



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Mythen in Fantasyliteratur und anderen Medien“

Verfasserin

Anna Maria Katharina Berger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.a phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A393

Studienrichtung lt. Studienblatt: Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreuerin: Univ.-Prof. Dr. Elke Mader

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort.....	1
2 Mythen.....	5
2.1 Analytische Modelle	5
2.2 Alternative Ansätze.....	7
3 Fantasy: Definition eines literarischen Bereichs	15
3.1 Todorov und die fantastische Literatur	15
3.2 Tolkien und die Fairy-story	18
3.3 Fantasy in der heutigen Wissenschaft.....	21
4 Mythen und Fantasy	27
5 Medien	36
5.1 Comic.....	41
5.2 Internet	48
5.3 Conclusio	55
6 Kurzzusammenfassungen	57
6.1 Stephen Kings <i>The Dark Tower</i> Kurzzusammenfassung	57
6.2 George R. R. Martins <i>A Song of Ice and Fire</i> Kurzzusammenfassung	60
7 Lebenskraft ↔ Todeskraft.....	62
7.1 Lebenskraft ↔ Todeskraft in <i>The Dark Tower</i> : Weltuntergang.....	63
7.2 Das Konzept des „Ka“: Gut und Böse	67
7.3 Lebenskraft ↔ Todeskraft in <i>A Song of Ice and Fire</i> : Eis und Feuer	71
7.4 Das Inzesttabu als Wurzel der weltlichen Konflikte.....	75
8 Wir ↔ Andere	81
8.1.1 Roland und echte Revolvermänner	84
8.1.2 Eddie.....	89
8.1.3 Jake.....	93
8.1.4 Susannah.....	97
8.1.5 Susan	101
8.1.6 Schlussbetrachtung in Zusammenhang mit Overings Ansatz.....	103
8.2 Die Achse Wir ↔ Andere in <i>A Song of Ice and Fire</i>	105
8.2.1 Die „Others“	106

8.2.2 Die Wildlinge im Gegensatz zu den Bewohnern von Westeros	108
9 Mensch ↔ Artefakt/Tier	114
9.1 Die Achse Mensch ↔ Artefakt/Tier in <i>The Dark Tower</i>	114
9.2 Die Achse Mensch ↔ Artefakt/Tier in <i>A Song of Ice and Fire</i>	118
10 Vergleich der beiden Bücher	124
11 Die Comics	128
11.1 <i>A Gunslinger Born</i>	128
11.2 <i>The Hedge Knight</i>	131
12 Die Bücher im Internet	136
12.1 Das Stephen-King-Netzwerk	138
12.2 George R. R. Martins Webseite und der „Ring of Ice and Fire“	141
13 Nachwort	144
Bibliographie	150
Zusammenfassung	159
Abstract.....	159
Curriculum Vitae	160

The best fantasy is written in the language of dreams. It is alive as dreams are alive, more real than real ... for a moment at least ... that long magic moment before we wake.

Fantasy is silver and scarlet, indigo and azure, obsidian veined with gold and lapis lazuli. Reality is plywood and plastic, done up in mud brown and olive drab. Fantasy tastes of habaneros and honey, cinnamon and cloves, rare red meat and wines as sweet as summer. Reality is beans and tofu, and ashes at the end. Reality is the strip malls of Burbank, the smokestacks of Cleveland, a parking garage in Newark. Fantasy is the towers of Minas Tirith, the ancient stones of Gormenghast, the halls of Camelot. Fantasy flies on the wings of Icarus, reality on Southwest Airlines. Why do our dreams become so much smaller when they finally come true?

We read fantasy to find the colors again, I think. To taste strong spices and hear the songs the sirens sang. There is something old and true in fantasy that speaks to something deep within us, to the child who dreamt that one day he would hunt the forests of the night, and feast beneath the hollow hills, and find a love to last forever somewhere south of Oz and north of Shangri-La.

They can keep their heaven. When I die, I'd sooner go to middle Earth.¹

¹ George R. R. Martin: offizielle Webseite: <http://www.georgerrmartin.com/musings-writing-fantasy.html>. [30.11.2009]

1 Vorwort

Das zentrale Thema dieser Arbeit bezieht sich auf die Schnittstellenanalyse von Mythen und Fantasyliteratur und die weiterführende Untersuchung der Verarbeitung dieser Stoffe in den Medien Comic und Internet. Diese Diplomarbeit ist in einen Theorie- und einen Praxisteil strukturiert und beginnt mit ersterem. Im zweiten Abschnitt soll das aufgebaute theoretische Gerüst dann an zwei Werken (Stephen Kings *Dark Tower* und George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*) angewendet werden. Eine der besonderen Herausforderungen entsteht dadurch, dass es zwar zu den thematischen Einzelbereichen wie Comic, Fantasy etc. ausreichend Literatur gibt, Schnittstellenuntersuchungen scheinen aber bis jetzt noch nicht in umfassendem Ausmaß vorgenommen worden zu sein. Dieser Zustand stellt auch eine der besonderen Herausforderungen dieser Untersuchung dar.

Im ersten Theoriekapitel der Arbeit wird vorerst der Begriff Mythe analysiert, weil es über die Jahre hinweg zu verschiedenen Veränderungen in der Bedeutung gekommen ist und sich auch die Sicht der Wissenschaft auf diesen Bereich stark gewandelt hat. Ausgehend von einem Vergleich analytischer Definitionsmodelle, deren Grenzziehungen oft verschwimmen, wird dann auf aktuellere Ansätze der Mythenforschung zurückgegriffen. Mythen stellen sich als polysemische Bereiche der Kultur dar, die sich nicht leicht eindeutig einschränken lassen, weshalb versucht werden muss, Aussagen über diesen Forschungsbereich zu treffen, die einerseits Grenzen ziehen, andererseits aber offen genug sind, um auch sehr unterschiedliche Mythen mit einzuschließen. Bei Mythen sticht nicht nur die Langlebigkeit von manchen Inhalten und Motiven ins Auge, sondern vor allem auch ihre Transformierbarkeit und Flexibilität, weshalb diese auch heute nichts von ihrer Aktualität verloren und Vielfach in neuen Medien Aufnahme gefunden haben. Manche Forscher weisen im Besonderen auch auf die Wichtigkeit von Mythen für den Alltag hin, weil sie moralische Werte und Konzepte des sozialen Gefüges repräsentieren. Die hohe Aktualität von Mythen betont auch Lee Drummond, der sich in erster Linie mit mythischen Strukturen von Filmen auseinandersetzt und bei dem vor allem auch das Prinzip der Schismogenese in Verbindung mit seinen drei definierten Achsen der Bedeutung für die Analyse ausschlaggebend ist. Das Kapitel schließt nach einer Untersuchung der verschiedenen Modelle zunächst damit ab, dass für die weiterführende Analyse der ausgewählten

Fantasybücher eine Verknüpfung von Drummonds und Overings Konzepten versucht wird, weil durch die Ergänzung von Drummonds Strukturgerüst mit Overings Ansatz einerseits eine Art Leitfaden für die Vorgehensweise geboten wird, andererseits aber auch der Zusammenhang der Mythen mit Moralvorstellungen und gesellschaftlichen Werten und Konventionen in Betracht gezogen werden kann. Durch Verwendung der von Drummond definierten Achsen der Bedeutung werden im Praxisteil geeignete Themen aus den Beispielwerken gefiltert und in einem zweiten Schritt mit Overings Mythendefinition verbunden. Da es sich bei ersterem um einen strukturalistischen Ansatz handelt, stellt die Verbindung zu Overings Konzept eine Öffnung des Blicks auf den kulturellen Kontext und die Funktion der Mythen in Zusammenhang mit ihrer gesellschaftlichen Bedeutung dar. Eine Analyse, basierend allein auf dem Achsenmodell von Lee Drummond, würde einen Kerncharakterpunkt des Genres der Fantasy ausklammern, denn die Verbindung von Fantasy mit Moralkonzepten scheint eines der Hauptmerkmale dieser Literatur zu sein.

Das nächste Kapitel des Theorieteils bearbeitet die Definition der Fantasyliteratur, wobei vor allem Grenzen zu verwandten Bereichen gezogen werden müssen. Wie so oft stellt sich die Schwierigkeit, Fantasy klar von anderen Genres abzuzeichnen. Dies liegt einerseits an vielen ähnlichen Begriffen für verschiedene Bereiche, andererseits aber auch daran, dass klare Abgrenzungen oft mit Schwierigkeiten verbunden sind. In einem ersten Abschnitt des Fantasykapitels werden vorerst die Begriffe Phantastik, fantastische Literatur (ein Begriff, der vor allem von Tzvetan Todorov geprägt wurde) und Fantasy voneinander getrennt, um gewisse Verwirrungen von vorne herein auszuschließen. Da dem Fantasygenre erst sehr spät wissenschaftliche Aufmerksamkeit zuteil wurde, wird dann in einem weiteren Schritt J. R. R. Tolkiens relativ frühe theoretische Bearbeitung des Genres mit neueren Ansätzen in Verbindung gebracht. *Lord of the Rings* gilt vielen Wissenschaftlern als der Ursprung moderner Fantasy, weshalb auch der theoretische Text *Tree and Leaf*, des „Vaters“ der Fantasy nicht außer Acht gelassen werden sollte.

Die beiden Gebiete (Mythen und Fantasy) werden dann in einem den ersten Abschnitt des Theorieteils abschließenden Kapitel miteinander verglichen. Hier werden vor allem die Verbindungen erläutert, die die beiden Bereiche miteinander haben. Der Fokus liegt dabei nicht auf einer Analyse der intertextuellen Zusammenhänge bzw. der Übernahme

mythischer Stoffe in Fantasyliteratur, sondern auf der Untersuchung charakteristischer Eigenheiten der beiden Bereiche. Fragen nach den Anforderungen, mit denen Leser von Fantasyliteratur konfrontiert werden, werden ebenfalls erläutert. Das Ziel des Kapitels liegt in erster Linie darin, mythische Strukturen in der Literatur aufzuzeigen und den Zusammenhang der beiden Bereiche, vor allem auch was die Darstellung von Moralkonzepten betrifft, herauszustreichen.

In einem allgemeinen Abschnitt über Medien wird dann zunächst versucht, Grundbegriffe dieses Forschungsbereichs zu klären, um eine Basis für die beiden darauffolgenden Kapitel Comic und Internet zu schaffen. Bezeichnungen wie Symbol, Medium, Code etc. werden hier ebenfalls einführend dargelegt, um die Weichen für die Analyse der Teilbereiche Internet und Comic zu stellen. Die Beziehung von Empfänger und Produzent wird dabei ebenso erläutert, wie erst durch neue Medien ermöglichte Phänomene großer Produktnetzwerke wie Pokémon. Die wichtigsten theoretischen Texte hierzu schließen Stuart Halls Text im Sammelband *Representation* und Mark Allen Petersons *Anthropology & Mass Communications* mit ein, weil diese Autoren einen umfassenden Zugang zu diesem äußerst vielschichtigen Thema bieten.

Weiters folgt die theoretische Auseinandersetzung mit Comic und Internet. Beim Kapitel über das Comic, das ebenso wie Fantasyliteratur lange mit Prestigeproblemen zu kämpfen hatte, sollen charakteristische Eckpfeiler und die Besonderheiten des Mediums geklärt werden. Die spezifischen Darstellungsmöglichkeiten (vor allem durch die Verbindung von Text und Bild) und der Aufbau der Stories sind ebenso Bestandteil der Untersuchung in diesem Kapitel.

Das Internet stellt sich wiederum als recht junges Medium dar, das sich noch immer stark verändert. Dies geschieht einerseits durch die rasanten technischen Entwicklungen und andererseits durch die relative Offenheit, die eine Vielzahl an Benutzungen durch die User zulässt. In diesem Kapitel scheint es daher zunächst notwendig, Entwicklungen zu skizzieren und die Eigenheiten des Mediums herauszustreichen. Das Internet bietet die Möglichkeit, verschiedenste Repräsentationsformen montageartig nebeneinander und miteinander zu vernetzen. Text, Bild, Videos, Musik etc. werden kombiniert und verweisen auf einander. Die Vernetzung nicht nur zwischen einzelnen Akteuren sondern auch zwischen verschiedenen medialen Formen sticht hier besonders ins Auge, was

wiederum die Notwendigkeit des vorangestellten allgemeinen Kapitels über Medien herausstreicht.

