



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Die literarische Darstellung der Zeitreise in ausgewählten  
Werken der Kinder- und Jugendliteratur“

verfasst von / submitted by

Cristina Kornfeld

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

Wien, 2020 / Vienna, 2020

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

UA 190 333 299

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

Lehramtsstudium

UF Deutsch

UF Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer



## **Danksagung**

Mein Dank gilt Herrn Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer für die Möglichkeit, meine Diplomarbeit über ein Thema zu schreiben, das mit großem persönlichem Interesse verbunden ist. Ich bedanke mich für das Feedback sowie die Begleitung und Unterstützung meines Arbeitsprozesses.

Ich möchte auch meiner Familie danken, die mich in meinem Schreibprozess unterstützt hat und für Fragen und Anregungen jederzeit zur Verfügung stand.

Dank geht auch an meine Freundinnen, die mir unterstützend und motivierend zur Seite standen und für meine Anliegen immer ein offenes Ohr hatten.



### **Eidesstattliche Erklärung**

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe.



# Inhaltsverzeichnis

|       |                                                                               |    |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1     | Einleitung .....                                                              | 1  |
| 2     | Die Phantastik und ihre Spielarten .....                                      | 4  |
| 2.1   | Maximalistische Definitionsansätze .....                                      | 6  |
| 2.2   | Minimalistische Definitionsansätze .....                                      | 9  |
| 2.3   | Phantastische Genres .....                                                    | 12 |
| 3     | Fantasy .....                                                                 | 13 |
| 3.1   | Subgenres .....                                                               | 14 |
| 3.2   | Abgrenzungsversuche .....                                                     | 16 |
| 4     | Science Fiction .....                                                         | 18 |
| 4.1   | Definitionsversuche .....                                                     | 18 |
| 4.2   | Abgrenzungsversuche .....                                                     | 20 |
| 5     | Phantastische Kinder- und Jugendliteratur .....                               | 23 |
| 5.1   | Definitionsansätze .....                                                      | 24 |
| 5.2   | Entwicklungsgeschichte .....                                                  | 26 |
| 5.3   | Motive .....                                                                  | 28 |
| 5.4   | Science Fiction & Fantasy für Kinder und Jugendliche .....                    | 30 |
| 6     | Der Motivbegriff .....                                                        | 32 |
| 6.1   | Definition .....                                                              | 32 |
| 6.2   | Begriffsabgrenzung .....                                                      | 35 |
| 6.3   | Reflexion des Begriffs .....                                                  | 36 |
| 7     | Die literarische Zeitreise .....                                              | 37 |
| 7.1   | Paradoxa .....                                                                | 40 |
| 7.2   | Das literarische Motiv der Zeitreise in der Kinder- und Jugendliteratur ..... | 41 |
| 7.2.1 | Verbundene Themen und Motive .....                                            | 42 |
| 7.2.2 | Arten des Zeitreisens in der Kinder- und Jugendliteratur .....                | 43 |
| 8     | Motivanalyse .....                                                            | 46 |
| 8.1   | Leitfragen .....                                                              | 46 |
| 8.2   | Textkorpus .....                                                              | 47 |
| 9     | Deskriptive Motivanalyse .....                                                | 48 |
| 9.1   | Rubinrot .....                                                                | 48 |
| 9.1.1 | Genrezuordnung .....                                                          | 48 |
| 9.1.2 | Das Zeitreisemotiv .....                                                      | 49 |
| 9.2   | TimeRiders .....                                                              | 58 |
| 9.2.1 | Genrezuordnung .....                                                          | 58 |
| 9.2.2 | Das Zeitreisemotiv .....                                                      | 59 |

|       |                                                                    |     |
|-------|--------------------------------------------------------------------|-----|
| 9.3   | Zeitenzauber .....                                                 | 70  |
| 9.3.1 | Genrezuordnung.....                                                | 70  |
| 9.3.2 | Das Zeitreisemotiv .....                                           | 71  |
| 9.4   | Die Time Catcher.....                                              | 82  |
| 9.4.1 | Genrezuordnung.....                                                | 82  |
| 9.4.2 | Das Zeitreisemotiv .....                                           | 82  |
| 10    | Vergleichende Motivanalyse .....                                   | 91  |
| 11    | Fazit.....                                                         | 98  |
| 12    | Literaturverzeichnis .....                                         | 101 |
| 12.1  | Primärliteratur.....                                               | 101 |
| 12.2  | Sekundärliteratur .....                                            | 101 |
| 13    | Anhang.....                                                        | 106 |
| 13.1  | Inhaltsangabe: <i>Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten</i> ..... | 106 |
| 13.2  | Inhaltsangabe: <i>TimeRiders. Wächter der Zeit</i> .....           | 107 |
| 13.3  | Inhaltsangabe: <i>Zeitenzauber. Die magische Gondel</i> .....      | 108 |
| 13.4  | Inhaltsangabe: <i>Die Time Catcher</i> .....                       | 109 |
| 13.5  | Abstract.....                                                      | 111 |

## 1 Einleitung

Spätestens seit *The Time Machine* (1895) von H.G. Wells kann gesagt werden, dass sich das Motiv der Zeitreise in der Literatur fest etabliert hat. Die englischsprachige wie auch die deutschsprachige Literatur für Kinder und Jugendliche hat das Motiv bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufgegriffen. In der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur hat die Zeitreise einen populären Status erlangt. Die Beliebtheit des Zeitreisemotivs zeigt sich deutlich in der großen Vielfalt der Literatur für Kinder und Jugendliche, welche dieses aufgreift und immer wieder neu reinszeniert. Dabei ist das Motiv in vielen Gattungen der Kinder- und Jugendliteratur vertreten und besonders häufig in den Genres Science Fiction und Fantasy anzutreffen.<sup>1</sup>

Diese Vielfalt gibt Anlass dazu, die Darstellung der Zeitreise in der Kinder- und Jugendliteratur genauer zu untersuchen und führt zu der Frage, wie das Motiv in aktuellen Werken, die nach dem Jahr 2000 veröffentlicht wurden, literarisch dargestellt wird.

Ziel dieser Arbeit ist eine fundierte Auseinandersetzung mit einem beliebten Motiv der Kinder- und Jugendliteratur, das im Hinblick auf den gegenwärtigen Stand der Forschung noch weiterer Untersuchung bedarf.

Es wird untersucht, ob die Zeitreise unterschiedliche literarische Darstellungsweisen in der Kinder- und Jugendliteratur hat, wie diese aussehen können und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich dabei ergeben. Verbunden ist dies mit dem Interesse daran, zu zeigen, welche Stellung die Zeitreise innerhalb der Werke einnimmt und mit welchen anderen Motiven bzw. Themen sie verknüpft ist.

Für das Verständnis der Arbeit erfolgt eine theoretische Auseinandersetzung mit der phantastischen Literatur sowie den entsprechenden literarischen Genres und dem Motivbegriff. Auch die Darstellung der literarischen Zeitreise im Allgemeinen und speziell in der Kinder- und Jugendliteratur wird aus einer theoretischen Perspektive betrachtet.

Folgende Fragestellung bildet die zentrale Forschungsfrage der Arbeit:

*„Wie wird die Zeitreise in ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur dargestellt?“*

---

<sup>1</sup> Vgl. Planka, Sabine: Einleitung. In: Planka, Sabine (Hrsg.): *Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche*. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014 A, S. 9-28, hier: S. 9-11.

Die Analyse des Textkorpus, die zur Beantwortung der Forschungsfrage dient, wird dabei von acht Fragen geleitet. Diese Leitfragen werden in Kapitel „8.1 Leitfragen“ vorgestellt.

Die Diplomarbeit ist dabei in zwei Teile gegliedert. Der erste Teil umfasst den theoretischen Rahmen und der zweite Teil beinhaltet die Motivanalyse.

Der theoretische Rahmen, der sich aus kompilatorischer Literaturarbeit zusammensetzt, stellt den erforderlichen theoretischen Hintergrund dar. Ein grundlegendes Verständnis für die phantastische Literatur und ihrer Genres, die Entwicklungsgeschichte und das Motiv der Zeitreise ist für die Beantwortung der gestellten Forschungsfrage essentiell. Daher werden diese Bereiche in der Arbeit dargestellt, um eine theoretische Rahmung und Einbettung der analysierten Werke zu gewährleisten.

Als Grundlage für die anschließenden Motivanalysen setzt sich die Arbeit zuvor auch theoretisch mit dem Motivbegriff auseinander. Zu diesem Zweck findet eine Begriffsdefinition und -abgrenzung statt, welche im weiteren Verlauf die zugrunde liegende Arbeitsdefinition bildet. Darüber hinaus findet eine Reflexion der literarischen Motivforschung und der damit einhergehenden Problematik statt.

Der zweite Teil der Arbeit beinhaltet die deskriptive sowie die vergleichende Motivanalyse von vier ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur. Geleitet wird die Analyse durch die bereits angesprochenen acht Leitfragen.

Analysiert werden dabei die folgenden exemplarisch ausgewählten Bücher:

- 1) *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten* (2009, Band 1, hier: 2011) von Kerstin Gier
- 2) *TimeRiders. Wächter der Zeit* (2010, Band 1, hier: dt. 2011) von Alex Scarrow
- 3) *Zeitenzauber. Die magische Gondel* (2011, Band 1, hier: 2014) von Eva Völler
- 4) *Die Time Catcher* (2012, Band 1, hier: dt. 2013) von Richard Ungar

Nach der Analyse der einzelnen Werke auf deskriptiver Ebene beinhaltet dieser Teil der Untersuchung auch eine vergleichende Motivanalyse, um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Bezug auf die Darstellungsweise der literarischen Zeitreise in den unterschiedlichen Büchern aufzuzeigen und herauszuarbeiten.

Ein abschließendes Fazit fasst die Ergebnisse der Arbeit sowie die Beantwortung der Forschungsfrage zusammen.

Im Hinblick auf den Forschungsstand der behandelten Themengebiete kann festgestellt werden, dass es bereits umfangreiche Untersuchungen über die phantastische Literatur gibt. Auch über das Motiv der Zeitreise lassen sich sowohl auf naturwissenschaftlicher als auch auf literarischer Ebene bereits einige Arbeiten finden. Neben diesen gibt es auch einzelne Werkanalysen, welche das Motiv untersuchen.

Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Zeitreise in der Kinder- und Jugendliteratur bisher eher wenig behandelt und analysiert wurde. Im Besonderen gilt dies, mit wenigen Ausnahmen, für zeitgenössische Werke.

Daher kann gesagt werden, dass noch weiterer Forschungsbedarf besteht, da der Großteil der Forschungsliteratur ihren Schwerpunkt auf Werken deutlich vor dem Jahr 2000 hat. Auch lassen sich kaum Vergleiche über die unterschiedlichen Darstellungsweisen desselben Phänomens innerhalb der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur finden, wodurch sich erneut der Bedarf nach weiterer Forschung auf diesem Gebiet zeigt.

## 2 Die Phantastik und ihre Spielarten

Wird die Frage danach gestellt, was Phantastik oder phantastische Literatur ist, so stößt der wissenschaftliche Diskurs hier schnell auf definitorische Schwierigkeiten, da sich eine einheitliche literaturwissenschaftliche Definition bisher nicht durchsetzen konnte. Diese Schwierigkeiten resultieren aus der Forschungsgeschichte: Der Phantastik als literarische Gattung wurde, ausgenommen in Frankreich, bis in die 1970er Jahre im wissenschaftlichen Diskurs eher wenig Beachtung geschenkt. Lassen sich im französischen Diskurs bereits Beiträge über die phantastische Literatur in Enzyklopädien des 19. Jahrhunderts finden, so waren im englischen, deutschen und amerikanischen Diskurs die Begriffe „Phantastik“ oder „phantastische Literatur“ bis zur Mitte der 1960er Jahre fast unbekannt. Ein internationaler Anstieg der wissenschaftlichen Beachtung der Phantastik außerhalb Frankreichs kann mit der Rezeption der strukturalistischen Abhandlung Todorovs in den 1970er Jahren angesetzt werden. Generell ist festzuhalten, dass sich trotz des Anstiegs an wissenschaftlichen Abhandlungen keine allgemeine und einheitliche Definition etablieren konnte.<sup>2</sup>

Uwe Durst plädiert für die Sinnhaftigkeit einer Definition, die zwischen Phantastik als Struktur und phantastischer Literatur differenziert,<sup>3</sup> jedoch weist er auch darauf hin, „daß jedes Genre eine Struktur haben muß und umgekehrt das Vorhandensein einer [...] Struktur zum Kriterium eines Genres erklärt werden kann. [...] Die phantastische Literatur ist das Genre, in welchem die [...] Struktur des Phantastischen dominant ist.“<sup>4</sup>

Hier stößt die Begriffsbestimmung auf eine Schwierigkeit: Welche Kriterien sind es, die diese Struktur des Phantastischen ausmachen und somit phantastische Literatur von jener abgrenzen, die dies nicht ist? Dieser Schwierigkeit wird oftmals dadurch ausgewichen, dass das Phantastische als nicht definierbar oder als allgemein bekannt angenommen wird, wodurch eine weitere Erklärung des Begriffs obsolet erscheint.<sup>5</sup>

In Bezug auf die historische Herausbildung der Phantastik lässt sich sagen, dass für ihre Entstehung eine gewisse rationale und wissenschaftliche Weltansicht Voraussetzung war. Die Aufklärung im 18. Jahrhundert hat dazu einen entscheidenden Beitrag geleistet. Übernatürliche, religiöse und okkulte Elemente lassen sich aber bereits in bedeutend älteren

---

<sup>2</sup> Vgl. Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Berlin, Münster: LIT Verlag, aktualisierte, korr. und erw. Neuausgabe 2010. [Literatur: Forschung und Wissenschaft, Band 9], S. 17-22.

<sup>3</sup> Vgl. ebd., S. 26.

<sup>4</sup> Ebd., S. 25-26.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 26-27.

Texten finden. Der entscheidende Unterschied jedoch, der diese Texte aus der Gattung Phantastik ausschließt, ist, dass diese Erscheinungen, der damaligen Weltanschauung entsprechend, tatsächlich als möglich angesehen wurden. Neben Gespenstergeschichten, mythischen Überlieferungen von Helden und Göttern sowie religiösen Schriften wird auch das Märchen als Wegbereiter und Quelle der Phantastik angesehen. Auch wenn das Wunderbare des Märchens eine augenscheinliche Verbindung zur Phantastik darstellt, so ist es von ihr jedoch durch ein essentielles Element grundlegend abzugrenzen: Das Märchen hat, anders als die Phantastik, seinen Schauplatz in einer völlig anderen Welt als der realen (rationalen) Alltagswelt. Das Wunderbare und Unerklärliche hat in dieser Welt seinen ursprünglichen Platz.<sup>6</sup>

Ihre literarischen Anfänge hat die Phantastik vor allem in den Schauerromanen des 18. Jahrhunderts, die als Gegenbewegung zur Rationalität der Aufklärung angesehen werden können. In dieser Frühphase der Phantastik wurde das Unerklärliche durch das zunehmend rationale Weltbild sowie die Industrialisierung aus der Alltagswelt ausgeschlossen. Neben der geistigen Bewegung spielen auch die steigende Literalität und die Möglichkeit der Massenproduktion von Literatur eine Rolle.<sup>7</sup>

Vor allem aber die Rückbesinnung auf eine „wieder mehr gefühlsbetonte, mystifizierte und poetisierte Ebene der Existenz, also die sozio-historische Strömung der Romantik, kann als die eigentliche geistige Geburtsspäher der direkten Vorfahren der phantastischen Literatur gelten.“<sup>8</sup> Die Romantik als Gegenbewegung zur Aufklärung und im Besonderen die sogenannte Schwarze Romantik, die sich unter anderem mit Themen wie Ängsten und Träumen aber auch Wahnvorstellungen, Gespenstern und Groteskem befasst, stellen die Wurzel für die Herausbildung der phantastischen Literatur dar.<sup>9</sup>

Bleibt nun die Frage, was unter Phantastik zu verstehen ist. Im literaturwissenschaftlichen Diskurs haben sich diesbezüglich grundsätzlich zwei theoretische Positionen herauskristallisiert: eine minimalistische Definition und eine maximalistische Definition der

---

<sup>6</sup> Vgl. Rainer, Karin Angela: Neue Ansätze, Analysen und Lesarten der phantastischen Literatur. Typische und atypische Repräsentationen – Frauen und phantastische Literatur – Einblicke in die phantastische Stadtliteratur Wiens. Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften 2014. [Europäische Hochschulschriften, Reihe 18: Vergleichende Literaturwissenschaft, Band 138], S. 65-67.

<sup>7</sup> Vgl. ebd., S. 68-69.

<sup>8</sup> Ebd., S. 69.

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 69-70.

Phantastik.<sup>10</sup> Dies spiegelt wider, dass Phantastik im wissenschaftlichen Diskurs sowohl in einem engeren Sinne als auch in einem weiteren Sinne verwendet wird.<sup>11</sup>

## 2.1 Maximalistische Definitionsansätze

Die maximalistische Auffassung der Phantastik geht davon aus, dass jene Texte zur phantastischen Literatur zu zählen sind, die gegen das naturwissenschaftlich Mögliche verstoßen. Diese maximalistische Definition, die im Gegensatz zur minimalistischen von der Mehrheit der ForscherInnen vertreten wird, lässt sich in eine undifferenzierte Strömung, die auch als ahistorische Position bezeichnet werden kann und in eine differenziertere historische Strömung unterteilen.<sup>12</sup>

Eine maximalistische Auffassung von Phantastik lässt sich bereits in den Ursprüngen der Herausbildung des literaturtheoretischen Begriffes finden. Die Wurzeln dieser Begriffsbildung gehen auf die Literatur Frankreichs zurück.<sup>13</sup> Dies lässt sich durch den historischen Hintergrund der Aufklärung und der daraus resultierenden rationalen Welt sowie dem philosophischen Positivismus des 19. Jahrhunderts in Frankreich erklären. Beides fördert die Entwicklung der phantastischen Literatur sowie die Theoriebildung und trägt auch zum späteren Diskurs bei.<sup>14</sup>

In Frankreich etablierte sich zu Beginn des 19. Jahrhunderts der Begriff der „conte fantastique“ für phantastische Literatur. Bereits 1828 wurde diese Genrebezeichnung in einem Aufsatz über E.T.A. Hoffmanns *Phantasie- und Nachtstücke* dokumentiert.<sup>15</sup> Als einer der bedeutendsten Theoretiker der „conte fantastique“ gilt Charles Nodier,<sup>16</sup> der eine maximalistische und ahistorische Auffassung von Phantastik vertritt.<sup>17</sup> Die maximalistische ahistorische Position setzt „die phantastische Literatur *ahistorisch* mit allen Texten gleich, die nach heutiger naturwissenschaftlicher Sicht übernatürliche Elemente enthalten.“<sup>18</sup>

---

<sup>10</sup> Vgl. Frenschkowski, Marco: Phantastik. In: Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Band 10: Nachträge A-Z. Tübingen: Walter de Gruyter 2012, S. 886-900, hier: S. 889.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 886.

<sup>12</sup> Vgl. Durst (2010), S. 28-31

<sup>13</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 886.

<sup>14</sup> Vgl. Distelmaier-Haas, Doris: Conte fantastique. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 273-280, hier: S. 273.

<sup>15</sup> Vgl. ebd.

<sup>16</sup> Vgl. ebd.

<sup>17</sup> Vgl. Durst (2010), S. 29.

<sup>18</sup> Ebd.

So werden hier Autoren wie Tieck und Novalis ebenso zur Phantastik gezählt,<sup>19</sup> wie auch die Mythen der Antike, Bibeltexte, die Schauerromane der Romantik und Science Fiction.<sup>20</sup>

Die ahistorische maximalistische Position steht dabei in der Kritik, sehr wenig für die Begriffsbestimmung und -abgrenzung zu leisten, da sie eine enorme Gruppe an oftmals sehr verschiedenartigen Texten unter einem Überbegriff vereint. Das Übernatürliche alleine könne kein gattungskonstituierendes Kriterium darstellen, da es zu ungenau und zu umfassend sei.<sup>21</sup>

Die zweite Strömung der maximalistischen Definitionen ist die historische Variante, „die nur all jene Texte als phantastisch versteht, in denen das Übernatürliche in die (mehr oder minder) *zeitgenössische* Wirklichkeit einbricht.“<sup>22</sup> Somit klammert sie, anders als die ahistorische Auffassung, Texte aus dem Genre aus, die in großem zeitlichen Abstand zum 18. und 19. sowie dem 20. Jahrhundert entstanden sind.<sup>23</sup>

Zu Beginn der 1960er Jahre bekam die Phantastik-Forschung einen theoretischen Aufschwung und Autoren wie Pierre Georges Castex, Louis Vax und Roger Caillois trugen maßgebend zur (Weiter-)Entwicklung der Begriffsbildung bei.<sup>24</sup>

Für Castex ist die Phantastik die Verarbeitung von Krisenerlebnissen auf literarischer Ebene und ist Ausdruck der Erfahrung dessen, was nach rationalen Maßstäben als unmöglich gilt.<sup>25</sup> Es ist das Eindringen des Phantastischen in die wirkliche Lebenswelt, das nach Castex charakteristisch ist für die phantastische Literatur. Diese Ansicht macht Castex zu einem Vertreter der historischen maximalistischen Position.<sup>26</sup> Die Verarbeitung von Krisenerlebnissen sowie seine Auffassung, dass das Phantastische aus der Angst, dem Traum, dem Rausch und Ähnlichem entsteht, lässt Parallelen zu Freud erkennen. Castex Definitionsansatz lässt sich somit auch den psychologisch-produktionsästhetischen Ansätzen zuordnen, die sich von eher motivgeschichtlich und gattungstheoretisch orientierten Standpunkten unterscheiden lassen.<sup>27</sup>

---

<sup>19</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 886.

<sup>20</sup> Vgl. Durst (2010), S. 29-30.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 30-31.

<sup>22</sup> Ebd., S. 31.

<sup>23</sup> Vgl. ebd.

<sup>24</sup> Vgl. Brittnacher, Hans Richard / May, Markus: Phantastik-Theorien. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 189-197, hier: S. 189.

<sup>25</sup> Vgl. ebd.

<sup>26</sup> Vgl. Durst (2010), S. 31.

<sup>27</sup> Vgl. Brittnacher / May (2013), S. 189.

Die Autoren Louis Vax und Roger Caillois können letzterer Kategorie zugeordnet werden,<sup>28</sup> definieren die Phantastik aber auch vonseiten der historischen maximalistischen Position.<sup>29</sup> Vax selbst unterlässt den Versuch das Phantastische an sich zu definieren, sondern versucht die Phantastik über die Abgrenzung zu anderen Genres, durch Erzählstrukturen und durch ihre zentralen Motive zu charakterisieren. Darüber hinaus ist für Vax auch das Element des Zeitgenössischen von großer Wichtigkeit, da das Unmögliche bzw. das Mögliche immer vom sozialen und historischen Kontext der RezipientInnen abhängig ist.<sup>30</sup> Zentrales Element der phantastischen Literatur ist für Vax der Einbruch „eines übernatürlichen Phänomens in die bekannte Alltagswelt, die Repräsentation der Realität, durch die erst die kontrastiven Möglichkeiten der phantastischen Literatur zur Geltung kommen, und sich im Spannungsfeld von Geschehen und Zweifel entwickeln können.“<sup>31</sup> Vax lieferte auch einen Katalog phantastischer Motive zu dem unter anderem der Vampir und der Werwolf zählen, aber auch Identitätsstörungen und Krisen<sup>32</sup> sowie Spiele mit den Kausalitäten von Raum und Zeit. Anzumerken ist jedoch, worauf auch Vax selbst schon hinweist, dass bestimmte Motive mit dem Voranschreiten der Zeit ihre beängstigende Wirkung auf die LeserInnen verloren haben und der Motivkatalog der Phantastik deshalb auch einem Wandel unterliegt. Durch diesen werden Motive im Laufe der Zeit verworfen oder hinzugefügt. Übernatürliche Motive, die nicht beängstigend wirken, werden von Vax aus dem Bereich der Phantastik ausgeschlossen.<sup>33</sup>

Auch Roger Caillois' Verständnis von Phantastik beinhaltet das Element der Bedrohlichkeit. Seine Definition prägt ein Bild des Phantastischen als Riss in der realen Welt, an das sich auch noch heute die meisten Phantastik-Definitionen, wenn auch teils in modifizierter Weise, anschließen:<sup>34</sup>

Im Phantastischen [...] offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riß in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wir[kt] [...] bedrohlich [...] und die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für [...] unverrückbar gehalten hat. Es ist das Unmögliche, das unerwartet in einer Welt auftaucht, aus der das Unmögliche per definitionem verbannt worden ist.<sup>35</sup>

---

<sup>28</sup> Vgl. ebd.

<sup>29</sup> Vgl. Durst (2010), S. 31-32.

<sup>30</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 35.

<sup>31</sup> Rainer (2014), S. 37.

<sup>32</sup> Vgl. Brittnacher / May (2013), S. 189.

<sup>33</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 37-39.

<sup>34</sup> Vgl. ebd., S. 40-41.

<sup>35</sup> Caillois, Roger: Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction. In: Zondergeld, Rein A. (Hrsg.): *Phaïcon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1974, S. 44-83. [Insel-Taschenbuch 69], hier: S. 46.

Phantastisch sind also jene Texte, „die den Einbruch des Übernatürlichen im Alltäglichen zum Thema haben.“<sup>36</sup>

Neben der Konfrontation zwischen dem Realen und dem Übernatürlichen lässt sich also auch die Bedrohung durch das Übernatürliche, die Angst, als konstitutives Merkmal für die Phantastik finden. Daraus lässt sich für die maximalistische Definition und Abgrenzung der Phantastik Folgendes ableiten:<sup>37</sup>

Da das Übernatürliche [...] als konstitutives Merkmal unzureichend ist, greifen fast alle maximalistischen Bestimmungen (abgesehen von der üblichen Orientierung an den Naturwissenschaften) auf zusätzliche fiktionsexterne Kriterien zurück, um die ‘eigentliche’ phantastische Literatur von benachbarten Genres abzugrenzen. So wird die Angst, die der reale Leser angeblich bei der Lektüre phantastischer Texte vor dem Übernatürlichen empfindet, als Eigenschaft des Genres angesehen [...].<sup>38</sup>

## 2.2 Minimalistische Definitionsansätze

Den maximalistischen Definitionsansätzen stehen die minimalistischen Positionen gegenüber. Bereits im 19. Jahrhundert beginnt sich eine minimalistische Strömung herauszukristallisieren.<sup>39</sup>

Besondere Bedeutung bei der Herausbildung der minimalistischen Phantastik-Position kommt Tzvetan Todorov und seiner strukturalistischen Abhandlung *Einführung in die fantastische Literatur* (1970) zu. Nachfolgende ForscherInnen auf dem Gebiet der phantastischen Literatur kamen nicht umhin, sich mit Todorovs Ansatz – in zustimmender oder ablehnender Weise – auseinanderzusetzen.<sup>40</sup> Todorov lieferte ein Modell, das phantastische Literatur nicht mehr primär motivorientiert definiert und ebenso wenig über ästhetische Kategorien (zum Beispiel das Hässliche, das Skurrile). Stattdessen werden charakteristische narrative Strukturen herangezogen.<sup>41</sup> Das Phantastische ist nach Todorov in literarischen Texten dann gegeben, wenn eine Unschlüssigkeit der LeserInnen in Bezug auf die Erklärung der Geschehnisse im Text besteht. Es herrscht also ein Ordnungskonflikt zwischen einer übernatürlichen Erklärung der Ereignisse und einer natürlichen. Wird dieser Konflikt zugunsten einer der beiden Erklärungsweisen aufgelöst, so wird das Genre der

---

<sup>36</sup> Ebd., S. 53.

<sup>37</sup> Vgl. Durst (2010), S. 32.

<sup>38</sup> Ebd.

<sup>39</sup> Vgl. ebd., S. 39.

<sup>40</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 43.

<sup>41</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 888.

Phantastik verlassen und es liegt, je nach Erklärungsweise, das Wunderbare oder das Unheimliche vor. Das Phantastische besteht also in dem, was Todorov als „hésitation“ (Unschlüssigkeit) bezeichnet.<sup>42</sup>

Todorov selbst postuliert in seiner Abhandlung auch eine zeitliche Begrenztheit<sup>43</sup> sowie das Ende der Gattung Phantastik.<sup>44</sup> Für den Autor ist die Phantastik zeitlich auf das ausgehende 18. Jahrhundert und das 19. Jahrhundert begrenzt, da erst durch ein naturwissenschaftliches Weltbild ein Bezugssystem für natürlich/naturwissenschaftlich und übernatürlich geschaffen wurde. Sie endete mit dem Aufkommen der Psychoanalyse zu Anfang des 20. Jahrhunderts.<sup>45</sup> Freuds Psychoanalyse sei nach Todorov für das Ende der Phantastik verantwortlich, da durch die Psychoanalyse ihre Funktion, nämlich die literarische Verarbeitung von Tabus und gesellschaftlich Verpönten, hinfällig werde.<sup>46</sup>

An diesem Postulat wird jedoch kritisiert, dass Tabus einem zeitlichen und gesellschaftlichen Wandel unterliegen und sich mit dem Verlauf der Zeit andere Themen als im 18./19. Jahrhundert als gesellschaftlich inakzeptabel herauskristallisiert haben. Ebenso spricht auch die umfangreiche phantastische Literaturproduktion in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, also zur Blütezeit der Psychoanalyse, gegen Todorovs These.<sup>47</sup> Generell stößt Todorovs minimalistische Auffassung der Gattung Phantastik bei vielen TheoretikerInnen auf Missbilligung und Ablehnung:<sup>48</sup>

Jacquemin nennt Todorov (wenngleich augenzwinkernd) einen ‚Terroristen‘ und ‚Puristen‘, Berg bespöttelt ihn als ‚Strukturritter‘. Es drängt sich der Eindruck auf, daß die terminologische Normierung des minimalistischen Ansatzes als lästige Einschränkung angesehen wird (man glaubt, mit anderen Worten, auf klare Begriffe verzichten zu können), weshalb man den Wert der Untersuchung gern in Abrede stellt und den Autor mit abfälligen Bemerkungen überhäuft.<sup>49</sup>

Der wohl bekannteste Kritiker Todorovs ist Stanislaw Lem.<sup>50</sup> Lem bemängelt, dass die Einschränkung Todorovs einigen Gruppen phantastischer Werke, die sonst keiner anderen Gattung zugeordnet werden können, ihre Gattungszuordnung entziehe und sie somit „heimatlos“ mache. Daher hält Lem Todorovs Definition als Verallgemeinerung nicht für

---

<sup>42</sup> Vgl. Brittnacher / May (2013), S. 190.

<sup>43</sup> Vgl. ebd.

<sup>44</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 46.

<sup>45</sup> Vgl. Brittnacher / May (2013), S. 190.

<sup>46</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 47.

<sup>47</sup> Vgl. ebd.

<sup>48</sup> Vgl. Durst (2010), S. 47.

<sup>49</sup> Ebd.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 48.

praktikabel, sondern sieht die Beschränkung als zu eng an.<sup>51</sup> Des Weiteren kritisiert Lem, dass die Gattungszugehörigkeit eines Werkes bereits durch einen einzigen Satz zunichte gemacht werden könne, beispielsweise dadurch, dass der Protagonist am Ende des Werkes aus einem Traum erwacht.<sup>52</sup>

Durst findet diese Kritik unverständlich, „denn es dürfte einsichtig sein, daß ein Satz [...] die Einschätzung der erzählten Welt grundlegend verändert, da er die Gültigkeit des Wunderbaren widerlegt.“<sup>53</sup> Darüber hinaus kann bereits das Wegfallen oder Hinzufügen eines einzigen Satzes auch bei anderen Gruppen von Texten dazu führen, dass ein Text die Zugehörigkeit zu seiner Gattung verliert.<sup>54</sup>

Durst selbst gehört ebenfalls zu den AutorInnen, die eine minimalistische Auffassung der Phantastik vertreten. Er knüpft in präzisierender Weise an Todorovs Arbeit an. Durst versteht unter dem Begriff der Phantastik die Konkurrenz unterschiedlicher Realitäten innerhalb des Textes.<sup>55</sup>

Ph[antastik] wird nicht textextern als Verstoß gegen naturwissenschaftliche Plausibilitäten o. ä. definiert, sondern als Modus spezifischer textinterner Gestaltung des ‚Wunderbaren‘ gedeutete. Das ‚Reguläre/Realistische‘ Realitätssystem sei textintern dasjenige, welches seine Verfahrensbedingtheit verbirgt, und so tut, als wäre es so wie die außerliterarische Wirklichkeit [...]. Das ‚wunderbare Realitätssystem‘ hingegen erlaube die Bloßlegung von ‚wunderbaren‘ Ereignissen, Sequenzen und Figuren.<sup>56</sup>

An Todorov anknüpfend ist es auch bei Durst die Unschlüssigkeit zwischen eben diesem wunderbaren und dem realistischen Realitätssystem, die die Phantastik ausmacht.<sup>57</sup> Neben Durst schließen sich noch andere TheoretikerInnen, auch teils in modifizierender und präzisierender Weise, dem minimalistischen Ansatz und Todorov an, wie beispielsweise Brooke-Rose und Wörtche.<sup>58</sup>

---

<sup>51</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 48.

<sup>52</sup> Vgl. Durst (2010), S. 49.

<sup>53</sup> Ebd., S. 50.

<sup>54</sup> Vgl. Ebd.

<sup>55</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 888.

<sup>56</sup> Ebd., S. 888-889.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 889.

<sup>58</sup> Vgl. Durst (2010), S. 65-67.

## 2.3 Phantastische Genres

Welche Genres zu den Spielarten der Phantastik im weiteren Sinne gezählt werden, darüber herrscht Uneinigkeit innerhalb der Fachliteratur.

Frenschkowski führt neun phantastische Genres an: Er nennt das Kunstmärchen, das im 17. und 18. Jahrhundert entstanden ist und sich vom Volksmärchen klar unterscheidet. Als zweites Genre nennt er die „Gothic Novel“, die im Deutschen als Schauerroman bezeichnet wird und das dritte Genre bildet die klassische Gespenstergeschichte. Darüber hinaus zählt er die Utopie bzw. Dystopie und die „Alternate History“ zu den Spielarten des Phantastischen. Des Weiteren führt er Horror, Fantasy, Science Fiction sowie die Phantastik im engeren Sinne an.<sup>59</sup>

Anders verhält es sich hier bei der Autorin Rainer. Sie führt neben der phantastischen Literatur lediglich die drei Genres Fantasy, Science Fiction und Horror an, die sich aus ihren Wurzeln entwickelt haben.<sup>60</sup>

Frenschkowski weist darauf hin, dass sich die verschiedenen Genres seit ihrer Etablierung weiterentwickelt und weiter ausdifferenziert haben. In den letzten 50 Jahren ließ sich auch zunehmend der Trend erkennen, dass Genregrenzen oftmals aufgelöst werden.<sup>61</sup> Insbesondere die Fantasy- aber auch die Science Fiction-Literatur verzeichneten seit den 1960er Jahren einen großen Anstieg im Hinblick auf ihre Produktion sowie ihre weitere Ausdifferenzierung. Die Phantastik im engeren Sinne ist hingegen im Vergleich dazu etwas in den Hintergrund getreten.<sup>62</sup>

Aufgrund der teils differierenden Begriffs- und Genrebestimmungen im Fachdiskurs soll abschließend darauf hingewiesen werden, dass der vorliegenden Arbeit ein Verständnis von Phantastik im weiteren Sinne zugrunde liegt. Phantastik wird folglich als Überbegriff für verschiedene phantastische literarische Ausprägungen verstanden. Dazu zählen auch Fantasy und Science Fiction, welche in den nächsten beiden Kapiteln genauer beleuchtet werden.

---

<sup>59</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 892-893.

<sup>60</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 77.

<sup>61</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 893.

<sup>62</sup> Vgl. ebd., S. 897.

