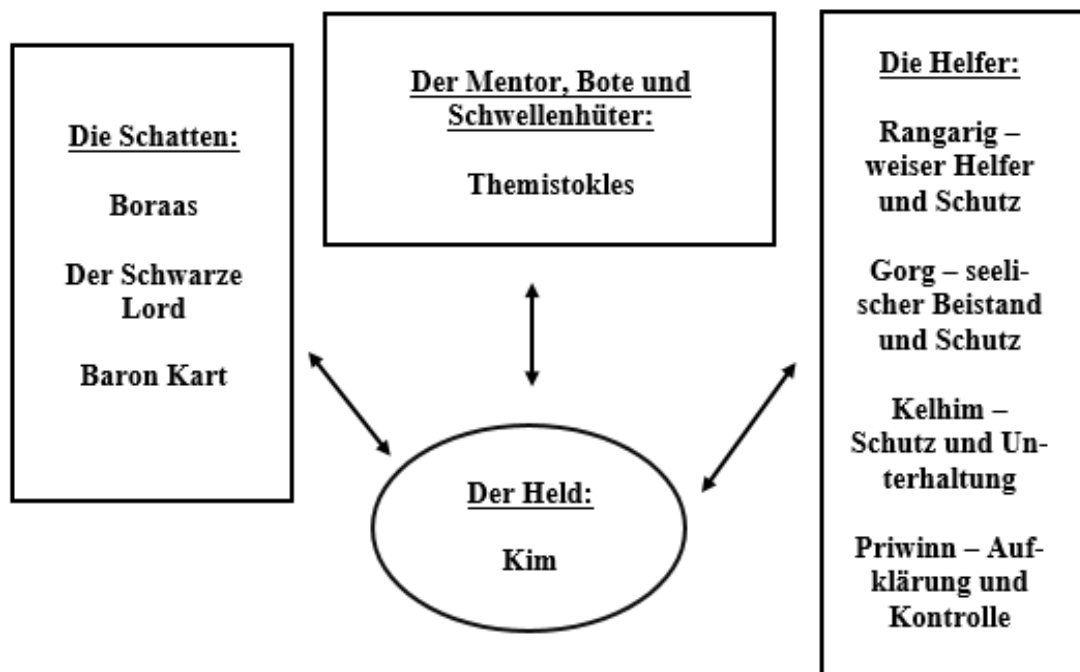


Abbildung 3: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmond*

Während die Schattenfiguren den Helden zu seiner Reise bringen, da sie dessen Schwester gefangen halten, ihn immer wieder herausfordern und dazu zwingen, über sich hinaus zu wachsen, verkörpern die anderen Figuren unterstützende Personen, die den Helden auf seiner Entwicklung leiten und schützen. Anhand des Monomythos und der Darstellung der Figuren in diesem Kapitel zeigt sich, dass diese ihre unterschiedlichen Aufgaben erfüllen und den Helden zu seiner Stärke und seinem wahren Selbst leiten. Während der Held und der Mentor fixe Besetzungen sind, wechseln die anderen Archetypen in den nachfolgenden Bänden, sodass es bereits in *Märchenmonds Kinder* zu einer anderen Konstellation kommt.

7.4. Weitere Figuren in *Märchenmonds Kinder*

7.4.1. Der Herold

Im zweiten Band der Reihe wird der Herold abermals durch den Magier und Mentor Themistokles verkörpert. Diesmal tritt er jedoch nicht direkt mit dem Helden in Verbindung, sondern bringt den Ruf aus seinem Land mittels einer Spiegelung zu Kim, der die Geschehnisse in seiner Heimat durch Themistokles zusammenfügen kann. Als Bote hat Themistokles auch in diesem Band nicht das Auftreten des archetypischen Herolds (siehe Kapitel 7.3.1.), stellt aber klar das Zeichen dar, welches dem Helden signalisiert, dass eine weitere Reise notwendig ist. Als Motivator des Helden, der diesen zu genaueren Nachforschungen und zur Reise gebracht wird, entspricht Themistokles den Anforderungen des Boten im Sinne des Monomythos und veranlasst den Helden an einem Punkt des notwendigen Voranschreitens zu Veränderungen.³⁹²

7.4.2. Der Schwellenhüter

Im Vergleich zu *Märchenmond* steht an der Schwelle zur anderen Welt diesmal ein Schwellenhüter, der dem archetypischen Profil entspricht. An der Grenze zu *Märchenmond* steht eine Verbindungsfigur beider Welten, die einerseits Einblick in kommende Aufgaben gibt und andererseits eine Verkörperung von kürzlich Erlebtem darstellt. Diese Figur tritt in Form eines Roboters auf, der als Science Fiction-Element die Schwelle nach *Märchenmond* bewacht und Kim gleichzeitig dazu bringt, diese zu übertreten. Der Roboter als Hinweis auf kommende Ereignisse ist eine Figur des Schattens, die den Helden töten möchte, und entspricht den archetypischen Festlegungen des Schwellenhüters. Die Funktion des Schwellenwächters liegt darin, den Helden auf die Probe zu stellen sowie dessen Fähigkeiten durch ein Rätsel oder einen

³⁹² Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 11-13.

Kampf zu testen. Der Schwellenwächter wird in dieser Ausprägung des Monomythos vom Helden überlistet, wodurch dieser Märchenmond betreten kann. Dabei erhält er am Ende magische Hilfe, da der Schwellenwächter durch die List nicht ausgeschaltet werden konnte und ihm nach Märchenmond folgt. Der Roboter entspricht den Aspekten des archetypischen Schwellenhüters in allen Punkten und stellt einen prototypischen Wächter dar.³⁹³

7.4.3. Der Schatten

Mit den Schattenfiguren verhält es sich in diesem Roman viel komplexer als in den anderen beiden Bänden, weil es im Gegensatz zum ersten Band keinen Antagonisten des Helden gibt, sondern es sich vorrangig um einen unsichtbaren Gegner handelt. Während die Zwerge und deren König als Schattenfiguren gehandhabt werden können und diese am Untergang Märchenmonds beteiligt sind, steckt der wahre Gegner im Menschen selbst. Das Streben der Menschen nach einem einfacheren Leben brachte das Zwergenvolk hervor und löste die Bedrohung aus.

Die von den Zwergen hergestellten Eisenmänner befinden in einer ähnlichen Rolle wie deren Erschaffer. Es handelt sich bei den Metallmännern um verwandelte Kinder, die nur auf Befehle reagieren und angreifen. Dennoch werden vor allem einzelne Vertreter dieser beiden Gruppen, wie zum Beispiel Jarnn und Brokk, als Schatten dargestellt, da sie den Helden herausfordern, versuchen ihm zu schaden und von vielen als die Bedrohung Märchenmonds angesehen werden. Die Zwerge sind mit ihren Eisenmännern an der Auslöschung der Magie sowie der Zerstörung der Natur Märchenmonds beteiligt und können so mit den archetypischen Aspekten der Zerstörung und Verwüstung als Eigenschaften des Schattens in Verbindung gebracht werden. Der Zwergenkönig Jarnn, der als der im Fokus stehende Schatten festgelegt werden kann, weist zudem noch einige positive Aspekte auf, die eine Schattenfigur kennzeichnen, und erweckt während der gesamten Handlung immer wieder das Gefühl, eigentlich eine positive besetzte Figur zu sein.³⁹⁴

Auch der Anführer des Flussvolkes und dessen Anhänger werden als Schattenfiguren dargestellt. Sie wollen dem Helden schaden und tragen außerdem an der ganzen Misere Schuld, weil sie die Erschaffung der Zwerge und Eisenmänner ausgelöst haben. Des Weiteren ist das Flussvolk am Verschwinden der Kinder beteiligt und führt kriegstreibende Handlungen aus, die ebenfalls Chaos verbreiten und mit dem Tod in Verbindung stehen.³⁹⁵ Trotz der Verkörperun-

³⁹³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 58-73.

³⁹⁴ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 133-149, 492-495.

³⁹⁵ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 514-521.

gen handelt es sich bei dem wahren Feind um eine innere Einstellung der Bewohner Märchenmonds, die sich ihre Schattengestalten selbst hervorgerufen und auf diese Art einen Feind erschaffen haben, der dem Helden entgegenwirkt.

7.4.4. Die Helfer

Das Netz an Helfern in *Märchenmonds Kinder* unterscheidet sich vom ersten Band auf Grund von Veränderungen, die durch das Sterben der Magie vonstattengehen. An erster Stelle der Helfer steht das Wertier Bröckchen, das Kim nicht nur durch Märchenmond führt, sondern Pläne mit ihm schmiedet, ihm seelischen Beistand leistet und ihn schützt. Es handelt sich bei diesem Wertier um eine witzige Figur, die durch Verhalten und Wortwitz Situationen auflockert. Zu den Aufgaben Bröckchens gehört vor allem das Auskundschaften unterschiedlicher Orte, was dem Helfer eine zusätzliche Funktion verleiht. Gleichzeitig ist Bröckchen auf Kims Hilfe angewiesen, da dieser ihn mit Essen versorgt, sodass eine Abhängigkeit von Kim entsteht. All diese Aufgaben und Merkmale zeichnen das Tier als archetypischen Helfer aus. Als Wertier verfügt Bröckchen des Weiteren über die Fähigkeit des Gestaltwandels, mit der er je nach Tageszeit die Gestalt und einige Fähigkeiten wechselt.³⁹⁶

Neben dem Wertier treten keine Figuren mehr auf, die Kim auf seiner ganzen Reise begleiten, sondern ihn nur über einen gewissen Zeitraum hinweg unterstützen. Diese Figuren sind die Echse Lizard, welche ihn vor dem Schwellenhüter rettet sowie sein alter Freund Brobing³⁹⁷ und der Baummensch Oak³⁹⁸, die ihn eine Weile bei sich aufnehmen und über die Zustände in Märchenmond informieren. Auch Priwinn, Gorg und Rangarig treten zeitweise als Helfer auf. Während Rangarig jedoch ähnliches wie Kelhim durchlebt, stehen Gorg und vor allem Priwinn zwar als Trainingspartner, Beschützer und Informanten zur Verfügung, heben sich aber zwischenzeitlich als Schattenfiguren ab, die mit den Methoden des Helden nicht glücklich sind und gegen diesen arbeiten. Dennoch erleben die beiden einige Prüfungen mit Kim und verfolgen dasselbe Ziel wie der Held. Vor allem Gorg tritt als Freund Kims auf und steht ihm als seelische Anlaufstelle immer bei. Obwohl er Priwinn die Treue hält und diesem loyal folgt, unterstützt er Kim in seinen Entscheidungen und ermutigt ihn dazu, seinen Weg ohne sie zu gehen, wodurch er ihn in seiner Entwicklung unterstützt und zur Selbstständigkeit ermutigt.³⁹⁹

³⁹⁶ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 74-93.

