



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

Fabelwesen und Monster in der gegenwärtigen Kinder- und Jugendliteratur

verfasst von / submitted by

Monika Meixner

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

Wien, 2017 / Vienna, 2017

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

A 190 333 313

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

Lehramtsstudium UF Deutsch
UF Geschichte, Sozialkunde
und Politische Bildung

Betreuer von / Supervisor:

Univ.-Doz. Mag. Dr. Ernst Seibert

Danksagung

Ich möchte mich bei meinen Lieben für die Unterstützung während meines Studiums und beim Verfassen dieser Arbeit bedanken.

An dieser Stelle besonders bei meiner Mutter, die mir das Studium überhaupt ermöglicht hat.

Zu großem Dank bin ich auch meinem Partner Oliver verpflichtet, der mir immer zur Seite steht und mich in jeder Hinsicht unterstützt.

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle auch bei meinem langjährigen Freund Manuel für seine aufbauenden Worte, die Aufheiterungen in den Schreibpausen und seine wertvollen Hinweise beim Verfassen dieser Arbeit.

Mein Dank gilt auch meinem Diplomarbeitsbetreuer Univ.-Doz. Mag. Dr. Ernst Seibert für seine wertvollen Anregungen und seine Unterstützung.

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung.....	1
II. Theoretischer Kontext	2
1. Mythos.....	3
1.1. Definition.....	3
1.2. Hintergründe mythologischer Erzählungen.....	4
2. Monster.....	7
2.1. Begriffliches	7
2.2. Entstehung und Verbreitung.....	10
2.3. Dämonisierungen.....	14
3. Fabelwesen	16
3.1. Begriffliches	16
3.2. Entstehung und Verbreitung.....	17
3.3. Bedeutungen, Symboliken und Funktionen	18
4. Monster und Fabelwesen als Mischwesen	21
5. Ausgewählte Fabelwesen und Monster	25
5.1. Drache	25
5.1.1. Begriffliches	25
5.1.2. Orientalischer Drache.....	27
5.1.3. Westlicher Drache	30
5.2. Die Kentauren.....	33
6.2.1. Begriffliches	33
5.2.2. Wesensmerkmale.....	34
5.2.3. Erscheinungsformen	34
5.2.4. Funktion.....	35
5.3. Die Greife	35
5.3.1. Begriffliches	35
6.3.2. Wesensmerkmale.....	36
6.3.3. Erscheinungsformen	36
5.3.4. Funktion.....	38
5.4. Homunculi.....	39
5.4.1. Begriffliches	39
5.4.2. Wesensmerkmale.....	39
5.4.3. Erscheinungsformen	39
6. Psychologische Funktionen	41

III. Werkanalysen	44
7. Monster und Fabelwesen in der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche	44
7. 1. Christine Nöstlinger: Guter Drache & Böser Drache	44
7.1.1. Monster und Fabelwesen	45
7.1.2. Erscheinungsformen	45
7.1.3. Wesensmerkmale	46
7.1.4. Funktionen	46
7.1.5. Fazit	48
7.2. Franz Sales Sklenitzka: Drachen haben nichts zu lachen	49
7.2.1. Monster und Fabelwesen	49
7.2.2. Erscheinungsformen	50
7.1.3. Wesensmerkmale	50
7.1.4. Funktionen	51
7.1.5. Fazit	51
7.3. Friederike Mayröcker: Sinclair Sofokles der Baby-Saurier	52
7.3.1. Monster und Fabelwesen	53
7.3.2. Erscheinungsformen	53
7.3.3. Wesensmerkmale	54
7.3.4. Funktionen	54
7.3.5. Fazit	54
7.4. Maurice Sendak: Wo die wilden Kerle wohnen	55
7.4.1. Monster und Fabelwesen	56
7.4.2. Wesensmerkmale	56
7.4.3. Erscheinungsformen	56
7.4.4. Funktionen	57
7.4.5. Fazit	57
7.5. Franz Sales Sklenitzka: Der Monsterjäger	59
7.5.1. Monster und Fabelwesen	59
7.5.2. Erscheinungsformen	60
7.5.3. Wesensmerkmale	61
7.5.4. Funktionen	61
7.5.5. Fazit	63
7.6. Cornelia Funke: Drachenreiter	64
7.6.1. Monster und Fabelwesen	65
7.6.2. Erscheinungsformen	65

7.6.3. Wesensmerkmale.....	66
7.6.4. Funktionen.....	68
7.6.5. Fazit.....	69
7.7. Cornelia Funke: Drachenreiter. Die Feder eines Greifs	70
7.7.1. Monster und Fabelwesen.....	70
7.7.2. Erscheinungsformen.....	70
7.7.3. Wesensmerkmale.....	72
7.7.4. Funktionen.....	72
7.7.5. Fazit.....	73
8. Schlussbetrachtung.....	74
8.1. Typologie moderner Monster und Fabelwesen der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche	74
8.1.1. Monster und Fabelwesen als bedrohte Art	74
8.1.2. Monster und Fabelwesen als erwünschte Wesen	75
8.1.3. Monster und Fabelwesen als beherrschte/domestizierte Wesen und treues Gefolge	75
8.1.4. Monstrosität als Normalität/positive Andersartigkeit.....	77
8.1.5. Monster und Fabelwesen als harmlose Wesen	77
8.1.6. Monster und Fabelwesen als Begleiter und Beschützer der Helden.....	78
8.1.7. Monster und Fabelwesen als zentrale Figuren der Erzählung	79
8.1.8. Menschliche Eigenschaften als typisches Merkmal gefährlicher Monster und Fabelwesen.....	79
IV. Conclusio	82
V. Bibliographie	83
9. Anhang	88
Abstract	88

I. Einleitung

Auffällig viele Werke der gegenwärtigen Literatur für Kinder und Jugendliche sind mit Monstern und Fabelwesen bevölkert. Viele davon haben ihre Ursprünge in der Antike und existieren in den Erzählungen vieler Kulturen. Ihre immerwährende Beliebtheit in der Literatur lässt vermuten, dass sie einen großen Wert und bestimmte Funktionen für die Menschheit haben müssen, was eine Analyse jener interessant macht. So ist zum Beispiel der Drache jenes monströse Fabeltier, welches in den Mythologien aller Kulturen nachweisbar und besonders weit verbreitet ist. Jenes Tier ist es auch, welches bei der Durchforstung der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur eine besonders beliebte Figur in den Büchern ist. So ist dieses Wesen auch bei den für die Analyse ausgewählten Werken jenes, welches am häufigsten vorkommt, wodurch auch Vergleiche, bezüglich deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Merkmale, Erscheinung, Form, Bedeutung, Symbolik und Funktion gezogen werden können. Die ausgewählten Fabelwesen und Monster sind allesamt symbolträchtig und haben besondere Funktionen und Bedeutungen in den Erzählungen. Dies macht sie für eine Analyse besonders geeignet. Bei der Textauswahl wurde darauf geachtet, dass darin möglichst viele verschiedene Fabelwesen und Monster enthalten sind, um eine Analyse, die verschiedene Aspekte beleuchten kann, durchführen zu können.

Analysiert wird weiters das Verhältnis zwischen modernen und klassischen Monstern, deren Ursprünge in der Antike zu verorten sind. Hierbei stellt sich die Frage, ob die einzelnen AutorInnen für ihre Geschichten eigens neue Monster und Fabelwesen erschaffen, oder vermehrt altbekannte auftauchen lassen. Dabei werden klassische Monster und Fabelwesen auch auf ihre Entwicklung in Bezug auf ihre Merkmale, Bedeutung und Funktion analysiert. Meine erste Hypothese lautet, dass sich klassische Monster und Fabelwesen in der gegenwärtigen Literatur für Kinder und Jugendliche hinsichtlich ihrer Bedeutung und Funktion verändert haben. Daraus ergibt sich die zweite Hypothese, dass die AutorInnen überwiegend auf klassische Monster und Fabelwesen zurückgreifen, da diese alles verkörpern, was eine Geschichte aufregend und bedeutungsvoll gestalten kann und es somit nicht mehr nötig ist, neue zu erschaffen.

II. Theoretischer Kontext

Im Rahmen dieser Diplomarbeit erfolgt in einem ersten theoretischen Teil eine nähere Erläuterung notwendiger Begrifflichkeiten, damit eine Basis für das Verständnis der Ergebnisse der Textanalyse geschaffen werden kann. Hierfür erfolgt eine nähere Betrachtung der Begrifflichkeiten *Mythos*, *Monster* und *Fabelwesen*, die auch aufgrund ihrer Mehrdeutigkeit einer Definition unterzogen werden müssen. Da die meisten Monster und Fabelwesen ihre Ursprünge in den mythologischen Erzählungen haben, wird der Terminus *Mythos* vorab beleuchtet. Dabei wird im ersten Kapitel darüber informiert, was unter einem *Mythos* verstanden werden kann und welche Bedeutung diese tiefenpsychologisch für die Menschheit haben. Im Anschluss daran erfolgt eine Erläuterung des Terminus *Monster* wobei zunächst darüber informiert wird, was unter einem *Monster* verstanden werden kann, bevor eine Darlegung der Entstehung und Verbreitung des Begriffs erfolgt. In einem letzten Schritt dieses zweiten Kapitels wird darüber informiert, wie es zu einer Dämonisierung der *Monster* kam, die auch noch heutige Vorstellungen prägt. Daran anschließend wird dargelegt, was unter einem *Fabelwesen* verstanden werden kann, wie diese Geschöpfe in der Vorstellung der Menschen den Theorien der Forschungen nach entstanden sind und wie sie verbreitet wurden, damit ermöglicht wird, die Entwicklung der *Fabelwesen* von ihren nachweisbaren Ursprüngen in der menschlichen Vorstellungskraft bis hin zur Gegenwart nachvollziehen und festhalten zu können. Ein besonderer Fokus wird in diesem Kapitel auch auf die Symboliken und Funktionen der *Fabelwesen* für die Menschen gelegt, da diese mit Blick auf die Textanalyse, gut analysierbar sind und außerdem nachvollziehbar gemacht werden soll, was für einen Wert diese phantastischen Wesen für die Erzählungen der AutorInnen haben. Bevor eine genauere Betrachtung der Quellen über ausgewählte *Monster* und *Fabelwesen* mit zumeist mythologischem Ursprung vorgenommen wird, erfolgt in einem eigenen Kapitel eine Darlegung ihres Hauptmerkmals, nämlich ihre Darstellung als *Mischwesen*. Dabei werden die verschiedenen Typen unter anderem auch einer formensystematischen Kategorisierung unterzogen, um einen besseren Überblick zu ermöglichen. Nachfolgend wird auf einzelne *Fabelwesen* und *Monster* in Bezug auf ihre Darstellungsformen, Merkmale und Funktionen eingegangen, um eine Basis für die Beleuchtung einzelner *Fabelwesen* und *Monster* in den Analysewerken zu schaffen. Da es sich zumeist um ambivalente Geschöpfe handelt, die in den Quellen der Forschungsliteratur ganz unterschiedlich beschrieben werden, wird versucht, die Beschreibungen aus den Mythologien möglichst viele Kulturen einfließen zu lassen, da diese für die Analyse der *Monster* und *Fabelwesen*, die in der Literatur für Kinder und

Jugendliche aufscheinen, relevant sein können. Da die Monster und Fabelwesen im Analyseteil auf ihre Bedeutung und Funktion begutachtet werden, soll in einem letzten Schritt des theoretischen Teils vorab auch die psychologischen Funktionen und ihr Mehrwert für Kinder und Jugendliche in einem eigenen Kapitel Betrachtung finden.

1. Mythos

Da viele der in dieser Arbeit behandelten Fabelwesen und Monster ihre Ursprünge in mythologischen Erzählungen haben, soll vorab beleuchtet werden, was in dieser Arbeit darunter zu verstehen ist.

1.1. Definition

Der Terminus *Mythos* ist besonders vieldeutig und daher schwer zu definieren. So handelt es sich im allgemeinen Sprachgebrauch bei Verwendung um eine Bezeichnung für eine Lüge oder „unfundiertem Glauben“, wie MCCONNEL schreibt.¹ Während ein Mythos in der Theorie einen erfunden Inhalt aufweist, wird im Gegensatz dazu von einer Legende gesprochen, wenn eine Erzählung im Kern oder auch nur ansatzweise eine historische Wahrheit beinhaltet. Bezüglich der Unwahrheit, die den Mythen anlastet, vertreten GRANT und HAZEL die Meinung, dass dies aber nur schwer nachvollzogen werden kann und es daher ratsam ist, von einer strengen begrifflichen Eingrenzung abzusehen.²

Im Abendland werden unter den „alten Mythen“ Erzählungen des alten Griechenlands verstanden, während Tiefenpsychologen, wie C.G. JUNG, den Mythos als unabdingbaren Teil des menschlichen Daseins betiteln.³ Laut diesem ist ein Mensch, der ohne einen Mythos lebt oder zumindest glaubt, ohne ihn zu leben, eine Ausnahme und „sogar ein Entwurzelter, welcher weder mit der Vergangenheit, dem Ahnenleben (das immer in ihm lebt), noch mit der gegenwärtigen menschlichen Gesellschaft in wahrhafter Verbindung steht.“⁴

BISCHOF gestaltet die Begriffsdefinition derart, dass er die Gemeinsamkeiten der Mythen festhält. Demnach gehören alle Mythen zur Klasse der Erzählungen, wobei BISCHOF dabei angesichts der Weite dieser Klasse zur Vorsicht mahnt. Ferner schlägt er vor, den Begriff ebenfalls weiter zu fassen und nicht allzu strenge Grenzen zu ziehen. Gemeinsamkeiten haben

¹ Vgl. MCCONNEL, Winder: Mythos Drache. In: MÜLLER, Ulrich/ WUNDERLICH, Werner (Hg.): Dämonen, Monster, Fabelwesen. St. Gallen: UVK 1999, S.171.

² Vgl. GRANT, Michael/ HAZEL, John: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten. München: List 1976, S.9.

³ Vgl. MCCONNEL, Winder (1999), S.172.

⁴ JUNG, Carl Gustav: Vorrede zur vierten Auflage. In: Symbole der Wandlung. Analyse des Vorspiels zu einer Schizophrenie. Gesammelte Werke, Bd. 5. Olten: Walter 1973, S.13.

die mythischen Erzählungen aber hinsichtlich ihrer Tradition und ihrer Herkunft. Die Produkte der Erzählungen müssen anonym und kollektiver Herkunft sein und ihr Erhalt beruht auf mündlicher Tradition.⁵

WUNDERLICH betont in seinen Ausführungen den konstativen sowie performativen Charakter von Mythen, wenn er deren Funktionen wie folgt darlegt:

„So vermittelt der Mythos heilige Wahrheiten, schafft Vorbilder für Schuld oder Unschuld, erklärt die Herkunft von Gott und der Welt, macht Mensch und Natur begreiflich, berichtet die Geschichte von Institutionen und Kulturen, veranschaulicht gesellschaftliche und politische Zeitläufte [sic!].“⁶

Ferner mache der Mythos mit seinem Verbindlichkeitsanspruch jene zunächst als unergründlich erscheinende Mächte und Geheimnisse begreifbar und vorstellbar. Neu erschlossene, bislang unbekannte Wissensgebiete, würden in weiterer Folge immer einen neuen Mythos mit sich bringen, um das Unverstandene klären zu können.⁷

1.2. Hintergründe mythologischer Erzählungen

Bezüglich der Pluralität der Quellen zu den Fabelwesen und Monstern, ist es unmöglich, die Urfassung festmachen zu können, wobei es fraglich ist, ob sie überhaupt jemals existiert hat. Claude LÉVI-STRAUSS, der sich mit einer geeigneten Methode zum Umgang mit den vielen verschiedenen Fassungen zu einem Mythos auseinandersetzt, schlägt vor, sämtliche Fassungen, auch wenn einige von ihnen authentischer scheinen als andere, mit gleichem Ernst zu behandeln. Diese Vorgehensweise begründet er damit, dass einen Mythos immerhin die Gesamtheit seiner Varianten ausmache und somit alle gleich wichtig seien.⁸ BISCHOF befindet nicht, dass dies ein geeigneter Umgang mit dem Problem der Authentizität sei. Hierbei würde diese Schwierigkeit lediglich durch ihr Ignorieren beiseite geschafft. Der Autor kommt nach seinen Beobachtungen zu dieser Thematik zu dem Schluss, dass die Frage nach der „richtigen“ Version eines Mythos die falsche sei. Viel bedeutender wäre es, sich dem zentralen Problem der Stabilität zu widmen. Die Darstellung der Schwierigkeit der Stabilität einer Erzählung untermauert er mit dem Spiel *Die stille Post*, welches die Dynamik der Gerüchtebildung aufzeigt. Hierbei erfolgt eine Zweiteilung in Gruppen, die jeweils aus ZuschauerInnen oder aus SpielerInnen besteht. Alle SpielerInnen bis auf eine_n verlassen den

⁵ Vgl. BISCHOF, Norbert: Das Kraftfeld der Mythen. Signale aus der Zeit, in der wir die Welt erschaffen haben. München/Zürich: Piper 1996. S.53.

⁶ WUNDERLICH, Werner (1999), S.13.

⁷ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.13.

⁸ Vgl. LÉVI-STRAUSS, Claude: Strukturelle Anthropologie I, 8. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008, S.239.

Raum. Dem/der Zurückgebliebene_n wird eine besonders dramatische Geschichte, mit vielen Details versetzt, erzählt. Von da an wird immer ein_e SpielerIn hereingerufen, der/dem die Geschichte erzählt wird. Der/die letzte SpielerIn ist der/die BerichterstatterIn und es wird für die ZuschauerInnen deutlich, dass die Geschichte durch die vielen Nacherzählungen bis ins Unkenntliche verändert ist. Wird die Schwierigkeit einer detailgetreuen mündlichen Nacherzählung, sogar in einem derart kleinen Rahmen, bedacht, stellt sich laut BISCHOF die große Frage, wie sich mehrere Dokumentationen eines Mythos, die teilweise um Jahrhunderte auseinanderliegen, bis ins Detail gleichen können. Wesentliche aufkommende Fragen, wie jene nach der verblüffenden Immunität der Mythen vor dem Einfluss privater Phantasien, Umdeutungen und Missverständnissen bei mündlichen Erzählungen, stellt sich der Autor in weiterer Folge.⁹ BISCHOF stellt ferner mehrere wissenschaftliche Theorien vor, die versuchen, dieses Phänomen zu klären. Er beginnt mit der *Diffussions- oder Übertragungstheorie*, welche im 19. Jahrhundert besonders populär war. Hierbei wurde versucht, Parallelen zwischen mythischen Inhalten mit der Geschichte der jeweiligen Völker, bei denen diese Mythen verbreitet waren, herzustellen. Nach LITTELTON konnte festgestellt werden, dass sich nicht nur die Fragen, die die Mythen zum Inhalt haben, bei den meisten Völkern decken, sondern auch die Antworten darauf. Daraus entwickelte sich der Gedanke, dass Mythen, gleichsam wie materielle Güter, direkt über die einzelnen Völker weitergereicht wurden und sich somit weltweit verbreitet hatten. Im drauffolgenden Jahrhundert wurde diese Theorie aber als unzulänglich befunden, da bekannt wurde, dass einzelne Mythen, wie jene Australiens und Amerikas, dadurch, dass kein Kontakt zum eurasischen Raum bestand, von dessen Einflüssen unabhängig entstanden sein mussten.¹⁰ Für BISCHOF stellt sich weiters bei dieser Theorie die Frage nach ihrer Seriosität, da von den jeweiligen WissenschaftlerInnen teilweise phantastischen Erfindungen hinzugedichtet wurden. Schließlich hält er fest, dass es noch alternative Möglichkeiten zu dieser Theorie geben müsse, um das Phänomen der Stabilität der Mythen klären zu können.¹¹ Neben dem bereits näher erläuterten geographischen Theorieansatz, gibt es in der Fachwissenschaft noch einen weiteren, der der psychologischen Theorie zuzuordnen ist.¹²

JUNG hielt in seiner Arbeit fest, dass sich viele der in den Mythen enthaltenen Motive wiederholen würden. Dabei handelt es sich unter anderem um Ungeheuer, Verwandlung, finstere Wälder oder zurückgelassenen Kindern. Auffällig für den Psychologen war, dass sich

⁹ Vgl. BISCHOF, Norbert (1996), S.54-55.

¹⁰ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.6-7.

¹¹ Vgl. BISCHOF, Norbert (1996), S.59-60.

¹² Vgl. BISCHOF, Norbert (1996), S.62.

eben diese Motive auch in den Träumen der Menschen wiederfinden lassen, was für ihn der Anlass war, die Theorie des „kollektiven Unbewussten“ zu formulieren. Diese beinhaltet die These, dass das Unbewusste im Menschen allgemeinemenschliche Vorstellungen - *Archetypen* genannt - besitzen würde.¹³ Im Hinblick auf die Figuren in den Mythologien ist darauf zu verweisen, dass es in den Mythologien aller Kulturen Drachen oder drachenähnliche Wesen gibt. Daher wurde hierzu die Überlegung angestellt, ob nicht doch menschenähnliche Geschöpfe in der Zeit, in der auch Dinosaurier lebten, existierten, wodurch Urerinnerungen an diese in allen Menschen auch heute noch aufkommen und in Träumen und Phantasien zum Ausdruck kommen würden.¹⁴ Eben diese Archetypen sind laut JUNG die grundlegenden Motive, die die Mythen aus aller Welt ausmachen würden.¹⁵

BISCHOF kommt zum Schluss, dass Mythen „zu Bewußtsein gebrachte und damit der Auseinandersetzung erschlossene Grundmöglichkeiten der Selbst- und Welterfahrung“ seien. Dabei spielen laut ihm moralische Komponenten weniger eine Rolle, sondern lediglich die Möglichkeit der Durchschaubarkeit des Bösen zum Beispiel. Dabei würde es schon ausreichen, wenn lediglich Name und Funktion in der Fabel benannt werden, um den Bann des Bösen brechen zu können.¹⁶ BISCHOF verweist in diesem Zusammenhang auf den von Psychologen verwendeten Terminus der *Motivdynamik*. Demnach wären mythische Bilder Instrumente, „die geeignet sind, das kompliziert und widersprüchlich vernetzte Wirkungsgefüge der antreibenden, hemmenden und steuernden Seelenkräfte, das System der Motivation also, in seiner verborgenen Organisation transparent zu machen, ja ihm diese Organisation überhaupt erst zu ermöglichen und ihm so zu helfen, seinen Sinn zu finden.“¹⁷ BISCHOF hält in seinen Ausführungen abschließend fest, dass die Stabilität eines Mythos stark von seinem Inhalt abhängig sei und auch davon, ob typische seelische Spannungsmuster eines Zeitalters oder einer Bevölkerungsschicht angesprochen beziehungsweise ihnen der Bann genommen werde.¹⁸ Vieles sei jedoch für uns nicht mehr rekonstruierbar. Gut interpretierbar sei hingegen die „kulturübergreifende, allgemein-menschliche Grundstruktur“, also die psychologische Ebene.¹⁹ Diese Ebene findet in dieser Arbeit Eingang.

¹³ Vgl. LITTLETON, C. Scott (Hrsg.): Das große Buch der Mythologie. München: Christian 2003, S.7.

¹⁴ Vgl. WERNER, Helmut: Das große Handbuch der Dämonen. Monster, Vampire, Werwölfe. Wien: tosa 2007, S.66.

¹⁵ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.7.

¹⁶ BISCHOF, Norbert (1996), S.78.

¹⁷ BISCHOF, Norbert (1996), S.75-76.

¹⁸ Vgl. BISCHOF, Norbert (1996), S.79-80.

¹⁹ BISCHOF, Norbert (1996), S.81.

2. Monster

Nachdem im ersten Kapitel zunächst allgemein über die Begrifflichkeit und die psychologische Bedeutung der Mythen informiert wurde, wobei auch unterschiedliche Theoriensätze dargelegt wurden, erfolgt in diesem Kapitel, als nötige Basis für die Figurenanalyse, eine nähere Betrachtung des Terminus *Monster*, einer Figur, die ein zentrales Motiv in den Mythen ist. Zunächst bedarf der Begriff einer Definition, bevor im zweiten Teil dieser Arbeit auf die verschiedenen Figuren in den Werken eingegangen wird und herausgefunden werden kann, ob es sich in einzelnen Fällen überhaupt um *Monster* handelt. Auch soll in diesem Kapitel dargestellt werden, wie sich der Begriff im Laufe der Zeit entwickelt und verändert hat und wodurch seine Verbreitung stattfinden konnte.

2.1. Begriffliches

Den Begriff des *Monsters* gibt es im deutschen Sprachgebrauch erst im 16. Jahrhundert, im Mittelalter fand er noch keine begriffliche Entsprechung. Im Etymologischen Wörterbuch des Deutschen ist der Terminus *Monster* folgendermaßen definiert:

„Ungeheuer, Ungetüm, Mißbildung, großer unförmiger Gegenstand, Übernahme (16. Jh.) von lat. *mōnstrum* 'Ungeheuer, Scheusal', eigentl. 'Mahnzeichen, Weisung der Götter durch ein widernatürliches Ereignis'.“²⁰

Bei dieser Definition wird ersichtlich, dass sich der Terminus *Monster* im Deutschen weitgehend in zwei verschiedene Richtungen entwickelt hat. Einerseits kann darunter ein Ungeheuer verstanden werden und andererseits Missgeburten und missgebildete Geschöpfe.²¹ Etymologisch betrachtet wurde der Terminus *Monster* von dem lateinischen Wort *monstrare* abgeleitet und ist in seiner Bedeutung somit etwas, was gezeigt wird oder sich zeigt. RÖTTGERS erkennt hierbei den sprachgeschichtlichen Zusammenhang zwischen den Worten *Monster* und *Monstranz*. Während die *Monstranz* in religiösen Zeremonien gezeigt wurde, wurden *Monster* auf Jahrmärkten zur Schau gestellt.²²

Eine genaue begriffliche Abgrenzung des Terminus *Monster* gestaltet sich schwer, wie die Forschungsliteratur mit ihrem differierenden Umgang damit zeigt. Auch HAGNER beschäftigt sich in seinem Werk mit den begrifflichen Schwierigkeiten, insbesondere mit der Abgrenzung der Termini *Monster* und *Missbildung*. Er verweist im Zuge dessen auf die lateinischen

²⁰ PFEIFER, Wolfgang (Hrsg.): Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. 7. Aufl. München: Dtv 2004. S.887.

²¹ Vgl. RÖTTGERS, Kurt: *Monster gibt es nicht – oder doch?* In: RÖTTGERS, Kurt/ SCHMITZ-EMANS, Monika (Hrsg.): *Monster*. Essen: Die Blaue Eule 2010, S.7.

²² Vgl. RÖTTGERS, Kurt (2010), S.7.

Begriffe *monstrum* und *monstrositas*, welche nicht uneingeschränkt den gleichen Gegenstand meinen. Während *monstrosus* nach HAGNER als „wunderbar, widernatürlich, ungeheuerlich, mißgestaltet, scheußlich“ verstanden wird, meint indes *monstrositas* meist eine Missbildung oder Missgestalt. *Monstrum* hingegen ist das göttliche Mahnmal und die abnorme Geburt.²³ Dabei wurden abnorme Geburten laut SCHUMACHER als Strafe Gottes angesehen.²⁴ Der Versuch einer Differenzierung der Termini *Monster* und *Missbildung*, ist in der deutschsprachigen Enzyklopädie *Großes vollständiges Universal-Lexikon* von Johann Georg ZEDLER im 18. Jahrhundert, zur Zeit der Aufklärung, unternommen worden. Dort heißt es:

„Monstra heißt (...) überhaupt alles dasjenige, was wider die Natur ist oder geboren wird, oder welches gleichsam den wahren Ursprung seiner Geburt durch Annehmung einer fremden Gestalt verläugnet.“²⁵

Den Terminus *Missgeburt* definiert er folgendermaßen:

Sie „ist eigentlich eine natürliche Geburt, die auf einige Weise von der Ordnung und Gestalt ihrer Gattung abweicht“.²⁶ Bei diesen Definitionen ist auffällig, dass zwischen einer natürlichen und einer widernatürlichen Geburt unterschieden wird.²⁷ BRITTNACHER verweist hierzu darauf, dass in der Aufklärung auf der einen Seite ein Monster als Phänomen der Natur definiert wurde, welches aber durch eine „richtige“ Lebensführung und ein „richtiges“ Verhalten vermeidbar gewesen wäre. Auf der anderen Seite wurde befunden, dass es sich um ein finsternes Überbleibsel aus dem Mittelalter und des Aberglaubens handle.²⁸ Gemäß SCHUMACHER entwickelten sich bereits in der Medizin der Antike Theorien darüber, wie Monster während der Schwangerschaft einer Frau entstehen können. Schläge gegen den Leib einer Schwangeren, oder ein zu enger Uterus wurden damit in Verbindung gebracht. Diese Meinungen haben sich im Aberglauben bis ins 20. Jahrhundert gehalten.²⁹

²³ Vgl. HAGNER, Michael (Hrsg.): *Der falsche Körper. Beiträge zu einer Geschichte der Monstrositäten*. 2. Aufl., Göttingen: Wallstein 2005, S.8.

²⁴ Vgl. SCHUMACHER, Gert-Horst: *Monster und Dämonen. Unfälle der Natur. Eine Kulturgeschichte*. Berlin: Ed. q 1993, S.22.

²⁵ ZEDLER, Johann Georg: *Großes vollständiges Universal-Lexikon*. Bd. 21 (Mi-Mt), Leipzig/Halle 1739, S.1220.

²⁶ ZEDLER, Johann Georg: *Großes vollständiges Universal-Lexikon*. Bd. 21 (Mi-Mt), Leipzig/Halle 1739, S. 486.

²⁷ BRITTNACHER, Hans Richard: *Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S.193

²⁸ BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S.193.