### 3 Fantasy

Der Terminus „Fantasy“ als Bezeichnung für eine literarische Gattung ist einer der jüngsten Bezeichnungen innerhalb des literarischen Diskurses.<sup>63</sup> Auch wenn es sich hierbei um ein vergleichsweise junges Genre handelt, besitzt die Fantasy-Literatur bereits viele Ausprägungen.<sup>64</sup> Hervorgegangen ist der Begriff nicht primär aus literaturwissenschaftlichen Abhandlungen, sondern zu seiner Herausbildung hat maßgeblich das Bedürfnis nach einer kategorisierenden und identifizierenden Bezeichnung vonseiten des Lesepublikums sowie des Verlagswesens beigetragen. Im Jahr 1949 wurde der Terminus „Fantasy“, wie er im heutigen Sinne verwendet wird, erstmals im *Oxford English Dictionary* verzeichnet.<sup>65</sup>

Fantasy-Literatur wird als eigenes Genre „in die Literarische Fantastik eingegliedert.“<sup>66</sup> Das Genre Fantasy an sich wurde jedoch noch nicht ausreichend definiert, wodurch sich auch eine Grenzziehung zu anderen literarischen Gattungen oder Ausprägungen des Phantastischen oftmals als schwierig erweist. Dadurch ist auch eine breite Grauzone entstanden.<sup>67</sup> Als Konsequenz erfolgt die Zuordnung vieler Publikationen zur Fantasy-Literatur oftmals eher auf einer relativ subjektiven Basis, auch wenn ein gewisser Kern des Genres durchaus eindeutig herausgestellt werden kann.<sup>68</sup>

Wird Fantasy-Literatur auf inhaltlicher Ebene definiert, so erschafft diese eine eigene fiktionale Realität mit oft vorindustriellen sozialen Gesellschaftsstrukturen.<sup>69</sup> Diese fiktionale Welt wirkt innerhalb des Werkes jedoch als realer Handlungsschauplatz und ist oftmals begleitet von einer eigenen Historie. Charakteristisch für Fantasy-Literatur sind auch Handlungselemente und Motive, die oftmals bis in die mittelalterliche und antike Tradition zurückreichen. Waffen, Transportmittel und Gerätschaften aus vorindustrieller Zeit sowie

---

<sup>63</sup> Vgl. Marzin, Florian F.: Quellen der Fantasy-Literatur. In: Alpers, Joachim (Hrsg.) et al.: Lexikon der Fantasy-Literatur. Erkrath: Fantasy Productions 2005, S. 10-16, hier: S. 10.

<sup>64</sup> Vgl. Abraham, Ulf: Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2012. [Grundlagen der Germanistik, Band 50], S. 128.

<sup>65</sup> Vgl. Rüster, Johannes: Fantasy. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 284-318, hier: S. 284.

<sup>66</sup> Abraham (2012), S. 128.

<sup>67</sup> Vgl. Marzin (2005), S. 10.

<sup>68</sup> Vgl. Rüster (2013), S. 292.

<sup>69</sup> Vgl. Friedrich, Hans-Edwin: Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1995. [IASL 7. Sonderheft], S. 348.

Wesen aus anderen Welten, Übersinnliches und Magisches sind ebenfalls charakteristische Elemente.<sup>70</sup>

Nach Friedrich weist Fantasy-Literatur oftmals folgende Erzählform auf:

[D]er phantastische, nichtrealistische Inhalt wird in realistischer Darstellung vermittelt. Anachronismen, gehobene Sprache, nominaler Realismus kennzeichnen die fiktionale Sekundärwelt. [...] Häufiges Organisationsprinzip der Erzählung ist die Quest, die sich als lineare Abfolge von Abenteuern mit einer Klimax am Schluß entfaltet. Häufig handelt es sich um Initiationsgeschichten.<sup>71</sup>

Charakteristische Funktion der Fantasy-Literatur ist das, was der Autor J.R.R. Tolkien in einem Aufsatz über diese Art von Literatur als Eukatastrophe bezeichnet, bei der die Figuren in der Sekundärwelt stellvertretend für die LeserInnen Erlösung sowie auch Trost erfahren.<sup>72</sup> „Letztlich ist es diese Kombination, die die Fantasy in ihrem Kern bis heute entscheidend prägt: Eine Anderswelt in mythischem Modus, die auf den globalen Sagenschatz rekurriert – und so dem Rezipienten in der Eukatastrophe Katharsis verschafft.“<sup>73</sup>

### 3.1 Subgenres

Rüster unterteilt das Fantasy-Genre in sechs Subgenres: High Fantasy, Sword and Sorcery, Dark Fantasy, Urban Fantasy, Social Fantasy und Science Fantasy.<sup>74</sup> Über diese sechs Unterkategorien wird im Folgenden ein kurzer Überblick gegeben.

Das beispielhafteste und auch ein genrekonstruierendes Werk der High Fantasy stellt J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* dar:<sup>75</sup>

Bis zum *flat character* vereinfachte Figurenzeichnungen und -konstellationen in einer gleichermaßen archaischen Welt werden mit einer farbig ausgestalteten Vielzahl an Fabelwesenkulturen konterkariert. Dazu passend besteht die Handlung in ihren Grundzügen aus einfachen Motiven, sehr häufig einer Campbellschen Queste. Deren Meisterung bedarf [...] in der Regel einer Kooperation der Kulturen [...].<sup>76</sup>

Diese Struktur ist vielfach zum maßgebenden Muster für High Fantasy-Romane geworden. Jedoch bleibt High Fantasy keineswegs nur in diesen simplen Strukturen verhaftet, wie sich beispielsweise an G.R.R. Martins High Fantasy-Reihe *A Song of Ice and Fire* (ab 1996)

---

<sup>70</sup> Vgl. Abraham (2012), S. 128-129.

<sup>71</sup> Friedrich (1995), S. 356.

<sup>72</sup> Vgl. Rüster (2013), S. 285.

<sup>73</sup> Ebd.

<sup>74</sup> Vgl. Rüster (2013), S. 286-291.

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 286.

<sup>76</sup> Ebd., S. 286-287.

zeigt. High Fantasy besteht oftmals aus umfassenden Romanzyklen, bedient sich Göttersagen und Helden- sowie Abenteuererzählungen stehen im Vordergrund. Zentrale Funktion der High Fantasy-Literatur ist die Eukatastrophe.<sup>77</sup>

Die Sword and Sorcery-Fantasy erzählt oftmals vom Konflikt zwischen KrigerInnen und KämpferInnen und Figuren oder Wesen, die magische Fähigkeiten besitzen. Beispielhaft für diese Art der Sword and Sorcery-Fantasy, die auch als „Heroic Fantasy“ bezeichnet wird, ist Robert E. Howards *The Conan Chronicles*.<sup>78</sup>

Neben der Heroic Fantasy lässt sich in der Subgattung auch eine Ausprägung der Sword and Sorcery identifizieren, die sich durch humorvolle Elemente auszeichnet und sich in der Erzählweise eher an dem Schelmenroman orientiert. Viele der frühen *Scheibenwelt*-Romane von Terry Pratchett stehen beispielsweise in dieser pikaristischen Tradition der Sword and Sorcery-Fantasy. Diese Gespaltenheit des Subgenres hat sich bis heute fortgesetzt. Wie bei der High Fantasy jedoch steht auch hier die bereits erwähnte Eukatastrophe im Zentrum der Erzählung.<sup>79</sup>

Während sich die High Fantasy und Sword and Sorcery-Literatur eher aus klassischen Volksstoffen speisen, orientiert sich die Dark Fantasy an der Tradition der Schauerromantik bzw. der „gothic fiction“ und knüpft somit an jüngere Erzähltraditionen an. Neben dem Figurenensemble, das bei der Dark Fantasy auch Vampire und Werwölfe sowie Geister und ähnliche Wesen umfasst, verändern sich auch die Charaktere und die Erzählmuster:<sup>80</sup> Die Dark Fantasy „augmentiert [...] die konventionellen Handlungsmuster hin zur Eukatastrophe mit denen nicht-phantastischer Literatur. Sie ersetzt sie nicht, jedoch nimmt sie dem Leser [...] [d]ie Gewissheit der Eukatastrophe.“<sup>81</sup> Darüber hinaus verschwimmt auch die vormalig klare Zuschreibung und Trennung von „gut“ und „böse“. Als Beispielwerke für Dark Fantasy können *Thomas Covenant, the Unbeliever* von Stephen R. Donaldson oder *Gods in Darkness: The Complete Novels of Kane* von Karl Edward Wagner genannt werden.<sup>82</sup>

Die Urban Fantasy gilt als die derzeit kommerziell erfolgreichste Ausprägung von Fantasy-Literatur und steht in phantastischer Art und Weise in der Tradition des (Groß-)Stadtromans.

---

<sup>77</sup> Vgl. ebd., S. 286-288.

<sup>78</sup> Vgl. ebd., S. 287.

<sup>79</sup> Vgl. ebd., S. 287-288.

<sup>80</sup> Vgl. ebd., S. 288.

<sup>81</sup> Ebd.

<sup>82</sup> Vgl. ebd.

Dem Setting dieser Erzählungen – der Stadt – kommt eine bedeutsame Rolle zu.<sup>83</sup> „In der Fiktionalisierung einer von Menschenhand geformten Umgebung ist das urbane Setting doppelt verfremdete Natur [...]“.<sup>84</sup> Die klassische Quest Struktur wird in der Urban Fantasy durch das integrieren moderner Städte erweitert. Neil Gaimans *Niemalsland* oder *Wächter der Nacht* von Sergej Luk’janenko sind Beispiele für Urban Fantasy-Literatur.<sup>85</sup>

Die Subkategorien Social Fantasy und Science Fantasy sind nah an der Grenze zum Science Fiction-Genre verortet. Bei der Social Fantasy steht statt dem Individuum nun das menschliche Sein und seine kollektiven Aspekte im Fokus. Die mythische Erzählweise wird mit Sozialkritik kombiniert, oft satirisch oder parodistisch. Diese beiden Aspekte sieht Rüster ansonsten eher als typisch für die Science Fiction. Darüber hinaus sind Werke dieser Genres oft in der Grauzone zu verzeichnen, wie beispielsweise Brian Aldiss mit seiner *Helliconia*-Trilogie. Rüster zählt Werke wie den *Erdsee*-Zyklus von Ursula K. Le Guin zur Social Fantasy oder die *Scheibenwelt*-Romane von Terry Pratchett. Der Science Fantasy sind Werke zuzuordnen, die sich oberflächlich mit Motiven der Science Fiction befassen, wie beispielsweise der Raumfahrt, hinter der sich jedoch nur eine phantastische Anderswelt versteckt. Angelehnt sind die Texte der Science Fantasy oft auch an die Sword and Sorcery-Tradition, weshalb hier auch von „sword and planet“ gesprochen wird. Als klassisches Beispiel ist hierfür der Autor Edgar Rice Burroughs zu nennen.<sup>86</sup>

### 3.2 Abgrenzungsversuche

„Will man Fantasy gegenüber anderen Gattungen abgrenzen, erliegt man schnell der Versuchung, dort Unterschiede zu suchen, wo keine sind.“<sup>87</sup> So lässt sich Fantasy-Literatur oft nur kaum oder gar nicht über die Motivebene oder das Figurenrepertoire von anderen Gattungen abgrenzen. Drachen sowie Zauberer und Hexen finden sich beispielsweise auch in Märchen und Sagen wieder. Dies zeigt, dass das Magische nicht das alleinige Abgrenzungsmerkmal darstellen kann, auch wenn dies zur Definition des Fantasy-Genres herangezogen wird. Selbiges gilt für das heldenhafte Element.<sup>88</sup>

---

<sup>83</sup> Vgl. ebd., S. 289.

<sup>84</sup> Ebd.

<sup>85</sup> Vgl. ebd.

<sup>86</sup> Vgl. ebd., S. 289-291.

<sup>87</sup> Marzin (2005), S. 10.

<sup>88</sup> Vgl. ebd.

Im Unterschied jedoch zu Science Fiction-Literatur beschäftigt sich Fantasy nicht mit technischen Elementen oder technischen Innovationen und extrapolierten Zukunftsvisionen. Zeitsprünge in der Fantasy-Literatur können sowohl in die Vergangenheit als auch in die Zukunft erfolgen. Dabei handelt es sich aber um Zeitsprünge, die auf vorindustrielle Umstände rekurren oder diese wiederbringen.<sup>89</sup>

Auch wenn das Figurenrepertoire der Fantasy dem des Märchens ähnelt, kann jedoch auch eine Abgrenzung dadurch getroffen werden. Während im Märchen Könige, Prinzessinnen, Hexen usw. als klassische Stereotype auftreten, besitzen diese Figuren innerhalb der Fantasy-Literatur individuelle Charakterzüge. Durch ihr Agieren beeinflussen sie den Handlungsverlauf und sind nicht nur auf ihre typischen Klischees reduziert. Auch die Formelhaftigkeit und die unbestimmte zeitliche Einordnung des Märchens fehlen der Fantasy-Literatur. Die Welten der Fantasy bringen oftmals ihre eigene Geschichtsschreibung mit, was eine konkrete zeitliche Einordnung des Geschehens in die fiktive Welt ermöglicht.<sup>90</sup>

Was Fantasy von phantastischen Erzählungen abgrenzt und diese Literatur zu einem phantastischen Genre macht, ist, dass sie durch ihre geschlossene Sekundärwelt als nicht-konfrontativ gilt.<sup>91</sup> Die fiktive Sekundärwelt mit ihren phantastischen Elementen wird als Realität im literarischen Werk angenommen,<sup>92</sup> eine in sich geschlossene Welt, die nicht über ihre Grenzen hinausgeht<sup>93</sup> und somit die Sekundärwelt nicht auf die Realität trifft. Jedoch haben sich auch Subgenres der Fantasy herausgebildet, bei denen eine solch strikte Trennung nicht greift. Diese Werke haben eine offene Sekundärwelt. Was sie von den phantastischen Erzählungen abgrenzt, ist die Art und Weise, wie die Sekundärwelt mit der Realität interagiert:<sup>94</sup> „Stellt diese nicht einen Handlungsraum für Abenteuer und Aufgaben, sondern einen gänzlich auf Kontrast zur Realität ausgelegten Gegenentwurf zu dieser dar, handelt es sich um das Genre Fantastische Erzählung.“<sup>95</sup>

---

<sup>89</sup> Vgl. ebd.

<sup>90</sup> Vgl. Mohr, Judith: Zwischen Mittelwelt und Tintenwelt. Zur Struktur fantastischer Welten in der Fantasy. Frankfurt am Main: Peter Lang 2012. [Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Band 72], S. 25.

<sup>91</sup> Vgl. Abraham (2012), S. 128.

<sup>92</sup> Vgl. Marzin (2005), S. 13.

<sup>93</sup> Vgl. Friedrich (1995), S. 354.

<sup>94</sup> Vgl. Mohr (2012), S. 25-26.

<sup>95</sup> Ebd., S. 26.

## 4 Science Fiction

Die Science Fiction ist ein literarisches Genre, das der phantastischen Literatur als eine ihrer Ausprägungen zugeordnet werden kann.<sup>96</sup> Wird nach einer konkreten Definition gefragt, so finden sich in der Fachliteratur zahlreiche verschiedene Begriffsbestimmungen. Gemeinsam ist diesen Definitionsversuchen zumeist, dass sie entweder zu allgemein oder zu spezifisch formuliert sind. Die Fülle an Definitionen spiegelt wider, dass Science Fiction ein Genre ist, in dem viele literarische Traditionen aus unterschiedlichen Zeiten zusammentreffen: Die Robinsonade und die Lügengeschichte, der Schauerroman, die Dystopie und viele andere Strömungen werden in der Science Fiction-Literatur fortgeschrieben.<sup>97</sup>

### 4.1 Definitionsversuche

Ein Beispiel für eine sehr enge Definition von Science Fiction sowie eine scharfe Abgrenzung von der Phantastik liefert Darko Suvin in seinem Werk *Poetik der Science Fiction*. Verfremdung und Erkenntnis sind bei Suvin die zentralen Elemente, durch die er Science Fiction-Literatur definiert.<sup>98</sup> Er plädiert für eine Begriffsbestimmung der Science Fiction „als *Literatur der erkenntnisbezogenen Verfremdung* [...]“.<sup>99</sup> Durch die Verfremdung findet bei Suvin eine Abgrenzung zum einen zur realistischen Literatur statt, zum anderen auch zum Mythos, zum Märchen und zu der Phantastik.<sup>100</sup> Suvin stellt eine Einteilung von Literatur auf und unterscheidet dabei, ob die Literatur verfremdet oder nicht verfremdet ist und ob es sich um Literatur handelt, die auf Erkenntnis bezogen ist oder nicht.<sup>101</sup>

Darüber hinaus lassen sich in der Fachliteratur viele Definitionen finden, die kein so enges Schema wie Suvins Begriffsdefinition aufweisen. Wolfgang Jeschke liefert beispielsweise folgende Begriffsbestimmung:

---

<sup>96</sup> Vgl. Innerhofer, Roland: Science Fiction. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013 B, S. 318-328, hier: S. 318.

<sup>97</sup> Vgl. Alpers, Hans-Joachim / Fuchs, Werner / Hahn, Ronald M. / Jeschke, Wolfgang.: Lexikon der Science Fiction Literatur. Erweiterte und aktualisierte Neuauflage in einem Band. München: Wilhelm Heyne Verlag 1988, S. 26-27.

<sup>98</sup> Vgl. Fischer, Jens Malte: Literatur zwischen Traum und Wirklichkeit. Studien zur Phantastik. Wetzlar: Förderkreis Phantastik 1998. [Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Band 25], S. 16.

<sup>99</sup> Suvin, Darko: Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1979. [Phantastische Bibliothek, Band 31], S. 24.

<sup>100</sup> Vgl. ebd., S. 27.

<sup>101</sup> Vgl. ebd., S. 43.

Science Fiction [...] ist Ausdruck von Wünschen und Ängsten. Sie ist das Ausfabulieren von erhofften oder befürchteten Ereignissen, die zur Zeit ihrer Darstellung in der Realität nicht stattfinden konnten, weil sie auf historischen oder wissenschaftlichen oder technischen Voraussetzungen aufbauen, die nicht gegeben waren, deren Eintreten zwar nicht notwendigerweise zu erwarten, aber immerhin möglich war, weil sie nicht im Widerspruch zum geltenden wissenschaftlichen Weltbild standen.<sup>102</sup>

Ähnlich formuliert auch Roland Innerhofer bei der Beschreibung der Science Fiction: Das Genre „operiert gerade mit dem Antagonismus von Wirklichem und Möglichem, also dem, was ist, und dem, was sein könnte oder *sollte*: also von Beschreibung und Wunsch.“<sup>103</sup>

Gerhard Haas zufolge, der in seiner Formulierung ebenfalls in Teilen an Jeschke und Innerhofer erinnert, ist die Science Fiction durch drei Komponenten gekennzeichnet:

Neben Zukunftsdenken und magischem Denken in technischer Einkleidung tritt in einer definitorischen Beschreibung des Genres schließlich notwendig eine dritte Komponente. Die Darstellung dessen, was sein soll, oder dessen, vor dem man sich zu fürchten hat, schließt immer auch Kritik ein an dem, was ist.<sup>104</sup>

Neben diesen Definitionen lassen sich weiter die unterschiedlichsten Begriffserklärungen finden. Diese reichen von der Science Fiction als „Erweiterung einer Lüge“<sup>105</sup> über „rationale Spekulation“<sup>106</sup> bis hin zu dem, „was in den [...] Regalen der Buchhandlungen als S[cience] F[iction] angeboten wird“.<sup>107</sup>

Trotz aller Versuche, die Entstehung der Science Fiction auf den Einfluß einer bestimmten literarischen Gattung oder Epoche oder gar eines einzelnen Literaturwerks [...] zurückzuführen, läßt sich dieses Genre am besten als literarische Mischform verstehen, die Momente aus unterschiedlichen, einander zum Teil diametral entgegengesetzten literarischen Strömungen miteinander verschmolzen und in sich aufgenommen hat [...].<sup>108</sup>

Deshalb wird im Folgenden auch versucht, die Science Fiction anhand ihrer typischen Elemente festzumachen.

Zunächst ist die Grenzüberschreitung sowohl thematisches als auch gattungskonstituierendes Programm der Science Fiction-Literatur. Diese Grenzüberschreitungen sind jedoch von

---

<sup>102</sup> Alpers / Fuchs / Hahn / Jeschke (1988), S. 26.

<sup>103</sup> Innerhofer (2013 B), S. 318.

<sup>104</sup> Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres – Formen und Funktionen – Autoren. Frankfurt am Main: Peter Lang 2003. [Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Band 22], S. 102.

<sup>105</sup> Alpers / Fuchs / Hahn / Jeschke (1988), S. 26.

<sup>106</sup> Ebd.

<sup>107</sup> Ebd.

<sup>108</sup> Lorenz, Christoph F.: Science Fiction. In: Müller, Jan-Dirk (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band III: P-Z. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 412-414, hier: S. 413.

anderer Qualität als beispielsweise in der Phantastik im engeren Sinne. Sie werden so gestaltet, dass sie rational und plausibel mit den bekannten Naturgesetzen übereinstimmen. So lässt sich neben der Grenzüberschreitung auch eine Strategie der rationalen Erklärung als Charakteristikum der Science Fiction-Literatur identifizieren. Rationales Erkennen und Verstehen, selbst wenn dies noch so pseudo- oder parawissenschaftlich fundiert ist, wird den LeserInnen ermöglicht. Auch scheinbar Übernatürliches wird in der Science Fiction rational erklärt.<sup>109</sup>

Aus dieser Gestaltung der Grenzüberschreitungen lässt sich ein weiteres gattungskonstituierendes Merkmal ableiten: die (scheinbar) wissenschaftliche Plausibilität der Geschehnisse und eine Rationalisierungsstrategie in Bezug auf das Unmögliche.<sup>110</sup>

Christoph F. Lorenz verweist als Charakteristikum darauf, dass Science Fiction-Literatur eine Welt zeichnet, die sich von der wirklichen Lebenswelt der AutorInnen in wenigstens einem Element maßgeblich unterscheidet. Diese Unterschiede können technisch bedingt sein, aber sich auch in Disziplinen wie der Medizin, der Naturwissenschaft oder den sozialen Strukturen der fiktiven Realität manifestieren. Des Weiteren verweist er darauf, dass Science Fiction entweder in zeitlicher Ferne spielt oder aber in einer Gegenwart, die auf die eine oder andere Weise verfremdet ist.<sup>111</sup> Typisch ist „das Ausgreifen der S[cience] F[iction] in räumliche und zeitliche Ferne.“<sup>112</sup> Settings wie das Weltall oder die Zukunft sind charakteristisch für Science Fiction.<sup>113</sup>

Neben Robotern und künstlicher Intelligenz, Reisen durch die Zeit und das Weltall sind unter anderem technische Erfindungen, außerirdische und androide Lebensformen sowie virtuelle Welten charakteristische Themenbereiche des Genres.<sup>114</sup>

## 4.2 Abgrenzungsversuche

Die Überschreitung von Grenzen als Merkmal hat die Science Fiction auch mit der Phantastik im engeren Sinne gemeinsam. Die Rationalisierung der Grenzüberschreitungen ist es, durch die sich die Science Fiction abgrenzt. Der Einbruch des Übernatürlichen wird in der Science Fiction wissenschaftlich plausibel. Dadurch schafft sie statt des „Risses“,

---

<sup>109</sup> Vgl. Innerhofer (2013 B), S. 318-319.

<sup>110</sup> Vgl. ebd.

<sup>111</sup> Vgl. Lorenz (2007), S. 412.

<sup>112</sup> Innerhofer (2013 B), S. 319.

<sup>113</sup> Vgl. ebd.

<sup>114</sup> Vgl. ebd., S. 322.

durch den das Übernatürliche in der Phantastik in die Realität einbricht, eine Brücke, die das Unmögliche rational erklärbar und somit möglich erscheinen lässt.<sup>115</sup> Science Fiction „ist demzufolge mit dem Wunderbaren kompatibel und überschneidet sich darin mit anderen Genres der Phantastik im weiteren Sinn, während sie sich von ihnen durch die wissenschaftliche Motivierung des Wunderbaren unterscheidet.“<sup>116</sup> Im Gegensatz zur Phantastik im engeren Sinne zielt die Science Fiction auch nicht darauf ab, Schrecken oder Verunsicherung auszulösen.<sup>117</sup>

Durch diesen Legitimationsprozess des Wunderbaren grenzt sich die Science Fiction auch vom Genre der Fantasy ab. Während sich die Science Fiction naturwissenschaftlicher Experimente, technischer Elemente, wissenschaftlicher Sprache und dem Szientismus bedient, setzt die Fantasy auf detaillierter Darstellungsweisen, Konsistenz und Visualisierungen der von ihr beschriebenen Welten und deren BewohnerInnen sowie ihrer Kultur.<sup>118</sup> Sie verzichtet aber auf konkrete Erklärungsprozesse für Wunderbares, nimmt dieses als selbstverständlich an<sup>119</sup> und verzichtet somit auf Wissenschaftlichkeit.<sup>120</sup>

Ein sehr viel komplexeres Verhältnis weist die Science Fiction zur Utopie auf. Auch wenn dies von manchen Positionen abgestritten wird, so gilt die Utopie weithin als Vorläufer der Science Fiction.<sup>121</sup> Sabine Vollprecht beschreibt das Verhältnis als uneindeutig und bezeichnet die Science Fiction „sowohl als Tochter [als] auch Schwägerin der Utopie.“<sup>122</sup>

Als deutlichsten Unterschied zwischen literarischer Science Fiction und der literarischen Utopie bzw. Dystopie hebt Innerhofer den handlungsbetonten Charakter der Science Fiction hervor. Durch die Handlungsorientierung werden die Ordnungsverhältnisse, wie sie bei der Utopie bzw. Dystopie herrschen, in der Science Fiction aufgebrochen. Handlung steht in der Science Fiction zumeist über dem beschreibenden und dem reflektierenden Moment.<sup>123</sup>

---

<sup>115</sup> Vgl. Innerhofer (2013 B), S. 318.

<sup>116</sup> Ebd., S. 319.

<sup>117</sup> Vgl. Rainer (2014), S. 84.

<sup>118</sup> Vgl. Frenschkowski (2012), S. 890.

<sup>119</sup> Vgl. Innerhofer (2013 B), S. 319.

<sup>120</sup> Vgl. Lorenz (2007), S. 412.

<sup>121</sup> Vgl. Friedrich (1993), S. 127.

<sup>122</sup> Vollprecht, Sabine: SCIENCE-FICTION für Kinder in der DDR. Stuttgart: Hans-Dieter Heinz 1994. [Stuttgarter Arbeiten zur Germanistik, Nr. 285], S. 17.

<sup>123</sup> Vgl. Innerhofer (2013 B), S. 319-322.

Friedrich weist darauf hin, dass in Science Fiction-Literatur durchaus Bestandteile der Utopie miteinbezogen werden.<sup>124</sup> Umgekehrt bezieht auch die literarische Utopie bzw. Dystopie vermehrt Science Fiction-Elemente mit ein.<sup>125</sup> Kuon stellt dabei aber fest, dass die Gattung Utopie dadurch in Gefahr gerät, „zu einer Untergattung der Science Fiction zu werden, die sich von dieser nur durch die bildhafte Ausgestaltung und kontroverse Reflexion komplexer Gesellschaften unterscheidet.“<sup>126</sup>

---

<sup>124</sup> Vgl. Friedrich (1995), S. 127.

<sup>125</sup> Vgl. Kuon, Peter: Utopie/Dystopie. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 328-335, hier: S. 335.

<sup>126</sup> Ebd.

## 5 Phantastische Kinder- und Jugendliteratur

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit phantastischer Kinder- und Jugendliteratur nahm ihren Anfang in den 1950er Jahren.<sup>127</sup> Herausgebildet hat sie sich jedoch bereits zeitgleich mit der phantastischen Literatur für erwachsene LeserInnen. Ihre Entstehung kann also zeitlich in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts angesetzt werden.<sup>128</sup>

Wie bereits dargestellt wurde, hat die Phantastik viele Erscheinungsformen. Diese Tatsache macht auch vor der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur nicht halt. Auch hier lässt sich eine große Vielfalt an oftmals heterogenen Texten finden, wodurch ihre Definition sowie die Abgrenzung und Zuordnung von Texten nicht immer einheitlich ausfallen.<sup>129</sup>

Nach Klingberg weisen die modernen Publikationen im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur sowohl realistische als auch naturalistische Tendenzen auf, die sich beispielsweise in Motiven wie Krieg, Rassismus oder auch Familienkrisen äußern. Darüber hinaus findet sich aber ebenso das Wunderbare und Phantastische sowie das Surrealistische und Unsinnige in der modernen Kinder- und Jugendliteratur.<sup>130</sup>

Über die Intention und Botschaft der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur hält er außerdem Folgendes fest:

Die [...] Kinder- und Jugenderzählungen [...] erzählen in ihrer Ganzheit, ohne es allzu deutlich hervorzuheben, von menschlichen Eigenschaften, Bedürfnissen und Problemen, von unseren Idealen und Hoffnungen [...] von gewaltigen Abenteuern, aber auch von der Komplexität des menschlichen Charakters und davon, wie man lernt, Verantwortung zu übernehmen. [...] Die Meinung, die phantastische und mythische Kinder- und Jugenderzählung könne als ‚nicht-realistische‘ Literatur nicht ‚Wahrheit‘ vermitteln, ist in diesem Sinne unhaltbar. [...] Diese Genres der Kinder- und Jugendliteratur sind Medien, in denen vielleicht nicht enzyklopädisches Wissen, wohl aber die Wahrheit vom Menschen und seiner Welt weitergegeben wird.<sup>131</sup>

---

<sup>127</sup> Vgl. Weinkauff, Gina / Glasenapp, Gabriele von: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh 2018, S. 96.

<sup>128</sup> Vgl. Ewers, Hans-Heino: Kinder- und Jugendliteratur. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 249-257, hier: S. 249.

<sup>129</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 96.

<sup>130</sup> Vgl. Klingberg, Göte: Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur: Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Reclam 1976, S. 220-241, hier: S. 220.

<sup>131</sup> Ebd., S. 239-240.

## 5.1 Definitionsansätze

In der Entwicklungsgeschichte der modernen Kinder- und Jugendliteratur lassen sich zwei verschiedene Entwicklungszweige erkennen: die surreal-komische und die phantastische Literatur.<sup>132</sup>

Während die phantastische Kinder- und Jugendliteratur durch das konstitutive Element des Aufeinandertreffens von Wunderbarem und Realem, meist in Form von zwei konträren Welten, gekennzeichnet ist, entfällt dieses Element bei der surreal-komischen Erzählung. Die Geschehnisse der surreal-komischen Erzählung haben ihren Schauplatz in der vertrauten Alltagswelt der LeserInnen.<sup>133</sup> Das Übernatürliche ist also genuiner Bestandteil der realen Welt und wird von kindlichen Figuren ebenso wie von erwachsenen Figuren wahrgenommen und als natürlich gegeben empfunden.<sup>134</sup>

Im Fachdiskurs sind unterschiedliche Ansichten darüber vertreten, ob die surreal-komische Kindererzählung zur Phantastik für Kinder und Jugendliche gezählt werden soll oder nicht. An Klingberg anschließend spricht sich Ewers ebenfalls dafür aus, die surreal-komische Kindererzählung als eigenständige Gattung der Kinder- und Jugendliteratur aufzufassen, da ihr der für die Phantastik konstitutive Antagonismus von Realem und Übernatürlichem fehlt.<sup>135</sup>

Klingberg grenzt neben dem surreal-komischen noch einen weiteren Zweig der Kinder- und Jugendliteratur von dem der Phantastik ab – die mythischen Erzählungen. Diese unterscheiden sich von den phantastischen Kinder- und Jugenderzählungen dadurch, dass sie ihren Schauplatz ebenfalls nur in einer einzigen Welt haben. Handlungsort ist eine mythische Welt, die im Gegensatz zur Welt der surreal-komischen Erzählung jedoch logischen Aufbau besitzt.<sup>136</sup> Die mythische Welt zeichnet sich auch dadurch aus, dass sie nicht die reale Alltagswelt der LeserInnen ist.<sup>137</sup>

Analog dazu definiert die Autorin Nikolajeva die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ebenfalls über das Strukturmerkmal der zwei Welten und ihrer Begegnung. Sie identifiziert durch dieses Merkmal drei Formen. Diese unterscheiden sich durch die Art des

---

<sup>132</sup> Vgl. ebd., S. 222.

<sup>133</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 97.

<sup>134</sup> Vgl. ebd.

<sup>135</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 252.

<sup>136</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 97-98.

<sup>137</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 227.

Aufeinandertreffens der übernatürlichen Welt, welche von Nikolajeva als Sekundärwelt bezeichnet wird, und der primären, alltäglichen Welt.<sup>138</sup>

Die erste Form der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur zeichnet sich dadurch aus, dass der Schauplatz nur auf die Sekundärwelt begrenzt ist, aus der auch das gesamte Figurenarsenal stammt. Eine Primärwelt ist bei dieser Art nicht vorhanden. Diese Ausprägung der kinder- und jugendliterarischen Phantastik erinnert an die Strukturmerkmale der Fantasy<sup>139</sup> und entspricht Klingbergs Kategorie der mythischen Erzählung.<sup>140</sup>

Für die zweite Form ist die Begegnung der primären und der sekundären Welt kennzeichnend. Auch ein Wechseln der Akteure zwischen der realen und der wunderbaren Welt findet bei dieser Art statt.<sup>141</sup> Dieser Form entspricht bei Klingbergs Kategorisierung die phantastische Erzählung, in der zwei verschiedene Welten nebeneinander stehen und sich begegnen.<sup>142</sup>

Bei der dritten Form ist der Schauplatz der Handlung auf die primäre Welt beschränkt. In der bekannten Alltagswelt gibt es Elemente aus der übernatürlichen Welt, die jedoch nicht als eigener Schauplatz in Erscheinung tritt.<sup>143</sup> Diese Erzählform hat ihre Entsprechung in der surreal-komischen Kindererzählung bei Klingberg.<sup>144</sup>

Es lässt sich jedoch sagen, dass eine solche Kategorisierung und die damit einhergehende Zuordnung von Werken der Kinder- und Jugendliteratur eine idealtypische Vorstellung ist, die sich in der Praxis oftmals nicht so eindeutig umsetzen lässt. Dies gilt vor allem für Werke der modernen Kinder- und Jugendliteratur, bei denen sich mitunter auch eine Mischung aus Elementen aller drei eben genannten Erzählformen finden lässt.<sup>145</sup>

Abraham identifiziert bei vielen der kindlichen und jugendlichen ProtagonistInnen im 20. und 21. Jahrhundert übereinstimmende Merkmale: Allen ist gemeinsam, dass sie besondere Fähigkeiten besitzen,<sup>146</sup> „tragen aber gleichzeitig ein Stigma.“<sup>147</sup> Dieses äußert sich

---

<sup>138</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 103.

<sup>139</sup> Vgl. ebd., S. 103-104.

<sup>140</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 227.

<sup>141</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 104.

<sup>142</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 222.

<sup>143</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 104.

<sup>144</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 252.

<sup>145</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 104-105.

<sup>146</sup> Vgl. Abraham (2012), S. 141.

<sup>147</sup> Ebd.

beispielsweise durch den Verlust der Eltern oder eines Elternteiles, wodurch die Kinder und Jugendlichen häufig auf sich alleine gestellt sind. Die Abenteuer und Herausforderungen können sie mithilfe ihrer besonderen Fähigkeiten oder helfender Figuren, die ihnen beistehen, meistern. Die ProtagonistInnen können selbst als Mischwesen aus Kindern bzw. Jugendlichen und dem Wunderbaren gesehen werden.<sup>148</sup>

## 5.2 Entwicklungsgeschichte

Historisch gesehen lassen sich die Anfänge und Wurzeln der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur in der Romantik finden.<sup>149</sup> Den Ursprung der kinderliterarischen Phantastik bildete die Umgestaltung des Feenmärchens in der späten Romantik. Stand im Feenmärchen des 18. Jahrhunderts die Liebe und Vereinigung von Figuren der diesseitigen Welt mit Jenseitsfiguren im Zentrum, so nahm die Präsenz dieser Thematik nach und nach durch die Umgestaltung ab und verschwand schließlich vollständig. An ihre Stelle trat das Motiv der Freundschaft zwischen einer kindlichen Figur aus der Primärwelt und einer ebenfalls oftmals kindlichen Figur aus der phantastischen Welt.<sup>150</sup>

Auch wenn die Ursprünge der klassischen phantastischen Kindererzählung auf die deutsche Romantik zurückgeführt werden können, so fand die populärste Rezeption zunächst außerhalb des deutschen Sprachraums, hauptsächlich in England, statt. AutorInnen wie Lewis Carroll, George MacDonald und Edith Nesbit waren in ihrem Schreiben von E.T.A. Hoffmanns kinderliterarischem Schaffen beeinflusst.<sup>151</sup> Darüber hinaus leistete auch der dänische Schriftsteller Hans Christian Andersen mit seinen phantastischen Erzählungen großen Beitrag zur Formung der Kinder- und Jugendliteratur des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts.<sup>152</sup>

Die hier beschriebene Phase und die Erzählmodelle werden im späteren literaturwissenschaftlichen Diskurs als die Phase der klassischen kinderliterarischen Phantastik bezeichnet.<sup>153</sup>

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kann eine Art Neubeginn der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs festgestellt werden.