³⁹⁷ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 106-133.

³⁹⁸ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 155-176.

³⁹⁹ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 176-186, 207-222, 257-263.

Am Ende der Geschichte erhält Kim noch einen fixen Gefährten, den Jungen Peer, den er in den Stollen der Zwerge kennenlernt und aus dem Arbeitslager befreit. Dieser ist im Sinne des monomythischen Helfers eine freundliche Figur, die den Helden unterstützt und ihm folgt. Peer scheidet jedoch vor dem großen Kampf aus der Handlung aus, wobei er gemeinsam mit Jarnn die Lösung des Geheimnisses rund um die Kinder sowie den Krieg liefert und dadurch eine wichtige Aufgabe erfüllt.⁴⁰⁰ Auch der Tatzelwurm begleitet Kim nach der Befreiung aus den Stollen und wird zu einer ähnlichen Figur wie Rangarig in *Märchenmond*. Als Drache transportiert er den Helden nicht nur schnell durchs Land, sondern kämpft an dessen Seite und beschützt ihn vor Unheil.⁴⁰¹ Das Netz der Helferfiguren um Kim kann jedoch nicht derart abgeschlossen aufrechterhalten werden, wie es im ersten Band der Reihe war, da es an konstanten Helfern mangelt und Kim große Teile seiner Reise beinahe alleine bestreiten muss.

7.4.5. Der Trickster

In diesem Band gibt es einen Trickster, der durch den Zwergenkönig Jarnn besetzt ist. Als komische Figur, deren Treue und Loyalität bis zum Ende fragwürdig scheint, erfüllt diese Tricksterfigur die Funktion der Auflockerung. Situationen, in denen Jarnn auftritt, werden durch Wortwitz und dessen Absurdität gekennzeichnet und aufgelockert. Als unvernünftiger, komischer und zwiespältiger Charakter entspricht er einem archetypischen Trickster, dessen Zugehörigkeit sich am Ende zeigt, indem er Kim den entscheidenden Hinweis gibt und so einerseits für die Ausrottung des Zwergenvolkes sorgt, andererseits aber den Krieg beenden und auflösen kann.⁴⁰²

7.4.6. Zusammenfassung der Figurenkonstellation

Im Unterschied zum ersten Band lässt sich eine andere Figurenkonstellation feststellen, was auf den abweichenden Besetzungen der einzelnen Archetypen und den unterschiedlichen Verbindungen zum Helden beruht. Während Themistokles neben seiner Mentorenrolle abermals als Bote auftritt, übernimmt ein Roboter die Rolle des Schwellenhüters, der diesem Archetyp vollends entspricht. Auch die Helfer dieser Geschichte sind andere und jene, die gleich blieben, kennzeichnen sich durch einen vom ersten Band abweichenden Charakter und das Tragen von Masken des Schattenarchetyps. Priwinn, Gorg und Rangarig leiden unter der Veränderung der Magie und weisen negative Züge auf, die im Endeffekt dazu führen, dass sie sich gegen den

⁴⁰⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 399-503.

⁴⁰¹ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 435-467.

⁴⁰² Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Kinder*, S. 372-387, 492-495.

Helden wenden. Neben diesen Abweichungen gestalten sich auch die Schattenfiguren komplexer als jene im ersten Band, da der größte Feind nicht materiell ist und lediglich durch die Zwerge und deren Eisenmänner verkörpert wird. Gemeinsam mit den Zwergen tritt ein Trickster, Jarnn der Zwergenkönig, auf, der den zweiten Band ebenfalls vom ersten abhebt und die Figurenkonstellation vollendet:

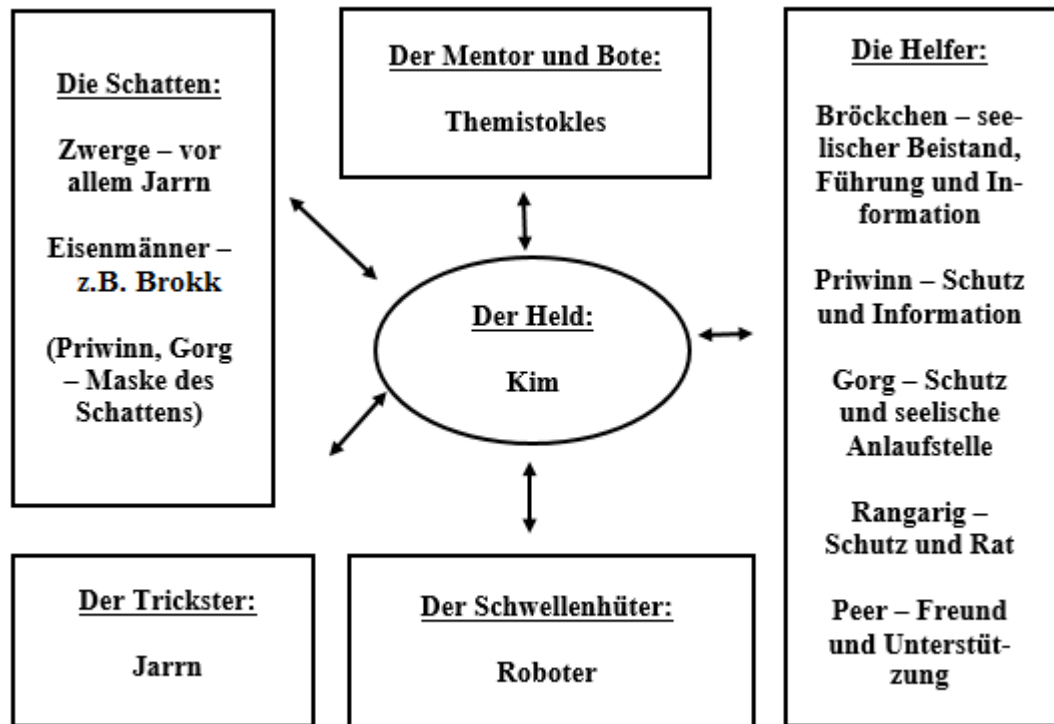


Abbildung 4: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmonds Kinder*

Anhand der Abbildung lässt sich die Besetzung der unterschiedlichen Archetypen einfach nachvollziehen und in ihrem vollen Umfang betrachten. Abermals ist erkennbar, dass alle Figuren mit dem Helden in Verbindung stehen und mit diesem in einen Dialog treten. In der Analyse ist des Weiteren zu erkennen, dass Themistokles' Rolle seit dem ersten Band geschrumpft ist und es in *Märchenmonds Kinder* eine komplexere Besetzung der Schattenfiguren gibt. Anhand der Ausarbeitung der Archetypen im zweiten Teil der Märchenmond-Reihe ergibt sich des Weiteren eine neue Figurenkonstellation, die aufgrund der beschriebenen Veränderungen einiger Charaktere zustande kam und bei der vor allem Priwinn und Gorg ihre Position als wichtigste Helfer an Bröckchen abtreten mussten. Die Veränderung der Figurenkonstellationen und Rollenbesetzungen ist außerdem ein zentraler Aspekt des dritten Bandes, der im folgenden Abschnitt hervorgehoben werden soll.

7.5. Weitere Figuren in *Märchenmonds Erben*

7.5.1. Der Herold

Der dritte Teil der Märchenmond-Reihe zeichnet sich durch das Fehlen eines Boten aus und hebt ihn dadurch von den vorangegangenen Werken ab. Kim landet durch Zufall in der magisch-mystischen Traumwelt und folgt dabei keinem Herold. Durch innere Zustände, ausgelöst von Erinnerungen, landet Kim in der Sekundärwelt, ohne dabei jemandes Ruf zu folgen.⁴⁰³ In einem Gespräch stellt sich jedoch heraus, dass Turock an dem Ruf beteiligt war, was anhand des Buches selbst aber nicht nachvollzogen werden kann, da es sonst keine Anzeichen für eine Beteiligung Turocks an dem Ruf des Helden gibt.⁴⁰⁴

7.5.2. Der Schwellenhüter

In Bezug auf den Schwellenhüter existiert in *Märchenmonds Erben* im Gegenzug zu seinen Vorgängern eine ganze Gruppe an Wächtern, die den Übergang beschützen. Als Schwellenhüter treten die Pack auf, die als affenähnliche Wesen das Portal bewachen, welches Turocks Gefängnis von Märchenmond trennt. Ihre Aufgabe ist es, das Gefängnis zu betreuen und den Insassen zu versorgen. Bereits bei Kims Auftauchen in dieser Sphäre greifen sie ihn an, um das Reich und den Übergang zu verteidigen. Die Pack entpuppen sich als Vertreter beziehungsweise Handlanger des Bösen, die Kim an der Überschreitung der Schwelle hindern wollen. Um an ihnen vorbei zu kommen, muss der Held über sich hinauswachsen und Entschlossenheit sowie Einfallsreichtum beweisen, was die Prüfung des Helden an der Schwelle zu Märchenmond darstellt und den Aufgaben des archetypischen Schwellenhüters entspricht. Als Helfer des Bösen und prüfende Figuren, die vom Helden durch Geschick überwunden werden, ordnen sich die Pack mit Themistokles und dem Roboter in eine Reihe von archetypischen Schwellenhütern ein und zeigen deren variable Erscheinungs- und Funktionsweisen.⁴⁰⁵

7.5.3. Der Schatten

Im Gegensatz zum zweiten Band existiert in *Märchenmonds Erben* wieder eine eindeutige Schattenfigur. Der dem Archetyp des Schattens entsprechende Charakter in dieser Geschichte ist klar als der Magier Turock festzulegen, da er einen Krieg zwischen den Generationen angezettelt und aus dem Verborgenen heraus geführt hat. Er verkörpert den Feind aller kämpfenden

⁴⁰³ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 31-32.