²⁹ Vgl. SCHUMACHER, Gert-Horst (1993), S.33-34.

SCHMITZ-EMANS betont, dass Monster überwiegend durch ihr Abweichen von dem Normalen definiert werden würden.³⁰ Für RÜTTGERS jedoch reicht eine Definition, die sich lediglich an Normabweichungen orientiert, keineswegs aus, um dem Begriff gerecht zu werden, da einige Abweichungen, auch wenn sie irritieren können, nicht gleich als monströs betitelt werden können. Er verweist hierzu auf EINSTEIN, der aufgrund seiner überdurchschnittlichen Intelligenz per definitionem durch sein Abweichen von der Normalität ebenfalls als monströs gelten würde.³¹ Eine Orientierung an der Abweichung von der Norm wird in der Forschungsliteratur dennoch häufig als Merkmal zur Definition des Terminus *Monster* verwendet, wie weitere Ausführungen zeigen werden. So sieht BRITTNACHER in seinem Werk *Ästhetik des Horrors* die Gemeinsamkeit aller Monster in „ihrer exzessiven Abweichung von der Norm physischer Integrität“.³² Dieser betont also zusätzlich das hohe Ausmaß der Abweichung von der Normalität, ansonsten deckt sich seine Definition mit jener von SCHMITZ-EMANS. Diese Ansicht findet sich auch bei HAGNER, der sich in seinem Werk *Der falsche Körper* mit der Geschichte der Monster auseinandersetzt und diese als „nicht klassifizierbare, anormale, ungewöhnliche und zumeist abstoßende“ Gestalten definiert, deren Gemeinsamkeit ihr Dasein als Zwischenwesen sei.³³

Bezüglich der Abweichung von der Normalität muss aber eingeworfen werden, dass es auch Monster gibt, die in ihrer Andersartigkeit nicht als abscheulich und grauenerregend dargestellt werden, wie die Analyse der modernen Monster in der Literatur für Kinder und Jugendliche im zweiten Teil der Arbeit zeigen wird. So betont auch SCHMITZ-EMANS, dass es durchaus Monster geben könne, deren Andersartigkeit positiv konnotiert sei, oder sie dadurch eine Normalität erreichen würden, indem sie eben nicht als abscheuerregend oder außergewöhnlich dargestellt, beziehungsweise betrachtet werden würden.³⁴ Das Monströse könne laut der Autorin mittels zweier Möglichkeiten aufgewertet werden. Entweder werde das Außerordentliche als positiv umschrieben und bestimmt, oder es erfolge eine Umcodierung mittels der Darstellung des Monströsen als etwas Normales.³⁵ Hierzu ist auch auf die positive Beschützerfunktion einiger Monster zu verweisen. So wurden sie zum Beispiel als Amulett getragen, um sich selbst vor einem Unglück oder noch gefährlicheren Monstern schützen zu können. DELL verweist hierzu auf Pazuzu, einem altmesopotamischen Dämonen, der durch

³⁰ Vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika: Sebalds Monster. In: RÜTTGERS, Kurt/ SCHMITZ-EMANS, Monika (Hg.): Monster. Essen: Die Blaue Eule 2010, S.78.

³¹ Vgl. RÜTTGERS, Kurt (2010), S.8.

³² BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S. 183.

³³ HAGNER, Michael (2005), S.7.

³⁴ Vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika (2010), S.78.

³⁵ Vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika (2010), S.78.

seine gefährliche Gestalt, bestehend aus Adlerklauen und mit dem Kopf eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions, zwar große Furcht bei den Menschen auslöste, jedoch auch der Feind des gefährlichen Huwawa war, der für schwangere Frauen als bedrohlich galt. Das Amulett des Pazuzu wurde folglich als geringeres Übel zum eigenen Schutz eingesetzt. Auch Abbildungen des Kopfes der Medusa auf Tempeln und Häusern, sollten die Menschen, durch Medusas Kraft andere in Stein zu verwandeln, vor Feinden schützen.³⁶

2.2. Entstehung und Verbreitung

Gemäß BRITTNACHER hängt der Umgang mit dem Monsterbegriff und auch deren Charakteristika von der jeweiligen historischen Situierung ab. Im Folgenden soll zur besseren Darstellung ein Überblick über die Entwicklung des Begriffs im Laufe der Geschichte gegeben werden.

Monster und Ungeheuer kommen in den Mythologien der meisten Völker vor und tauchen häufig zu Beginn einer Theogonie oder eines Mythos auf.³⁷

Hierbei haben sie nach POHLKE und POHLKE vor allem die Funktion „das Dunkle, Chaotische, Urtümliche, das am Anfang und in der grauen Vorzeit regierte“ zu symbolisieren.³⁸ So müssen sich die olympischen Götter in der griechischen Mythologie zunächst beweisen, indem sie die Monster besiegen. POHLKE und POHLKE verweisen hierzu auf den Kampf zwischen Zeus und dem Drachen Typhon, den er besiegen muss.³⁹ Die Eltern des mächtigen Typhon waren Gaia, die Erde und Tartaros, der Urabgrund. Als die olympischen Götter die Titanen, welche ebenfalls zu den Kindern der Gaia zählten, besiegten, forderte der Drache Typhon Zeus zum Kampf heraus. Während der Schlacht wird auf der Erde viel Neues geschaffen. So entspringen durch den Aufprall geworfener Felsen Flüsse und es bilden sich Inseln im Meer. Zeus besiegt Typhon schließlich mit seinen Blitzen und dieser wird gemeinsam mit den Titanen unter die Erde verbannt. Die neue Herrschaft ist somit besiegelt.⁴⁰ Nach ihrer Bezwingung verweilen sie mit den Verstorbenen in der Unterwelt, womit sich auch erklären lässt, weshalb die Beschreibungen über Monster häufig dort erfolgt.⁴¹

³⁶ Vgl. DELL, Christopher: Monster. Dämonen, Drachen & Vampire. Ein Bestiarium. 1. Aufl. Wien: Brandstätter 2010, S.58.

³⁷ Vgl. DELL, Christopher: Monster. Dämonen, Drachen & Vampire. Ein Bestiarium. 1. Aufl. Wien: Brandstätter 2010, S.6

³⁸ POHLKE, Annette/POHLKE, Reinhard: Im Labyrinth des Minotaurus. Ungeheuer der Antike. Düsseldorf, Zürich: Artemis & Winkler 2002, S.9.

³⁹ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.9.

⁴⁰ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.14-15.

⁴¹ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.9.

Nach CHERRY stehen auch im mesopotamischen *Weltschöpfungsepos* Fabeltiere und Monster an deren Anfängen. Tiamant, die Verkörperung des Meeres, erschafft Ungeheuer, die ihr in ihrer Schlacht gegen den Gott Ea und Marduk, dessen Sohn, zum Sieg verhelfen soll. Bei diesen Wesen handelt es sich um neben einer Hornschlange um Mischwesen, bestehend aus Männern und verschiedenen Tieren, in Form eines Fisches, eines Stieres und eines Skorpiones. Marduk fängt diese Wesen nach seinem Sieg gegen Tiamant ein, bricht diese entzwei und schafft daraus Himmel und Erde und später den gesamten Kosmos. Anschließend wird von ihm der Mensch erschaffen.⁴²

Die mythologischen Geschöpfe unterliegen oftmals den Einflüssen anderer Kulturen. So erkennen POHLKE und POHLKE Elemente der vorderasiatischen Mythologie in jener der griechischen. Diese Einflüsse können durch die griechische Kolonisation im 8. Jahrhundert erklärt werden, im Zuge derer auch die Kunst und einige mythologischen Erzählungen des Vorderen Orients Eingang in die archaische Kultur erlangten, wobei diese häufig abgeändert wurden. Gemäß POHLKE und POHLKE ist es vor allem die für die östliche Kultur typische Verwendung vielgliedriger Geschöpfe, wie die Chimaira, die gerne übernommen wurden und auch die Verortung der Monster und der Erzählungen in Kleinasien oder Syrien.⁴³

In der Antike wurden viele mythologische Geschöpfe und Fabelwesen entworfen, die auch das Mittelalter bewohnten. So beschrieben bereits antike Schriftsteller geflügelte Drachen, die zum Beispiel durch PLINIUS und in weiterer Folge über gelehrte Mönche, die Vorstellungen von Drachen im Mittelalter verbreiteten und beeinflussten.⁴⁴ Übernatürliche Wesen tauchten im Christentum jedoch erst in späteren Erzählungen, wie in jener über den Drachenkampf des St. Georgs, auf. Nach DELL wurden derartige Wesen im Judentum, Christentum und im Islam, bis auf kleinere Ausnahmen, weitgehend ausgespart und das Thema wurde eher vermieden.⁴⁵ Das mittelalterliche Europa, geprägt von Angst und Aberglauben, unterschied zwischen Monstern, die in ihrer Heimat Schrecken verbreiten, wie der Satan und dämonischen Wesen und jenen, die sie in fremden Ländern als verbreitet annahmen, wie zum Beispiel die hundsköpfigen Kreaturen. Weitgehende Akzeptanz wurde den *Bestiarien* zu teil, die Tiere, wie das Einhorn, mit moralischen Erzählungen beschrieben.⁴⁶ Hierbei ist hinzuzufügen, dass

⁴² Vgl. CHERRY, John (Hg.): Fabeltiere. Von Drachen, Einhörnern und anderen mythischen Wesen. Stuttgart: Reclam 2009, S.9-10.

⁴³ Vgl. POHLKE, Annette /POHLKE, Reinhard (2002), S.9-10.

⁴⁴ Vgl. PETZOLDT, Leander: Kleines Lexikon der Dämonen und Elementargeister. 3. Aufl. München: Beck 2003, S.48.

⁴⁵ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.8.

⁴⁶ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

laut SIMEK lediglich die Meereslebewesen (*monstra marina*) als tierische Monster klassifiziert wurden. Geschöpfe ohne menschliche Merkmale, wie Drachen, Einhörner oder Greife, wurden dem damaligen Verständnis nach nicht als monströs aufgefasst.⁴⁷ Gemäß SIMEK wurden mittelalterliche Monster zwar besonders schauerlich dargestellt, jedoch wurden die allerwenigsten als direkte Gefahr für den Menschen wahrgenommen. Der Lebensraum der meisten Fabeltiere und Monster wurde nämlich an fremde Orte oder der hohen See verortet, die die meisten nicht erreichen konnten.⁴⁸

In der frühen Neuzeit wurde durch die neuen Naturwissenschaften der Versuch einer Ordnung unter der Monstern unternommen, wobei jene auch verständlich gemacht werden sollten.⁴⁹ Gemäß HAGNER wurde zu dieser Zeit vor allem den *Wundergeburten*, bei denen es sich um Menschen oder Tiere mit Deformierungen handelte, besondere Aufmerksamkeit geschenkt, indem ihnen eine Bedeutsamkeit in Bezug auf den Verweis künftiger Ereignisse zugeschrieben wurde.⁵⁰ Dies betont auch SCHADE in seinen Ausführungen und verweist dabei auf die alteuropäischen Hochkulturen, in denen derartige Weissagungen typisch waren.⁵¹ Während es im Mittelalter noch üblich war, auf den Rändern der Landkarten Fabelwesen und Monster abzubilden, verschwanden diese im nach DELL im 17. Jahrhundert, da in der Wissenschaft langsam Zweifel an deren Existenz aufkamen.⁵²

Laut BRITTNACHER handle es sich bei dem einzigen Monster der Zeit der Aufklärung um den Vampir. Es sei laut ihm keineswegs ein Zufall, dass genau diese Geschöpfe so wenig Monströses an sich hätten, denn derartige hätten in der Aufklärung keinen Platz mehr gehabt.⁵³ Die Romantik entfachte laut DELL im Europa des 18. Jahrhunderts wieder ein verstärktes Interesse an Monstern, wobei eine neue Art der Darstellung eben jener aufkam. So erschuf Mary SHELLEY 1818 in ihrem Werk *Frankenstein* ein Monster, welches vermutlich erstmals einen psychologischen Einblick darüber liefert, wie es ist, als Monster leben zu müssen. DELL verweist ferner darauf, dass durch die gesammelten Märchen der Gebrüder Grimm auch Kinder verstärkt mit Figuren der Schauerromantik konfrontiert wurden, diese

⁴⁷ Vgl. SIMEK, Rudolf: *Monster im Mittelalter. Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2015, S.13.

⁴⁸ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.18.

⁴⁹ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

⁵⁰ Vgl. HAGNER, Michael (2005), S.7.

⁵¹ Vgl. SCHADE, Herbert: *Dämonen und Monstren: Gestaltungen des Bösen in der Kunst des frühen Mittelalters*. Regensburg: Pustet 1962, S.49.

⁵² Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

⁵³ Vgl. BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S.194.

also keinesfalls nur den Erwachsenen vorbehalten waren.⁵⁴ Auch in anderen Kulturen entstanden neue Monster. Gemäß DELL wurden diese in der japanischen Volkskultur des 18. Jahrhunderts sehr lebendig und oftmals auch humorvoll dargestellt, wie die Abbildungen *Die Nachtparade der hundert Dämonen* zeigen. Auch in Nordamerika wurden neue Mythen über Monster erschaffen, die sich um unbekannte Berge und Wälder rankten. So bildeten Lawackus, Jackalope und weitere die sogenannten „fearsome critters“ (schaurige Kreaturen).⁵⁵

Eine Besonderheit der Monsterdarstellung in der Moderne ist laut HAGNER die Erschaffung monströser Geschöpfe in Laboren, welche von Frankenstein bis hin zu Versuchstieren reichen, die bewusst mit Mutationen gezüchtet werden.⁵⁶ So erschafft Dr. Moreau in H.G. WELLS' Werk *Die Insel des Dr. Moreau* mittels moderner Technologien hybride Geschöpfe bestehend aus Tier und Mensch.⁵⁷ In diesem Jahrhundert entstanden besonders berühmte säkularisierte Monstren, allen voran Frankenstein und Dracula. HAGNER hält fest, dass im 19. Jahrhundert vor allem der Terminus *Monstrosität* im Fokus stand. Dabei wurden Monster als fiktive Geschöpfe angesehen, während unter einer Monstrosität eine Missbildung verstanden wurde.⁵⁸

Im letzten Jahrhundert entstanden durch die Science-Fiction Aliens, neuartige Ungeheuer, die fernab unseres Planeten aus dem Weltraum stammen.⁵⁹ WUNDERLICH betont, dass heutige Fabelwesen in Literatur und Film verschiedene Rollen annehmen können. Auf der einen Seite können sie zum Beispiel als niedliche Märchenwichtel der Helfer der Menschen sein oder auf der anderen Seite als schauriges Ungeheuer, als Widersacher, auftauchen. Viele moderne Monster sind den Laboren der Menschen entsprungen, wobei der Autor auf die bei Experimenten wiederbelebten Dinosaurier in Jurassic Park (1993,1997) verweist.⁶⁰ Gemäß DELL sollte durch die Geschichten über sie makelhaften und gefährlichen Monster, die von Menschen erschaffen wurden, aufzeigen, dass lediglich Gott dazu in der Lage sei, vollkommene Wesen zu schaffen.⁶¹

⁵⁴ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

⁵⁵ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

⁵⁶ Vgl. HAGNER, Michael (2005), S. 7.

⁵⁷ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9.

⁵⁸ Vgl. HAGNER, Michael (2005), S. 9.

⁵⁹ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.10.

⁶⁰ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999). S.12.

⁶¹ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.54.

Durch die soeben vorgenommenen Ausführungen und der historischen Aufarbeitung wird ersichtlich, dass nicht nur die Definition eines Monsters, sondern auch seine Darstellung einer Veränderung unterliegt. So auch SCHMITZ-EMANS, die den Begriff von historischen und kulturspezifischen Parametern abhängig macht.⁶²

2.3. Dämonisierungen

Bei Betrachtung der verschiedenen Monster und Fabelwesen wird deutlich, dass viele dämonisiert wurden und andere nicht. WUNDERLICH wirft hierzu ein, dass in der Antike und im Mittelalter durch das geringe medizinische Wissen und dem damit verbundenen Fehlen einer rationalen Erklärung, eine große Angst vor Menschen und Wesen mit Missbildungen herrschte. Sie wurden in weiterer Folge dämonisiert und vor allem in der Antike meist gleich nach ihrer Geburt getötet. Wunderlich unterscheidet hierfür zwischen realen und phantastischen Monstern. Während reale Monster dämonisiert wurden, gab es laut Wunderlich auch Fabelwesen, welche er zu den phantastischen Monstern hinzuzählt und unter dem Terminus *fabulöse Monster* anführt. Diese seien aus Lust am Kuriosen oder um eigene Ängste darstellen zu können, erschaffen worden. Gemäß WUNDERLICH sind diese vor allem in der volkssprachigen Literatur in Form von Riesen und Waldmenschen vorzufinden.⁶³

Auch BRITTNACHER beschäftigt sich in seinen Ausführungen mit der Dämonisierung der Geschöpfe und beschreibt die Gründe hierfür näher. Demnach sei es einem Monster zu eigen, dass bei diesem der Grat zwischen menschlichem und tierischem überschritten werde, wodurch von der Vorstellung einer Ordnung im Tierreich abgerückt werden müsse.⁶⁴ Ein Körperkonzept, welches, je nach Kulturkreis, Normen unterliegen würde, die das Menschliche in der Physis festlägen, stünde dabei im Vordergrund, betont BRITTNACHER. Ferner wird der Körper als einsehbares Modell verstanden, der die eigene Identität bestimme. Unterliegt dieser einer Abweichung, die die Sphäre zu einer anderen biologischen Art betreffe, werde diese als Deformation, als missgestaltetes Monster wahrgenommen. BRITTNACHER konstatiert, dass es sich dabei um eine Bedrohung der Gattung Mensch handle, da es den Menschen mit seiner dargestellten Widermenschlichkeit auflösen könne. Dass Monster als eine Bedrohung und rein negativ wahrgenommen werden, sei, laut BRITTNACHER, menscheitsgeschichtlich betrachtet, aber nicht immer der Fall gewesen. Der Autor sieht die Anfänge der negativen Auffassungen in der Naturfeindlichkeit und der strengen ethischen Ausrichtung des Christentums. Auch der neuzeitliche Subjektbegriff habe seinen Anteil daran

⁶² Vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika (2010), S.110.

⁶³ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.26-29.

⁶⁴ Vgl. BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S.183-184.

gehabt, da dieser den Menschen über seine Entfernung zu den Tieren definiert.⁶⁵ Das Christentum forcierte eine Dämonisierung der heidnischen Naturgottheiten, wodurch es in weiterer Folge zu einer Ablehnung des Tierischen im Menschen kam. Ihr mythologischer Hintergrund wurde ihnen dabei entrissen. Ehemals positiv konnotierte tierische Eigenschaften wurden dämonisiert. Weiters wurde ihnen angekreidet, den göttlichen Heilsplan zu stören.⁶⁶ Zur Zeit des Mittelalters schien es besonders wichtig zwischen Tieren, Wundermenschen und Menschen zu unterscheiden, da nach SIMEK die Frage geklärt werden musste, ob das betroffene Lebewesen entweder bekehrt oder getauft werden müsse.⁶⁷

⁶⁵ Vgl. BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S.184.

⁶⁶ Vgl. BRITTNACHER, Hans Richard (1994), S.188.

⁶⁷ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.15.

3. Fabelwesen

In diesem Kapitel erfolgt in einem ersten Schritt eine begriffliche Definition, bevor über die Entstehung dieser phantastischen Geschöpfe sowie über die Quellen, die ihre Verbreitung in der Vorstellung der Menschen mitverursacht haben, informiert wird. Da im zweiten Teil dieser Arbeit eine Analyse der Figuren in ausgewählten Werken vorgenommen wird, ist es außerdem notwendig, in Zuge dieses Kapitels, auf die Bedeutungen, Funktionen und Symboliken der Fabelwesen einzugehen.

3.1. Begriffliches

In der Antike und im Mittelalter benennt der Begriff *fabula* erfundene Geschichten. Darunter wurde herabsetzend eine unwahre Geschichte verstanden. Mythische Wesen wurden jedoch, gemäß WUNDERLICH, in der Antike und im Mittelalter als real betrachtet.⁶⁸ Erst in der Aufklärung fand der Begriff *Fabelwesen* Verwendung, der den fiktiven Charakter der Naturerscheinungen kennzeichnete. Bei Carl von LINNÉ, der eine systematische Ordnung der Flora und Fauna unseres Planeten vornahm, kamen diese nicht mehr vor, da von nun an empirisch-rationale Bestandsaufnahmen von Naturerscheinungen vorgenommen wurden.⁶⁹

CHERRY, der in seinem Werk *Fabeltiere* eine präzise Beschreibung verschiedener Fabeltiere vornimmt, grenzt diese in seiner Einleitung von Tieren, wie Hunden oder Löwen, ab und sieht ihr Hauptcharakteristikum darin, dass sie der menschlichen Phantasie entspringen und sich oftmals aus mehreren Tieren zusammensetzen würden.⁷⁰ In der Forschungsliteratur werden häufig Begrifflichkeiten synonym verwendet oder miteinander vermischt. Für eine umfassende Definition des Terminus *Fabelwesen* nimmt CHERRY eine weitere Abgrenzung von Ungeheuern und Dämonen vor. Dämonen seien demnach im Gegensatz zu Fabelwesen böse Geister und Ungeheuer hingegen lediglich missgestaltete Tiere.⁷¹ Auch SIMEK betont die Problematik der Vermischung der einzelnen Begriffe in der Forschung. In Bezug auf die Begriffe *Dämon* und *Monster* führt dieser als Unterschied das menschliche Umfeld der Monster im Vergleich zu dem luftigen bzw. unterirdischen Umfeld der Dämonen an. Weiters seien Monster Thema der Ethnographie und ein Bereich der Naturkunde, während Dämonen Thema der Theologie seien und ein Bereich der Ethik. Als letztes Merkmal nennt der Autor

⁶⁸ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.29.

⁶⁹ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.30.

⁷⁰ Vgl. CHERRY, John (2009), S.7.

⁷¹ Vgl. CHERRY, John (2009), S.7.

die beschränkte Zahl an Monsterrassen und entgegen dessen die Unzähligkeit, die die Dämonen aufweisen würden.⁷²

Fabelwesen werden hauptsächlich als fiktive Wesen definiert. Anzumerken ist hierbei aber, dass immer wieder Fragen aufkamen, ob Fabelwesen und Monster nicht doch zu irgendeiner Zeit auf der Erde gelebt haben könnten und einzelne Beschreibungen auf realen Sichtungen beruhen können.⁷³ Wenngleich Menschen also immer wieder versucht hatten, reale Wesen von den fiktiven ihrer Vorstellungen und Träume zu unterscheiden, waren sie sich nie zur Gänze sicher und es wurde von vielen immer wieder nach Beweisen für deren Existenz gesucht, wie auch heute noch zum Beispiel die Suche nach Loch Ness oder Aliens zeigt.

3.2. Entstehung und Verbreitung

Genauso wie bei Monstern, ist auch der Ursprung vieler Fabelwesen in der Antike zu verorten. WUNDERLICH verweist hierzu auf den Seefahrer SKYLAX, der im 6. Jahrhundert über bislang unbekannte Völker und Tiere in exotischen Ländern berichtete. Als wichtigste Quelle für die Beschreibungen antiker Fabelwesen kann der aus dem 2. Jahrhundert stammende griechische *Physiologus*, was übersetzt *der Naturkundige* bedeutet, genannt werden.⁷⁴ Als weitere Quellen für die Beschreibung verschiedener Fabelwesen dienen Reiseberichte, wie zum Beispiel jener des Marco POLO, wobei eine Mischung aus glaubwürdigen Geschehnissen und Beobachtungen mit phantastischen Beifügungen in den Berichten aufgenommen wurden.⁷⁵ Auch POHLKE und POHLKE verweisen auf die erfundenen oder stark übertriebenen Reiseberichte, besonders über den Osten, die die Vorstellung von phantastischen Geschöpfen verbreiteten. Als Quelle hierfür dienen neben den Reiseberichten Enzyklopädien und Weltchroniken mit ihren Beschreibungen der Wesen, die bis in die Renaissance geführt wurden.⁷⁶

Auch in einigen Weltkarten des Mittelalters, wie der *mappae mundi* von EBERSTORF und HEREFORD, sind Monster und Fabelwesen dargestellt.⁷⁷ Die Einzeichnungen monströser Völker erfolgten beinahe immer am Rand der Welt und sind mit Text und/oder mit

⁷² Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.22.

⁷³ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.31.

⁷⁴ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.32.

⁷⁵ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.33.

⁷⁶ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), 179.

⁷⁷ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.33.

Bildsignatur versehen.⁷⁸ Als Quellen können auch epische Heldendichtungen, wie die Artusepen, dienen. Hierin wurden Monster und Fabelwesen häufig in Form von Drachen, Ungeheuern oder Waldmenschen aufgenommen. Diese können meist sprechen und denken sowie, genauso wie Menschen, lasterhaft oder tugendhaft sein. Doch besonders der künstlerische Bereich ist als Quelle hervorzuheben, da in diesem zahlreiche Abbildungen von Fabelwesen zu finden sind, die in ihren Variationsmöglichkeiten grenzenlos scheinen und einiges darüber berichten, wie Fabelwesen in der jeweiligen historischen Epoche gesehen wurden.⁷⁹ Fabelwesen und Monster sind besonders häufig auf antiken Vasen abgebildet. Dabei wurden auch reale Tiere eingebunden. WINKLER-HORAČEK stellt sich in seinen Ausführungen die Frage, ob die Bilder auf den Vasen irgendeinen bestimmten Sinn hatten. Er hält dabei fest, dass auf ein separat betrachtetes Kunstwerk nur wenige Schlüsse gezogen werden können. Regelmäßigkeiten bei mehreren Kunstwerken würden dabei aber umso mehr eine Aussagekraft zulassen. Die ständig vorkommende Aneinanderreihung von Mischwesen und realen Tieren sage, so WINKLER-HORAČEK, besonders viel über die Vorstellungswelt der frühgriechischen Kultur aus. Demnach stünden Mischwesen auf einer Ebene mit den Tieren und würden als Teil der natürlichen Ordnung, die aus bekannten, fremden, starken und schwachen Tieren zusammengesetzt ist, gelten. Die Monster würden dabei das Fremde in dieser Ordnung symbolisieren. Ähnlich der Vorstellungen in der griechischen Literatur, würde ferner tatsächlich Erfahrenes mit phantastischen Vorstellungen vermischt. Hierzu verweist der Autor auf HERODOT, dessen Weltbild ebenfalls aus einer Mischung aus echten und phantastischen Wesen besteht. Dieser beschreibt zum Beispiel Hundsköpfige (Kynokephale), die fernab der Zivilisation leben, wobei aber ebenfalls tatsächlich existierende Tiere, wie Schlangen und Bären, vorkommen.⁸⁰

3.3. Bedeutungen, Symboliken und Funktionen

Die meisten der heutigen Fabelwesen und Monster haben verschiedene Bedeutungen, welche ihnen bereits in der Antike zugeschrieben wurden. Im *Physiologus* wurde das Wunderbare sowohl symbolisiert als auch moralisiert.⁸¹ Die *Bestiarien*, welche Tiere und Fabelwesen mit Illustrationen und erfundenen charakteristischen Eigenschaften und Verhaltensweisen

⁷⁸ Vgl. MÜNKLER, Marina: Monstra und mappae mundi: die monströsen Völker des Erdrands auf mittelalterlichen Weltkarten. In: Glauser, Jürg/ Kiening, Christian (Hg.): Text-Bild-Karte. Kartographien der Vormoderne. Bd. 105. Freiburg i.Br./ Berlin/ Wien: Rombach 2007, S.149-162.

⁷⁹ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.33.

⁸⁰ Vgl. WINKLER-HORAČEK, Lorenz: Monster und Tierfries. In: BORGARDS, Roland/ HOLM, Christiane/ OESTERLE, Günter (Hg.): Monster. Zur ästhetischen Verfassung eines Grenzbewohners. Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S.18-22.

⁸¹ Vgl. LE GOFF, Jaques: Phantasie und Realität des Mittelalters. Stuttgart: Klett-Cotta 1990, S.57.

versahen, nahmen den *Physiologus*, der einen Katalog fiktiver und realer Tiere sowie Pflanzen und Steine beinhaltete, als Vorbild und Hauptquelle. In seinem Werk *Tiere, Glaube, Aberglaube* stellt Franz UNTERKIRCHER Illustrationen ausgewählter Miniaturen eines Bestiariums des frühen 13. Jahrhunderts vor. Diese wurden in einem englischen Kloster angefertigt und werden heute in Oxford in der Bodleian Library verwahrt. Der unbekannte Physiologus wird in dem Bestiarium mehrmals erwähnt und kann deswegen als Hauptquelle genannt werden. Auch der Erzbischof Isidor von SEVILLA (530-636), der in seiner *Etymologiae* Sammlungen von Tiernamen, ihre Erklärungen und allegorischen Bedeutungen, den sie für den Heilsplan haben, sammelte, wird als Quelle angegeben.⁸²

Auch in der mittelalterlichen Welt hatten Tiere eine weitreichende Bedeutung und Symbolik. Diese wurden nicht nur als Nutztiere angesehen, die von Gott erschaffen wurden, um dem Menschen zu dienen, sondern auch als Lebewesen mit der Funktion, durch ihre spezifischen Eigenschaften zu mahnen und zu belehren, damit der Mensch zu Gott finden könne.⁸³ Bei deren Beschreibungen wurden heilsgeschichtliche Auslegungen der Merkmale der Wesen vorgenommen. Nach WUNDERLICH bezogen sich die Enzyklopädisten der Fabelwesen für ihre Beschreibungen auf die antike Alexanderdichtung und auf naturwissenschaftliche Schriften der lateinischen Spätantike.⁸⁴

Gemäß WUNDERLICH zeigt sich bei Fabelwesen genauso wie bei Monstern, der Wunsch der Menschen nach einer erklärbaren Ordnung der Welt, in der sie leben. Berichte über sie veranschaulichen den Umgang mit dem Fremden und Unbekannten. Doch auch der Spaß an absurden, verkehrten Welten und Verstößen gegen vorgegebene Normen haben zu ihrer Entstehung und ihrer vielfachen Verwendung in der Literatur beigetragen.⁸⁵ Um das Wunderbare darzustellen zu können, wurde im Mittelalter die normale Welt deformiert oder erweitert.⁸⁶

Nach WUNDERLICH dienen Fabelwesen weiters dazu Zwänge zu überwinden und schauerliche Begegnungen zu erleben. Häufig haben sie die Funktion von Wächtern und Hütern inne, für die sie mit ihren überragenden Kräften und ihrer furchteinflößenden Gestalt besonderes geeignet sind.⁸⁷ Gemäß WUNDERLICH dienen die Fabelwesen auch dazu, die Dualität des

⁸² Vgl. UNTERKIRCHER, Franz: *Tiere Glaube Aberglaube. Die schönsten Miniaturen aus dem Bestiarium*. Graz: ADEVA 1986, S.17-20.