---

<sup>148</sup> Vgl. Abraham (2012), S. 141.

<sup>149</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 109.

<sup>150</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 249-250.

<sup>151</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 109.

<sup>152</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 251.

<sup>153</sup> Vgl. ebd., S. 252.

Vielfach orientierte sich die Kinder- und Jugendliteratur der 1950er Jahre an der Forderung nach Räumen ohne pädagogische Ansprüche, also an der Forderung nach Literatur, die lediglich dem Lesevergnügen diene und frei von Erziehungsaufgaben war. Der Großteil der in den 1950er aber auch in den 1960er Jahren publizierten phantastischen Kinder- und Jugendliteratur orientierte sich daran und sollte dem jungen Lesepublikum als Ablenkung vom realen Alltagsleben dienen.<sup>154</sup>

Daneben ließen sich in diesen beiden Jahrzehnten noch zwei weitere Strömungen erkennen: Eine der weiteren Ausprägungen begann bereits durch den Einbezug realer kindlicher Probleme psychologische Tendenzen aufzuweisen.<sup>155</sup> Entwicklungspsychologische Aufgaben, die mit dem Heranwachsen und der Adoleszenz einhergehen, wurden zum Thema.<sup>156</sup> Kinderliterarische Phantastik wurde zur Entlastung für Heranwachsende von ihren Problemen und Ängsten. Die andere Strömung zeichnete sich durch untypische Elemente für diese Zeit aus. Texte, die auch als politische Gleichnisse und somit gesellschaftskritisch gedeutet werden können, wurden publiziert. Diese Strömung fand ihre weitere Fortsetzung und Etablierung in den 1970er Jahren.<sup>157</sup>

In den 1960er und den 1970er Jahren kristallisierte sich eine weitere Wende heraus. Damit einhergehend wurden die beschriebenen Erzählstrukturen der klassischen kinderliterarischen Phantastik in der modernen Phantastik überwunden.<sup>158</sup> Ursächlich für diesen Wandel war die Veränderung der Auffassung von Kindheit. Das Bild der Kinder als autonome und den Erwachsenen gleichgestellte Individuen setzte sich in den 1970er Jahren gänzlich durch. Dadurch geriet auch die Annahme von Kindheit als vermeintlich heile Welt, welche bis dato oftmals in der kinderliterarischen Phantastik gezeichnet wurde, in scharfe Kritik.<sup>159</sup> „Auf die als mündig erklärten Kinder kamen auch die Lasten moderner Individualisierung zu: Vereinsamung, Unsicherheit, Zerrissenheit und Wahrnehmungsspaltung.“<sup>160</sup> Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur rückte dadurch in die Nähe der phantastischen Literatur für Erwachsene. Dies manifestierte sich auch in den vermehrt auftretenden Horror- und Schauerelementen. Die bis dahin vorherrschenden Hemmungen, solche Elemente einzusetzen bzw. Bestrebungen, diese abzuschwächen,

---

<sup>154</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 109-111.

<sup>155</sup> Vgl. ebd., S. 111.

<sup>156</sup> Vgl. Abraham (2012), S. 136.

<sup>157</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 111.

<sup>158</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 252.

<sup>159</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 112.

<sup>160</sup> Ewers (2013), S. 253.

nahmen ab.<sup>161</sup> Die Forderung der 1970er Jahre, die an die Kinder- und Jugendliteratur gestellt wurde, war die Forderung nach gesellschaftskritischer Aufklärung sowie Enttabuisierung. Somit hielt Politik ebenso wie Zeitkritik Einzug in die kinder- und jugendliterarische Phantastik. Dies führte seit diesem Jahrzehnt ebenfalls zu einer Annäherung von phantastischer und realistischer Kinder- und Jugendliteratur.<sup>162</sup>

Auch Ewers hält im Hinblick auf die Entwicklung der modernen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur fest, dass im späten 20. Jahrhundert sowie auch im 21. Jahrhundert eine Annäherung an die allgemeine phantastische Literatur und damit einhergehend auch an deren Motive, stattgefunden hat.<sup>163</sup>

Seit dem späten 20. Jahrhundert hat sich die phantastische Kinder- und Jugendliteratur auf internationaler Ebene zu einem der populärsten Genres entwickelt. Dabei umfasst sie durchaus Werke, die auch für erwachsene RezipientInnen Lesevergnügen bieten.<sup>164</sup>

### 5.3 Motive

In der phantastischen Literatur für Kinder und Jugendliche lässt sich eine Vielzahl an charakteristischen Motiven finden, durch welche die diesseitige Welt mit der phantastischen Jenseitswelt in Kontakt tritt.<sup>165</sup> Im folgenden Kapitel wird eine Auswahl dieser Motive aufgelistet und genauer ausgeführt.

Zunächst kann das Motiv der Schwelle genannt werden, die die realistische Welt mit der phantastischen Welt verbindet und einen Übergang zu dieser herstellt. In der kinderliterarischen Phantastik lassen sich vielfältige Ausgestaltungen eines solchen Übergangs finden. Phantastische Schwellen können zeitlich begrenzt oder von permanenter Dauer sein. Solche Schwellen können beispielsweise der Tod, bestimmte Bewusstseinszustände wie der Traum, bestimmte Eigenschaften, Türen oder magische Gegenstände sein, die einen Übertritt von der Primär- in die Sekundärwelt ermöglichen. Gerade bei diesem Motiv lässt sich auch durch neue Medien und fortschreitende Technik die Entwicklung beobachten, dass andere Varianten der phantastischen Schwelle in Erscheinung treten.<sup>166</sup>

---

<sup>161</sup> Vgl. ebd.

<sup>162</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 112.

<sup>163</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 254.

<sup>164</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 230-231.

<sup>165</sup> Vgl. ebd., S. 231.

<sup>166</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 105.

„Eng mit dem Motiv der phantastischen Schwelle verbunden ist das Motiv der Reise zwischen primärer und sekundärer Welt [...].“<sup>167</sup> Auch die Reise kann unterschiedlich ausgestaltet sein: Es kann sich um eine einmalige Reise handeln, also um einen linearen Reisevorgang von der Primärwelt in die Sekundärwelt. Bei der zirkulären Ausgestaltung findet eine Reise in die phantastische Welt sowie auch die Rückkehr in die reale Welt statt. Handelt es sich um eine schleifenförmige Gestaltung, so ist es möglich, dass die Figuren beliebig oft von der Primärwelt in die Sekundärwelt und wieder zurück reisen.<sup>168</sup> Dabei kann das Motiv auch so gestaltet werden, dass die Figur nicht von einer realistischen in eine phantastische Welt reist, sondern dass innerhalb der realistischen Alltagswelt gereist wird. Hierbei kann es sich entweder um eine Reise durch den Raum oder durch die Zeit handeln.<sup>169</sup>

Das Auftreten von lebendigem Spielzeug in der Alltagswelt ist ebenfalls ein beliebtes Motiv. Dem Motiv der belebten Spielsachen kommt in der kinderliterarischen Phantastik eine bedeutende Rolle zu, da es unmittelbar an die reale Lebenswelt der kindlichen LeserInnen anknüpft. Darüber hinaus lässt sich das Motiv auch in der Form finden, dass lebendige Gegenstände in den Erzählungen auftreten, bei denen es sich nicht um Kinderspielzeug handelt.<sup>170</sup>

Ebenfalls bereits bei E.T.A. Hoffmann anzutreffen ist das Motiv des fremden Kindes, für das sein Werk *Das fremde Kind* namensgebend war. Bei dem fremden Kind handelt es sich um eine Kinderfigur, die aus einer unbekannten Welt in die vertraute Alltagswelt eintritt.<sup>171</sup> Heute finden sich zahlreiche Varianten des Motivs in der modernen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur.<sup>172</sup>

Ein weiteres Motiv stellen die sogenannten Miniaturgesellschaften dar.<sup>173</sup> Es handelt sich dabei um Gesellschaften, die neben jener der Alltagswelt existieren,<sup>174</sup> deren Existenz aber von der menschlichen Alltagsgesellschaft oftmals nicht bemerkt wird – zumindest nicht von dem erwachsenen Figurenarsenal.<sup>175</sup> Klingberg führt als Beispiel hier Miniaturmenschen

---

<sup>167</sup> Ebd.

<sup>168</sup> Vgl. ebd., S. 105-106.

<sup>169</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 233.

<sup>170</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 107.

<sup>171</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 231.

<sup>172</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 108.

<sup>173</sup> Vgl. ebd., S. 107.

<sup>174</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 231.

<sup>175</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 107-108.

wie die Heinzelmannchen an,<sup>176</sup> während Weinkauff und Glasenapp betonen, dass die Miniaturgesellschaft nicht von der Größe ihrer Mitglieder abhängig sei. Was sie zur Miniaturgesellschaft macht, ist die menschliche Handlungsweise ihrer Mitglieder. So können beispielsweise auch Spielsachen Miniaturgesellschaften bilden.<sup>177</sup>

Neben den bereits genannten Motiven sind auch tierische Figuren, die aus der phantastischen Welt stammen und in der Alltagswelt auftauchen, häufig anzutreffen. Dort bekleiden sie die Rolle des Helfers und können magische Fähigkeiten besitzen. Klingberg führt weiters auch den Kampf zwischen guten und bösen Mächten als charakteristisches Motiv an. Dieser Kampf kann entweder in der phantastischen Welt stattfinden oder von phantastischen Figuren in der Primärwelt ausgefochten werden.<sup>178</sup>

Weinkauff und Glasenapp fügen dieser Liste noch das Motiv des Traumes und des Spiegels hinzu.<sup>179</sup>

Seit der Annäherung der kinderliterarischen Phantastik an die klassische Phantastik für erwachsene LeserInnen zählen auch die Motive des Werwolfes und des Vampirs zum Standardinventar der modernen phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Während im 19. Jahrhundert die Liebes- und Erotikthematik vollends durch die Umformung des Feenmärchens verschwand, verzeichnete die phantastische Jugendliteratur im ausgehenden 20. Jahrhundert und vor allem im 21. Jahrhundert einen großen Aufschwung an Publikationen, die diese Thematik wieder aufgreifen und mit dem Werwolf und insbesondere dem Vampir kombinieren.<sup>180</sup>

#### 5.4 Science Fiction & Fantasy für Kinder und Jugendliche

Im Hinblick auf die Entwicklung von Science Fiction-Literatur für Kinder und jugendliche LeserInnen zeigt sich eine historische Rekonstruktion als schwierig. Dies hat den Grund, dass Science Fiction-Literatur, die eigens für Kinder und Jugendliche konzipiert war, bis auf wenige Werke erst ab den 1950er Jahren publiziert wurde. Während zunächst eine Zunahme an kinder- und jugendliterarischen Publikationen in diesem Genre verzeichnet wurde, kam

---

<sup>176</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 231.

<sup>177</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 107-108.

<sup>178</sup> Vgl. Klingberg (1976), S. 232-233.

<sup>179</sup> Vgl. Weinkauff / Glasenapp (2018), S. 106.

<sup>180</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 254.

es anschließend jedoch wieder zu einem Abfall der Publikationszahlen.<sup>181</sup> Von einer weiten Verbreitung und somit Etablierung von Science Fiction-Literatur für Kinder und Jugendliche kann erst in den 1970er Jahren gesprochen werden.<sup>182</sup> Auf das große Interesse an diesem Genre seitens des jungen Lesepublikums reagierte der literarische Markt auch mit Publikationen in Form von Comics.<sup>183</sup>

Ebenso wie die Science Fiction war auch die Fantasy-Literatur ursprünglich nicht für ein junges bzw. jugendliches Lesepublikum konzipiert, auch wenn dies fälschlicherweise zum Teil angenommen wird. Gründe dafür liegen zum einen in dem Vorurteil, dass nicht-realistische Literatur generell der Kinder- und Jugendliteratur zuzuordnen sei. Zum anderen liegt dies daran, dass Fantasy-Werke teils mit kindlichen bzw. jugendlichen Heldenfiguren ausgestattet sind, was diese Publikationen jedoch nicht automatisch als für ein junges Lesepublikum geeignet qualifiziert. Generell steht die Frage im Forschungsdiskurs noch offen, ob sich Fantasy-Literatur, die speziell für jüngere Kinder geschrieben wird, schon entwickelt hat. Bereits klar herauskristallisiert haben sich demgegenüber Fantasy-Publikationen eigens für jugendliche LeserInnen sowie ältere Kinder. Etwa seit 1995 kann sogar davon gesprochen werden, dass im jugendliterarischen Angebot die Fantasy-Literatur eine Vormachtstellung besitzt. Maßgeblich zu dieser Entwicklung dürfte J.K. Rowlings *Harry Potter*-Reihe beigetragen haben.<sup>184</sup>

Festzuhalten ist, dass Fantasy-Literatur jedoch längst nicht mehr nur den Lebensabschnitt der Kindheit bzw. die Adoleszenz thematisiert. Mit der zunehmenden Verbreitung der Fantasy als Kinder- und Jugendlektüre ging auch ein Themenwechsel einher. Themen und Figuren der Kindheit und der Jugend wurden zunehmend durch altersunspezifische ersetzt:<sup>185</sup>

An die Stelle von psychologisch-realistischen Kinder- und Jugendfiguren treten – sei es kindliche, jugendliche oder erwachsene – Heroen- und Herrscherfiguren, Fabelwesen und mythische Gestalten. Es geht nicht mehr um die Bewältigung altersspezifischer Probleme, um die Eroberung von kindlichen und jugendlichen Freiräumen, sondern um die Abwehr und Niederwerfung feindlicher Mächte, um die Rettung der Erde vor Katastrophen u. dgl. m.<sup>186</sup>

---

<sup>181</sup> Vgl. Fischer, Dietrich: Detektivgeschichte und Science Fiction als Jugendliteratur (Aspekte des Jugendbuchs). In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur: Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Reclam 1976, S. 289-311, hier: S. 302.

<sup>182</sup> Vgl. ebd., S. 309.

<sup>183</sup> Vgl. ebd., S. 303.

<sup>184</sup> Vgl. Ewers (2013), S. 256.

<sup>185</sup> Vgl. ebd.

<sup>186</sup> Ebd.

## 6 Der Motivbegriff

Um das Motiv der literarischen Zeitreise in Romanen der Kinder- und Jugendliteratur zu untersuchen, soll zunächst geklärt werden, was unter dem Begriff eines literarischen Motivs verstanden wird. Bei dem Versuch der Klärung und Abgrenzung des Begriffs zeigt sich die Herausforderung, dass es sich hierbei um einen Terminus handelt, der in der Motivforschung auf unterschiedliche und vielfältige Weise definiert wird.<sup>187</sup>

Vor dem Hintergrund dieser heterogenen Begriffsbestimmungen werden im Folgenden einige Motivdefinitionen verschiedener AutorInnen genauer beleuchtet.

### 6.1 Definition

Motive lassen sich bereits vor schriftlichen Überlieferungen, beispielsweise in mündlich weitergegebenen Märchen und Mythen, finden. Dies macht das Motiv zu einer weitaus älteren Erscheinung als seinen literaturwissenschaftlichen Begriff. Vorangetrieben wurde die Motivforschung durch die Volksliteraturforschung sowie die Komparatistik.<sup>188</sup>

Im 18. Jahrhundert fand der Begriff des Motivs erstmals Anwendung in der Kunst. Zuerst wurde er im musikalischen Bereich verwendet, wo er in der *Encyclopédie* von 1765 zunächst als Terminus für eine Einheit innerhalb einer Komposition verwendet wurde.<sup>189</sup> Danach fand er auch in der Malerei Anwendung und wurde schließlich durch Johann Wolfgang von Goethe als Terminus im Zusammenhang mit Literatur eingeführt.<sup>190</sup> Im europäischen Sprachraum war es auch Goethe, der einen großen Beitrag dazu leistete, dass sich der Begriff des Motivs im literarischen Diskurs durchsetzen konnte. Im späten 19. Jahrhundert konnte sich der Begriff schließlich etablieren.<sup>191</sup>

---

<sup>187</sup> Vgl. Hager, Maren: Wie die Literatur auf den Hund kommt. Zur Praxis der Motivforschung. Aachen: Shaker Verlag 2007, S. 17.

<sup>188</sup> Vgl. Drux, Rudolf: Motiv. In: Fricke, Harald (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band II: H-O. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 638-641, hier: S. 640.

<sup>189</sup> Vgl. Daemmrich Horst S. / Daemmrich Ingrid G.: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. Tübingen, Basel: Francke Verlag <sup>2</sup>1995, S. XIV.

<sup>190</sup> Vgl. Lubkoll, Christine: Motiv, literarisches. In: Nünning, Ansgar (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler <sup>5</sup>2013, S. 542-543, hier: S. 542.

<sup>191</sup> Vgl. Mölk, Ulrich: Das Dilemma der literarischen Motivforschung und die europäische Bedeutungsgeschichte von „Motiv“. Überlegungen und Dokumentation. In: Romanistisches Jahrbuch Band 42 (1991), S. 91-120, hier: S. 99.

In den 1960er Jahren rückte der Terminus vermehrt in den Fokus von theoretischen Abhandlungen, ohne dass sich eine homogene Begriffsbestimmung durchsetzen konnte.<sup>192</sup>

Eine viel zitierte Motivkonzeption stammt von Elisabeth Frenzel, eine der führenden Persönlichkeiten auf dem Gebiet der Stoff- und Motivforschung.<sup>193</sup>

Frenzel schreibt literarischen Motiven „eine *movierende und amalgamierende Kraft*“ zu.<sup>194</sup> Ein charakteristisches Merkmal literarischer Motive liegt also darin, dass sie die Handlung vorantreiben.<sup>195</sup> Darüber hinaus stellen sie „ein durchaus konkretes, inhaltliches, situationsmäßiges Element [...] dar, das in sich einheitlich und abgeschlossen ist, aber die Fähigkeit hat, sich mit anderen, ähnlichen Elementen zu verbinden und mit ihnen [...] einen ganzen Stoff [...] zu ergeben“. <sup>196</sup> Es ist also charakteristisch für das Motiv, dass es nicht alleine steht, sondern andere Motive benötigt, mit denen es sich zu einem komplexen Handlungskonstrukt verbinden kann. Dadurch entsteht das, was als „Stoff“ bezeichnet werden kann. Zu seinen Eigenschaften gehört auch, dass es in unterschiedliche Kontexte eingesetzt werden kann und nicht an einen literarischen Einzeltext gebunden ist. Daraus ergibt sich die Fähigkeit, dass dasselbe literarische Motiv verschiedene Wirkungen erzeugen kann.<sup>197</sup>

Viele AutorInnen beziehen sich auch heute noch auf Elisabeth Frenzels Motivkonzeption und plädieren für ihre Aktualität, wie Maren Hager in ihrer Untersuchung zur Praxis der Motivforschung aufzeigt.<sup>198</sup> Daraus lässt sich ableiten, dass Frenzels Konzeption zu den Klassikern der Motivforschung zählt. Aufgrund ihrer vordergründigen Nähe zu primär epischen bzw. dramatischen Gattungen und Motiven<sup>199</sup> wird nun der Fokus auf jüngere Motivdefinitionen gelenkt.

Im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* findet sich eine aktuellere Motivdefinition: Die Definition von Rudolf Drux, der das Motiv als „[k]leinste

---

<sup>192</sup> Vgl. Drux (2007), S. 641.

<sup>193</sup> Vgl. Werlen, Hans-Jakob. Stoff- und Motivanalyse. In: Schneider, Jost (Hrsg.) unter redaktioneller Mitarbeit von Regina Grundmann: Methodengeschichte der Germanistik. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2009, S. 661-678, hier: S. 661.

<sup>194</sup> Frenzel, Elisabeth: Vom Inhalt der Literatur. Stoff – Motiv – Thema. Basel, Wien: Herder Freiburg 1980, S. 36.

<sup>195</sup> Vgl. Hager (2007), S. 25.

<sup>196</sup> Frenzel (1980), S. 36.

<sup>197</sup> Vgl. ebd., S. 46-51.

<sup>198</sup> Vgl. Hager (2007), S. 18-20.

<sup>199</sup> Vgl. ebd., S. 19.

selbstständige Inhalts-Einheit oder tradierbares intertextuelles Element eines literarischen Werks“<sup>200</sup> bestimmt. Ähnlich lautet auch die Definition in *Metzlers Literaturlexikon*, wo das Motiv in einem umfassenderen Sinne als kleinstes bedeutungstragendes Element mit strukturierender Funktion innerhalb eines literarischen Textes identifiziert wird.<sup>201</sup>

Drux legt das auf der Bedeutungsebene eines Werkes verortete Motiv als Schema fest. Es ist nicht an einen bestimmten Text bzw. ein bestimmtes Werk oder Kontext gebunden und steht somit der Ausgestaltung auf inhaltlicher Ebene frei zur Verfügung. Als Schema wohnt ihm auch ein Wiedererkennungswert inne, der über das einzelne Werk hinausgeht.<sup>202</sup> Diese Bestimmung des literarischen Motivs als Schema findet sich auch bei Ulrich Mölk.<sup>203</sup>

Kennzeichnend ist auch, dass es mit anderen Motiven in Verbindung tritt und auch innerhalb eines Werkes wiederholt auftreten kann. Dadurch besitzt es eine strukturierende sowie eine textbildende Funktion.<sup>204</sup> Auf diese Funktion verweist auch Lubkoll in *Metzlers Literaturlexikon*:

Für die Einsicht in die Struktur von literar. Texten spielt das M[otiv] als kleinste bedeutungstragende Einheit eine zentrale Rolle und erfüllt verschiedene Funktionen: Es dient der formalen Gliederung, der semantischen Organisation und der Verflechtung von Themen; es fungiert als inhaltliche Schaltstelle und es erzeugt Spannung [...].<sup>205</sup>

Auf Grundlage dieser Funktionen wurden verschiedene Versuche unternommen, Motive in Kategorien einzuteilen.<sup>206</sup>

Eine Kategorisierung beispielsweise, die auf Goethe zurückgeht, ordnet die Motive nach ihrer textstrukturierenden Funktion, wobei Drux hier auch von einer horizontalen Einteilung spricht.<sup>207</sup> Diese horizontale Einteilung umfasst bei Goethe fünf Kategorien: vorwärtsschreitende, rückwärtsschreitende, retardierende, zurückgreifende oder vorgreifende Motive, die je nach Art einen anderen Einfluss auf die Ereignisfolge und somit auf die Textstruktur haben.<sup>208</sup>

Ein anderer Ansatz, den Rudolf Drux als die vertikale Einteilung bezeichnet, unternimmt eine Hierarchisierung der Motive im Hinblick auf den Grad ihrer Bedeutsamkeit. Hier lassen

---

<sup>200</sup> Drux (2007), S. 638.

<sup>201</sup> Vgl. Lubkoll (2013), S. 542.

<sup>202</sup> Vgl. Drux (2007), S. 638.

<sup>203</sup> Vgl. Mölk (1991), S. 99.

<sup>204</sup> Vgl. Drux (2007), S. 638.

<sup>205</sup> Lubkoll (2013), S. 542.

<sup>206</sup> Vgl. Drux (2007), S. 638-639.

<sup>207</sup> Vgl. ebd., S. 638.

<sup>208</sup> Vgl. Hager (2007), S. 25-26.

sich Hauptmotiv und Nebenmotiv unterscheiden. Ersteres wird in der Fachliteratur auch als primäres Motiv, Motiv in Mittelstellung oder als Kernmotiv bezeichnet. Für zweiteres finden sich unter anderem die Termini Motiv in Mittel- bzw. Nebenstellung, Rahmen- oder Füllmotiv. Bei Nebenmotiven lassen sich auch noch weitere Abstufungen im Hinblick auf die Bedeutsamkeit finden, die bis zu den sogenannten „blinden“ Motiven, also funktionslosen Motiven, reichen.<sup>209</sup>

## 6.2 Begriffsabgrenzung

Oftmals werden die Termini „Stoff“ und „Thema“ synonym mit dem Begriff „Motiv“ verwendet, sind jedoch von diesem zu unterscheiden und abzugrenzen.

Das Thema eines Textes kann als Grundidee verstanden werden, die dem Text auf abstrakter Ebene zugrunde liegt.<sup>210</sup> Dies bedeutet, dass das Motiv im Text eine wesentlich konkretere Ausgestaltung erfährt, während das Thema als abstrakte Idee gefasst werden kann. Es ist also der Grad der Abstraktion bzw. der Konkretheit, durch den die Termini Motiv und Thema voneinander abgegrenzt werden können.<sup>211</sup>

Der Terminus „Stoff“ bezeichnet „die konkrete, in bestimmten *Figurenkonstellationen* und Handlungszügen geprägte Materialgrundlage für die Handlung erzählender und dramatischer Literatur [...]“. <sup>212</sup> Der Stoff des literarischen Werkes strukturiert auf komplexe Weise die Handlungs- und Sinnzusammenhänge des Textes<sup>213</sup> und ist daher durch „historisch-real[e] oder fiktiv[e], durch räumliche, zeitliche und personale Faktoren festgelegt [...]“. <sup>214</sup> Das auf der Inhaltsebene angesiedelte Motiv hingegen ist an keinen festen Zusammenhang oder keine inhaltliche Ausgestaltung gebunden. So ist es möglich, dass sich dasselbe Motiv in unterschiedlichen Stoffen findet.<sup>215</sup> Veranschaulicht werden kann die Unterscheidung zwischen Stoff und Motiv durch eine Metapher aus der Musik: Während der Stoff mit einer ganzen Melodie verglichen werden kann, so kann das Motiv als Akkord innerhalb dieser Melodie gesehen werden.<sup>216</sup>

---

<sup>209</sup> Vgl. Drux (2007), S. 639.

<sup>210</sup> Vgl. Kurwinkler, Tobias: Bilderbuchanalyse. Narrativik – Ästhetik – Didaktik. Tübingen: A. Francke Verlag 2017, S. 91.

<sup>211</sup> Vgl. Drux (2007), S. 638.

<sup>212</sup> Schulz, Armin: Stoff. In: Müller, Jan-Dirk (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band III: P-Z. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 521-522, hier: S. 521.

<sup>213</sup> Vgl. ebd.

<sup>214</sup> Drux (2007), S. 638.

<sup>215</sup> Vgl. ebd.

<sup>216</sup> Vgl. Werlen (2009), S. 664.

Nach Frenzel ist der Unterschied zwischen Motiv und Stoff auch darauf zurückzuführen, dass der Stoff erst durch die Kombination und den Zusammenschluss verschiedener Motive entstehen kann.<sup>217</sup> Dadurch ist er als der umfassendere Begriff anzunehmen. Dem schließt sich auch Lubkoll an, die den Stoff als den Zusammenschluss von Motiven definiert.<sup>218</sup>

### 6.3 Reflexion des Begriffs

Die AutorInnen Horst und Ingrid Daemmrich zeigen auf, dass die uneinheitliche Definition durch die historische Entwicklung des Begriffes bedingt ist. Während der Terminus ursprünglich im musikalischen Bereich verwendet wurde, wurde er im Verlauf der Zeit auch auf andere Künste übertragen und ist neben der Musik und Literatur auch in Bereichen wie der Malerei und der Architektur zu finden. Dies bedingte eine Vielzahl an uneinheitlichen Definitionen und Forschungsergebnissen in den unterschiedlichen Bereichen.<sup>219</sup>

Auch wenn sich differierende Definitionen und Klassifizierungsversuche innerhalb der Fachliteratur finden lassen, so zeigt die vorangegangene Ausführung, dass sich drei charakteristische Gemeinsamkeiten bei der Definition eines literarischen Motivs finden lassen: Verschiedene AutorInnen kommen zu dem Schluss, dass ein literarisches Motiv die kleinste semantische sowie textstrukturierende Einheit darstellt, wodurch es auch textbildende Funktion erhält und somit folglich zum Voranschreiten der Handlung beiträgt. Darüber hinaus sind literarische Motive weder an einen Einzeltext noch an einen bestimmten historischen Kontext gebunden. Sie treten zu verschiedenen Zeiten, an verschiedenen Orten und in verschiedenen Werken auf und werden auch mit anderen Motiven kombiniert. Des Weiteren lassen sie sich in verschiedene Kategorien einteilen, je nachdem, ob sie von der Strukturebene oder der Inhaltsebene eines Textes aus betrachtet werden.

Die Definition von Rudolf Drux im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* beinhaltet diese drei charakteristischen Merkmale und erfüllt den Anspruch der Aktualität, weshalb diese Definition die zugrunde liegende Arbeitsdefinition darstellt. Wird im Folgenden der Terminus des (literarischen) Motivs verwendet, so wird der Begriff im Sinne der Motivkonzeption von Drux verstanden.

---

<sup>217</sup> Vgl. Frenzel (1980), S. 51.

<sup>218</sup> Vgl. Lubkoll (2013), S. 542.

<sup>219</sup> Vgl. Daemmrich / Daemmrich (1995), S. XIV.

## 7 Die literarische Zeitreise

Der Traum, die Zeit beeinflussen zu können oder gar durch die Zeit zu reisen – sei es in die Vergangenheit oder in die Zukunft –, ist so alt wie die Menschheit selbst. Und so beflügelt das Motiv der Zeitreise seit jeher auch so manchen Autor und hat sich zu einem beliebten Motiv [...] der phantastischen Literatur entwickelt.<sup>220</sup>

Doch wovon ist die Rede, wenn von Zeit bzw. Zeitreisen gesprochen wird? Auch wenn es im alltäglichen Sprachgebrauch schwierig erscheint, in Worte zu fassen, was Zeit eigentlich ist, folgt sie unseren alltäglichen Erfahrungen nach grundlegenden Prinzipien: So lässt sich beispielsweise feststellen, dass die Richtung, in die sich die Zeit bewegt, festgelegt ist und dass Menschen nicht gegen diese Richtung in der Zeit zurückreisen können. Vergangene Ereignisse können daher auch nicht verändert werden. Darüber hinaus stehen, unserer alltäglichen Auffassung zufolge, Ursachen in der zeitlichen Abfolge immer vor ihrer Wirkung.<sup>221</sup>

Narrative Texte, die mit unserem alltäglichen respektive linearen Zeitverständnis spielen und sich gegen diesen linearen Verlauf stellen, sind in der Literatur häufig anzutreffen.<sup>222</sup> Die narrative Darstellung einer Zeit, die von der realen Gegenwart des Hier und Jetzt abweicht, zählt ebenso wie die Darstellung eines anderen Raumes zum Standardinventar der Phantastik.<sup>223</sup>

In der phantastischen Literatur werden also bestehende Ordnungsverhältnisse der Zeit oder des Raumes unterlaufen und dekonstruiert, wodurch alternative oder hybride Zeitverhältnisse geschaffen werden.<sup>224</sup> Dies fußt zumeist „auf [...] menschlichen Sehnsüchten, Wünschen und Ängsten [...]“. <sup>225</sup> Als Konsequenz des Spiels mit der zeitlichen Ordnung werden abweichende Entwürfe der Vergangenheit, Gegenwart sowie der Zukunft konstruiert und ein Reisen in alle vorstellbaren zeitlichen Richtungen ermöglicht.<sup>226</sup>

---

<sup>220</sup> Lindauer, Tanja: Von Zeitmaschinen, Zeitumkehrern und Chronografen: technische, magische und technisch-magische Zeitreisen. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014, S. 85-104, hier: S. 85.

<sup>221</sup> Vgl. Ryan, Marie-Laure: Zeitparadoxien in Narrativen. In: Hennig, Anke / Koch, Gertrud / Voss, Christiane / Witte, Georg (Hrsg.): JETZT UND DANN. Zeiterfahrungen in Film, Literatur und Philosophie. München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 105-127, hier: S. 105.

<sup>222</sup> Vgl. Hennig, Anke: Einleitung. In: Hennig, Anke / Koch, Gertrud / Voss, Christiane / Witte, Georg (Hrsg.): JETZT UND DANN. Zeiterfahrungen in Film, Literatur und Philosophie. München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 7-14, hier: S. 10.

<sup>223</sup> Vgl. May, Markus: Zeit- und Raumstrukturen (Chronotopie/Heterotopie). In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 583-593, hier: S. 583.

<sup>224</sup> Vgl. ebd., S. 592.

<sup>225</sup> Ebd.

<sup>226</sup> Vgl. ebd.

Seit das Werk *The Time Machine* des Autors H.G. Wells 1895 veröffentlicht wurde, ist das Motiv der Zeitreise sowohl aus der Literatur als auch aus dem Film nicht mehr wegzudenken.<sup>227</sup> Erste Beschreibungen von Maschinen, mit deren Hilfe Menschen durch die Zeit reisen konnten, fanden aber schon vor Wells' prägendem Werk Einzug in die Literatur, wie beispielsweise in *Das Dampfross* (1830) von Adelbert von Chamisso oder in *The Clock that Went Backward* (1881) von E.P. Mitchell.<sup>228</sup> Generell ist festzuhalten, dass es sich bei Zeitreisen um keine genuine Erfindung des 19. Jahrhunderts handelt.<sup>229</sup> Bereits zuvor lässt sich das Reisen durch die Zeit beispielsweise mittels Vorstellungskraft, in Träumen, durch den Schlaf oder Rauschzustände literarisch bewerkstelligen.<sup>230</sup> Der Schlaf als Mittel, um große zeitliche Distanzen zu überbrücken, lässt sich sogar bereits in der christlichen Siebenschläferlegende finden.<sup>231</sup>

Nichtsdestotrotz ist Wells' *The Time Machine* jenes Werk, das die Art und Weise der literarischen Zeitreise maßgeblich beeinflusst hat.<sup>232</sup> Er legte mit seinem Buch den Grundstein dafür, dass die ProtagonistInnen der literarischen Werke ihre Zeitreisen auch vermehrt tatsächlich physisch bestreiten und sich die Reise nicht mehr nur in Träumen, Visionen oder Ähnlichem manifestiert.<sup>233</sup>

Innerhofer spricht sich dafür aus, dass es sich erst dann wirklich um eine Zeitreise handelt, „wenn die Reise nicht in einer rein gedanklichen Vergegenwärtigung des Vergangenen oder im spekulativen Vorgriff auf die Zukunft besteht, sondern eine körperliche Bewegung in der Zeit impliziert.“<sup>234</sup> Er sieht die Motivation für Zeitreisen nicht nur in der Neugierde der Zeitreisenden, sondern auch im Wunsch, die Zeit – sei es Vergangenheit, Zukunft, oder Gegenwart – nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten bzw. verbessernd einzugreifen.<sup>235</sup>

Das konstitutive Element der Bewegung lässt sich auch bei Lehnert-Rodieks Begriffsdefinition finden:

---

<sup>227</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 9.

<sup>228</sup> Vgl. Innerhofer, Roland: Phantastische Reise/Zeitreise. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013 A, S. 447-456, hier: S. 448-449.

<sup>229</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 9.

<sup>230</sup> Vgl. Innerhofer (2013 A), S. 448.

<sup>231</sup> Vgl. Lehnert-Rodiek, Gertrud: Zeitreisen. Untersuchungen zu einem Motiv der erzählenden Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. Rheinbach-Merzbach: CMZ-Verlag 1987. [Bonner Untersuchungen zur Vergleichenden Literaturwissenschaft, Band 3], S. 17.

<sup>232</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 9.

<sup>233</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 102.

<sup>234</sup> Innerhofer (2013 A), S. 448.

<sup>235</sup> Vgl. ebd., S. 447.