⁴⁰⁴ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 525.

⁴⁰⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 56-71.

Seiten und trachtet Kim nach dem Leben, sobald dieser ihm seine Hilfe verweigert. Er fordert den Helden immer wieder heraus und tritt zusätzlich als Gestaltwandler und Mentorfigur auf, da er Kim mit einem magischen Bogen ausstattet, der ihm einerseits hilft, ihn andererseits aber auch dazu verleitet, zu kämpfen und zu töten. Turock entspricht dem Schatten jedoch nicht nur darin, dass er den Helden zu seiner Entwicklung veranlasst, sondern erfüllt ebenfalls Voglers Kriterien der Ambivalenz. Er erscheint dementsprechend nicht nur als negative Figur, sondern offenbart am Anfang und Ende der Handlung seine positiven Seiten. Während der Leser am Anfang mit einem alten, einsamen und vor allem mitleiderregenden Mann konfrontiert wird, der verbittert und hilflos ist, sich Kim gegenüber dennoch freundlich und unterstützend verhält, zeigt Turock am Ende sein wahres Gesicht und tritt offen als Schattenfigur auf. Seine Beweggründe wirken jedoch besänftigend, da Turock als kriegstreibende Figur aufgrund jahrhundertelanger alleiniger Gefangenschaft und unmenschlicher Behandlung agiert.⁴⁰⁶

Als Schattenfigur hat Turock sich eine Armee geschaffen, die die Kinder Märchenmonds umfasst. Angeführt wird diese scheinbar von Kai, einem Jungen aus dem Steppenvolk, der zwar von Turock ersetzt wird, aber dennoch selbst eine kriegerische Figur darstellt. Der Junge, der bei seinem ersten Erscheinen noch er selbst ist, macht von Beginn an einen fragwürdigen Eindruck. Er zeigt seinen Status als Schattenfigur und agiert kriegstreibend sowie rücksichtslos. Er trachtet dem Helden nach dem Leben und stellt einen direkten Feind Kims dar, der diesen herausfordert. Auch die archetypischen Eigenschaften, die den Schatten mit Tod und Zerstörung in Verbindung bringen, erfüllt Kai als Schattenfigur, sodass diese Zuordnung eindeutiger wird. Obwohl sich herausstellt, dass Turock die meiste Zeit hinter dem Jungen Kai steckt, muss dieser als Schatten eingeordnet werden, weil er in Gesprächen mit dem Helden gesteht, dass er diesen Krieg schon länger führt und Turock sein Verhalten perfekt kopiert. Die Ambivalenz der archetypischen Schattenfiguren trifft auf den jungen Heerführer ebenso zu, da Kai sich nach seiner Befreiung auf Kims Seite schlägt und ihm gegenüber Dankbarkeit zeigt. Er wird zu einem Mitstreiter des Helden und nimmt eine positive Rolle ein, sodass er mit all seinen Eigenschaften eindeutig einen archetypischen Schatten abbildet.⁴⁰⁷

Weitere Vertreter des Schattenarchetyps können in dem Volk der Zwerge⁴⁰⁸, das sich auf Grund der vergangenen Ereignisse gegen Kim wendet und an Turocks Seite steht, den Kämpfern beider Armeen und dem Skull beobachtet werden. Während die beiden Armeen Kim eher gefangen nehmen wollen, um ihn als Motivator einsetzen zu können, stellen sich die Zwerge und der

⁴⁰⁶ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 512-520.

⁴⁰⁷ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 476-521.

⁴⁰⁸ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Erben, S. 516.

Skull offen gegen den jungen Helden. Der Skull ist jedoch ein von Themistokles geschaffenes Wesen, der einen gemeinsamen Gegner darstellt, und keine zentrale Rolle einnimmt. Dennoch terrorisiert er Märchenmond und ist ein tödliches Wesen, das Angst verbreitet. Er erfüllt einige von Vogler festgelegte Aspekte des Schattens und ruft das Beste in Kim hervor. Durch die Bedrohung des Lebens des Helden erfüllt er die Bedingungen für den Archetyp des Schattens aber und wird trotz seiner Herkunft zu einer Schattenfigur.⁴⁰⁹

7.5.4. Die Helfer

Im Gegensatz zu den ersten beiden Werken sind die meisten der bereits bekannten Helfer in diesem Band nun endgültig ausgeschieden. Lediglich der Riese Gorg befindet sich noch in der Rolle eines Helfers, nimmt aber keine zentrale Position ein und begleitet den Helden nicht. In den kurzen Abschnitten, in denen der Riese auftritt, knüpft diese positive und freundliche Helferfigur dennoch an die vorherigen Bände an und ist vor allem ein Freund für den Helden. Er nimmt abermals die Rolle als Informant und seelische Anlaufstelle ein und steht dem Helden mit Rat und Tat zum Schutz sowie zur Unterstützung beiseite.⁴¹⁰

Während der in *Märchenmond* und *Märchenmonds Kinder* zentrale Gorg an den Rand gerückt ist, sind Priwinn, Kelhim und Bröckchen verschwunden und durch neue Helfer abgelöst worden. Der erste Helfer, der sich dem Helden anschließt, ist ein Pack, der von Kim gerettet wurde und seit diesem Zeitpunkt für dessen Schutz und Versorgung zuständig ist. Der Pack kümmert sich um Kims leibliches Wohl und bringt ihm regelmäßig zu essen, sorgt ansonsten aber hauptsächlich für dessen Schutz in gefährlichen Situationen. Mehrmals rettet er dem Helden das Leben, wirkt die meiste Zeit jedoch nicht freundlich, was den archetypischen Vorstellungen des Helfers widerspricht. Als nichtmenschliches Wesen, das nicht sprechen kann und einen eher primitiven Eindruck erweckt, steht der Pack wegen seiner Fähigkeiten unter Kim, wodurch er mit seinen Aufgaben und Funktionen zu einem archetypischen Helfer wird, der eine sehr enge Verbindung zum Helden aufbaut und den Leser im Sinne dieses Archetyps an Freundschaft und Zusammenhalt erinnert.⁴¹¹

Neben dem Pack gibt es noch drei weitere magische Wesen, die als Helfer festgelegt werden können. Zuallererst steht die Elfe Twix, die als freundliche Figur für die Heilung, Information und für Erkundungen zuständig ist, an Kims Seite. Die Elfe als kleines Wesen mit Flügeln wird von Kim häufig dazu genutzt, um Informationen einzuholen, Gebiete vorab zu erkunden und

⁴⁰⁹ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 282-292.

⁴¹⁰ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 254-311.

⁴¹¹ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 71-98.

die Sicherheit eines Zielortes feststellen zu können. Mit ihrer magischen Kraft und dem Feenstaub übernimmt die Elfe die Rolle der Heilerin und versorgt Kim sowie die anderen Gefährten, wenn diese verletzt sind.⁴¹² Gemeinsam mit der Elfe Twix tritt eine namenlose Spinne neben Kim, die die Rolle des witzigen Helfers einnimmt und vor allem der Unterhaltung dient. Sie begleitet Kim einen großen Teil seiner Reise, hat eine abschreckende Wirkung auf Gegner und beweist Kampfgeschick, weshalb sie vor allem zu einem Beschützer des Helden wird. Des Weiteren besteht ihre Aufgabe darin, der Gruppe mit ihren Besonderheiten wie dem Spinnenfaden in gefährlichen Situationen auszuweichen.⁴¹³

Die Gruppe um den Helden Kim wird von einem Jungen namens Sturm vervollständigt. Dieser ist eine freundliche, positive Figur, die erst später zu ihnen stößt. Er begleitet die Gruppe und bringt mit seinen magischen Kräften und Amuletten einen großen Vorteil und Unterstützung für den Kampf. Sturm, der ungefähr in Kims Alter ist, wird zu einem Freund und Kämpfer an dessen Seite. Er ist derjenige, der die Gruppe in scheinbar ausweglosen Situationen rettet und aus der Gefahr führt. Als gleichaltriger und vor allem einziger menschlicher Begleiter Kims vervollständigt er die Gruppe der Helfer, die den Helden auf seiner letzten Reise bis ans Ende begleiten.⁴¹⁴

7.5.5. Der Trickster

Wie im zweiten Band der Märchenmond-Reihe existiert in *Märchenmonds Erben* eine Tricksterfigur, die den Helden und damit verbunden den Leser in die Irre führen. Vor allem der Pack, der dem Helden als Helfer zur Seite steht, erfüllt alle Kriterien dieses Archetyps. Er tritt als komische Figur auf, deren Loyalität nicht klar ist. Obwohl die meiste Zeit der Handlung klar zu sein scheint, dass der Pack dem Helden folgt, zeigt sich dieser am Ende als Anhänger der dunklen Seite. Der Pack unterstützt Kim dennoch und befolgt dessen Befehle. Er übernimmt auf der Reise außerdem die Aufgabe, den Helden auf dem Boden zu halten und schlägt diesen jedes Mal, wenn er unpassend agiert. Gleichzeitig lockert er ernste Situationen durch unpassendes Verhalten und weist unvernünftige Züge auf, was auf der primitiven Art des Wesens gründet.⁴¹⁵

⁴¹² Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 143-206.

⁴¹³ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 200-205.

⁴¹⁴ Vgl. unter anderem Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 405-409.

⁴¹⁵ Vgl. Hohlbein und Hohlbein: *Märchenmonds Erben*, S. 513-516.