Comic und Internet stellen Teilaspekte in immer größer werdenden Phänomenen kultureller Netzwerke dar, die im Fall der Autoren beispielsweise andere Bücher, Spiele, Sammlerobjekte usw. einschließen. Das Hauptinteresse für die Arbeit in Bezug auf diese beiden Medien liegt in erster Linie darin, die Art und Weise zu untersuchen, wie der Text in Bezug auf Mythen verarbeitet wird. Da Flexibilität eines der Grundmerkmale von Mythen ist, ist auch nicht verwunderlich, wenn sie uns in der heutigen Zeit in veränderter Form und neuen Medien wiederbegegnen. Die Orientierung an diesem Thema erlaubt im Praxisteil, andere Komponenten zu vernachlässigen und einen konkreten Fokus der Analyse zu setzen.

Im zweiten Teil der Arbeit soll untersucht werden, wie die Theorie konkret an Beispielen angewendet werden kann. Dabei wird von einer Analyse der Fantasybücher ausgegangen, um danach die weiterführende Verarbeitung in den Medien Comic und Internet zu verstehen. Der Hauptfokus liegt hier aber bei der Untersuchung der literarischen Werke *The Dark Tower* und *A Song of Ice and Fire*. Die Themen, die dabei von Drummonds Achsen der Bedeutung ausgehend analysiert werden, umschließen das Spannungsverhältnis von Lebenskraft und Todeskraft, das Konzept der Alterität und das Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt. Die Achsen können oft schwer von einander getrennt werden, und stehen meist auch mit dem Prinzip der Schismogenese und außerdem eng mit Moralkonzepten in Verbindung.

Das Strukturgerüst von Drummond erlaubt hier, besonders wichtige Themen aus den Büchern zu filtern und diese dann konkret mit Overings Ansatz zu verknüpfen. Durch einen Vergleich sollen Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Büchern erkennbar werden und die Nähe von Fantasyliteratur zu mythischen Strukturen und Funktionen soll deutlich herausgearbeitet werden.

2 Mythen

“Thus myth is a kind of simplified representation, an ordering of the world in such as way as to make sense of it for collectivities and thus make it binding on them.”²

Das Wort Mythe zu definieren, gehört zu einer schwierigen Herausforderungen der Wissenschaft. Nicht nur gibt es Unterschiede des Verständnisses zwischen dem alltagsprachlichen und dem wissenschaftlichen Gebrauch des Wortes, auch die verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen scheinen sich diesbezüglich kaum einig zu sein. Hinzu kommt, dass das Wort über die Zeit hinweg auch unterschiedlichste Bedeutungsveränderungen durchlaufen hat;

So bezog sich das Wort Mythos in der Antike vor allem auf die Opposition zu Logos, wobei schon Platon erkannte, dass Mythen jedenfalls ein gewisser Wert beigemessen werden muss. Platons Position kann also als ambivalent betrachtet werden, denn einerseits gilt ihm der Mythos als Unterschied zum Logos als Unwahrheit und Irrationalität ohne tieferen Wert, andererseits betont er sehr wohl ihre enorme Bedeutung für die Kunst.³

Die Debatte vom Wert der Mythen lässt sich über die Zeit nachverfolgen. Einige der wichtigsten Punkte zum Thema Mythendefinition sollen hier geklärt werden. In einem ersten Punkt möchte ich begründen, weshalb analytische Definitionsmodelle in dieser Arbeit keine Verwendung finden, und danach in weiterer Folge auf aktuellere Ansätze eingehen. In Zusammenhang damit soll eine passende Definition des Wortes „Mythe“ für diese Arbeit gefunden werden.

2.1 Analytische Modelle

Der Anthropologe William R. Bascom bietet ein analytisches Modell an, um zwischen den Gebieten Märchen, Mythen und Sagen zu unterscheiden, wobei er jedoch selbst die Schwierigkeit einer klaren Abgrenzung zwischen den verschiedenen Bereichen der Folklore betont⁴. Diese Einteilung findet jedoch aus diesem Grund für diese Arbeit

² George Schöpflin: „The Functions of Myth and a Taxonomy of Myths”. in: *Myths and Nationhood*. Hoskins, Schöpflin (Hg). London: Hurst & Co. 1997, S. 23.

³ Vgl. Bernhard Ostendorf: *Der Mythos in der Neuen Welt: Eine Untersuchung zum amerikanischen Myth Criticism*. Frankfurt: Thesen 1971, S. 5f.

⁴ Vgl. William R. Bascom: „Folklore and Anthropology”. in: *Journal of American Folklore*. Band 66. Nr. 262. Oktober-Dezember 1953, S. 285.

keine Verwendung, weil jeweils Bereiche der Definition einer Gruppe auch auf andere Gruppen zutreffen können. So bestimmt Bascom unter anderem etwa die moralische Botschaft als ein wesentliches Merkmal des Märchens, das zudem auch noch wichtige soziale und ethische Normen reflektiere.⁵ Dies trifft nun laut anderen Definitionen beides auf Mythen ebenso zu, wobei bei Mythen normalerweise der dogmatische und religiöse Charakter noch stärker hervorgehoben wird.

Zudem widersprechen sich verschiedene Modelle der Genredefinition gegenseitig, weshalb manche Forscher/innen den Nutzen solcher Typologien auch nicht nur wegen unklarer Grenzziehungen bezweifeln. Renger beispielsweise versteht Märchen, im Gegensatz zu den von ihr als dogmatisch bezeichneten Mythen, als Erzählungen, die aus einem „*kreativen Erzählbedürfnis*“ heraus entstanden sind und so das „*gewohnte Bedeutungsangebot zum Verpuffen*“ bringen, und also nicht, wie Bascom dies betont, gesellschaftliche Vorstellungen bzw. Normen repräsentieren⁶. Leider erwähnt sie nicht, was genau sie unter einem Erzählbedürfnis versteht, oder welche Voraussetzungen dafür vorhanden sein müssen, um dieses zu schaffen. Entsteht es beispielsweise durch Missstände innerhalb der Gesellschaft etc.? Hinzu kommt, dass Mythen zwar oft als Untermauerung von gegebenen Machtverhältnissen verwendet werden können, diese aber auch zum Einsatz gelangen können, um dieselben Strukturen zu erschüttern, beispielsweise um Herrschaftsansprüche anderer zu legitimieren etc. Wendy Doniger betont in diesem Zusammenhang die Offenheit der Mythen und widerspricht so Renger:

„[...] the one thing a myth most certainly is not is an idea. It is a narrative that makes possible any number of ideas but does not commit itself to any single one. A myth is like a gun for hire, a mercenary soldier: it can be made to fight for anyone. [...] Myths do not merely reflect the eternal, reactionary archetype or even the present hegemonic Zeitgeist; they can subvert the dominant paradigm.⁷

Einen weiteren Unterschied, den Renger zwischen den beiden Bereichen bemerkt, ist die literarische Unversehrtheit als wesentliches Merkmal des Märchens im Gegensatz zu manchmal nur fragmentarisch erhaltenen Mythen⁸. Dies stellt jedoch sicher kein valides

⁵ Vgl. William R. Bascom: „The Forms of Folklore: Prose Narratives“. in: *Sacred Narratives: Readings in the Theory of Myth*. Alan Dundes (Hg). Berkely, University of California Press 1984, S. 5ff.

⁶ Vgl. Almut-Barbara Renger: *Zwischen Märchen und Mythos: Die Abenteuer des Odysseus und andere Geschichten von Homer bis Walter Benjamin: Eine gattungstheoretische Studie*. Stuttgart: Metzler 2006, S. 70.

⁷ Wendy Doniger: *The implied Spider: Politics & Theology in Myth*. New York: Columbia University Press 1998, S. 81 u. 107.

⁸ Vgl. Renger 2006, S. 70.

Auswahlkriterium dar, vor allem auch hinsichtlich der Vielzahl an unterschiedlichen Erhaltungszuständen von Mythen und von Märchen.

Sie definiert weiters die Wichtigkeit der Religion bei Mythen gegenüber der Weltlichkeit bei Märchen als Unterscheidungsmerkmal und stellt die sakrale Referenz von Helden, Monstern etc. als Gegensatz zu Abenteuern in Zusammenhang. Betrifft der Sieg eines Helden beispielsweise das gesamte Kollektiv, so ist die Erzählung den Mythen zuzuordnen, oder nur ein Individuum, so wird diese Erzählung zu den Märchen gerechnet etc.⁹. An diesem Punkt muss auch erwähnt werden, dass Mythen oftmals eine Verbindung mit Ritualen aufweisen, was für Märchen nicht zutrifft.

Wie bereits erwähnt können Kategorien dieser Art nur bedingt angewendet werden, da sie sich vielfach überschneiden und meist keine klare Grenzziehung zulassen, was ihre Verwendungsrelevanz natürlich prinzipiell in Frage stellt. Die Schwierigkeit besteht daher darin, eine Definition zu finden, die offen genug ist, um auch die unterschiedlichsten Mythen trotzdem umfassen zu können, aber auf der anderen Seite doch eng genug ist, um wirklich eine Aussage zu treffen.

2.2 Alternative Ansätze

“Thinking and rethinking culture, folding and refolding, pushing and pulling the parameters of its semiospace is what myth is all about.”¹⁰

In der geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschung ist der Mythenbegriff weit gefasst. Abhängig von den Zielsetzungen einzelner Wissenschaftler/innen werden Mythen als traditionelle Erzählungen verstanden, die in ihrem sozialen, religiösen oder kulturellen Kontext nach verschiedenen Aspekten analysiert werden. Einer der wichtigsten Merkmale ist die Transformationsfähigkeit und Flexibilität, die Mythen aufweisen müssen, um als solche anerkannt werden zu können. Manche Forscher bezeichnen die Variabilität von Mythen sogar als „*Kern des mythologischen Charakters*“¹¹. Mythen beziehen sich auf moralische Wertvorstellungen und Konzepte

⁹ Vgl. Renger 2006, S. 107.

¹⁰ Lee Drummond: *American Dreamtime: A Cultural Analysis of Popular Movies, and Their Implications for a Science of Humanity*. Lanham: Rowman & Littlefield 1996, S. 33.

¹¹ Annette Simonis: „Einleitung: Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“. in: *Mythen in Kunst und Literatur*. Annette u. Linda Simonis (Hg). Köln: Böhlau 2004, S.2.

einer Kultur und erstaunen oft durch ihre enorme Langlebigkeit.¹² Sie stellen einen „integralen Bestandteil der menschlichen Imagination und kulturellen Produktion“¹³ dar. Dabei wird auch oft auf die ungebrochene Popularität von Mythen verwiesen, die in unserer Zeit nach wie vor existieren und florieren.

Für Joanna Overing sind die zwei Hauptmerkmale von Mythen erstens, dass sich diese mit den Wertvorstellungen und Wissensgefügen von Gesellschaften auseinandersetzen und zweitens Bezug nehmen auf die moralischen Prinzipien von Kulturen.

There are two basic rules for mythic interpretation that I wish to stress, namely the recognition that (1) myths express and deal with a people's *reality postulates* about the world, and (2) mythic truths pertain more to a *moral universe of meaning* than a ‚natural‘ one (in the sense of the physical unitary world of scientists).¹⁴

Die Wichtigkeit von Mythen für das alltägliche Leben streicht Overing auch anhand ihres Beispiels des Konzeptes vom so genannten Guten Leben heraus. Mythen bieten Erklärungsmodelle für gesellschaftliche Regeln und moralische Tabus wie zum Beispiel zwischenmenschlichen Umgang miteinander, Sexualität u.v.m.

Da Mythen moralische Werte einer Gesellschaft repräsentieren, haben sie ein sehr hohes Wirkungspotential, weil sie Handlungen von Individuen und Gesellschaften zugrunde liegen. Sie stellen so einen enorm wichtigen Bestandteil der Wirklichkeit dar und liegen zum Beispiel Konzepten von Alterität zugrunde.