Unter ‚Zeitreise‘ wird – analog zur Bewegung im Raum – die Bewegung einer realen Person innerhalb ihres eigenen Zeitkontinuums in Richtung [...] Vergangenheit oder Zukunft verstanden. Mit dem ‚eigenen Zeitkontinuum‘ ist der rekonstruierbare historische bzw. in die Zukunft verlängerbare, d.h. einem Individuum in seiner eigenen Welt (die durchaus fiktiv sein kann) erfahrbare Zeitfluß gemeint.<sup>236</sup>

Zur Zeitreise gehört nach Lehnert-Rodiek auch immer ein Ausgangspunkt, von dem aus die Reise stattfindet sowie ein Zielort, der den Endpunkt der Reise darstellt. Mit ihrer Definition schließt die Autorin das Konzept der Reise in parallele Welten, mit der oftmals auch eine Reise in eine andere Zeit verbunden ist, von der klassischen Zeitreise aus. Ebenso schließt sie weitere narrative Zeitphänomene aus, wie den Stillstand der Zeit, Spiele mit dem individuellen Zeitempfinden einer Figur sowie Reisen, die nicht körperlich vollzogen werden. In der Praxis zeigt sich jedoch, dass der Zeitreisebegriff nicht immer in einem solchen engen Sinne verwendet wird und auch Grenz- und Ausnahmefälle auftreten, bei denen eine klare Zuordnung nicht immer so einfach möglich ist.<sup>237</sup>

Bei der literarischen Ausgestaltung des Motivs lassen sich Varianten finden, bei denen der Fokus stärker auf der Tatsache des Zeitreisens sowie dem Zeitreisevorgang liegt, und solche Varianten, bei denen der Fokus stärker auf der Person der reisenden Figur als auf der Zeitreise an sich liegt.<sup>238</sup> Die zweite Variante „steht in enger Beziehung zum Entwicklungsroman.“<sup>239</sup> In der Literatur häufiger vertreten ist die zweite Variante, denn die Zeitreise als literarisches Motiv steht bei zahlreichen AutorInnen nicht im Zentrum bzw. ist nicht das Hauptmotiv der Erzählung. Es fungiert oftmals als Anstoß, der die Ereignisse, die eigentlich im Zentrum der Erzählung stehen, in Gang setzt oder dient dazu, diese Geschehnisse für die LeserInnen greifbar zu machen.<sup>240</sup> Demnach kommt dem Motiv der Zeitreise häufig die Funktion eines Rahmen- oder sogar Rand- bzw. Füllmotivs zu.<sup>241</sup> Das Zeitreisemotiv steht auch in großer Nähe zu dem literarischen Motiv der Reise und weist mit diesem Gemeinsamkeiten auf.<sup>242</sup>

---

<sup>236</sup> Lehnert-Rodiek (1987), S. 22.

<sup>237</sup> Vgl. ebd., S. 22-25.

<sup>238</sup> Vgl. Planka, Sabine: Back (in)to history. Die Zeitreise im Bilderbuch. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014 B, S. 63-84, hier: S. 63.

<sup>239</sup> Ebd.

<sup>240</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 99.

<sup>241</sup> Vgl. Lehnert-Rodiek (1987), S. 26.

<sup>242</sup> Vgl. Planka (2014 B), S. 63.

Im Hinblick auf die Ausgestaltung des Motivs zeigen sich sowohl gemeinsame Merkmale der Zeitreisen als auch Unterschiede, vor allem zwischen den einzelnen Genres.<sup>243</sup> So haben sich „sowohl genrespezifische als auch genreunabhängige Ausformungen der Zeitreise“<sup>244</sup> etabliert.

## 7.1 Paradoxa

Zeitreisen gehen Hand in Hand mit Zeitparadoxa, also widersprüchlichen Situationen, die sich durch das Reisen durch die Zeit ergeben und vor allem dann auftreten, wenn die Vergangenheit bereist wird.<sup>245</sup> „Paradoxe Konstellationen [...] treten auf, weil die Vergangenheit kausal mit der Gegenwart verknüpft ist. Man kann die Vergangenheit nicht ändern, ohne die Gegenwart zu beeinflussen – so kommt es zu einer Kausalschleife.“<sup>246</sup> Da die Zeit ein empfindliches System darstellt, können bereits kleinste Veränderungen vergangener Ereignisse enorme Auswirkungen auf die Gegenwart nach sich ziehen.<sup>247</sup>

Um ein solches Zeitparadoxon handelt es sich bei dem bekannten „Großvaterparadoxon“,<sup>248</sup> welches folgende Situation beschreibt: „Wenn ein Reisender in die Vergangenheit seinen eigenen Großvater ermordet, dann kann der Mörder gar nicht existieren.“<sup>249</sup> Durch den Mord würde er schließlich seine eigene Geburt verhindern. Wenn er jedoch nie existiert hätte, so könnte er auch keine Zeitreise unternehmen, um seinen Großvater zu ermorden.<sup>250</sup> Anhand dieses Paradoxons zeigt sich der logische Widerspruch gut, der mit Zeitreisen einhergehen kann, denn „[d]er Großvater kann nicht gleichzeitig den Vater des Zeitreisenden zeugen und ihn nicht zeugen, zumindest nicht in der klassischen Logik.“<sup>251</sup>

Um während der Zeitreise auftretende paradoxe Situationen und Handlungen zu umgehen oder diese aufzulösen, haben sich auf literarischer Ebene verschiedene Strategien etabliert.

---

<sup>243</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 85.

<sup>244</sup> Ebd.

<sup>245</sup> Vgl. Innerhofer (2013 A), S. 447-448.

<sup>246</sup> Davies, Paul: So baut man eine Zeitmaschine. Eine Gebrauchsanweisung. München, Zürich: Piper Verlag 2004, S. 126.

<sup>247</sup> Vgl. ebd., S. 126-127.

<sup>248</sup> Vgl. Wüthrich, Christian: Die (Un)Möglichkeit von Zeitreisen: Logische, philosophische und physikalische Betrachtungen. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014, S. 29-42, hier: S. 29.

<sup>249</sup> Innerhofer (2013 A), S. 447.

<sup>250</sup> Vgl. Wüthrich (2014), S. 29.

<sup>251</sup> Ebd., S. 30-31.

Dabei handelt es sich um unterschiedliche Auffassungen davon, was Zeit ist und wie sie sich verhält, die herangezogen werden, damit Zeitreiseparadoxa vermieden werden können.<sup>252</sup>

So kann Zeit beispielsweise als eine Art Baum betrachtet werden. Der Verlauf der Zeit kann sich aufspalten, wodurch neue (Zeit-)Äste und demnach neue, nebeneinander existierende Welten entstehen. Ein anderes Zeitkonzept geht von einer deterministischen Vergangenheit aus, in der die zeitreisende Figur bereits ein bisher noch unbekannter Bestandteil der vergangenen Zeit ist. Alles, was die Zeitreisenden bei ihrer Reise tun, haben sie bereits getan. Dadurch kann es auch zu keiner Veränderung der Gegenwart kommen. Es wird von einem linearen Zeitfluss ausgegangen, der auch durch Zeitreisen in die Vergangenheit nicht aufgespaltet wird.<sup>253</sup>

## 7.2 Das literarische Motiv der Zeitreise in der Kinder- und Jugendliteratur

Das Motiv der Zeitreise findet bereits im frühen 20. Jahrhundert Einzug in die Kinder- und Jugendliteratur. Dies gilt gleichermaßen für den englischen wie auch den deutschen Sprachraum und es ist dort in den unterschiedlichsten Genres vertreten. Vor allem in der phantastischen Literatur respektive der Science Fiction und Fantasy für Kinder und Jugendliche erfreut sich das Zeitreisemotiv großer Beliebtheit. Ausgestaltet wird das Motiv der Zeitreise auf literarischer Ebene auf mannigfaltige Art und Weise.<sup>254</sup>

H.G. Wells' Bedeutung für das Motiv wurde bereits dargelegt. Auch auf die Gestaltung des Zeitreisemotivs in der Kinder- und Jugendliteratur hatte und hat er immer noch prägenden Einfluss. Dies gilt einerseits für die Methode des Zeitreisens, denn die Zeitmaschine bzw. technische Apparaturen zum Reisen durch die Zeit sind auch in der Literatur für die junge und jugendliche Leserschaft anzutreffen. Andererseits wird auch sein Einfluss auf die Schilderung der Empfindungen, die Figuren bei ihrer Reise haben, erkennbar. Diese werden oft so ähnlich dargestellt, wie Wells diesen Vorgang in seinem Werk beschreibt.<sup>255</sup> Planka kommt zu dem Schluss, „dass die Einbindung von Zeitreisen in Werke für Kinder und Jugendliche der Einbindung der Zeitreise in Werke für Erwachsene ähnelt [...]“.<sup>256</sup> Somit lässt sich das Motiv auch in Büchern finden, die erwachsene LeserInnen und ebenso Jugendliche ansprechen. Darüber hinaus schlussfolgert sie für das Zeitreisemotiv, dass es

---

<sup>252</sup> Vgl. Innerhofer (2013 A), S. 448.

<sup>253</sup> Vgl. ebd.

<sup>254</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 11.

<sup>255</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 89-92.

<sup>256</sup> Planka (2014 A), S. 19.

gegenwärtig stärker denn je in der Kinder- und Jugendliteratur und auch in anderen Medien für Kinder und Jugendliche, wie beispielsweise dem Film, anzutreffen ist.<sup>257</sup>

### 7.2.1 Verbundene Themen und Motive

Da das Reisen durch die Zeit nicht immer das Hauptmotiv darstellt, sind Zeitreisegeschichten oftmals mit zusätzlichen Themen bzw. Motiven verbunden.<sup>258</sup>

Eines dieser Themen stellt die Liebe bzw. die erste Liebe dar, welche mit dem Motiv der Zeitreise verwoben wird und in manchen Büchern auch als Art Spiegel der Gefühlswelt der Figuren gedeutet werden kann. Daran anknüpfend fungiert das Motiv in Erzählungen manchmal auch als Art Initiationsreise für Figuren, die sich in der Pubertät befinden. Mit der Entwicklungsphase der Pubertät kann thematisch auch das Rebellieren der jugendlichen Akteure gegen Vater und/oder Mutter verbunden sein.<sup>259</sup>

Neben diesen eher entwicklungspsychologischen Themen lassen sich aber auch Themengebiete wie Umwelt, Geschichte und Politik, Gesellschaft sowie soziale Fragen in Verbindung mit dem Zeitreisemotiv antreffen. Mittels Zeitreise ist es möglich, auf Problematiken und Fragen dieser Gebiete aufmerksam zu machen und die jungen LeserInnen darin eintauchen zu lassen. Vielfach bietet sich somit für Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, durch Zeitreisen Geschichte lebendig zu erfahren und Vergangenes zusammen mit den Figuren zu erleben. Damit einhergehend erfolgt auch eine geschichtliche Wissensvermittlung an die RezipientInnen.<sup>260</sup>

Auch das Ausbrechen der weiblichen Figuren aus vorherrschenden patriarchalen Strukturen findet sich in der Kinder- und Jugendliteratur in Verbindung mit dem Zeitreisemotiv.<sup>261</sup>

Zeitreisen werden zuweilen „als eskapistische Fluchten interpretiert, die die kindliche/jugendliche Entwicklung anstoßen,“<sup>262</sup> denn während des Zeitreisens ist es den jungen ProtagonistInnen möglich, außerhalb ihrer eigenen Zeit Handlungskompetenzen zu erwerben. Vor allem Zeitreiseschleifen bieten sich für solche Lernerfahrungen an. Das Motiv der Zeitreise auf eine eskapistische Sichtweise hin zu reduzieren, würde jedoch zu kurz greifen. Mit dem Zeitreisen können auch tiefergehende, kritische Fragestellungen und

---

<sup>257</sup> Vgl. ebd.

<sup>258</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 99.

<sup>259</sup> Vgl. ebd., S. 99-100.

<sup>260</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 14-17.

<sup>261</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 101.

<sup>262</sup> Planka (2014 B), S. 64.

Reflexionsmöglichkeiten über die Zeit, Veränderbarkeit, Handlungskonsequenzen und die Biografie der literarischen Figuren einhergehen.<sup>263</sup>

Festzuhalten ist auch, dass Zeitreisen keineswegs immer positiv konnotiert sind. So finden sich beispielsweise Beschreibungen von Zeitmaschinen als Waffen oder Berichte von negativen Auswirkungen auf den menschlichen Organismus. Vor allem in der Science Fiction-Literatur zeichnet sich eine gewisse Skepsis gegenüber der Technik an sich und der Technik des Zeitreisens ab und zeitreisende Figuren werden zum Teil als eher unglückliche Personen dargestellt.<sup>264</sup>

Lindauer hält zusammenfassend Folgendes über das Zeitreisen in der zeitgenössischen Literatur für Kinder und Jugendliche fest:

Die Kinder- und Jugendliteratur nutzt die Zeitreise längst über psychologische und pädagogische Absichten hinaus und zeigt die jugendlichen Protagonisten als verantwortungsbewusst handelnde Akteure in einer realistisch dargestellten Gesellschaft [...]. Die Zeitreise dient [auch] dazu, [...] das Leben anderer in den Blick zu nehmen und verantwortungsbewusst im Sinne des Allgemeinwohls zu handeln und nicht nur die eigene Entwicklung vor Augen zu haben.<sup>265</sup>

### 7.2.2 Arten des Zeitreisens in der Kinder- und Jugendliteratur

Es lassen sich verschiedene Arten in Bezug darauf finden, welche Zeit bereist wird und welchen Handlungsspielraum die Reisenden dort haben. Unterschiede gibt es auch im Hinblick auf den Zeitreisevorgang und das damit verbundene Zeitkonzept<sup>266</sup> sowie die Erklärungen für die Zeitreise, die von den AutorInnen herangezogen werden.<sup>267</sup> Was die Methoden des Zeitreisens betrifft, so „wird auf das breite Repertoire zurückgegriffen, das sich auch in der Literatur für Erwachsene finden lässt.“<sup>268</sup>

Generell können Zeitreisen danach unterschieden werden, welche Zeit bereist wird. Es lassen sich Reisen in die Vergangenheit in der Literatur finden aber auch in die Zukunft. Darüber hinaus kann das Reisen durch die Zeit anhand seiner Folgen bzw. Auswirkungen differenziert werden. Es gibt Zeitreisen, bei denen die Figuren nicht eingreifen können, also den Verlauf der Zeit nicht verändern oder beeinflussen können. Hierbei handelt es sich um

---

<sup>263</sup> Vgl. ebd., S. 64-65.

<sup>264</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 92-93.

<sup>265</sup> Ebd., S. 103.

<sup>266</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 10.

<sup>267</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 85.

<sup>268</sup> Planka (2014 A), S. 13.

ein deterministisches Zeit(reise)konzept, bei dem die Geschehnisse unwiderruflich sind bzw. in der Zukunft bereits unwiderruflich feststehen. Darüber hinaus gibt es auch Zeit(reise)konzepte, die nicht diesem deterministischen Ansatz folgen. Hier können Zeitreisende in den Verlauf der Geschichte eingreifen, was Folgen für die Gegenwart haben kann. Auch Eingriffe, die in der Zukunft stattfinden, können sich, auch wenn dies paradox erscheinen mag, auf die Gegenwart auswirken.<sup>269</sup>

Zeitreisen können geradlinig verlaufen, was bedeutet, dass der/die Reisende die Vergangenheit oder Zukunft bereist und dann wieder zurück in seine/ihre Gegenwart kehrt. Dies kann auch als einfache Zeitreise bezeichnet werden. Davon unterscheiden lassen sich Zeitreiseschleifen bzw. Zeitschleifen. Bei dieser Art wird ein festgelegter Zeitraum mehrere Male bereist. Ist die Figur am Ende dieses Zeitraums angelangt, so reist sie in der Zeit zurück, um die festgelegte Zeitspanne erneut zu erleben. Des Weiteren lässt sich von diesen beiden Formen eine dritte unterscheiden. Dabei handelt es sich um jene Form, bei der zwischen unterschiedlichen, parallel existierenden Zeitverläufen hin und her gereist werden kann. Dieses Zeitreisekonzept ist mit der Existenz von multiplen Realitäten verbunden. Das Reisen zwischen den einzelnen Zeitsträngen und Realitäten ist darüber hinaus verbunden mit einer Reise in die Vergangenheit oder die Zukunft.<sup>270</sup>

Die Autorin Nikolajeva liefert eine Einteilung von Zeitreisen in vier Gruppen, bei denen sie auch die Kategorie „Raum“ einbezieht: Als „global“ kann die Reise bezeichnet werden, wenn sie zwischen unterschiedlichen Räumen bzw. Zeitverläufen stattfindet. „Lokale“ Reisen beziehen sich auf das Reisen innerhalb desselben Raumes aber in unterschiedliche Zeiten. Wird eine große Zeitspanne durch das Reisen bewältigt, so handelt es sich um eine „tiefe“ Zeitreise, während bei „oberflächlichen“ Reisen eine geringere Zeitspanne (bis zu zwei Generationen) übersprungen wird.<sup>271</sup>

Das Motiv der Zeitreise in der Kinder- und Jugendliteratur variiert auch hinsichtlich der Erklärungen, die die AutorInnen für die Zeitreise liefern. Lindauer identifiziert in der phantastischen Literatur für Kinder und Jugendliche drei Erklärungskonzepte:<sup>272</sup> „technische, magische und technisch-magische Zeitreisen.“<sup>273</sup>

---

<sup>269</sup> Vgl. ebd., S. 10.

<sup>270</sup> Vgl. ebd.

<sup>271</sup> Vgl. ebd., S. 12.

<sup>272</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 85.

<sup>273</sup> Ebd.

Für die technische Zeitreise werden naturwissenschaftliche bzw. (pseudo)wissenschaftliche und technische Erklärungen für den Zeitreisevorgang herangezogen. Magie wird bei magischen Zeitreisen als ursächliche Quelle gesehen. Bei der technisch-magischen Zeitreise stützen sich die AutorInnen auf eine Erklärung, bei der Elemente der technischen Zeitreise und magische Elemente in Kombination als Ursache gelten.<sup>274</sup> Folglich lassen sich unterschiedliche Methoden finden, wie durch die Zeit gereist wird: Von Zeitmaschinen und technischen Mikrochips über Maschinen, welche mit Blut funktionieren, bis hin zu magischen Gegenständen und Tieren bietet die Literatur die verschiedensten Varianten, wodurch Zeitreisen ermöglicht werden.<sup>275</sup>

---

<sup>274</sup> Vgl. ebd.

<sup>275</sup> Vgl. Planka (2014 A), S. 13.

## 8 Motivanalyse

Der nachfolgende zweite Teil der Arbeit beinhaltet eine deskriptive und vergleichende Analyse des Zeitreisemotivs und dessen literarischer Darstellung in ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur.

Die Analysen des Zeitreisemotivs in diesen Werken dienen der Beantwortung der zugrunde liegenden Forschungsfrage, die wie folgt lautet:

*„Wie wird die Zeitreise in ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur dargestellt?“*

Neben der Deskription der literarischen Darstellung des Motivs ist es auch das Ziel, durch einen Vergleich des Zeitreisemotivs in verschiedenen Werken darzulegen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich zwischen den Einzelwerken aber auch innerhalb und zwischen den Genres Fantasy und Science Fiction abzeichnen.

### 8.1 Leitfragen

Die Motivanalyse wird dabei von den folgenden acht Fragen geleitet, die zur Beantwortung der zentralen Forschungsfrage der Arbeit beitragen:

1. Wodurch wird die Zeitreise ermöglicht?
2. Wie werden der Zeitreisevorgang und die damit verbundenen Empfindungen der reisenden Figur beschrieben?
3. Welche Zeit wird bereist?
4. Welchen Regeln und Besonderheiten unterliegt das Zeitreisen?
5. Welche Auswirkungen hat das Zeitreisen auf die Gegenwart und von welchem Zeit(reise)konzept wird ausgegangen?
6. Welche Erklärung wird für das Zeitreisen herangezogen (technische, magische, technisch-magische Erklärung)?
7. Welches Ziel bzw. welche Intention ist mit der Zeitreise verbunden?
8. Welche Stellung nimmt das Zeitreisemotiv ein und ist es mit anderen Motiven bzw. Themen verbunden?

## 8.2 Textkorpus

Der analysierte Textkorpus umfasst dabei folgende vier Werke:

- 1) *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten* (2009, Band 1, hier: 2011) von Kerstin Gier
- 2) *TimeRiders. Wächter der Zeit* (2010, Band 1, hier: dt. 2011) von Alex Scarrow
- 3) *Zeitenzauber. Die magische Gondel* (2011, Band 1, hier: 2014) von Eva Völler
- 4) *Die Time Catcher* (2012, Band 1, hier: dt. 2013) von Richard Ungar

Bei den im Original nicht deutschsprachigen Werken *TimeRiders* und *Die Time Catcher* werden die deutschen Übersetzungen von Cornelia Panzacchi und Knut Krüger für die Analyse herangezogen.

Kriterien, nach denen der Textkorpus ausgewählt wurde, waren neben dem Motiv der Zeitreise die folgenden:

Die zu analysierenden Werke müssen der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur zuzuordnen sein und eine Erstveröffentlichung nach dem Jahr 2000 aufweisen.

Um einen genreübergreifenden Vergleich zu ermöglichen, wird sowohl Science Fiction-Literatur als auch Fantasy-Literatur berücksichtigt. Aufgrund von genretypischen Elementen und Merkmalen, die die analysierten Werke aufweisen, können *Rubinrot* und *Zeitenzauber* der Fantasy-Literatur und *TimeRiders* sowie *Die Time Catcher* dem Science Fiction-Genre für Kinder und Jugendliche zugeordnet werden.

Die Anzahl an deutschsprachigen AutorInnen soll einen Prozentsatz von 50% nicht unterschreiten.

Schließlich wurde auch das persönliche Leseinteresse herangezogen, um eine endgültige Entscheidung über die Werkauswahl zu treffen.

Zum besseren Verständnis der Motivanalysen findet sich ein kurzer Überblick über den Inhalt der einzelnen Bücher im Anhang.

## 9 Deskriptive Motivanalyse

Im nachfolgenden Kapitel wird das Zeitreisemotiv in den vorgestellten Werken auf deskriptiver Ebene anhand der acht Leitfragen analysiert.

### 9.1 Rubinrot

Das Buch *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten* der deutschsprachigen Autorin Kerstin Gier ist der erste Band von Giers Edelstein-Trilogie.

Protagonistin ist die 16-jährige Gwendolyn Shepherd, die eine der zwölf existierenden Zeitreisenden ist. Gemeinsam mit ihrem Zeitreisepartner, Gideon de Villiers, muss sie Aufträge in unterschiedlichen Zeiten für die Geheimorganisation der „Loge des Grafen von Saint Germain“ (auch „die Wächter“ genannt) und für den Grafen persönlich erledigen. Ziel des Grafen und seiner Organisation ist es, das Blut aller zwölf Zeitreisenden in eine Apparatur namens „Chronograf“, mit dessen Hilfe kontrollierte Zeitsprünge möglich sind, einzulesen.

#### 9.1.1 Genrezuordnung

In Bezug auf die Genrezuordnung lässt sich der Schluss ziehen, dass *Rubinrot* dem Genre Fantasy zugeordnet werden kann. Dafür spricht bereits die Gestaltung des Buchumschlages. Auf diesem finden sich zwei altmodisch gekleidete Menschen, bei denen es sich augenscheinlich um einen jungen Mann und eine junge Frau handelt, umrahmt von Blumen- und Pflanzenranken, Fledermäusen und bedrohlich wirkenden Wölfen. Dies verleiht dem Buch einen magischen und märchenhaften Anschein und rückt es in Bezug auf seine Genrezuordnung weg von der Science Fiction.

Inhaltlich lassen sich zahlreiche magische Bestandteile finden. Dazu zählen beispielsweise die mystischen Zukunftsvisionen von Gwendolyns Tante Maddy, Prophezeiungen der altertümlich anmutenden „Loge des Grafen von Saint Germain“ und Gwendolyns Fähigkeit, Geister sehen und mit ihnen sprechen zu können. Darüber hinaus verfügt die Protagonistin über eine Art von Magie, die als „[d]ie Magie des Raben“<sup>276</sup> bezeichnet wird, was für eine Verortung des Werkes im Fantasy-Genre spricht. Auch wenn der Chronograf eine technische Maschine zum Reisen durch die Zeit darstellt und nach einem Zeitreise-Gen geforscht wird, so finden sich keine weiteren (pseudo)wissenschaftlichen Erklärungen, Ausführungen oder

---

<sup>276</sup> Gier, Kerstin: *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten*. Würzburg: Arena Verlag 2011, S. 331.

wissenschaftliche Elemente anderer Art in Giers Werk. Dies spricht ebenfalls gegen eine Verortung im Science Fiction-Genre.

Das Zeitreisen bringt Gwendolyn in Zeiten, die sich durch die weniger fortgeschrittene technische und industrielle Entwicklung von Gwendolyns Gegenwart maßgeblich unterscheiden. Dies spricht ebenfalls für die Positionierung im Fantasy-Genre und gegen die Verortung im Genre Science Fiction.

### 9.1.2 Das Zeitreisemotiv

#### **Frage 1: Wodurch wird die Zeitreise ermöglicht?**

Die Mitglieder der „Loge des Grafen von Saint Germain“ nehmen an, dass Zeitreisende ein bestimmtes Gen besitzen, wodurch ihnen das Reisen durch die Zeit ermöglicht wird. Mit Sicherheit können sie allerdings nur sagen, dass das Zeitreisen durch etwas Unbekanntes möglich wird, das sich im Blut besagter Personen befindet. Im Allgemeinen wird aber von einem Zeitreise-Gen gesprochen.

„Also, erst mal: Wir *glauben* nur, dass es sich um ein Gen handelt, aber wir wissen es nicht. Wir wissen nur, es ist etwas im Blut, das euch von normalen Menschen unterscheidet, aber gefunden haben wir den Faktor X noch nicht. Obwohl wir seit vielen Jahren daran forschen und du in unseren Reihen die besten Wissenschaftler der Welt finden wirst.“<sup>277</sup>

Darüber hinaus gibt es auch eine Maschine namens Chronograf. Dabei handelt es sich um einen „Apparat aus poliertem Holz und Metall mit zahllosen Knöpfen, Klappen und Rädchen[,] [...] mit Miniaturen von Sonne, Mond und Sternen bemalt und mit [...] Zeichen und Mustern beschrieben.“<sup>278</sup> Der Chronograf besitzt eine geschwungene Form, die Gwendolyn an eine Geige erinnert und ist mit großen Edelsteinen besetzt. Der Chronograf ermöglicht den TrägerInnen des Zeitreise-Genes kontrolliert an einen vorher festgelegten Zeitpunkt in der Vergangenheit zu reisen. Für den Zeitreisevorgang ist allerdings etwas Blut der zeitreisenden Person notwendig, was bei Gwendolyn zunächst zu einer erschreckenden Vorstellung dieser Apparatur führt:

„Chronograf!“ Großtante Maddy verdrehte die blauen Kulleraugen. „Das ist eine Art Apparat, mit dem man die Gen-Träger – und nur die! – in eine bestimmte Zeit schicken kann. Hat irgendwas mit Blut zu tun.“  
„Eine *Zeitmaschine*?“ Betankt mit Blut? Lieber Himmel!<sup>279</sup>

---

<sup>277</sup> Ebd., S. 148.

<sup>278</sup> Ebd., S. 210.

<sup>279</sup> Ebd., S. 43.

Als Gwendolyn genauer über die Funktionsweise des Chronografen aufgeklärt wird, stellt sich jedoch heraus, dass dafür nur ein Tropfen Blut der betreffenden Person notwendig ist. Insgesamt gibt es zwei solcher Apparate, wovon sich aber nur einer im Besitz der „Loge des Grafen von Saint Germain“ befindet. Der zweite wurde von den Zeitreisenden Lucy und Paul gestohlen und im Jahr 1912 versteckt.

Zeitreisen werden in *Rubinrot* auf natürlichem Wege durch einen bestimmten Erbfaktor ermöglicht. Bei diesen Zeitreisen, die aus „eigener Kraft“ stattfinden, handelt es sich jedoch um unkontrollierbare Zeitsprünge. Kontrollierte Zeitreisen in eine vorher festgelegte Zeit werden für die Gen-TrägerInnen nur durch den Chronografen ermöglicht.

## **Frage 2: Wie werden der Zeitreisevorgang und die damit verbundenen Empfindungen der reisenden Figur beschrieben?**

In den „Chroniken der Wächter“, einer Schrift der „Loge“ über das Zeitreisen, wird beschrieben, durch welche Empfindungen sich Zeitreisen ankündigen:

Eine unkontrollierte Reise durch die Zeit kündigt sich in der Regel einige Minuten, manchmal auch Stunden oder sogar Tage vorher durch Schwindelgefühle in Kopf, Magen und/oder in den Beinen an. Viele Gen-Träger berichten auch von migräneähnlichen Kopfschmerzen.<sup>280</sup>

Gwendolyn beschreibt vor ihrem ersten Zeitsprung mehrmals heftige Schwindelgefühle verbunden mit weichen Knien. Unmittelbar bevor sie ihren ersten Zeitsprung unternimmt, bemerkt sie jedoch keine Anzeichen und die Zeitreise trifft sie völlig unvermittelt: „Als ich gerade eine vierte [Anm. d. Verf.: Pfütze] umgehen wollte, riss es mich vollkommen ohne Vorwarnung von den Beinen. Mein Magen fuhr Achterbahn und die Straße verschwamm vor meinen Augen [...].“<sup>281</sup> Kniend findet sie sich in einer anderen Zeit wieder. Auch bei einer weiteren Zeitreise ergeht es Gwendolyn so. Diese unkontrollierten Sprünge bereiten dem Mädchen Angst: „Panisch sprang ich aus dem Bett [...], ich wollte nur, dass es aufhörte. [...] Überzeugt, mein letztes Stündchen sei gekommen, kniff ich fest die Augen zusammen.“<sup>282</sup> Ein weiterer unkontrollierter Zeitsprung kündigt sich durch das Schwindelgefühl an und alarmiert das Mädchen. Ihre Sicht verschwimmt und die Stimme ihrer Freundin Leslie rückt immer mehr in weite Ferne bis Gwendolyn sich schließlich in

---

<sup>280</sup> Ebd., S. 11.

<sup>281</sup> Ebd., S. 46.

<sup>282</sup> Ebd., S. 81.

einer anderen Zeit befindet. Bei dieser Zeitreise bleibt sie jedoch auf den Beinen. Für Leslie, die den Zeitreisevorgang beobachtet, ist ihre Freundin einfach verschwunden, ohne dass sie irgendwelche Begleiterscheinungen oder Hinweise auf den Zeitreisevorgang wahrgenommen hat.

Die kontrollierte Zeitreise mittels des Chronografen gestaltet sich etwas anders. Zunächst wird die zeitreisende Person im Quartier der „Loge“ mit zeitgemäßer Kleidung und anderen Utensilien ausgestattet, um sich der bereisten Zeit anzupassen. Der Chronograf wird vor der Reise entsprechend eingestellt. Die Person, die durch die Zeit reisen möchte, muss ihren Zeigefinger in eine dafür vorgesehene Klappe legen. Durch einen kleinen Stich in den Finger bekommt die Maschine das benötigte Blut. Im Anschluss daran leuchtet jener Edelstein auf, der dem/der Zeitreisenden zugeordnet ist. Bei der Zeitreise mit dem Chronografen fällt Gwendolyn nicht zu Boden und es werden, im Gegensatz zu den willkürlichen Zeitsprüngen, auch keine unangenehmen Empfindungen beschrieben. Die Rückreise in Gwendolyns Gegenwart hingegen ist wieder den unkontrollierten Zeitsprüngen sehr ähnlich: Alles verschwimmt vor den Augen des Mädchens und sie landet auf dem Boden.

Gier stellt in ihrem Werk zwei unterschiedliche Zeitreisevorgänge dar – einen kontrollierten und einen unkontrollierten. Unkontrollierte Zeitsprünge und deren Vorboten werden für Gwendolyn unangenehmer geschildert als die kontrollierten Reisen mit dem Chronografen. BeobachterInnen des Zeitreisevorgangs nehmen keine Begleiterscheinungen bei unkontrollierten Sprüngen wahr, während bei den Zeitreisen mittels des Chronografen ein sichtbares Licht von dem entsprechenden Edelstein ausgeht.

### **Frage 3: Welche Zeit wird bereist?**

Im Buch gibt es keine konkrete Angabe darüber, in welchem Jahr die Handlung spielt. Aus Informationen wie Gwendolyns Geburtsdatum (7.10.1994), ihrem Alter (16 Jahre) sowie einer weiteren Zeitangabe („Wir haben den sechsten April.“<sup>283</sup>) kann darauf geschlossen werden, dass es sich dabei um das Jahr 2011 handelt, das Jahr in dem Gwendolyn 17 wird. Dies wird auch dadurch bestätigt, dass die erste Zeitreise „zwischen dem 16. und 17. Lebensjahr des Gen-Trägers“<sup>284</sup> stattfindet.

---

<sup>283</sup> Ebd., S. 210.

<sup>284</sup> Ebd., S. 11.

Bei Gwendolyns erstem unkontrollierten Zeitsprung geht nicht hervor, in welche Zeit sie gereist ist. Bei ihrer zweiten Zeitreise landet sie im Jahr 1851. Auch die dritte und vierte unkontrollierte Reise in die Vergangenheit enthalten keine Hinweise darauf, in welchem Jahr sich das Mädchen befindet.

Ihre erste Zeitreise mit dem Chronografen bringt Gwendolyn gemeinsam mit Gideon ins 18. Jahrhundert, in das Jahr 1782. Dort soll sie den Grafen von Saint Germain kennenlernen. Die zweite Zeitreise mit dem Chronografen bringt die beiden in das Jahr 1912, um dort mit Gwendolyns Ururgroßmutter zu sprechen.

Der Prolog und Epilog spielen ebenfalls 1912. Es handelt sich um das Jahr in das Lucy und Paul gereist sind, um den Chronografen zu verstecken.

Insgesamt unternimmt Gwendolyn also sechs Zeitreisen: vier unkontrollierte und zwei kontrollierte Reisen in die Vergangenheit und wieder zurück. Bei jenen Zeitreisen, die Jahresangaben beinhalten, handelt es sich um tiefe Zeitreisen, bei denen mehr als zwei Generationen übersprungen werden. Es werden außerdem lokale Zeitreisen unternommen, die sich alle auf London beschränken.

#### **Frage 4: Welchen Regeln und Besonderheiten unterliegt das Zeitreisen?**

In Giers Werk werden Zeitreisen durch einen Faktor im Blut ausgelöst, von dem angenommen wird, dass es sich dabei um ein Zeitreise-Gen handelt. Die Fähigkeit des Zeitreisens manifestiert sich aber erst zwischen dem 16. und 17. Lebensjahr. Erst nach der ersten Zeitreise, die Initiationssprung genannt wird, können kontrollierte Zeitreisen mittels des Chronografen durchgeführt werden. Durch den ersten Zeitsprung verändert sich etwas im Blut der zeitreisenden Person, durch das die Sprünge mit dem Chronografen möglich werden.

Der Faktor, der die Fähigkeit des Zeitreisens ermöglicht, wird nur innerhalb zweier Familien vererbt: In Gwendolyns Familie besitzen weibliche Personen die Fähigkeit, während in Gideons Familie die männlichen Nachkommen die Erben des Gens sind. Diese zukünftigen Zeitreisenden werden für gewöhnlich von Kindheit an durch bestimmten Unterricht (zum Beispiel Fecht-, Sprach-, Reit- und Tanzunterricht) auf ihre Zeitreisen vorbereitet. Diese Vorbereitungen finden durch die „Loge des Grafen von Saint Germain“ statt. Die Zeitreisenden werden von der „Loge“ ausgebildet, handeln in ihrem Auftrag und werden

selbst Mitglieder. Außerdem sind die Wächter im Besitz des Chronografen und kontrollieren somit die Zeitreisen.

Die von Gier beschriebenen Zeitreisen unterliegen folgenden Gesetzmäßigkeiten und Regeln:

Die Fähigkeit des Zeitreisens ist auf zwölf Personen beschränkt. Jeder dieser Personen ist ein bestimmter Edelstein zugeordnet. Gwendolyn ist der Rubin und Gideon der Diamant.

Der Initiationssprung eines/einer Zeitreisenden bringt die Person nicht weiter als 150 Jahre zurück in die Vergangenheit.