7.5.6. Zusammenfassung der Figurenkonstellation

Die Figurenbesetzung und Konstellation in *Märchenmonds Erben* unterscheidet sich von den vorangegangenen vor allem in dem abweichenden Figurenarsenal, das auf dem Ausscheiden vieler Charaktere der ersten beiden Bände basiert. Während der Held Kim und der Mentor Themistokles weiterhin ihre Rollen innehaben und innerhalb ihrer Grenzen agieren, sind Schattenfiguren, Helfer und Trickster komplett abweichend:

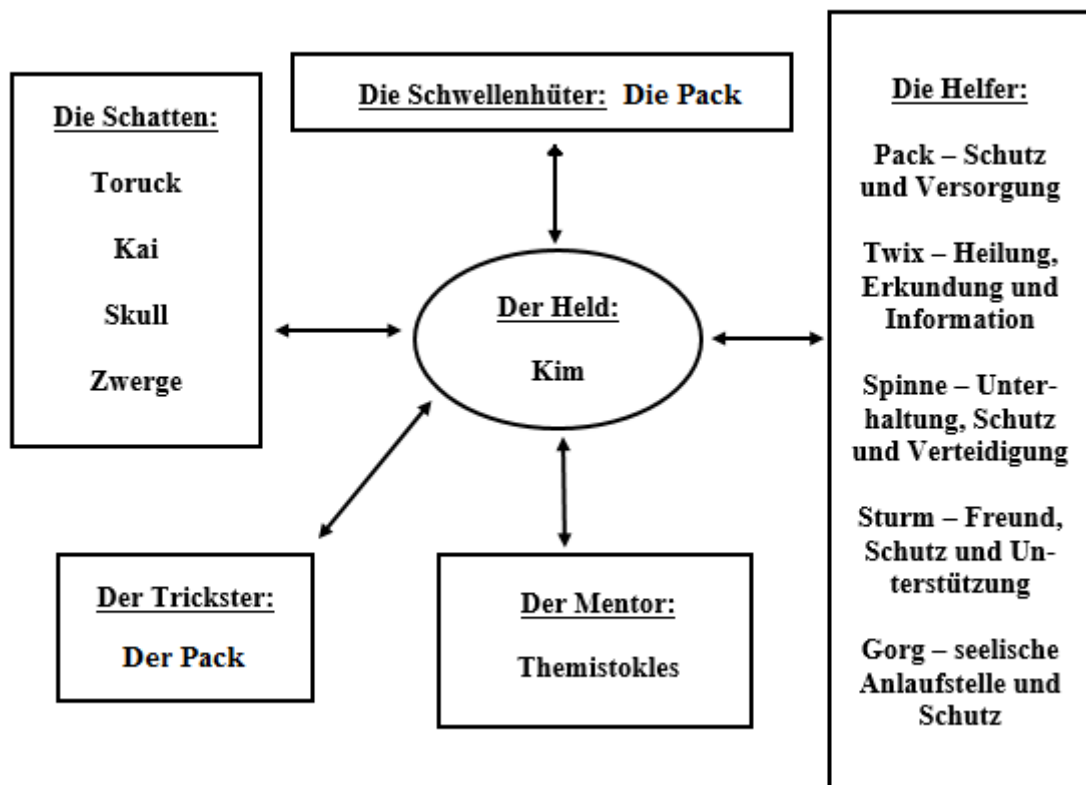


Abbildung 5: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmonds Erben*

Der Bote ist unbesetzt, während die Helferfiguren Priwinn und Kelhim durch Twix, Spinne und den Pack, die gemeinsam mit Sturm und Gorg die Gruppe der Helfer um den Helden darstellen, abgelöst wurden. Die Aufgabe der Gruppe liegt darin den Helden im Kampf gegen den neuen Schatten Turock und die beiden Seiten des Krieges zu unterstützen und ihn auf seiner Reise zu begleiten. Abgerundet wird diese Konstellation durch die Pack, die als Schwellenhüter auftreten und eigentlich den Schatten Turock am Zutritt nach Märchenmond hindern sollten.

Anhand der Abbildung zeigt sich die neue Konstellation in kompakter Form. Relevant ist dies jedoch vor allem im Hinblick auf die Entwicklung des Helden, die im Monomythos einen zent-

ralen Aspekt darstellt. Während an den Figuren und der Konstellation im ersten Band klar nachgewiesen werden konnte, dass Themistokles starken Einfluss auf den Helden und dessen Umfeld hat, zeigt sich über den zweiten bis hin zu diesem letzten Band, dass der Held sich immer weiter von seinem Mentor löst und auf dessen Hilfe im dritten Band kaum noch angewiesen ist. Dies ist nicht nur an dem Verhalten des Helden dem Mentor gegenüber zu erkennen, sondern vor allem an den Helferfiguren, die im ersten Band von Themistokles gesandt wurden, im letzten aber unabhängig von diesem zu Kim gefunden haben. Die untersuchten Figurenkonstellationen tragen dementsprechend zur Unterstützung des Nachweises vom Monomythos in den untersuchten Werken bei und liefern zentrale Erkenntnisse zur Entwicklung des Helden, die am Ende dieser Arbeit zusammengefasst und unterstrichen werden.

8. Zwei Welten

Anhand des Inhaltes und der monomythischen Ausarbeitung ist zu erkennen, dass alle drei Werke dieselben Schauplätze teilen, weshalb keine einzelne, sondern eine übergreifende Beschreibung vorgenommen wird, die die Welt Märchenmond und deren Verhältnis zur realen Umgebung des Helden möglich umfassend darstellt.

In den Märchenmond-Romanen existieren zwei Welten, die im Sinne des Monomythos eine wichtige Aufgabe erfüllen (siehe Kapitel 3). Während es sich bei der normalen Welt des Hauptdarstellers um eine real vorhandene Stadt, hier um Düsseldorf, handelt, ist die Welt seiner Reise eine magische Sekundärwelt, genauer eine Traumwelt, die für die Fantasy typisch ist. Die beiden Welten stehen einander gegenüber und bilden im Sinne von Maria Nikolajewas Weltenmodell ein offenes System, bei dem die Figuren über Schwellen zwischen den beiden Welten wechseln können. Zu erkennen ist dieser Umstand vor allem an Themistokles, Rebekka und Kim und deren Gesprächen, die die Reise nach Märchenmond und Themistokles' Bekanntheit thematisieren:

„»Aber ... woher kennst du Rebekka überhaupt?«
»Ich kenne sie schon lange«, erklärte Themistokles. »Sie hat mich oft besucht, dort, wo ich lebe. Sie hat viele Freunde drüben. In Wahrheit«, fügte er nachdenklich hinzu, »hat jeder sie gern. Um so wichtiger ist es, dass du uns hilfst.« Kim schüttelte verwirrt den Kopf.“⁴¹⁶

Doch auch die Kinder Märchenmonds, die im zweiten Band aus ihrer Welt verschwinden und auf mysteriöse Weise in Düsseldorf bei Kim wieder auftauchen, zeigen, dass es möglich ist zwischen beiden Welten zu wechseln.

Beide Schauplätze existieren gleichzeitig und sind über bestimmte Bewusstseinszustände miteinander verbunden. Einschlafen, Ohnmacht und Narkosen öffnen die Wege nach Märchenmond und ermöglichen es vor allem Kindern und Jugendlichen, in diese Sekundärwelt einzutreten. Dabei existieren bis auf das Einschlafen keine fixen Schwellen, da es innerhalb des erforderlichen Bewusstseinszustandes viele Möglichkeiten des Übergangs gibt und jeder Reisende seine eigene Übertrittsart finden muss. Der Zauberer Themistokles verwendet beispielsweise im ersten Band eine Standuhr als Schwelle und der Protagonist Kim hat es innerhalb der gesamten Trilogie gleich mit mehreren Übertrittsmöglichkeiten zu tun. Raumschiffe, Türen, Fenster und Portale sind nur einige auftretende Möglichkeiten (siehe Kapitel 6).

⁴¹⁶ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 42-43.

Die beiden gleichzeitig existierenden Welten unterscheiden sich durch den Verlauf der Zeit, da die Zeit in der realen Welt langsamer vergeht als in Märchenmond:

„Plötzlich fiel ihm etwas auf, an das er noch gar nicht gedacht hatte. Verblüfft sah er Priwinn an. »Als ich das letzte Mal hier war, da war Jaras Kind noch so klein«, sagte er stirnrunzelnd.
»Und jetzt war Torum beinahe in meinem Alter. Wie kann das angehen?«
»Du weißt doch, das die Zeit hier in Märchenmond anderen Gesetzen gehorcht als bei euch?«, erinnerte ihn Priwinn.“⁴¹⁷

Die Gesetze der Zeit in Märchenmond sind jedoch nicht nur für neue Zustände auf Kims Reisen verantwortlich, sondern notwendig, da Kims wochenlange Reise durch Märchenmond in seiner gewohnten Welt auffallen würde, weil es ihm für denselben Zeitraum nicht möglich wäre zu erwachen.

Die beiden vorkommenden Welten werden unterschiedlich beschrieben. Kims gewohnter Lebensraum unterscheidet sich von unserer bekannten Lebenswelt nicht. Düsseldorf wird als normale Stadt beschrieben. Es gibt Technik und viel Verkehr. Kim geht zur Schule und Rebekka wurde in einem normalen Krankenhaus operiert. Es herrschen die gewohnten Gesetze und Regeln. Die Sekundärwelt kennzeichnet sich im Gegensatz zur Primärwelt durch typischen Aspekte phantastischer Welten und weist klassische Merkmale auf, wodurch der Leser aus seinem Alltag gerissen werden und in neue Ebenen geführt werden kann.

Die phantastische Sekundärwelt Märchenmond ist dadurch geprägt, dass sie aus der Phantasie des Autors stammt und eine offene Haltung des Lesers erfordert, da sie sich von der uns bekannten Welt in wesentlichen Aspekten unterscheidet. Innerhalb Märchenmonds gibt es einen logischen Aufbau und eigene Gesetze. So existieren beispielsweise Herrschaftshierarchien, die die einzelnen Städte gliedern und kennzeichnen. Während das Volk der Steppenreiter in Caivallon über einen König und einen Prinzen verfügt, hat die Hauptstadt Gorywynn, eine Glasburg, keinen fixen Herrscher. In Gorywynn ist Themistokles zwar der Herr, doch der Thron steht leer und jedem Bürger der Stadt ist es erlaubt, den Thron einzunehmen und Vorschläge vorzubringen, sodass Gorywynn von all seinen Bewohnern gemeinsam regiert wird. Die Haltung dem Tod gegenüber erweist sich in den drei Büchern ebenfalls als von gewohnten Strukturen abweichend. Im Gegensatz zu Kims normaler Welt werden Tote nicht beerdigt und direkt betrauert, weil die Bewohner Märchenmonds der Überzeugung sind, dass derjenige in anderen weiterlebt und es nicht um den Körper, sondern lediglich um den Geist geht.