The power of mythic schemes of alterity should not be underestimated, for people and nations act in accordance with such myths. This is one reason I find it unhelpful to speak of ‚the mythic‘ as an illusory and irrational way of thinking. To categorize it as such does not reduce its strength in the ordering of people's actions, whether of the everyday or on a grander scale. It demeans the other, even when they are our own historical selves. It also reflects a deep naivety about the relation between action and the reality of ‚the really made-up‘ of which such action is constitutive.¹⁵

Ausgehend von dem Kampf zwischen Mythos und Logos in der griechischen Antike, der nach wie vor im heutigen Denken verankert ist (Mythos wird als irrational, Logos hingegen als rational verstanden), beschreibt Overing die Veränderungen der Sichtweisen, vor allem in der Anthropologie, auf Mythen. Sie betont letztlich die funktionalistische Herangehensweise an Mythen, weil hier Mythen als wichtige

¹² Vgl. Elke Mader: *Anthropologie der Mythen*. Wien: Facultas 2008, S. 8f.

¹³ Simonis 2004, S. 4.

¹⁴ Joanna Overing: „The Role of Myth: An Anthropological Perspective, or: ‚The Reality of the Really Made-up‘“. in: *Myths and Nationhood*. Hoskins, Schöpflin (Hg). London: Hurst & Co. 1997, S. 12.

¹⁵ Overing 1997, S. 18.

Bestandteile des sozialen Gefüges und ihre Rolle in demselben untersucht werden. Weiters habe diese Herangehensweise ermöglicht, unlogische und inkohärente Sachverhalte im Inhalt von Mythen zu umgehen und das Augenmerk verstärkt auf ihre soziale Bedeutung innerhalb der Gesellschaft zu richten.¹⁶

Overing bestimmt jedoch noch ein weiteres wichtiges Merkmal von Mythen: nämlich ihren Unterhaltungswert. Aus diesem Grund ist es nur sinnvoll, populäre Medien genauer auf ihre mythischen Inhalte zu untersuchen, wie dies in dieser Arbeit mit weit verbreiteter, aktueller Fantasyliteratur geschehen soll.

*„Good myths have entertainment value, and the magic of their poetry delights the audience. This affective, performative aspect of myth is important to its power. Its dramatic appeal works not only to capture and impress an audience, but also to convince them.“*¹⁷

Nun gehen viele Wissenschaftler/innen davon aus, dass Mythen nichts sind, das man beispielsweise nur in der Edda oder als mündliche Narrationen bei verschiedenen Volksgruppen findet, sondern dass Mythen auch in der westlichen Welt nie aufgehört haben zu existieren. Vielmehr haben sie sich gemeinsam mit Gesellschaft und Kultur verändert und werden heute auch mithilfe neuer Medien repräsentiert und wiederverarbeitet. So bezeichnet Roland Barthes in seinem Text *Mythen des Alltags* (Originaltitel: *Mythologies*) das Auto als eine moderne Mythe etwa vergleichbar mit der Kathedrale in der Gotik, denn der Mythos sei *„eine Weise des Bedeutens“*¹⁸.

[...] da der Mythos eine Aussage ist, kann alles, wovon ein Diskurs Rechenschaft ablegen kann, Mythos werden. Der Mythos wird nicht durch das Objekt seiner Botschaft definiert, sondern durch die Art und Weise, wie er diese ausspricht. Es gibt formale Grenzen des Mythos, aber keine inhaltlichen. Alles kann also Mythos werden? Ich glaube, ja, denn das Universum ist unendlich suggestiv. [...] Der Mythos kann nicht durch sein Objekt und nicht durch seine Materie definiert werden, denn jede beliebige Materie kann willkürlich mit Bedeutung ausgestattet werden.¹⁹

Für die heutigen kulturellen Verhältnisse könnte man sagen, dass es nicht vorrangig ist wo Mythen repräsentiert werden (Buch, Comic, Internet etc.), sondern das unterschiedliche Materialien und Medien Träger mythischer Inhalte sein können und die unterschiedlichen Medien sogar selbst zum Mythos werden können.

¹⁶ Overing 1997, S. 3 – 8.

¹⁷ Ebda. S. 2.

¹⁸ Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Frankfurt: Suhrkamp 1964, S. 85.

¹⁹ Barthes 1964, S. 85ff.

Roland Barthes betont vor allem den engen Zusammenhang von Mythen und Sprache, wobei er den Begriff Mythe sehr allgemein und umfassend verwendet. Er weist darauf hin, dass die mythische Aufladung von Begriffen geschichtlichen Veränderungen unterworfen ist, und es deshalb keine endgültige und ewige Fixierung von Bedeutung geben kann. Den Mythos bezeichnet er als Metasprache und versteht ihn als Zusatzebene der Bedeutung über der Objektsprache. In Verbindung damit sind seine Bezeichnungen der Konnotation und Denotation zu sehen. Während er unter Konnotation eine Art Basislevel von Bedeutung versteht, das über weiten allgemeinen Konsens verfügt (Bezeichnung „Auto“, „Buch“ etc.), handelt es sich bei Denotation um ein weiter gefasstes semantisches Feld, das in Verbindung mit sozialen Ideen, gesellschaftlichen Wert- und Konventionssystemen zu sehen ist (Prestige, Eleganz etc.).²⁰ In Zusammenhang damit ist kritisiert worden (z.B. auch von Lee Drummond²¹), dass diese Definition das Wesen des Mythos als Metasprache zu abstrakt versteht, denn der Mythos ist kein Phänomen außerhalb bzw. über der Sprache, sondern ein Teil derselben, der ständig mit ihr interagiert und sie neben anderen Faktoren wie beispielsweise historischen Ereignissen formt.

The relationship between grammatical language and symbolic language is a continuous one; each can sustain the other. In cases where a particular community shares its language with another, the symbolic differentiation can be vital in making out the distinction. Thus the web of symbols carrying myth shapes and reshapes language, and it includes the techniques by which comprehension is sustained – the methods of standardization through which the functions, processes and exchanges in the community are understood.²²

Forscher wie Blumenberg oder Rosenzweig verbinden diesbezüglich die Mythologie auch mit dem Prozess der Ordnungsstiftung durch mythische Benennung, der sich schon am Beginn menschlicher Kulturen abzeichnet und so die Sprache wesentlich mitformt.²³

Lee Drummond geht nun davon aus, dass sich unsere Mythen gemeinsam mit uns verändern und schlägt so eine Brücke zur heutigen Zeit, indem er populäre Filme wie *James Bond* oder *Star Wars* als Träger moderner Mythen bezeichnet. Er argumentiert,

²⁰ Vgl. Barthes 1964, 93f.

²¹ Vgl. Drummond 1996, S. 38ff.

²² Schöpflin 1997, S. 20f.

²³ Vgl. Simonis 2004, S. 1.

dass unsere Gesellschaft, damals wie heute, Raum benötigt, um kulturelle Inkohärenzen zu repräsentieren. Kinos und Filme bieten dafür eine Möglichkeit.

I would agree wholeheartedly with Barthes that myth plays an active role in modern societies [...] and is not just some outmoded relic of cultural expression that “primitives” have and we do not. And I would also endorse Lévi-Strauss’s view that myth represents a fundamental constituent of human thought, that it is not just an isolated, exotic oddity.²⁴

Den Grund für Mythen sieht Drummond darin, dass jede Kultur unweigerlich mit unlösbaren inneren Widersprüchen konfrontiert ist. Verweisend auf Gregory Bateson bezeichnet er dies als Schismogenese: („[...] *schismogenesis – the representation of unresolvable dilemmas that lie at the heart of a cultural system, a representation that makes life bearable only by disguising its fundamental incoherence.*“²⁵)

Diese unlösbaren Probleme sind Bestandteil jeder Kultur und können nur durch ihre Repräsentation erträglich gemacht werden. Mythen, deren Anpassungsfähigkeit es erlaubt, immer neue Schismogenesen zu verarbeiten, spielen in diesem Zusammenhang auch heute eine herausragende Rolle, weil sie ihren Rezipienten erlauben virtuelle Welten zu erleben. Das „Trägermaterial“ von Mythen hat sich daher gemäß den Ansprüchen der westlichen Gesellschaft verändert. Diese werden im Internet, in Comics, Büchern, Filmen etc. repräsentiert und neu kontextualisiert.

In diesem Zusammenhang versteht Drummond Kultur als Semiospace mit ‚n‘ Dimensionen. Diese Dimensionen wiederum werden als binäre Oppositionspaare (beeinflusst von Lévi-Strauss) verstanden, die jedoch noch besser anhand der Vorstellungen von Achsen der Bedeutung, deren Endpunkte die entgegengesetzten Extreme sind, verstanden werden können. Filme etc. versteht Drummond nun als Bewegungen auf diesen Achsen, wobei er drei davon als allgemein gültig festlegt.²⁶

Ich/Wir	↔	Andere
Tier	↔	Artefakt/Maschine
Lebenskraft	↔	Todeskraft ²⁷

²⁴ Drummond 1996, S. 38.

²⁵ Ebda. S. 3.

²⁶ Vgl. Drummond 1996, S. 52ff.

²⁷ Vgl. ebda. S. 96f.

Als Begründung für seine In-Bezug-Setzung von Mythen und Blockbustern gibt Drummond die Besonderheit von Mythen an, dem Publikum zu ermöglichen in andere Welten einzutauchen und so Essenzen menschlicher Erfahrung außerhalb des Alltags und innerhalb des Semiospaces zu sammeln:

Because they are at once compelling and systematic exaggerations of human experience, James Bond and Indiana Jones thrillers offer their audiences what I would identify as myth's distinctive contribution to life: *the opportunity to enter a world of virtual experience and to do, vicariously, the undoable.*²⁸

Dies gilt nun ebenso für Fantasyliteratur und andere kulturelle Produktionen, denn auch diese ermöglicht es den Lesern in virtuelle Welten einzutauchen und Unmögliches zu erleben. Drummonds Anliegen ist, dass Wissenschaftler verstehen lernen, Mythen auch in der heutigen Zeit und jetzigen kulturellen Produktion zu suchen.

Er argumentiert, dass die Funktion von Mythen ist, aus unserer chaotischen Welt Sinn und als kohärent begreifbar zu machen und diese deshalb auch nicht durch die Veränderung der Gesellschaft an Bedeutung verloren haben können, weil jede Gesellschaft und jede Zeit mit kulturellen Ungereimtheiten zu kämpfen hat. „*At the heart of this argument is the proposition that myth is vital in the establishment of coherence, in the making of thought-worlds that appear clear and logical, in the maintenance of discourses and generally in making cosmos out of chaos.*”²⁹

Unsere veränderten Bedürfnisse spiegeln sich vielmehr in den veränderten Medien und Formen wieder, die unsere Mythen transportieren. Mythen gibt es jedoch nach wie vor und sie stellen damals wie heute einen integralen Bestandteil unserer Wirklichkeit dar.

Myths are attempts to grasp the fundamental problems of human existence by framing them in narrative. [...] myth is a fundamental, generative force in human existence, that it operates as a set of signifying practices which actually bring humanity into existence and continually modify what we suppose to be an “elementary” human nature. [...] In what follows, I hope to show that movies bring to the fore aspects of everyday life that are at once basic and fantastic, from making love to making war, [...].³⁰

Auch andere Wissenschaftler wie beispielsweise George Schöpflin betonen die zu jeder Zeit kulturelle Bedeutung von Mythen.

Myth as time-honoured tradition and deep-rooted cultural notion is reproduced and thus perpetually re-created in the present. These discourses are the locus of a ,management of

²⁸ Drummond 1996, S. 13.

²⁹ Schöpflin 1997, S. 20.

³⁰ Drummond 1996, S. vor 38.

meanings' by which culture is generated and maintained, transmitted and received, applied, exhibited, remembered, scrutinized and experimented with.³¹

In der heutigen Zeit betont er vor allem die Wichtigkeit des Fernsehens für die Repräsentation mythischer Stoffe. Mittlerweile sind also Filme und andere Medien wichtige kulturelle Bestandteile unseres Lebens geworden, die mit ihren neuen spezifischen Möglichkeiten und Restriktionen Raum bieten, Mythen zu transportieren.