Eine weitere Gesetzmäßigkeit lautet: „Niemand kann innerhalb seiner eigenen Lebenszeit zurückreisen.“<sup>285</sup> Die Reise in die Vergangenheit muss daher mindestens vor die eigene Geburt zurückreichen. Dies wird zumindest angenommen, da es bisher keinen Fall gab, bei dem eine Person in die eigene Vergangenheit zurückgereist wäre. Auch mit dem Chronografen ist dies nicht möglich. Dabei kann auch nicht beliebig weit in die Vergangenheit gereist werden. Es wurde noch keine Zeitreise dokumentiert, die weiter als 500 Jahre zurück gereicht hätte. Daher wird dies als Limit angenommen. Die Reisedaten für den Chronografen können je nach Zeitreisendem unterschiedlich eingestellt werden, jedoch nie über 500 Jahre. Für den Rubin, also Gwendolyn, ist das früheste Jahr, das eingestellt werden kann, das Jahr 1560, das „Geburtsjahr des ersten Zeitreisenden im Kreis, Lancelot de Villiers.“<sup>286</sup>

Zeitreisen können von den Gen-TrägerInnen nicht willentlich gesteuert werden und so kann es passieren, dass eine Person mehrere Male innerhalb eines Tages willkürlich durch die Zeit reist. Gezielt gesteuerte Reisen können nur mit dem Chronografen erfolgen. Durch den Apparat wird eine Zeitdauer festgelegt, innerhalb der sich die Zeitreisenden in einem bestimmten Jahr in der Vergangenheit aufhalten können. „Das Zeitfenster, das der Chronograf für die Zeitsprünge zur Verfügung stellt, beträgt mindestens 30 Minuten, höchstens vier Stunden.“<sup>287</sup>

Zeitreisen in die Zukunft sind nicht möglich, „weil die Zukunft noch gar nicht stattgefunden hat.“<sup>288</sup> Zeitreisende haben also folglich nur die Fähigkeit, in die Vergangenheit zu reisen.

---

<sup>285</sup> Ebd., S. 148.

<sup>286</sup> Ebd., S. 151-152.

<sup>287</sup> Ebd., S. 173

<sup>288</sup> Ebd., S. 69.

Zeitreisen können nur Personen, die TrägerInnen des Gens sind. Tiere und Personen, die dieses Gen nicht besitzen, können nicht durch die Zeit reisen und dabei auch nicht mitgenommen werden.

Der Graf von Saint Germain hat darüber hinaus weitere Regeln aufgestellt:

Es ist möglich und erlaubt, dass Zeitreisende den Personen in der Vergangenheit etwas über die Zukunft, also über die Gegenwart der zeitreisenden Person, erzählen. Verboten ist hingegen, moderne Gegenstände in die Vergangenheit mitzunehmen. Diese könnten das sogenannte „Kontinuum“ gefährden. Worum es sich bei dem Kontinuum genau handelt, wird nicht ausgeführt. Gideon merkt aber im Zusammenhang damit an: „Es gibt Ereignisketten, die zu unterbrechen sehr gefährlich wäre.“<sup>289</sup> Daraus kann der Schluss gezogen werden, dass es sich bei dem Kontinuum um den Geschichtsverlauf handelt, der beispielsweise nicht durch moderne Technik beeinflusst bzw. verändert werden darf.

Des Weiteren wurde festgelegt, dass der Chronograf nicht aus seiner Zeit entfernt und in die Vergangenheit mitgenommen werden darf. Durch die Mitnahme des Apparates wird eine Rückkehr in die Gegenwart unmöglich und die reisende Person muss in dem Jahr bleiben, in welches sie den Chronografen mitgenommen hat. Darüber hinaus wird dadurch auch das Kontinuum gefährdet.

Zeitreisen unterliegen bei Gier einer Reihe von Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die einerseits durch die Natur der Zeitreise selbst gegeben sind, andererseits aber auch durch den Grafen von Saint Germain und der „Loge“ vorgeschrieben werden.

#### **Frage 5: Welche Auswirkungen hat das Zeitreisen auf die Gegenwart und von welchem Zeit(reise)konzept wird ausgegangen?**

Es ist möglich, dass Zeitreisende durch ihr Handeln oder durch Gegenstände aus der Zukunft die Vergangenheit verändern. Daraus kann der Schluss gezogen werden, dass bei Gier kein deterministisches Zeitreisekonzept vorliegt und von einem linearen Zeitverlauf ausgegangen wird, der sich durch Eingriffe verändert aber nicht in mehrere parallele Zeitlinien aufgespaltet wird. Es gilt die Regel, „dass das Kontinuum niemals unterbrochen werden darf.“<sup>290</sup> Die Zeitreisenden müssen sich also an diese Regel halten, die eine Veränderung

---

<sup>289</sup> Ebd. S. 222.

<sup>290</sup> Ebd.

von gewissen vergangenen Ereignisketten untersagt. Wird dagegen verstoßen, kann dies zur Veränderung des Zeitverlaufes und unter Umständen sogar zur Auslöschung der eigenen Existenz führen.

Des Weiteren gilt, dass die Zeit in der Gegenwart wie gewohnt weiterläuft, wenn sich eine zeitreisende Person in der Vergangenheit aufhält. Ihre Abwesenheit kann also bemerkt werden und auch die Dauer ihres Aufenthaltes in der Vergangenheit kann gemessen werden. Konkretere Auswirkungen des Zeitreisens auf die Gegenwart und worum es sich genau bei dem sogenannten Kontinuum handelt, werden in *Rubinrot* nicht beschrieben.

Gier stellt in ihrem Werk geradlinige, also einfache Zeitreisen in die Vergangenheit und wieder zurück in die Gegenwart, dar. Die Handlungen von Gwendolyn und Gideon sind in der Vergangenheit nicht deterministisch festgelegt. Sie müssen ihre Entscheidungsfreiheit allerdings den Regeln der „Loge“ unterordnen.

**Frage 6: Welche Erklärung wird für das Zeitreisen herangezogen (technische, magische, technisch-magische Erklärung)?**

Gier kombiniert in ihrem Werk technische und naturwissenschaftliche mit magischen, unerklärlichen Aspekten, weshalb von einer technisch-magischen Erklärung ausgegangen werden kann. So forschen WissenschaftlerInnen an der konkreten Ursache für die besondere Fähigkeit der Zeitreisenden. Als Grund wird ein Gen angenommen, der Beweis bleibt jedoch offen und kann somit nicht vollends wissenschaftlich erklärt werden. Konkret besteht nur die Annahme einer biologischen Ursache.

Lindauer sieht in diesem Unvermögen, den wissenschaftlichen Beweis zu liefern, das magische Element. So gibt es zwar eine technische Zeitmaschine in Form des Chronografen, der jedoch nur mit Blut der zeitreisenden Person funktioniert. Dadurch kommt wieder der unerklärliche, magische Faktor ins Spiel. Der Chronograf verleiht dem Zeitreisen durch seine optische Beschreibung (Zeichen, Symbole, Abbildungen von Himmelskörpern, Diamanten) auch eher mythischen und magischen als wissenschaftlichen Charakter.<sup>291</sup> Lindauers Ausführungen kann an dieser Stelle nur zugestimmt werden. Auch weitere inhaltliche Elemente, die auf einen Anteil an Magie schließen lassen, rücken das Zeitreisen wieder ein Stück weg von der technischen und hin zur magisch-technischen Erklärung.

---

<sup>291</sup> Vgl. Lindauer (2014), S. 98-99.

### Frage 7: Welches Ziel bzw. welche Intention ist mit der Zeitreise verbunden?

Zeitreisen mithilfe des Chronografen werden genutzt, um plötzliche Sprünge durch die Zeit zu verhindern, also für das sogenannte „Elapsieren“. Sinn und Zweck des Elapsierens ist es, die Zeitreisenden davor zu bewahren, unkontrolliert durch die Zeit geschleudert zu werden, da dies durchaus gefährlich werden kann.

Wie bitte? *Elapsieren*? [...] Mr George bemerkte meine verwirrte Miene. ‚Unter *Elapsieren* verstehen wir ein gezieltes Anzapfen deines Zeitsprunkontingentes, in dem wir dich mit dem Chronografen für ein paar Stunden in die Vergangenheit schicken. Auf diese Weise verhindern wir unkontrollierte Zeitsprünge.<sup>292</sup>

Darüber hinaus werden die vom Chronografen kontrollierten Zeitsprünge auch dazu eingesetzt, um zum Grafen von Saint Germain zu gelangen und seine Aufträge in der Vergangenheit entgegenzunehmen. Ziel ist es, alle zwölf Zeitreisenden ausfindig zu machen und ihr Blut in den Chronografen einzuspeisen, um somit den Blutkreis zu schließen. Einige dieser Personen aufzusuchen ist nur mittels Zeitreisen möglich, da sie in unterschiedlichen Zeiten leben. Welches Ziel der Graf von Saint Germain mit dem Schließen des Blutkreises verfolgt, bleibt in *Rubinrot* jedoch unklar.

‚Hör zu, Liebling [...]. Sie brauchen dich, um den Kreis zu schließen und das Geheimnis zu offenbaren.‘

‚Was ist das Geheimnis, Mum?‘ [...]

‚[...] Ich kann auch nur Vermutungen darüber anstellen. Mächtig ist es und große Macht verleiht es demjenigen, der es zu nutzen weiß. Aber Macht in den Händen der falschen Menschen ist sehr gefährlich.<sup>293</sup>

Lucy und Paul nutzen ihre Fähigkeit durch die Zeit zu reisen, um den gestohlenen Chronografen in der Vergangenheit zu verstecken. Die Zeitreise stellt für sie somit eine Flucht- und Versteckmöglichkeit dar sowie einen Weg, die Pläne des Grafen zu durchkreuzen. Ihrer Ansicht nach darf der Graf von Saint Germain den Blutkreis nicht schließen und die damit verbundene Macht erlangen.

In *Rubinrot* erfüllen die Zeitreisen also unterschiedliche Funktionen: Die Zeitreisenden zu schützen, indem die Reisen kontrolliert stattfinden aber auch um Aufträge zu erfüllen, andere Personen ausfindig zu machen oder um sich in der Vergangenheit zu verstecken und Pläne

---

<sup>292</sup> Ebd., S. 179.

<sup>293</sup> Ebd., S. 191.

zu durchkreuzen. Warum jedoch gewisse Menschen überhaupt die Fähigkeit des Zeitreisens besitzen und ob damit ein übergeordnetes Ziel verbunden ist, bleibt offen.

**Frage 8: Welche Stellung nimmt das Zeitreisemotiv ein und ist es mit anderen Motiven bzw. Themen verbunden?**

Das Zeitreisemotiv kann in Giers *Rubinrot* als ein zentrales Hauptmotiv bezeichnet werden. Zunächst liegt in ihm das handlungsauslösende Element, das Gwendolyns Leben auf den Kopf stellt. Es bleibt das ganze Werk hindurch präsent und übt Einfluss auf die Handlungen der Figuren aus. Das Zeitreisemotiv ist der Grund für die Existenz der geheimen „Loge des Grafen von Saint Germain“ und beeinflusst das Leben der Zeitreisenden im Regelfall von Kindheit an, da sie von der „Loge“ bereits in jungen Jahren darauf vorbereitet werden.

Mit der Zeitreise verbunden ist auch die Liebesthematik. Während Gwendolyn und Gideon anfänglich Schwierigkeiten miteinander haben, entwickeln sie nach und nach Gefühle füreinander und es kommt zu einem Kuss.

Des Weiteren lassen sich auch gewisse Elemente eines Identitätsfindungsprozesses erkennen. Gwendolyn ist in dem Glauben aufgewachsen, dass ihre Cousine Charlotte die Fähigkeit des Zeitreisens geerbt hat. Plötzlich muss jedoch sie diese Rolle einnehmen und sich erst in einer Welt zurechtfinden, auf die sie nicht vorbereitet wurde. Sie hat auch mit Anfeindungen seitens ihrer Verwandten und der Skepsis anderer Personen zu kämpfen, weil diese hinter Charlotte stehen.

Im Epilog erfahren die LeserInnen auch ein Geheimnis über Gwendolyn, welches das Mädchen selbst noch nicht kennt: Die abtrünnigen Zeitreisenden Lucy und Paul sind Gwendolyns Eltern und nicht Grace und ihr verstorbener Mann, wie Gwendolyn immer noch glaubt. Darüber hinaus erfährt sie, dass sie an einem anderen Tag geboren wurde, als sie dachte, um sie vor dem Grafen zu schützen und ihr eine normale Kindheit zu ermöglichen.

## 9.2 TimeRiders

*TimeRiders. Wächter der Zeit* ist der erste Teil der mehrbändigen *TimeRiders*-Reihe des britischen Autors Alex Scarrow.

Saleena, Maddy und Liam, drei Jugendliche, die alle aus unterschiedlichen Zeiten stammen, werden von einem Zeitreisenden namens Foster kurz vor ihrem Tod gerettet. Der alte Mann bringt sie nach New York in das Jahr 2001. Dort bildet er sie zu ZeitagentInnen, sogenannten TimeRiders, aus. Zusammen mit der Unterstützung der androiden Support Unit „Bob“ versuchen sie den Geschichtsverlauf vor Veränderungen zu bewahren. Liam und Bob reisen zu diesem Zweck in die Vergangenheit und greifen gegebenenfalls korrigierend ein. Als Paul Kramer, der die Welt zu einem besseren Ort machen möchte, in die Vergangenheit reist und den Verlauf der Geschichte verändert, versuchen die TimeRiders alles in ihrer Macht stehende, um den ursprünglichen Zeitverlauf wiederherzustellen und Kramers Eingriffe ungeschehen zu machen.

### 9.2.1 Genrezuordnung

Das Buch *TimeRiders* lässt sich der Science Fiction-Literatur zuordnen, da es eine Reihe an genretypischen Elementen aufweist.

Die Gestaltung des Buchdeckels deutet bereits auf Inhalte und Elemente des Science Fiction-Genres hin. Neben einer Großstadt zeigt dieser ein UFO und Zahnräder. Drei jugendliche Personen werden vor einem hellen Licht gezeigt, wodurch bereits die Darstellung der Zeitreise symbolisiert wird. Darüber hinaus finden sich mehrere vergangene und zukünftige Jahresangaben auf dem Buchdeckel, was ebenfalls die Zeitreisethematik widerspiegelt.

Während die Haupthandlung zwar im Jahr 2001 spielt, wird auf zukünftige Jahre und technische Entwicklungen Bezug genommen. Ein weiterer Handlungsverlauf beginnt in der Zukunft im Jahr 2066. Neben extrapolierten Schilderungen zukünftiger Jahre weist das Jahr 2066 dystopische Züge auf. Beides sind Elemente, die für die Verortung im Science Fiction-Genre sprechen.

Darüber hinaus sprechen auch klar die rationalen und (pseudo)wissenschaftlichen Erklärungen und Theorien des Zeitreisens sowie der detaillierte, technische Sprachgebrauch für das Science Fiction-Genre. Die technische Support Unit „Bob“, bei der es sich um einen Androiden handelt, stellt ebenfalls ein genretypisches Element dar. Magische Inhalte fehlen ganz, denn unvorhergesehene Ereignisse im Zusammenhang mit Zeitreisen werden nicht mit Magie, sondern mit Forschungslücken und -bedarf in Zusammenhang gebracht.

### 9.2.2 Das Zeitreisemotiv

#### Frage 1: Wodurch wird die Zeitreise ermöglicht?

In Scarrows Jugendbuch werden Zeitreisen durch eigens dafür konstruierte Zeitmaschinen ermöglicht. Im Jahr 2044 wurde „[d]er erste funktionierende Prototyp einer Zeitmaschine [...] konstruiert.“<sup>294</sup> Dieser wurde von einem Mann namens Roald Waldstein gebaut. Seine Zeitmaschine wird beschrieben als eine Art Käfig aus Draht mit einer Tür „ungefähr so groß wie eine Duschkabine. Am Boden daneben st[ehen] ein Gerät, das wie ein Kupferkessel auss[ieht], und ein kleiner Palmtop-Computer.“<sup>295</sup> Betrieben wird die Zeitmaschine mit einem tragbaren Generator, der die Vorrichtung mit Strom versorgt. Die Zeitmaschine erzeugt ein Energiefeld, auch „Waldstein-Dislokationsfeld“<sup>296</sup> genannt, das Personen und Gegenstände durch die Zeit transportieren kann.

Paul Kramer und seine Männer reisen aus dem Jahr 2066 mit Waldsteins Zeitmaschine zurück in die Vergangenheit.

Trotz eines offiziellen Verbots hat die Organisation der TimeRiders ihre eigene Zeitmaschine entwickelt. Neben einem Computersystem gehört ein großer Zylinder aus Plexiglas, der mit Wasser gefüllt wird und als Übertragungszyylinder bezeichnet wird, zu der Zeitmaschine. Betrieben wird die Maschine mit Strom, der die notwendige Energie liefert, um das Waldstein-Dislokationsfeld zu erzeugen.

Der Laienphysiker Waldstein war es, der es durch seine Dislokationstheorie ermöglicht hat, durch die Zeit zu reisen. Das Dislokationsfeld erzeugt im Kontinuum von Raum und Zeit ein kleines Loch, welches für das Reisen durch die Zeit benötigt wird.

Zeitreisen werden in *TimeRiders* also auf Basis einer wissenschaftlichen Theorie ermöglicht und sind nur mittels Zeitmaschinen, die ein Dislokationsfeld erzeugen, durchführbar.

#### Frage 2: Wie werden der Zeitreisevorgang und die damit verbundenen Empfindungen der reisenden Figur beschrieben?

„Ein grässliches Gefühl des Fallens, eines Sturzes in unendliche Tiefe.“<sup>297</sup> So beschreibt Maddy ihr Gefühl während des Zeitreisevorgangs. Auch alle anderen Figuren haben

---

<sup>294</sup> Scarrow, Alex: *Time Riders. Wächter der Zeit*. Stuttgart, Wien: Thienemann Verlag 2011, S. 25.

<sup>295</sup> Ebd., S. 69.

<sup>296</sup> Ebd., S. 264.

<sup>297</sup> Ebd., S. 19.

während des Zeitreisens dasselbe Gefühl. Dies empfinden alle Zeitreisenden unabhängig davon, mit welcher Zeitmaschine sie durch die Zeit reisen.

Der Zeitreisevorgang mit Waldsteins Zeitmaschine wird in Gang gesetzt, indem zunächst die notwendigen Zeitangaben und Koordinaten in den Computer eingegeben werden. Durch die Betätigung des „Senden“-Icons auf dem Bildschirm wird der Vorgang gestartet. Begleitet wird der Zeitreisevorgang von Funken, die die Maschine währenddessen versprüht. Eine Reise mit der Waldstein-Zeitmaschine hat auch zur Folge, dass die Reisenden kurze Zeit nach ihrer Ankunft noch etwas benommen sind. Dieser Zustand hält jedoch nicht lange an.

Auch die Zeitmaschine der TimeRiders-Agentur benötigt für den Vorgang zunächst die erforderlichen Daten, also die Koordinaten und die genaue Datums- und Zeitangabe. Dann müssen die Zeitreisenden in den mit Wasser gefüllten Übertragungszyylinder steigen und vollständig unter Wasser sein, bevor der Computer den Zeitreisevorgang startet. Das Wasser verschwindet mitsamt den Zeitreisenden und erzeugt ein ploppendes Geräusch. Die Lampen im Raum beginnen zu flackern, weil die Zeitmaschine viel Energie in Form von Strom benötigt. Liam und Bob landen bei ihrer Zeitreise nass und auf allen Vieren in der Vergangenheit. Bei der Rückreise wird kein Wasser benötigt. Das Rückreisefenster macht sich in der Vergangenheit durch ein schimmerndes Leuchten bemerkbar. Hat die Zeitmaschine nur wenig Energie zur Verfügung, bleibt dieses schimmernde Reisefeld sehr klein. Wird durch das Zeitfenster geblickt, kann schemenhaft die Welt in der anderen Zeit wahrgenommen werden.

Der Zeitreisevorgang kann aber auch tödliche Folgen haben. Misslingt die Zeitreise, wird der menschliche Körper während des Zeitreisevorgangs auseinandergerissen und auf unnatürliche Art wieder zusammengesetzt, was zum Tod führt. Dabei kann es vorkommen, dass mehrere Personen miteinander „verschmelzen“.

Kramer stand vor dem Knäuel von Gliedmaßen und Organen [...] – ein grauenerregendes Gebilde mit zu vielen Armen und Beinen, dessen innere Organe durch die zerrissene, blasige Haut, die wie geschmolzenes Plastik aussah, durchgebrochen waren. Einen Kopf, der wie angeschweißt an etwas saß, das wie ein unnatürlich langer Arm wirkte, erkannte Kramer als den Ethans.<sup>298</sup>

---

<sup>298</sup> Ebd., S. 98-99.

### **Frage 3: Welche Zeit wird bereist?**

Besonders interessant an Scarrows Darstellung ist, dass die Figuren aus unterschiedlichen Zeiten stammen und somit auch verschiedene Jahre als ihre Gegenwart betrachten. Während das Jahr 2001, in dem die TimeRiders stationiert sind, für Liam, der aus dem Jahr 1912 stammt, die Zukunft darstellt, reisen Maddy und Saleena aus dem Jahr 2010 und 2026 in die Vergangenheit. Paul Kramers Zeit, das Jahr 2066, stellt für alle drei TimeRiders die Zukunft dar.

Kramers Zeitreise bringt ihn zurück in die Vergangenheit. Er reist in das Jahr 1941 nach Deutschland, wo er Hitler begegnet. Von diesem Zeitpunkt an führt er sein Leben in der Vergangenheit weiter und kehrt nicht mehr in seine Zeit zurück.

Da die drei TimeRiders ihr altes Leben hinter sich gelassen haben und von New York im Jahr 2001 aus agieren, kann dies als die Gegenwart ihres AgentInnen-Daseins betrachtet werden. Für die Analyse wird im Folgenden daher das Jahr 2001 als zeitlicher Referenzpunkt herangezogen und als Gegenwart angenommen. Maddy und Saleena unternehmen keine weiteren Zeitreisen mehr als jene, die sie in die Vergangenheit in das Jahr 2001 bringt. Maddy fungiert von der Einsatzzentrale aus, die sich in einem Eisenbahnbogen befindet, als Teamleiterin. Saleenas Aufgabe ist es, in der Stadt New York genau zu beobachten, ob sich die Welt durch eine Verschiebung verändert. Liam hingegen reist in die unterschiedlichsten Zeiten, um dort den Verlauf der Geschichte zu beschützen.

Seine erste Zeitreise bringt ihn und die Support Unit Bob zu Übungszwecken in das Jahr 1963 nach Dallas, an den Tag von Kennedys Ermordung. Nachdem die beiden in das Jahr 2001 zurückgekehrt sind, führt sie die nächste Zeitreise in das Jahr 1956 nach Washington, um mehr über den Grund der eingetretenen Verschiebung herauszufinden. Liam und Bob sitzen dort jedoch aufgrund des herrschenden Krieges bis in das Jahr 1957 fest. Erst dann gelingt es Maddy und Foster endlich, sie wieder in das Jahr 2001 zurückzuholen. Liam und Bob haben während ihres Aufenthaltes in der Vergangenheit herausgefunden, dass Kramer im Jahr 1941 die Verschiebung verursacht hat. Sie reisen erneut durch die Zeit nach Deutschland in das besagte Jahr. Nachdem Kramer ausgeschaltet wurde, kehrt Liam mit Bobs Festplatte in das Jahr 2001 zurück.

Zu diesen gezielten Zeitreisen kommen die Zeitsprünge hinzu, die durch die Zeitschleife der Einsatzzentrale der TimeRiders bedingt sind. Alle zwei Tage springt die Zeit wieder zurück auf den 10. September 2001 und die Zeitschleife beginnt von vorne. Folglich absolvieren die

TimeRiders also alle zwei Tage einen Zeitsprung in die Vergangenheit. Gezielte Zeitreisen haben Maddy und Saleena nur jeweils eine in das Jahr 2001 absolviert. Dies gilt ebenso für die Figur Paul Kramer, dessen einzige Zeitreise ihn in das Jahr 1941 bringt.

Foster, Liam und die Support Unit Bob sind die einzigen Figuren, die mehrmals gezielte Zeitreisen in verschiedene Jahre unternehmen.

Es handelt sich bei den dargestellten Zeitreisen sowohl um oberflächliche als auch tiefe Zeitreisen. Zeitreisen sind in die Zukunft der Figuren möglich ebenso wie in ihre Vergangenheit. Die dargestellten Einsätze der TimeRiders bringen die Figuren allerdings nur in die Vergangenheit. Die Reisen sind dabei nicht lokal auf eine Stadt oder ein Land beschränkt.

#### **Frage 4: Welchen Regeln und Besonderheiten unterliegt das Zeitreisen?**

Die drei Jugendlichen in Scarrows Werk können sich für die Aufgabe als ZeitwächterInnen entscheiden, oder sie können an den Augenblick ihrer Rettung zurückkehren und sterben. Doch das Leben als TimeRider weist Besonderheiten auf:

„[...] Du wirst ein unsichtbares Leben führen. Du wirst ein Phantom sein, ohne wirklich in der realen Welt zu leben. Du wirst keine neuen Freunde finden – und keine Liebe [...] Du wirst *Dinge* kennenlernen, die ... na ja ... die dich wahnsinnig werden lassen könnten, wenn du sie allzu nahe an dich heranlässt. Manche Menschen wollen lieber sterben, als das zu erleben.“<sup>299</sup>

Die TimeRiders führen kein einfaches Leben. Sie agieren unsichtbar für andere Menschen und dürfen dabei nur bewahrend in die Vergangenheit eingreifen. Weitere Mitglieder der Agentur sind in den unterschiedlichsten Zeiten und an den unterschiedlichsten Orten verteilt, um die Manipulationen vergangener Ereignisse durch andere Zeitreisende zu verhindern und gegebenenfalls zu korrigieren.

Im Jahr 2051 wurde die Erforschung und Weiterentwicklung der Zeitreisetechnologie per internationalem Gesetz verboten, da die Zerstörung der Welt durch Zeitreisende befürchtet wurde. Nichtsdestotrotz wurde die Organisation der TimeRiders gegründet, um genau diese Befürchtung zu verhindern.

Die oberste Regel der TimeRiders ist, dass Beeinflussungen und Manipulationen des Zeitverlaufs verhindert werden müssen. Um eine Beeinflussung der Zeit, auch

---

<sup>299</sup> Ebd., S. 9.

Kontamination genannt, durch die AgentInnen selbst zu verhindern, reisen die TimeRiders nur in Unterwäsche und mittels eines Behältnisses voll Wasser in die Vergangenheit. Dies soll dafür sorgen, dass nichts aus ihrer Gegenwart in die Vergangenheit mitgenommen wird, was diese beeinflussen könnte.

Auch die Zeitschleife in der die TimeRiders leben, soll ihre Existenz verheimlichen und ihren Einfluss auf das Jahr 2001 minimieren. Die Zeitschleife besteht aus dem 10. und 11. September 2001, also aus dem Tag vor und dem Tag des Terroranschlags vom 11. September in New York.

„Weil die Aufmerksamkeit aller auf das gerichtet sein wird, was passiert. Niemand wird bemerken, was mit dem Eisenbahnbogen los ist und dass ihr da aus- und eingeht. [...] Eure Existenz hier wird die Zeit niemals beeinflussen, sie niemals *kontaminieren*...“<sup>300</sup>

Den TimeRiders steht bei ihrer Aufgabe eine Support Unit namens Bob zur Seite, die sie auf den Zeitreisen begleitet. Es handelt sich dabei um einen Androiden, dessen Gehirn über einen Silikonprozessor und einen Datenspeicher verfügt. Bob kann darauf abgespeicherte Informationen über die Vergangenheit abrufen und ebenso neue Informationen während der Missionen darauf speichern.

Eingriffe in vergangene Ereignisse zeigen sich in der Gegenwart der TimeRiders durch sogenannte Verschiebungen. Bezeichnet werden damit die Auswirkungen der Eingriffe in den Geschichtsverlauf. Verschiebungen machen sich in der Gegenwart durch Veränderungen von Menschen, Gebäude, Autos und anderen Dingen bemerkbar.

„Eine Verschiebung tritt auf, wenn die Zeit gestört wurde. [...] Okay, stellt es euch so vor: Die Zeit ist [...] wie eine Wanne voll Wasser. Habt ihr schon einmal versucht, in eine Badewanne zu steigen, ohne dass Wellen entstehen? Es ist unmöglich, nicht wahr? [...] Ebenso unmöglich ist es, in die Vergangenheit zurückzukehren, ohne dass Wellen entstehen. Das eigentliche Problem aber ist, dass Wellen [...] immer größer werden und sich immer weiter ausbreiten. Sie schließlich zu einer Flutwelle entwickeln, die alles, was sich ihr in den Weg stellt, zerstört, um eine neue Welt zu schaffen [...].“<sup>301</sup>

Neben diesen Verschiebungen können bei Zeitreisen weitere unerwünschte Komplikationen auftreten: Es können Geschöpfe namens „Wandler“ durch das Zeitfenster aus einer anderen Dimension in diese Welt gelangen. Diese Geschöpfe töten Menschen. So wurde auch das TimeRiders-Team vor Saleena, Maddy und Liam ausgelöscht. Geht der Zeitreiseprozess schief, kann dies auch zum Tod der betreffenden Person führen.

---

<sup>300</sup> Ebd., S. 52.

<sup>301</sup> Ebd., S. 26-27.

Darüber hinaus haben Zeitreisen auf den menschlichen Organismus negative Auswirkungen. Liam, der innerhalb des Teams derjenige ist, der zusätzlich zu der Zeitreiseschleife gezielt in die Vergangenheit reist, wird sehr viel schneller altern als die anderen. Hinzu kommt, dass die Zeitreisen dazu führen, dass sein Körper von Krebs befallen wird. Diese Nebenwirkungen machen sich anfänglich kaum bemerkbar, „doch gegen Ende, wenn die Veränderungen in seinem Körper ein gewisses Niveau erreicht haben werden, wird es plötzlich sehr schnell gehen.“<sup>302</sup> Foster gibt an, eigentlich erst 27 Jahre alt zu sein. Er hat jedoch bereits den Körper eines alten Mannes, der von Krebs zerfressen ist.

Bei Zeitreisen mit der Zeitmaschine der TimeRiders gilt: Zeitreisende müssen sich mit allen Körperteilen innerhalb des Dislokationsfeldes aufhalten, um heil durch die Zeit reisen zu können. Dieses Zeitreisefeld kann sowohl automatisch durch den Computer in Gang gesetzt als auch manuell gesteuert werden. Zeitreisen benötigen Energie, weshalb sie nur durchgeführt werden können, wenn ausreichend Strom vorhanden ist. Darüber hinaus wird der benötigte Energieaufwand für eine Zeitreise von den Faktoren Körpergröße, geografische Entfernung der zeitreisenden Person in der Vergangenheit zur Zeitmaschine sowie durch die zu überbrückende Zeitspanne beeinflusst.

Bevor ein Zeitreisefenster in der Vergangenheit geöffnet wird, wird eine sogenannte Dichtemessung durchgeführt. Hier wird untersucht, ob sich jemand oder etwas innerhalb des Bereiches befindet, in welchem das Fenster geöffnet werden soll. Dadurch soll verhindert werden, dass „blinde Passagiere“ mitgenommen werden. Geschieht dies doch, kann eine Notentfernung dieses Lebewesens vorgenommen werden, wodurch es zurück in seine Zeit geschickt wird. Diese Notentfernung hat jedoch tödliche Konsequenzen.

Weiters sehen die Regeln der TimeRiders vor, dass bei einem verpassten Rückreisefenster eine Stunde nach der ursprünglich vereinbarten Zeit ein neues geöffnet wird. Danach besteht die Möglichkeit, nach 24 Stunden noch ein Rückreisefenster zu öffnen. Verpassen die AgentInnen dieses ebenfalls, muss mittels Tachyonen-Übertragung an die Support Unit ein neuer Treff- und Zeitpunkt vereinbart werden.

Zeitreisen der TimeRiders sind auf eine Maximaldauer von sechs Monaten begrenzt. Dann zerstört sich die Support Unit von selbst, um zu verhindern, dass die Technologie in der Vergangenheit in falsche Hände gerät und dadurch die Zeit kontaminiert. Ohne die Support

---

<sup>302</sup> Scarrow (2011), S. 136.

Unit wird aber auch eine Rückreise für AgentInnen unmöglich, da keine neuen Abholdaten mehr an die Einsatzzentrale übermittelt werden können.

Zeitreisen und Forschungen auf diesem Gebiet sind in der von Scarrow dargestellten Welt seit 2051 illegal. Die Möglichkeiten und Bedingungen des Zeitreisens werden zum einen durch die technische und physikalische Funktionsweise der Zeitmaschinen vorgegeben. Zum anderen gibt es Regeln, die von der Agentur der TimeRiders aufgestellt werden. Zeitreisen sind ins Scarrows Werk aber auch mit Komplikationen verbunden.

**Frage 5: Welche Auswirkungen hat das Zeitreisen auf die Gegenwart und von welchem Zeit(reise)konzept wird ausgegangen?**

Bei den gezielten Zeitreisen handelt es sich einerseits um einfache, geradlinig verlaufende Zeitreisen und andererseits gibt es auch Sonderformen, denn nicht immer kehren die Figuren auch in das Jahr ihrer Abreise zurück. Diese Arten der Zeitreise kombiniert Scarrow mit einer Zeitschleife, welche zwei Tage umfasst.

In einem Gespräch mit Liam weist Foster darauf hin, dass die Dauer des Aufenthaltes in der Vergangenheit nicht der vergangenen Zeitdauer in der Gegenwart entspricht:

„Zeitreisen verlaufen nicht *symmetrisch*, Liam. Ich könnte dich an einen Punkt der Zeit schicken und das Fenster so einstellen, dass du 50 Jahre später zurückkehrst. Aus deiner Sicht wären dann 50 Jahre vergangen – ein ganzes Leben. Und doch wärst du für jemanden, der hiergeblieben wäre, als junger Mann verschwunden und nur wenige Augenblicke später als alter Mann zurückgekehrt.“<sup>303</sup>

Das zugrunde liegende Zeitkonzept beschreibt Foster folgendermaßen: „Stellt euch die Zeit als Fluss vor. Ein Fluss, der stetig bergab fließt. Man kann auf einem Fluss flussaufwärts oder flussabwärts reisen.“<sup>304</sup>

Da Veränderungen der Geschichte durch Eingriffe in die Vergangenheit möglich sind, handelt es sich hierbei um kein deterministisches Konzept des Zeitreisens. Diese Eingriffe können weitreichende Folgen für den Geschichtsverlauf haben und zu enormen Veränderungen in der Gegenwart führen. Dabei wird der ursprüngliche Zeitverlauf ausgelöscht und durch einen neuen ersetzt. Die Zeitlinie spaltet sich dadurch aber nicht auf. Interessant ist dabei, dass sich der Geschichtsverlauf bei unbedeutenden, kleinen Veränderungen von selbst korrigieren kann.

---

<sup>303</sup> Ebd., S. 121.

<sup>304</sup> Ebd., S. 35.

,Wisst ihr, die Zeit kann mit sehr kleinen Veränderungen fertigwerden. Geschichte kann gewissermaßen sehr, sehr geringfügige Veränderungen selbst heilen, weil den Ereignissen, ja der Geschichte selbst, eine gewisse Kraft innewohnt. Es ist so, als *wolle* die Geschichte einen bestimmten Weg verfolgen. [...]'<sup>305</sup>

In *Wächter der Zeit* ist Kramers Eingriff allerdings so groß, dass sich der Geschichtsverlauf und auch das Jahr 2001 enorm verändern. Sein Eingreifen im Jahr 1941 hat zur Folge, dass durch die erste Verschiebung Deutschland nicht nur den Zweiten Weltkrieg gewinnt, sondern auch, mit Kramer an der Spitze, die USA erobert und in Kramers Reich eingliedert. Eine zweite Verschiebung löst Kramer 1957 aus, indem er eine Atombombe zündet und die menschliche Zivilisation dadurch auslöscht. Kramers Handeln in der Vergangenheit hat also gravierende Auswirkungen für die Gegenwart, mit denen die TimeRiders zu kämpfen haben. Nur durch das Eingreifen von Liam und Bob im Jahr 1941, welche durch die Ermordung Kramers verhindern, dass dieser die Zeit beeinflussen kann, können die Verschiebungen rückgängig gemacht werden.