⁸³ Vgl. UNTERKIRCHER, Franz (1986), S.18.

⁸⁴ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.32.

⁸⁵ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.34.

⁸⁶ Vgl. LE GOFF, Jacques (1990), S.58.

⁸⁷ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.34.

Weltbildes oder die Doppelseitigkeit der Menschen zu symbolisieren. Die Funktion von einem bösen Monster ist dabei jene, sich von einem Helden, der gut ist, besiegen zu lassen. Jene starken und furchteinflößenden Monster oder Fabelwesen, die von den Helden besiegt wurden, erhöhen folglich den Status des Helden. Nicht selten werden die Besiegten von ihnen in ihre Dienste übernommen oder sie werden von nun an auf ihren Schildern abgebildet, mit denen sie gegen ihre Feinde kämpfen. WUNDERLICH verweist hierzu darauf, dass noch heute Fabelwesen dazu verwendet werden, um das Image zum Beispiel von Banken, Apotheken und Vereinen zu stärken und um Vertrauenswürdigkeit zu suggerieren.⁸⁸ Ihre besonderen Funktionen spielen also auch in der heutigen Gesellschaft noch eine Rolle.

⁸⁸ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.34.

4. Monster und Fabelwesen als Mischwesen

Wie aus den bisherigen Ausführungen hervorgegangen ist, ist eine präzise Abgrenzung der Begriffe *Monster* und *Fabelwesen* nur schwer möglich. Fruchtbarer scheint hingegen eine genauere Betrachtung ihrer Gemeinsamkeiten. Dabei kann als besonders charakteristisch ihre Zusammensetzung aus verschiedenen Geschöpfen benannt werden. Besonders in mythologischen Erzählungen, in denen die meisten Fabelwesen und Monster ihre Ursprünge haben, sind hybride Geschöpfe typisch. Dabei werden Wesen, bestehend aus Mensch und Tier, als Monster bezeichnet. Gemäß BORRMANN sind diese durch eine Zusammensetzung unterschiedlicher Lebewesen oder Naturformen gekennzeichnet.⁸⁹ Mischwesen haben eine besonders lange Tradition und sind bereits in Ägypten und Mesopotamien zu finden.⁹⁰ Die bislang ältesten bildlichen Nachweise sind laut SCHUMACHER 3000 Jahre alt und auf den Wänden prähistorischer Höhlen zu finden.⁹¹ Auch Indien ist für seine Mischwesen bekannt, diese kamen dort jedoch zu einer späteren Zeit auf. Ihre Blütezeit hatten sie laut MODE im antiken Griechenland und in Rom. Von dort aus verbreiteten sich diese auch in Europa.⁹² MODE nimmt in seinen Ausführungen eine genaue Definition dessen vor, worunter ein Mischwesen verstanden werden kann. Diese sind demnach:

„(...) neue Wesen (...), von denen einwandfrei gesagt werden kann, daß [sic!] sie weder «gottgeschaffen», noch natürlich existent sind, sondern allein im menschlichen Kopf gezeugt wurden und durch die menschliche Hand ihre Gestalt erhielten.“⁹³

Mischwesen sind also Wesen, die der menschlichen Phantasie entsprungen sind, wobei DELL Überlegungen dazu angestellt hat, was eine derartige Darstellung reizbar macht. Dieser befindet den Gedanken eines menschlichen Gehirns, verborgen in einem Tierkopf für die BetrachterInnen als besonders verstörend. Arglist und Gewitztheit der Menschen verbunden mit der rohen Wildheit eines Tieres wirken dabei besonders erschreckend.⁹⁴

Es gibt eine große Vielzahl an verschiedenen Typen von Mischwesen, wobei die Übertreibung in der Darstellung als große Gemeinsamkeit zwischen diesen genannt werden kann. Laut MODE werden dabei jene Besonderheiten der Tiere, wie zum Beispiel die

⁸⁹ Vgl. BORRMANN, Norbert: Lexikon der Monster, Geister und Dämonen. Die Geschöpfe der Nacht aus Mythos, Sage, Literatur und Film. Köln: Parkland 2001, S.229.

⁹⁰ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.11.

⁹¹ Vgl. SCHUMACHER, Gert-Horst (1993), S.128.

⁹² Vgl. MODE, Heinz (2005), S.11.

⁹³ MODE, Heinz (2005), S.7.

⁹⁴ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.115.

beeindruckenden Kräfte einzelner, bevorzugt hervorgehoben.⁹⁵ Ferner kommen gewisse Darstellungsformen häufiger vor als andere. Jene Bestandteile der Mischwesen, die immer wieder auftreten, sind laut ihm „die mächtigen Schwingen des Raubvogels, die Hörner der Wildtiere, Gebisse und Pranken der großen Raubkatzen, der Stachel des Skorpions“.⁹⁶

In weiterer Folge ist es nötig, eine präzise Einordnung der Mischwesen vorzunehmen, die für den zweiten Teil dieser Arbeit, in dem ausgewählte Fabelwesen und Monster analysiert werden, relevant ist. Hierzu beziehe ich mich auf eine Kategorisierung von MODE, der in seinem Werk *Fabeltiere und Dämonen in der Kunst* mittels einer Formensystematik folgende fünf Kategorien festmacht:

I. Die erste Kategorie bezeichnet er als „Tiermensch“. Hierbei handelt es sich um ein Wesen bestehend aus einem Menschenleib oder Tierleib, welches eine menschliche Haltung aufweist. Ein derartiges Wesen kann einen Tierkopf oder auch nur vereinzelt tierische Merkmale haben. Bekannte Vertreter dieser Kategorie sind der Minotaurus, mit seinem Stierkopf und dem Menschenkörper, verbunden mit einem aufrechten Gang. Dazu gehören auch der Satyr oder der Teufel.⁹⁷

II. Als „Menschtier“ nennt der Autor jene Geschöpfe, die einen Tierleib oder eine Tierhaltung aufweisen, sich aber weiters aus einem Menschenkopf, menschlichen Oberleib oder anderen menschlichen Eigenschaften zusammensetzen. Der Zentaur, die Sphinx und auch die Sirene fallen unter diesen Punkt.⁹⁸

III. Mischwesen, wie der Drache, der Greif und der Pegasus fallen in die sogenannte Kategorie der „Mischtiere“. Diese haben die Gemeinsamkeit, dass ihr Tierleib und Tierkopf aus verschiedenen Arten zusammengesetzt ist oder ihnen weitere Tiermerkmale hinzugefügt worden sind. Als besonders wesentlich nennt er die Abwesenheit menschlicher Bestandteile.⁹⁹

IV. Diese Kategorie fasst Mischwesen zusammen, die bezüglich ihrer körperlichen Eigenschaften, ihrer Gliedmaßen und Köpfe eine Vervielfachung oder Vereinfachung, Vergrößerung oder Verkleinerung erkennen lassen. Zu der von ihm

⁹⁵ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.18.

⁹⁶ MODE, Heinz (2005), S. 18.

⁹⁷ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.18-29.

⁹⁸ Vgl. MODE, Heinz (2005), S. 22.

⁹⁹ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.22-23.

bezeichneten „vervielfachten und vereinfachten Mischwesenkombination“ gehören zum Beispiel der dreiköpfige Höllenhund Kerberos und der einäugige Kyklop.¹⁰⁰

V. Die letzte Kategorie ist jene, die die zahlenmäßig kleinste Gruppe der Naturgegebenheiten oder Gegenstände umfasst, die tierische oder menschliche Merkmale aufweisen. Hierzu zählen zum Beispiel Berg- und Baum-Menschen.¹⁰¹

Die soeben vorgenommene Kategorisierung scheint am geeignetsten, da sie die große Bandbreite der Mischwesen erkennen lässt. POHLKE und POHLKE, die in ihrem Werk *Im Labyrinth des Minotauros* verschiedene Ungeheuer der Antike charakterisieren, unterscheiden in ihrer Einleitung vorab lediglich zwischen drei Kategorien. Sie beschreiben Geschöpfe mit besonderen tierischen Kräften, Mischwesen, die aus mehreren Tieren zusammengesetzt sind und auch Verbindungen zwischen Tier und Mensch in unterschiedlichen Varianten.¹⁰²

In der Forschungsliteratur herrscht weitgehend eine große Einigkeit darüber, dass Fabelwesen und Monster durch ihr Dasein als Mischwesen gekennzeichnet sind. So beschreiben Jorge Luis BORGES und Margarita GUERRERO Monster als „nichts anderes als eine Verbindung der Elemente wahrhaftiger Wesen, und die Kombinationsmöglichkeiten grenzen ans Unendliche.“¹⁰³ Auch für SCHMITZ-EMANS sind Mischwesen und Übergangswesen der Inbegriff des Monströsen. Als drei mögliche Zusammensetzungen nennt sie das Menschliche mit dem Animalischen, dem Dämonischen und diverse Körper von Tieren. Sie verweist in ihren Ausführungen ferner auf FOUCAULT, der die von Monstern durchlaufenen Grenzziehungen betont.¹⁰⁴ FOUCAULT behandelte in seinen Vorlesungen am Collège de France die Frage, was ein Monster in der rechtlichen und wissenschaftlichen Tradition sei und betont dabei den Zusammenhang zwischen Mischwesen und Monstern:

„Das Monster ist vom Mittelalter bis ins 18. Jahrhundert, das uns hier beschäftigt, im Wesentlichen ein Mischwesen. Es ist das Mischwesen zweier Bereiche, des menschlichen und des animalischen: Der Mensch mit dem Stierkopf, der Mensch mit den Vogelfüßen – lauter Monster. Es ist ein Mischgebilde aus zwei Arten, ein Mixtum zweier Arten: das Schwein mit dem Schafskopf ist ein Monster. Es ist eine Mischung aus zwei Individuen: Wer zwei Köpfe und einen Leib, zwei Leiber und einen Kopf hat, ist ein Monster. [...] Folglich überschreitet es die natürlichen

¹⁰⁰ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.23.

¹⁰¹ Vgl. MODE, Heinz (2005), S.23.

¹⁰² Vgl. POHLKE, Annette/POHLKE, Reinhard (2002), S.9.

¹⁰³ BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita: Einhorn, Sphinx und Salamander. Ein Handbuch der phantastischen Zoologie. München: Hanser 1964, S.6.

¹⁰⁴ Vgl. SCHMITZ-EMANS, Monika (2010), S.118.

Grenzen, die Klassifikationen, die Kategorientafeln und das Gesetz als Tafel:
Genau darum geht es in der Monstrosität.“¹⁰⁵

FOUCAULT betont in seiner Vorlesung unter anderem die Grenzen, die das Monster überschreitet. Nach CHERRY haben Monster und Fabelwesen einerseits die Funktion die Grenze zwischen zwei Kreaturen aufzuzeigen und andererseits dienen sie aber auch dazu, Grenzen zu schützen und Eingänge vor Eindringlingen zu bewachen, was besonders diverse Bauwerke gut darstellen. Hierzu verweist CHERRY auf die Wächter vor den mesopotamischen Palästen von Kalach und Chorsabad, die in Form von riesigen gefiederten Stieren und Löwen mit Menschenköpfen aus Stein thronen.¹⁰⁶

¹⁰⁵ FOUCAULT, Michel: Die Anormalen. Vorlesungen am Collège de France (1974-1975). Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003, S.86-87.

¹⁰⁶ Vgl. CHERRY, John (2009), S.11-12.

5. Ausgewählte Fabelwesen und Monster

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln allgemein über die Ursprünge, Verbreitung sowie Funktionen und Symboliken von Monstern und Fabelwesen informiert wurde, werden in diesem Kapitel ausgewählte Fabelwesen und Monster nähere Betrachtung finden. Das Hauptkriterium für deren Auswahl ist ihre besondere Funktion und Bedeutung in der zu analysierenden Literatur für Kinder und Jugendliche. Mittels dieses Kapitels soll ein Basiswissen über die Geschöpfe aufbereitet werden, damit eine spätere Analyse der Figuren möglich wird und geklärt werden kann, auf welche Weise diese, durch die einzelnen AutorInnen, in der gegenwärtigen Literatur ihre Darstellung finden. Ferner können Vergleiche gezogen werden und ihre Entwicklung hin zur gegenwärtigen Darstellung kann deutlich gemacht werden. Für eine bessere Übersicht erfolgt eine Untergliederung der Kapitel, die Begriffliches, Wesensmerkmale, Erscheinungsformen und Funktionen der einzelnen Geschöpfe behandeln.

5.1. Drache

Im Folgenden wird eine kurze begriffliche Darstellung vorgenommen, bevor eine Einteilung in orientalische und westliche Drachen vorgenommen wird. Da die Drachentypen in Funktion und Erscheinung je nach Kultur stark divergieren, wird diese Einteilung zu einer besseren Übersicht vorgenommen, um im später folgenden Analyseteil herausfiltern zu können, welche Typen von den AutorInnen für ihre Geschichten in ihren Werken ausgewählt werden. Da die ausgewählten AutorInnen selbst aus dem europäischen Raum stammen, scheint es interessant, auf welchen Drachentyp diese zurückgreifen.

5.1.1. Begriffliches

Der Drache hat seinen Namen vom griechischen Wort *Drakon*, wobei sich dieses vom griechischen Verb *derkomai* ableitet, was so viel wie *durchdringend ansehen* bedeutet. Drachen und Schlangen wurden ursprünglich im Sprachgebrauch der Römer und Griechen synonym verwendet.¹⁰⁷ So wurden bei HOMER auch gewöhnliche Schlangen *Drakon* genannt, erst später wurden nur mehr riesige Schlangengeschöpfe und andere fabelhafte Mischkreaturen mit Schlangenmerkmalen als Drachen bezeichnet. Das Wort *derkomai* nimmt Bezug auf den starren Blick eines Drachen, der, genauso wie bei einer Schlange, tödlich ist.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

¹⁰⁸ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.12-13.

So auch Friedrich KLUGE, der im Etymologischen Wörterbuch des Deutschen die Übersetzung „der scharf Blickende“ vornimmt.¹⁰⁹

Für einen Drachen existieren noch einige weitere Bezeichnungen. Nach KNOWELDEN lauten diese: „Wurm, Lindwurm, Flügelschlange und fliegende Schlange.“¹¹⁰ Im Englischen wird häufig der Begriff *dragon* gebraucht, in normannischen und sächsischen Gebieten jedoch *worm*.¹¹¹ Die Germanen benannten alle Reptilien zunächst als *Wurm*. Nach GUTER musste über kurz oder lang der Wunsch nach einer sprachlichen Präzisierung geherrscht haben, wodurch sich das Wort *Lindwurm* einbürgerte.¹¹² Der Lindwurm wird schlangenartig dargestellt, was ganz dem althochdeutschen Ausdruck *lint* für Schlange entspricht.¹¹³

In den Volkssagen verbreiten der Stollenwurm und der Tatzelwurm Angst und Schrecken, während Herakles in der griechischen Mythologie mit der vielköpfigen Hydra kämpfen muss.¹¹⁴ Im nördlichen und mittleren Europa hingegen ist die Midgardschlange aus der nordischen Mythologie bekannt.¹¹⁵ Die unterschiedlichen Typen sind unter anderem ihren zwei verschiedenen Herkunftssträngen zu verdanken. Zum einen handelt es sich dabei um den Wurm (aengl. *Wyrm*), der mit einer monströsen Schlange vergleichbar ist und zum anderen um den Drachen (lat. *Draco*).¹¹⁶ Es gibt in verschiedenen Kulturen ganz unterschiedliche Drachentypen, als ihre große Gemeinsamkeit sieht DELL aber ihren Ursprung in der menschlichen archaischen Angst vor Schlangen.¹¹⁷

Die Fülle an verschiedenen Drachentypen macht für eine nähere Betrachtung eine Unterscheidung notwendig. Da sich die Drachen vor allem von Kultur zu Kultur ganz prägnant unterscheiden, erfolgt eine Einteilung in orientalische und westliche Drachen. Eine weitere Möglichkeit der Unterscheidung wäre jene, die die äußere Form in den Fokus rückt. Da diese im folgenden Kapitel, in denen Drachen verschiedenster Form beschrieben werden, ohnehin Erwähnung finden, werden die Formen nur kurz angeführt.

WERNER gliedert Drachen in seinem Handbuch zu Dämonen und Monstern in drei Haupttypen. Den Landdrachen, mit zwei Beinen und einem dicken, schwerfälligen Körper,

¹⁰⁹ KLUGE, Friedrich: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Unter Mithilfe von BÜRGISSE, Max/GREGOR, Bernd/ SEEBOLD, Elmar. 22. Aufl. völl. neu bearb. Berlin/Boston: De Gruyter 2015. S.153.

¹¹⁰ KNOWELDEN, Martin: Das große Buch der Ungeheuer. Wien: Tosa 2000, S.33.

¹¹¹ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.123.

¹¹² Vgl. GUTER, Josef: Drachen - Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: V.f. Sammler 2002, S.118.

¹¹³ Vgl. BÖLSCHKE, Wilhelm: Drachen. Sage und Naturwissenschaft, Stuttgart: Kosmos 1929, S.25.

¹¹⁴ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

¹¹⁵ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.87.

¹¹⁶ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.87.

¹¹⁷ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.68.

den Flugdrachen, mit Flügeln und meist ohne Beine sowie einem schlangenähnlichen Körper und den Meerdrachen, ohne Flügel und mit Schwimmhäuten. Als vierten Typ könnte auch, wie WERNER ihn nennt, der metrologische Drache aufgezählt werden, der mit unerklärbaren Naturphänomenen in Verbindung steht.¹¹⁸

5.1.2. Orientalischer Drache

Im Hinblick auf eine spätere Analyse scheint eine Aufgliederung der Wesensmerkmale, Erscheinungsformen und Funktionen der Drachen am geeignetsten, da diese die wesentlichen Charakteristika, die bei einer Analyse dieses mythischen Wesens relevant sind, beinhalten.

5.1.2.1. Wesensmerkmale

POHLKE und POHLKE betonen die Bekanntheit des Drachen in allen Kulturen. Je nachdem welche Kultur betrachtet wird, kann dieser entweder negativ oder positiv konnotiert sein. Das chinesische Volk bringen mit dem Drachen vor allem Glück in Verbindung.¹¹⁹

Der chinesische Drache unterscheidet sich stark von jenen in anderen Ländern. Im Chinesischen gibt es vier magische Tiere. Neben einem Einhorn, einem Phönix und einer Schildkröte, ist der chinesische Drache namens Lung eines davon.¹²⁰ BORGES und GUERRERO verweisen auf das Buch *I Jing* (Buch der Verwandlungen), in dem der Drache als besonders Weise dargestellt wird.¹²¹

Die Eigenschaften der chinesischen Drachen werden als sehr positiv beschrieben. Sie gelten als majestätisch, klug und stark. Es gibt aber nicht nur gute Drachen. So sorgt der schwarze Drache für Stürme und Überschwemmungen. Ansonsten werden sie als verlässliche Beschützer dargestellt, die außerdem Verwaltungsaufgaben innehaben. Hierbei ist auf die Himmelsdrachen zu verweisen, welche die Paläste der Götter schützen.¹²² Bezüglich ihrer Eigenschaften ist weiters hinzuzufügen, dass nicht alle Drachen als klug dargestellt werden. LITTLETON berichtet in seinen Ausführungen von Legenden, in denen Drachen als äußerst einfältig dargestellt werden und sich leicht überlisten lassen.¹²³

¹¹⁸ Vgl. WERNER, Helmut: Das große Handbuch der Dämonen. Monster, Vampire, Werwölfe. Wien: tosa 2007, S.63.

¹¹⁹ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.12.

¹²⁰ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.62.

¹²¹ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.63.

¹²² Vgl. TRUTANOW, Igor: Chinesische Mythologie. In: BULLEN, Matthew: Mythen der Welt. Helden Sagen und Symbole. Wissen visuell. München: Knesebeck 2010, S.342.

¹²³ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.447.

5.1.2.2. Erscheinungsformen

Laut WERNER gibt es bezüglich der Vorstellung über die Erscheinung der Drachen in Japan eine Übereinstimmung mit den chinesischen Drachen. Die chinesische Drachenvorstellung wurde ebenfalls von den arabischen Ländern übernommen. Im Islam wird der Drache ebenfalls positiv gedeutet und dargestellt.¹²⁴ Aufgrund dessen findet in diesem Kapitel vermehrt der chinesische Drache Betrachtung.

Gemäß WERNER gibt es in China vier Drachengruppen:

„1. Himmelsdrachen, 2. Geistdrachen, 3. Erddrachen, 4. Drachen der verborgenen Schätze.“¹²⁵ Ferner werden noch die beiden Kategorien Wasserdrachen und Flugdrachen berücksichtigt.¹²⁶

Der chinesische Drache namens Long (auch Lung) besitzt die Erscheinungsmerkmale mehrerer Tiere, nach Igor TRUTANOW sind es folgende neun: Schlange, Kamel, Hirsch, Hase, Muschel, Karpfen, Adler, Tiger und Ochse.¹²⁷ Im Gegensatz zu den westlichen Drachen, die häufig mit zwei Beinen dargestellt werden, besitzen chinesische Drachen immer vier davon.¹²⁸

DELL beschreibt die Erscheinung des östlichen Drachens folgendermaßen:

„Der Drache des Ostens soll das Geweih eines Rotwilds, die Augen eines Dämons, den Hals einer Schlange, die Klauen eines Falken, die Ohren einer Kuh und möglicherweise den Bauch eines Frosches und die Schuppen eines Karpfen gehabt haben.“¹²⁹

Die meisten Drachen begegnen uns in Erzählungen als Wesen, die feuerspeien können. Die gütigen chinesischen Drachen, die für den Regen zuständig sind, bilden gemäß CHERRY eine Ausnahme. Alles andere als gütig ist der Drache in der hinduistischen Mythologie. Vritra wohnt in den Wolken und enthält in seinem Körper enorme Wassermassen. Sobald Indra, der Herrscher über den Donner und die Gezeiten, diesen mit einem Blitz trifft, zerreißt es den Drachen und ein Monsun bricht über das Land herein. CHERRY bezeichnet die Macht über Naturkräfte, wie Wasser und Feuer, als eine Besonderheit vieler Fabelwesen und Monster.¹³⁰

¹²⁴ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.65.

¹²⁵ WERNER, Helmut (2007), S.65.

¹²⁶ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.65.

¹²⁷ TRUTANOW, Igor (2010), S.342.

¹²⁸ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.78.

¹²⁹ DELL, Christopher (2010), S.78.

¹³⁰ Vgl. CHERRY, John (2009), S.10.

Dabei habe nach DELL vor allem der Drache übernatürliche Kräfte, wie auch seine Fähigkeit das Wetter verändern zu können, zeigt.¹³¹ Der orientalische Drache besitzt im Allgemeinen höchst magische Kräfte, so benötigt er, laut DELL, im Gegensatz zu seinem westlichen Pendant, keine Flügel um zu fliegen und verwendet stattdessen Zauberkraft.¹³²

In Mythen sind gute Drachen durchaus gewillt, den Menschen im Kampf gegen andere weniger gute Monster beizustehen. So berichtet der chinesische Mythos über einen weißen Drachen, der Yu, den Begründer der ersten chinesischen Dynastie, dazu verhalf, den Kampf gegen das Ungeheuer Xiangyao, welches als riesige, nahezu unbesiegbare giftige Schlange mit neun Köpfen beschrieben ist, zu gewinnen. Da dieses viel stärker als der Drache war, konnte er lediglich durch viel Mut und List besiegt werden. Aufgrund der enormen Größe blickte dieses in der Regel nicht nach oben, da es von dort keine Feinde erwartete. Diese Schwäche machte sich Yu, der auf dem Drachen ritt, zum Vorteil und griff ihn von oben mit einem Schwert an. Als nach einem Kampf sämtliche Köpfe abgeschlagen werden konnten, sinkt das Ungeheuer tot in sich zusammen.¹³³

5.1.2.3. Funktionen

Im alten Orient stellen Drachen symbolisch das Urchaos dar, wobei nur dann eine Ordnung geschaffen werden kann, wenn diese besiegt wurden. Diese Ordnung kann die Herrschaft von Menschen oder von Göttern betreffen.¹³⁴

In China hatten sie eine Beschützerfunktion, und waren für Schätze, für die Bewachung oder das Lenken des Himmels, des Wassers, der Wolken und der Winde zuständig.¹³⁵

Gemäß LITTLETON ist der Drache jenes Tiersymbol, welches in China am häufigsten vorkommt. Dieser symbolisiert, so der Autor, nicht nur Macht, Fruchtbarkeit, Güte und Stärke, sondern bringt den Menschen auch Reichtum und Glück.¹³⁶

Durch seine enorme Stärke und sein absonderlich Aussehen, war er in beinahe allen Völkern der Antike und des Mittelalters ein beliebtes Symbol in militärischen Aktionen und wurde somit zu einem Zeichen für einen starken und gefährlichen Gegner.¹³⁷ In China wurde der

¹³¹ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.54.

¹³² Vgl. DELL, Christopher (2010), S.78.

¹³³ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.430.

¹³⁴ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.12.

¹³⁵ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.429.

¹³⁶ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.435.

¹³⁷ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

Drache sogar zum Symbol des Kaisers ausgewählt.¹³⁸ Als kaiserliches Emblem wurde in China jahrhundertlang der Drache verwendet. .¹³⁹

5.1.3. Westlicher Drache

5.1.3.1. Wesensmerkmale

In Europa wird der Drache meist als Monster betrachtet, das heimtückisch und äußerst gefährlich ist. Häufig ist er der gefährliche Wächter eines Schatzes.¹⁴⁰ Weiters soll das listige Tier Elefanten auflauern und diese ersticken.¹⁴¹

Im Bestiarium wird er sehr negativ dargestellt, hierin wird er sogar mit dem Teufel verglichen.¹⁴² Die biblische Drachenvorstellung hat, so PETZOLDT, ihren Ursprung in der babylonischen Mythologie.¹⁴³

Nach MCCONNEL ist der Drache ein mythologisches Wesen, das sehr ambivalent ist. Dies zeigt schon seine Namensgebung mit dem Ursprung des starren Blickes. Einerseits erscheint dieser als durchdringend und äußerst bedrohlich und andererseits kann mit diesem auch Weisheit und Einsicht als positive Merkmale in Verbindung gebracht werden. MCCONNEL verweist hierzu auf die nordische Mythologie, in der Drachen als Weltschlangen, die Welt mit einem weitsinnigen Blick aufmerksam beobachten. Negative Assoziationen überwiegen jedoch vor allem im Mittelalter der abendländischen Tradition.¹⁴⁴

BORGES und GUERRERO bescheinigen dem Drachen den Anschein eines naiven Charakters, der ihrer Meinung nach möglicherweise durch ihr übermäßiges Vorkommen in Märchen geweckt wird. Er habe aber im Laufe der Zeit stark an Ansehen eingebüßt. So bezeichnet ihn der heilige Augustinus aufgrund der Tücke des Drachen neben dem ungestümen Löwen als den Teufel.¹⁴⁵

5.1.3.2. Erscheinungsformen

Bezüglich der Beschreibung seiner Erscheinung befinden BORGES und GUERRO folgende Definition am treffendsten. Ein Drache ist demnach:

¹³⁸ Vgl. LITTLETON, C. Scott (2003), S.429.

¹³⁹ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.64.

¹⁴⁰ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.12.

¹⁴¹ Vgl. UNTERKIRCHER, Franz (1986), S.80.

¹⁴² Vgl. UNTERKIRCHER, Franz (1986), S.80

¹⁴³ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

¹⁴⁴ Vgl. MCCONNELL, Winder (1999), S.173.

¹⁴⁵ Vgl. BORGES Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.61.

„eine dicke und große Schlange mit Klauen und Flügeln. Er kann schwarz sein, aber es schickt sich, daß [sic!] er auch schillernd sei; ebenso wird für gewöhnlich verlangt, daß [sic!] er Rauchwolken und Feuer speie.“¹⁴⁶

Diese Mischform aus Echse und Vogel verleiht dem Drachen verschiedene Eigenschaften. So kann dieser fliegen und kriechen sowie als Meerdrache zusätzlich schwimmen.¹⁴⁷ Nach DELL wirken derartige Eigenschaften auf Menschen, die meist auf dem Erdboden gefesselt sind, besonders bedrohlich, da fliegende Monster stark im Vorteil sind.¹⁴⁸

BORGES und GUERRERO erkennen eine Besonderheit des Drachen unter den Monstern. Jene seien nämlich keine zufälligen oder an bestimmte Zeiten gebundene Geschöpfe, wie zum Beispiel die Chimäre. Es gibt sie in allen Kulturen und in verschiedenen Zeitaltern und sie scheinen somit für die menschliche Phantasie unabdingbar zu sein.¹⁴⁹ Hierzu ist einzuwerfen, dass es in den jeweiligen Kulturen viele verschiedene Drachenarten gibt. So berichtet KOWELDEN von dem französischen Drachen *Peluda*, welcher nicht Feuer, sondern Wasser speit und ein Fell anstatt Schuppen besitzt.¹⁵⁰ Bezüglich des klassischen Drachens Europas schreibt er aber von einem:

„(...) vierbeinigen Geschöpf mit Schuppenhaut, Adlerklauen, einem langen muskulösen Schwanz und einem horngekrönten Reptilienhaupt. Seine Fledermausflügel entspringen aus den Rippen direkt hinter den Vorderbeinen.“¹⁵¹

Bei den Griechen und Römern war die Vorstellung „von einem menschenverschlingenden, landschädigenden Ungeheuer mit Flügeln“ verbreitet.¹⁵² PETZOLDT schreibt in seinen Ausführungen auch von der gängigen Vorstellung eines giftigen Atems und giftigen Blutes.¹⁵³ Dies macht den Drachen also, auch wenn er bereits getötet wurde, noch immer zu einer Gefahr. Doch es gibt auch Erzählungen über Drachen, die mit ihren magischen Fähigkeiten den Helden zunutze waren. So wurde Siegfried mittels eines Bades im Drachenblut nicht

¹⁴⁶ BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.59.