The impact of electronic media should be noted in this context, because television not only reaches a very large number of people and thus penetrates into areas of society not easily reached otherwise, but also because the visual image is excellent at creating a sense of mythic reality and verisimilitude which are then very hard to check against other experiences.³²

Es kann also bemerkt werden, dass Mythen ein Bereich der narrativen Kultur sind, die in enger Verbindung mit dem sozialen Gefüge und dem Verständnis von Moral einer Gesellschaft stehen. Sie sind polysemische Diskurse, die sich nicht durch eindimensionale Definitionen einschränken lassen. Sie sind besonders wandelbar und an immer neue Umstände anpassungsfähig, weshalb sie in unserer Zeit auch in neuesten Medien wie dem Internet und anderen visuellen Medien auffindbar sind. Auf der anderen Seite sind sie aber auch sehr stabil, denn ihre Inhalte und Motive bleiben oft sehr lange konsistent und über Jahrhunderte wiedererkennbar und bedeutungsvoll für die Gesellschaft, der sie angehören.

So spreche ich nicht vom Mythos als einer Kategorie des Denkens und Sprechens, die im Gegensatz zum Logos steht, sondern von Mythen als einer besonderen Art von Erzählung, die mit vielen Aspekten narrativer und visueller Kultur, mit anderen Formen der Vermittlung von Wissen und Werten sowie (im Sinne von Joanna Overing 1997,2004) mit verschiedenen Bereichen des Alltags verflochten sind. Ich möchte auch mit Wendy Doniger (1998: 1,7) argumentieren, dass Mythen als Teil eines Kontinuums von verschiedenen Erzählungen zu betrachten sind. Zu enge Definitionen von Mythen implizieren Grenzziehungen, die oft den Blick auf wesentliche Aspekte und Wirkungsweisen einschränken und fließende Übergänge zu anderen Erzählweisen außer Acht lassen.³³

In dieser Arbeit soll versucht werden, durch die von Drummond definierten Achsen der Bedeutung, geeignete Themen für die Analyse zu finden. Da es sich hier um einen strukturalistischen Ansatz handelt, stellt die Verbindung zu Overings theoretischen Ansätzen eine Öffnung des Blicks auf den kulturellen Kontext und die soziale Funktion

³¹ Schöpflin 1997, S. 28.

³² Ebda. S. 25.

³³ Vgl. Mader 2008, S. 16.

der Mythen in Zusammenhang mit ihrer gesellschaftlichen Bedeutung dar. Die behandelten Themen sollen Initiation (Wir ↔ Andere), die Beziehung von Menschen zu Artefakten bzw. zu Tieren (Artefakt ↔ Tier/Maschine) und die Darstellung von Gut und Böse in Zusammenhang mit Lebenskraft ↔ Todeskraft sein. Angelehnt an Overings Definition, dass Mythen immer in Zusammenhang mit moralischen und sozialen Grundsätzen und dem Wissensgefüge einer Gesellschaft zu sehen sind, erfolgt der Miteinbezug der Darstellung vom moralischen/guten Leben, wie dies in den Büchern repräsentiert wird. Eine Analyse der Rezeption und Transformation der Stoffe in den Medien Comic und Internet soll die Arbeit abschließen.

3 Fantasy: Definition eines literarischen Bereichs

“To many, Fantasy, this sub-creative art which plays strange tricks with the world and all that is in it, combining nouns and redistributing adjectives, has seemed suspect, if not illegitimate.”³⁴

3.1 Todorov und die fantastische Literatur

In diesem Kapitel soll nicht in erster Linie die historische Entwicklung der Definitionen für diesen schwer zu umreißenen Bereich geschildert werden, sondern der Begriff soll klar in Hinblick auf seinen Überbegriff der Phantastik und zu anderen verwandten Untergruppen untersucht werden. Todorovs Buch wurde hier ausgewählt, weil es zu den Standardwerken zählt, der dort definierte Begriff der „fantastischen Literatur“ jedoch sehr eng ist und wegen dieser Bezeichnung oftmals zu Missverständnissen führen kann. Weder Fantasy noch die Phantastik können mit Todorovs Definition gleichgesetzt werden.

Unter Phantastik wird oft die große Gesamtheit aller sich von der Realität abhebenden literarischen Werke verstanden, d.h. das beispielsweise auch Werke wie Kafkas *Die Verwandlung*, die *Ilias* etc. dazugezählt werden. Unter „Realität“ wird dabei jedoch nicht die tatsächliche Wirklichkeit verstanden, sondern es wird Bezug auf eine Übereinstimmung zwischen literarischem Konstrukt und der prinzipiellen Möglichkeit der Vorkommnisse genommen. Im Gegensatz dazu beschreibt die Phantastik unmögliche Vorkommnisse; die geschilderten Ereignisse stimmen nicht mit einer realistisch-naturwissenschaftlichen Denkweise überein.³⁵

Bevor auf die Literaturbeispiele eingegangen werden kann, ist es in jedem Fall notwendig, vorerst zu klären, um welchen Bereich der Phantastik es in dieser Arbeit geht, weil es innerhalb des Genres vielfach zu Begriffsverwirrungen kommen kann.

Zuallererst muss bemerkt werden, dass die Bezeichnung Fantasy in Unterscheidung zur fantastischen Literatur gewählt wurde. Tzvetan Todorovs Werk *Einführung in die fantastische Literatur* könnte nämlich bereits zu Verständnisschwierigkeiten führen, weil es Todorov um einen eher kleinen Bereich der Literatur geht. Richard Mathews

³⁴ J. R. R. Tolkien: “On Fairy-Stories”. in: *Tree and Leaf*. London: Unwin Hyman 1988, S. 50.

³⁵ Vgl. Karin A. Rainer: *Die phantastische Literatur: Versuch einer aktuellen Analyse: Definition und Geschichte. Typische und atypische Fallbeispiele. Frauen und phantastische Literatur*. Universität Wien. Diss. 2003/2004, S. 24f.

beispielsweise zitiert in seinem Werk Todorov, um einen Teilaspekt der Fantasy zu erläutern, ohne darauf hinzuweisen, dass sich das von ihm verwendete Zitat nur auf einen winzigen Teilbereich des von ihm als Fantasy definierten Bereichs handelt. Anders als es in dieser Arbeit geschieht, differenziert er nämlich auch nicht zwischen Phantastik und Fantasy, sondern fasst sie unter letzterem Begriff gemeinsam zusammen (d.h. er bezeichnet Werke wie die *Ilias*, *Odyssee* oder *Tausendundeine Nacht* als Fantasy).³⁶

Aus heutiger Sicht ist der Begriff der fantastischen Literatur nicht sehr vorteilhaft gewählt worden, weil er meiner Ansicht nach die Umgrenzung eines viel größeren Gebietes impliziert, als es die Intention von Todorov ist. Fantastisch verweist vom Wortstamm her immer auf die Fantasie und diese spielt in einem weitaus größeren Bereich der Literatur als dem hier gemeinten eine Rolle: Todorov differenziert zwischen dem Unheimlichen, dem Wunderbaren und eben dem Fantastischen. Letzteres bezieht sich nur auf Werke der Literatur, die eine Unsicherheit bezüglich des Wahrheitsgehaltes der erzählten sonderbaren Ereignisse hervorrufen. „*Das Fantastische ist die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenüber sieht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.*“³⁷ Um der Kategorie der fantastischen Literatur zugezählt zu werden, müsse der Leser die Welt des Textes außerdem als realistische Welt nachvollziehbarer Charaktere ansehen und sich selbst die Frage stellen (wie dies die Protagonisten selbst ebenfalls oft tun), ob die berichteten Ereignisse nun rational erklärbar oder tatsächlich übernatürlich seien. Diese Ungewissheit darf jedoch bis zum Schluss nicht endgültig aufgelöst werden, weil ebendiese Unschlüssigkeit über die Wahrheit der Vorfälle selbst zum Thema des Buches wird. Charaktere in Werken dieser Gattung werden oft selbst Erzähler der fragwürdigen Ereignisse und schildern ihre eigenen Zweifel, was den Leser daher noch stärker im Unklaren tappen lässt.

Beachtet werden muss hier zusätzlich, dass auch die Rezipienten sich mit der Zeit verändert haben, d.h. das ein vor hundert Jahren als fantastisch gelesenes Buch heute zumindest von den meisten Lesern anders wahrgenommen werden wird. Allein die Bezeichnung Roman macht heutzutage von Anfang an klar, dass es sich hier um eine

³⁶ Vgl. Richard Mathews: *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Studies in Literary Themes and Genres No. 16. New York: Twayne Publishers 1997, S. 3ff.

³⁷ Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur*. Frankfurt: Fischer 1992, S. 27.

erfundene Geschichte handelt, so dass die eigentlich zu erzeugende Unsicherheit nicht wirklich auftritt³⁸; trotzdem bleibt die eigentliche Intention des Werkes aus heutiger Sicht erkennbar.

Todorov definiert die fantastische Literatur außerdem als Teilbereich mit verschwimmenden Grenzen sowohl zum Unheimlichen, welches er insbesondere in Bezug zu Angstepfindungen der Protagonisten setzt, als auch zum Wunderbaren, welches er durch die tatsächliche Existenz (innerhalb des Werkes) übernatürlicher Sachverhalte bestimmt, die jedoch nicht gezwungenermaßen bestimmte Reaktionen in den Protagonisten hervorrufen.³⁹ Um den Unterschied zu anderen Teilbereichen zu verdeutlichen, werden hier kurz drei Erzählstrategien bestimmt, die zu dem oben erwähnten Zwiespalt zwischen rational Erklärbarem und Übernatürlichem führen: Die seltsamen Ereignisse können erstens Ursache eines Komplotts sein; zweitens können die fantastischen Begebenheiten in direktem Zusammenhang mit Träumen und/oder Sinnestäuschungen (ev. durch Drogeneinfluss verursacht) stehen, oder drittens durch eine bloße Laune entstanden sein (Zufall etc.).⁴⁰ Todorov spricht hier auch vom Real-imaginärem – entstanden durch tatsächliche Sinnestäuschung und von Real-illusorischem⁴¹ – die Ereignisse haben zwar stattgefunden, wurden aber beispielsweise inszeniert, d.h. sie sind rational erklärbar.

Laut dieser Definition ist das, was Todorov als fantastische Literatur bezeichnet, ein Unterbegriff der Phantastik (andernorts auch als phantastische Literatur bezeichnet; zur klaren Unterscheidung wurde dieser Begriff hier nicht gewählt), zu dem unter anderem auch Fantasy neben Science Fiction (als Zukunftsvisionen, die möglicherweise stattfinden werden) und Horror-Mystery (in denen Angst eine besondere Rolle spielt) zählen.

Abstand muss außerdem von Eric Rabkins enger Definition genommen werden; Denn für ihn umgrenzt Fantasy nur Geschichten, die die Grundregeln der Naturgesetze verletzen bzw. umdrehen. Als Standardwerk sieht er diesbezüglich Lewis Carrolls Werk *Alice in Wonderland*, während er Werke wie *Lord of the Rings* als Fairy-tales bezeichnet.⁴²

³⁸ Vgl. Rainer 2003/2004, S. 27.

³⁹ Vgl. Todorov 1992, S. 33ff.

⁴⁰ Vgl. Rainer 2003/2004, S. 33f.

⁴¹ Vgl. Todorov 1992, S. 43f.

⁴² Eric R. Rabkin: *The Fantastic in Literature*: Princeton: Princeton University Press 1976, S. 37.

3.2 Tolkien und die Fairy-story

Fantasy war vor allem in den Anfängen ein von der Wissenschaft und den Kritikern in erster Linie missachtetes und als trivial verstandenes Genre. Aus diesem Grund wurden theoretische Texte in den Anfängen hauptsächlich von Fantasyautoren selbst verfasst. Zu den bekanntesten Texten gehören Tolkiens *Tree and Leaf*, Lewis *An Experiment in Criticism* und H.P. Lovecrafts *Supernatural Horror in Literature*.