⁴¹⁷ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmonds Kinder, S. 201.

Das Land verfügt über eine eigene Geographie, die sich zum Teil mit historischen Entwicklungen erklären lässt. Vor allem die Trennung des Landes wurde im ersten Band historisch begründet:

„»Damals«, begann der Steppenprinz, »so berichtet die Sage, waren die Menschen anders. Sie waren mächtig, viel mächtiger als wir und es gab kein lebendes Wesen unter der Sonne, keine Pflanze, kein Tier, das sich ihrem Willen widersetzen konnte. Ich glaube, sie waren ein bisschen so wie die Leute dort, wo du herkommst. Sie beherrschten das Land zu beiden Seiten des Schattengebirges. Sie lebten in großen, prächtigen Städten und hatten Maschinen, mit denen sie schneller als jeder Vogel durch die Luft fliegen konnten. Eines Tages aber griffen sie nach den Sternen, und als sie erkennen mussten, dass sie sie trotz all ihrer Macht und all ihrer Maschinen nicht erreichen konnten, wurden sie böse und verbittert. Neid und Missgunst schlichen sich in ihre Herzen. Ihre Maschinen wurden immer vollkommener, aber im gleichen Maße, in dem ihr Reichtum wuchs, wuchs auch die Unzufriedenheit und schon bald blickten die Bewohner der einen Stadt misstrauisch auf die der anderen, ob diese auch ja nicht mehr besaßen als sie selbst, ob deren Maschinen nicht noch ein bisschen mehr ausrichten konnten als ihre eigenen. Es kam zu Streitigkeiten, zu Zwist und das Reich zerfiel in viele kleine Reiche, die einander bald zu bekriegen begannen. Ihre Waffen waren fürchterlich, Kim. Sie schleuderten Feuer aufeinander, spalteten die Erde und setzten den Himmel in Brand. Aber trotz aller Kriege und all der Schrecken wuchs ihr Reichtum weiter, bauten sie immer neue Maschinen und mit ihnen immer fürchterlichere Waffen. Jedermann wusste damals, dass diese Entwicklung nicht gut gehen konnte, aber obwohl jeder es wusste, rührte keiner einen Finger, um etwas dagegen zu tun. Schließlich kam es zu einem letzten, schrecklichen Krieg. Der Himmel brannte und die Erde erbrach geschmolzenes Gestein und giftige Gase. Selbst das Schattengebirge wankte unter den furchtbaren Schlägen, die der Mensch der Erde zufügte. Die Erde barst von einem Ende zum anderen und ein Riss, tiefer als die tiefste Schlucht, trennte die beiden kämpfenden Parteien voneinander.“⁴¹⁸

Obwohl Märchenmond eine eigene Geschichte hat und als eigenständige Welt dargestellt wird, ist zu beachten, dass das fremde Land als Traumwelt an der Phantasie des Helden beziehungsweise des Handlungsträgers orientiert ist. Vor allem im dritten Band zeigt sich, dass die Figuren Märchenmonds an Kims Träumen und Phantasien orientiert und an dessen Vorstellungsvermögen und seine gewohnte Welt gebunden sind. Entsprechend des Entwicklungsstandes des Helden und den aktuellen Entwicklungen in seiner gewohnten Welt treten Probleme in seiner Traumwelt auf, die er bis zu einem gewissen Grad beeinflusst. Dennoch stellt Märchenmond eine Welt dar, die allen Kindern gemein zu sein scheint und dessen Architektur und Bewohner auch ohne Kims Vorstellungen existieren.

Tolkiens Modell der geschlossenen Welt lässt sich von der Architektur und Geographie her auf Märchenmond anwenden, obwohl dieses Land Teil eines offenen Systems ist. Es gibt Berge und Dürren, Burganlagen, Dörfer, Höfe sowie Flüsse und Schluchten als natürliche Grenzen:

⁴¹⁸ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond, S. 261-262.

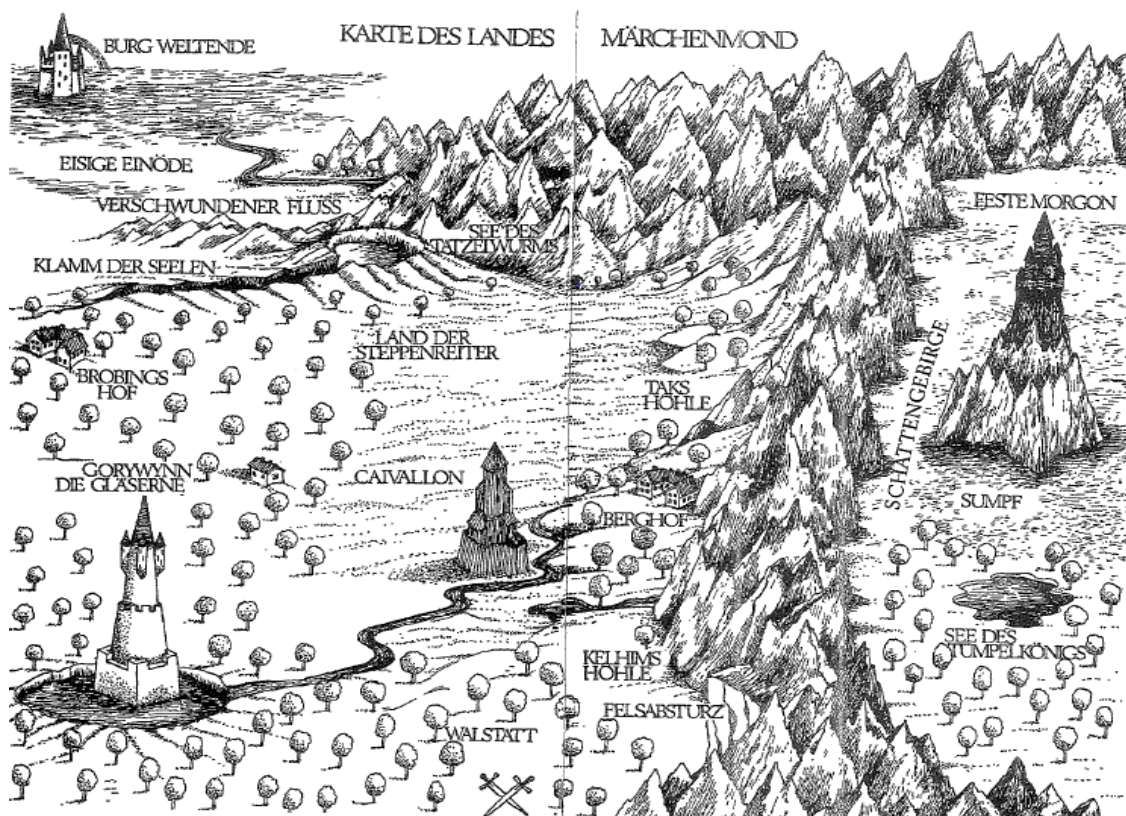


Abbildung 6: Karte des Landes Märchenmond aus Hohlbeins *Märchenmond*⁴¹⁹

Ganz im Sinne der phantastischen Welten stellt Märchenmond eine mittelalterliche Welt dar. Zu erkennen ist dies vor allem an den Lebensräumen der Bewohner, die sich entweder auf alten Höfen aufhalten und vorzeitliche Werkzeuge zum Pflügen ihrer Felder verwenden, oder aber in Städten leben, in denen eine Burg das Zentrum der Stadt kennzeichnet. Es gibt keine Autos oder elektronischen Geräte, sondern Pferde, Schwerter und Magie, die ein Hauptkennzeichen Märchenmonds ist. Als Kim im dritten Teil der Reihe dem Fährmann Grendel einen Flaschenzug baut, um diesem die Arbeit zu erleichtern, ist diese Erfindung für den alten Mann etwas vollkommen Unbekanntes. Auch das Fehlen jeglicher Technik und Elektronik sind Hauptmerkmale dieser magischen Welt. Das zeigt sich vor allem im zweiten Teil der Reihe, als Kim entdeckt, dass die Roboter der Bewohner leer sind und aufgrund von Magie funktionieren.

Neben den bereits beschriebenen Eigenheiten kennzeichnet sich Märchenmond weiters durch eigene Sprachen, auf die jedoch innerhalb der Romane nicht näher eingegangen wird, da der Protagonist sie weder versteht noch kennt. Auch eigene Ortsbezeichnungen und unterschiedliche magische beziehungsweise unbekannte Völker zeichnen Märchenmond als phantastische

⁴¹⁹ Hohlbein und Hohlbein: Märchenmond.

Sekundärwelt aus. Es gibt Zauberer, Riesen, sprechende Tiere, Wertiere, Feen, Zwerge, Baummenschen, Wassermenschen, Drachen, Monster und Pack, die gemeinsam mit den Menschen das Land bewohnen und mit dem Helden agieren. Neben den magischen Wesen, die sich durch phantastische Elemente kennzeichnen, stehen die Menschen, die ebenfalls besondere Gaben und Fähigkeiten haben. So verfügt zum Beispiel das Volk der Steppenreiter über ungeheures Geschick und Stärke im waffenlosen Kampf. Des Weiteren tragen die Menschen Märchenmonds unter anderem Rüstungen und Tuniken, mit denen sie sich ganz normal in ihren Städten bewegen.