¹⁴⁷ Vgl. PETZOLDT, Leander: Kleines Lexikon der Dämonen und Elementargeister. 3. Aufl. München: Beck 2003, S.47.

¹⁴⁸ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.70.

¹⁴⁹ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.6.

¹⁵⁰ Vgl. KOWELDEN, Martin (2000), S.33.

¹⁵¹ KOWELDEN, Martin (2000), S.33.

¹⁵² PETZOLDT, Leander (2003), S.49.

¹⁵³ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.49.

vergiftet, sondern bis auf jene Stelle an der Schulter, welche von einem Blatt bedeckt war, unverwundbar.¹⁵⁴

In Deutschland ist gemäß DELL die Vorstellung von einem Lindwurm weit verbreitet. Dieser Typus könne mit einer monströsen Schlange verglichen werden.¹⁵⁵ Auch in Österreich ist vor allem der Lindwurm bekannt. Gemäß WERNER erlangte der Lindwurm diesen Namen, da er 90 Jahre in der Erde verweilt und anschließend weitere 90 Jahre in einer Linde, bis er 90 Jahre in der Wüste sein Dasein fristet.¹⁵⁶

Die verschiedenen Kulturen haben nicht nur spezifische Merkmale für ihre Drachen ausgewählt sondern auch verschiedene Lebensräume. So können diese nach KNOWELDEN in den Bergen, Höhlen oder, für Irland typisch, unter Wasser hausen.¹⁵⁷ In Volksmärchen und Volksbüchern sowie in der griechischen Mythologie finden sich häufig Drachen mit mehreren Köpfen, was sie besonders bedrohlich für ihre Gegner werden lässt.¹⁵⁸ In der Bibel (Apokalypse 12,9) ist er mit sieben Köpfen und zehn Hörnern dargestellt.¹⁵⁹ Der Autor beschreibt Drachen weiters als Einzelgänger, wobei sich die Männchen auch nicht um die vom Weibchen ausgebrüteten Eier kümmern würden.¹⁶⁰

Im Bestiarium wird der Drache als größtes Lebewesen betitelt. Weiters lebt er in Höhlen und seine stärkste Kraft befindet sich im Schwanz, mit dem er andere erschlagen kann. Als Heimatort werden die heißen Länder Indien und Äthiopien genannt.¹⁶¹

In der Literatur und im Film erscheinen häufig Drachen, die menschliche Eigenschaften, vor allem Durchtriebenheit, aufweisen. DELL betont die verstörende Wirkung, die dieses Gehabe verursacht, da in weiterer Folge die Fragen auftauchen, ob sie etwa auch denken und sprechen können und wozu sie überhaupt noch alles fähig sein können.¹⁶² Alles in allem lässt sie dies, zusätzlich zu ihrer gefährlichen Erscheinung, nur noch bedrohlicher wirken.

5.1.3.3. Funktion

Ebenso wie auch in Völkern des Orients, waren Drachen im Westen ein beliebtes Wappentier, das militärische Stärke andeuten sollte.

¹⁵⁴ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.87.

¹⁵⁵ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.68.

¹⁵⁶ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.63.

¹⁵⁷ Vgl. KNOWELDEN, Martin (2000), S.32-33.

¹⁵⁸ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

¹⁵⁹ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

¹⁶⁰ Vgl. KNOWELDEN, Martin (2000), S.34.

¹⁶¹ Vgl. UNTERKIRCHER, Franz (1986), S.80.

¹⁶² Vgl. DELL, Christopher (2010), S.7.

Nach BORGES und GUERRERO handelt es sich bei der Drachentötung um eine klassische Ruhmestat, die viele Helden, von Herkules bis zum Erzengel Michael, erbringen mussten.¹⁶³ Somit kann als eine Funktion ihre Rolle als Widersacher der Helden genannt werden. Immerhin gilt nach DELL der Held als natürlicher Feind eines Monsters, wobei dieser entweder durch List oder durch seine Stärke den Sieg erlangen kann.¹⁶⁴

Die Autoren BORGES und GUERRERO betonen die Wächterfunktion der Drachen in germanischen Legenden. So ist der Drache im Heldenepos Beowulf (8. Jahrhundert) dreihundert Jahre lang der Wächter eines Schatzes.¹⁶⁵

Nach BRITTNACHER gehen die meisten Monster, Menschentiere und Tiermenschen auf polytheistische Mythologien alteuropäischer und vorderasiatischer Kulturen zurück. Bei Erzählungen über die Anfänge der Welterschaffung, spiele vor allem der Drache eine entscheidende Rolle. In seiner chimärischen Gestalt sei er die ideale Opposition zum Göttlichen. Weiters bezeichnet er ihn als Untier beziehungsweise Übertier.¹⁶⁶

Gemäß CHERRY galt der Drache im Alten Testament als Urquell der Sünde und des Todes, was durch die Übernahme in das Neue Testament auch im Mittelalter eine negative Auffassung bedeutete. Dort symbolisierte er die Häresie.¹⁶⁷

Letztendlich kann nach der Betrachtung der Drachensymbole in verschiedenen Kulturen festgehalten werden, dass das Drachensymbol ambivalent ist. So auch GUTER, der wie folgt darlegt:

„Ein Drache kann zum Symbol des Chaos, des Schreckens, des Urbösen werden –
oder aber zum Zeichen der Herrschaft, der Umarmung, des Überblicks, des Segens
(...).“¹⁶⁸

5.2. Die Kentauren

6.2.1. Begriffliches

Die Bedeutung des Namens *Kentaure* ist „Stierjäger“.¹⁶⁹ Dieses Mischwesen besteht aus einem Pferderumpf und einem menschlichen Oberkörper.

¹⁶³ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.60.

¹⁶⁴ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.154.

¹⁶⁵ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.60.

¹⁶⁶ Vgl. BRITTNACHER, Richard Hans (1994), S.187.

¹⁶⁷ Vgl. CHERRY, John (2009), S.13.

¹⁶⁸ GUTER, Josef (2002), S. 128.

¹⁶⁹ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.126.

5.2.2. Wesensmerkmale

Bezüglich ihrer Eigenschaften galten diese Mischwesen bei den Griechen überwiegend als unzivilisiert, grob, zornig und triebgesteuert, wie zum Beispiel Quellen über die Kentaurenschlacht mit den Lapithen zeigen. Doch es gibt auch Ausnahmen, wie zum Beispiel Cheiron, der Erzieher des Achilleus, der sanftmütig dargestellt wurde.¹⁷⁰ Jener wurde als „der gerechteste aller Kentauren“ beschrieben.¹⁷¹ Dieser war außerdem ein Halbgott, da sein Vater, der Gott Kronos, sich in ein Pferd verwandelte, um die Nymphe Philyra begatten zu können. Herausragend waren seine Heilkünste, die Menschenfreundlichkeit und seine Weisheit sowie Güte. Diese atypischen Eigenschaften decken sich mit jener für einen Zentauren besonders ungewöhnlichen, dass Cheiron lediglich menschliche Freunde hatten. Andere Kentauren hatten wegen dessen Menschenfreundlichkeit eine Abneigung gegen ihn und er durfte nicht in ihrer Gegend leben.¹⁷² Der Kentaur Pholos wird als gastfreundlich beschrieben und bewirtete Herakles, der auf der Jagd nach dem kalydonischen Eber war. Er verschlingt zwar rohes Fleisch, wie es für einen wilden und unzivilisierten Kentauren typisch ist, bietet seinem Gast aber gebratenes an und versorgt ihn mit gutem Wein. Der Geruch des Weines lockt aber andere Kentauren an, die nicht so friedlich sind und sie kämpfen um den Wein. Die Kämpfe gegen Kentauren werden als sehr gefährlich beschrieben, da sie durch die Mischung aus Pferd und Mensch einen starken Gegner ausmachen. So besitzen sie einerseits die Schnelligkeit und Stärke eines Pferdes und andererseits auch die Intelligenz und die Erfahrung von Menschen.¹⁷³ Herakles siegt aber letztendlich mit Hilfe seiner Pfeile, die mit der Galle der Hydra durchtränkt waren.¹⁷⁴

5.2.3. Erscheinungsformen

Bevor die Kentauren als Mischwesen dargestellt wurden, scheinen sie in älteren Überlieferungen als wilde Riesen Thessaliens auf.¹⁷⁵ Ihren Ursprung haben diese Geschöpfe im thessalischen Peliongebirge. Kentauros, der der Sohn des Ixion und einer Wolke war, zeugte mit den Stuten auf einer dortigen Weide diese Wesen.¹⁷⁶ Einer anderen Legende nach seien diese die Nachfahren des Apollos.¹⁷⁷ In der Forschungsliteratur wird häufig darauf verwiesen, dass den Griechen der Homerischen Epoche Reiter unbekannt waren, bis zum

¹⁷⁰ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.87.

¹⁷¹ BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S. 47 nach: Ilias, XI, 831.

¹⁷² Vgl. Apollod. Bibl. 2,83-86; Ov. Met. 12,210-535. Nach: POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S. 89-90.

¹⁷³ Vgl. Diodor 4,12,4-5. Nach: POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S. 89-90.

¹⁷⁴ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.88.

¹⁷⁵ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.126.

¹⁷⁶ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.85-86.

¹⁷⁷ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.46.

ersten Mal Nomaden ihren Weg kreuzten, woraufhin sie glaubten, die Reiter wären mit ihren Pferden verschmolzen.¹⁷⁸ Dagegen spricht jedoch, dass den Griechen das Pferd als Tier bekannt war und sie daher diese Figur wahrscheinlich bewusst geschaffen hatten.¹⁷⁹ In der Mythologie wird die Abwehr gegen barbarische Völker mittels eines Kentaurenkampfes dargestellt. POHLKE und POHLKE verweisen hierzu auf den Kampf der Lapithen gegen die Kentauren. Die Kentauren stehen dabei für die wilden barbarischen Stämme, gegen die die Griechen schlussendlich siegen.¹⁸⁰

Zunächst gab es lediglich männliche Kentauren, erst im 5. Jahrhundert wurde die erste Kentaurin von dem Maler Zeuxis geschaffen.¹⁸¹

5.2.4. Funktion

Mittels dieser Wesen wird Wildheit und Ungezähmtheit symbolisiert.¹⁸² WHITE betont, dass derart barbarischer Wesen erfunden wurden, um zu symbolisieren, dass sich die griechische Kultur in den unzivilisierten Gebieten erfolgreich ausbreitet.¹⁸³

Diese mythischen Geschöpfe lösen seit jeher eine große Faszination aus. LUKREZ stellte Überlegungen über die Möglichkeit der Existenz der Kentauren an und führte in seinem Gedicht *De rerum natura* an, dass das Tier schneller als der Mensch reifen würde, was bei einem dreijährigen Kentauren das Bild eines ausgewachsenen Pferdes und eines stammelnden Kindes ergeben würde. Außerdem würde das Pferd naturgemäß viele Jahrzehnte vor dem Menschen sterben.¹⁸⁴

5.3. Die Greife

5.3.1. Begriffliches

Gemäß PETZOLDT leitet sich sein Name vom hebräischen Wort Kerub ab, welches in einer Verwandtschaft mit dem griechischen Wort *gryph* steht.¹⁸⁵

Für DELL stehen diese Wesen in einer Verwandtschaft mit anderen geflügelten Monstern, wie dem Vogel Rock aus *Tausendundeiner Nacht* und mit dem ältesten Riesenvogel Geruda, der aus dem hinduistischen Glauben stammt.¹⁸⁶

¹⁷⁸ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S. 46.

¹⁷⁹ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.47.

¹⁸⁰ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.86.

¹⁸¹ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S. 87.

¹⁸² Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.85.

¹⁸³ Vgl. WHITE, Andrew W. (2010), S.176.

¹⁸⁴ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.48, nach LUKREZ: Fünftes Buch, *De rerum natura*.

¹⁸⁵ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.83.

6.3.2. Wesensmerkmale

PETZOLDT beschreibt den Greif als kluges Wesen. Weiters ist er enorm stark, da er sogar dazu in der Lage ist Ochsen samt eines Pfluges zu verschleppen.¹⁸⁷ KNOWLEDEN berichtet von der großen Gier nach Gold und Edelsteinen, die gestohlen, gesammelt und mit allen Mitteln verteidigt werden. Der Greif wurde als äußerst gefährlich dargestellt, lediglich im 19. Jahrhundert galt er nach KNOWLEDEN als harmlos und gutartig.¹⁸⁸

6.3.3. Erscheinungsformen

Über das Ursprungsland des Greifen gibt es verschiedene Angaben. Während PLINIUS der Ältere Äthiopien als Ursprungsland festmacht, geben andere Autoren Indien oder das sagenumwobene Land der Hypoboreer an.¹⁸⁹

Die Raubtiere, bestehend aus dem Körper eines Löwen und den Kopf eines Adlers, waren überwiegend in Nordeuropa oder nördlich des Kaukasusgebirges beheimateten.¹⁹⁰ Sie werden von POHLKE und POHLKE folgendermaßen definiert:

„Der Schnabel ist meist aufgesperrt, die langen Ohren sind steil aufgerichtet, und über den drohend blickenden Augen erhebt sich ein knopfartiges Horn.“¹⁹¹

Die Autoren BORGES und GUERRERO beklagen die wenig aufschlussreichen Beschreibungen über Greife und beziehen sich auf jene des Sir John MANDEVILLE, der im Kapitel 85 seiner *Reisen* folgende ausführliche Beschreibung vornimmt:

„Ferner gibt es dort [im Land der Baktrier, M. M.] viele Greife, mehr als anderswo, und manche sagen, der vordere Teil ihres Körpers sei gleich dem eines Adlers und der hinter gleich dem eines Löwen, und dies ist die Wahrheit, denn so sind sie geschaffen; aber der Greif hat einen Körper der größer ist als acht Löwen, und er ist stärker als hundert Adler. Denn es besteht kein Zweifel, daß [sic!] er ein Pferd mit Reiter im Flug zu seinem Nest bringen kann (...), denn er hat Krallen an den Füßen, so groß wie Ochsenkörper (...).“¹⁹²

POHLKE und POHLKE beziehen sich direkt auf die Quelle Aelian, *Über die Natur der Lebewesen* 4,27, wenn sie folgende Beschreibung angeben:

¹⁸⁶ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.70.

¹⁸⁷ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.82.

¹⁸⁸ Vgl. KNOWLEDEN, Martin (2000), S.94.

¹⁸⁹ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.97.

¹⁹⁰ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), 182.

¹⁹¹ POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S. 182.

¹⁹² BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.79.

„Wie ich höre, ist der Greif, das indische Lebewesen, vierfüßig nach Art der Löwen und hat Krallen, die so stark sind wie nur überhaupt möglich. Diese sind aber denen von Löwen recht ähnlich. Und es ist geflügelt, und man sagt den Rückenfedern eine schwarze Farbe nach, denen auf der Brust aber eine rote; die Flügel selbst aber seien nicht derart, sondern weiß. Und Ktesias berichtet, daß ihr Hals mit dunkelblauen Federn geschmückt ist, und, wie man es beschreibt und darstellt, haben sie einen adlerartigen Schnabel und einen Kopf wie die Krieger. Und feurig, so sagt man, sind ihre Augen.“¹⁹³

CHERRY bezieht sich in seinen Ausführungen auf den Autor Sir Thomas BROWN, der im 17. Jahrhundert den Greif folgendermaßen beschrieben hat:

„So nennt er denn die Züge eines Hüters oder sonstwie Vertrauten sein eigen; die Ohren verheißen Aufmerksamkeit, die Flügel Entschlossenheit der Tat, der löwenhafte Bau Mut und Kühnheit, der krumme Schnabel Zähigkeit und Ausdauer. In seiner Zusammensetzung aus Adler und Löwe, jenen edelsten Tieren ihrer Gattung, ist er ein Emblem für Kühnheit und Großmut; und so erweist er sich für Prinzen, Präsidenten, Generäle und sämtliche heroischen Führer von Nutzen; und so führen ihn auch manche der nobelsten Familien Europas in ihren Wappen.“¹⁹⁴

Bezüglich der Färbung variieren der nördliche und der indische Greif. Während der indische Greif grelle und in verschiedenen Farben schillernde Federn besitze, sei der nördliche, fahlbraun.¹⁹⁵

Der Greif als beliebte Figur ist im gesamten Orient auffindbar. Es gibt verschiedene Arten der Beschreibung, so kann er den Schwanz eines Skorpions besitzen und er ist sowohl mit Löwen- als auch mit Schlangenkopf zu finden. Dieses Wesen war ab dem 8. Jh. vor Chr. ein beliebtes Motiv auf Vasen. Es ist anzunehmen, dass sie Böses abwehren sollten. Da diese Geschöpfe auch eine Wächterrolle innehatten, sind sie auf Sarkophagen zu finden. Weiters steht er für Nemesis selbst, die behauptete, Gerechtigkeit zu üben.¹⁹⁶

Durch orientalische Überlieferung und Reiseberichte kommt der Greif, so PETZOLDT, auch in einer deutschen Sage, im Volksbuch von Herzog Ernst vor. Darin wird jener, welcher

¹⁹³ Ail. nat. 4,27. Nach: POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.184.

¹⁹⁴ BROWN, Thomas: Pseudodoxia Epidemica. In: BROWN, Thomas: Works. SAYLE, C. (Hrsg.), London 1927. Nach: CHERRY, John (2009), S. 14-15.

¹⁹⁵ Vgl. KNOWELDEN, Martin (2000), S.94-95.

¹⁹⁶ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.184.

Schiffbruch erlitten hat, von einem Greif gerettet, indem ihn sein Diener in Ochsenhaut einnäht, woraufhin dieser ihn bei der Jagd für eine Beute hält und in sein Nest mitnimmt.¹⁹⁷

Doch auch in Märchen der Gebrüder GRIMM hat der Held mit einem Greif zu tun. In *Der Vogel Greif* sucht dieser ihn auf, um Antworten auf seine Fragen erlangen zu können. Diese können schließlich nur durch seine List erfahren werden.¹⁹⁸

5.3.4. Funktion

Gemäß WERNER finden sich in Mythologie, Kunst und Literatur zweierlei Funktionen, die dem Greif zugewiesen werden: Als Begleiter oder Wächter des Königs oder Schätzen aus Gold.¹⁹⁹ Typischerweise sind sie die gefährlichen Bewacher eines Goldschatzes. So bewachen sie auch in dem Gedicht *Arismaspeia* von ARISTEAS die Goldgruben der Rhipäischen Berge vor dem Volk der Arimasper.²⁰⁰ Gemäß KNOWELDEN symbolisierten sie in der Antike Schutz, Bewachung und Vergeltung.²⁰¹ HERODOT, der Vater der Geschichtsschreibung, berichtete erstmals über sie. Die Greife wurden aber auch die Begleiter der griechischen Götter. So zogen sie zum Beispiel den Wagen der Göttin der strafenden Gerechtigkeit, Nemesis. Doch auch Zeus, Dionysos, Artemis und Apollon hatten sie an ihrer Seite. Sie dienten Apollon als Streitross. In Indien galten sie als heilige Tiere der Sonne. Den Nestern konnten sich die Inder der mythologischen Erzählung nach, nur bei Nacht nähern, ansonsten wären sie sofort angegriffen worden.²⁰²

BORGES und GUERRERO betonten die widersprüchliche Symbolik des Greifen. So kann er als Sinnbild Christi gelesen werden, da in der *Etymologie* des Isidoro de SEVILLA Christus die Kraft des Löwen besitze, während der Adler seine Auferstehung symbolisiere.²⁰³

WERNER verweist auf die Verdoppelung der positiven Kräfte des Greifen, die durch die Mischung zwischen Adler und Löwe entsteht.²⁰⁴ Viele mythologische Geschöpfe weisen Elemente von Löwen, vermischt mit anderen Tierarten auf. Hier ist zum Beispiel die Sphinx zu nennen, die einen Löwenkörper mit einem Menschenkopf besitzt, oder auch die Chimaira, bestehend aus Löwe, Ziege und einer Schlange.²⁰⁵ Der Löwe symbolisierte für die Griechen

¹⁹⁷ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.82.

¹⁹⁸ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.83.

¹⁹⁹ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.96.

²⁰⁰ Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.83.

²⁰¹ Vgl. KNOWELDEN, Martin (2000), S.94.

²⁰² Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), 183.

²⁰³ Vgl. BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita (1964), S.80.

²⁰⁴ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S.97.

²⁰⁵ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Guerrero (2002), S.51.

Männlichkeit, Mut und Kraft, wobei dessen imposantes Äußeres noch dazu Respekt und Ehrfurcht einflößt. Dies wurde nach POHLKE und POHLKE durch die Tatsache, dass es in Griechenland keine freilebenden Löwen gab, verstärkt. Kreuzte ein Exemplar dann durch das Wirken der Götter doch den Weg eines Helden, wie Herakles, war der Sieg nur umso ruhmreicher.²⁰⁶

5.4. Homunculi

5.4.1. Begriffliches

Die Homunculi (lat. *Menschlein*) werden von DELL zu den zauberischen Monstern gezählt. Darunter können Monster verstanden werden, die durch Zauberei entstanden sind, oder selbst in Besitz derartiger Kräfte sind. Der alchemistischen Theorie des Spätmittelalters nach, sind Homunculi künstlich erschaffene Menschen, die von einem Alchemisten in einer Flasche gezüchtet werden können, daher zählen sie zu den Monstern, die durch Magie entstanden sind.²⁰⁷

5.4.2. Wesensmerkmale

DIETZ verweist in seinen Ausführungen zu den künstlichen Menschen auf den zweiten Teil von GOETHE'S Faust. Dabei erschafft dessen Adlatus Wagner im Reagenzglas ein kleines Männlein. Dort wird er als artiges und munteres Männlein beschrieben, das sogleich aus dem Reagenzglas zu seinem Schöpfer Adlatus Wagner spricht²⁰⁸:

„Nun, Väterchen, wie steht's? es [sic!] war kein Scherz! Komm, drücke mich recht zärtlich an Dein Herz! Doch nicht zu fest, damit das Glas nicht springe.“²⁰⁹

Diese Textstelle zeigt nach DIETZ, dass der Homunkulus nicht nur ein witziges Kerlchen ist, sondern auch äußerst gebildet. So führt mit seinem Erschaffer sogleich eine philosophische Diskussion.²¹⁰

5.4.3. Erscheinungsformen

Es lassen sich verschiedene Vorstellungen darüber finden, wie die chemische Erzeugung eines Menschen von statten gehe. Simon MAGNUS, ein spätantiker Alchemist, behauptete, durch die Umwandlung von Luft in Wasser und schließlich von Blut in Fleisch einen

²⁰⁶ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.51.

²⁰⁷ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.52.

²⁰⁸ Vgl. DIETZ, Peter: Menschengleiche Maschinen. Wahn und Wirklichkeit der künstlichen Intelligenz. Berlin: Bühler & Heckel 2003, S.29.

²⁰⁹ GOETHE, Johann Wolfgang von: Faust: der Tragödie erster und zweiter Teil. Illustrierte Ausgabe. Leipzig: Reprint 2007, S.112.

²¹⁰ Vgl. DIETZ, Peter (2003), S.29.

Homunculus erschaffen zu haben.²¹¹ PARACELsus, ein Arzt und Philosoph, behauptete mittels eines menschlichen Samens, Blut sowie Urin einen kleinen Menschen in einer Phiole züchten zu können. Laut DIETZ könnte jener, der zu Zeiten der Alchemie lebte, wirklich daran geglaubt haben können.²¹²

²¹¹ Vgl. WERNER, Helmut (2007), S. 113.

²¹² Vgl. DIETZ, Peter (2003), S.28.

6. Psychologische Funktionen

Laut DELL wurde im frühen 20. Jahrhundert erstmals versucht zu erklären, warum Monster für die menschliche Psyche notwendig sind. Hier ist allen voran C.G. JUNG zu erwähnen, der sie als unabdingbar für die persönliche Entwicklung erachtete. Ferner würden sie uns darüber in Kenntnis setzen können, wie es um unsere Seele stünde. Auch könne durch sie das „Andere“, das in uns existiere, dargestellt werden.²¹³ WUNDERLICH verweist auf den psychologischen Aspekt der Schaffung von Monster, wenn er die Paradoxität dessen anführt, dass Monster und Fabelwesen, die der menschlichen Vorstellung entspringen, durchaus etwas Reales aufweisen würden. Diese würden nämlich der Projektion der seelischen Zustände und der psychischen Verfassung dienen. Die jeweiligen Geschöpfe können dabei verschiedene Funktionen haben, wie zum Beispiel die Welt verständlicher erscheinen lassen, menschliche Erfahrungen sowie Hoffnung und Angst bekunden.²¹⁴ WUNDERLICH unterstreicht dies mit einem Beispiel zum Mythos Satan. Menschen können sich das, was sie für das Böse halten, nicht rational erklären. Hierfür können sie den Mythos des Satans heranziehen, der die Entstehung des Bösen erklärt und eine Stütze für den ethischen und moralischen Umgang und der Abwehr des Bösen bietet.²¹⁵

Über den besonderen Nutzen von Monstern in den Büchern für Kinder und Jugendliche, ist sich die Forschungsliteratur einig. Gerard JONES, der beruflich im medienpädagogischen Bereich mit Kindern und Jugendlichen und ihren Gewaltphantasien arbeitet, führt in seinem Werk *Kinder brauchen Monster* deren besondere Funktionen an. So wären von Natur aus gruselige Phantasien im kindlichen Denken verankert.²¹⁶ Damit müssen Kinder und Jugendliche umgehen können. In vielen gegenwärtigen Werken, wobei einige davon, um geeignete Beispiele zu bieten, im zweiten Teil der Arbeit dargestellt und analysiert werden, treffen die jeweiligen Helden auf Monster und Fabelwesen, die sie besiegen, bezwingen oder zu ihren mächtigen Freunden machen können. JONES hält fest, dass die Helden in den Büchern die Aufgaben, die an sie gestellt werden, letztendlich immer lösen können und mit den Monstern die ihm begegnen, umgehen können. Indem die LeserInnen die mutigen Helden auf ihren Abenteuern begleiten können, würden sich die Kinder und Jugendlichen ebenfalls stark und mutig fühlen können.²¹⁷ Dass Helden gegen Ungeheuer kämpfen entspricht laut

²¹³ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.9-10.

²¹⁴ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.13.

²¹⁵ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.13.

²¹⁶ Vgl. JONES, Gerard: *Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien*, München: Ullstein 2003, S.10.

²¹⁷ Vgl. JONES, Gerard (2003), S.10.

JONES den frühen Gewaltphantasien der Kinder.²¹⁸ Ferner würden derartige Gewaltphantasien dazu genutzt werden können, um die eigenen Ängste und Gefühle steuern und sich weiterentwickeln zu können. Durch das aufkommende Gefühl einer Kontrolle über die inneren Zustände, würde eine gewisse Autorität darüber erreicht werden können, wodurch es zu einer Stärkung des Selbstwertgefühls kommen könne. Derartige Prozesse seien für Kinder und Jugendliche enorm wichtig, da sie von einer unkontrollierten und teilweise beängstigenden Welt umgeben seien.²¹⁹ Als besonders schädlich für die kindliche Entwicklung befindet der Autor den Versuch der Eltern ihre Kinder von gewaltvollen oder gruseligen Geschichten zu beschützen und ihnen diese vorzuenthalten.²²⁰

POHLKE und POHLKE versuchen in ihrem Werk unter anderem zu klären, weshalb Menschen seit jeher das Bedürfnis hatten, Monster in ihrer Phantasie zu erschaffen. Dabei verweisen sie darauf, dass Menschen bereits in der Antike auf fossile Relikte, wie Saurierknochen gestoßen waren. Um sich dies leichter erklären zu können und um weiters benennen zu können, was vor ihnen war und wie die Welt so werden konnte, wie sie nun ist, reimten sich die Menschen, so die Theorie, Geschichten darüber zusammen. Hierbei spielten vor allem Ungeheuer und die heroische Taten Einzelner eine Rolle.²²¹ PETZOLDT verweist auf frühe naturwissenschaftliche Werke des 16. und 17. Jahrhunderts, die die Funde fossiler Knochen als Beweis für existierende Drachen ansahen und somit großen Einfluss auf den Volksglauben hatten.²²² WUNDERLICH verweist darauf, dass Menschen in der Antike bislang unbekannte Kreaturen, die sie beobachteten, beschrieben haben, in dem sie die einzelnen Merkmale mit jenen der ihnen bekannten Tiere verglichen hatten. Der Autor nimmt an, dass dabei vielfach phantasievolle Ausschmückungen vorgenommen wurden, wodurch in weiterer Folge hybride Lebewesen aus Mensch und Tier entstehen konnten. Vor allem in mittelalterlichen Reiseberichten soll dies, wie bereits erwähnt, üblich gewesen sein.²²³ Viele der real erlebten Wesen mussten die Menschen zunächst erstaunt und verängstigt haben. WHITE, der in der Erschaffung der gefährlichen Wesen die Erfahrung der Menschen mit der für sie

²¹⁸ Vgl. JONES, Gerard (2003), S.13.