In diesem Kapitelabschnitt soll nun ein kurzer Überblick darüber gegeben werden, was Tolkien als Theoretiker und Weichensteller der heutigen Fantasylandschaft über diesen Bereich der Literatur schreibt. Tolkiens Definition des Genres überschneidet sich in mancher Hinsicht mit moderneren Eingrenzungsversuchen der Fantasyliteratur, weist aber noch einige Zusatzpunkte und Formulierungen auf, die unbedingt Erwähnung finden müssen; Er verwendet noch nicht die Bezeichnung „Fantasy“ sondern „Fairy story“, d.h. er betont zugleich die Nähe zu den Märchen, wobei sich ihm gleich zu Beginn – ähnlich wie bei dem Begriff „Myth“ bei Lee Drummond – Probleme stellen. In seinem damaligen *Oxford English Dictionary* findet sich unter anderem auch eine Definition, die „fairy story“ mit „falsehood“ gleichsetzt. Ähnlich wie Drummond⁴³ argumentiert er, dass diese Gleichsetzung keine passende Grenzziehung für das zu besprechende Gebiet biete, vor allem weil zusätzlich noch sehr unterschiedliche andere Bedeutungsangebote gegeben werden.⁴⁴ Er versucht nun selbst, einige Punkte zu nennen, die für ihn kennzeichnend für diese literarische Untergattung sind. Hierzu gehört eine gewisse Magie, die er jedoch klar von der Verbindung zu Zauberkraften von Magiern abgehoben wissen will und der man vielleicht am ehesten den später verwendeten Begriff „Wonder“ gleichsetzen könnte.⁴⁵ Diese Magie kann nun eingesetzt werden, um auf literarischer Ebene eine Befriedigung menschlicher Bedürfnisse zu erreichen:

The magic of Faërie is not an end in itself, its virtue is in its operations: among these are the satisfaction of certain primordial human desires. One of these desires is to survey the depths of space and time. Another is (as will be seen) to hold communion with other living things. A story may thus deal with the satisfaction of these desires, with or without the operation of either

⁴³ Anm.: Beim Nachschlagen des Wortes „Mythe“ stößt Drummond auf ein ähnliches Problem, denn neben anderen Definitionsvorschlägen bietet sein Wörterbuch als Synonym ebenfalls „false story“ an. Siehe dazu: Drummond 1996, S. 27f.

⁴⁴ Vgl. Tolkien 1988, S. 10.

⁴⁵ Vgl. ebda. S. 15.

machine or magic, and in proportion as it succeeds it will approach the quality and have the flavour of fairy-story.⁴⁶

Wie auch in späteren theoretischen Arbeiten wird erklärt, dass Fantasy deshalb immer als wahr präsentiert werden und in sich kohärent sein muss, weshalb sie auch von anderen Werken, die thematisch zwar ähnlich sind, sich aber dann als Traum oder Halluzination erklären lassen, unterschieden werden muss.⁴⁷

Tolkien betont auch, dass sich über die Jahrtausende hinweg ein Netz unterschiedlichster beispielsweise literarischer, folkloristischer und historischer Einflüsse gebildet hat, aus dem der Schriftsteller verschiedenste Elemente bezieht. Neben unabhängiger Erfindung (so unabhängig es eben geht) tragen Übernahme („*inheritance: borrowing in time*“⁴⁸) und Verbreitung („*diffusion: borrowing in space*“⁴⁹) noch dazu bei, den Faden der Einflüsse auf Geschichten zu verwirren. Historische Personen, Mythen, Märchen u.v.m. verbinden sich miteinander und werden Teil des kulturellen Schatzes aus dem die Autoren Teilaspekte beziehen und zu neuen Erzählungen verweben. Die Zutaten, die der Autor dabei auswählt, haben vorrangige Wichtigkeit für den individuellen Geschmack der Geschichte.⁵⁰ Die Beschreibung dieser Herangehensweise ist sicher ein guter Anhaltspunkt für die Entstehung von *Lord of the Rings*, denn das Werk stellt ein Sammelsurium unterschiedlichster Einflüsse dar, und hat dennoch den Rang eines einzigartigen Meisterwerks in der Fantasyliteratur.

Als nächsten Punkt betont Tolkien die schöpferische Kraft, die der Verbindung von Sprache mit Geist inhärent ist und bei Fantasyliteratur in besonderem Ausmaß zum tragen kommt. Die Kunst besteht darin, Elemente aus der Realität mit anderen zu verbinden. Dies muss jedoch so geschehen, dass die neue sekundäre Welt immer noch glaubwürdig für den Leser ist.⁵¹

The incarnate mind, the tongue, and the tale are in our world coeval. The human mind, endowed with the powers of generalization and abstraction, sees not only *green-grass*, discriminating it from other things [...], but sees that it is *green* as well as being *grass*. But how powerful, how stimulating to the very faculty that produced it, was the invention of the adjective: no spell or incantation in Faërie is more potent.⁵²

⁴⁶ Tolkien 1988, S. 17.

⁴⁷ Vgl. ebda. S. 18.

⁴⁸ Ebda. S. 24.

⁴⁹ Ebda. S. 24.

⁵⁰ Vgl. ebda. S. 24 u. 29ff.

⁵¹ Ebda. S. 24.

⁵² Ebda. S. 24.

Die Schwierigkeit einer solchen Subkreation besteht nun in erster Linie darin, eine so geschaffene Welt für den Leser kohärent zu gestalten, sodass dieser in eine sekundäre Welt eintauchen kann, ohne von Zweifeln gestört zu werden. Wo man eine grüne Sonne erfindet, entsteht eine Subkreation unserer eigenen Welt und je abstrakter die neue Schöpfung ist, desto schwieriger wird es für den Autor diese durchgehend glaubhaft zu gestalten, und mit der Fähigkeit auszustatten, Leser zu fesseln.

[...]; but at any rate it is found in practice that 'the inner consistency of reality' is more difficult to produce, the more unlike are the images and the rearrangements of primary material to the actual arrangements of the Primary World. It is easier to produce this kind of 'reality' with more 'sober' material. [...] To make a Secondary World inside which the green sun will be credible, commanding Secondary Belief, will probably require labour and thought, [...]. Few attempt such difficult tasks. But when they are attempted and in any degree accomplished then we have a rare achievement of Art: indeed narrative art, story-making in its primary and most potent mode.⁵³

Zusätzlich zur Positionierung von guter Fantasy als Kunstform, was damals sicher bezweifelt wurde, beschreibt Tolkien noch drei Bereiche, die diese Literatur in besonderem Maße besitzt: Recovery („regaining of a clear view“), Escape und Consolation. Escape bedeutet für Tolkien nicht eine negativ konnotierte Form des Eskapismus, sondern vielmehr die Möglichkeit über Grenzen des Alltagstrotts und der gegebenen Konventionen hinauszugelangen. Er verwendet hierfür die Metapher eines Gefängnisinsassen, bei dem die Welt außerhalb auch nicht aufgehört habe zu existieren, nur weil er sie nicht betreten könne. Durch die Imagination hat jeder Mensch die Möglichkeit, die gegebenen kulturellen Grenzen im Geist zu durchbrechen. Außerdem biete Fantasyliteratur den Lesern unterschiedlichste Bedürfnisbefriedigungen an; unter anderem beispielsweise die Flucht vor dem Tod, wofür hierfür verschiedenste Möglichkeiten innerhalb der Literatur angeboten werden. Recovery bezieht sich auf die Möglichkeit von Fantasy, Menschen für einen Moment aus ihrer Welt zu ziehen und in eine zweite zu entführen. Durch diesen Abstand, den der Leser so gewinnen könne, ermögliche ihm diese Literatur einen neuen und erfrischten Blick auf die Realität.

Zuletzt betont Tolkien die Notwendigkeit für Fantasy auf ein Happy End.

Almost I would venture to assert that all complete fairy-stories must have it. At least I would say that Tragedy is the true form of Drama, its highest function; but the opposite is true of Fairy-

⁵³ Tolkien 1988, S. 46.

story. Since we do not appear to possess a word that expresses this opposite – I will call it Eucatastrophe. The eucatastrophic tale is the true form of fairy-tale, and its highest function.⁵⁴

Diese glückliche Wendung („*sudden joyous turn*“⁵⁵) bedeutet für Tolkien die Erfüllung eines Grundbedürfnisses, das sollte es nicht befriedigt werden, zu Aggression und Frustration des Lesers führen würde.⁵⁶ Dieser Anspruch Tolkiens wird von moderneren Autoren, deren Werke ebenfalls zu Fantasy zählen, sicher nicht immer eingehalten und kann deshalb auch nicht zu einem ausschlaggebenden Kriterium für die Gattung gemacht werden.

Fantasy beschäftigt sich Tolkiens Ansicht nach mit elementaren Themen unserer Gesellschaft und Kultur. Durch eine fantastische Welt können diese Motive anders bearbeitet und dargestellt werden und so eine noch größere Bedeutung erlangen. *“And actually fairy-stories deal largely, or (the better ones) mainly, with simple or fundamental things, untouched by Fantasy, but these simplicities are made all the more luminous by their setting.”*⁵⁷ Kulturelle Themen werden thematisiert und verarbeitet; durch die geschaffene sekundäre Welt kann dies auf eine besondere Art und Weise geschehen.

3.3 Fantasy in der heutigen Wissenschaft

Die Entwicklung der Fantasy wird allgemein als Reaktionsbewegung zur in den angloamerikanischen Ländern zuerst einsetzenden industriellen Revolution und der literarischen Bewegung des Realismus verstanden. Die neu geschaffenen sekundären Welten werden dabei als Alternativen zur immer stärker technisierten Umgebung gesehen.⁵⁸ Neue wissenschaftliche Errungenschaften gemeinsam mit einer konstatierten relativen Abwesenheit fantastischer Märchen und Mythen im angloamerikanischen Raum (im Gegensatz beispielsweise zum deutschen Sprachraum) hätten die Entwicklung der Fantasy noch zusätzlich begünstigt.⁵⁹ Wie dem Realismus zugerechnete Autoren wählen Fantasyautoren ebenfalls meist den Roman als Medium, wobei der inhaltliche Gegensatz (fantastisch versus realistisch) durch die Gleichheit der

⁵⁴ Tolkien 1988, S. 62.

⁵⁵ Ebda. S. 62.

⁵⁶ Ebda. S. 63ff.

⁵⁷ Ebda. S. 55.

⁵⁸ Vgl. Holly E. Ordway: *The Development of the modern fantasy novel*. University of Massachusetts Amherst: Diss. 2001, S. 1ff.

⁵⁹ Mathews 1997, S. 20.

Form noch unterstrichen wird. „*The presence of these magical or impossible elements in a fictional form (a novel or a short story), in which realism and logical causality are expected, creates a tension between form and content [...]*.“⁶⁰ Erste Fantasywerke entstanden im anglo-amerikanischen Raum und auch heute noch ist Fantasy eher eine Erscheinung desselben Sprachraumes, wobei es einige aktuelle Ausnahmen gibt.⁶¹ Nur ein Beispiel hierfür ist der polnische Autor Andrzej Sapkowski mit seinen *Dunkelelfbüchern*, zu denen es mittlerweile auch ein 2008 erschienenes PC-Rollenspiel mit dem Titel *The Witcher* gibt.

Erst sehr spät, in den 1970ern und 80ern, entstehen theoretische Werke von Kritikern, die Fantasy jedoch oftmals als statisches und homogenes Genre darstellen. Obwohl sich das Ansehen von Fantasy in englischsprachigen Ländern drastisch verändert hat, gibt es immer noch Autoren, die dem Genre kaum Beachtung beimessen.⁶²

Grundsätzlich kann man Fantasywerke folgendermaßen definieren

[I would define a work of] „fantasy“ as a work that evokes a sense of wonder in the reader: that has some relationship with traditional tales, myths, and legends: that evokes “secondary belief”, i.e. that is presented as real, not a dream, a vision, or possible hallucination: and that usually takes place in a secondary world with the inner consistency of reality.⁶³

Rückbeziehend auf Todorovs Definition des Fantastischen in Unterscheidung mit dem Wunderbaren und dem Unheimlichen, kann Fantasy also dem Wunderbaren zugeordnet werden, wobei dieser Terminus eher unüblich ist.