Zusammenfassend handelt es sich bei dem Weltenmodell in den drei Romanen um ein offenes Weltensystem, bei dem sich Düsseldorf als Primär- und Märchenmond als Sekundärwelt gegenüberstehen. Während es sich bei der Primärwelt um die Darstellung des realen Deutschlands handelt, ist Märchenmond im Sinne Tolkiens als magische Welt ohne Technik, mit magischen Bewohnern und eigenen Gesetzen dargestellt. Es handelt sich um eine Welt, die über eigene Regeln sowie eine eigene Architektur, Geographie und Geschichte verfügt und sich durch eine bestimmte Landschaft auszeichnet. Spezielle Sprachen und mystische Völker runden die fremde Welt ab und heben sie gegenüber der gewohnten Welt hervor. Als Ort des Geschehens und der Entwicklung des Helden ist Märchenmond eine unbekannte Zone, die durch die Träume und Phantasien des Helden mitgestaltet und veränderbar ist. Märchenmond entspricht dementsprechend dem Bild der Sekundärwelt in Fantasyliteratur und bildet als magischer Ort einen zentralen und nicht vernachlässigbaren Aspekt in Joseph Campbells Monomythos und dieser Diplomarbeit, der die Untersuchungen abschließt und die Thematik abrundet.

9. Conclusio

Die Fantasy ist ein umstrittenes Genre, über dessen Definition innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses diskutiert wird, da die Festlegung der Begrifflichkeiten im Bereich der phantastischen Literatur nicht eindeutig und unklar ist. Anhand der Geschichte der Fantasy, die sich aus dem englischsprachigen Bereich in den deutschen Raum hinein entwickelt hat, lässt sich nachvollziehen und begründen, weshalb das junge Genre ein derart umstrittener Bereich wurde. Dennoch kann sie unabhängig von ihrer unklaren Zuordnung zur phantastischen Literatur von anderen phantastischen Genres wie der Science Fiction, dem Mythos und dem Märchen abgegrenzt und über Merkmale definiert werden. Dementsprechend lässt sich über die Fantasy sagen, dass diese ein Genre ist, welches sich durch eine magische Welt mit eigenen Gesetzen und Sprachen, das Fehlen von Technik, das Vorhandensein von Magie, magischen Wesen und Völkern und vor allem durch eine offene Haltung des Lesers auszeichnet.

Neben den genannten Merkmalen zeichnet sich die Fantasy durch die Anlehnung an Stoffe und Inhalte aus anderen phantastischen Gebieten aus, weshalb die Fantasy trotz ihrer Eigenständigkeit Verbindungen zu Märchen, Mythen, Sagen und Legenden aufweist. Eine dieser Verbindungen ist der These dieser Arbeit nach ein dem Mythos und der Fantasy gemeinsames Handlungsschema, das vom Mythenforscher Joseph Campbell als Monomythos bezeichnet und ausgearbeitet wurde. Dieses Handlungsschema entstammt der Untersuchung zahlreicher Mythen, die alle über eine gemeinsame Plotstruktur verfügen und die Reise des Helden einer Erzählung meinen. Diese Heldenreise definierte Campbell als ein bis zu 17-stufiges Plotmodell, in dem ein Held in einer anderen Welt eine Entwicklung durchläuft, die ihn in Anlehnung an die *rites de passage* zu einem höheren Dasein führt. Die 17 Stufen, die der Held bei dieser Entwicklung zu durchleben hat, beinhalten seine Berufung zu Höherem, sein Zögern, seinen Aufbruch, seine Entwicklung in der anderen Welt und seine Rückkehr als reifes Wesen. Dabei stellt seine Entwicklung in der fremden Welt den Hauptteil der Reise dar, bei der ihm bestimmte archetypische Figuren begegnen, die mit dem Helden in Interaktion treten und einen maßgeblichen Beitrag zu seinem Wachstum liefern.

Während es sich bei den archetypischen Figuren um bestimmte, fixierte Rollen mit unterschiedlichen Funktionen handelt, die sich in Held, Mentor, Trickster, Schatten, Herold, Schwellenhüter und Helfer einteilen lassen und maßgeblich an der Initiation beteiligt sind, bildet die andere Welt gemeinsam mit der gewohnten den Schauplatz der Heldenreise. Dieser ist durch mittelalterliche Darstellung, Magie und Andersartigkeit gekennzeichnet und bildet im Monomythos den Ort des Hauptaktes der Heldenreise. Die Weltenkonstruktion nimmt demnach in der im

Fokus stehenden Plotstruktur eine zentrale Rolle ein und der Held kann sich, wie im Monomythos vorgegeben, zwischen den zwei unterschiedlichen Welten bewegen sowie seine Entwicklung erleben.

In der Betrachtung der eben geschilderten Elemente in Bezug auf die ausgewählte, zu analysierende Literatur von Wolfgang und Heike Holbein ergab sich, dass der Monomythos als Handlungsstruktur in *Märchenmond*, *Märchenmonds Kinder* und *Märchenmonds Erben* in unterschiedlichen Variationen und Ausprägungen nachgewiesen werden kann. Während der erste und zweite Band über einen ausgedehnten und vollständig nachweisbaren ersten Akt verfügen, konnte dieser im dritten Roman nur zum Teil aufgezeigt werden, weil es in diesem zu keiner Verweigerung der Reise kommt und der Held seine Reise ohne eigenes Zutun antritt. Auch im zweiten Akt, der in den ersten beiden Werken ebenfalls zur Gänze vorhanden ist, weicht der dritte Band hinsichtlich des Monomythos ab, da keine eindeutige Verführung des Helden nachgewiesen werden kann. Im Gegensatz zu den ersten zwei Akten zeigte sich des Weiteren, dass der dritte Abschnitt, der sich mit der Rückkehr des Helden befasst, in keinem der drei Werke vollständig auftritt und es nie zu einer magischen Flucht kommt.

Neben den unterschiedlichen Ausprägungen waren die variablen Darstellungen einzelner Stufen auffallend, anhand derer die Vielfältigkeit des Monomythos belegt werden konnte. Vor allem die vielfältigen Ausformulierungen der Stufe **Die Begegnung mit der Göttin** zeigen die stark unterschiedlichen Darstellungsweisen einzelner Stufen. Während die Göttin im ersten Band durch ein magisches Orakel verkörpert ist, findet diese Stufe in *Märchenmonds Kinder* symbolisch in der Magie und dem Leben ihren Platz. Der **Bauch des Walfisches** nimmt ebenfalls unterschiedliche Ausformulierungen an, bei denen sich dieser einerseits als der Turm des Feindes oder Gasthaus zeigt, andererseits als längere Phase der Reise auftritt. Anhand der Analyse der monomythischen Strukturen in der betrachteten Trilogie lässt sich demnach die von Campbell beschriebene Variierbarkeit des Monomythos aufzeigen, wobei die wichtigere Erkenntnis darin liegt, dass der Monomythos als Plotstruktur in der ausgewählten Fantasy aufgezeigt werden konnte und er nicht nur in englische Werke, sondern auch in deutschsprachige Fantasyromane Einzug gefunden hat. Die Ergebnisse der Strukturanalyse belegen weiters die These des Autors Marcus Johanus, da der Monomythos in diesen erfolgreichen Werken vorhanden ist.

In Zusammenhang mit der Untersuchung der mythologischen Strukturen in den drei ausgewählten Fantasywerken zeigte sich des Weiteren, dass die archetypischen Figuren und die Konstellation dieser innerhalb der Werke ebenfalls variieren und die archetypischen Figuren keinesfalls

vollständig besetzt sein müssen. Während der Held und der Mentor in allen drei Geschichten ihre Position fixiert haben und die entsprechende Funktion erfüllen, wechseln die anderen Figuren in den einzelnen Bänden ihre Rollen und Funktionen. Des Weiteren hat sich gezeigt, dass die einzelnen Figuren unterschiedliche Darstellungen erfahren können, die nicht vollständig den dazugehörigen Archetypen entsprechen. Dementsprechend konnte in *Märchenmond* festgelegt werden, dass der Mentor gleichzeitig den Schwellenhüter und den Boten darstellt, was diesen ersten Band von den anderen insofern unterscheidet, als die Besetzung dieser Archetypen in den anderen Bänden abweicht. So existiert im dritten Band kein eindeutiger Bote, während im zweiten Buch nur ein Moment des Herolds aufgezeigt werden konnte. Im Gegensatz dazu konnte die Figur des Schattens in allen Romanen klar nachgewiesen werden. Die Besetzung dieses Archetyps hebt abermals den Faktor der Variabilität hervor, da im ersten und dritten Teil klare und körperliche Feinde festgelegt werden können, der zweite Band jedoch einen unsichtbaren Feind aufweist.

Die Figurenkonstellation, die großen Einfluss auf die Entwicklung des Helden hat, zeigte sich innerhalb der Werke variabel. Während die Bindung zwischen den Helfern und dem Mentor im ersten und zweiten Band den Helden beeinflusst und sich dadurch ein förderliches Netz an Beziehungen ergibt, zeigte sich anhand der Figurenbesetzung und Verbindung die fortschreitende Entwicklung des Helden, bei der sich dieser von seinem Mentor und den von ihm gesandten Helfern weitgehend abgelöst hat. Die Frage nach den archetypischen Figuren und den damit verbunden Figurenkonstellationen lässt sich somit so beantworten, dass die Archetypen des Monomythos und die Beziehungen zwischen diesen in den drei untersuchten Romanen unterschiedlich erscheinen und die Charakteristika der zugeordneten Figuren zu einem großen Teil dem festgelegten Muster an Eigenschaften und Funktionen entsprechen.

Der letzte Untersuchungsgegenstand, der die werkübergreifende Analyse des in der *Märchenmond*-Reihe vorhandenen Weltensystems umfasst, ergab ein offenes Weltenmodell, bei dem die Figuren der beiden Welten die Möglichkeit haben zwischen den nebeneinanderstehenden Welten zu wechseln und so ein Teil beider Systeme zu sein. Angelehnt an Nikolajeva, Tolkien und Pesch ergab sich für die Sekundärwelt *Märchenmond*, dass es sich bei dieser um eine techniklose, magische Welt handelt, die eine eigene Geographie, Architektur und Geschichte aufweist und durch den enormen Unterschied zu Düsseldorf, der Primärwelt des Helden, den Kriterien der Fantasywelt und des Monomythos entspricht. Vor allem in Bezug auf die Heldenreise zeigte sich *Märchenmond* als die Welt, in der der Held sein weltliches Ich hinter sich lassen und sein Wachstum durchleben konnte, das ihn letztendlich zu seinem neuen Selbst führte. Die

dargestellte Sekundärwelt dient im Sinne des Monomythos als Schauplatz der Entwicklung des Helden und ermöglicht diesem seine Entfaltung, wodurch die Funktion der Anderswelt im Monomythos erfüllt ist.