²¹⁹ Vgl. JONES, Gerard (2003), S.21-28.

²²⁰ Vgl. JONES, Gerard (2003), S.30.

²²¹ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S.10.

²²² Vgl. PETZOLDT, Leander (2003), S.48.

²²³ Vgl. WUNDERLICH, Werner (1999), S.12.

beängstigenden und erhabenen Natur widergespiegelt sieht, verweist hierzu auf die Meeresungeheuer Skylla und Charybdis, welche Schiffe gewaltsam untergehen ließen.²²⁴

Noch heute wird der Wunsch der Menschen nach existierenden Monstern deutlich, wenn bedacht wird, wie umfangreich das Gebiet der Kryptozoologie, die Wissenschaft über verborgene, möglicherweise existierende Geschöpfe, ist.²²⁵ Weiters zeigt die große Auswahl an Literatur mit verschieden gearteten Monstern und Fabelwesen für Kinder und Jugendliche die immerwährende Beliebtheit von Erzählungen mit derartigen Figuren, woraus geschlossen werden kann, dass sie für jene eine große Bedeutung haben müssen.

²²⁴ Vgl. WHITE, Andrew W.: Griechische Mythologie. In: BULLEN, Matthew: Mythen der Welt. Helden Sagen und Symbole. Wissen visuell. München: Knesebeck 2010, S.174.

²²⁵ Vgl. DELL, Christopher (2010), S.10.

III. Werkanalysen

Im Folgenden werden sieben ausgewählte Werke der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche in Bezug auf die Darstellungen und Funktionen der enthaltenen Fabelwesen und Monster analysiert. Mittels dieser Analyse soll auch die Frage beantwortet werden, ob die AutorInnen für ihre Erzählungen eigens Monster und Fabelwesen erfinden, oder auf klassische, die häufig ihre Ursprünge in der griechischen Mythologie haben, zurückgreifen. Ferner soll in diesem Teil herausgefiltert werden, wie sich die einzelnen Fabelwesen und Monster in ihrer Darstellung und in ihren Funktionen für die Erzählungen entwickelt haben. Mittels der Ergebnisse der Analyse kann in einem nachfolgenden Kapitel der Schlussbetrachtung festgehalten werden, welche besonderen Merkmale die Figuren in der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche aufweisen.

7. Monster und Fabelwesen in der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche

7. 1. Christine Nöstlinger: Guter Drache & Böser Drache

Christine Nöstlinger wurde 1936 in Wien geboren, arbeitet als freie Schriftstellerin und schreibt für Zeitungen, den Rundfunk und das Fernsehen. Ihre zahlreichen Kinder- und Jugendbücher sind auch außerhalb Österreichs bekannt. Sie wurde bereits mehrfach auch international für ihre Werke ausgezeichnet. Unter anderem erhielt sie den Andersen Award und den Astrid-Lindgren-Preis. Christine Nöstlinger ist für ihren besonderen sprachlichen Stil und die polarisierenden Inhalte ihrer Werke bekannt. Weiters kommen in ihren Texten vermehrt Themen auf, die die Lebenswelt und die Bedürfnisse junger LeserInnen ansprechen.²²⁶

In Christine Nöstlingers Kinderbuch *Guter Drache & Böser Drache*²²⁷, das im Jahre 2012 erschienen ist, geht es um den kleinen Jungen Florian, der zwei imaginäre Drachen, mit dem Namen Guter Drache und Böser Drache, zu seinen Freunden zählen kann. Diese haben besondere Fähigkeiten, die sie einsetzen, um den Jungen zu unterstützen. Während der böse Drache die Feinde mit Feuer bedroht, spuckt der gute Drache für seine Freunde Seifenblasen. Die Drachen stehen dem Kind bei, wenn es von anderen Kindern im Park geärgert wird, oder durch einen Frisörtermin geängstigt ist. Als Florians Mutter eine Reise ans Meer ankündigt,

²²⁶ Internetquelle: www.residenzverlag.at/?m=20&o=2&id_author=499 (abgerufen am 1.4.2017)

²²⁷ NÖSTLINGER, Christine: *Guter Drache & Böser Drache*. Mit Illustrationen von RASSMUS, Jens. St. Pölten/Salzburg/Wien: Residenz 2012.

sind die Drachen alles andere als begeistert, da sie Angst vor dem Ertrinken haben. Die Drachen werden schließlich plötzlich ganz krank und Florian, der sie pflegen muss, weigert sich daraufhin mitzukommen. Seine Mutter und er müssen folglich eine Lösung dafür finden, den Drachen die Angst nehmen zu können. Als sie schließlich eine Lösung finden und doch ans Meer fahren können und dabei auch noch großen Spaß haben, wird schnell klar, dass es sich lohnt, auch einmal etwas zu wagen und mutig zu sein.

7.1.1. Monster und Fabelwesen

In diesem Werk geht es um zwei monströse Fabeltiere. Im Speziellen um die zwei erwähnten Drachen, wovon einer böse und der andere gut ist. Weitere Monster oder Fabelwesen kommen nicht vor.

7.1.2. Erscheinungsformen

An und für sich sind die Drachen für alle Menschen, bis auf den Jungen, unsichtbar. Der gute Drache und der böse Drache unterscheiden sich im Wesentlichen in ihrer Farbe. Ob sie schuppig sind, ist nicht bekannt. Sie besitzen beide kleine Flügel, die sie auch zum Fliegen benutzen, wie auf den Bebilderungen sichtbar ist. Beide haben zwei Beine und zwei kleine Arme sowie große Ohren. Die Erscheinung des bösen Drachen wirkt viel gefährlicher als jene des guten. So sind beim bösen Drachen zwei spitze Zähne zu erkennen, während der gute Drache zwei große Zähne hat, die an Hasenzähne erinnern, dies verleiht ihm größtenteils sein wenig bedrohliches Aussehen. Weiters sind die Zacken, die von seiner Stirn bis hin zur Schwanzspitze reichen, groß, wobei der rote Drache drei spitze Hörner besitzt und kleinere Zacken. Seine Augen und Nasenlöcher sind ebenfalls kleiner, lediglich sein Maul ist größer. Weiters ist auffällig, dass der gute Drache Augenbrauen besitzt, was sein Gesicht menschlicher macht als jenes des bösen Drachen. Beide besitzen keine Klauen. Erwähnenswert ist auch ihre plumpe Gestalt, die an ein stämmiges Nilpferd erinnert.

Der rote Drache kann aus den Nasenlöchern bedrohlich feuerspucken, während der grüne Drache Seifenblasen hervorbringt, die niemandem schaden können. Die Drachen müssen, um an Nahrung zu gelangen, nicht auf die Jagd gehen. Der rote Drache ernährt sich von einem Stück Kohle und der gute von einem Stück Seife, die ihnen der Junge täglich bringt, bevor er in den Kindergarten geht. Ferner haben sie magische Fähigkeiten und können sich selbst schrumpfen und wieder vergrößern, wenn sie möchten.

Ihren Unterschlupf finden sie im Park, im Gebüsch versteckt, hinter einem Denkmal.

7.1.3. Wesensmerkmale

Die Drachen haben an sich dem Jungen gegenüber ein freundliches Wesen. Um den Jungen in seinem Zuhause besuchen zu können, schrumpfen sie sich, obwohl ihnen das sehr unangenehm ist. Beschrieben wird, dass sie dies dem Jungen zuliebe machen würden. Sie haben also sehr soziale Züge.

Die Wesen unterscheiden sich charakterlich stark voneinander. Der rote Drache ist trotzig, während der grüne Drache eher diplomatisch ist, wie die Szene, in der eine Lösung für das Transportproblem der Geschöpfe gesucht wird, zeigt. So meint der grüne Drache, dass man den Lösungsvorschlag der Mutter, die Drachen auf dem Autodach zu transportieren, probieren könne, während der rote Drache trotzig darauf hinweist, dass dieser nichts an der eigentlichen Misere ändern würde, dass Drachen im Meer ertrinken könnten. Als für die Drachen schließlich unsichtbare Schwimmflügel bestellt werden und diese dann ankommen, blickt der rote Drache skeptisch drein und verschränkt seine Vorderbeine. Der grüne Drache freut sich und wirkt aufgeregt und gespannt, was durch seine Vorderbeine, die er aufgeregt auf seine Wangen schlägt, gezeigt wird, was ebenfalls die konträren Eigenschaften zeigt.

Ferner wird erwähnt, dass der rote Drache nicht böse ist, obwohl dieser den Namen *böser Drache* trägt. Er ist aber in der Lage so zu tun als ob, um das Kind vor einem gemeinen Mädchen im Park beschützen zu können, gegen dessen Übergriffe es sich nicht alleine wehren kann. Dabei pustet dieser seine heißen Flammen in ihre Richtung, sodass sie sich seinem Schützling nicht nähern kann. Der gute Drache zeichnet sich dadurch aus, dass er in weniger bedrohlichen Situationen mit seinen Seifenblasen für eine gute Stimmung bei den Kindern sorgt.

7.1.4. Funktionen

Die Hauptfunktion der Drachen im Werk ist die Widerspiegelung der seelischen Zustände des Jungen, die er als kleines Kind noch nicht ausdrücken kann oder noch gar nicht versteht. So wird einer der Drachen plötzlich ganz krank, wenn der Junge Situationen meistern soll, die ihm große Angst machen:

„Dann muss Florian beim kranken Drachen bleiben und ihn hüten. Und kann nicht zum Impfen gehen. Oder zum Haareschneiden. Oder auf Besuch zu Mamas Freundin, die zwei bissige Hunde hat.“²²⁸

²²⁸ Nöstlinger, Christine: Guter Drache & Böser Drache. Mit Illustrationen von Jens Rassmus. St. Pölten/Salzburg/Wien: Residenz 2012. S.12. (aber eigentlich keine Seitenzahl im Buch angegeben..)

Eine besonders große Angst scheint der Junge vor dem bislang unbekannten Meer zu haben, zu dem die Urlaubsreise der Familie hingehen soll. Dies scheint deswegen besonders hervor, da plötzlich sogar beide Drachen krank werden und nicht wie sonst lediglich einer. Diese bekommen schließlich Scharlach, eine typische Kinderkrankheit. Die Drachen weigern sich mit Florian mitzukommen. Daraus lässt schließen, dass auch das Kind vor lauter Angst vor der ungewohnten Umgebung nicht mit seinen Eltern ans Meer möchte. Die Fabeltiere beklagen, dass sie im tiefen Meer ertrinken würden, da sie für dieses nicht gemacht seien. Durch ihre Krankheit bekommen die Drachen rote Punkte auf ihrer Haut, werden ganz schwach und können schließlich ihre Flammen und Seifenblasen nur mehr in sehr geringem Ausmaß hinauspuken. Die kranken Drachen als Vorwand nehmend, verkündet er seiner Mutter, dass er zuhause bleiben müsse, um die kranken Drachen zu versorgen. Daraufhin muss eine Lösung gefunden werden, um die Ängste beseitigen zu können. Letztendlich können die Probleme gelöst werden und die Drachen, beziehungsweise das Kind, können wieder beruhigt werden. Schließlich freut sich Florian so sehr auf die Reise, dass er sich vorstellt, dass das Auto durch die Drachen auf dem Autodach und ihre „Drachen-Puste“ besonders schnell fahren kann. Auch hierbei drücken die Drachen die seelischen Zustände, in diesem Fall die Vorfriede, des Kindes aus. Letzten Endes sind die Drachen von den Schwimmflügeln und dem Meer begeistert und wollen gar nicht mehr aus dem Wasser und auch nicht mehr heim und müssen von dem Kind überredet werden. Als es auf dem Nachhauseweg draußen blitzt und donnert, sind die Drachen, die beide kein Gewitter mögen, bei dem Kind auf der Rückbank. Durch seine Drachen kann er seine Ängste kanalisieren und für ihn beängstigende Situationen leichter meistern. So hält er die verängstigten Drachen fest und fühlt sich dadurch selbst stärker.

Nachdem er den Drachen verkündet, dass er froh sei, nicht daheim geblieben zu sein, erwidert der böse Drache: „Man muss sich halt etwas trauen.“²²⁹

Daraus kann gefolgert werden, dass das Kind durch die zunächst für ihn sehr beängstigende Reise mutiger geworden ist und beschließt, beängstigende Dinge künftig auch mit mehr Vertrauen anzugehen.

Die Drachen zeigen den jungen LeserInnen, dass es ganz natürlich ist, Angst zu haben, da sogar derartig kolossale Wesen nicht frei von ihr sind. Dem Kind wird dadurch ermöglicht, in

²²⁹ Nöstlinger, Christine (2012), S.32.

seinen Gefühlsregungen ernstgenommen zu werden und daran zu wachsen, indem Lösungsansätze geboten werden und ein Vertrauen geschaffen wird.

Als eine weitere Funktion des roten Drachen ist die Beschützerfunktion zu nennen, da dieser das Kind, mittels seiner Fähigkeit Feuer zu spucken, vor anderen Kindern beschützt, die garstig zu ihm sind. Wie beschützt sich der Junge fühlt, wird auch an der Szene, in der Florian in der Nacht ausreißt und zu ihnen in den Park läuft, nachdem seine Mutter ihm nicht zuhört, als er ihr mitteilt, dass er aufgrund seiner kranken Drachen nicht mit ans Meer kommen könne. Durch die Anwesenheit seiner Drachen hat der kleine Junge keine Angst davor in dem menschenleeren Park zu übernachten. Als Florian im Schlaf Kraft tankt und durch die Anwesenheit seiner ihn beschützenden Drachen neuen Mut erlangt, werden auch die Drachen langsam wieder gesund.

Der grüne Drache hat hingegen eine Helferfunktion, da dieser mit seinen Seifenblasen hilft, eine wohlige und vor allem lustige Atmosphäre zu schaffen, wenn das Kind diese gerade benötigt und sich unsicher fühlt. In dem Werk macht der Drache dies, als der kleine Junge zu unbeholfen ist, um einem anderen Jungen sagen zu können, dass er ihn mag und gerne als seinen Freund hätte. Mit den Seifenblasen wird die Situation aufgelockert, woraufhin das andere Kind lacht und dem Florian sagt, dass er ihn mag.

7.1.5. Fazit

Alles in allem weisen die Drachen Merkmale des orientalischen und auch des westlichen Drachen auf, wie ein Vergleich mit der Theorie zeigt. Da sich die Drachen selbst schrumpfen können, kann festgehalten werden, dass sie magische Fähigkeiten besitzen, die zu den Merkmalen der orientalischen Drachen hinzugezählt werden können. Auch ihre Funktion als Beschützer deutet auf diesen Drachentypus hin. In Bezug auf ihr Äußeres gleichen diese Drachen aber übermäßig dem typischen westlichen Drachen. Ihre Wesensart weicht jedoch von diesem Typus stark ab, da sie freundlich sind und zum Beispiel auch keine Gier nach Schätzen aufweisen. Wichtig ist ihnen lediglich den Jungen unterstützen zu können. Ferner leben sie in keiner Höhle, wie für den westlichen Drachen typisch.

Die Wesen, die sich stark voneinander unterscheiden, symbolisieren die ambivalenten Gefühlsregungen des Kindes, die sich zum Beispiel durch trotziges Verhalten bei gleichzeitigem Wunsch nach einer Bereinigung der Probleme äußert. Dies kann durch zwei verschiedene Drachen optimal dargestellt werden.

Dieses Kinderbuch richtet sich sowohl an Kinder als auch an Erwachsene. Das Kind wird dazu animiert Vertrauen zu gewinnen und seine Ängste überwinden zu können. Die Erwachsenen hingegen werden daran erinnert, dass es sich lohnt, dem Kind genau zuzuhören, um für ein besseres Miteinander verstehen zu können, welche Probleme und Ängste ihre Kinder haben.

7.2. Franz Sales Sklenitzka: Drachen haben nichts zu lachen

Der Kinder- und Jugendbuchautor Franz Sales Sklenitzka wurde 1947 in Niederösterreich geboren. Heute arbeitet der ehemalige Volksschullehrer als freiberuflicher Schriftsteller, Illustrator, Cartoonist, Hörspiel- und Schulbuchautor. Für seine Bücher, die bereits in mehrere Sprachen übersetzt wurden, wurde er vielfach ausgezeichnet. Unter anderem erhielt er für sein bekanntestes Werk *Drachen haben nichts zu lachen* das „goldene Buch“.²³⁰

Das Buch *Drachen haben nichts zu lachen* ist im Jahre 2008 erschienen und handelt von Rittern und Drachen im Mittelalter. Der Ritter Ottokar von Zipp findet in seinem Wald einen kleinen Drachen, der von dem Ritter Sigmund Silberzahn-Floretto in einer Grube gefangen wurde und nimmt ihn mit auf seine Burg. Der gutmütige Ritter von Zipp behält den Drachen, den er Klemens nennt, schließlich bei sich. Drachen gelten als Delikatesse und werden erbarmungslos bejagt. Durch die vermehrte Drachenjagd sind die Drachen vor dem Aussterben bedroht. Um erreichen zu können, dass die Bejagung ein für alle Mal verboten wird, nimmt Ritter Ottokar von Zipp, der bislang noch nie auf einem Turnier gekämpft hat, am Pfingstturnier teil, um den Gewinn, einen freien Wunsch, den der Herzog erfüllen muss, einheimen zu können. Der kurzsichtige und linkshändige Ritter übt mit der Hilfe seines Freundes, dem Minnesänger Archibald Exeter, verbissen für das Turnier. Durch listige Ideen seines Freundes und durch großes Glück, kommt er beim Turnier schließlich in die letzte Runde, in der er selbst gegen Sigmund Silberzahn-Floretto gewinnt. Letztlich verbietet der Herzog auf Wunsch des Ritters hin die Drachenjagd.

7.2.1. Monster und Fabelwesen

In diesem Werk geht es lediglich um Drachen. Andere Fabeltiere, wie Greife, Lindwürmer und Einhörner gelten in der Erzählung als bereits ausgestorben. Die Erzählung ist im Mittelalter des Jahres 1271 verortet, welches eine typisches Zeitalter für Monster und Fabelwesen ist. Der Autor situiert das klassische Fabeltier also in einer typischen Rittergeschichte im Mittelalter. In diesem Werk tauchen verschiedene Drachentypen auf:

²³⁰ <http://www.sklenitzka.at/persona.php> (abgerufen am 10.4.2017).

zarte Erddrachen, flinke Zaundrachen, scheue Kammdrachen, glänzende Smaragddrachen, stachelige Bürstendrachen und buntschimmernde Karfunkeldrachen.²³¹

7.2.2. Erscheinungsformen

Eine Besonderheit in Bezug auf die Erscheinung der Drachen ist ihre kleine Größe, da sie kleiner als Menschen sind.

Am häufigsten finden sich Beschreibungen über den Kammdrachen, da dieser der Schützling des Ritters Ottokar von Zipp wird und somit im Werk als Drachenfigur mehrmals erscheint. Dieser wird als schöner, hellbrauner Drache, mit dunkelbraunen Punkten beschrieben. Bei dem beschriebenen Tier handelt es sich um ein Jungtier, welches noch weiche Zacken auf dem Rücken hat. Das stinkende Tier hat weiters eine gelbe Zunge sowie Krallen und Schuppen. Sein Gestank und seine Krallen weisen darauf hin, dass es sich um ein wildes, ursprünglich freilebendes Geschöpf handelt. Weiters besitzen sie keine Flügel und weisen keine magischen Fähigkeiten auf.

Ihr bevorzugter Lebensraum ist der Laubwald. Seltener sind sie in Mischwälder aufzufinden. Nadelwälder werden ganz von ihnen vermieden, weil ihre empfindliche Schuppenhaut auf die Nadeln reagiert.

7.1.3. Wesensmerkmale

Die Geschöpfe werden als äußerst harmlos dargestellt, was sich auch darin zeigt, dass sie sich rein vegetarisch ernähren. Sie fressen von Kartoffeln bis Hirsebrei dankbar alles was ihnen unterkommt.

Die Drachen werden in diesem Werk als klug dargestellt, da sie begreifen können, dass ihnen einzig in dem Laubwald des Ritters Ottokar von Zipp eine geringe Gefahr droht, da dieser keinen Tieren etwas zuleide tun kann, auf die Jagd gerne verzichtet und stattdessen lieber Bücher liest.

Bezüglich seines Wesens wird der Karfunkeldrache als treuherzig und klug beschrieben. Besonders treuherzig ist auch der Kammdrache, der nach seiner Rettung durch Ottokar von Zipp diesem dankbar hinterhertrottet und ihn nicht mehr verlassen will. Weiters ist der Drache verspielt, was ihm trotz der beschriebenen Klugheit eine gewisse Naivität und einen unschuldigen Charakter verleiht.

²³¹ Sklenitzka, Franz Sales: Drachen haben nichts zu lachen. Wien/München: J&V 1979.

Die Drachen werden als äußerst wertvolle Tiere beschrieben, die aufgrund dessen stark bejagt werden. Bei der Drachenjagd geht es den Rittern also im Wesentlichen nicht darum Ruhm ernten zu können, sondern um deren wertvolles Fleisch, das als Delikatesse gilt, ihr wertvolles Blut und alles weitere. Möglich ist eine Verwendung für Schmuck, Regenschirme oder Schuhe. Der Speichel kann sogar als Heilmittel gegen Rheumatismus verwendet werden und das Drachenblut wirkt als Haarwuchsmittel.

7.1.4. Funktionen

Als wesentliche Funktion der Drachen kann die Rührung der LeserInnen und des Protagonisten genannt werden. Diese Funktion wird durch ihre besonders liebenswerte Darstellung erreicht.

Darüber hinaus erhalten die einzelnen Menschen durch den Umgang mit den Geschöpfen ihre Charakterisierung. Werden diese Wesen schlecht behandelt, so zeigt dies auch den schlechten Charakter der Menschen. So ist die liebste Beschäftigung des Ritters Silberzahn die Bejagung der Drachen. Der Ritter ist häufig betrunken, einfältig und behandelt auch seine Bediensteten sowie seine Bauern sehr schlecht. Die vom Aussterben bedrohte Art ist im einerlei. Auffällig ist, dass besonders die Figuren, die die Drachen gut behandeln auch besonders positiv charakterisiert werden. So würde der belesene und intelligente Ritter Ottokar von Zipp niemals einem Drachen etwas zu Leide tun können. Ebenso verhält es sich mit dem Minnesänger Archibald von Exeter, der neben Ottokar von Zipp, als intelligenter Mensch charakterisiert wird.

Weiters haben sie die Funktion den Heldenmut des Protagonisten zu entfachen und ihn aus seiner Reserve zu locken. Die vom Aussterben bedrohten Drachen animieren den Ritter dazu, sich seinen Ängsten zu stellen und am Turnier teilzunehmen.

7.1.5. Fazit

In Bezug auf die Erscheinungsformen der Drachen können diese weder dem westlichen noch dem orientalischen Drachentypus, die im Theorieteil erläutert wurden, zugeordnet werden. Der Autor bricht gleich zu Beginn der Erzählung mit der gängigen Vorstellung des typischen mittelalterlichen Drachen, wie er in den meisten Filmen und der Literatur dargestellt wird. An dieser Stelle kann auf J.R.R. TOLKIENS gefährlichen, feuerspeienden Drachen Smaug verwiesen werden. In SKLENITZKAS Werk werden feuerspeiende Drachen als Inhalte von Märchen abgetan. Hier werden also keine gefährlichen Monster von den Rittern bejagt, sondern harmlose schützenswerte Wesen, die niemandem etwas zu Leide tun. Ihr Lebensraum

ist keine Höhle eines Berges, sondern der Laubwald. Sie leben also als Waldtiere in der unmittelbaren Nähe der Menschen und um sie zu jagen, muss nicht erst ein Berg bezwungen werden. Ferner werden die Tiere nicht bejagt, um dem Helden Ruhm einzubringen, was in verschiedenen Mythologien oder Sagen zentral ist. Dadurch, dass die Drachen nicht als schaurige Ungeheuer erscheinen, sondern als friedliebende, harmlose Lebewesen, wäre der Sieg über sie auch keine besonders ruhmreiche Leistung. Die Darstellung der Geschöpfe ist für die Handlungen des Helden ganz wesentlich, da das Mitleid für diese liebenswerten und schönen Wesen der zentrale Grund dafür ist, überhaupt an einem Ritterturnier teilzunehmen. Somit bestimmt die Existenz der Wesen die ganze Erzählung. Der Protagonist, der ein zurückgezogenes Außenseiterdasein in seiner Burg fristet, muss diese verlassen und mutig für eine gute Sache, die Rettung der Drachen, eintreten. Ferner wird betont, dass der Ritter sich keine Vorwürfe machen möchte und versucht es wenigstens, auch wenn seine Chance das Ritterturnier zu gewinnen sehr aussichtslos erscheint. Die LeserInnen können dem linkshändigen Antihelden in der Erzählung also dabei folgen, wie dieser mutig für eine gute Sache einsteht. Am Tag des Turniers plagen ihn aus lauter Angst Bauchmerzen, doch er will es nicht unversucht lassen. Das Leid der Drachen erinnert ihn immer wieder daran, sich erst recht für sie einzusetzen. Im Turnier macht sich Ottokar von Zipp schließlich seine Schwächen zu Stärken und verwirrt die anderen Ritter dadurch, dass er die Lanze als Linkshänder auf der „falschen“ Seite hält. Da sich dieser am Ende sogar gegen den im Kampf geübten und gut ausgestatteten Ritter Silberzahn behaupten kann, wird deutlich, dass mit List und ein bisschen Glück selbst auf den ersten Blick Unmögliches geschafft werden kann.

7.3. Friederike Mayröcker: Sinclair Sofokles der Baby-Saurier

Friederike Mayröcker wurde 1924 in Wien geboren. Bereits 1939 begann ihr erstes literarisches Schaffen, wobei 1956 ihr erstes Buch veröffentlicht wurde.²³² Die Autorin, die von 1946 bis 1969 als Englischlehrerin an verschiedenen Hauptschulen in Wien tätig war, verfasst sowohl Literatur für Kinder als auch für Erwachsene und wurde bereits mehrfach für ihre Werke prämiert. 2016 wurde die Friederike Mayröcker 91-jährig mit dem österreichischen Buchpreis für "das beste deutschsprachige belletristische, essayistische,

²³² http://www.suhrkamp.de/autoren/friederike_mayroecker_3170.html (abgerufen am 10.4.2017)

lyrische oder dramatische Werk einer österreichischen Autorin bzw. eines österreichischen Autors" für ihr Werk „fleurs“ ausgezeichnet.²³³

Das Werk *Sinclair Sofokles der Baby-Saurier* ist erstmals 1971 erschienen. Darin geht es um den 8-jährigen Willi Einwärts, den Sohn des Museumswärters, der sich zu seinem Geburtstag von seinem Vater einen Tag im Museum wünscht. Dieser interessiert sich besonders für den Baby-Dinosaurier, der gerade abgestaubt wird. Als er ihn streichelt, erwacht das Tier zum Leben und die beiden reißen aus. In der Stadt treffen sie Fabrizio, den Fernseher, der gerade seinen dienstfreien Tag hat. Mit dessen Tarnkappe, die er ihnen überlässt, können sie weiterhin unbemerkt durch die Stadt gehen, obwohl die beiden Ausreißer bereits polizeilich gesucht werden. Am Ende des Tages erfährt Willi, dass Sinclair Sofokles von den Urzeitgeistern nur einen einzigen Tag auf der Erde geschenkt bekommen hat. Der neue Freund muss den Jungen also verlassen und wieder in die Dunkelheit zurückkehren.

7.3.1. Monster und Fabelwesen

Das Werk handelt von einem Baby-Dinosaurier, der in einem Museum ausgestellt ist und wieder zum Leben erwacht. Als magisches Wesen kann weiters ein sprechender Fernseher genannt werden.

7.3.2. Erscheinungsformen

Da das Lebewesen lediglich in einer Art Phase der Ohnmacht war, sieht er bei seinem Erwachen genauso aus wie vor vielen Jahrtausenden, zu Lebzeiten der Dinosaurier. Auf dem Ausstellungskasten des Dinosauriers im Museum sind folgende Informationen über das Tier zu lesen:

„Saurier. Ausgestorbene, eidechsenartige Reptilien der Urzeit; bis zu 35 m lang, zu Lande, zu Wasser und in der Luft.“²³⁴

Das Tier entspricht in seiner Erscheinung im Werk den urzeitlichen Dinosauriern. Es ist schuppig, hat Krallen, kann auf zwei Beinen gehen und hat zwei Arme. Sein Kopf ist klein und sein Körper stämmig. Spitze Zähne oder ein besonders breites Maul sind nicht vorhanden. Da es sich um ein Jungtier handelt, ist es genauso groß wie der 8-jährige Junge.

²³³ <http://derstandard.at/2000047198106/Erster-Oesterreichischer-Buchpreis-fuer-Friederike-Mayroecker> (abgerufen am 10.4.2017).

²³⁴ MAYRÖCKER, Friederike: *Sinclair Sofokles der Baby-Saurier*. Mit Illustrationen von Angelika Kaufmann. Wien/München: Jugend und Volk 1971, S.7.

7.3.3. Wesensmerkmale

Das Geschöpf ist äußerst freundlich und schließt gleich mit dem Jungen Freundschaft. Ferner ist es auch für die anderen Menschen, die auf das Tier stoßen, keine Bedrohung. Das Tier ist verständnisvoll und weiß was den Jungen bewegt, ohne dass dieser darüber spricht. So hat der Junge ein schlechtes Gewissen, weil er von seinem Vater, der ihm so einen schönen Geburtstag bereitet hat und sich bereits Sorgen um ihn machen muss, weggelaufen ist. Der Dinosaurier redet dem Kind sogleich gut zu und versichert ihm, dass der Vater die Situation sicher verstehen wird, wenn er ihm erklärt was geschehen ist.