Als weiteres Definitionskriterium und auch als Unterscheidungsmerkmal zu Science Fiction werden Fantasywerke als Geschichten verstanden, die in unserer Realität niemals wahr sein können, d.h. sie sind keine Erzählungen einer, wenn in manchen Fällen auch sehr unwahrscheinlichen, aber doch möglichen Zukunft, wie dies bei Science Fiction der Fall ist.⁶⁴ Sie müssen allerdings innerhalb selbst aufgestellter Gesetze und Regeln strikt konsistent sein, weil sonst nicht der spezifische Effekt von Fantasyliteratur erreicht werden kann.

Auch bei der Definition von Fantasy muss beachtet werden, dass Übergänge zu anderen Bereichen oft fließend und nicht völlig eindeutig sind. Brian Attebery argumentiert, dass daher keine extremen Grenzen gezogen werden können, sondern besser von

⁶⁰ Mathews 1997, S. 3.

⁶¹ Vgl. Ordway 2001, S. 1ff.

⁶² Vgl. ebda. S. 1 u. 27.

⁶³ Ebda. S. 8.

⁶⁴ Vgl. ebda. S. 11f.

typischen „Zentren“ ausgegangen werden soll, und definiert Tolkiens Werk *Lord of the Rings* als solches Zentrum.⁶⁵

Attebery versucht eine Skizze darüber zu geben, wie es überhaupt zur Entstehung von Fantasy kommen konnte, bzw. woher die Einflüsse in erster Linie stammen. Einen wesentlichen Punkt macht er an der Verschriftlichung der Märchen („fairy tales) fest, was dann wiederum die deutschen Romantiker wie Tieck, Novalis, Brentano usw. beeinflusst habe. Als zweiten dazukommenden Einfluss bezeichnet er Sagen („fairy legends“). Diesen Terminus definiert er jedoch nicht eindeutig und bestimmt nur ihren im Gegensatz zum Märchen ernsten Charakter, d.h. ein Happy End sei nicht obligatorisch. Diese Entwicklung sei auch anhand der Werke der Autoren Ruskin, MacDonald, Morris und Lewis nachverfolgbar, weil an diesen Werken die Veränderungen von einer anfänglich noch starken Märchenhaftigkeit bis hin zur Etablierung komplexerer Themen Schritt für Schritt nachvollziehbar seien. Tolkiens *Lord of the Rings* bedeutet für ihn diesbezüglich eine Krönung der Entwicklung, denn der Autor sei eindeutig von verschiedensten Bereichen wie Märchen, Sagen, Mythen, Gedichten etc. beeinflusst worden und habe nun diese bekannten Stoffe mit eigenen Ideen verbunden und neu kontextualisiert.⁶⁶

Obwohl seine Definition von Fantasy extrem offen ist, betont er in besonderem Maße die Eigenschaft dieses literarischen Bereichs, Secondary Belief (wie es Tolkien nennt) und in weiterer Folge einen besonderen inneren Zustand („wonder“) durch das Durchhalten innerer Konsistenz hervorzurufen.

Fantasy is a game of sorts, and it demands that one play whole-heartedly, accepting for the moment all rules and turns of the game. The reward for this extra payment is an occasional sense of unexpected beauty and strangeness, a quality which C. N. Manlove among others calls “wonder”.⁶⁷

Attebery betont auch die Schwierigkeit für die Autoren, eine fantastische Welt zu schaffen, die doch mit der Realität verknüpft sein muss, d.h. die Herausforderung etwas neu zu erfinden und gleichzeitig aber auch Bezug zu innerhalb einer Kultur bekannten Symbolen und Codes zu nehmen und auf diesen aufzubauen.

⁶⁵ Brian Attebery: *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press 1992, S. 12f.

⁶⁶ Brian Attebery: *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to LeGuin*. Bloomington: Indiana University Press 1980, S. 4-12.

⁶⁷ Attebery 1980, S. 2.

Unlike the novelist, whose responsibility is to portray the society he finds around him, the fantasist must create a society, and an entire world, which is unlike his own and yet intimately connected with it, reflecting its beliefs, wishes, and fears. Unless he can create from nothing, not only weaving the cloth but also spinning the thread, the fantasist must find elements – magical implements, fabulous beasts, imaginary peoples – in the common imagination; they may then be recognized and responded to within his world. The materials of fantasy, the things that call forth feelings of wonder, the manifest impossibilities that mark a work as fairy tale a partly individual invention and partly communal property.⁶⁸

Ordway bezieht auch Werke wie die H.P. Lovecrafts in ihre Definition von Fantasy ein und verwendet dafür die Bezeichnung Dark oder Gothic Fantasy. Dieser Einbezug ist sicher nicht ganze einwandslos hinzunehmen und sollte unter Umständen noch einmal diskutiert werden, da unklar ist, ob es sich hier nicht eigentlich um Todorovs Unheimliches oder Horror-Mystery handelt, weil fremde Wesen und übernatürliche Begebenheiten vorkommen, die in direktem Zusammenhang mit Angst zu sehen sind. Als Argument für ihre Einteilung spricht, dass sie Fantasy nicht mit dem Wunderbaren gleichsetzt, sondern noch zwischen weiteren Untergruppen differenziert und daher auch noch Unterscheidungen beispielsweise zwischen Sword and Sorcery (dieser Begriff wird manchmal synonym mit Fantasy verwendet) oder Religious Fantasy trifft. So könnte also das Unheimliche als eine der Spielarten des Genres bezeichnet werden; die Grenze zu Horror wird aber dadurch schwerer definierbar. Allgemein wird Horrorkliteratur so verstanden, dass diese im Gegensatz zu Fantasy die Grenzen und Regeln der Realität anerkennt und mit ebendiesen spielt⁶⁹, d.h. ein „normales Umfeld“ wird plötzlich von schrecklichen Begebenheiten heimgesucht, was zur Entwicklung eines Angstgefühls im Leser beitragen soll. In Werken der Fantasyliteratur werden hingegen neue Welten erschaffen; Angst spielt keine besondere Rolle.

Neben Gothic oder Dark Fantasy definiert die Autorin noch folgende Untergruppen: Classic Fantasy, Sword and Sorcery, Religious Secondary World Fantasy, Historical Fantasy und zuletzt Epic Fantasy. Anhand dieser Untergruppen wird erkennbar, dass nicht nur die Grenzen zu anderen Bereichen der Literatur verschwimmen sondern auch Unterschiede innerhalb des Bereichs nicht immer eindeutig und klar erkennbar sind. Fantasyliteratur ist jedoch keinesfalls ein gleichförmiges oder statisches Genre, sondern kann in weitere Teilbereiche untergliedert werden, die gemäß von Autoren eingeführten

⁶⁸ Attebery 1980, S. 15.

⁶⁹ Vgl. Mathews 1997, S. 2.

Neuerungen und Veränderungen wieder neu definiert werden müssen. „*There are no pure genres and fantasy is no exception.*“⁷⁰ Genrebezeichnungen verweisen immer auf gewisse Charakteristika die Werke, die unter eine gemeinsame Unterteilung fallen, haben und beziehen sich in diesem Zusammenhang auch auf eine Erwartungshaltung der Rezipienten. Nun kann es aber von besonderem Interesse für Autoren sein, mit diesem Erwartungshorizont zu spielen, was wiederum beispielsweise zu neuen Unterteilungen führen oder Grenzziehungen prinzipiell erschweren kann.

The term genre refers to a norm or expectation that producers and consumers have about text based on these sets of shared elements. [...] What makes this especially interesting is the recognition that genres are not fixed but fluid, that one of the central projects in the analysis of media is examining the play of genre conventions. In this understanding, no text is a perfect token of a genre; rather, every text is a cluster of different generic signifiers. Moreover, texts do not just embody genre conventions, they may play with them, bend them, or stretch them; the resulting texts may in turn become conventionalized so as to produce a new genre or a new way of understanding an old genre.⁷¹

Eine der wichtigsten Genrekonventionen und so auch eines der Hauptcharakteristika ist die Thematisierung kultureller Fragestellungen in einem fantastischen Setting. Über die prinzipielle Funktion oder den Effekt in der Realität von Fantasy schreibt Attebery zuletzt noch folgendes:

A better work of fantasy can also engage us intellectually and morally by presenting the clash of ideas and issues in simple and concrete form. More than realistic fiction, it can clarify philosophical and moral conflicts, embodying them in story lines that may not be directly applicable to our own complex and muddled lives but which can please or inspire because of their open and evident design. That is one of the most important accomplishments at which fantasy can aim, to give comprehensible form to life, death, good and evil; [...] ⁷²

Wie in anderen literarischen Genres, werden auch innerhalb der Fantasy weniger glorreiche Werke geschrieben, die oftmals den Ruf des gesamten Bereichs in Mitleidenschaft ziehen. In diesem Kapitel wurde gezeigt, dass es sich hier um einen sehr vielschichtigen und -seitigen Teil der literarischen Produktion handelt, der es ebenso wie andere verdient, wissenschaftlich bearbeitet zu werden.

Fantasy hat durch die Schaffung einer sekundären Welt, in der andere Gesetze gelten, Möglichkeiten, menschliche Konflikte, moralische Prinzipien etc. zu vermitteln, die

⁷⁰ Mathews 1997, S. 5.

⁷¹ Mark Allen Peterson: *Anthropology & Mass Communication: Media and Myth in the New Millenium*. New York: Berghahn 2008, S. 68f.

⁷² Attebery 1980, S. 3f.

anderen Genres in dieser Form verwehrt bleiben. Autoren erschaffen zwar eine alternative Realität, diese muss jedoch unbedingt innerhalb eigener Parameter konsistent sein, weil sonst kein Eintauchen in diese Welt ermöglicht wird. Fantasy darf nicht als Unwahrheit oder Träumerei abgetan werden, denn die besondere Stärke, den Leser seinem Alltag zu entreißen und ihm so einen neuen Einblick in sein eigenes Umfeld zu verleihen, sollte als besondere Qualität wahrgenommen werden. Auch wenn die Autoren eine andere Welt konstruieren, so steht diese doch immer in Bezug zu der des Lesers und thematisiert beispielsweise moralische Prinzipien der Kultur.

4 Mythen und Fantasy

„Myths, like all things in constant use, such as Truth in the Midrash, get broken and fixed again, lost and found, [...]“⁷³

Mythen und Fantasyliteratur stehen in einem nahen Verhältnis zueinander, denn die Stoffe alter Überlieferungen und kulturelle Konzepte werden in diesem Genre besonders stark bearbeitet. Die enge Verbindung zwischen den beiden Bereichen wird in der Sekundärliteratur zwar betont, dabei erfolgt zumeist jedoch eine Aufzählung motivischer Anleihen und Einflüsse. Neben Mythen werden im gleichen Atemzug auch meist Märchen und Sagen als thematische Quellen genannt, ohne dabei aber auf die Unterschiede zwischen diesen drei Bereichen näher einzugehen. Es handelt sich hierbei zwar um schwer klar voneinander abzugrenzende Gebiete; auf die Besonderheiten von Mythen, wie diese in Kapitel eins definiert worden sind, und auf ihre herausragende Bedeutung innerhalb des kulturellen und gesellschaftlichen Gefüges wird in Büchern, die ihren Einfluss auf Fantasyliteratur untersuchen, nicht näher eingegangen. In diesem Kapitel sollen in erster Linie die Verwandtschaftsbeziehungen zwischen den beiden Bereichen und Beeinflussungen von Mythen auf Fantasy thematisiert werden, wobei besonderes Augenmerk auf die mythische Qualität von Fantasyliteratur im Gegensatz zu einer Aufzählung intertextueller Verknüpfungen gelegt werden soll.