In *Wächter der Zeit* kombiniert der Autor also verschiedene Zeitreisekonzepte, wobei die Handlungen bei beiden Konzepten nicht deterministisch festgelegt sind. Auch wenn die Zeit geringe Veränderungen kompensieren kann, heißt dies nicht, dass der Verlauf deterministisch vorherbestimmt ist. Gegen das deterministische Konzept spricht, dass der Verlauf der Geschichte durch Eingriffe verändert werden kann.

Bei dem dargestellten Zeitkonzept gibt es mehrere parallel laufende Handlungsstränge. Da allerdings nur ein Geschichtsverlauf vorhanden ist und ein Eingriff in diesen Auswirkungen auf alle Handlungsstränge hat, wird klar, dass es sich nicht um mehrere parallele Zeitlinien handeln kann.

#### **Frage 6: Welche Erklärung wird für das Zeitreisen herangezogen (technische, magische, technisch-magische Erklärung)?**

In Scarrows Jugendbuch wird ein technisches Erklärungskonzept herangezogen. Zeitreisen sind mittels Zeitmaschinen möglich, die auf der Grundlage von (pseudo)wissenschaftlichen Theorien der Figuren entwickelt wurden.

Im Jahr 2029 wird ein wissenschaftlicher Artikel eines Mathematikers publiziert, nach dessen Theorie ist es „[...] – zumindest theoretisch – möglich, Raum und Zeit so zu

---

<sup>305</sup> Ebd., S. 45.

manipulieren, dass man ein *Loch* erzeugen k[ann].“<sup>306</sup> Der Hobbyphysiker Roald Waldstein war im Jahr 2044 schließlich als erster Mensch in der Lage, eine tatsächlich funktionierende Zeitmaschine zu bauen und eine Zeitreise zu unternehmen. Seine Theorie dazu wird als Dislokationstheorie bezeichnet und besagt, dass „die unsichtbaren Dimensionen des Metaversums alles in einer Weise zusammenhalten, die das Vorstellungsvermögen der meisten Menschen übersteigt.“<sup>307</sup> Das Reisen durch die Zeit wird durch das sogenannte Waldstein-Dislokationsfeld und dessen Verbindung mit einem Computersystem ermöglicht. Das Dislokationsfeld treibt „einen Keil in das Raum-Zeit-Kontinuum“<sup>308</sup> und sorgt dafür, dass Zeitreisende durch eine andere Dimension hindurch in die Vergangenheit gelangen. „Es ist Chaos-Raum. Wir reisen nur hindurch ... nur einen Augenblick lang.“<sup>309</sup>

Im Zusammenhang mit Zeitreisen stehen auch Teilchen, die Tachyonen genannt werden. „Das sind Teilchen von Materie, die schneller als Licht reisen und deshalb auch durch die Zeit reisen können.“<sup>310</sup> Die Tachyonen können allerdings nur in die Vergangenheit geschickt werden, nicht in die Zukunft. Durch die Tachyonen ist es möglich, Nachrichten in die Vergangenheit zu senden. Wird ein Zeitreisefenster in der Vergangenheit geöffnet, können Tachyonen-Partikel empfangen werden, die das Fenster ankündigen.

Nachdem die tatsächliche Durchführbarkeit einer Zeitreise durch Waldstein bewiesen war, wurde trotz des Gesetzeserlasses von 2051 im Geheimen weiter daran geforscht. Auch die Agentur der TimeRiders begann damit, ihre eigenen Zeitmaschinen zu entwickeln.

Auch wenn Scarrow in *Wächter der Zeit* eine (pseudo)wissenschaftliche Erklärung für das Zeitreisen heranzieht und es sich somit um eine technische Erklärung handelt, wird auch angedeutet, dass die Technik des Zeitreisens noch nicht vollständig erforscht und entwickelt ist. Foster bezeichnet Zeitreisen als „eine sehr schwammige Angelegenheit ... mit unvorhersehbaren Phänomenen.“<sup>311</sup> Auch die auftretenden Komplikationen wie „Wandler“ oder tödlich verunglückte Zeitreisende weisen auf Forschungslücken hin.

---

<sup>306</sup> Ebd., S. 39.

<sup>307</sup> Ebd., S. 263.

<sup>308</sup> Ebd., S. 262.

<sup>309</sup> Ebd., S. 92.

<sup>310</sup> Ebd., S. 280.

<sup>311</sup> Ebd., S. 398.

### **Frage 7: Welches Ziel bzw. welche Intention ist mit der Zeitreise verbunden?**

Mit der ersten jemals durchgeführten Zeitreise will Waldstein sich von seinem verstorbenen Sohn und seiner Frau verabschieden. Er will dabei ihren Tod nicht verhindern, sondern ihnen nur ein letztes Mal sagen, dass er sie liebt.

Ziel der Agentur der TimeRiders ist es, mithilfe des Zeitreisens die Welt vor der Zerstörung durch andere Zeitreisende zu bewahren. Mit dieser Intention reisen sie in die Vergangenheit, um dort Eingriffe und somit Veränderungen der Zeitlinie zu verhindern. Die TimeRiders übernehmen also die Aufgabe von WächterInnen der Zeit. Sie reisen mit dem Ziel, Kramer aufzuhalten, in die Vergangenheit, was schließlich dessen Ermordung zur Folge hat.

Foster nutzt die Möglichkeit des Zeitreisens auch dafür, neue AgentInnen für die TimeRiders zu rekrutieren, indem er Saleena, Maddy und Liam vor ihrem Tod rettet.

Paul Kramers Intention, als er im Jahr 2066 seine Zeitreise antritt, ist es, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, als sie zu seiner Zeit ist. Eine bessere Welt bedeutet für ihn:

Eine Welt, in der niemand hungerte. [...] Eine Welt, deren Ressourcen vernünftig eingesetzt und nicht von widerlich reichen und egozentrischen Politikern verschwendet wurden. Eine Welt, die weder von Autoabgasen noch Kohlerauch vergiftet wurde. Eine Welt, die nicht durch die unbeherrschte Gier der Menschen zum Tode verurteilt war.<sup>312</sup>

Denn in Kramers Gegenwart 2066 stehen Arbeitslosigkeit und Armut an der Tagesordnung. Städte sind verlassen und verfallen und jeder Tag stellt für viele einen Kampf ums Überleben dar. Die Umwelt wurde von den Menschen zerstört und der Planet ist überbevölkert. Da eine bessere Welt in seinen Augen nur durch eine starke Führungspersönlichkeit möglich ist, reist er in die Vergangenheit und verhilft Deutschland im Zweiten Weltkrieg zum Sieg. Er ersetzt Hitler nach dessen Tod und wird selbst zum Führer. Er überzieht die Welt mit Krieg und erobert schließlich die USA. Getrieben von Verfolgungswahn und Wahnvorstellungen von Dämonen und dem Teufel ist er schließlich der Meinung, dass er sich und die Welt nur dann vor seinen Verfolgern retten kann, wenn er sie auslöscht. Er zündet eine Atombombe, die er mit einem Dislokationsfeld verbunden hat und löscht dadurch die Menschheit und den gesamten Geschichtsverlauf aus.

Waldstein tritt seine Zeitreise aus persönlichem Interesse an und hatte dabei nie die Absicht, den Verlauf der Geschichte zu verändern.

---

<sup>312</sup> Ebd., S. 202.

Die TimeRiders und auch Paul Kramer verfolgen zu Beginn dieselbe Intention, die Welt zu retten. Während die Organisation an diesem Ziel festhält, bringt Kramer Krieg und Zerstörung über die Welt.

**Frage 8: Welche Stellung nimmt das Zeitreisemotiv ein und ist es mit anderen Motiven bzw. Themen verbunden?**

Das Zeitreisemotiv stellt neben der Rettung der Welt das Hauptmotiv in Scarrows Werk dar. Es ist den ganzen Handlungsverlauf über präsent, da es der einzige Weg der TimeRiders ist, die Eingriffe in die Geschichte durch andere Zeitreisende zu korrigieren. Zeitreisen wird zur Lebensaufgabe der Jugendlichen, denn sie besitzen kein Privatleben außerhalb der Agentur. Darüber hinaus werden auch die Umweltproblematik, die Zerstörung und Ausbeutung des Planeten ebenso wie Krieg und Geschichte thematisiert.

### 9.3 Zeitenzauber

Bei *Zeitenzauber. Die magische Gondel* der deutschsprachigen Autorin Eva Völler handelt es sich um den ersten Band von Völlers *Zeitenzauber*-Trilogie.

Im Zentrum der Handlung steht Anna Berg, ein 17-jähriges Mädchen, das ihre Sommerferien im Jahr 2009 mit ihren Eltern in Venedig verbringt. Bei einer Zeitreise des Venezianers Sebastiano wird sie unbeabsichtigt in einer roten Gondel in die Stadt Venedig des ausgehenden 15. Jahrhunderts mitgenommen. Dort muss sie zusammen mit dem Zeitreisenden einen Auftrag für eine geheime Zeitreiseorganisation erledigen, um wieder in ihre Zeit zurückreisen zu können. Ziel ist es, den bestehenden Geschichtsverlauf vor einer Veränderung zu bewahren.

#### 9.3.1 Genrezuordnung

Im Hinblick auf die Genrezuordnung lässt sich eine Vielzahl an charakteristischen Fantasy-Elementen finden. Bereits der Reihentitel *Zeitenzauber* sowie der Titel des ersten Bandes *Die magische Gondel* weisen darauf hin, dass die Handlung des Werkes im Zusammenhang mit Magie steht oder magische Bestandteile enthält. Auf der Innenseite des Buchrückens wird die Reise der Hauptfigur als eine magische Reise bezeichnet.

Auch die zauberhaft und magisch anmutende optische Gestaltung des Buches weist in diese Richtung. Gezeigt wird eine altmodisch gekleidete und weibliche Person in einer roten Gondel vor dem Hintergrund der Stadt Venedig und eines großen, leuchtenden Vollmondes. Es befinden sich Sterne auf dem Buchdeckel und römische Ziffern sowie die symbolische Darstellung von Sternzeichen. Diese sind in Stein eingemeißelt, was dem Buch einen mystischen Charakter verleiht.

Auf inhaltlicher Ebene lassen sich zahlreiche magische Elemente finden: So gibt es Personen, die übernatürliche Fähigkeiten besitzen. Auch magische Gegenstände sind Bestandteile. Als Beispiele hierfür können ein Spiegel, welcher Ausschnitte der Zukunft zeigt, eine magische Zeitreisegondel und eine Katzenmaske, die ebenfalls Zeitreisen ermöglicht, genannt werden. Annas unerklärliches Jucken im Nacken, das sie vor Gefahren warnt, zählt ebenso zu diesen übernatürlichen Elementen. Auch die nahtlose Eingliederung von Personen in die Vergangenheit, die unbeabsichtigterweise beim Zeitreisen mitgenommen werden, lässt auf Magie oder eine unerklärliche, übernatürliche Kraft schließen.

Durch die Zeitreise werden auch, wie es für das Fantasy-Genre typisch ist, vorindustrielle Zustände hergestellt, da die Jugendliche in das Jahr 1499 reist. Für die Klassifikation des Werkes als „Urban Fantasy“ für junge bzw. jugendliche LeserInnen spricht, dass es sich bei dem Schauplatz der Handlung um die Stadt Venedig handelt, die nicht nur als Kulisse dient, sondern auch Bedeutung für den Handlungsverlauf hat.

### 9.3.2 Das Zeitreisemotiv

#### **Frage 1: Wodurch wird die Zeitreise ermöglicht?**

Für die Hauptfigur Anna ist das Zeitreisen mittels einer roten Gondel möglich. Diese kann allerdings nur bei Mondwechsel in eine andere Zeit übertreten. Zeitreisen sind jedoch immer nur mithilfe von Personen möglich, die als „Bewahrer“ bezeichnet werden und die den Übertritt in eine andere Zeit begleiten müssen.

Die Reise mit der roten Gondel ist allerdings nicht die einzige Möglichkeit, die beschrieben wird, um durch die Zeit zu reisen. Sebastiano beispielsweise kann darüber hinaus auch mittels Zeitportalen reisen, die seiner Aussage nach Anna nicht zur Verfügung stehen. Um diese Portale zu benutzen, muss die reisende Person eine „Spezialbehandlung“,<sup>313</sup> wie Sebastiano es bezeichnet, erhalten haben.

Neben der roten Gondel entdeckt Anna noch eine dritte Möglichkeit durch die Zeit zu reisen. Die 17-Jährige besitzt eine Katzenmaske, welche sie in der Stadt Venedig in ihrer Gegenwart gekauft hat. Diese Maske gestattet ihr ohne Hilfe einer anderen Person den Übertritt in eine andere Zeit. Jedoch kann nicht jeder mit dieser Maske reisen, denn „sie nützt nur dem, dem sie gegeben wird, niemals aber dem, der sie nimmt!“<sup>314</sup>

Eva Völler beschreibt also nicht nur eine Methode, mit der durch die Zeit gereist werden kann, sondern sie stellt in ihrem Werk drei unterschiedliche Arten vor. Es zeigt sich, dass Reisen durch die Zeit nur durch bestimmte Hilfsmittel oder Personen möglich sind. Ob dies auch auf die Bewahrer zutrifft, darüber gibt es in diesem Band keine weiteren Angaben.

---

<sup>313</sup> Völler, Eva: Zeitenzauber. Die magische Gondel. Köln: Bastei Lübbe 2014, S. 111.

<sup>314</sup> Ebd., S. 313.

## **Frage 2: Wie werden der Zeitreisevorgang und die damit verbunden Empfindungen der reisenden Figur beschrieben?**

Bei Annas erster Zeitreise beginnt die Umgebung zu flimmern und nach und nach zu verschwimmen und sie ist von gleißend hellem Licht umgeben. Dies geht so weit, bis Anna schließlich nichts mehr von den Menschen und ihrer Umgebung wahrnimmt. Ihre erste Zeitreiseerfahrung mit der roten Gondel beschreibt sie wie folgt:

Zuerst war es wie eine dünne Linie aus Licht [...] und dann wurde das Phänomen flächiger, als würde sich zwischen mir und den Menschen am Kai eine Schicht aus purem, blendendem Licht bilden, die immer dichter wurde. [...] Die blendende Helligkeit umgab mich nun vollständig. Und im nächsten Moment [...], explodierte sie, begleitet von einem ohrenbetäubenden Knall. Dann versank die ganze Welt in absoluter Schwärze.<sup>315</sup>

Das Mädchen berichtet darüber hinaus von unangenehmen Empfindungen: „Kälte umfing mich, ich konnte nicht mehr atmen.“<sup>316</sup> Anna kann sich auch nicht bewegen. Der Zeitreisevorgang, der begleitet ist von starkem Rütteln, gipfelt in einem Knall und die Jugendliche verliert das Bewusstsein. Als sie in der Vergangenheit wieder aufwacht, fühlt sie sich „wie klein gehackt, gut durchgekau und ausgespuckt“<sup>317</sup> und hat starke Kopfschmerzen. Hinzu kommt, dass sie völlig nackt aus ihrer Ohnmacht erwacht.

Zwei weitere Zeitreiseerfahrungen mittels der roten Gondel, ein gescheiterter Versuch sowie eine erfolgreiche Zeitreise, werden ebenfalls nach diesem Muster beschrieben.

Ein kleines Detail ändert sich jedoch, als Anna mithilfe der Katzenmaske in die Vergangenheit reist. Während der Zeitreisevorgang selbst der Reiseerfahrung mit der Gondel sehr ähnlich dargestellt wird, hat das Mädchen jedoch bei ihrem Erwachen noch ihre Kleidung an.

Annas letzte Zeitreise unternimmt sie ebenfalls in der roten Gondel, allerdings reist sie durch ein besonderes Zeitfenster – „das stärkste und größte Fenster in Venedig [...]“<sup>318</sup> Das Besondere an diesem Zeitreisevorgang ist, dass das Mädchen weder ihre Kleidung noch ihr Bewusstsein während des Reisevorgangs verliert. Sie ist lediglich etwas desorientiert nach dem Übertritt in das Jahr 2009. Aber auch hier geht das Zeitreisen mit dem bereits bekannten

---

<sup>315</sup> Ebd., S. 36-37.

<sup>316</sup> Ebd., S. 37.

<sup>317</sup> Ebd.

<sup>318</sup> Ebd., S. 324.

Kältegefühl und der Atemlosigkeit, dem Gefühl zu fallen, dem Rütteln sowie dem blendenden Licht einher.

Es zeigt sich, dass der Zeitreisevorgang relativ gleichförmig beschrieben und erlebt wird. Dies gilt sowohl für die visuelle Beschreibung als auch für die damit verbundenen Empfindungen der Figur Anna.

### **Frage 3: Welche Zeit wird bereist?**

Bei Annas Zeitreise handelt es sich um eine Reise in die Vergangenheit. Ausgangspunkt stellt die Stadt Venedig im Jahr 2009 dar. Von dort aus reist das Mädchen zurück in dieselbe Stadt des Jahres 1499.

Bei einem Versuch in ihre Gegenwart zurückzukehren, reist Anna in ein alternatives Venedig, das in Schutt und Asche liegt. Auch wenn deutlich gemacht wird, dass es sich bei ihrem Aufenthaltsort um die zerstörte Stadt Venedig handelt, geht an dieser Stelle des Buches nicht eindeutig hervor, um welche Zeit es sich handelt, da Anna nur feststellt: „Ich *war* in Venedig gelandet, aber es war nicht mehr die Stadt, die ich kannte.“<sup>319</sup> Da jedoch zu Beginn des vierten Abschnitts des Buches, in welchem diese Zeitreise stattfindet, die Angaben „*Venedig, 1499 und 2009*“<sup>320</sup> vermerkt sind, lässt sich daraus schließen, dass es sich um eine alternative Version des Jahres 2009 handelt. Ihr Aufenthalt dort ist jedoch nur von sehr kurzer Dauer und einige Augenblicke später reist sie wieder in das Jahr 1499.

Ihre letzte Reise unternimmt sie, um nun endlich erfolgreich in ihre Gegenwart im Jahr 2009 zurückzukehren.

Insgesamt absolviert das Mädchen also vier erfolgreiche Reisen durch die Zeit: von 2009 in das Jahr 1499, von 1499 in ein alternatives Jahr 2009, von dort wieder zurück in das Jahr 1499 und zurück in ihre Gegenwart in das Jahr 2009. Es handelt sich also sowohl um lokale als auch um tiefe Zeitreisen, die sich innerhalb derselben Stadt abspielen und eine deutlich größere Zeitspanne als zwei Generationen überbrücken.

---

<sup>319</sup> Ebd., S. 303.

<sup>320</sup> Ebd., 261.

#### Frage 4: Welchen Regeln und Besonderheiten unterliegt das Zeitreisen?

In *Die magische Gondel* gibt es eine geheime Zeitreiseorganisation. Diese besteht aus drei Arten von Mitgliedern: „Die Bewahrer, die Beschützer und die Boten.“<sup>321</sup> Diese Organisation hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Zeitverlauf vor Eingriffen zu schützen. Von den Mitgliedern besitzen nur die Bewahrer und die Beschützer die Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen. Dabei fungieren die Bewahrer als Art Vorgesetzte, die die Anweisungen erteilen. Es gilt die Regel, dass bei einer Reise durch die Zeit ein Bewahrer anwesend sein muss, da Beschützer, die willentlich durch die Zeit reisen können, sonst nicht durch die Zeitportale treten können. Diese Rolle nehmen in Völlers Buch Monna Esperanza und José Marinero de la Embarcación ein. Sebastiano hingegen fungiert als Beschützer der Zeit und Bartolomeo als Bote, der ihn dabei unterstützt. Welche Rolle Anna zukommt, bleibt jedoch unklar. Auch Sebastiano kann ihr darauf keine Antwort geben:

Doch eines war unklar. ‚Was bin ich [...] für eine Sorte? Bewahrer, Beschützer oder Bote?‘ Grübelnd hielt ich inne. ‚Eigentlich nichts davon, oder? Habt ihr auch ein Wort für jemanden wie mich?‘  
‚Nicht, dass ich wüsste. Vielleicht bist du so eine Art Joker. [...]‘<sup>322</sup>

Um ein Bewahrer zu werden, erhalten die Figuren eine Art Spezialbehandlung. In Sebastianos Fall handelte es sich dabei um den Blick in einen besonderen Spiegel.

Bei Zeitreisen besteht die Möglichkeit, den Geschichtsverlauf zu manipulieren und dadurch folglich auch die Gegenwart zu verändern. Diese Veränderungen unterliegen ebenfalls Gesetzmäßigkeiten. Mit dem Eingriff in die Geschichte würde sich auch das Gedächtnis der Menschen verändern. Die Erinnerungen an die ursprüngliche Vergangenheit ginge dadurch verloren. Die Mitglieder der Zeitreiseorganisation jedoch würden sich an den ursprünglichen Verlauf der Dinge erinnern, damit sie bewahrend eingreifen können.

Personen, die nicht in das Geheimnis des Zeitreisens eingeweiht sind, verlieren das Bewusstsein, wenn sie sich in der Nähe eines Portals aufhalten und ein Übertritt in eine andere Zeit stattfindet. Handelt es sich um ein schwaches Portal, bricht es zusammen, wenn es von einer uneingeweihten Person betrachtet wird und es ist folglich keine Reise mehr

---

<sup>321</sup> Ebd., S. 189.

<sup>322</sup> Ebd., S. 191-192.

durch dieses Portal möglich. Somit ist es also nicht möglich, dass uneingeweihte Figuren Zeitreisen beobachten können.

In der Gegenwart der zeitreisenden Figur läuft die Zeit normal weiter, während diese sich in der Vergangenheit befindet. Lediglich mit der magischen Gondel kann die reisende Figur im selben Augenblick auftauchen, in dem sie verschwunden ist.

Das Zeitreisen in *Die magische Gondel* ist darüber hinaus noch mit einer Reihe anderer Gesetzmäßigkeiten und Besonderheiten verbunden:

Für Personen, die unbeabsichtigt durch die Zeit mitreisen, gilt in der Regel, dass sie keine Erinnerungen an das Leben in ihrer einstigen Gegenwart haben und sie sich so verhalten, als hätten sie schon immer in der Vergangenheit gelebt. Bartolomeo beschreibt dieses Phänomen folgendermaßen:

„Mit allem, was dazugehört. Haus, Geld, Arbeit, manchmal auch Dienerschaft und sogar Familie. Es ist auf einmal da, wie aus dem Nichts und es fügt sich so ein, als wäre es schon immer hier gewesen, so wie die Leute selbst. Niemand empfindet es als Veränderung, nicht einmal ich, der davon weiß.“<sup>323</sup>

Allerdings gibt es davon auch Ausnahmen, wie beispielsweise Anna selbst oder die Figuren Clarissa und Alvise.

In Völlers Werk unterliegt auch die Kommunikation besonderen Regeln im Zusammenhang mit Zeitreisen: Beim Sprechen mit anderen Personen gibt es eine magische Sperre, die verhindert, dass Begriffe verwendet werden, die einen Anachronismus darstellen würden. So ist es Anna beispielsweise nicht möglich, das Wort „iPod“ und andere Anachronismen auszusprechen, stattdessen kommen ihr zeitgemäße Ausdrücke über die Lippen. Über Dinge, die die Zukunft betreffen, kann in der Vergangenheit gar nicht gesprochen werden. Clarissa, ebenfalls eine Zeitreisende, erklärt Anna: Keine zeitreisende Person „kann etwas äußern, was die Zeit in Unordnung bringt. [...] In Unordnung kommt die Zeit, wenn Wissen aus der Zukunft preisgegeben wird, denn das könnte jemand dazu benutzen, die Zukunft zu verändern.“<sup>324</sup> Diese Sperre tritt auch dann in Kraft, wenn die Figuren von jemandem aus der Vergangenheit belauscht werden. Sebastiano bezeichnet es als „Art physikalisches Grundgesetz für Zeitreisende. Man kann Leuten aus der Vergangenheit nichts über die

---

<sup>323</sup> Ebd., S. 142.

<sup>324</sup> Ebd., S. 52.

Zukunft erzählen.“<sup>325</sup> Die Regel betrifft nicht nur die mündliche Kommunikation. Es ist auch nicht erlaubt und daher unmöglich, etwas, das nicht in die damalige Zeit gehört, aufzuschreiben.

Das Zeitreisen bringt jedoch noch eine weitere sprachliche Besonderheit mit sich. Alle Zeitreisenden können einander sowie die Menschen aus dem 15. Jahrhundert verstehen und mit ihnen sprechen, auch wenn sie eigentlich eine andere Muttersprache als Italienisch haben. „Wieso wir uns alle verstehen? [...] Reisende in der Zeit passen sich an, ein jeder von ihnen versteht die Sprache des andere, und er spricht so, dass alle anderen es verstehen.“<sup>326</sup>

Es hat sich gezeigt, dass das Zeitreisen also nur einer bestimmten Gruppe an ausgewählten Personen möglich ist. Dabei können aber auch uneingeweihte Personen aus Versehen durch die Zeit reisen, die dann für gewöhnlich in die bereiste Zeit integriert werden. Insgesamt ist das Zeitreisen in *Die magische Gondel* also eine eher exklusive Angelegenheit, die mit einigen Regeln, Aufträgen und Besonderheiten verbunden ist, aber auch nicht frei von Ausnahmen dargestellt wird.

#### **Frage 5: Welche Auswirkungen hat das Zeitreisen auf die Gegenwart und von welchem Zeit(reise)konzept wird ausgegangen?**

Bei dem vorliegenden Zeitkonzept handelt es sich um einen linearen Zeitverlauf. Es gibt also nur eine Zeitlinie, die sich durch einen Eingriff nicht in parallele Verläufe aufspaltet. Eingriffe in die Vergangenheit führen dazu, dass sich der Geschichtsverlauf und damit auch die Gegenwart verändern und das Wissen um den bisherigen Verlauf der Zeit ginge mit dieser Veränderung verloren. Deutlich zeigt sich dies in einem Gespräch zwischen Anna und Sebastiano:

„[...] Niemand hat Venedig niedergebrannt, nicht mal Napoleon!“  
„Das ist der Stand der Dinge – im Moment noch. Aber wenn ich das nächste Mal in unsere Zeit zurückreise, könnte bereits die veränderte Zukunft in Kraft getreten sein. Eine Zukunft, in der Venedig zerstört ist. Niemand wird mehr an den bisherigen Geschichtsverlauf denken. Er wäre einfach weg, genau wie die Stadt.“<sup>327</sup>

---

<sup>325</sup> Ebd., S. 109.

<sup>326</sup> Ebd., S. 51.

<sup>327</sup> Ebd., S. 191.

Dass Annas Eingreifen jedoch nicht schon deterministisch vorherbestimmt ist, zeigt sich an der Figur Clarissa. Diese reiste aus ihrer Zeit ebenfalls in das Venedig des 15. Jahrhunderts, wo sie wie Anna eine Aufgabe erfüllen sollte. Clarissa jedoch versäumte es, diesem Auftrag nachzukommen. So war es für sie nicht mehr möglich, in ihre Zeit zurückzukehren.

Auch wenn nicht alle Handlungen bereits determiniert sind, gibt es doch gewisse Einschränkungen bezüglich der Handlungs- bzw. Willensfreiheit. Die Zeitreiseorganisation besitzt einen Spiegel, der gewisse Ereignisse zeigt, die bereits feststehen. Diese bilden eine Art deterministischen Rahmen, innerhalb dessen die Figuren aber noch einen freien Handlungsspielraum besitzen.

Manchmal geschieht es, dass unbeabsichtigt „blinde Passagiere“ bei den Zeitreisen in die Vergangenheit mitgenommen werden. Ist dies der Fall, so besitzen diese Personen für gewöhnlich keine Erinnerungen an ein Leben in einer anderen Zeit. Sie haben in der Vergangenheit sowohl ein Zuhause als auch ein etabliertes Leben, welches sie nach der Zeitreise wie gewohnt aufnehmen. Beispiel dafür in *Die magische Gondel* ist die Familie Tasselhoff. Sie wird aus dem Jahr 2009 ebenfalls ins Venedig des Jahres 1499 versetzt. Ein solches Verschwinden hat jedoch in der eigentlichen Gegenwart dieser Personen die Folge, dass sie in dieser Zeit nicht mehr existieren. Die Tasselhoffs gibt es nach Annas Rückkehr in das Jahr 2009 nicht mehr. Die Familie führt ihr Leben 1499 weiter, wofür Anna in der Gegenwart auch Beweise sieht.

Annas Zeitreise hat für ihre Gegenwart im Endeffekt jedoch keine Auswirkungen. Sebastiano erklärt dem Mädchen über ihre Rückreise mit der magischen Gondel: „Du wärest durch dasselbe Fenster zurückgekommen, durch das du verschwunden bist. Sogar in deinen eigenen Sachen. Deine Eltern hätten gar nicht bemerkt, dass du weg warst.“<sup>328</sup> Und als die 17-Jährige schließlich mithilfe der roten Gondel ins Jahr 2009 zurückkehrt, verhält es sich so, wie Sebastiano gesagt hat. Eine solche Rückreise zum Augenblick des Verschwindens ist jedoch nur mittels der magischen Gondel möglich. Andernfalls läuft die Zeit in der Gegenwart normal weiter.

Es handelt sich also um eine geradlinige Zeitreise in die Vergangenheit, die Eva Völler in ihrem Werk darstellt. Das zugrunde liegende Zeitreisekonzept könnte als semi-deterministisch beschrieben werden, da die Figuren innerhalb eines definierten Rahmens

---

<sup>328</sup> Ebd., S. 93.

Entscheidungsfreiheit besitzen. Darüber hinaus können sie mit diesen Entscheidungen den bisherigen Geschichtsverlauf beeinflussen, was eine rein deterministische Zeitreise ausschließt.

**Frage 6: Welche Erklärung wird für das Zeitreisen herangezogen (technische, magische, technisch-magische Erklärung)?**

Eva Völler zieht für die Erklärung des Zeitreisephänomens in *Die magische Gondel* eine weitestgehend magische Erklärung heran. Schon durch den Titel weist die Autorin auf eine magische Ursache für die Zeitreisen hin. Eine magische Gondel und der Zusammenhang mit den Mondphasen, magische Masken sowie Portale, die sich in der Zeit auftun, sind die Mittel, mit denen durch die Zeit gereist wird. Mittel und Methoden, fern von jeder technischen oder naturwissenschaftlichen Erklärung.

Teilweise wird auch die Strategie verfolgt, dass die Figur Anna im Dunkeln über die genauen Vorgänge gelassen wird, auf später vertröstet wird oder Erklärungen unterbrochen werden, wodurch auch die LeserInnen keinen weiteren Einblick bekommen, da das Buch aus Annas Perspektive verfasst ist. Was ihr nicht erklärt wird, wissen auch die RezipientInnen nicht. Für manche Dinge versucht Anna auch nicht, eine rationale Ursache zu finden: „Ich versuchte gar nicht erst, es zu verstehen, sondern beschloss, es einstweilen einfach als Magie einzustufen.“<sup>329</sup> Für die fantastischen Vorgänge liefern Figuren auch Erklärungen wie: „Das liegt in der Natur der Sache.“<sup>330</sup> oder „Es ist das Werk höherer Mächte, alles hat einen Sinn und erfüllt einen Zweck, auch wenn wir ihn nicht erkennen.“<sup>331</sup>

An einer einzigen Stelle wird in einem Gespräch zwischen Anna, Sebastiano und José das Phänomen der Paradoxa angesprochen und nach einer naturwissenschaftlichen Erklärung gefragt:

„Das heißt, als du [...] in die Gegenwart zurückkamst, war die Zeit dort weitergelaufen. Wo war dann aber ich? [...] Ich hätte doch auch dort sein müssen, denn ich kehre ja jetzt gleich zum Moment meines damaligen Aufbruchs zurück. [...] Das heißt, ich bin schon längst wieder da, wenn du Wochen später krank zurückkommst, oder? [...] Aber wie soll das gehen? Ich war doch die ganze Zeit hier in der Vergangenheit! Gibt es mich etwa zwei Mal?“ [...] Mir schwirrte der Kopf von all den Widersprüchen.  
„Oje, jetzt hat sie das komplexe Feld der Paradoxa entdeckt“, sagte José.  
„Hat das was mit Physik oder Mathe zu tun?“, fragte ich besorgt.

---

<sup>329</sup> Ebd., S. 327.

<sup>330</sup> Ebd., S. 51.

<sup>331</sup> Ebd., S. 143.

„Leider ja“, sagte Sebastiano. [...] „Es ist sehr kompliziert. Wenn überhaupt, kann ich es dir nur später erklären.“<sup>332</sup>

Hier zeigt sich, wie Anna auf einen späteren Zeitpunkt vertröstet wird. Im weiteren Verlauf des Buches bekommt sie jedoch keine Antwort mehr auf diese Fragen und somit werden auch keine physikalischen oder mathematischen Erklärungen geliefert. Auf Zeitparadoxa wird auch nicht weiter eingegangen. „Zwar wird bei Völler neben der Magie auch der Bezug zu physikalischen Besonderheiten erwähnt, [...] jedoch nicht nähergehend erläutert.“<sup>333</sup>

Daher wird der Schluss gezogen, dass es sich nicht um eine technisch-magische Erklärung handelt, sondern um eine magische, weil der Bezug zur Naturwissenschaft nur angedeutet wird und die technische bzw. naturwissenschaftliche Erklärung im Endeffekt ausbleibt. Zu dieser Schlussfolgerung kommt auch Lindauer.<sup>334</sup>

### **Frage 7: Welches Ziel bzw. welche Intention ist mit der Zeitreise verbunden?**

Auch wenn es zunächst scheint, als wäre Anna nur zufällig mit in die Vergangenheit gereist, stellt sich doch heraus, dass sie aus einem bestimmten Grund in das Jahr 1499 mitgenommen wurde, denn sie hat eine Aufgabe zu erfüllen:

„Es geht [...] um den Grund deines Hierseins.“  
„Soll das etwa heißen, es gibt einen? Ich dachte, das wäre ein blöder Zufall!“  
„Das hoffte ich auch die ganze Zeit. Aber die Maske beweist das Gegenteil. Du bist aus einem bestimmten Grund hier. [...] Du bist hier, um ein Ereignis zu verhindern.“<sup>335</sup>

Scheitert sie bei ihrer Aufgabe, so kann sie nicht in ihre Zeit zurückkehren und im schlimmsten Fall könnte das Mädchen sogar durch ihr Versagen sterben.

Die alte Frau namens Monna Esperanza, in deren Laden Anna im Jahr 2009 die Katzenmaske gekauft hat, erteilt Anna im Jahr 1499 den Auftrag, dass sie mit ihrer Katzenmaske zu einem Fest gehen solle. Diese Feierlichkeit wird von Massimo Trevisan, Mitglied des Zehnerrates von Venedig, ausgerichtet. Ihm droht auf seinem Fest die Ermordung aufgrund politischer Machtkämpfe. Annas Aufgabe ist es, dieses Ereignis zu verhindern.

Grund für diesen Auftrag ist, dass die geheime Organisation der Zeitreisenden, der auch Sebastiano angehört, verhindern möchte, dass der Geschichtsverlauf durch den

---

<sup>332</sup> Völler (2014), S. 324-325.

<sup>333</sup> Lindauer (2014), S. 96.

<sup>334</sup> Vgl. ebd.

<sup>335</sup> Völler (2014), S. 96.

Zeitreisenden Alvise Malipiero, der Trevisan töten möchte, verändert wird. Dies hätte die Zerstörung und den Untergang Venedigs zur Folge.

Außerdem offenbart Monna Esperanza der Protagonistin, dass sie ausgewählt wurde, ebenfalls Mitglied dieser Zeitreiseorganisation zu sein und weitere Manipulationen der Zeit zu verhindern.

Das Zeitreisen erfüllt in Völlers Jugendbuch also zwei unterschiedliche Funktionen. Zum einen ist es Annas persönliche Intention, durch eine Zeitreise wieder in das Jahr 2009 heimzukehren. Zum anderen ist es das globalere Ziel, den bisherigen Geschichtsverlauf zu bewahren, indem Eingriffe verhindert werden, die die Geschichte verändern würden.

**Frage 8: Welche Stellung nimmt das Zeitreisemotiv ein und ist es mit anderen Motiven bzw. Themen verbunden?**

Zunächst fungiert das Motiv der Zeitreise als Element, das die Handlung im 15. Jahrhundert in Gang setzt. Während diese voranschreitet, bleibt das Zeitreisemotiv immer präsent und verschwindet nie aus dem Fokus der Protagonistin Anna. Das Reisen durch die Zeit wird oft zum Gesprächsthema und zu einem Faktor, der die Jugendliche in ihrem Handeln antreibt. Schließlich strebt sie das Ziel an, mittels einer Zeitreise wieder zurück in ihre Gegenwart zu kommen und richtet ihre Handlungen darauf aus.