Anhand der erarbeiteten Ergebnisse lassen sich viele Aussagen über die Struktur der untersuchten Werke treffen und Verbindungen zwischen dem Monomythos und der deutschen Fantasyliteratur herstellen, die aufzeigen, dass eine Anlehnung der Fantasy an den Mythos im Hinblick auf die Struktur wahrscheinlich ist. Ob es sich dabei um eine absichtliche Verbindung handelt oder sich diese Ähnlichkeit der Plotstruktur zufällig ergab, kann jedoch nicht klar festgelegt werden, da sämtliche Aussagen über diese Nähe lediglich Vermutungen darstellen. Die These des Autors Marcus Johanus, die sich mit dem Monomythos als Erfolgsrezept befasst, konnte zwar unterstrichen werden, kann aber durch diese Arbeit und deren Ergebnisse nicht eindeutig als wahr erwiesen werden, weil Hohlbeins Erfolg sicherlich auf vielen Aspekten gründet. Dennoch konnten der Monomythos und die damit verbundenen Elemente der Archetypen und Weltendarstellung klar in den untersuchten Werken aufgewiesen werden, wodurch auf den Monomythos als Plotstruktur hinter diesen populären Werken geschlossen werden kann.

10. Quellenverzeichnis

10.1. Primärwerke

- Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013.
- Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Kinder. Berlin: Ueberreuter 2015.
- Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Erben. Wien: Ueberreuter 2006.
- Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Feuerkelch. Hamburg: Carlsen 2013.
- Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes. Hamburg: Carlsen 2013.
- Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg: Carlsen 2013.
- Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Kammer des Schreckens. Hamburg: Carlsen 2013.
- Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Orden des Phönix. Hamburg: Carlsen 2013.
- Tolkien, John R.R.: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. Stuttgart: Klett-Cotta 2001.
- Tolkien, John R.R.: Der Herr der Ringe. Die zwei Türme. Stuttgart: Klett-Cotta 2001.
- Tolkien, John R.R.: Der Herr der Ringe. Die Wiederkehr des Königs. Stuttgart: Klett-Cotta 2001.
- Tolkien, John R.R.: Der kleine Hobbit. München: dtv 2013.

10.2. Sekundärwerke

- Abuisba, Layla A.: Anything's possible. An Examination of the Trickster Archetype in J.K. Rowling's Harry Potter Series. In: Phoenix Rising. Collected Papers on Harry Potter. 17-21 May 2007. Published by Sharon K. Goetz. Sedalia: Narrate Conferenes 2008, S. 200-212.
- Archer, Peter/ Francis, Scott/ Gerke, Jeff: The Unofficial Hobbit Handbook. Everything I Need To Know About Life I Learned From Tolkien. Georgetown: Writer's Digest Books 2012.
- Badamchian, Orkideh: Mythologische Strukturen im Film. Diplomarbeit. Universität Wien 2009.
- Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Berlin: Suhrkamp 2010.
- Barthes, Roland: Mythen des Alltags. In: Texte zur modernen Mythentheorie. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 87-105.

Beckett, Sandra L.: Crossover Fiction. Global and historical perspectives. New York und Abingdon: Taylor & Francis 2009.

Becker, Siegfried und Hallenberger, Gerd: Konjunkturen des Phantastischen. Anmerkungen zu den Karrieren von Science Fiction, Fantasy und Märchen sowie verwandten Formen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. Märchen und Fantasy 92. Herausgegeben von Helmut Kreuzer. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1994, S. 141-155.

Blümer, Agnes: Das Konzept Crossover. Eine Differenzierung gegenüber Mehrfachadressiertheit und Doppelsinnigkeit. In: Kinder- und Jugendliteraturforschung 2008/2009. Mit einer Gesamtbibliographie der Veröffentlichungen des Jahres 2008. Herausgegeben vom Institut für Jugendbuchforschung der Johann-Wolfgang-Goethe-Universität (Frankfurt am Main) und der Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz (Berlin), Kinder und Jugendbuchabteilung. Frankfurt am Main: Peter Lang 2009, S. 105-114.

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015.

Campbell, Joseph: Die Kraft der Mythen. Bilder der Seele im Leben des Menschen. In Zusammenarbeit mit Bill Moyers. Aus dem Amerikanischen übertragen von Hans-Ulrich Möhring. Zürich und München: Artemis 1994.

Cassirer, Ernst: Der Mythos des Staates. In: Texte zur modernen Mythentheorie. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 35-55.

Dörrich, Martina Karoline: Funktionen weiser Charaktere in der Fantasy-Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts. Diplomarbeit. Universität Wien 2013.

Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Tübingen u.a.: Francke 2001.

Ewers, Hans-Heino: Das doppelsinnige Kinderbuch. Erwachsene als Mitleser und Leser von Kinderliteratur. In: Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verhältnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur. Herausgegeben von Dagmar Grenz. München: Wilhelm Fink Verlag 1990, S. 15-24.

Ewers, Hans-Heino: Was ist von Fantasy zu halten? Anmerkungen zu einer umstrittenen Gattung. In: Schwellengänge. Zur Poetik, Topik und Optik des Fantastischen in Kinder- und Jugendliteratur und –medien. Herausgegeben von Ute Dettmar, Mareite Oetken und Uwe Schwagmeier. Frankfurt am Main: Peter Lange 2012, S. 19-40.

Falconer, Rachel: The crossover novel. Contemporary childrens' fiction and its adult readership. New York und Abingdon: Taylor & Francis 2009.

Feige, Marcel: Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artur und der kleine Hobbit. Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy. Zweite und aktualisierte Auflage. Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf 2003.

Fischer, Jens Malte: Literatur zwischen Traum und Wirklichkeit. Studien zur Phantastik. Herausgegeben vom Förderkreis Phantastik in Wetzlar e.V. 1998. Schriftreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar Band 25. Wetzlar: Förderkreis Phantastik 1998.

Furby, Jacqueline und Hines, Claire: Fantasy. London/New York: Routledge 2012.

Hautop, Christian: Es war einmal... Die Geschichte der Fantasy-Literatur im Überblick. In: Fantasy. Studien zur Phantastik. Herausgegeben von Rolf Gießen. Schondorf am Ammersee: Roloff 1892, S. 4-11.

Grenz, Dagmar: E. T. A. Hoffmann als Autor für Kinder und für Erwachsene. Oder: Das Kind und der Erwachsene als Leser der Kinderliteratur. In: Kinderliteratur – Literatur auch für Erwachsene? Zum Verhältnis von Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur. Herausgegeben von Dagmar Grenz. München: Wilhelm Fink Verlag 1990, S. 65-74.

Hasenberger, Peter: Das Erlebnis des <<endlosen Mittendrins>>. Die Faszination der Gegenwelt im Fantasy-Klassiker DER HERR DER RINGE. In: Outer Space. Reise in Gegenwelten. Herausgegeben von Charles Martig und Daria Pezzoli-Olgiati. Marburg: Schüren 2009, S. 154-174.

Heimerl, Theresia: Welten und Gegenwelten im Mittelalter. Die Artusdichtung als erste <triviale> Gegenwelt des Mittelalters. In: Outer Space. Reise in Gegenwelten. Herausgegeben von Charles Martig und Daria Pezzoli-Olgiati. Marburg: Schüren 2009, S. 49-61.

Helmuth, Leopold: Zentrale Themen der mittelalterlichen deutschen Literatur. In: Ältere deutsche Literatur. Eine Einführung. Herausgegeben von Ebenbauer Alfred und Peter Krämer. 3. Unveränderte Auflage. Wien: Literas-Universitätsverlag. 1995, S. 43-58.

Henderson, Joseph, L.: Der moderne Mensch und die Mythen. In: Der Mensch und seine Symbole. Herausgegeben von Carl Gustav Jung. Olten: Walter-Verlag 1968, S. 106-159.

Hinterkörner, Maria: Zwischen phantastischer Literatur und Fantasy. Die Kinder- und Jugendliteratur von Wolfgang und Heike Hohlbein. Diplomarbeit. Universität Wien 2006.

Icha, Sabine: Von Kriegern, Hexen und magischen Zauberdingen Wolfgang Hohlbein und Hans Bemann. Studien zur Fantasy im deutschsprachigen Raum. Diplomarbeit. Universität Wien 2008.

Illmer, Horst: Bibliographie Science Fiction & Fantasy. Buch-Erstaussagen 1945-1995. 50 Jahre alternative Weltentwürfe in Deutschland. Wiesbaden: Harrassowitz 1998.

Jannidis, Fortis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin: De Gruyter 2004.

Jung, Carl Gustav: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte. Düsseldorf: Walter 1995.

Jung, Carl Gustav: Die Archetypen und das kollektive Unbewußte. Gesammelte Werke, Band 9, 1. Halbband. Olten und Freiburg i. B. 1976.

Klenke, Pascal/Muth, Laura/Seibel, Klaudia/Simon, Annette (Hg.): Writing Worlds. Welten und Raummodelle der Fantastik. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2014.

Klingberg, Göte: Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung, In: Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Herausgegeben von Gerhard Haas. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1976, S. 220-241.

Kolbuch, Sandy Andrea: Mythische Elemente in der modernen fantastischen Literatur. Erläutert am Beispiel von Joanne K. Rowling's Harry Potter. München: Martin Meidenbauer 2010.

Knoof, Tobias: Hypnotic Mind. Die Geheimnisse hypnotischer Sprachmuster enthüllt. Online Business Publishing 2014.