In der Literatur des ausgehenden 20. Und beginnenden 21. Jahrhunderts erleben wir ein erstaunliches Comeback des Mythischen, was sich nicht zuletzt darin zeigt, daß die fantastische Literatur eine neue Hockkonjunktur erlebt. [...] Die Aktualität des Mythos erweist sich daher auch als eine neue wissenschaftliche Herausforderung, die Kulturwissenschaftler, Anthropologen, Soziologen und Medientheoretiker gleichermaßen beschäftigt.⁷⁴

Lewis, dessen Text *An Experiment in Criticism* zu den ersten theoretischen Texten der Fantasy zählt, verwendet die Begriffe „Myth“ bzw. „mythic“ auf folgende Weise: Er versteht darunter die Eigenschaft von Geschichten, den Zuhörer auch nach ihrer Beendigung nicht mehr loszulassen. Diese Qualität bezeichnet er als ausschlaggebende Besonderheit von Erzählungen mit mythischem Charakter.⁷⁵ Diese Eigenschaft sieht er als großteils unabhängig von der literarischen Verpackung, des Themas.

⁷³ Doniger 1998, S. 145.

⁷⁴ Simonis 2004, S. 9.

⁷⁵ Vgl. C.S. Lewis: *An Experiment in Criticism*. Cambridge. Cambridge University Press 1965, S. 41.

There is, then, a particular kind of story which has a value in itself – a value independent of its embodiment in any literary work. [...] If some perfected art of mime or silent film or serial pictures could make it clear with no words at all, it would still affect us in the same way.⁷⁶

Wenn die Verpackung also mehr oder weniger unbeteiligt an dem tiefen Eindruck ist, den eine Erzählung hinterlassen kann, so muss der Schlüssel für diesen daher im Inhalt liegen. Leider erläutert er nicht, warum manche Themen eine derartige Reaktion auslösen können. Geschieht dies beispielsweise durch eine besondere Verknüpfung des Themas mit dem kulturellen Hintergrund des Zuhörers oder Lesers?

Lewis betont, dass laut seiner Definition die gleiche Erzählung für den einen Leser eine Mythe, für den anderen aber keine sein muss. Er versucht anhand dieses Kriteriums jedoch in erster Linie eine Unterscheidung zwischen den verschiedenen Lesarten zu treffen und nicht primär eine wissenschaftliche Einteilung für die verschiedenen Begriffe zu finden. Für ihn ist eine gewisse literarische Empfindsamkeit bzw. Fantasie ausschlaggebend dafür, wie Menschen Erzählungen aufnehmen. Die Unfähigkeit, sich auf Fantasy einzulassen, rührt für ihn daher, dass für diese bestimmten Leser nur dann Interesse für einen Text geweckt werden kann, wenn die geschilderten Ereignisse zumindest passieren könnten und so ein gewisser Nutzen entsteht.⁷⁷

A story which introduces the marvellous, the fantastic, says to him [Lesern, denen diese Empfindsamkeit abgeht] by implication 'I am merely a work of art. You must take me as such – must enjoy me for my suggestions, my beauty, my irony, my construction, and so forth. There is no question of anything like this happening to you in the real world.' After that, reading – his sort of reading – becomes pointless. Unless he can feel 'This might – who knows? – this might one day happen to me', the whole purpose for which he reads is frustrated.⁷⁸

Lewis zieht hier einen direkten Zusammenhang zur Kunst, wobei er den Wert und Nutzen von Fantasyliteratur eben gerade nicht in der Schilderung realistischer Umstände sieht. Wie die meisten Werke der Literatur, man denke hier auch an Lewis' *Chronicles of Narnia*, werden auch die der Fantasy vom durchschnittlichen Leser vor allem wegen ihres Unterhaltungswertes gelesen. Dass diese Literatur jedoch keine Ereignisse schildert, die einem Leser passieren könnten, und vom Leser daher eine gewisse Offenheit für den Konsum dieser „unrealistischen“ literarischen Konstrukte von Nöten ist, steht außer Frage.

⁷⁶ Lewis 1965, S. 41.

⁷⁷ Vgl. ebda. S. 46 ff. u. 54ff.

⁷⁸ Lewis 1965, S. 56.

Zu jeder positiven Leseerfahrung gehört unbedingt immer die vorangehende Bereitschaft, sich auf einen Text einzulassen und mit diesem zu „kooperieren“. Umberto Eco bezeichnet dies als „*Fiktionsvertrag*“⁷⁹, den jeder Empfänger einer Geschichte zu Beginn mit dem Autor oder Erzähler abschließt, denn bei der Rezeption einer Geschichte gelten andere Wahrheitsparameter als dies unter normalen Lebensumständen der Fall ist. „*Dies ist doch im Grunde der Zauber einer jeden erzählerischen Fiktion, ob verbaler oder visueller Natur: daß sie uns in die Grenzen einer Welt einschließt und irgendwie dazu bringt, diese Welt ernst zu nehmen.*“⁸⁰

Außerdem ist jeder Text „*eine faule Maschine, die vom Leser verlangt einen Teil ihrer Arbeit zu tun [...]*“⁸¹ Da kein Text alles explizit sagen kann, entstehen gezwungenermaßen Leerstellen, die jeder Rezipient für sich füllen muss. Unterschiedliche Arten von Werken verlangen auch unterschiedliche Arten von Mitarbeit. „*Mit anderen Worten, es gibt nicht nur einen Modell-Leser für Finnegans Wake, sondern auch einen für das Amtliche Kursbuch, und jeder Text verlangt eine andere Art von Kooperation.*“⁸² In der Fantasyliteratur ist Fantasie als Fähigkeit des Lesers unter Umständen stärker gefragt als in „realistischen“ Werken, weil der Leser ständig gefordert ist, nicht nur die Parameter einer sekundären Welt zu akzeptieren, sondern auch die Leerstellen dieser ihm fremden literarischen Umgebung zu füllen. Noch stärker als bei anderen Werken wird hier vom Leser verlangt, sich auf das fiktionale Konstrukt einzulassen, und dieses nicht nach den Naturgesetzen der eigenen Realität zu beurteilen und in Folge notwendigerweise zu verwerfen.

Wie Mythen dürfen auch Fantasywerke nicht im Gegensatz zur Ratio betrachtet werden, denn sie opponieren derselben nicht etwa; zur Schaffung einer in sich konsistenten, glaubhaften und doch unterschiedlichen Welt ist Intelligenz und rationales Denken Voraussetzung.

Fantasy is a natural human activity. It certainly does not destroy or even insult Reason; [...] on the contrary. The keener and the clearer is the reason, the better fantasy will it make. [...] For creative Fantasy is founded upon the hard recognition of fact, but not a slavery to it.⁸³

⁷⁹ Umberto Eco: *Im Wald der Fiktionen: Sechs Streifzüge durch die Literatur. Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992 – 93)*. München: Carl Hanser 1994, S. 103.

⁸⁰ Ebda. S. 106.

⁸¹ Ebda. S. 11.

⁸² Ebda. S. 28.

⁸³ Ebda. S. 51.

Fantasywerke und auch Mythen drücken Elemente unserer Kultur und Realität aus, die anders schwerer ausdrückbar sind. Nicht ohne Grund betont Tolkien die Möglichkeit des Genres, durch das besondere Setting fundamentale Themen auf eine Weise anzusprechen, die anderen Bereichen der Literatur nicht derart vergönnt ist (wie im vorigen Kapitel erläutert).⁸⁴ Dies ist eine weitere mythische Qualität der Fantasyliteratur, denn auch Lee Drummond betont, die Wichtigkeit von Mythen, dem Publikum zu ermöglichen in eine andere Welt einzutauchen und so verschiedene Dinge zu „erleben“, die im normalen Alltag nicht möglich wären. Er versteht Mythen als Repräsentationen von Essenzen menschlicher Erfahrungen, die so einen fundamentalen Bestandteil der Kultur ausmachen.

Myths *are* fantastic, bizarre stories, but they nevertheless pose fundamental questions about human existence. [...] My answer, the central argument of this work, is that myths provide distillations of experiences which define humanity and which, because the virtual world of experience is forever changing (our Dreamtime is not that of classical antiquity), provide a glimpse into possible futures, into alternate realities unstably contained in everyday life and awaiting birth as flesh and blood.⁸⁵

Auch Wendy Doniger betont die besondere Möglichkeit von Mythen, den Menschen aus seinem Alltag zu holen, um ihm einen klareren Blick auf die „reale“ Welt zu verleihen.

Myths form a bridge between the terrifying abyss of cosmological ignorance and our comfortable familiarity with our recurrent, if tormenting, human problems. Myths make us reverse the focus, viewing through the telescope of detachment the personal lives that we normally view through the microscope and viewing the cosmic questions through the microscope of intimate involvement.⁸⁶

Der besondere Einfluss von Mythen auf Fantasy kann nun vor allem darin erkannt werden, dass fundamentale kulturelle Prinzipien hier zum Ausdruck gelangen und verarbeitet werden. Auch andere Autoren betonen diesen spezifischen Vorteil der Fantasyliteratur, der sie Zuschreibern schon seit ihren Anfängen mehr Bezug zu gesellschaftlichen Prinzipien und Idealen gehabt zu haben, als dies in anderen Genres der Fall ist.

[...] fantasy was from the outset a more purely philosophic mode of writing than was realism. It was, after all, successor to the literary tradition primarily directed toward connecting finite

⁸⁴ Vgl. Tolkien 1988, S. 51.

⁸⁵ Drummond 1996, S. 31.

⁸⁶ Doniger 1998, S. 22.

existence to the infinite. It was less concerned with real, individual characters and situations than with embodying philosophical, intellectual, moral, and social discourse.⁸⁷

Dieser fundamentale Zusammenhang zwischen Gesellschaft, Mythen und literarischer Produktion von Fantasy wird oft übergangen und wenig bis gar nicht beachtet. Dies geschieht vor allem dann, wenn die gesamte Produktion des Sektors über den gleichen Kamm geschert wird. So spricht beispielsweise Florian Marzin dem Genre sowohl Komplexität als auch die Darstellung von Wirklichkeit ab.

Hier [in der Fantasyliteratur] wird jeder Anspruch, in irgendeiner Form Wirklichkeit abzubilden, negiert und bewusst eine Eschatologie propagiert, deren einziges Ziel die Reduzierung komplexer Zusammenhänge auf einen Schwertstreich Conans oder einer Zauberformel aus dem Munde von Rincewind ist.⁸⁸

Erstens übersieht Marzin hier jede Verbindung des Fantasygenres mit dem kulturellen Gefüge, denn moralische Grundsätze, soziale Beziehungen etc. sind sicher Teil unserer Wirklichkeit. Zweitens setzt er zwei so unterschiedliche Werke, wie eines der *Sword and Sorcery* zugehöriges, und Terry Pratchetts Bücher der *Discworld* (Rincewind ist die Figur eines Studenten der Unsichtbaren Universität, der in einigen Büchern Pratchetts die Hauptperson darstellt) in direkten Zusammenhang, was erneut auf das Problem verweist, dass die Werke der Fantasyliteratur als zu homogen betrachtet werden.

Der Autor vergisst beispielsweise zu erwähnen, dass die *Conan* Bücher von Robert E. Howard zuallererst in Magazinen in Form von Kapiteln publiziert worden sind, weshalb auch besonders wichtig war, möglichst actionreich zu erzählen, um Fans bei Laune zu halten. Charaktere durften außerdem auch keine wirkliche Entwicklung durchmachen, denn so wurde gewährleistet, dass Leser in jedem Heft Anschluss an die Story fanden, auch wenn einmal eine Ausgabe verpasst wurde.⁸⁹ Aber auch dieser Teilbereich der Fantasy hat sehr wohl einen Wirklichkeitsbezug, denn es geht hier vor allem um fundamentale menschliche Triebe, und den Unterschied zwischen Zivilisation und Natur. „*Sword and sorcery strips away layers of moral ambiguity to reveal the bare and often brutal underpinnings of life: the urge for survival and the gratification of desires.*“⁹⁰ Conan, der zur Klasse der Barbaren zählt und die Figur eines klassischen Einzelkämpfers verkörpert, wird zwar als unzivilisiert jedoch auf keinen Fall als

⁸⁷ Mathews 1997, S. 16.

⁸⁸ Florian F. Marzin: „Quellen der Fantasy-Literatur“ in: *Lexikon der Fantasy-Literatur*. Alpers, Fuchs et al. (Hg). Erkrath: Fantasy Productions 2005, S. 10.