7.3.4. Funktionen

In dem Werk geht es im Wesentlichen um das Thema Freundschaft. Der Dinosaurier symbolisiert diese. Das Tier, welches nur durch den Jungen aus seiner Ohnmacht erweckt werden konnte und nur mehr einen einzigen Tag auf der Erde hat, verbringt diesen glücklich mit einem Freund.

Ferner wird das Thema Abschied behandelt. Dabei muss das Tier notwendigerweise die Erde verlassen, als seine Zeit gekommen ist. Die Autorin baut in die Erzählung rührende Details ein, die den großen Wert der Freundschaft symbolisieren. So gibt das Kind dem Freund, der für seine letzte Reise ein Licht benötigt, ohne zu überlegen seine neue Taschenlampe, die sich der Junge lange gewünscht hat und schließlich zu seinem Geburtstag geschenkt bekommen hat, denn diese hat ohnehin nichts so viel Wert, wie Freundschaft. Bevor er den Jungen verlässt, verspricht er ein Zeichen am Himmel zu geben, wenn er gut angekommen ist. Als der traurige Willi den Himmel nach einem Zeichen absucht, erscheint um Mitternacht das Unendlichkeitszeichen, als Symbol für die Unendlichkeit ihrer Freundschaft. Mittels des Tieres werden also wesentliche philosophische Themen, wie Freundschaft und Abschied bearbeitet, die nicht nur Kinder sondern auch Erwachsene betreffen.

7.3.5. Fazit

Festgehalten werden kann, dass die Besonderheit des Werkes die Behandlung der philosophischen Themen Freundschaft und Abschied ist. Dabei handelt es sich nicht nur um Themen, die Kinder betreffen, sondern auch Erwachsene. Ferner geht es um Themen, die zeitlos noch heute aktuell sind. Die beiden Freunde verbringen einen schönen Tag, fernab elektronischer Geräte, die sie isolieren. So hat der Fernseher Fabrizio seinen dienstfreien Tag, während die beiden ein Abenteuer erleben. In der heutigen Zeit, in der Kinder ständig mit elektronischen Medien konfrontiert sind, könnte mittels dieses Buches aufgezeigt werden,

dass die Zeit mit einem guten Freund abenteuerliches bereithalten kann und es sich lohnt, den Geräten und vor allem sich selbst einmal eine Pause zu gönnen.

7.4. Maurice Sendak: Wo die wilden Kerle wohnen

„Es sollte mehr ernsthafte Bücher für Kinder geben. Es ist erniedrigend für ein Kind, wenn man so schreibt wie für einen Idioten. Ich glaube, man kann alles für Kinder schreiben, viel freier als für Erwachsene, denen man zu viele Lügen erzählen muss.“

Maurice SENDAK²³⁵

Maurice SENDAK wurde 1928 in New York geboren. Seine Eltern waren polnisch-jüdische Einwanderer. Maurice SENDAK, der 2012 in Connecticut starb, war ein bedeutender Illustrator und Autor für Kinderbücher. Mit seinen Werken, *Wo die wilden Kerle wohnen*, *Die Nachtküche* und *Higgelti Piggelti Pop!*, die eine neue Form realistischer Geschichten und Illustrationen bedeuteten, revolutionierte er die Kinderliteratur. Für seine herausragenden Leistungen im Bereich der Kinderliteratur wurde er mehrfach ausgezeichnet. Unter anderem erhielt er den Astrid-Lindgren-Gedächtnispreis, der ihm aufgrund seiner Weiterentwicklung der Erzählmöglichkeiten im Kinderbuch, die noch heute KinderbuchautorInnen beeinflussen und der mutigen Ergründung der kindlichen Gedankenwelt, verliehen wurde.²³⁶

Das Bilderbuch *Wo die wilden Kerle wohnen*²³⁷ wurde erstmals 1963 veröffentlicht. Darin geht es um den kleinen Jungen namens Max, der seinen Wolfspelz anzieht und damit wie in wildes Tier seinem Hund nachjagt. Bei seinem Spiel droht er seiner Mutter, die ihn einen „wilden Kerl“ schalt, damit sie aufzufressen, woraufhin er ohne Essen zu Bett gehen muss. In dieser Nacht verwandelt sich sein Zimmer in einen wilden Wald. Auch ein Meer und ein Schiff befinden sich dort und Max segelt beinahe ein ganzes Jahr, bis er an dem Ort, wo die wilden Kerle wohnen, gelangt. Mittels eines Zaubertricks zähmt er die bedrohlichen Wesen, die ihn anbrüllen und mit ihren Krallen bedrohen. Dabei starrt er unerbittlich in ihre gelben Augen zurück, woraufhin sie selbst Angst bekommen und ihn als den wildesten unter ihnen, zu ihrem König machen. Sie führen wilde, laute Tänze auf und klettern auf Bäumen, bis Max genug von ihnen hat und sie ohne Essen ins Bett schickt. Der Junge hat schließlich Sehnsucht

²³⁵ SENDAK, Maurice, zitiert nach: Unheimliche Zuge. In: Der Spiegel online. Nr. 16, 13.04.1970. Link: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45122563.html> (abgerufen am 28.4.2017)

²³⁶ Vgl. Diogenes Verlag: <http://www.diogenes.ch/leser/autoren/s/maurice-sendak.html> (abgerufen am 29.4.2017)

²³⁷ SENDAK, Maurice: *Wo die wilden Kerle wohnen*. [1963] Lizenzausgabe, Zürich: Diogenes 1980.

nach seinem Zuhause, wo man ihn am allerliebsten hat und möchte wieder fort. Die wilden Kerle jedoch brüllen, dass er nicht fortgehen solle. Sie rollen mit den gelben Augen und zeigen ihre spitzen Krallen und Zähne. Doch Max sagt entschieden „Nein!“, steigt in sein Schiff und segelt zurück in sein Zimmer, wo das Essen, das immer noch warm ist, auf ihn wartet.

7.4.1. Monster und Fabelwesen

In diesem Werk erscheinen ausschließlich verschiedenegeartete Monster als Mischwesen, die vom Autor selbst illustriert wurden. Es gibt Meereslebewesen und Landlebewesen.

7.4.2. Wesensmerkmale

Die Wesen werden als äußerst bedrohlich und gefährlich dargestellt und nicht verharmlost. Als das Kind ankommt, wollen sie es verängstigen und bedrohen es mit ihren spitzen Krallen und Zähnen. Erst als das Kind sie mit seinem unerschrockenen Blick zähmt, werden diese ängstlich und unterwürfig und krönen ihn zu ihren König. Daraufhin tun sie ergeben was der Junge ihnen sagt. Doch die Monster werden als unberechenbar dargestellt, da sie, als das Kind seinen Heimweg antreten möchte, wieder aggressiv und gefährlich werden und ihre Augen bedrohlich rollen.

7.4.3. Erscheinungsformen

Sämtliche Monster besitzen gelbe Augen mit einem starren, fast niederträchtigen Blick. Sie sind etwa zwei bis dreimal so groß wie das Kind und besitzen Pranken mit scharfen Krallen. Die meisten haben teufelsähnliche Hörner und breites Maul und scharfe Zähne. Die Illustration ihrer großen gelben Augen ist besonders eindrucksvoll, da direkt ersichtlich ist, wie sie den Jungen fixieren, während niemals klar wird, was sich die Monster dabei denken, da sie erst am Ende, als das Kind abreist, sprechen.

Das erste Monster, auf das Max trifft, ist ein *Mischtier* in Form eines drachenähnlichen Meeresungeheuers. Dieses besitzt einen langen Hals, geschuppte Vorderbeine mit Krallen und gefiederte Flügel. Auf dem Kopf befinden sich Haare und zwei lange Hörner. Weiters besitzt das Wesen einen Bart. Es ist ersichtlich, dass es in Richtung des Bootes, in dem der Junge sitzt, aus seinen Nüstern Luft bläst.

Als weiteres *Mischtier* kann ein Monster, das dem Vogel Greif ähnlich ist, genannt werden. Auf seinem Oberkörper thront der Kopf eines Adlers mit einem großen krummen Schnabel. Sein Oberkörper ist pelzig, wie das eines wilden Landtiers. Seine Gliedmaßen sind jedoch schuppig.

Ferner sind mehrere Mischungen aus Mensch und Tier vorzufinden. Durch den aufrechten menschlichen Gang, verbunden mit vereinzelt tierischen Merkmalen, kann, so die Theorie, von *Tiermenschen* gesprochen werden. Als menschliche Merkmale treten große menschliche Füße in Erscheinung, wobei es eine Verbindung zwischen einem Stier mit Hörnern und den Pranken eines großen Tieres gibt. Dieses Tier erinnert entfernt an den Minotaurus. Als weitere Mischung zwischen Tier und Mensch kann ein Wesen mit einem breiten menschenähnlichen Gesicht, mit einem riesigen Mund und einer großen Nase in Verbindung mit Hörnern und dem Körper eines braunen Bären genannt werden. Einige Wesen besitzen auch lange Haare, die wie bei einem Menschen in der Mitte gescheitelt sind.

Weitere vorkommende tierische Elemente sind riesige Entenfüße und Löwenkörper.

7.4.4. Funktionen

In diesem Werk sind die psychologischen Funktionen der Monster, wie in Kapitel 6 dieser Arbeit theoretisch erläutert wurde, hervorzuheben. Maurice SENDAK, der sich vorgenommen hatte, für Kinder ernstere Bücher zu verfassen, knüpft in diesem Bilderbuch an die realen Ängste in den Phantasien der Kinder an. Dies erreicht er besonders durch die Art der Darstellung seiner Monster, die nicht verharmlost werden und den Jungen mit deren spitzen Zähnen und Krallen und den rollenden gelben Augen bedrohen. Der Junge jedoch blickt grimmig und furchtlos zurück, was in dem Buch als geeigneter Zaubertrick zur Wehrsetzung gegen die beängstigenden Geschöpfe gilt. Die Monster sind von seinem Mut so beeindruckt, dass sie ihn sogar, als den wildesten unter ihnen, zu ihrem König krönen. Diese werden folglich durch den Mut des Kindes bezwungen, verhalten sich demütig und machen fortan was auch immer das Kind ihnen befiehlt. Da die wilde Art des Kindes bei ihm zuhause nicht erwünscht ist und bestraft wird, macht er an diesem Ort mit den wilden Kerlen Lärm. Als das Kind sich einsam fühlt, beschließt es wieder nachhause zurückzukehren. Die Monster jedoch lehnen sich dagegen auf und verkünden, ihn aus Zuneigung auffressen zu wollen. Daraufhin sagt er selbstbestimmt „NEIN!“ und segelt heimwärts. In dieser letzten Phase wehrt sich das Kind abermals durch seine Furchtlosigkeit gegen die Monster.

7.4.5. Fazit

Die im Werk vorkommenden Monster sind in ihrer Darstellung einzigartig. Wenngleich einige entfernt an Monster und Fabelwesen der Mythologien erinnern, wie zum Beispiel das Wesen aus Mensch und Stier, kann festgehalten werden, dass es sich um bisher nie dargestellte Monster handelt.

Besonders auffällig ist die Häufigkeit der Mischwesen mit menschlichen Merkmalen. Der Grund dafür liegt in den Eindrücken, die der Autor gewonnen hat, als er selbst noch ein Kind war. Maurice SENDAK'S illustrierte Geschöpfe haben nämlich seine eigenen Verwandten als Vorbilder, die er als Kind nachgezeichnet hat. Ferner hörte er von ihnen oftmals den Ausspruch, dass er „zum Fressen aussieht“, was ebenfalls in seinem Werk häufig vorkommt.²³⁸ Daraus wurde schließlich der berühmte Satz in seinem Werk: „Wir fressen dich auf –, wir haben dich so gern!“²³⁹

Ferner ist eine Besonderheit des Werkes die realistische Darstellung der Wesen, für die Maurice SENDAK bekannt wurde. Dieser hat an sich selbst den Anspruch gestellt, für Kinder ernste und ehrliche Geschichten und Monster zu kreieren, die ihren Bedürfnissen entsprechen. Wie bereits im Theorieteil erläutert, neigen Erwachsene dazu, Kinder vor gruseligen Monstern und Geschichten zu bewahren. Maurice SENDAK hat, was für diese Zeit revolutionär war, bereits verstanden, dass Kinder ernsthafte Geschichten und realer dargestellte Monster für ihre Entwicklung brauchen.

Auch seine Erzählweise war für die damalige Zeit revolutionär. Das dunkle Kinderzimmer verwandelt sich nach und nach in einen Urwald und nimmt in der Phantasie des Kindes veränderte Formen an. Der ehemals geschützte Bereich wandelt sich in einen Ort um, an dem alle möglichen beängstigenden Monster lauern können. Das Kind ist gefordert sich damit auseinanderzusetzen und tritt den gefährlichen Monstern in diesem Fall furchtlos entgegen und wird in seiner Phantasie sogar ihr König. Da es sich in den 60er Jahren um eine neue Form der Erzählmöglichkeit handelte, wurde von Seiten einiger Eltern und Psychiater große Skepsis laut und der Autor wurde für sein Werk zunächst stark kritisiert. Das Bilderbuch mit den realistischen Monsterdarstellungen und die Erzählweise an sich wurden als traumatisierend und schädigend für die Entwicklung der Kinder erachtet.²⁴⁰ Bei den Kindern war das Bilderbuch jedoch sehr beliebt und Maurice SENDAK erhielt bereits ein Jahr nach der Veröffentlichung die renommierte Caldecott Medal.²⁴¹ Der Autor war mit seiner

²³⁸ The guardian: <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/mar/29/10-wild-facts-about-maurice-sendaks-where-the-wild-things-are> (abgerufen am 28.4.2017).

²³⁹ SENDAK, Maurice: Wo die wilden Kerle wohnen. [1963] Mit Illustrationen des Autors, Lizenzausgabe, Zürich: Diognes 1980.

²⁴⁰ The guardian: <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/mar/29/10-wild-facts-about-maurice-sendaks-where-the-wild-things-are> (abgerufen am 29.4.2017)

²⁴¹ Die Presse: http://diepresse.com/home/kultur/literatur/755982/Wo-die-wilden-Kerle-wohnen_Maurice-Sendak-ist-tot (abgerufen am 29.4.2017)

unheimlichen Geschichte von Max und den wilden Kerle noch weiterhin sehr erfolgreich. So wurde sein Werk in den 80er Jahren als Oper aufgeführt und im Jahr 2009 erfolgte eine Verfilmung, an deren Produktion der Autor beteiligt war.

7.5. Franz Sales Sklenitzka: Der Monsterjäger

In diesem Werk geht es um ein Internat, das von verschiedenen Monstern heimgesucht wird. Besonders die Gegend rund um das Internat wird für die LehrerInnen und SchülerInnen immer unsicherer. Als ein Lehrer auf dem Parkplatz des Internats gefressen wird und die Monster langsam beginnen sich in dem Schulgebäude auszubreiten, sieht der Direktor der Schule nur mehr einen Ausweg. Der schlechteste unter den Schülern, Percival W. Shoemaker, wird zum Monsterjäger ausgebildet. Nach einem harten Training und mit einem Schwert ausgestattet, stellt sich Percy den Monstern mutig in den Weg. Mittels einer Zauberpille, die er vom Direktor eigens für den Kampf bekommen hat, scheint er unbesiegbar. Der ehemals selten beachtete Schüler wird durch seine Leistungen als Monsterjäger immer berühmter und entwickelt mit der Zeit Starallüren. Als er sich wieder einmal in der Nacht unerlaubt aus dem Internat schleicht, um in der Dorfkneipe mit einigen ortsansässigen Bewunderern die Nacht durchzufeiern, ist er am nächsten Morgen so benommen, dass er vergisst, seine tägliche Dosis von einer Zauberpille einzunehmen, bevor er auf die Jagd geht. Als ihm dies bei einem Kampf bewusst wird, bricht er in Panik aus und fühlt sich dem ihm gegenüberstehenden Monster hilflos ausgeliefert, kann es aber dennoch töten. Der Direktor, der den Vorfall von Percy geschildert bekommt, erklärt ihm schließlich, dass es sich bei der Zauberpille ohnehin lediglich um Traubenzucker gehandelt hätte. Der geschockte Percy, dem immer bewusster wird, wie gefährlich seine Unternehmungen in Wahrheit gewesen waren, entkommt noch einmal einem gefährlichen Monster im Wald, hängt seine vielen Orden an den Baum, rammt sein Schwert in einem Baumstamm und verschwindet spurlos. Verschiedenste Mythen ranken um sein Verschwinden und um sein Schwert, das niemand aus dem Baumstamm ziehen kann. Dabei soll jener Schüler, der es an sich nehmen kann, zum neuen Monsterjäger werden.

7.5.1. Monster und Fabelwesen

In diesem Werk gibt es verschiedene Monster, die der Phantasie des Autors entspringen und keinen sichtbaren mythologischen Hintergrund aufweisen. Dabei handelt es sich um verschieden geartete Mischwesen, die die Merkmale einzelner Tiere beinhalten und der Theorie nach, zu den *Mischtieren* hinzugezählt werden können. Als die am häufigsten vorkommenden Monsterarten nennt der Autor Wollhaar-, Zahn- und Rüsselmonster, Flatter-,

Brachial-, Kiefermonster, Schaufel-, Zangen- und Nebelmonster.²⁴² Die aufgezählten Monster gehören der realen Lebenswelt der Internatsbewohner an, was auch die Zurschaustellung einzelner Monsterexemplare oder Überreste von ihnen im naturkundlichen Kabinett der Schule zeigt.²⁴³

7.5.2. Erscheinungsformen

Die meisten der vorkommenden Wesen haben eine rein tierische Erscheinung. Der Autor verweist aber auch auf Monster, die den Menschen in ihrem Aussehen ähneln würden. Um ein Beispiel zu nennen, verweist er auf den Triceratops sapiens und das ständig lächelnde Säbelzahnmonster (Smileodon).²⁴⁴

Das gefährlichste der Monster ist das rostrote Flattermonster, welches immer auf die gleiche bedrohliche Art und Weise in Erscheinung tritt. Zuerst ist ein seltsames Knacken in den Ästen zu vernehmen. Dann ertönt ein gewaltiges Sausen und es entwickelt sich eine Druckwelle, die das Opfer des Tieres zu Boden wirft, woraufhin es vom Monster verschlungen werden kann. Der Beschreibung nach, hat dieses, rostrote Borsten, mächtige Fledermausflügel und die Lippen erinnern an einen Schnabel. Das Monster weist also gleich mehrere Eigenschaften flugfähiger Tiere auf, da es sich um eine Mischung aus Fledermaus und einem geschnäbelten Vogel handelt. Da es sich bei der Fledermaus um ein Geschöpf handelt, das nicht nur äußerst schnell ist, sondern auch bei Nacht eine ausgezeichnete Wahrnehmung hat, hat es seinen Opfern gegenüber, die an den Boden gefesselt sind und bei Nacht eine eingeschränkte Sicht haben, einen enormen Vorteil. Bei seiner Beute handelt es sich um Menschen und Tiere, die dem Geschöpf praktisch nicht entkommen können. Ihr Lebensraum ist das Gebirge und das dünn besiedelte Hügelland rund um das Internat, wobei viele der Monster auf den Bäumen leben. Städte werden von den Monstern gemieden.

Das erste Monster, auf das Percival im Kampf trifft, wird vom Autor als dreifärbiges Wandermonster betitelt und greift ihn sogleich an, nachdem es von einem Baum gesprungen ist. Der Beschreibung nach ist es drei Meter hoch, schwarz-blau-rot gefärbt und sehr schnell. Ferner hat es blutunterlaufene Augen und, wie für viele Monster typisch, ein Maul mit spitzen Zähnen. Da es sich bei den Monstern um wilde Geschöpfe handelt, stinken viele von ihnen. Dieses hat einen schwefelsauren dampfigen Atem. Auch seine schmutzstarrenden Krallen an

²⁴² SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.23.

²⁴³ SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.24.

²⁴⁴ Vgl. SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.7.

den Vorderbeinen stellen das tierisch-wilde Äußere dar und die Gefahr von diesen aufgeschlitzt zu werden, ist groß.²⁴⁵

Das grün-gelb marmorierte Schraubzwingenmonster hat einen schaurigen schraubzwingenartigen Kiefer. Es versteckt sich hinter einem Baum und befindet sich nicht, so wie die meisten anderen Monster, über den Menschen in den Bäumen, von wo aus sie einen großen Vorteil haben. Percy ist besonders irritiert, dass es die Flucht antritt und ihn nicht gleich angreifen will und er erwischt nur mehr ein kleines Stück seines Schwanzes. Bei der zweiten Begegnung ist das Wesen etwas kampfesmutiger und spricht mit seiner metallenen Stimme zu dem Jugendlichen. Dieser bekommt große Angst und das Monster ist böartig, kichert und weidet sich an seinem elenden Anblick.

7.5.3. Wesensmerkmale

Das rostrote Flattermonster ist besonders gefährlich und kennt seinem Opfer gegenüber kein Erbarmen.

Eine Besonderheit der Monster des Autors ist die humorvolle Beisetzung menschlicher Eigenschaften. So sind diese leidenschaftliche Sammler von Zahnstochern und verwenden sie, nachdem sie ihre Beute verschlungen haben, dazu, um in den Zähnen steckende Reste ihrer Opfer, wie zum Beispiel Schuhbänder, entfernen zu können, sämtliche Opfer werden nämlich mit Haut und Haar gefressen. Ferner fügt der Autor hinsichtlich ihrer menschenähnlichen Eigenschaften hinzu, dass diese sie für den Menschen besonders gefährlich mache, da sie, wie der Mensch, schlau, unberechenbar, hinterlistig und heimtückisch seien.²⁴⁶ Dies geht sogar so weit, dass einige Wissenschaftler in dem Werk betonen, dass einige Monster menschlicher als Menschen und einige Menschen monströser als Monster seien.²⁴⁷

7.5.4. Funktionen

Als wesentliche Funktion der Monster im analysierten Werk kann ihre Position als Sündenbock für die Menschen genannt werden. So gelten diese als Verursacher für verseuchtes Trinkwasser, Waldsterben, Tollwut etc.

Die Beschreibung über den Umgang des Helden mit den Monstern ist deutlich an jene in Heldenepen angelehnt. Dabei zieht der Held mit seinem Schwert aus, um Monster zu bezwingen. Dabei ist eine wesentliche Funktion der Monster jene, sich von dem Helden bezwingen zu lassen und ihm die Erlangung von großem Ruhm und Anerkennung zu

²⁴⁵ Vgl. SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.43.

²⁴⁶ Vgl. SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.6.

²⁴⁷ Vgl. SKLENITZKA, Franz Sales (2005), S.7.

ermöglichen. Die Geschöpfe müssen notwendigerweise erlegt werden, da sie eine Gefahr für den Helden und dessen Mitmenschen darstellen und große Unruhe verbreiten. Dies erinnert an Sagen von Drachen im Mittelalter, die Angst und Schrecken verbreiten, bis sie von einem tapferen Ritter bezwungen werden.

Percival wird zu Beginn der Erzählung als äußerst konfliktscheu dargestellt und als einer, der trotz seiner Stärke und Größe in der Schule vorspielt verletzt zu sein, um sich nicht anstrengen zu müssen. Dies ändert sich erst, als er die Aufgabe erhält, sich als Monsterjäger zu betätigen. Um ausreichend vorbereitet zu sein, trainiert er hart und die Aufmerksamkeit seiner Bewunderer, die ihm bei seinem Training beobachten, schmeichelt ihm. Durch seine Erfolge im Kampf wird der Jugendliche immer selbstbewusster und trägt seine Jagdtrophäen, zum Beispiel in Form von Zähnen der Monster, stolz in das Internat zurück. Ein Stück des Schwanzes eines Monsters bindet er sich gleich an den Gürtel, um die Trophäe seines ersten Kampfes immer bei sich haben zu können. Die Begegnungen mit den Monstern bilden stets Schlüsselmomente in der Erzählung, die eine Veränderung der Persönlichkeit des Jugendlichen einläuten. Dabei ist die Funktion des ersten Monsters, auf das er trifft, einen ruhmreichen Sieg des Helden zu ermöglichen und sein Selbstvertrauen zu stärken. Im Gegensatz dazu, verunsichert ihn das vorletzte Monster gegen das er kämpft, indem es als erstes zu ihm spricht. Dieses macht sich über ihn lustig, als es bemerkt, dass der berühmte Monsterjäger wegen der vergessenen Zauberpille ganz verängstigt und mutlos wird. Percy bringt zwar letztlich doch noch die nötige Kraft auf, um das Monster zu besiegen, aber dennoch beginnt er seit diesem Ereignis an seinem Heldendasein zu zweifeln, verfällt in eine trübselige Stimmung und zieht sich in sein Zimmer zurück. Das letzte Monster auf das er trifft, birgt ebenfalls einen Schlüsselmoment. Dieses Monster, das, wie das vorhergehende, zu Percival spricht, lässt ihn noch einmal ziehen, da es sich den Magen an einem kürzlich verspeisten Lehrer verdorben hat. Der Jugendliche, der bei dem Anblick des Ungeheuers bereits mit seinem Leben abgeschlossen hatte, bekommt durch dessen Verzicht ihn zu fressen noch einmal eine Chance und beginnt ein neues Leben, fernab des Internats. Er gibt schließlich sein Heldendasein auf, da ihm bewusst wird, dass er sein Leben im Kampf verlieren könnte. Sein Verschwinden in Verbindung mit der Anwesenheit des Monsters lässt im Internat abenteuerliche Gerüchte über seine Person aufkommen. Daher ist auch eine Funktion der Monster in den jeweiligen Erzählungen Momente der Spannung zu ermöglichen und vor allem Ursachen für Unerklärliches, wie das Verschwinden des Monsterjägers, finden zu können.

7.5.5. Fazit

Es kann letztlich festgehalten werden, dass die Erzählung an den Artusroman angelehnt ist. Der Vorname des Helden Percival zeigt die Anlehnung an Wolfram von ESCHENBACHS Parzival. Genauso wie Parzival, macht der Protagonist eine Veränderung durch. Der zunächst recht naive Jugendliche erlangt durch seine Taten und seiner Gestalt, die mit jener eines starken Ritters verglichen wird, immer mehr Ruhm. Auch Parzival wird für sein Aussehen ständig bewundert. Wenngleich es in der Erzählung nicht um die Suche nach dem heiligen Gral geht, sind aber große Ähnlichkeiten, die die Charakterwandlung des Percival betreffen, auffällig. Gleichsam wie der junge Parzival, kommt der Protagonist zu immer mehr Ruhm und wird im Internat der Eliteschule gefeiert und geehrt, wie Parzival am Artushof. Im Laufe der Erzählung macht Percival charakterliche Veränderungen durch und beginnt sein Heldendasein zu hinterfragen. Dies tritt im Text zum Beispiel auch durch den Zusatz hervor, dass ihm seine vielen Orden zunehmend schwerer werden würden. Daraus kann gefolgert werden, dass ihm auch sein Heldendasein immer mehr zur Last wird. Bevor er sein Leben als Monsterjäger hinter sich lässt, rammt er sein Schwert in einen Baumstamm, aus dem es am folgenden Tag keiner der Schüler herausziehen kann. Dies erinnert stark an die Legende von dem Schwert Excalibur, das von niemand anderem als Artus aus dem Stein herausgezogen werden kann. Auch die Übergabe des Schwertes an den Monsterjäger zu Beginn der Erzählung, erinnert an Heldenepen. Der Direktor erzählt Percival bei der Übergabe des Kampfschwertes, dass dieses eine lange Geschichte habe und bereits von dem ehrwürdigen Ritter Wilhelm von Oranien in seinen Schlachten geführt wurde. Ob dies der Wahrheit entspricht, ist dabei nicht relevant. Wichtig ist die Intention des Direktors den Jugendlichen einzubläuen, dass er mit der Übernahme des Schwertes ein stolzes Erbe antritt und hohe Erwartungen zu erfüllen hat. Dies entspricht ganz den typischen Heldenepen, in denen die ehrwürdigen Schwerter von Held zu Held weitergegeben werden und den Held einerseits dafür qualifizieren große Taten zu vollbringen und andererseits auch eine Bürde bedeuten, da dieser das Schwert mindestens ebenso ruhmreich wie sein Vorgänger führen muss. Damit sollte der bislang wenig ambitionierte Jugendliche motiviert werden.

Ein interessantes Detail ist auch, dass der Jugendliche, der eine strenge Ausbildung zum Monsterjäger durchläuft, einzig den Religionsunterricht fernbleiben darf. Während die Inhalte sämtlicher Unterrichtsfächer für den Zweck, den Protagonisten auf die Monster vorbereiten zu können, abgeändert werden können, gilt dies einzig für den Religionsunterricht nicht. Dies entspricht ganz den Ergebnissen aus dem Theorieteil, dass die drei großen Weltreligionen versuchten Geschichten über Monster auszusparen, während andere Bereiche diese

behandelten. Erst im Mittelalter gab es Erzählungen über den heiligen Georg, der ein Drachenkämpfer war. Auch diese Figur findet Eingang in das Analysewerk. So bekommt Percival, nachdem er ein halbes Dutzend Ungeheuer erlegt hatte, die Georgsmedaille überreicht. Außerdem ruft er während eines Kampfes den heiligen Georg, den Schutzpatron der Monsterjäger, an.

Wie bereits im Theorieteil erläutert, wurden Monster und Fabelwesen vor allem dann erschaffen, wenn Menschen keine Erklärung für beängstigende Gegebenheiten finden konnten, oder keinen Einblick in bislang unbekannte Orte hatten. Diese Funktion der Monster, unerklärliches begreifbar machen zu können, findet sich auch in diesem Werk. Um also dem menschlichen Drang, alles begreifbar zu machen, nachgehen zu können, werden die Monster in diesem Buch als Sündenböcke für diverse Plagen, wie Tollwut, herangezogen.