Lévi-Strauss, Claude: Die Struktur der Mythen. In: Texte zur modernen Mythentheorie. Herausgegeben von Wilfried Barner, Anke Detken und Jörg Wesche. Stuttgart: Reclam 2003, S. 56-74.

Loidl, Sonja: Weltenübertritt und Tod in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Dissertation. Universität Wien 2011.

Ludwig, Hans W.: Arbeitsbuch Romananalyse. 5. Auflage. Tübingen: Narr 1995.

Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens. 8. und neu bearbeitete Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1998.

Lüthi, Max: Märchen. Bearbeitet von Heinz Rölleke. 9. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler 1996.

Marzin, Florian: Die Phantastische Literatur. Eine Gattungsstudie. Frankfurt am Main u.a.: Lang 1982.

Meißner, Wolfgang: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Theorie und exemplarische Analyse von Erzähltexten der Jahre 1983 und 1984. Würzburg: Königshausen und Neumann 1989.

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

Neal, Connie: Wizards, Wardrobes and Wookiees. Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars. Illinois: IVP Books.

Nikolajeva, Maria: The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children. Stockholm: Almqvist & Wiksell International 1988.

Pesch, Helmut: Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. 3. Auflage. Passau, Forchheim: Sonderausgabe für den ersten deutschen Fantasy Club e.V. 1984.

Pesch, Helmut: Science Fiction, Horror, Fantasy. Die modernen Genres der Phantastischen Literatur. In: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Herausgegeben von Thomas de Le Blanc und Wilhelm Solms. Regensburg: Röth 1994, S. 131-145.

Peinkofer, Michael: Das Zauberer-Handbuch. München: Piper 2012.

Pichler, Madleine: Die Rezeption der Kinder- und Jugendbuchautorin Cornelia Funke im deutschen und endlichen Raum. Diplomarbeit. Universität Wien 2011.

Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. In: Die Welt der Geschichten. Kunst und Technik des Erzählens. Herausgegeben von Alfred Mentzer und Ulrich Sonnenschein. Frankfurt am Main: Fischer 2007, S. 152-158.

Rank, Bernhard: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Herausgegeben von Günter Lange. Hohengehren: Schneider Verlag 2011, S. 168-192.

Schilken, Dörthe: Die teleologische Reise. Von der christlichen Pilgerallegorie zu den Gegenwelten der Fantasyliteratur. Würzburg: Königshausen & Neumann 2002.

Schneider, Jost: Einführung in die Roman-Analyse. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2003.

Solms, Wilhelm: Einfach Phantastisch. Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur. In: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Herausgegeben von Thomas de Le Blanc und Wilhelm Slom. Regensburg: Röth 1994, S. 9-22.

Todorov, Tzvetan: Einführung in die phantastische Literatur. Aus dem Französischen von Karin Kersten. Ungekürzte Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer 1992.

Tolkien, J.R.R.: Baum und Blatt. Frankfurt, Berlin und Wien: Klett-Cotta 1982.

Traxler, Sandra: Harry Potter - Held zweier Welten. Die Phasen der Heldenreise bei Harry Potter untersucht anhand der Bücher von Joseph Campbell und Michaela Krützen. Diplomarbeit. Universität Wien 2011.

Tschirner, Susanne: Der Fantasy-Bildungsroman. Studien zur phantastischen Literatur Band 9. Meitingen: Corian 1989.

Van Gennep, Arnold: Übergangsriten. Les rites de passage. Aus dem Französischen von Klaus Schomburg und Sylvia M. Schomburg-Scherff. Mit einem Nachwort von Sylvia M. Schomburg-Scherff. Frankfurt am Main und New York: Campus; Paris: Edition de la Maison des Science de l'Homme 1986.

Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007.

Zgorzelski, Andrzej: Zur Einteilung der Phantastik. Einige supragenologische Unterscheidungen in der Literatur. In: Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Herausgegeben von Franz Rottensteiner. Phantastische Bibliothek Band 199. Frankfurt am Mainz: Suhrkamp 1987, S. 21-32.

Zimmermann, Günther: Gattungen, Stoffe, Motive. In: Ältere deutsche Literatur. Eine Einführung. Herausgegeben von Ebenbauer Alfred und Peter Krämer. 3. Unveränderte Auflage. Wien: Literas-Universitätsverlag 1995, S. 59-90.

Zinaida, Dzanic: Die phantastische Welt der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Ansätze, Thesen und Untersuchungen zur modernen Kinder- und Jugendliteratur. Masterarbeit. Universität Wien 2015.

Zondergold, Rein A. und Wiedenstreit, Holger E.: Lexikon der phantastischen Literatur. Stuttgart/Wien/Bern: Weitbrecht 1998.

10.3. Internetquellen

<https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/07/27/die-handliche-heldenreise-ubersicht/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

Fischer, Felix: Heldenreisen in Computerspielen in Zusammenarbeit mit dem Projekt Heldenprinzip. Hochschule für Technik und Wissenschaft Berlin. Berlin 2011. URL: <http://www.fis-herman-production.de/modX/assets/content/arbeiten/IC-Heldenreise-Felix-Fischer.pdf> (Letzter Zugriff 28.3.2016, 10:48)

Kesti, Tutta: Heroes of Middle-Earth. J. Campbell's Monomyth in J.R.R. Toliens *The Lord of The Rings* (1954-1955). University of Jyväskylä 2007. URL: https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7305/URN_NBN_fi_jyu-2007550.pdf (Letzter Zugriff 26.6.2016, 8:24)

Isau, Ralf: Fantasy. Eine fantastische Herausforderung. Zur Fantasiliteratur für Kinder und Jugendliche. URL: <http://www.isau.de/werk/pdf/fantasy.pdf> (Letzter Zugriff 26.2.2016, 11:42)

<https://marcusjohanus.wordpress.com/2012/06/14/wieso-manche-storys-erfolgreicher-sind-als-andere/> (Letzter Zugriff 13.11.2015, 9:48)

<http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/deutsche-fantasy-autoren-studie.pdf> (Letzter Zugriff 21.12.2015, 11:42)

<http://www.jcf.org/new/index.php?categoryid=11> (Letzter Zugriff 7.1.2015, 14:10)

<http://www.mrt-essen.de/joseph-campbell.html> (Letzter Zugriff 7.1.2015, 14:25)

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Weisheit> (Letzter Zugriff 18.2.2016, 10:07)

<http://www.hohlbein.net/neu/werke.php> (Letzter Zugriff 11.12.2015, 10:43)

<http://www.hohlbein.net/neu/heike.php> (Letzter Zugriff 17.2.2016, 12:06)

http://www.hohlbein.de/neu/die_hohlbeins.php (Letzter Zugriff 17.2.2016, 12:06)

http://maerchenmond.de/de/pr/_main/index.htm (Letzter Zugriff 23.2.2015, 12:18)

<http://www.spiegel.de/panorama/leute/wolfgang-hohlbein-fantasy-autor-dreht-neue-folgen-fuer-rtl-ii-soap-a-899857.html> (Letzter Zugriff 27.2.2016, 8:38)

<http://hamburger-kammerspiele.de/programm/maerchenmond/> (Letzter Zugriff 27.2.2016, 8:32)

10.4. Abbildungen und Tabellen

Abbildung 1: Der Monomythos nach Joseph Campbell

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 264.

Abbildung 2: Der Held als zentrale Figur des Monomythos nach Christopher Vogler

Eigene Darstellung in Anlehnung an Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-80.

Abbildung 3: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmond*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-80. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013.

Abbildung 4: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmonds Kinder*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-80. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Kinder. Berlin: Ueberreuter 2015.

Abbildung 5: Rollenbesetzung und Figurenkonstellation in *Märchenmonds Erben*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Vogler, Christopher: The writer's journey. Mythic structure for writers. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-80. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Erben. Wien: Ueberreuter 2006.

Abbildung 6: Karte des Landes Märchenmond

Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013.

Tabelle 1: Der Monomythos in *Märchenmond*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 63-270. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013.

Tabelle 2: Der Monomythos in *Märchenmonds Kinder*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 63-270. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Kinder. Berlin: Ueberreuter 2015.

Tabelle 3: Der Monomythos in *Märchenmonds Erben*

Eigene Darstellung in Anlehnung an Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 63-270. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Erben. Wien: Ueberreuter 2006.

Tabelle 4: Zusammenfassung mythologischer Strukturen in den analysierten Werken

Eigene Darstellung in Anlehnung an Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin: Insel Verlag 2015, S. 63-270 und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmond. Berlin/Wien: Ueberreuter 2013. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Kinder. Berlin: Ueberreuter 2015. und Hohlbein, Wolfgang und Hohlbein, Heike: Märchenmonds Erben. Wien: Ueberreuter 2006.

11. Abstract

Diese Diplomarbeit widmet sich in erster Linie dem Monomythos und dessen Vorkommen in den Fantasyromanen *Märchenmond*, *Märchenmonds Kinder* und *Märchenmonds Erben* von Wolfgang und Heike Hohlbein. Damit verbunden sind die Ziele dieser Arbeit zuallererst die Klärung des Fantasybegriffes sowie die Betrachtung der Verbindung zwischen Fantasy und Mythos, da diese den Ausgangspunkt dieser Arbeit markieren. Anschließend stehen die Analyse der dazugehörigen archetypischen Figuren, bei denen der Held das im Zentrum stehende Verbindungsstück darstellt, und die Betrachtung der vorhandenen Weltendarstellung im Mittelpunkt. In Anlehnung an Joseph Campbell und Christopher Vogler klären sich die Fragen nach dem Vorhandensein mythologischer Strukturen und archetypischer Figuren innerhalb der gewählten deutschsprachigen Erfolgswerke. Des Weiteren wird die dargestellte Welt als zentraler Schauplatz des Monomythos in den Fokus gerückt und das vorhandene Weltenmodell genauer betrachtet. Anhand der Untersuchung lassen sich der Monomythos als Handlungsschema in Fantasyliteratur, die Variabilität des Schemas und die Relevanz der Figurenkonstellationen innerhalb der Trilogie nachvollziehen sowie alle festgelegten Aspekte in den ausgewählten Werken nachweisen, sodass die Thesen dieser Arbeit belegt werden können.