Da sich das Motiv der Zeitreise durch das ganze Werk zieht und entscheidend die Handlungen der Figuren beeinflusst, lässt sich daraus folgern, dass es sich bei dem Zeitreisemotiv um ein Hauptmotiv in Völlers *Die magische Gondel* handelt.

Neben der Liebe, die sich zwischen Anna und Sebastiano entwickelt, sind abenteuerliche Elemente, wie beispielsweise die Verhinderung eines Mordes oder Kämpfe mit schweren Verletzungen, Thema von Völlers Erzählung.

Darüber hinaus bekommen LeserInnen aber auch einen authentischen Eindruck der historischen Stadt Venedig des ausgehenden 15. Jahrhunderts, ihren BewohnerInnen sowie den Gebräuchen. Die damalige Lebensweise wird ebenfalls anschaulich vermittelt. Auch die Politik und die Machtverhältnisse der damaligen Zeit werden geschildert. Italienische Ausdrücke und altertümliche Bezeichnungen werden in den Text integriert und in Anmerkungen übersetzt bzw. erläutert.

Daher lässt sich sagen, dass Eva Völler auch ein gewisses Maß an historischem Wissen an ihre junge bzw. jugendliche Leserschaft weitergibt und Venedig im Jahre 1499 sehr lebhaft darstellt, wodurch sie ein Stück Vergangenheit erfahrbar macht.

## 9.4 Die Time Catcher

*Die Time Catcher* (engl. *Time Snatchers*) des kanadischen Autors Richard Ungar ist das erste von zwei Büchern über den Time Catcher Caleb.

Der 13-jährige Caleb lebt im Jahr 2061 zusammen mit anderen Waisenkindern, darunter auch seine beste Freundin Abbie, bei einem Mann, den sie „Onkel“ nennen. Zusammen arbeiten sie in dessen Firma „Edles für die Ewigkeit“ als Time Catcher. Calebs Job als Time Catcher ist es, wertvolle Objekte aus der Vergangenheit für die gut zahlenden Kunden des Unternehmens zu stehlen.

### 9.4.1 Genrezuordnung

Richard Ungars Werk weist charakteristische Elemente der Science Fiction-Literatur auf, was für eine Verortung in diesem Genre spricht.

Bereits die Gestaltung des Buchumschlages weist in diese Richtung. Dieser zeigt einen Jungen mit Schutzbrille, der die Hand in die Ferne ausstreckt. Er ist umgeben von einem digitalen und einem analogen Ziffernblatt und mechanischen Zahnrädern, was auf technische Elemente hindeutet.

Während die Handlung eher abenteuerbetont ist, lassen sich nichtsdestotrotz genretypische technische und wissenschaftliche Elemente finden. So werden beispielsweise Zeitreisen durch die technische Erfindung eines Zeitreisechips ermöglicht. Dieser wurde von einem Quantenmechaniker entwickelt, der sich dabei auf die wissenschaftlichen Forschungsarbeiten des Militärs stützte. Zeitreisen sind daher rational erklärbar und somit plausibel. Magie als Ursache dafür wird klar ausgeschlossen. Die Handlung spielt im Jahr 2061 und es wird ein extrapoliertes und rational plausibles Zukunftsbild gezeichnet. Darüber hinaus lässt sich an vielen Stellen ein technischer Sprachgebrauch feststellen.

### 9.4.2 Das Zeitreisemotiv

#### **Frage 1: Wodurch wird die Zeitreise ermöglicht?**

Den Time Catchern ist es möglich, mittels eines technischen Chips durch die Zeit zu reisen. Dieser wird am Handgelenk direkt unter die Haut implantiert und kann jederzeit operativ entfernt werden. Aktiviert wird er, indem er von seinem/seiner TrägerIn angetippt wird. Entwickelt wurde der Zeitreisechip von „Onkel“, dem Firmenchef des Unternehmens „Edles für die Ewigkeit“.

Zusätzlich werden die Zeitreisenden mit einigen technischen Extras ausgestattet, die sie bei ihren Zeitreisen unterstützen sollen: eine Uhr unter dem Fingernagel, ein implantiertes Nachtsichtgerät und für andere unhörbare Gedankenübertragung.

Darüber hinaus können auch Personen, die keinen Chip besitzen auf zwei Arten durch die Zeit reisen: Zunächst ist dies nur mit der sogenannten Zeitgondel möglich, einer „Zeitreisemaschine, die von außen einer Blechtonne gleicht, in ihrem Inneren jedoch bis zu vier Personen transportieren kann.“<sup>336</sup> Über die genauere Funktionsweise der Zeitgondel bekommen die LeserInnen keine Informationen. Im Verlaufe der Handlung entwickelt der „Onkel“ die Technik des Zeitreisens weiter. Er programmiert eine App, mit deren Hilfe seine Time Catcher auch Personen, die keinen Chip besitzen, bei ihrer Zeitreise mitnehmen können. „Wer einen Zeitreisechip in sich trägt, braucht nur jemanden ohne Chip um das Handgelenk zu fassen [...]“<sup>337</sup> und kann diese Person so durch die Zeit transportieren.

Ungar stellt in *Die Time Catcher* also drei Möglichkeiten vor, wie Zeitreisen ermöglicht werden: TrägerInnen des Chips können nur mit dessen Hilfe durch die Zeit reisen. Figuren, die keinen eigenen Chip besitzen, wird die Zeitreise durch die Zeitgondel oder mithilfe einer Person, die einen Zeitreisechip implantiert hat, ermöglicht. Die Figuren besitzen also nur dank der Technik bzw. technischer Hilfsmittel die Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen.

## **Frage 2: Wie werden der Zeitreisevorgang und die damit verbundenen Empfindungen der reisenden Figur beschrieben?**

Zeitreisen sind verbunden mit „Schwindel, Aufregung und [...] Orientierungslosigkeit [...]“. <sup>338</sup> Caleb berichtet, dass er nach einem Zeitsprung für einige Sekunden wie gelähmt ist. Er mutmaßt, dass dies damit zusammenhängt, dass sein „Körper ein wenig braucht, um sich an die Umstellung zu gewöhnen.“<sup>339</sup>

Der junge Time Catcher beschreibt, dass die Aufenthalte in der Vergangenheit mit körperlichen Anstrengungen verbunden sind. Je länger er sich in einer anderen Zeit aufhält, desto mehr nimmt ihn die Zeitreise mit. Er bezeichnet diese auslaugenden Begleiterscheinungen als Zeitnebel.

---

<sup>336</sup> Ungar, Richard: *Die Time Catcher*. München: cbj 2013, S. 39.

<sup>337</sup> Ebd., S. 333.

<sup>338</sup> Ebd., S. 13.

<sup>339</sup> Ebd.

Diese Zeitreisen schlauchen einen ganz schön. Nach fünfzig Minuten in der Vergangenheit werden die Sinne in eine Art Zeitnebel gehüllt. Man fühlt sich benommen, die Gedanken werden getrübt, und die Motorik gerät ins Stocken. In diesem Zustand erfordert es größte Mühe, auch nur einen Fuß vor den anderen zu setzen. Nach drei Stunden beginnt dann der Kreislauf zu kollabieren.<sup>340</sup>

Die einzige Möglichkeit den Auswirkungen des Zeitnebels zu entkommen, ist die Rückkehr in die Gegenwart. Danach sind die Auswirkungen des Zeitnebels noch ein paar Sekunden lang spürbar, klingen aber rasch ab.

Wird die Ankunft eines/einer Zeitreisenden von einer anderen Person beobachtet, so macht sich ein Schimmern in der Luft bemerkbar, bevor die zeitreisende Person erscheint. Wird das Verschwinden beobachtet, so wird der Körper des/der Zeitreisenden durchsichtig, bis er ganz verschwunden ist.

Einer von Calebs Zeitreisevorgängen fühlt sich für ihn jedoch anders an als sonst. Nachdem er einige Male vergeblich versucht hat, seine Rückkehr in die Gegenwart durch das Antippen seines Chips einzuleiten, empfindet er „ein sonderbares Kribbeln in [s]einem Handgelenk. Als würden dort Würmer umherkriechen. Unter [s]einer Haut pulsiert es [...]“<sup>341</sup> Plötzlich aktiviert sich der Chip. Diesen Zeitreisevorgang hat er allerdings nicht selbst eingeleitet, sondern er wird von außen gesteuert.

Zeitreisen können also durch den Zeitnebel mitunter lebensbedrohliche Konsequenzen haben. Unangenehme Empfindungen wie Desorientiertheit und Schwindelgefühle sind Begleiterscheinungen des Zeitreisevorgangs. BeobachterInnen können nur sehen, wie jemand verschwindet bzw. wie sich die Ankunft einer zeitreisenden Person ankündigt. Darüber hinaus nehmen sie keine weiteren Begleiterscheinungen wahr.

### **Frage 3: Welche Zeit wird bereist?**

Ausgangspunkt für die Zeitreisen ist das Jahr 2061, Calebs Gegenwart. Von dort aus unternimmt der Junge eine Reihe an Zeitreisen.

Die kürzeste Zeitreise bringt ihn nur ein Jahr zurück nach Beijing in das Jahr 2060, um „die Fahne der großen Freundschaft“<sup>342</sup> zu stehen. Bei dieser Zeitreise ist Calebs Partnerin Abbie nicht dabei, da sie für einen anderen Auftrag in das Jahr 1671 geschickt wurde.

---

<sup>340</sup> Ebd., S. 7.

<sup>341</sup> Ebd., S. 291.

<sup>342</sup> Ebd., S. 10.

Sein nächster Diebstahl führt ihn in das Jahr 1826 nach Frankreich, wo er die erste Fotografie der Welt stehlen soll. Danach geht es wieder in das Jahr 2061 zurück.

Beim dritten beschriebenen Auftrag reist Caleb nach London in das Jahr 2006 zurück, um einen besonderen Regenschirm zu stehlen. Nach erfolgreicher Mission kehrt er wieder in seine Gegenwart zurück.

Anschließend müssen Abbie und Caleb in das Jahr 1967 zurückreisen, um eine chinesische Vase auf der Expo '67 in Kanada zu stehlen. Doch „der Catch“ misslingt, da es sich bei der Vase um eine Fälschung handelt. Um das Original zu beschaffen reist Caleb noch weiter in die Vergangenheit in das Jahr 1432 und landet dort auf einem Schiff im südchinesischen Meer. Als er auch dort nur eine Fälschung vorfindet, kehrt er in seine Zeit zurück. Er hat jedoch einen Plan, wie er doch noch an die Vase gelangen kann und begibt sich daher kurz darauf erneut in die Vergangenheit, in das Jahr 1423 nach China. Dort kann er den Auftrag erfüllen und kehrt in das Hauptquartier der Time Catcher zurück.

Ein weiterer Auftrag bringt ihn nach Connecticut in das Jahr 1871. Dort beschließt er einen Abstecher in das Jahr 1967 zu machen, um dort auf der Expo '67 den Jungen Ben und seine Familie wiederzutreffen. Aus dieser Zeit reist er erneut in das Jahr 1871, vollendet dort seinen Auftrag und kehrt zurück in das Jahr 2061.

Um Ben vor einer Entführung zu retten, sucht er dessen Zuhause in Boston im Jahr 1968 auf. Er kommt zu spät, denn Ben wurde bereits entführt. Da es sich hierbei um eine unautorisierte Zeitreise handelt, wird er von dem „Onkel“ gegen seinen Willen zurück in das Jahr 2061 geholt. Dem Jungen wird zur Strafe sein Zeitreisechip entfernt und er wird in eine mongolische Wüste in das Jahr 1176 verbannt. Mit Abbies Hilfe kann er von dort fliehen und in seine Gegenwart zurückreisen.

Durch eine erneute Zeitreise in das Jahr 1967 können die Freunde Ben abermals nicht vor seiner Entführung bewahren und sie kehren in das Jahr 2061 zurück, wo sie einen neuen Plan entwickeln. Sie schaffen es, Ben im Jahr 2061 zu befreien und Caleb reist mit der Hilfe von „Onkels“ Assistenten wieder zurück in das Jahr 1967 zu Bens Familie.

Caleb, der keinen Zeitreisechip mehr besitzt, bleibt bei Bens Familie und lebt nun in der Vergangenheit im Jahr 1967.

Die Figur Caleb hat mit seinen 13 Jahren bereits unzählige Zeitreisen unternommen, von denen über zehn in Ungars Buch dargestellt werden. Es gibt sowohl tiefe als auch oberflächliche Zeitreisen. Bei der kürzesten dargestellten Zeitreise springt Caleb nur ein Jahr

in die Vergangenheit (2060). Die Zeitreisen bringen Caleb an alle möglichen Orte dieser Welt und sind nicht lokal beschränkt.

#### **Frage 4: Welchen Regeln und Besonderheiten unterliegt das Zeitreisen?**

Zeitreisen können nur die Personen, die einen Chip implantiert haben. Weiters besteht die Möglichkeit mit der Zeitgondel transportiert oder von jemandem, der einen Zeitreisechip besitzt, mitgenommen zu werden. Die Programmierung des Zeitreisechips wird für gewöhnlich von der reisenden Person selbst vorgenommen, kann aber auch von dem „Onkel“ gegen den Willen und das Wissen der Time Catcher gesteuert werden.

Große Mengen Gusseisen verursachen eine Störung der Frequenz, die für das Zeitreisen erforderlich ist, weshalb die Zeitreise außerhalb von Gebäuden mit gusseisernen Trägern leichter möglich ist.

Es sind auch Zeitreisen innerhalb der eigenen Vergangenheit sowie Begegnungen mit einem zukünftigen oder vergangenen Ich möglich.

Da das Zeitreisensystem in *Die Time Catcher* von dem „Onkel“ entwickelt wurde, unterliegt es auch gewissen Regeln und Vorgaben seinerseits:

Es gibt ein Handbuch für die Zeitreisenden, welches „Handbuch für Agenten von *Edles für die Ewigkeit*“<sup>343</sup> heißt. Darin sind unter anderem zwei Regeln vermerkt, gegen die Caleb verstößt: So ist es bei einem Auftrag „strengstens verboten, mit der lokalen Bevölkerung in Kontakt zu treten, falls dies nicht unumgänglich ist [...]“,<sup>344</sup> um den Diebstahl erfolgreich zu erledigen. Gegen diese Regel verstößt er auf der Expo '67. Ebenso bricht er dort eine zweite Regel, da er bei seiner Rückkehr in die Gegenwart fotografiert wird, als sein Körper gerade durchsichtig wird. Das Foto landet in der Zeitung und erregt großes Aufsehen. „Während einer Mission hat jeder Agent alles zu unterlassen, was unnötige Aufmerksamkeit auf sich selbst oder die Firma“<sup>345</sup> lenkt, so lautet die Regel.

Darüber hinaus ist es den Time Catchern auch untersagt, dass Zeitreisen, abgesehen von den autorisierten Aufträgen für die Firma, absolviert werden.

Aufgrund der gesundheitlichen Auswirkungen des Zeitreisens, darf eine gewisse Reisedauer nicht überschritten werden (drei Stunden). Da auch davor schon die Sinne vernebelt werden,

---

<sup>343</sup> Ebd., S. 151.

<sup>344</sup> Ebd.

<sup>345</sup> Ebd., S. 272.

haben die Time Catcher eine von dem „Onkel“ vorgegebene Zeitbegrenzung von 30 Minuten Aufenthaltszeit in der Vergangenheit. Zusätzliche Aufenthaltszeit ist möglich, wenn sie durch den „Onkel“ autorisiert wurde. Die Aufenthaltsdauer in der Vergangenheit kann im Vorhinein schon in den Chip einprogrammiert werden. Im Verlauf der Handlung entwickelt der Time Catcher Mario allerdings eine App, „mit der er die Zeitspanne in der Vergangenheit beliebig verlängern“<sup>346</sup> und somit die Zeitbegrenzung und die negativen Auswirkungen des Aufenthaltes in der Vergangenheit umgehen kann.

Der implantierte Zeitreisechip sorgt auch dafür, dass den Time Catchern fremde Sprachen automatisch übersetzt werden, wodurch Caleb sich an jedem Ort und in jeder Zeit verständigen kann.

Vor dem Antritt einer Zeitreise erhalten die Time Catcher auch alle Informationen, die sie für ihren Auftrag benötigen und werden von „Onkels“ Assistenten mit zeitgemäßer Kleidung und Utensilien ausgestattet, um sich der Zielzeit anzupassen.

Das Zeitreisen in Ungars Roman ist in erster Linie durch die Regeln, die der Erfinder des Zeitreisechips vorgibt, bestimmt. Allerdings werden auch durch negative körperliche Auswirkungen Grenzen gesetzt, die aber mittels Technik (Marios App) umgangen werden können. Interessant ist, dass Caleb bei einer Zeitreise seinem Ich aus einer anderen Zeit begegnen kann. Zeitreisen sind außerdem Personen vorbehalten, die der „Onkel“ auswählt.

### **Frage 5: Welche Auswirkungen hat das Zeitreisen auf die Gegenwart und von welchem Zeit(reise)konzept wird ausgegangen?**

Ungar stellt bei den Zeitreisen seiner Figuren einen linearen Zeitverlauf dar. Es gibt einen Geschichtsverlauf, der sich durch Eingriffe in die Vergangenheit zwar verändern, sich dadurch jedoch nicht in mehrere parallele Zeitverläufe aufspalten kann.

Welcher Zeitdauer in der Gegenwart der Aufenthalt in der Vergangenheit entspricht, kann durch den Zeitreisechip eingestellt werden. Besser für die Zeitreisenden ist es, den Chip so einzustellen, dass die Dauer des Aufenthaltes in der Vergangenheit der Zeit entspricht, die in der Gegenwart vergangen ist. Aber „man könnte bei halbstündigen Zeitreisen seine Rückkehr in die Gegenwart auch so berechnen, dass nur zwei Minuten vergangen sind. Wobei man allerdings ziemlich durcheinanderkommen würde.“<sup>347</sup>

---

<sup>346</sup> Ebd., S. 324.

<sup>347</sup> Ebd., S. 23.

Deterministisch sind die Handlungen der Zeitreisenden in der Vergangenheit nicht, da sie durch ihre Entscheidungen den Geschichtsverlauf beeinflussen und verändern könnten. Näher erklärt wird dies, als die Time Catcherin Lydia den „Onkel“ danach fragt, wie es möglich sei, dass er Kinder aus der Vergangenheit entführen könne, ohne dabei die Geschichte zu verändern. „Und [...] setzen wir damit nicht unser eigenes Leben und die Existenz von *Edles für die Ewigkeit* aufs Spiel?“<sup>348</sup> Der „Onkel“ erklärt ihr, dass die entführten Kinder „nur Kieselsteine im Wasser [sind]. Sie sind zu klein und unbedeutend, um den Verlauf der Strömung zu beeinflussen.“<sup>349</sup> Die Kinder wurden sorgsam ausgewählt und es wurde recherchiert, ob sie oder ihre Nachkommen den Verlauf der Geschichte entscheidend beeinflusst haben. Dem „Onkel“ ist dabei vollkommen gleichgültig, dass durch die Entführung der Kinder jedoch ihre zukünftigen Nachkommen nie geboren werden können. „Durch ihre Entführung hat Onkel spätere Generationen ermordet!“<sup>350</sup>

Da das Zeitreisen Calebs Beruf ist, bringt es bezüglich seines Alltags für ihn auch keine negativen Konsequenzen mit sich.

Es handelt sich bei den dargestellten Zeitreisen immer um geradlinige Reisen in die Vergangenheit, bis auf die Besonderheit, dass Caleb auch von einem Zeitpunkt in der Vergangenheit in ein beliebiges Jahr vor 2061 reisen kann, bevor er in seine Gegenwart zurückkehrt. Die Handlungen in der Vergangenheit stehen nicht deterministisch fest, woraus sich ergibt, dass die Zeitreisenden Handlungs- und Willensfreiheit in der Vergangenheit besitzen. Sie müssen sich jedoch „Onkels“ Regeln unterordnen. Unbedeutende Eingriffe in die Vergangenheit verändern den Geschichtsverlauf nicht. Der Autor beschreibt aber ein Zeitreisekonzept, bei dem Veränderungen möglich wären.

#### **Frage 6: Welche Erklärung wird für das Zeitreisen herangezogen (technische, magische, technisch-magische Erklärung)?**

Ungar zieht ein technisches Erklärungskonzept für die Zeitreisen in seinem Werk heran. Die Quelle der Zeitreisefähigkeit ist die technische Erfindung des Zeitreisechips. Dieser wurde von dem „Onkel“, „der zufällig einen Hochschulabschluss in Quantenmechanik“<sup>351</sup> besitzt, auf Basis geheimer Militärunterlagen über die Erforschung von Zeitreisen entwickelt.

---

<sup>348</sup> Ebd., S. 269.

<sup>349</sup> Ebd., S. 270.

<sup>350</sup> Ebd., S. 285.

<sup>351</sup> Ebd., S. 28.

Während die Arbeit des Militärs fruchtlos blieb, war der „Onkel“ „imstande, ein eigenes Zeitreisensystem zu entwerfen – und im Gegensatz zu dem des Militärs funktionierte es sogar.“<sup>352</sup> Hier kommt auch die wissenschaftliche Komponente und Begründung des Zeitreisens ins Spiel. Ohne Zeitreisechip wäre eine Reise durch die Zeit auch für niemanden möglich. Dies spricht klar für die technische und gegen eine magisch-technische oder gar magische Erklärung. Darüber hinaus können die Zeitreisen mittels Technik gesteuert werden, wie sich beispielsweise an einer vorprogrammierten Zeitreisedauer oder einer App, mit der sich die Aufenthaltsdauer in der Vergangenheit ohne Nebenwirkungen verlängern lässt, zeigt. Auch wenn die dahinterstehende Technik und Wissenschaft nicht sehr detailliert erklärt werden, wird deutlich, dass keine Magie im Spiel ist.

### **Frage 7: Welches Ziel bzw. welche Intention ist mit der Zeitreise verbunden?**

Zeitreisen sind für den „Onkel“ eine Möglichkeit, mit seinem Unternehmen „Edles für die Ewigkeit“ viel Geld zu verdienen. Seine Intention ist in erster Linie, Gewinn daraus zu schöpfen. Sie stellen für ihn also ein Mittel zum Zweck dar. Für die Time Catcher gehören Zeitreisen zu ihrem Job. Ihr Ziel ist es, mithilfe des Zeitreisens wertvolle historische Gegenstände für den „Onkel“ zu stehlen. Um zu expandieren, trägt der „Onkel“ seinen Time Catchern auf, Kinder aus verschiedenen Zeiten zu entführen. Für „Edles für die Ewigkeit“ stecken primär kriminelle Intentionen hinter den Zeitreisen.

Für Caleb persönlich stellen sie aber auch einen Weg dar, der Familie Rushton nahe zu sein und mit ihnen in Kontakt zu treten. Er reist auch mit dem Ziel durch die Zeit, den jungen Ben zu befreien und ihn wieder zu seiner Familie zu bringen.

Auch Abbie benutzt die Zeitreise für eine Rettungsaktion, bei der sie Caleb aus dem Exil befreit und unterstützt ihn durch die Möglichkeit des Zeitreisens bei seinem Ziel, Ben zu retten.

In Ungars *Die Time Catcher* zeichnen sich also zwei grundverschiedene Ziele ab, die mit den Zeitreisen verfolgt werden: kriminelle Aktivitäten und die Rettung von Menschen. Von Caleb wird das Zeitreisen auch aus einer intrinsischen Motivation heraus, nämlich der Sehnsucht nach einer Familie, eingesetzt.

---

<sup>352</sup> Ebd.

**Frage 8: Welche Stellung nimmt das Zeitreisemotiv ein und ist es mit anderen Motiven bzw. Themen verbunden?**

Das Zeitreisemotiv ist das Hauptmotiv in Ungars *Die Time Catcher*. Die Zeitreise ermöglicht es, immer neue Aufträge auszuführen und treibt somit die Handlung von Ungars Werk voran. Das Motiv der Zeitreise bestimmt Calebs Leben, da er nicht nur bei „Edles für die Ewigkeit“ arbeitet, sondern auch im Hauptquartier gemeinsam mit den anderen Time Catchern lebt. Der „Onkel“ und dessen Team stellen das dar, was für Caleb einer Familie am nächsten kommt.

Calebs Sehnsucht nach einer richtigen Familie ist mit dem Zeitreisemotiv verbunden. Der Junge lernt bei einer seiner Zeitreisen die Familie Rushton kennen, zu der er eine besondere Verbindung spürt und die ihn letzten Endes auch bei sich aufnimmt. Dieses Ereignis fällt mit dem Verlust seiner Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, zusammen.

Aber auch die Beziehung zwischen Caleb und Abbie und die Gefühle, die die beiden für einander haben, werden immer wieder thematisiert.

Darüber hinaus sind die Time Catcher mit historischem Wissen über die zu stehlenden Objekte sowie fremden Sprachen konfrontiert und somit auch die LeserInnen.

## 10 Vergleichende Motivanalyse

Bei der vergleichenden Motivanalyse werden auf Basis der vorangegangenen deskriptiven Analyse die Ergebnisse der einzelnen Darstellungen des Zeitreisemotivs miteinander verglichen. Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten sich im Hinblick auf das Motiv der Zeitreise gezeigt haben, wird im folgenden Kapitel genauer erläutert.

In Bezug auf die Frage, wodurch Zeitreisen ermöglicht werden, zeigt sich folgendes Bild:

Ermöglicht werden die Zeitreisen in allen vier analysierten Werken durch Hilfsmittel. Während es sich dabei bei Völlers *Zeitenzauber* um eine magische Gondel und eine Katzenmaske handelt, bedienen sich die AutorInnen Gier, Scarrow und Ungar technischer Hilfsmittel oder Apparaturen, um ihre Figuren durch die Zeit reisen zu lassen. In *Rubinrot* handelt es sich dabei um den Chronografen, der als Zeitmaschine bezeichnet werden könnte. Auch in *TimeRiders* reisen die Figuren mithilfe einer Zeitmaschine. Den Time Catchern ermöglichen ihr implantierter Chip und die Zeitgondel das Reisen durch die Zeit. Lediglich bei Gier besitzen die Figuren, neben der technischen Möglichkeit des Reisens mit dem Chronografen, die angeborene, natürliche Fähigkeit durch die Zeit zu reisen. Völlers Beschützer der Zeit können zwar auch auf magische Weise durch die Zeit reisen, jedoch müssen sie dazu ein Zeitportal aufsuchen und zuvor eine Spezialbehandlung erhalten haben. Darüber hinaus brauchen sie auch die Hilfe der Bewahrer, die die Figuren bei den Übertritten begleiten müssen.

Es kann daher gesagt werden, dass Zeitreisen bei allen AutorInnen auf ähnliche Art und Weise ermöglicht werden, sich die Werke jedoch in der konkreten Wahl und Ausgestaltung der Hilfsmittel unterscheiden. Auch bei Giers Jugendbuch sind die Zeitreisenden, die von Natur aus die Fähigkeit besitzen, letzten Endes auch auf ein Hilfsmittel angewiesen, um nicht unkontrolliert durch die Zeit geschleudert zu werden.

Ein Vergleich der Beschreibungen des Zeitreisevorgang und den damit verbundenen Empfindungen für die zeitreisende Figur ergibt Folgendes:

In allen Werken zeigt sich, dass der Zeitreisevorgang mit unangenehmen Empfindungen für die zeitreisende(n) Figur(en) verbunden ist. In *Rubinrot* empfindet Gwendolyn vor den unkontrollierten Zeitreisen Schwindel und während des Zeitreisevorgangs verschwimmt alles vor ihren Augen. In *TimeRiders* haben die Figuren während des Vorgangs das Gefühl

zu fallen. Die Protagonistin Anna des Werks *Zeitenzauber* hat ebenfalls diese Empfindung und berichtet darüber hinaus von Atemlosigkeit, Bewegungsunfähigkeit und verschwommener Sicht. Caleb aus *Die Time Catcher* beschreibt wie Gwendolyn Schwindelgefühle und eine gewisse Orientierungslosigkeit.

Auffällig ist, dass in allen vier Werken der Zeitreisevorgang auch mit optischen Reizen verbunden ist, wenn auch auf unterschiedliche Art und Weise. Bei der Reise mit dem Chronografen in *Rubinrot* leuchtet ein Edelstein auf, in *TimeRiders* macht sich das Rückreisefenster durch schimmerndes Licht bemerkbar und Anna ist in *Zeitenzauber* bei ihrer Zeitreise umgeben von blendend hellem Licht. In die *Die Time Catcher* kündigt sich das Auftauchen eines Zeitreisenden durch ein Schimmern in der Luft an.

*Die Time Catcher* und *TimeRiders* unterscheiden sich von den anderen beiden Werken dadurch, dass sie auch negative körperliche bzw. gesundheitliche Aspekte der Zeitreise darstellen. Während für den Time Catcher Caleb ein zu lange andauernder Aufenthalt in einem vergangenen Jahr zum Kreislaufkollaps führen kann, treten in *Wächter der Zeit* mitunter negative gesundheitliche Folgen oder sogar tödliche Komplikationen durch das Zeitreisen auf.

Bei Scarrows, Ungars und Giers Darstellungen des Zeitreisevorgangs mit einem Hilfsmittel ist es auch erforderlich, dass die Reisedaten vorab in die Apparaturen eingegeben werden, bevor der Vorgang gestartet werden kann. Völlers Darstellung unterscheidet sich von den anderen dadurch, dass die Figuren nach einer Reise mit der Gondel ohne Kleidung in der Vergangenheit aufwachen und vorab keine Reisedaten in eine Maschine eingegeben werden müssen.

Scarrows Darstellung hebt sich insofern von denen der anderen AutorInnen ab, dass er der einzige Autor ist, der die Beeinflussung der Zeit durch die WächterInnen selbst thematisiert. Dies wirkt sich auf die Gestaltung des Zeitreisevorgangs aus, da Maßnahmen ergriffen werden, um dies zu verhindern.

Eine vergleichende Analyse der Zeiten, in welche die AutorInnen ihre Figuren reisen lassen, ergibt folgendes Bild:

Die AutorInnen zeichnen in ihren Büchern durchwegs ein ähnliches Bild in Bezug darauf, ob sie ihre Figuren in die Vergangenheit oder Zukunft schicken. Bei allen analysierten Werken werden Reisen in vergangene Zeiten dargestellt. Zusätzlich stellt der Autor Scarrow

in *TimeRiders* eine einzige Reise in die Zukunft dar. Scarrow hebt sich außerdem durch die Beschreibung einer Zeitschleife ab.

Die in *Rubinrot* dargestellten Zeitreisen sind räumlich ausschließlich auf London beschränkt. In *Zeitenzauber* verhält es sich ebenso mit der Stadt Venedig. Bei den beiden Science Fiction-Werken hingegen sind diese nicht lokal beschränkt und bringen die Figuren an die verschiedensten Orte der Welt.

Soweit zeitliche Angaben darüber vorhanden sind, stellt Gier ebenso wie Völler in ihrem Werk tiefe Zeitreisen dar. Auch davon unterscheiden sich die Science Fiction-Publikation insofern, dass hier auch oberflächliche Zeitreisen dargestellt werden, bei denen eine geringere Zeitspanne überbrückt wird.

Bezüglich der Regeln und Gesetzmäßigkeiten des Zeitreisens zeigt sich Folgendes:

Bei den Regeln und Besonderheiten, denen das Zeitreisen unterliegt, lassen sich einige Gemeinsamkeiten finden. In *Rubinrot*, *Zeitenzauber* und *Die Time Catcher* sind Zeitreisen nur bestimmten Personengruppen vorbehalten. *TimeRiders* unterscheidet sich von den anderen Büchern dadurch, dass jede Person durch die Zeit reisen kann, die Zugang zu einer Zeitmaschine hat. Des Weiteren gibt es in allen vier Werken Organisationen, die sich mit dem Zeitreisen beschäftigen, bestimmte Regeln vorgeben und im Verborgenen agieren. Zusätzlich lassen sich Beschränkungen finden, die entweder durch die Natur des Zeitreisens selbst oder durch die technischen Möglichkeiten gegeben sind.

Während in den Fantasy-Werken keine negativen gesundheitlichen Folgen dargestellt werden, zeigt sich in den Science Fiction-Werken ein anderes Bild des Zeitreisemotivs. In *TimeRiders* beschleunigen Zeitreisen den Alterungsprozess des menschlichen Körpers enorm und greifen seine Zellen so an, dass sie bösartige Tumore bilden. In *Die Time Catcher* führt der Aufenthalt in der Vergangenheit zu gesundheitlichen Beeinträchtigungen. Dies kann zu einem Kreislaufzusammenbruch und schließlich sogar zum Tod führen.

Giers und Ungars Figuren steht eine begrenzte Aufenthaltsdauer in der Vergangenheit zur Verfügung. Dies kann in Scarrows Werk im späteren Verlauf der Handlung durch eine App umgangen werden. Auch die AgentInnen in *TimeRiders* haben eine zeitlich limitierte Einsatzdauer in der Vergangenheit. Bei Völlers Zeitreise ist Annas Aufenthalt in der Vergangenheit prinzipiell unbegrenzt möglich.

Während in *Rubinrot* nicht innerhalb der eigenen Lebensspanne zurückgereist werden kann, ist dies sowohl in *TimeRiders* als auch in *Die Time Catcher* möglich. Völlers Werk enthält dazu keine Angaben, da dies auch für Annas Zeitreisen nicht von Bedeutung ist.

In allen Werken können Zeitreisen und damit verbundene Veränderungen von vergangenen Ereignissen – zumindest theoretisch – Folgen für die Gegenwart haben. In den Büchern *TimeRiders* und *Zeitenzauber* stellt die Bewahrung des Geschichtsverlaufs ein weiteres zentrales Motiv dar. In *Rubinrot* wird ebenfalls explizit erklärt, dass gewisse Ereignisketten nicht verändert werden dürfen und auch in *Die Time Catcher* wird so gehandelt, dass es zu keinen bedeutenden Veränderungen in der Vergangenheit und somit auch nicht in der Gegenwart kommt.

Sprachbarrieren werden von den AutorInnen unterschiedlich behandelt. Bei Völlers liegt es in der Natur des Zeitreisens, dass die zeitreisende Person alle anderen Sprachen in der Vergangenheit verstehen kann und auch selbst von allen Personen verstanden wird. Ungar löst dieses Problem mithilfe einer automatischen Sprachübersetzung durch den Zeitreisechip. Bei Scarrow und Gier, können sich die Figuren hingegen nur dann verständigen, wenn sie die fremde Sprache auch tatsächlich beherrschen.

Allerdings besitzt jede Darstellung des Motivs auch Besonderheiten, die sich bei den anderen Darstellungsweisen nicht finden lassen:

In *Rubinrot* setzt die Zeitreisefähigkeit erst zwischen dem 16. und 17. Lebensjahr ein und es kann nicht weiter als 500 Jahre zurück in die Vergangenheit gereist werden. Auch das „Elapsieren“, also das gezielte Anzapfen des Zeitreisekontingents, das den Figuren zur Verfügung steht, findet sich in keiner anderen Darstellung. Ebenso wird die Vermischung von kontrollierten und unkontrollierten Zeitreisen in keinem anderen Werk dargestellt.

Nur in *TimeRiders* haben die Figuren die Wahl, ob sie für die Zeitreiseorganisation arbeiten möchten oder nicht. Auch die Unterstützung durch den Androiden „Bob“ unterscheidet Scarrows Beschreibung von den anderen. Das Auftauchen von Geschöpfen aus einer anderen Dimension wird ebenfalls in keinem anderen Werk beschrieben. Es handelt sich auch um das einzige Jugendbuch, in dem Zeitreisen und die Forschung an der Zeitreisetechologie per Gesetz verboten wurden.

Bei *Zeitenzauber* ist die Rückreise für Anna nur bei Mondwechsel möglich. Solch ein Zusammenhang findet sich in keinem der anderen analysierten Werke. Darüber hinaus gibt

es auch die Besonderheit, dass die „Bewahrer“ Zeitübertritte begleiten müssen. Die Anwesenheit anderer Personen bei Zeitreisen ist in dieser Form nur in *Zeitenzauber* zu finden.