7.6. Cornelia Funke: Drachenreiter

Cornelia FUNKE wurde 1958 in Dorsten geboren und ist als Kinder- und Jugendbuchautorin auch international sehr erfolgreich. Bevor sie selbst zu schreiben begann, illustrierte die studierte Buchillustratorin Kinderbücher. Die Autorin hat über 50 Bücher verfasst, die in 50 Sprachen übersetzt wurden. Für ihre Werke wurde sie vielfach ausgezeichnet. Neben ihren Romanen der *Herr der Diebe* und der *Tintenherz-Trilogie*, ist der phantastische Roman *Drachenreiter*²⁴⁸ eines ihrer bekanntesten Werke.²⁴⁹

In dem 1997 erschienenen Werk geht es um den Drachen Lung, der, gemeinsam mit seinen Artgenossen, versteckt in einem Tal wohnt. Als die Menschen planen, dieses für wirtschaftliche Zwecke zu überfluten, bricht der Drache Lung auf, um einen sagenumwobenen Zufluchtsort, mit dem Namen *Saum des Himmels*, suchen. Dieser menschenleere Ort gilt als Paradies für Drachen, die zunehmend ihren Lebensraum verlieren. Auf seiner abenteuerlichen Reise begleiten ihn die Koboldin Schwefelfell und der Waisenjunge Ben. Dabei treffen sie an fremden Orten auf verschiedene magische Geschöpfe, die ihnen nicht immer freundlich gesinnt sind. Besonders Nesselbrand der Goldene, ein begeisterter Drachenjäger, stellt eine große Gefahr für das Gelingen der Mission und das Überleben der noch existierenden Drachen dar.

²⁴⁸ FUNKE, Cornelia: *Drachenreiter*. Mit Illustrationen der Autorin. Hamburg: Dressler 1997.

²⁴⁹ Dressler Verlag: <http://www.dressler-verlag.de/buecher/neuerscheinungen/details/mitwirkend/1300119/22826/3258/Autor/Cornelia/Funke.html> (abgerufen am 29.4.2017)

7.6.1. Monster und Fabelwesen

Dieses Werk ist von vielen verschiedenen Fabelwesen und Monstern bevölkert und eine Analyse aller Geschöpfe würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Genauer analysiert werden daher lediglich die Drachen und der Homunkulus. Eine Analyse der Drachen ist naheliegend, da bereits einige Darstellungsformen verschiedener AutorInnen Betrachtung gefunden haben und in weiterer Folge miteinander verglichen werden können. Der Homunkulus scheint für eine genauere Beleuchtung interessant, da er ein magisches Geschöpf ist, das von einem Menschen erschaffen wurde. Da ein derartiges Wesen in dieser Arbeit bislang noch keine Betrachtung gefunden hat, sollen im Folgenden dessen Besonderheiten dargestellt werden.

7.6.2. Erscheinungsformen

In diesem Werk gibt es zwei grundverschiedene Drachentypen. Einerseits den Drachen Lung und andererseits Nesselbrand.

Bei dem Drachen Lung handelt es sich um ein großes schuppiges Tier mit Flügeln, vier Beinen und einem langen Schwanz. Es handelt sich also um einen flugfähigen Drachen. Weiters befinden sich von der Stirn bis zur Schwanzspitze große Zacken, auf denen sich seine Reiter festhalten können. Auf seinem Kopf befinden sich zwei Ohren und zwei spitze Hörner. Er hat ein kleines Maul und eine schmale Kopfform, die an einen Pferdekopf erinnert. Dies verleiht ihm eine weniger bedrohliche Erscheinung. Das Geschöpf hat weiters die Möglichkeit Feuer zu speien, welches aber eine heilende Wirkung hat und keine zerstörerische. Vielmehr kann eine neutralisierende Wirkung hervorgehoben werden, da das Feuer auch verzauberte Lebewesen wieder zurückverwandeln kann. Das Wesen ernährt sich von Mondlicht, was bedeutet, dass es nicht auf die Jagd gehen muss und auch keine Gefahr für Menschen oder andere Lebewesen darstellt. Wie die meisten der beschriebenen Fabeltiere und Monster kann der Drache sprechen.

Eine Besonderheit, die die Autorin dem Drachen beigelegt hat, ist seine Freundschaft zu einer Koboldin, die die treue Gefährtin des Wesens ist und nicht von dessen Seite weicht. Dies ist für eine Drachendarstellung recht ungewöhnlich. Die Koboldin bildet mit ihrer frechen Art einen großen Kontrast zu dem freundlichen Drachen und verleiht der Erzählung Witz.

Die Drachen leben fernab der Menschen in einsamen Tälern in Höhlen. Da die Menschen ihnen gefährlich werden können, leben die friedliebenden Wesen nicht unter ihnen.

Das gefährliche Pendant zu Lung ist Nesselbrand. Dieser Drache wurde von einem Alchemisten zu dem Zweck Drachen zu jagen erschaffen. Nesselbrand ist größer als andere Drachen, hat rote Augen und goldene Schuppen. Während bei Lung von Tatzen die Rede ist, wird bei der Beschreibung Nesselbrands auf dessen schwarze Klauen verwiesen. Er hat vier Beine und auf seinem Schwanz befinden sich Stacheln. Weiters thronen auf dem Kopf des Ungeheuers Hörner. Aus seinem Maul treten spitze Zähne hervor und sein Atem wird als eisig beschrieben, was seine Feinde erschauern lässt. Auch seine Schuppen sind kalt, während jene des Lung warm sind. Ferner ist er mit einem Panzer ausgestattet, was ihn schwer besiegt macht. Seine Gestalt verleiht dem Wesen aber auch eine gewisse Unbeweglichkeit.²⁵⁰ Da das Monstrum im Gegensatz zu dem Drachen Lung keine Flügel besitzt, kann er nicht fliegen. Für eine besonders schnelle Fortbewegung kann dieser aber das Wasser nutzen. Er wird daher auch als Meister des Wassers beschrieben.²⁵¹

Der Homunkulus mit dem Namen Fliegenbein wird von FUNKE als „künstliches Wesen aus Fleisch und Blut, geschaffen von Menschen“ beschrieben.²⁵² Der Vorgang zur Erschaffung des Wesens ist in der Erzählung niemandem bekannt, da der Alchemist, der ihn erschaffen hat, bereits tot ist. Bekannt ist aber, dass der Homunkulus gemeinsam mit elf Brüdern in einem Glas erschaffen wurde.²⁵³ Im Werk wird er als eine Besonderheit beschrieben, da er vermutlich der Einzige seiner Art ist, worunter das Wesen sehr leidet. Auffällig ist, dass Fliegenbein den Jungen Ben, der seine größte Bezugsperson ist, als seinen Meister bezeichnet. Dies kann er nicht ablegen, auch wenn ihn der Junge immer wieder darauf hinweist, dass er das nicht möchte. Dargestellt ist das kleine Männlein mit einer spitzen Nase und Haaren, die ihm frech zu Berge stehen. Er hat dünne Beinchen, wie sein Name schon sagt und ist adrett gekleidet. Eine Besonderheit ist, dass seine Augen, genauso wie jene des Monsters Nesselbrand, rot sind. Dies soll in diesem Fall aber nicht auf seine Gefährlichkeit hinweisen, sondern darauf, dass er ein Zauberwesen ist, wie im Werk von ihm selbst erklärt wird.²⁵⁴

7.6.3. Wesensmerkmale

Der Drache Lung ist äußerst menschenfreundlich und kinderlieb. So lässt er die neugierigen Kinder eines Dorfes auf sich herumklettern. Besonders deutlich werden diese Wesenszüge auch, als er zufällig auf den Waisenjungen Ben stößt, der sich in einer verlassenen Lagerhalle

²⁵⁰ Vgl. FUNKE, Cornelia (1997), S.167-168.

²⁵¹ Vgl. FUNKE, Cornelia (1997), S.264.

²⁵² FUNKE, Cornelia (1997), S.152.

²⁵³ Vgl. FUNKE, Cornelia (1997), S.275.

²⁵⁴ Vgl. FUNKE, Cornelia (1997), S.253.

verkrochen hat. Kurzerhand fragt er den sichtlich verlassenen Jungen, ob der nicht mitkommen wolle und beschließt, ihn nicht in seiner trostlosen Lage alleine zu lassen.

Die Wesensmerkmale des Drachens Nesselbrand hält der Forscher Wiesengrund folgendermaßen fest:

„Du sollst ein Lügner sein, blutrünstig und verschlagen, mordlüstern und eitel. Ja, man erzählt sogar von dir, du hättest deinen Schöpfer aufgefressen, was er, ehrlich gesagt, auch verdient hat, wenn er so ein Monstrum wie dich geschaffen hat.“²⁵⁵

Dieser Drache stellt also nicht nur aufgrund seiner Erscheinungsform ein typisches Monster dar. Auch seine Wesensmerkmale entsprechen ganz einem gefährlichen Ungeheuer, das unberechenbar und grausam ist. Dabei lassen sich auch menschliche Eigenschaften feststellen. Besonders die Eitelkeit dieses Monsters ist hierbei hervorzuheben. So benötigt Nesselbrand immerzu treue Bedienstete, die ihm seine goldenen Schuppen polieren und ihm seine grausamen Taten, auf die er besonders stolz ist, erzählen. Sein besonders ausgeprägter Geltungsdrang macht ihn noch gefährlicher, als er bereits ist, da er stets auf der Suche nach einer neuen Möglichkeit ist, um sich zu beweisen. Seine Eitelkeit macht das Wesen aber auch verwundbarer. So nimmt er die Anzeichen eines folgenschweren Verrats durch einen seiner Spione nicht wahr, beziehungsweise tut er diese ab, da er annimmt, dass es ohnehin niemand wagen würde, ihn, den grausamen Meister, zu hintergehen.

Der Homunkulus wird als äußerst intelligent und belesen beschrieben. Er spricht weiters unzählige Sprachen und kennt die kulturellen Gepflogenheiten aller Länder. Da das Geschöpf all sein Wissen aus den Büchern der Bibliothek seines ehemaligen Meisters besitzt, verwendet er eine gehobene und teilweise auch veraltete Sprache, was von der Autorin humorvoll eingesetzt wird. Ferner zeichnet den Homunkulus seine herzliche Art aus. Dieser empfindet so viel Zuneigung für den Jungen, der so freundlich zu ihm ist, dass er befürchtet, sein Herz würde brechen, wenn diesem etwas zustoßen würde. Über das lebensfähige Wesen steht nämlich in den Aufzeichnungen des Fabelwesenforschers Barnabas Wiesengrund geschrieben, dass jene weit älter als ihre Schöpfer werden und nahezu unbegrenzt leben können, „es sei denn, er entwickelt eine große Neigung zu einem Menschen. In solchen Fällen stirbt der Homunkulus am selben Tage wie der Mensch, dem er sein Herz geschenkt hat.“²⁵⁶

²⁵⁵ FUNKE, Cornelia (1997), S.169.

²⁵⁶ FUNKE, Cornelia (1997), S.152.

7.6.4. Funktionen

Der Drache Lung sorgt dafür, dass der elternlose Held der Erzählung aus seiner trostlosen Umgebung gebracht wird und nicht mehr alleine ist. Das Geschöpf wird zu einem Freund und treuen Begleiter des Jungen, somit kann dessen Begleiter- und Beschützerfunktion festgehalten werden. Ferner befördert das Wesen den Jungen nicht nur aus seiner trostlosen Lage, sondern dient auch als Transportmittel in eine andere Welt. Ben wird als Drachenreiter von diesem Geschöpf in ein fernes Land gebracht, in dem ihn ein großes Abenteuer erwartet. Dies erinnert an Fuchur aus Michael ENDES *Die unendliche Geschichte*, der ebenfalls mit einem Jungen auf seinem Rücken fliegt.

Eine Funktion, die dem Drachen Lung von den Einheimischen der arabischen Länder, in denen die Erzählung spielt, zugeschrieben wird, ist jene, dass er Glück über sie bringt. Der Drache ist äußerst willkommen, da den ortsansässigen Menschen viele Legenden über glückbringende Drachen bekannt sind. Ferner sollen Drachen neben Glück auch Regen bringen können, der in diesen Gefilden rar ist. Damit haben diese Wesen im Werk auch die Macht über Naturphänomene.

Die Funktion des Ungeheuers Nesselbrand ist jene, die friedliebenden Drachen zu bedrohen und somit den Mut des Helden, der diese beschützen möchte, herausfordert. Dabei hat er auch die Funktion, sich von dem Helden und seinen Freunden bezwingen zu lassen. Erwähnt wird außerdem, dass das Monstrum, im Gegensatz zu anderen Drachen, niemals Glück über Menschen bringt, sondern lediglich Angst und Unglück. Das Ungeheuer übernimmt also die Rolle des gefährlichen Widersachers.

Fliegenbein, der zunächst ein Spion des Ungeheuers Nesselbrand ist, hat eine wichtige Funktion in der Erzählung. Dieser stellt den Protagonisten vor zusätzliche Aufgaben. Der Spion erschwert einerseits durch seinen Verrat die Lösung der Aufgabe den *Saum des Himmels* zu finden. Andererseits wird der Protagonist durch ihn auch charakterlich auf die Probe gestellt. Der Junge, der erkennt, dass das Wesen den Verrat bereut, nimmt ihn schließlich großzügig in der Gruppe auf. Durch seine spätere Rolle als Doppelagent, trägt er an dem Gelingen der Mission bei, hat also letztlich eine Helferefunktion inne. Vor allem seine Intelligenz und Sprachbegabung lassen ihn zu einem unverzichtbaren Helfer werden. So ermöglicht er es dem Jungen durch seine Übersetzungen mit Menschen aus sämtlichen Erdteilen zu kommunizieren und kann damit wertvolle Informationen sammeln, die nur Einheimischen besitzen. Da die Autorin ihre Erzählungen an fremden und magischen Orten spielen lässt, kann mittels dieses Wesens das Problem der sprachlichen Barrieren gelöst

werden. Dadurch, dass der Homunkulus, im Laufe der Erzählung zu einem treuen Gefährten des Jungen wird, kann neben der Helferfunktion auch die Begleiterfunktion genannt werden.

7.6.5. Fazit

Die von der Autorin dargestellten Drachen sind eindeutig an den chinesischen Drachentypus angelehnt. Dies zeigt schon der Name Lung des Drachen. Wie bereits im Theorieteil festgehalten wurde, lautet der Name des Drachen, eines der vier magischen Tiere im Chinesischen, ebenfalls Lung. Ferner sehnen die Menschen die Drachen herbei, weil sie Glück und Regen über ihre Dörfer bringen. Dies entspricht ganz den Quellen über den orientalischen Drachen, die im Theorieteil behandelt wurden. Dort ist jener nämlich ein besonders positiv dargestelltes Geschöpf, das Glück und Regen bringt. Die Macht über Naturphänomene entspricht ganz diesem Typus. Einige zusätzliche Details wurden aber von der Autorin hinzugefügt. Dabei handelt es sich um die enge Freundschaft zwischen Kobolden und Drachen und die Nahrungsaufnahme durch das Mondlicht. Schlussendlich kann festgehalten werden, dass ihre Drachendarstellung überwiegend dem orientalischen Drachen angelehnt ist und dieser aber um einige Details erweitert wurde.

Das Geschöpf Nesselbrand wird als grausames Monster dargestellt. Dieses ist nicht nur von seiner Gestalt und seinem Wesen her das Gegenteil des guten Drachen Lung, sondern auch in Bezug auf seine Fähigkeiten. So kann dieser zwar nicht fliegen, aber sich dafür zu Wasser schneller fortbewegen als der Drache Lung. Dadurch ist vorab nicht klar, wer von den beiden stärker ist. Bezüglich der Wesensmerkmale des Ungeheuers, erinnert dieses an den westlichen Drachen, der, wie im Theorieteil erläutert wurde, bössartig und bedrohlich ist. Was die Darstellung des Monsters betrifft, hat die Autorin ein neues Wesen kreiert, das mit seinem Panzer an eine Kampfmaschine erinnert und unbesiegbar scheint. In scheinbar aussichtslosen Kämpfen gegen starke Ungeheuer, ist häufig List gefragt. So auch in dieser Erzählung im Kampf gegen den Riesendrachen Nesselbrand. Durch seinen gepanzerten Leib könnte dieser durch keine Waffe der Menschen bezwungen werden. Als der Forscher Barnabas Wiesengrund von diesem Wesen bedroht wird, kann ihn nur mehr seine List retten. Dieser klettert in einem unbemerkten Moment auf den Drachen, woraufhin Nesselbrand glaubt, dass er ihm entwischt sei. Das Ungeheuer wird letztlich ebenfalls durch eine List besiegt. So wird es in eine Falle gelockt, woraufhin die Drachen mit ihren Flammenstößen, die verzauberte Wesen wieder zurückverwandeln können, seinen goldenen Panzer schmelzen und das Ungeheuer bezwingen. Aus dem Riesendrachen wird schließlich eine harmlose Kröte.

Der von der Autorin dargestellte Homunkulus entspricht ganz den Quellen, die vorab im 5. Kapitel zu diesem Geschöpf aufbereitet wurden. Die Darstellung seiner Erscheinung und auch seine Intelligenz stimmen mit der Theorie überein. Ferner kann im Werk der genaue Vorgang der Erschaffung des Geschöpfs durch einen Alchemisten nicht erläutert werden. Auch im Theorieteil wurde hierzu auf verschiedene Quellen zu diesem mysteriösen Vorgang verwiesen.

7.7. Cornelia Funke: Drachenreiter. Die Feder eines Greifs

*Drachenreiter. Die Feder eines Greifs*²⁵⁷, als Fortsetzung des Romans Drachenreiter, ist im Jahr 2016 erschienen. Die Familie Wiesengrund lebt als Beschützer der Fabelwesen mit vielen dieser Geschöpfe in dem verborgenen Tal Mimameidr in Norwegen. Als sie erfahren, dass die Geburt der letzten noch existierenden Pegasi in Gefahr ist, fühlen sie sich dazu verpflichtet, diese zu retten. Als einzige Möglichkeit bleiben die magischen Kräfte der Sonnenfeder eines Greifs. Um an diese zu gelangen, ist es nötig, nach Indonesien zu reisen, da sich an diesem Ort einige Exemplare finden lassen könnten. Eine Feder von dem gefährlichsten aller Fabelwesen zu bekommen, ist aber alles andere als einfach. Damit diese Aufgabe gelöst werden kann, benötigt Barnabas die Hilfe des Drachen Lung, dem Drachenreiter Ben und der Koboldin Schwefelfell. Mit dabei sind ein Fjordtroll, eine flugzeugfliegende Ratte und der intelligente Homunkulus namens Fliegenbein.

7.7.1. Monster und Fabelwesen

Genauso wie im ersten Teil erscheinen auch hier eine Vielzahl an Fabelwesen und Monstern, auf die mit ihren vielen Besonderheiten in dieser Arbeit nicht eingegangen werden kann. Auch im zweiten Teil kommen einige Drachen vor, da aber die Drachendarstellung der Autorin bereits näher beleuchtet wurde, ist eine nähere Betrachtung an dieser Stelle nicht mehr notwendig. Daher erfolgt eine Beschränkung auf den Vogel Greif und eine Zentaurin, da interessant scheint, wie Cornelia FUNKE diese klassischen Fabelwesen in ihrer Erzählung dargestellt.

7.7.2. Erscheinungsformen

Die Zentaurin wird als *Tiermensch*, bestehend aus Frau und Pferd dargestellt. Sie besitzt den Namen Tyra Raskerwint und lebt in dem verborgenen Tal Mimameidr. Die Art wie sie in Erscheinung tritt, wirkt geheimnisvoll, da sie unerwartet zwischen den nebelverhangenen Bäumen hervortritt. Eine Besonderheit an dieser Figur ist die Tatsache, dass sie eine Frau ist

²⁵⁷ FUNKE, Cornelia: Drachenreiter. Die Feder eines Greifs. Mit Illustrationen der Autorin. Hamburg: Dressler 2016.

und kein Mann. Wie im Theorieteil dargelegt, wurden Kentauren nämlich stets als Männer dargestellt, was sich erst im 5. Jahrhundert durch eine Malerei des Zeuxis änderte.²⁵⁸ Die Autorin verweist auf eben diese Besonderheit, indem sie das Mädchen Guinever Wiesengrund in ihrer Erzählung erstaunt feststellen lässt, dass es auch weibliche Zentauren gibt.²⁵⁹ Die Zentaurin, die ohne eine Herde weiterer ZentaurInnen erscheint, wird folgendermaßen beschrieben:

„Ihr graues Haar hatte dieselbe Farbe wie ihr Pferdeschweif und war so buschig und lang, dass es einer Mähne glich. Der Pullover, den sie über der Menschenhaut trug, war aus Gras gewebt, und um die Taille, wo Fell und Haut sich trafen, schlang sich ein Gürtel aus Bernstein.“²⁶⁰

Die Zentaurin wird als alterslos beschrieben und um dies zu verdeutlichen, wird erwähnt, dass sie bereits lebte, als Wikinger noch Raubzüge ihre antraten. Das Geschöpf ist dazu in der Lage mit Menschen zu kommunizieren und spricht Norwegisch. Als sie sich aber mit einem Pegasus unterhält, benutzt sie die Laute eines Pferdes.

Den Vogel Greif stellt die Autorin als eine Mischung aus Vogel, Löwe und Skorpion dar. Er wird als eines der gefährlichsten Fabelwesen der Welt bezeichnet.²⁶¹ Die geflügelten Wesen sind riesig, besitzen einen Schnabel, die Pranken eines Löwen und einen giftigen Stachel.²⁶² Das Wesen wird als äußerst bedrohlich dargestellt, was auch sein Schrei, der als eine Mischung aus „Löwengebrüll, Adlerscheien und dem Angriffszeichen einer Schlange beschrieben“²⁶³ wird, zeigt. Ihr Lebensraum in diesem Werk ist eine Insel Indonesiens. Sie leben in prächtigen Nestern, die mit den Palästen mesopotamischer Könige verglichen werden.²⁶⁴ Ferner regieren die Geschöpfe über die anderen Lebewesen der Insel.

An dieser Stelle soll der Vollständigkeit halber, nachdem soeben der Greif, wie er von der Autorin als typisch dargestellt wird, beschrieben wurde, auch eine Ausnahme angeführt werden. Ein junger Greif, mit dem Namen Shrii, lehnt sich gegen den grausamen Herrscher

²⁵⁸ Vgl. POHLKE, Annette/ POHLKE, Reinhard (2002), S. 87.

²⁵⁹ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.150.

²⁶⁰ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.150-151.

²⁶¹ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.95.

²⁶² Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.38.

²⁶³ FUNKE, Cornelia (2016), S.69.

²⁶⁴ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.174.

der Insel Kraa auf. Er unterscheidet sich im Wesentlichen am Gefieder, dessen Farben aus schillernden Grüntönen bestehen.²⁶⁵

7.7.3. Wesensmerkmale

In dem Werk pflegt die Zentaurin eine enge Freundschaft mit Vita Wiesengrund, der Mutter des Mädchens, kann also als soziales und menschenfreundliches Wesen bezeichnet werden. Sie ist herzlich und umarmt ihre langjährige Freundin Vita, als sie sie erblickt. Ferner wird die Rastlosigkeit, die ihrer Art eigen ist, hervorgehoben. Auf die Frage, wo ihre Kinder seien, weiß sie keine Antwort und verweist darauf, dass alle Zentauren rastlos wie die Wolken seien. Weiters wird die Zentaurin als sanft beschrieben.²⁶⁶

Greife werden als Kreaturen bezeichnet, die alle anderen Lebewesen verachten und lediglich als Beute ansehen. Dabei wird auch ihr großes Geschick beim Töten hervorgehoben und ihr Stolz auf ihr grausames Wesen.²⁶⁷ Ferner treibt diese kriegerischen Wesen ihre Gier nach Gold.²⁶⁸ Der mächtigste aller Greife, namens Kraa, unterjocht nicht nur seine Artgenossen, sondern die ganze Insel. Da das Wesen bereits sehr alt ist, ist es nachtblind. Die Geschöpfe sind dazu in der Lage einigermaßen überlegt zu handeln und gehen zum Beispiel Tauschgeschäfte ein.²⁶⁹ Mit ihren negativen menschlichen Eigenschaften verstehen sie sich mit Menschen, die ihnen ähnlich sind. So gehen sie mit den gierigen Wilderern auf der Insel Tauschgeschäfte ein.

Auch hier bildet der Greif Shrii eine Ausnahme, der sanft ist, die Gier nach Gold und die Grausamkeit der anderen Greife nicht nachvollziehen kann. Ferner wird er als gerecht und gutmütig dargestellt und fühlt sich für das Wohl anderer Lebewesen verantwortlich.²⁷⁰

7.7.4. Funktionen

Die Zentaurin, die schon lange auf der Erde weilt, hat bereits viel erlebt und treue Gefährten verloren. Sie hat in der Erzählung die Funktion, dem Pegasus, dessen Gefährtin vergiftet wurde, zu trösten. Das Geschöpf hat durch seiner Lebenserfahrung und Weisheit die Funktion, zwischen den Menschen und dem Pegasus, der unter seinem Verlust leidet, zu kommunizieren. Somit kann ihre Funktion als Vermittlerin hervorgehoben werden.

²⁶⁵ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.187.

²⁶⁶ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.151.

²⁶⁷ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.38-39.

²⁶⁸ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.55.

²⁶⁹ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.68.

²⁷⁰ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.189.

Der Vogel Greif übernimmt im Werk die Rolle des gefährlichen Widersachers, der eine große Herausforderung für den Helden und seinen Drachen bedeutet. Dadurch, dass die Greife den Jungen bedrohen und der Drache im Wesentlichen eine Beschützerfunktion hat, kommt es zu einem großen Kampf zwischen den Wesen, die gleich stark sind. Die Drachen werden als die ältesten Feinde eines Greifs bezeichnet.²⁷¹

7.7.5. Fazit

Die Zentaurin entspricht in diesem Werk nicht der typischen Darstellung ihrer Art. Allen voran, weil die Autorin eine weibliche Zentaurin darstellt und nicht, wie für gewöhnlich, eine Mischung aus Mann und Pferd. Die Autorin hebt die Mischung aus Mensch und Tier in ihrer Darstellung noch weiter hervor, da ihr Wesen zwar mit einem Gürtel und einem Pullover bekleidet ist, dieser jedoch aus Gras hergestellt wurde. Weiters tritt sie, wie ein wildes Tier, aus dem Wald heraus, der auch ihr Lebensraum ist. Ihre sanfte Stimme und ihre freundschaftlichen Worte machen hingegen ihre menschlichen Merkmale aus. Wie im Theorieteil dargelegt, werden Zentauren in der Regel als rohe und unzivilisierte Wesen dargestellt. Eine Ausnahme bildet der Außenseiter Cheiron, der Freundschaften zu Menschen pflegt. Die Zentaurin erinnert an diese Figur. Auch lebt alleine und ist mit Menschen befreundet.

Der Vogel Greif, namens Kraa, entspricht der typischen Darstellung eines Greifs, wie sie anhand verschiedener Quellen im Theorieteil aufbereitet wurde. Sowohl die Mischung aus verschiedenen Tieren mit Elementen eines Löwen und eines Adlers, als auch ihr Zusammenhang mit Gold ist gegeben. Auffällig ist weiters, dass sich der Junge Ben und seine Gruppe dem Vogel Greif in der Nacht nähern wollen, um an seine kostbare Sonnenfeder zu gelangen. Hierzu kann auf die indischen Erzählungen zum Vogel Greif verwiesen werden, an den eine Annäherung nur bei Nacht möglich sei, wie in Kapitel 5 erwähnt wurde.

Der Vogel Greif mit dem Namen Shrii entspricht aber nicht ganz der typischen Darstellung dieses Geschöpfes. Die Autorin stellt diesen mit einem schillernden Gefieder dar. Weiters hat er ein freundliches Wesen und kein Verlangen nach Schätzen.

²⁷¹ Vgl. FUNKE, Cornelia (2016), S.222.

8. Schlussbetrachtung

8.1. Typologie moderner Monster und Fabelwesen der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche

Im Folgenden sollen die typischen Merkmale der Monster und Fabelwesen, die aus der Analyse der neueren Literatur für Kinder und Jugendlichen hervorgegangen sind, mittels einer Typologie festgehalten und somit auch zusammengefasst werden.

8.1.1. Monster und Fabelwesen als bedrohte Art

SIMEK, der in seinem Werk mittelalterliche Fabelwesen und Monster mit den gegenwärtigen vergleicht, stellt fest, dass die gegenwärtigen häufig als Vertreter einer Zivilisation, die in Schwierigkeiten geraten ist, auftreten.²⁷² Dieses Merkmal ist ebenfalls in den analysierten Werken vermehrt aufzufinden. So treten besonders die Drachen als bedrohte Geschöpfe auf, die von den Helden der Erzählungen gerettet werden müssen. In Cornelia FUNKES *Drachenreiter* wird der Drache Lung und dessen Mitgeschöpfe von den Menschen bedroht, da diese die Höhlen, in denen die Geschöpfe leben, für ihre Zwecke nutzen wollen. Daraufhin macht sich der Drache Lung, der als Vertreter seiner Art in Erscheinung tritt, auf die Suche nach einem neuen Lebensraum, in dem es keine Menschen gibt und seine bereits gefährdete Art gesichert ist. Auf seiner Reise hilft ihm der Held der Geschichte, ein verwaister Junge. Weitere Helferfiguren sind ein Kobold, ein Homunkulus und Erwachsene, die Forschungen betreiben und die Fabelwesen schützen möchten.