In Ungars *Die Time Catcher* sind, im Gegensatz zu den anderen Werken, Zeitreisen nur dann erlaubt, wenn sie im Auftrag des „Onkels“ erfolgen. Unautorisierte Zeitreisen werden hart sanktioniert. Auch die Beschreibung, dass Zeitreisen und deren Bedingungen über Apps beeinflusst werden können, lässt sich in keinem der anderen Bücher finden.

In Bezug auf den Vergleich des zugrunde liegenden Zeit(reise)konzeptes kann Folgendes gesagt werden:

Alle vier AutorInnen bedienen sich in ihrem Werk einer linear verlaufenden Zeitlinie, die sich durch Eingriffe in den Geschichtsverlauf nicht in mehrere parallele Zeitverläufe aufspaltet. Stattdessen führen diese dazu, dass der ursprüngliche Verlauf – in manchen Werken theoretisch und in anderen praktisch – ausgelöscht und durch einen alternativen Verlauf ersetzt wird. Zusätzlich bezieht Scarrow allerdings noch die Zeitschleife mit ein und kombiniert somit das linear verlaufende Zeitreisekonzept mit dem der Zeitschleife.

Gier, Scarrow und Ungar stellen keine deterministischen Zeitreisen dar. Ihre Figuren müssen sich jedoch den Vorgaben der Zeitreiseorganisation des jeweiligen Werkes unterordnen. Völlers Zeitreisekonzept könnte hingegen als semi-deterministisch bezeichnet werden, da ein Teil der Handlungen bereits vorherbestimmt ist. Auch ihre Figur Anna muss sich den Vorgaben der geheimen Zeitreiseorganisation beugen, wie dies in den drei anderen Werken der Fall ist.

Die dargestellten Zeitreisen verlaufen zumeist so, dass die Figuren von der Reise in die Vergangenheit wieder in ihre Gegenwart zurückkehren. Ausnahmen lassen sich bei Scarrow und Ungar finden. Die Figur Paul Kramer kehrt in *TimeRiders* nicht mehr in ihre Gegenwart zurück, sondern führt ihr Leben in der Vergangenheit weiter. Die Figur Caleb in Ungars Buch kann auch von der Vergangenheit aus in ein anderes Jahr reisen, das vor seiner Gegenwart liegen, bevor er schließlich in diese zurückkehrt. Ähnlich wie Kramer gelangt auch Caleb durch eine Zeitreise in die Vergangenheit, aus der er nicht mehr in seine Gegenwart zurückkehrt.

Auch wenn Eingriffe in den Geschichtsverlauf und Veränderungen der Gegenwart in all diesen Jugendbüchern möglich sind, werden konkrete Auswirkungen nur in *TimeRiders*

dargestellt. Aber auch Anna bekommt in *Die magische Gondel* einen ganz kurzen Einblick, wie sich die Gegenwart verändern kann, wenn eine Manipulation der Geschichte nicht verhindert wird. *TimeRiders* und *Die magische Gondel* sind auch jene Werke, in denen sich die Mitglieder der Zeitreiseorganisation an den ursprünglichen Geschichtsverlauf auch bei dessen Auslöschung erinnern, um die Eingriffe verhindern bzw. korrigieren zu können.

Der Vergleich des Konzeptes, das die AutorInnen in ihrem jeweiligen Werk zur Erklärung des Zeitreisens heranziehen, zeigt folgendes Bild:

Die Autorin Gier zieht für die Erklärung des Zeitreisens eine technisch-magische Begründung heran und die Autorin Völler ein rein magisches Erklärungskonzept. In den beiden Science Fiction-Werken *TimeRiders* und *Die Time Catcher* bedienen sich beide Autoren einer technischen Erklärung für das Zeitreisen.

Die vergleichende Untersuchung der Ziele und Intentionen, die mit dem Zeitreisen verbunden sind, hat Folgendes ergeben:

Sowohl in *TimeRiders* als auch in *Zeitenzauber* ist das Zeitreisen mit der Intention verbunden, den ursprünglichen Geschichtsverlauf vor Eingriffen zu bewahren. Darüber hinaus lassen sich auch in beiden Werken Zeitreisen aus persönlichen Gründen finden, denn Völlers Figur Anna möchte mittels Zeitreise in ihre Gegenwart zurückkehren und der Physiker Waldstein aus *TimeRiders* will sich von seiner Familie verabschieden. Zusätzlich findet sich in *TimeRiders* noch Paul Kramers ursprüngliche Intention, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, die jedoch dann in die Zerstörung dieser umschlägt.

In *Rubinrot* dient das Reisen durch die Zeit einerseits dem Schutz der Zeitreisenden vor unkontrollierten Sprüngen und andererseits den Interessen des Grafen von Saint Germain.

Die Figuren Lucy und Paul versuchen dadurch die Pläne des Grafen zu vereiteln.

Zeitreisen, die die *Time Catcher* im Auftrag des „Onkels“ antreten, sind mit einer kriminellen Absicht verbunden. Caleb nutzt sie jedoch auch für gute Zwecke und rettet dadurch den jungen Ben aus den Fängen des „Onkels“. Aber auch sein intrinsischer Wunsch nach einer Familie lässt ihn durch die Zeit reisen.

Die Intentionen und Ziele, die mit den Reisen verbunden sind, ähneln einander in *Die Time Catcher* und *Rubinrot* insofern, dass sie den Machenschaften und dem Vorteil anderer, nämlich denen des Grafen und des „Onkels“, dienen.

Ein relativ homogenes Bild zeigt sich auch im Hinblick darauf, welche Stellung dem Zeitreisemotiv in den Büchern zukommt:

Es hat sich gezeigt, dass das Motiv der Zeitreise sowohl in den Werken des Fantasy-Genres als auch in denen des Science Fiction-Genres eines der Hauptmotive darstellt. Es steht dabei jedoch in keinem dieser Bücher allein, sondern ist mit anderen Motiven und Themen verknüpft.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich bei der vergleichenden Motivanalyse auf Basis der deskriptiven Analyse viele Überschneidungen im Hinblick auf die Darstellung des Zeitreisemotivs zwischen den Einzelwerken ergeben haben. Dabei wurde festgestellt, dass es nicht nur zu Gemeinsamkeiten innerhalb der Genres kommt, sondern auch zwischen Werken der unterschiedlichen Genres. Ebenso haben sich bei der vergleichenden Analyse Unterschiede zwischen den Einzelwerken gezeigt sowie auch Abweichungen innerhalb der Werke desselben Genres.

Besonders viele Überschneidungen lassen sich bei dem zugrunde liegenden Zeitkonzept finden sowie darin, dass in jedem Werk Zeitreisen in die Vergangenheit dargestellt werden. Interessanterweise lassen sich viele Ähnlichkeiten bei den Regeln und Gesetzmäßigkeiten finden. Hier zeigen sich aber auch spezielle Besonderheiten der Einzelwerke, die die Darstellungsweisen des Zeitreisens voneinander unterscheiden. Ein einheitliches Bild ergibt sich auch bei der Stellung des Motivs.

Die Analyse hat darüber hinaus ergeben, dass das Feld der Zeitparadoxa in den analysierten Büchern nicht tiefergehend oder überhaupt nicht thematisiert wird.

Auffallend ist auch, dass das Motiv nicht nur positiv konnotiert ist. In *Die Time Catcher* steht es in Verbindung mit kriminellen Aktivitäten und negativen Auswirkungen auf den Körper. Ebenso ist dies in dem Werk *TimeRiders* der Fall, in welchem Liam früher oder später an den gesundheitsschädlichen Folgen des Zeitreisens sterben wird. Darüber hinaus steht das Zeitreisen im Zusammenhang mit der Zerstörung der Welt. In *Zeitenzauber* möchte die Protagonistin Anna nichts anderes, als wieder aus der Vergangenheit nach Hause zurückzukehren, da sie diese Zeitreise nie beabsichtigt hat und in *Rubinrot* hat Gwendolyn mit den Situationen zu kämpfen, in die sie ihre neu entdeckte Fähigkeit bringen.

## 11 Fazit

Die theoretische Auseinandersetzung mit der literarischen Gattung der Phantastik hat gezeigt, dass innerhalb des literaturwissenschaftlichen Forschungsdiskurses Uneinigkeit in Bezug auf ihre Definition herrscht. Die theoretischen Standpunkte lassen sich in eine minimalistische und eine maximalistische Position einteilen, innerhalb derer sich die VertreterInnen jedoch ebenfalls nicht immer einig sind oder bestimmte Ansichten nur in modifizierter Weise vertreten. Der in der Arbeit verwendete Begriff der Phantastik im weiteren Sinne schließt unter anderem auch die Science Fiction und die Fantasy als phantastische Genres mit ein, denen die analysierten Werke der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet werden können. Auch bei den Darstellungen der beiden Genres hat sich herausgestellt, dass klare und strikte Abgrenzungen und Definitionen nur bedingt möglich sind, da sich Überschneidungen, Vermischungen und Grenzüberschreitungen finden.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich dieses Bild auch in der Phantastik für Kinder und Jugendliche widerspiegelt. Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur ist ebenfalls durch Uneinigkeit, die Definitionen und Terminologie betreffend, geprägt. Konkret bedeutet dies, dass sich oftmals heterogene Texte finden, die unter demselben Begriff summiert werden. Es hat sich gezeigt, dass sich die Science Fiction und Fantasy für Kinder und Jugendliche aus der Literatur für Erwachsene entwickelt hat und die Genres folglich ursprünglich nicht für ein junges Lesepublikum konzipiert waren.

Darüber hinaus wird deutlich, dass gerade diese terminologischen Differenzen und unterschiedlichen Positionen eine fundierte Auseinandersetzung zur Klärung der Begriffe für das Verständnis umso erforderlicher machen.

Dies gilt besonders für die Herausarbeitung der genretypischen Merkmale, da Genrezuordnungen oftmals sehr unreflektiert erfolgen. Science Fiction ist weitaus mehr als die Darstellung der Zukunft oder die Erforschung fremder Planeten und Fantasy lässt sich nicht nur auf Zauberei und Magie reduzieren.

Ebenso verhält sich dies mit dem Motivbegriff, der zwar im literarischen Diskurs überaus häufig anzutreffen ist, jedoch zumeist in unreflektierter Weise verwendet wird. Den Motivbegriff zu klären und Einblick in die Motivforschung sowie die damit verbundene Problematik zu geben, war daher für das weitere Verständnis der Motivanalyse erforderlich.

Durch die theoretische Betrachtung der literarischen Zeitreise konnte die Basis für die Analyse des Zeitreisemotivs in den vier ausgewählten Werken der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur geschaffen werden. Die vorab theoretische Untersuchung des literarischen Zeitreisemotivs hat ergeben, dass dieses in der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur so populär und präsent ist wie zu keiner Zeit davor. Weiters hat sich gezeigt, dass sich literarische Zeitreisen nach verschiedenen Kriterien kategorisieren lassen. Sie können beispielsweise danach eingeteilt werden, welche Erklärung ihnen zugrunde liegt, welches Zeit(reise)konzept die AutorInnen heranziehen oder auch im Hinblick darauf, ob die Handlungen bereits deterministisch feststehen oder nicht. Festgestellt wurde auch, dass die Zeitreise selten das alleinige Motiv eines Buches darstellt, sondern mit anderen Motiven oder Themen verbunden ist. Dies hat sich auch in der Textanalyse bestätigt.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage, wie die Zeitreise in ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur dargestellt wird, tragen die Ergebnisse der deskriptiven und der vergleichenden Motivanalyse bei. Mittels acht Leitfragen wurde das Zeitreisemotiv in den Werken *Rubinrot*, *Liebe geht durch alle Zeiten*, *TimeRiders*, *Wächter der Zeit*, *Zeitenzauber*, *Die magische Gondel* und *Die Time Catcher* auf seine Darstellungsweise untersucht.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Zeitreisemotiv in einigen Aspekten, die untersucht wurden, relativ gleichförmig dargestellt wird. Dies betrifft beispielsweise die Stellung des Motivs oder die zugrunde liegenden Zeit(reise)konzepte, die die AutorInnen bei ihrer Darstellung heranziehen. Es hat sich auch gezeigt, dass es ähnliche Beschreibungen der Regeln und Gesetzmäßigkeiten gibt, die mit den Zeitreisen verbunden sind. Allerdings lassen sich hier auch einige Alleinstellungsmerkmale der Einzelwerke innerhalb des ausgewählten Textkorpus finden, die allen Ausgestaltungen des Motivs ihre eigenen Besonderheiten verleihen. Weiters hat sich herausgestellt, dass die Darstellungen der Fantasy-Werke neben Unterschieden auch teilweise Überschneidungen mit denen der Science Fiction aufweisen. Auch innerhalb desselben Genres lassen sich neben Gemeinsamkeiten auch Abweichungen in der Ausgestaltung finden. So hat sich beispielsweise genreübergreifend gezeigt, dass Zeitreisen nicht nur positiv beschrieben werden, sondern mit Herausforderungen, gefährlichen Situationen und mitunter auch gesundheitlichen Konsequenzen oder dem Tod einhergehen können.

Daher lässt sich der Schluss ziehen, dass sich die AutorInnen bei der Darstellung des Motivs der Zeitreise genretypischer Elemente bedienen, sich aber auch Aspekte zeigen, die genreübergreifend Verwendung finden und demnach als neutral eingestuft werden können.

## 12 Literaturverzeichnis

### 12.1 Primärliteratur

Gier, Kerstin: Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten. Würzburg: Arena Verlag <sup>9</sup>2011.

Scarrow, Alex: Time Riders. Wächter der Zeit. Stuttgart, Wien: Thienemann Verlag 2011.

Ungar, Richard: Die Time Catcher. München: cbj 2013.

Völler, Eva: Zeitenzauber. Die magische Gondel. Köln: Bastei Lübbe 2014.

### 12.2 Sekundärliteratur

Abraham, Ulf: Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2012. [Grundlagen der Germanistik, Band 50]

Alpers, Hans-Joachim / Fuchs, Werner / Hahn, Ronald M. / Jeschke, Wolfgang: Lexikon der Science-Fiction Literatur. Erweiterte und aktualisierte Neuauflage in einem Band. München: Wilhelm Heyne Verlag 1988.

Brittnacher, Hans Richard / May, Markus: Phantastik-Theorien. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 189-197.

Caillois, Roger: Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction. In: Zondergeld, Rein A. (Hrsg.): Phaïcon 1. Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1974, S. 44-83. [Insel-Taschenbuch 69]

Daemmrich Horst S. / Daemmrich Ingrid G.: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. Tübingen, Basel: Francke Verlag <sup>2</sup>1995.

Davies, Paul: So baut man eine Zeitmaschine. Eine Gebrauchsanweisung. München, Zürich: Piper Verlag 2004.

Distelmaier-Haas, Doris: Conte fantastique. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 273-280.

- Drux, Rudolf: Motiv. In: Fricke, Harald (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band II: H-O. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 638-641.
- Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Berlin, Münster: LIT Verlag, aktualisierte, korrig. und erw. Neuauflage 2010. [Literatur: Forschung und Wissenschaft, Band 9]
- Ewers, Hans-Heino: Kinder- und Jugendliteratur. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 249-257.
- Fischer, Dietrich: Detektivgeschichte und Science Fiction als Jugendliteratur (Aspekte des Jugendbuchs). In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur: Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Reclam 1976, S. 289-311.
- Fischer, Jens Malte: Literatur zwischen Traum und Wirklichkeit. Studien zur Phantastik. Wetzlar: Förderkreis Phantastik 1998. [Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Band 25]
- Frenschkowski, Marco: Phantastik. In: Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Band 10: Nachträge A-Z. Tübingen: Walter de Gruyter 2012, S. 886-900.
- Frenzel, Elisabeth: Vom Inhalt der Literatur. Stoff – Motiv – Thema. Basel, Wien: Herder Freiburg 1980.
- Friedrich, Hans-Edwin: Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1995. [IASL 7. Sonderheft]
- Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres – Formen und Funktionen – Autoren. Frankfurt am Main: Peter Lang 2003. [Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Band 22]
- Hager, Maren: Wie die Literatur auf den Hund kommt. Zur Praxis der Motivforschung. Aachen: Shaker Verlag 2007.

- Hennig, Anke: Einleitung. In: Hennig, Anke / Koch, Gertrud / Voss, Christiane / Witte, Georg (Hrsg.): JETZT UND DANN. Zeiterfahrungen in Film, Literatur und Philosophie. München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 7-14.
- Innerhofer, Roland: Phantastische Reise/Zeitreise. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013 A, S. 447-456.
- Innerhofer, Roland: Science Fiction. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013 B, S. 318-328.
- Klingberg, Göte: Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur: Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Reclam <sup>2</sup>1976, S. 220-241.
- Kurwinkel, Tobias: Bilderbuchanalyse. Narrativik – Ästhetik – Didaktik. Tübingen: A. Francke Verlag 2017.
- Kuon, Peter: Utopie/Dystopie. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 328-335.
- Lehnert-Rodiek, Gertrud: Zeitreisen. Untersuchungen zu einem Motiv der erzählenden Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. Rheinbach-Merzbach: CMZ-Verlag 1987. [Bonner Untersuchungen zur Vergleichenden Literaturwissenschaft, Band 3]
- Lindauer, Tanja: Von Zeitmaschinen, Zeitumkehrern und Chronografen: technische, magische und technisch-magische Zeitreisen. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014, S. 85-104
- Lorenz, Christoph F.: Science Fiction. In: Müller, Jan-Dirk (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band III: P-Z. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 412-414.

- Lubkoll, Christine: Motiv, literarisches. In: Nünning, Ansgar (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler <sup>5</sup>2013, S. 542-543.
- Marzin, Florian F.: Quellen der Fantasy-Literatur. In: Alpers, Joachim (Hrsg.) et al.: Lexikon der Fantasy-Literatur. Erkrath: Fantasy Productions 2005, S. 10-16.
- May, Markus: Zeit- und Raumstrukturen (Chronotopie/Heterotopie). In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 583-593.
- Mohr, Judith: Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur fantastischer Welten in der Fantasy. Frankfurt am Main: Peter Lang 2012. [Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, Band 72]
- Mölk, Ulrich: Das Dilemma der literarischen Motivforschung und die europäische Bedeutungsgeschichte von „Motiv“. Überlegungen und Dokumentation. In: Romanistisches Jahrbuch Band 42 (1991), S. 91-120.
- Planka, Sabine: Einleitung. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014 A, S. 9-28.
- Planka, Sabine: Back (in)to history. Die Zeitreise im Bilderbuch. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014 B, S. 63-84.
- Rainer, Karin Angela: Neue Ansätze, Analysen und Lesarten der phantastischen Literatur. Typische und atypische Repräsentationen – Frauen und phantastische Literatur – Einblicke in die phantastische Stadtliteratur Wiens. Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften 2014. [Europäische Hochschulschriften, Reihe 18: Vergleichende Literaturwissenschaft, Band 138]
- Rüster, Johannes: Fantasy. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 284-318.

- Ryan, Marie-Laure: Zeitparadoxien in Narrativen. In: Hennig, Anke / Koch, Gertrud / Voss, Christiane / Witte, Georg (Hrsg.): JETZT UND DANN. Zeiterfahrungen in Film, Literatur und Philosophie. München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 105-127.
- Schulz, Armin: Stoff. In: Müller, Jan-Dirk (Hrsg.) et al.: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Band III: P-Z. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2007, S. 521-522.
- Suvin, Darko: Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1979. [Phantastische Bibliothek, Band 31]
- Vollprecht, Sabine: SCIENCE-FICTION für Kinder in der DDR. Stuttgart: Hans-Dieter Heinz 1994. [Stuttgarter Arbeiten zur Germanistik, Nr. 285]
- Weinkauff, Gina / Glasenapp, Gabriele von: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh 2018.
- Werlen, Hans-Jakob. Stoff- und Motivanalyse. In: Schneider, Jost (Hrsg.) unter redaktioneller Mitarbeit von Regina Grundmann: Methodengeschichte der Germanistik. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2009, S. 661-678.
- Wüthrich, Christian: Die (Un)Möglichkeit von Zeitreisen: Logische, philosophische und physikalische Betrachtungen. In: Planka, Sabine (Hrsg.): Die Zeitreise. Ein Motiv in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2014, S. 29-42.

## 13 Anhang

### 13.1 Inhaltsangabe: *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten*

Prolog:

London, 4. April 1912. Ein Liebespaar, das einen Apparat namens „Chronograf“ bei sich trägt, unterhält sich über eine weibliche Person, welche allem Anschein nach von dem Paar zurückgelassen wurde. Sie befinden sich auf der Flucht durch die Zeit vor jemandem, der den Chronografen in seinen Besitz bringen möchte. Das Gespräch endet mit einem Kuss und einem Heiratsantrag, den die Frau annimmt.

Bei einem unerwarteten Sprung in eine andere Zeit stellt die 16-jährige Protagonistin Gwendolyn Shepherd fest, dass sie diejenige ist, die das Zeitreise-Gen ihrer Familie geerbt hat und nicht, wie angenommen, ihre Cousine Charlotte. Nachdem sie weitere unkontrollierte Zeitreisen unternimmt, erzählt sie ihrer Mutter Grace davon. Daraufhin bringt Grace ihre Tochter zur „Loge des Grafen von Saint Germain“, einer Geheimorganisation, die sich mit Zeitreisen beschäftigt. Dort wird Gwendolyns Blut in eine Apparatur namens Chronograf eingelesen, mit dessen Hilfe kontrollierte Zeitsprünge möglich sind. Im Quartier der Wächter lernt sie Gideon de Villiers kennen, der ebenfalls durch die Zeit reisen kann. Gwendolyn wird Gideons Zeitreisepartnerin. Gemeinsam haben sie Aufträge für die „Loge“ und auch für den Gründer des Geheimbundes persönlich, den Graf von Saint Germain, in verschiedenen Zeiten zu erledigen. Ziel des Grafen ist es, das Blut aller zwölf existierenden Zeitreisenden in den Chronografen einzulesen.

Zeitreisen stellen sich allerdings als nicht gerade ungefährlich heraus. Bei einer Reise in die Vergangenheit werden Gwendolyn und Gideon angegriffen. Um sich und Gideons Leben zu retten, muss das Mädchen sogar einen der Angreifer töten. Als Gideon und Gwendolyn gerade auf einer Mission im Jahr 1912 sind, werden sie dort von Lucy und Paul, abtrünnigen Zeitreisenden, die den zweiten existierenden Chronografen gestohlen haben, überrascht. Lucy warnt Gwendolyn und Gideon vor dem Grafen und teilt ihnen mit, dass sie nicht zulassen dürfen, dass er das Blut aller zwölf Zeitreisenden in den Chronografen einliest und den Blutkreis dadurch schließt. Dies würde ihm große Macht verleihen. Gwendolyn und Gideon fliehen vor Lucy und Paul in eine Kirche und verstecken sich dort. Doch erste Zweifel an dem Grafen und seinem Vorhaben machen sich bei den beiden bemerkbar. Während Gwendolyn und Gideon darauf warten, in ihre Zeit zurückzukehren, kommen sich die beiden näher und küssen einander schließlich.

Epilog:

London, 24. Juni 1912. Lucy und Paul befinden sich im Hyde Park. Aus dem Gespräch der beiden geht deutlich hervor, dass Gwendolyn eigentlich die leibliche Tochter von Paul und Lucy ist. Bei den beiden handelt es sich um das Liebespaar aus dem Prolog.

### 13.2 Inhaltsangabe: *TimeRiders. Wächter der Zeit*

Foster, ein alter Mann und Mitglied der geheimen Zeitwächter-Organisation TimeRiders, rettet den 16-jährigen Liam O'Connor im Jahr 1912 vor dem Ertrinken beim Untergang der Titanic. Er rettet die 18-jährige Maddy Carter 2010 vor ihrem Tod bei einem Flugzeugabsturz und Saleena Vikram, 13 Jahre alt, bewahrt er 2026 vor dem Feuertod bei einem Gebäudebrand. Er reist mit den Jugendlichen durch die Zeit in das Jahr 2001 und stellt sie vor die Wahl: Sie können in ihr altes Leben zurückkehren und dort sterben oder zu ZeitagentInnen einer Geheimorganisation, TimeRiders genannt, ausgebildet werden. Alle drei entscheiden sich für ihre neue Aufgabe und so beginnt ihre Ausbildung in New York im Jahr 2001. Dort leben sie in einem geheimen Versteck in einer Zeitschleife. Sie erleben immer wieder dieselben zwei Tage und müssen die Augen nach Veränderungen offen halten, die auf eine sogenannte Verschiebung, eine Veränderung der Vergangenheit, die sich auf den Geschichtsverlauf und die Gegenwart auswirkt, hindeutet. Während Maddy die Teamleitung übernimmt und als Computeranalystin arbeitet, sucht Saleena aktiv in den Straßen von New York nach Anzeichen einer Verschiebung. Liam reist als Agent durch die Zeit, um Veränderungen der Geschichte zu korrigieren.

Im Jahr 2066 kommt Paul Kramer zu dem Schluss, dass die Menschheit den Planeten genug ausgebeutet hat. Mit der Absicht, die Welt zu verbessern, reist er mit einer Gruppe Soldaten in einer Zeitmaschine zurück in das Jahr 1941, um dort Hitler zu treffen und ihn mit modernster Technik auszustatten.

Plötzlich verändert sich 2001 die Welt um Saleena. Gebäude verschwinden, Autos verändern sich und die Leute um Saleena herum tragen plötzlich andere Kleidung und allesamt eine rote Armbinde mit einem Symbol, das das Mädchen an die Nazis erinnert. Eines steht fest: Es hat eine gewaltige Verschiebung stattgefunden, was bedeutet, dass die Geschichte verändert wurde. Liam und die androide Support Unit Bob reisen zurück in das Jahr 1956, um herauszufinden, was passiert ist. Die anderen bleiben währenddessen in der Einsatzzentrale im Jahr 2001 und stellen von dort aus Nachforschungen an. Doch Liam und Bob stecken aufgrund des Krieges, der in der Vergangenheit tobt, fest und können nicht ins Jahr 2001 zurückkehren. Es stellt sich heraus, dass Hitler den Zweiten Weltkrieg mit

Kramers Hilfe gewonnen hat. Mittlerweile jedoch hat Kramer selbst die Position des Führers inne. Als er beginnt, an Verfolgungswahn zu leiden und immer verrückter zu werden, löscht er im Jahr 1957 schließlich die menschliche Zivilisation mittels eines Atomschlags aus.

Foster, Maddy und Saleena überleben diesen Atomschlag im Jahr 2001 in ihrer Zeitschleife, haben jedoch keinen Strom und somit auch keine Möglichkeit mehr, ihre Zeitmaschine in Betrieb zu nehmen, um Liam und Bob zurückzuholen. New York ist nun bevölkert von fleischfressenden, verkümmerten Kreaturen, die Saleena schließlich in ihre Finger bekommen und töten.

Liam gelingt es, in der Vergangenheit eine Nachricht für Maddy zu hinterlassen. Er schreibt die Daten, welche für ihre Rückkehr ins Jahr 2001 in die Zeitmaschine eingegeben werden müssen, in das Gästebuch eines Museums in New York. Dort entdeckt Maddy im Jahr 2001 schließlich die Nachricht und es gelingt Foster und ihr mithilfe eines Generators die notwendige Energie für die Zeitmaschine zu erzeugen. Schließlich schaffen sie es, Liam und Bob zurückzuholen. Liam, der während seines Aufenthaltes in der Vergangenheit herausgefunden hat, wann sich Hitler und Kramer begegnen, leitet die Information weiter. Bob und Liam haben nun die Aufgabe, Paul Kramer zu töten, bevor er auf Hitler treffen und den Verlauf der Geschichte verändern kann.

Als ihnen dies schließlich gelingt und sie Paul Kramer im Jahr 1941 töten, korrigiert sich der Zeitverlauf wieder. Kramers Manipulation der Zeit und die Auslöschung der Menschheit kann verhindert werden. Auch Saleenas Tod hat dadurch nie stattgefunden und sie kehrt ohne Erinnerungen daran zu ihrem Team zurück.

Foster, dessen Körper durch die Zeitreisen von Krebs befallen ist, weiß, dass er bald sterben wird. Daher bringt er Maddy alles notwendige bei, um das Team leiten zu können und verlässt schließlich die Gruppe. Das Team der TimeRiders muss nun ohne Foster die Aufgabe erledigen, die Welt vor den Eingriffen anderer Zeitreisenden zu bewahren.

### 13.3 Inhaltsangabe: *Zeitenzauber. Die magische Gondel*

Anna Berg, ein 17-jähriges Mädchen aus Deutschland, verbringt ihre Sommerferien 2009 mit ihren Eltern in Venedig. Annas Vater ist Archäologe und ganz begeistert von einem historischen Dokument aus dem 15. Jahrhundert, das in Venedig gefunden wurde. Es handelt sich um einen Brief eines Mädchens, das den Namen Anna trägt.

Die Jugendliche wird während einer Bootsparade unbeabsichtigt bei einer Zeitreise eines Mannes namens Sebastiano in einer roten Gondel ins Venedig des ausgehenden 15. Jahrhunderts mitgenommen. Dort erklären ihr Sebastiano und sein Helfer Bartolomeo,

Mitglieder einer geheimen Zeitreiseorganisation, dass sie nun bis zum nächsten Mondwechsel auf ihre Rückkehr in das Jahr 2009 warten müsse. Sie wird während ihres Aufenthalts bei einer venezianischen Familie untergebracht, wo sie die Französin Clarissa trifft. Diese teilt dasselbe Schicksal wie Anna, stammt aber aus dem 18. Jahrhundert. Ihre Rückreise hat nicht funktioniert, da sie es versäumt hat, einen Auftrag der Zeitreiseorganisation zu erfüllen. Anna versucht einen Brief zu schreiben, in dem sie ihre Situation zu erklären versucht. Dies stellt sich jedoch als sehr schwierig heraus, da eine magische Sperre verhindert, dass Anna etwas aufschreibt, was nicht in die damalige Zeit passt. Anschließend versteckt sie den Brief im Palazzo Tassini, in der Hoffnung, dass er in der Zukunft gefunden wird. Nach vergeblichen Versuchen, in ihre Zeit zurückzukehren, steht eines fest: Anna ist aus einem bestimmten Grund hier. Sie bekommt einen riskanten Auftrag von der Zeitreiseorganisation, den sie erfüllen muss, um wieder in ihre Zeit zurückreisen zu können. Sebastiano steht ihr bei ihrer Aufgabe zur Seite und die beiden verlieben sich ineinander. Nachdem sie erfolgreich den Mord an dem Politiker Massimo Trevisan verhindert hat und der Verlauf der Geschichte vor einer Veränderung bewahrt werden konnte, reist sie mithilfe der magischen Gondel wieder in das Jahr 2009. Sie taucht genau in dem Augenblick ihres Verschwindens wieder auf, wodurch ihre Eltern ihre Abwesenheit nicht bemerken.

Als Anna in das Jahr 2009 zurückgekehrt ist, begleitet sie ihren Vater zur Universität, wo der gefundene Brief – Annas Brief aus dem Jahr 1499 – gerade auf seine Echtheit untersucht wird. Dort sehen Anna und Sebastiano einander wieder, da dieser für die Universität arbeitet. Anna wird mitgeteilt, dass sie nun selbst Mitglied der Zeitreiseorganisation ist, der auch Sebastiano angehört und zukünftig weitere Aufträge zu erledigen hat.

### 13.4 Inhaltsangabe: *Die Time Catcher*

Caleb ist 13 Jahre alt und lebt zusammen mit seiner besten Freundin Abbie und anderen Waisenkindern im Jahr 2061 in New Beijing, dem ehemaligen New York, bei einem Mann, den sie „Onkel“ nennen, der sie großzieht und ausbildet. „Onkel“ besitzt eine Firma mit dem Namen „Edles für die Ewigkeit“, in der die Kinder als sogenannte Time Catcher arbeiten. Aufgabe der Time Catcher ist es, wertvolle Objekte aus der Vergangenheit für „Onkels“ Kunden zu stehlen, der dafür viel Geld bekommt. Der „Onkel“ ist ein grausamer und habgieriger Mann. Fehler und misslungene Diebstähle werden von ihm durch körperliche Züchtigungen hart bestraft.

Caleb bildet mit Abbie ein Zeitreiseteam und sie erledigen die Diebstähle in der Vergangenheit gemeinsam. Durch die Zeit können sie mittels eines implantierten Chips am Handgelenk reisen. Caleb wird jedoch zunehmend von Mario, einem anderen Time Catcher, bei seinen Aufträgen sabotiert.

Als der „Onkel“ Caleb eröffnet, dass er sein Unternehmen erweitern möchte und entweder Caleb oder Mario zur Führungsperson befördern möchte, nehmen Marios Sabotagen weiter zu. Auf der Expo '67 sollen Caleb und Abbie eine chinesische Vase stehlen. Während des Auftrages bewahrt Caleb einen kleinen Jungen, Ben Rushton, vor einem Sturz aus 12 Metern Höhe von einem Geländer und vermässelt dadurch beinahe den Auftrag. Caleb fühlt sich sehr zur Familie Rushton hingezogen, die ihn an das erinnert, was er selbst nie hatte – eine richtige Familie.

Caleb lassen die Erinnerungen an den kleinen Ben und seine Eltern nicht mehr los und so unternimmt er während eines weiteren Beutezugs einen Abstecher in das Jahr 1967, zurück zur Expo '67 und zur Familie Rushton. Dabei wird er von Mario entdeckt.

Als sich herausstellt, dass Caleb bei der Expo während seines Rückreiseprozesses fotografiert wurde, hackt ihm der „Onkel“ zur Strafe einen Zeh ab. Doch das ist noch nicht alles. Für seine Expansionspläne hat der „Onkel“ einige Kinder aus verschiedenen Zeiten entführt, um sie als Time Catcher auszubilden. Caleb verstößt erneut gegen eine Vorgabe des „Onkels“ und besucht die Familie Rushton in der Vergangenheit. Dort erfährt er, dass Ben entführt wurde. Dahinter steckt Mario und nun wird Ben von dem „Onkel“ für seine Zwecke ausgebildet.

Der „Onkel“ bestraft Calebs erneuten Ungehorsam, indem er ihm den Zeitreisechip entfernt und ihn in eine Wüste ins Exil schickt. Nach 27 Tagen schafft Abbie es schließlich, Caleb aufzuspüren und zu befreien. Abbie eröffnet Caleb, dass er ihr sehr viel bedeutet und sie ihm bei Bens Rettung helfen möchte. Sie schaffen es gemeinsam, Ben zu befreien und Marios Erinnerungen an den Jungen zu löschen. Mithilfe des Zeitreisechips von „Onkels“ Assistenten reist Caleb mit Ben in das Jahr 1967 und bringt den Jungen zu seiner Familie zurück. Doch Caleb kann nicht mehr in seine Gegenwart zurückreisen, da ihm sein Zeitreisechip entfernt wurde. Caleb nimmt zwei Pillen ein, die seine Erinnerungen an Abbie und seine Vergangenheit als Time Catcher löschen und wird bei der Familie Rushton aufgenommen.

### 13.5 Abstract

Die vorliegende Arbeit beinhaltet eine Analyse des Zeitreisemotivs in vier ausgewählten Werken der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur. Bei diesen Werken handelt es sich um *Rubinrot. Liebe geht durch alle Zeiten* der Autorin Kerstin Gier, *TimeRiders. Wächter der Zeit* von Alex Scarrow, *Zeitenzauber. Die magische Gondel* von Eva Völler und *Die Time Catcher* von Richard Ungar. Ziel ist es, aufzuzeigen, wie die Zeitreise in diesen ausgewählten Werken dargestellt wird. Zu diesem Zweck werden acht unterschiedliche Aspekte der literarischen Darstellungsweise auf deskriptiver sowie vergleichender Ebene analysiert.

Die Ergebnisse zeigen, dass sich bei vielen Elementen Gemeinsamkeiten finden. Ebenso haben sich aber auch Unterschiede herausgestellt und spezielle Besonderheiten, die nur im jeweiligen Werk auftreten.

Den theoretischen Hintergrund für die Motivanalyse liefert eine Auseinandersetzung mit der Phantastik und den beiden Genres Fantasy und Science Fiction. Auch die Klärung und Reflexion des Motivbegriffs sowie eine theoretische Auseinandersetzung mit dem literarischen Zeitreisemotiv sind Bestandteile dieser Arbeit.