Auch in dem Werk *Drachen haben nichts zu lachen* von Franz Sales SKLENITZKA ist dieses Merkmal vorherrschend und bestimmt die gesamte Erzählung. Die äußerst friedliebenden Drachen werden von den Rittern bejagt und ihre Zahl verringert sich immer dramatischer. Der Ritter Ottokar von Zipp, ein Außenseiter und äußerst untypischer Ritter, rettet gleich zu Beginn der Geschichte ein Junges vor seinem Tod und sichert sein weiteres Überleben, indem er es in seine Burg nimmt und sich aufopferungsvoll darum kümmert. Das schuttsuchende Jungtier kann als Vertreter seiner Art angesehen werden. Als einzige Möglichkeit die Drachen vor dem Aussterben zu retten, bietet sich ein Ritterturnier, auf dem der Sieger einen Wunsch bei dem Herzog frei hat. Ottokar von Zipp überwindet seine Scheu gegen derartige Kämpfe, um die Geschöpfe retten zu können.

In dem Werk *Sinclair Sofokles der Baby-Saurier* tritt dieses Geschöpf sogar als letzter noch lebender seiner Art auf. Genau genommen ist dieses Wesen bereits sogar ausgestorben und

²⁷² Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.13-14.

wird im Museum zur Schau gestellt. Ihm wird aber ein einziger Tag auf der Erde gewährt, bevor er zurückkehren muss. Im Gegensatz zu den anderen Werken, die ein derartiges Merkmal aufweisen, geht es hierbei aber nicht darum, dass der Protagonist das Wesen vor dem endgültigen Aussterben retten muss beziehungsweise kann.

8.1.2. Monster und Fabelwesen als erwünschte Wesen

Ein weiteres Merkmal moderner Monster und Fabelwesen ist, laut SIMEK, dass die Menschen diese, im Falle der Aliens, erwarten und/oder dass sie sich sehnlichst wünschen, jene erblicken zu können.²⁷³ Während Monster und Fabelwesen des Mittelalters, wie bereits erwähnt, vermehrt dämonisiert wurden und der Anblick oder das Eintreffen jener als unheilvoll galt, wird den Monstern und Fabelwesen in der gegenwärtigen Literatur häufig mit einer gewissen Neugierde und sogar Freude entgegengetreten.

So sammelt der Forscher Barnabas Wiesengrund in Cornelia Funkes Werken mit großer Begeisterung Fotos und sonstige Quellen über Fabelwesen und Monster und wünscht sich nichts mehr als ein Foto von dem imposanten Drachen Lung. Zu vermerken ist weiters, dass der kleine Junge Ben keine Angst vor dem monströs aussehenden Lung hat, als er ihn das erste Mal erblickt und ihn sogar kurzerhand streichelt. Cornelia Funke baut jedoch in ihre Erzählung nicht nur Monster und Fabelwesen ein, die ungefährlich sind und den Menschen keine Angst machen. Immer wieder treten auch Monster und Fabelwesen auf, deren Bedrohlichkeit von den Menschen scheinbar sofort wahrgenommen wird. Um bedrohliche und friedsame Fabelwesen und Monster darstellen zu können, schreibt die Autorin diesen in ihren Werken entsprechende optische und gestische Merkmale zu, wie durch die vorgenommene Beschreibung der Widersacher des Drachen Lung ersichtlich wird.

8.1.3. Monster und Fabelwesen als beherrschte/domestizierte Wesen und treues Gefolge

Als weiteres Merkmal gegenwärtige Monstergeschichten nennt SIMEK den Wunsch der Menschen die Monster und Fabelwesen zu beherrschen oder zumindest domestizieren zu können. Ferner kommt es vor, dass diese Geschöpfe zu den treuen Gefolgsleuten des Helden zählen. Auf der anderen Seite vermerkt der Autor jedoch, dass sich in diversen Geschichten dennoch immer wieder die Absicht findet, dem Geschöpf, das sich in einer misslichen Lage befindet, helfen zu wollen. Seine Ausführungen unterlegt er mit den Beispielen der modernen Monster aus dem Weltall Alf und E.T. Unter der Art der Hilfestellung versteht SIMEK diese

²⁷³ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.12.

auf der Erde zu beschützen und ihnen das Überleben zu sichern, oder ihnen zu einer Rückkehr zu ihrem jeweiligen Heimatort zu verhelfen.²⁷⁴

Eine Unterdrückung oder Domestizierung der Fabelwesen und Monster liegt den menschlichen Protagonisten in Cornelia Funkes Werken fern. Diese wollen ihnen helfen und im Falle des Barnabas Wiesengrund's die geheimnisvollen Geschöpfe ergründen können. Jener ist es auch, der den Drachen vor einem Basilisken, einem ihm bislang unbekannten Fabeltier, rettet und ihm hilfreiche Tipps gibt, um den gesuchten Zufluchtsort für Drachen finden zu können. Die anderen, am Rande vorkommenden Menschen in ihren Werken, wollen jedoch die Fabelwesen in Käfige sperren, sie beherrschen und mit ihnen Profit machen. Dieses Verhalten manifestiert sich sowohl im ersten als auch im zweiten Teil. Auffällig ist, dass Cornelia FUNKE die Menschen zumeist monströser erscheinen lässt, als die klassischen Fabeltiere und Monster in ihren Werken. Bereits zu Beginn des ersten Teiles fallen diese in den Lebensraum der Drachen ein und wollen diesen zerstören. Sie werden weiters ohne Empathie und als besonders grausam dargestellt. So stehen die gierigen thailändischen Tierhändler im zweiten Teil dem Greifen mit seinen typischen Merkmalen in nichts nach. Demnach kann festgestellt werden, dass die Autorin die zerstörerischen Menschen in ihren Werken als die modernen Monster und als Personifizierung der eigentlichen Gefahr erscheinen lässt.

Im Werk *Drachen haben nichts zu lachen* findet zwar keine Unterdrückung statt, aber sehr wohl der Versuch einer Domestizierung des ursprünglich freilebenden wilden Drachen. So nimmt Ottokar von Zipp den kleinen geretteten Drachen nachhause und lässt ihn zum Beispiel in seinem Bett schlafen und spielt mit ihm im Garten seiner Burg. Alles in allem erinnert der Umgang mit dem Drachen an jenen mit einem kleinen Kind oder einem Haustier, aber keines Falls an einen mit einem Fabelwesen oder gar gefährlichen Monsters.

Im Werk *Guter Drache und Böser Drache* kommt es zu keiner Domestizierung. Wenngleich die Drachen und der kleine Junge Florian ein inniges Verhältnis zueinander haben, leben diese nicht wie Haustiere in seinem häuslichen Umfeld, sondern weiterhin frei als wilde Geschöpfe unter freiem Himmel im Park in den Gebüsch. Eine leichte Form der Bezwingung ist hingegen erkennbar, da sich die Drachen auf den Wunsch des Jungen für ihn von ihrer monströsen Größe hin zu kleinen Geschöpfen schrumpfen, die letztendlich kleiner sind, als der Junge selbst. Die Monster in dem Werk erfüllen aber überwiegend die bereits

²⁷⁴ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.16.

erwähnte typische Begleiterfunktion und gehören zu dem treuen Gefolge des Kindes, indem sie dieses, zum Beispiel vor anderen Kindern, die den Jungen ärgern, beschützen und ihn unterstützen.

8.1.4. Monstrosität als Normalität/positive Andersartigkeit

Als weiteres Merkmal moderner Monster kann die bereits angeführte dargestellte Normalität beziehungsweise positiv konnotierte Andersartigkeit festgehalten werden.

So wird zum Beispiel die Warmherzigkeit, Schnelligkeit und das prächtige Äußere des Drachen Lung festgehalten, der an für sich schon alleine durch seine kolossale Größe als monströs gilt. Die Andersartigkeit wird vollkommen akzeptiert und es herrscht sogar eine große Zuneigung zwischen dem monströsen Fabeltier und dem Menschen. Die veränderte Darstellung der mittelalterlichen und der gegenwärtigen Monster lässt sich mittels der Formel von Simek besonders gut präzisieren:

„vom mittelalterlichen »So anders und dennoch ein Geschöpf Gottes wie wir« zum modernen »so anders und dennoch liebenswert«“²⁷⁵

8.1.5. Monster und Fabelwesen als harmlose Wesen

Gemäß SIMEK hat sich die Bedeutung des Monsterbegriffs durch die Kinderbücher des letzten halben Jahrhunderts stark gewandelt. Durch die pädagogische Absicht, den Lesenden eine Bewältigung ihrer Ängste zu ermöglichen, seien Monster typischerweise besonders bedrohlich dargestellt worden. Erst gegen Ende der Erzählung hin, erfolge eine Verharmlosung und laut SIMEK damit auch eine Entmythologisierung jener.²⁷⁶

Bei Betrachtung des Analysematerials wird deutlich, dass viele der gegenwärtigen Monster und Fabelwesen als äußerst harmlos dargestellt werden. Am stärksten äußert sich dies in Franz SKLENITZKAS *Drachen haben nichts zu Lachen*. Der Drache, der in den verschiedensten Mythologien ursprünglich als besonders gefährliches Wesen beschrieben wurde, macht in der gegenwärtigen Literatur für Kinder und Jugendliteratur eine Entwicklung, hin zu einem harmlosen Geschöpf, das beschützt werden muss, durch. In diesem Buch erscheinen die Drachen als Vegetarier, die den Menschen keinesfalls gefährlich werden können und noch dazu recht klein sind. Ferner haben sie neben ihrer harmlosen Erscheinung auch keine besonderen Fähigkeiten, die sie zu ihrem eigenen Schutze einsetzen könnten und sind anderen Lebewesen vollkommen ausgeliefert. Häufig kann fehlende Stärke durch besondere List

²⁷⁵ SIMEK, Rudolf (2015), S.17.

²⁷⁶ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.17.

ausgeglichen werden. Dies ist bei diesen Wesen aber nicht der Fall. Sie wirken eher naiv und können, bis auf die Suche nach einem halbwegs geschützten Wald, wenig gegen ihre Feinde ausrichten.

Auch Cornelia Funke stellt in ihrem Werk *Der Drachenreiter* sowie in dem zweiten Teil *Die Feder eines Greifs* Monster und Fabelwesen dar, die ursprünglich in der antiken oder mittelalterlichen Literatur noch als gefährlich galten, dem Menschen gegenüber in diesen Werken aber äußerst friedfertig gesinnt sind. So wird der Drache Lung zum Beispiel als besonders kinderlieb dargestellt und lässt die drachenbegeisterten Kinder eines arabischen Dorfes auf ihm herumklettern und spielen. An dieser Stelle ist aber auch auf Wesen im Werk zu verweisen, die keineswegs ungefährlich sind. Nesselbrand, der große Feind der Drachen, wird auch den Menschen gefährlich und droht ihnen damit, sie aufzufressen. In diesem Werk ist auffällig, dass besonders gefiederte Fabelwesen und Monster als bedrohlich dargestellt werden. Hierzu ist auf den Vogel Rock, der den Jungen als Beute für seinen Jungvogel mitnimmt und den Vogel Greif zu verweisen. Alle diese Wesen können fliegen und sämtliche Momente der Gefährdung sind von der angedrohten Einverleibung der Menschen geprägt. Damit ist auch die tierische Rohheit dargestellt, bei gleichzeitiger Intelligenz und auch oftmals der Möglichkeit zu sprechen. Derartige Geschöpfe mit dieser schauerlichen Kombination aus Tierischem und Menschlichem darzustellen, hat, wie im Theorieteil erläutert, bei den Mischwesen eine lange Tradition und findet sich nach wie vor als effektvolles Merkmal in der gegenwärtigen Literatur.

Der typische harmlose Drache ist auch in *Guter Drache und Böser Drache* vorzufinden. Selbst der Drache, der *böser Drache* bezeichnet wird, wird nie richtig gefährlich. Wird der Junge Florian bedroht, so bläst dieser nur eine heiße Luft in die Richtung seiner Feinde, woraufhin diese von ihm ablassen. Besonders der „gute Drache“ wird, wie sein Name schon andeutet, äußerst harmlos dargestellt. So kann dieser nicht einmal feuerspeien, sondern bläst lediglich schillernde Seifenblasen in die Luft und stimmt die Kinder damit vergnüglich.

8.1.6. Monster und Fabelwesen als Begleiter und Beschützer der Helden

Festzuhalten ist, dass Monster und Fabelwesen in der gegenwärtigen Literatur andere Funktionen erfüllen, als in den Mythologien. Während sie, wie bereits im Theorieteil erläutert, als Widersacher der Helden die Hauptfunktion hatten, sich von diesem besiegen zu lassen und ihm großen Ruhm zu verschaffen, haben sie in der gegenwärtigen Literatur für Kinder und Jugendliche unter anderem die Funktion, den Edelmut und die Gutherzigkeit der Protagonisten darzustellen, die die gefährdeten Monster und Fabelwesen mitunter beschützen.

Doch auch die Helden selbst können von diesen Geschöpfen geschützt werden. Da es sich bei den analysierten Werken um Literatur für Kinder und Jugendliche handelt, werden die Bedürfnisse und Lebenswelt jener im Besonderen berücksichtigt. So erscheinen diese als die mächtigen Freunde und Begleiter der jungen Helden, wodurch sich diese folglich auch stärker fühlen können.

8.1.7. Monster und Fabelwesen als zentrale Figuren der Erzählung

Bei der Textanalyse der ausgewählten Werke tritt deutlich die große Bedeutung der Monster und Fabelwesen für die gesamten Erzählungen hervor. So sind diese meist die Ursache dafür, dass der Held der Erzählung überhaupt ein Abenteuer erlebt.

Dies wird zum Beispiel besonders in dem Werk *Sinclair Sofokles der Baby-Saurier* deutlich. Dabei erwacht die Figur zum Leben, als das Kind dieses berührt, schnappt es bei der Hand, läuft los und das Abenteuer beginnt. Auffällig ist auch die zentrale Funktion des Drachen Lung in Cornelia Funkes *Drachenreiter*. In diesem Werk ist der Drache das Transportmittel in eine abenteuerliche Welt und reißt den Protagonisten, ein Waisenkind, das zwischen Kisten verkrochen in einer Lagerhalle auf das Wesen trifft, aus dessen trostlosen und einsamen Umgebung. Auf seinen Abenteuern begegnet das Kind den verschiedensten Monstern und Fabelwesen, die entweder feindlich gesinnt und somit besiegt werden müssen, oder auch zu weiteren Freunden und hilfreichen Weggefährten werden können. Die Fabelwesen und Monster können also in der Erzählung ganz verschiedene Rollen einnehmen. Einerseits können diese gefährliche Monster sein, die bezwungen werden müssen, oder Gefährten, die die Helden bei ihren Abenteuern unterstützen. Auch in dem Werk *Drachen haben nichts zu lachen* tritt die zentrale Rolle der Drachenfiguren hervor. Deren bedrohte Art bestimmt ganz deutlich die gesamte Handlung der restlichen Figuren, miteingenommen des Protagonisten. Diese sind nämlich überhaupt erst die Ursache dafür, dass der Ritter seinen Mut zusammennimmt und zum ersten Mal auf einem Turnier kämpft.

8.1.8. Menschliche Eigenschaften als typisches Merkmal gefährlicher Monster und Fabelwesen

Das im Folgenden ausgeführte Merkmal ist so alt wie die Monster und Fabelwesen selbst. Im dargelegten Theorieteil wurde besonders an den ausgewählten Fabelwesen und Monstern, die hinsichtlich ihrer Wesensmerkmale beschrieben wurden, deutlich, dass neben der tierischen Erscheinung auch die Zuweisung menschlicher Eigenschaften typisch ist. Dieses Merkmal ist nach wie vor von Bedeutung. In den analysierten Werken finden sich sogar einige direkte Verweise auf die Menschenähnlichkeit der Monster und die Monsterähnlichkeit der Menschen. So wird in SKLENITZKAS *Monsterjäger* als Hauptgrund für die Gefährlichkeit der

bösartigsten Monster, ihre menschliche Eigenschaften, wie List und Tücke, genannt. Ferner weisen in dieser Erzählung aber auch die Menschen viele Eigenschaften aufweisen, die typischerweise Monstern eigen seien. Dieses Detail ist auch in FUNKES *Drachenreiter* und dem zweiten Teil *Die Feder eines Greifs* auffällig. Dabei treten verschiedene Menschen ohne ersichtliche Empathie in Erscheinung und stehen den anderen Monstern an Grausamkeit in nichts nach. So jagen die Wilderer im zweiten Teil unerbittlich seltene Tiere und gleichen dabei einem auf die Jagd gehenden Monster, das seine Beute erspäht und anschließend erbarmungslos jagt. Ferner weisen auch bei FUNKE die gefährlichsten Monster besonders viele menschliche Eigenschaften auf, die sie unberechenbar werden lassen. An dieser Stelle ist besonders auf den Vogel Greif zu verweisen, der mit seiner Gier nach Gold, seiner Intelligenz und seinem Wunsch nach Macht in Verbindung mit seiner tierischen Stärke und Wildheit zu einem nahezu unbezwingbaren Gegner wird.

Im Anschluss an die Textanalyse der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche kann folglich festgehalten werden, dass sich dieses typische Merkmal nach wie vor nachweisen lässt. Daraus kann gefolgert werden, dass eine derartige Darstellung der Figuren unverändert eine große und unverzichtbare Wirkung in der Erzählung hat. Dies ermöglicht nämlich eine schaurigere Darstellung der Monster, da, wie im Theorieteil bereits erläutert, die Überwindung der Grenzen zwischen Tierischem und Menschlichen ungeheuerlich erscheint. Cornelia FUNKES dargestellter Greif, der größer als ein Drache und ungeheuer stark ist, ist zwar schon alleine aufgrund seiner äußerlichen Erscheinungsform eine Bedrohung, die menschlichen Details jedoch, lassen ihn erst als besonders schauerlich erscheinen und beeinflussen die Erzählung direkt.

In Bezug auf die Erläuterungen der Merkmale der Monster und Fabelwesen in der gegenwärtigen Literatur für Kinder und Jugendliche scheint es abschließend ebenfalls interessant, auch Merkmal anzuführen, die typischerweise nicht in den Werken aufscheinen. Während im Mittelalter nämlich die Frage lautete, ob ein Monster beseelt oder missioniert werden könne und dies weiters als Aufgabe wahrgenommen wurde, spielt dies in der gegenwärtigen Literatur keine wesentliche Rolle mehr. Hier ist es einerlei, ob es sich bei dem jeweiligen Geschöpf um eines mit einem größeren menschlichen als tierischen Anteil handelt.²⁷⁷

²⁷⁷ Vgl. SIMEK, Rudolf (2015), S.16.

IV. Conclusio

Bei Betrachtung der Monster und Fabelwesen in der ausgewählten Literatur wird ersichtlich, dass einige AutorInnen zwar durchaus neue Figuren für ihre Werke erschaffen, jedoch häufiger auf klassische zurückgreifen. Hierzu ist besonders auf die beliebte Figur des Drachen zu verweisen. Es kann festgehalten werden, dass die Monster und Fabelwesen ganz verschiedene Rollen einnehmen können und sich somit zu Figuren entwickelt haben, die in der Literatur vielfach einsetzbar sind. So können sie die Rolle gefährlicher Widersacher übernehmen, oder auch treue Gefährten und Helfer der Helden sein. Damit die Figuren in den Werken verschiedene Funktionen abdecken können, werden diese entsprechend dargestellt, wie durch die Analyse der einzelnen Werke gezeigt werden konnte. So erscheinen zum Beispiel vor allem die Drachen, wenn diese die Funktion der Gefährten, Helfer oder zu beschützenden Wesen einnehmen sollen, als wenig monströs. Ihre Mäuler sind weniger breit, ihre Zähne sind weniger spitz und ihre Augen haben eine gewöhnliche Farbe, im Vergleich zu den häufig roten Augen der gefährlichen Drachen und sonstigen Monster in den Werken. Die gigantische Größe und die Stärke der „guten“ Monster und Fabelwesen werden dazu eingesetzt, um die Protagonisten im Werk zu unterstützen. Ferner konnte festgestellt werden, dass die Funktionen der gefährlichen Monster und Fabelwesen sehr vielschichtig sein können. Einerseits haben sie die Funktion sich von einem Helden bezwingen zu lassen, was auch der ursprünglichen Funktion in den verschiedenen Mythologien entspricht und andererseits auch die psychologische Funktion, das geringe Selbstvertrauen der Helden zu stärken und sie beängstigende Situationen meistern zu lassen. Durch die Analyse konnte verdeutlicht werden, dass viele Werke der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche den Zweck haben, eine positive Entwicklung der jungen LeserInnen zu unterstützen und hierfür sowohl schaurige als auch ungefährliche Monster und Fabelwesen eingesetzt werden.

V. Bibliographie

Primärliteratur

FUNKE, Cornelia: Drachenreiter. Mit Illustrationen der Autorin. Hamburg: Dressler 1997.

FUNKE, Cornelia: Drachenreiter. Die Feder eines Greifs. Mit Illustrationen der Autorin. Hamburg: Dressler 2016.

MAYRÖCKER, Friederike: Sinclair Sofokles der Baby-Saurier. Mit Illustrationen von Angelika KAUFMANN. Wien/München: J&V 1971.

NÖSTLINGER, Christine: Guter Drache & Böser Drache. Mit Illustrationen von Jens RASSMUS. St. Pölten/Salzburg/Wien: Residenz 2012.

SENDAK, Maurice: Wo die wilden Kerle wohnen. [1963] Mit Illustrationen des Autors. Lizenzausgabe, Zürich: Diognes 1980.

SKLENITZKA, Franz Sales: Drachen haben nichts zu lachen. Mit Illustrationen des Autors. Wien/München: J&V 1979.

SKLENITZKA, Franz Sales: Der Monsterjäger [1998]. Wien: Dachs 2005.

Sekundärliteratur

BISCHOF, Norbert: Das Kraftfeld der Mythen. Signale aus der Zeit, in der wir die Welt erschaffen haben. München/Zürich: Piper 1996.

BÖLSCHKE, Wilhelm: Drachen. Sage und Naturwissenschaft. Stuttgart: Kosmos 1929.

BORGES, Jorge Luis/ GUERRERO, Margarita: Einhorn, Sphinx und Salamander. Ein Handbuch der phantastischen Zoologie. München: Hanser 1964.

BORRMANN, Norbert: Lexikon der Monster, Geister und Dämonen. Die Geschöpfe der Nacht aus Mythos, Sage, Literatur und Film. Köln: Parkland 2001.

BRITTNACHER, Hans Richard: Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994.

CHERRY, John (Hg.): Fabeltiere. Von Drachen, Einhörnern und anderen mythischen Wesen. Stuttgart: Reclam 2009.

DELL, Christopher: Monster. Dämonen, Drachen & Vampire. Ein Bestiarium. 1. Aufl. Wien: Brandstätter 2010.

DIETZ, Peter: Menschengleiche Maschinen. Wahn und Wirklichkeit der künstlichen Intelligenz. Berlin: Bühler & Heckel 2003.

FOUCAULT, Michel: Die Anormalen. Vorlesungen am Collège de France (1974-1975). Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003.

GOETHE, Johann Wolfgang von: Faust: der Tragödie erster und zweiter Teil. Illustrierte Ausgabe. Leipzig: Reprint 2007.

GRANT, Michael/ HAZEL, John: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten. München: List 1976.

GUTER, Josef: Drachen - Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: V.f. Sammler 2002.

HAGNER, Michael (Hg.): Der falsche Körper. Beiträge zu einer Geschichte der Monstrositäten. 2. Aufl. Göttingen: Wallstein 2005.

JONES, Gerard: Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien, München: Ullstein 2003.

JUNG, Carl Gustav: Vorrede zur vierten Auflage. In: Symbole der Wandlung. Analyse des Vorspiels zu einer Schizophrenie. Gesammelte Werke, Bd. 5. Olten: Walter 1973, S. 13.

KLUGE, Friedrich: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Unter Mithilfe von BÜRGISSER, Max/ GREGOR, Bernd/ Seebold, Elmar. 22. Aufl. völl. neu bearb. Berlin/Boston: De Gruyter 2015.

KNOWELDEN, Martin: Das große Buch der Ungeheuer. Wien: Tosa 2000.

LE GOFF, Jaques: Phantasie und Realität des Mittelalters. Stuttgart: Klett-Cotta 1990.

LÉVI-STRAUSS, Claude: Strukturele Anthropologie I, 8. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008.

LITTLETON, C. Scott (Hrsg.): Das große Buch der Mythologie. München: Christian 2003.

MCCONNEL, Winder: Mythos Drache. In: MÜLLER, Ulrich/ WUNDERLICH, Werner (Hg.): Dämonen, Monster, Fabelwesen. St. Gallen: UVK 1999, S. 171 - 173.

MODE, Heinz: Fabeltiere und Dämonen. Die Welt der phantastischen Wesen. Leipzig: Koehler & Amelang 2005.

MÜNKLER, Marina: Monstra und mappae mundi: die monströsen Völker des Erdrands auf mittelalterlichen Weltkarten. In: GLAUSER, Jürg/ KIENING, Christian (Hg.): Text-Bild-Karte. Kartographien der Vormoderne. Bd. 105. Freiburg i.Br./ Berlin/ Wien: Rombach 2007, S. 149 - 162.

PETZOLDT, Leander: Kleines Lexikon der Dämonen und Elementargeister. 3. Aufl. München: Beck 2003.

PFEIFER, Wolfgang (Hg.): Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. 7. Aufl. München: Dtv 2004.

POHLKE, Annette/POHLKE, Reinhard: Im Labyrinth des Minotaurus. Ungeheuer der Antike. Düsseldorf/ Zürich: Artemis & Winkler 2002.

RAUCH, Marja: Jugendliteratur der Gegenwart. Grundlagen, Methoden, Unterrichtsvorschläge. In: BAUMANN, Jürgen/ KAMMLER, Clemens (Hg.): Praxis Deutsch. München: Klett/Kallmeyer 2012, S. 11 - 12.

RÖTTGERS, Kurt: Monster gibt es nicht – oder doch? In: RÖTTGERS, Kurt/ SCHMITZ-EMANS, Monika (Hg.): Monster. Essen: Die Blaue Eule 2010, S. 7 - 8.

SCHADE, Herbert: Dämonen und Monstren: Gestaltungen des Bösen in der Kunst des frühen Mittelalters. Regensburg: Pustet 1962.

SCHMITZ-EMANS, Monika: Sebalds Monster. In: RÖTTGERS, Kurt/ SCHMITZ-EMANS, Monika (Hg.): Monster. Essen: Die Blaue Eule 2010, S. 78 - 118.

SCHUMACHER, Gert-Horst: Monster und Dämonen. Unfälle der Natur. Eine Kulturgeschichte. Berlin: Ed. q 1993.

SIMEK, Rudolf: Monster im Mittelalter. Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2015.

TRUTANOW, Igor: Chinesische Mythologie. In: Bullen, Matthew: Mythen der Welt. Helden Sagen und Symbole. Wissen visuell. München: Knesebeck 2010, S. 342.

UNTERKIRCHER, Franz: Tiere Glaube Aberglaube. Die schönsten Miniaturen aus dem Bestiarium. Graz: ADEVA 1986.

WEINRICH, Harald: Fremdsprachen als fremde Sprachen. In: Krusche, Dietrich/Wierlacher, Alois (Hg.): Hermeneutik der Fremde. München: Iudicum 1990, S. 24 - 26.

WERNER, Helmut: Das große Handbuch der Dämonen. Monster, Vampire, Werwölfe. Wien: tosa 2007.

WHITE, Andrew W.: Griechische Mythologie. In: BULLEN, Matthew: Mythen der Welt. Helden Sagen und Symbole. Wissen visuell. München: Knesebeck 2010, S. 174.

WINKLER-HORAČEK, Lorenz: Monster und Tierfries. In: BORGARDS, Roland/ HOLM, Christiane/ OESTERLE, Günter (Hg.): Monster. Zur ästhetischen Verfassung eines Grenzbewohners. Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. 18 - 22.

WUNDERLICH, Werner: Dämonen, Monster, Fabelwesen. In: MÜLLER, Ulrich/ WUNDERLICH, Werner (Hg.): Dämonen, Monster, Fabelwesen. St. Gallen: UVK 1999, S. 12 - 34.

ZEDLER, Johann Georg: Großes vollständiges Universal-Lexikon. Bd. 21 (Mi-Mt). Leipzig/Halle 1739.

Internetquellen

Die Presse:

http://diepresse.com/home/kultur/literatur/755982/Wo-die-wilden-Kerle-wohnen_Maurice-Sendak-ist-tot (abgerufen am 29.4.2017)

Diogenes Verlag:

<http://www.diogenes.ch/leser/autoren/s/maurice-sendak.html> (abgerufen am 27.4.2017)

Dressler Verlag:

<http://www.dresslervelag.de/buecher/neuerscheinungen/details/mitwirkend/1300119/22826/3258/Autor/Cornelia/Funke.html> (abgerufen am 29.4.2017)

Residenzverlag:

http://www.residenzverlag.at/?m=20&o=2&id_author=499 (abgerufen am 1.4.2017)

Spiegel online:

SENDAK, Maurice, zitiert nach: Unheimliche Züge. In: Der Spiegel online. Nr. 16, 13.04.1970.
Link: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45122563.html> (abgerufen am 28.4.2017)

The guardian:

<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/mar/29/10-wild-facts-about-maurice-sendaks-where-the-wild-things-are> (abgerufen am 28.4.2017).

9. Anhang

Abstract

Die Literatur für Kinder und Jugendliche ist mit auffällig vielen Monstern und Fabelwesen bevölkert. Im Rahmen dieser Diplomarbeit wurden die Figuren in sieben ausgewählten Werken der neueren Literatur für Kinder und Jugendliche analysiert. Bei der Analyse wurde der Frage nachgegangen, welche Entwicklung diese Geschöpfe, die häufig ihre Ursprünge in den Mythologien verschiedener Kulturen haben, hinsichtlich ihrer Darstellungen und Funktionen vollzogen haben. Ferner wurde die Frage behandelt, ob die AutorInnen für ihre Werke eigens neue Monster und Fabelwesen erschaffen oder auf klassische Figuren zurückgreifen, die alle nötigen Funktionen erfüllen können.