⁸⁹ Vgl. Ordway 2001, S. 78f.

⁹⁰ Ebda. S. 76.

unmoralisch dargestellt, was sicher einen Teil der Faszination der Bücher ausmacht. „*Conan is not amoral: if he were he would be a much less interesting character. But neither is he civilized. As he is, we can be attracted by his simplicity of purpose as well as grimly satisfied by the way he is able to act on his moral code.*”⁹¹

Auch Mathews sieht den Kerncharakter des Fantasygenres durch den Wirklichkeitsbezug im Zusammenhang mit dem sozialen Gefüge und Fragen der Moral gegeben. Aus diesem Grund, so erklärt er, sind es auch vor allem die Tugenden und Stärken der Helden, die wichtiger sind, als das Erschaffen komplexer Persönlichkeiten. Allerdings muss betont werden, dass die Fantasyliteratur auch hinsichtlich der Charaktertiefe seit dem Erscheinen von Howards Büchern einige Veränderungen durchgemacht hat (später am Beispiel von George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* ersichtlich).

Moral and ethical principles become central to the purpose of fantasy [...]. Given its special use of geography and setting – symbolic, numinous, nearly allegorical – fantasy brought a shift away from focus on individuals. Complex personality, which had become so essential to realistic fiction, was often only an incidental detail in the context of the geography of fantasy. Character in fantasy is frequently generalized or idealized, but as in myth, the concept and quality of the hero are of great importance.⁹²

Terry Pratchetts Werken sollte man ebenfalls nicht absprechen Wirklichkeit abzubilden, weil diese Bücher ihre Wirkung eben vor allem durch den starken Bezug zu unserer Realität erreichen. Bei Fantasyliteratur geht es nicht darum, Naturgesetze eins zu eins wiederzugeben (literarische Werke sind immer fiktionale Konstrukte, auch wenn sie sich auf die Realität berufen), sondern vielmehr um die Darstellung kultureller Probleme. Pratchetts Werke sind ein wunderbares Beispiel dafür, wie durch das besondere Setting manchmal heikle Themen unserer Gesellschaft auf humorvolle Art und Weise angesprochen werden können (so nennt Pratchett das neue Zentrum der „bewegten Bilder“ Holy Wood und bezieht sich hier eindeutig auf Hollywood, um sich über die Filmindustrie lustig zu machen und Probleme des Fernsehkonsums zu thematisieren). „*Sometimes only fiction can make reality real.*”⁹³

Auch andere Autoren sehen vor allem im Bezug der Fantasy auf kulturelle und gesellschaftliche Aspekte die mythische Qualität dieses Genres verankert. Mythen

⁹¹ Ordway 2001, S. 78.

⁹² Mathews 1997, S. 40.

⁹³ Doniger 1998, S. 23

werden dabei als kulturelle Repräsentationsformen verstanden, die sowohl Aussagen über den gegenwärtigen Zustand der Gesellschaft treffen als auch diesen beeinflussen können. Da Mythen sehr flexibel sind, verändern sie sich gemeinsam mit der Kultur.⁹⁴

„Sometimes the times change and make possible a new telling; myth reflects the changes in actual life and may in turn inspire changes in actual life.”⁹⁵

In diesem Zusammenhang wird auch betont, dass Mythen nicht den gleichen Anspruch wie die Naturwissenschaften erheben, ein realistisches Bild der Welt zu zeichnen, sondern vielmehr das Verständnis, das Menschen von ihrer Umwelt haben, aufzeigen.

„The real purpose of myth is not to present an objective picture of the world as it is, but to express man’s understanding of himself in the world in which he lives.”⁹⁶ Auch

Fantasyliteratur stellt in keiner Weise den Anspruch ein Bild unserer Realität zu zeigen, stellt aber in anderer Form unsere Wirklichkeit dar: durch die Repräsentation sozialer Gefüge, kultureller Konflikte, oder moralischer Vorstellungen. Der größte Bezug, den Fantasyliteratur zur Realität hat, wird daher als eine Verbindung durch die Darstellung von Idealen und kulturellen Konzepten verstanden.

Their other [fantasy] world, however new or strange, is linked to the real through and allegorical association. As an exemplification of a possibility to be avoided or embraced. The basic relation is a conceptual one, a linking through ideas and ideals.⁹⁷

Umberto Eco bezieht diese Verbindung zwischen Mythen und Literatur auf einen größeren Bereich, denn er bezieht alle Arten – wie er es nennt – erzählerischer Literatur in diesen Zusammenhang mit ein.

In gleicher Weise ist das Lesen fiktiver Geschichten ein Spiel, durch das wir lernen, der Unzahl von Dingen, die in der wirklichen Welt geschehen sind oder gerade geschehen oder noch geschehen werden, einen Sinn zu geben. [...] Dies ist die therapeutische Funktion der erzählenden Literatur und der Grund, warum die Menschen seit Anbeginn der Menschheit

⁹⁴ Vgl. Marc Manganaro: “Myth as Culture: The Lesson of Anthropology in T. S. Eliot”. in: *Myth and the Making of Modernity: The Problem of Grounding in Early Twentieth-Century Literature*. Michael Bell u. Peter Poellner (Hg). Studies in Comparative Literature 16. Amsterdam: Rodopi 1998, S. 153.

⁹⁵ Wendy Doniger O’Flaherty: *Other Peoples’ Myths: The Cave of Echoes*. Chicago: Chicago University Press 1988, 155-56.

⁹⁶ Zitiert nach: Rudolf Bultmann: „New Testament and Mythology”. in: *Kerygma and Myth*. H.-W. Bartsch (Hg.). London: Harper Collins 1953, S. 10. in: Robert A. Segal: „The existentialist reinterpretation of myth: Rudolf Bultmann and Hans Jonas”. in: *Myth and the making of Modernity: The Problem of Grounding in early twentieth-century Literature*. M. Bell, P. Poellner (Hg). Studies in Comparative Literature 16. Amsterdam: Rodopi 1998, S. 116.

⁹⁷ Rosemary Jackson: *Fantasy: The Literature of subversion*. London: Methuen 1981, S. 43.

einander Geschichten erzählen. Und ebendies ist auch die Funktion der Mythen: dem Wust der Erfahrungen eine Form zu geben.⁹⁸

Fantasy besitzt jedoch (nochmals bezogen auf Tolkien) die Möglichkeit durch die geschaffene sekundäre Welt verschiedene Themen der Wirklichkeit noch deutlicher anzusprechen. Aus diesem Grund wird auch betont, dass diese Literatur durch die Verbindung zu Mythen den Bogen zwischen Zeitlosigkeit und Aktualität zu spannen vermag.

In fact, the literary genre of modern fantasy is characterized by a narrative frame that unites timeless mythic patterns with contemporary individual experiences. Its stories at their heart are about the relationship between the individual and the infinite.⁹⁹

Vor diesem Hintergrund konstatiert der Autor Richard Mathews unabhängig von Drummond drei fundamentale Rahmen für Fantasyliteratur, die sich interessanterweise teilweise mit Drummonds „mythischen“ Achsen der Bedeutung überschneiden. So wie in *American Dreamtime* konstatiert Mathews auch eine besondere Bedeutung der Beziehung zwischen Subjekt und Objekt (der Mensch in Beziehung zu Artefakt oder Tier) und des Konzepts der Alterität. Dabei geht Mathews (anders als Drummond) zusätzlich noch auf soziale und kulturelle Konzepte/Fragestellungen in Fantasyliteratur ein, wie beispielsweise die Repräsentation von Moralvorstellungen, was wiederum auf Joanna Overing verweist, die den Zusammenhang zu moralischen Konzepten einer Gesellschaft als Kernmerkmal von Mythen definiert. Die Ereignisse finden außerhalb oder in einer anderen Zeit statt, was wiederum eine Verknüpfung zu von vielen Autoren konstatierten mythischen Zeit (eine Zeit außerhalb oder vor unserer Zeit, die den Rahmen für Mythen Erzählungen bildet) zulässt.

Three frames for setting:

(1) The transcendent supernatural or spiritual universe with its moral dimensions (atemporal or extratemporal); (2) the social order of tribe or nation in history; and (3) the individual mind, with its complex matrix of internal realities, conflicts between subject and object, self and other, thought and action. By this yardstick the hero can be measured first against the gods in an infinite and atemporal reality, then in the finite and temporal order of history and society, and finally in the finite and contained universe of individual consciousness as it comes to know itself, the world and others.¹⁰⁰

⁹⁸ Eco 1994, S. 117.

⁹⁹ Mathews 1997, S. 1.

¹⁰⁰ Ebda. S. 87f.

In diesem Kapitel wurden nicht nur die intensiven Verbindungen, die Mythen mit Fantasyliteratur gemeinsam haben, gezeigt, sondern auch, wo eingehakt werden kann, um eine Erforschung der Beeinflussung verstärkt fruchten zu lassen. Es gibt zu beiden Themen sehr viel Literatur, eine genaue Untersuchung der Verbindungen, wie sie hier versucht wird, ist in der Forschung noch nicht ausreichend vorgenommen worden. Mythen dürfen – wie Fantasywerke – nicht als Gegenpol zur Rationalität gesehen werden, sondern als kulturelle Repräsentationen, die einen anderen Bezug zur Realität aufweisen, wie dies in anderen Bereichen unserer Kultur der Fall ist (Naturwissenschaft etc.). Mythen und Fantasywerke müssen als Gebiete verstanden werden, die kulturelle Konzepte verarbeiten und repräsentieren und auch in diesem Sinne erforscht und analysiert werden.

Außerdem konnte gezeigt werden, warum eine Analyse nicht allein auf dem Achsenmodell von Lee Drummond basieren wird, denn die Verknüpfung von Fantasy zu Moralkonzepten ist eines der Kerncharakterpunkte des Genres.

5 Medien

“Was Medien gestatten, ist die Produktion, Zirkulation und Konsumation von Repräsentationen.“¹⁰¹

Das Hauptinteresse in Bezug auf Medien liegt in dieser Arbeit in ihrer Funktion als Mittel zur Repräsentation und zur Kommunikation. Denn wenn davon ausgegangen wird, dass Fantasytexte aufgrund ihrer mythischen Inhalte Indikatoren des kulturellen Gefüges sind, stellt sich in weiterer Folge die Frage, wie Menschen diese in ihr Leben integrieren und zu welchen Weiterverarbeitungen es dabei kommt.

Medien sind Trägermaterialien (im weitesten Sinne) und dienen zur Repräsentation von Botschaften, die Produzenten haben und an Empfänger gerichtet sind. Unterschiedlichste Komponenten spielen als Faktoren in der Produktion eine Rolle (Geldmittel, politischer und geschichtlicher Hintergrund, persönlicher Status der Produzenten u.v.m.). Produzenten müssen Vermutungen über das Verständnisvermögen von kulturellen Codes ihrer Empfänger anstellen und werden sozusagen zu Interpreten des eigenen Publikums. „Both media production and media consumption are performances, that is, interpretive events.“¹⁰² Stephen King beispielsweise unterscheidet hier zwischen zwei verschiedenen Arten von Autoren und betont bezüglich seiner eigenen Rolle als populärer Schriftsteller das bewusste Schreiben für ein Publikum. Dazu muss jedoch gesagt werden, dass auch bei anderen Autoren natürlich immer ein Publikum vorhanden sein muss, weil sonst Verlage (ebenfalls Produzenten) kein Interesse daran hätten, die Bücher zu veröffentlichen. Der Unterschied besteht also vor allem in der Größe des erreichten Publikums und, wie King meint, auch in der Schreibintention.

I think novelists come in two types, and that includes the sort of fledgling novelist I was by 1970. Those who are bound for the more literary or “serious” side of the job examine every possible subject in the light of this question: *What would writing this sort of story mean to me?* Those whose destiny (or ka if you like) is to include the writing of popular novels are apt to ask a

¹⁰¹ Tobias Wendl: „Medien und ihre kulturelle Konkretion: Eine ethnologische Perspektive“. in: *Die Kommunikation der Medien*. Jürgen Fohrmann u. Erhard Schüttpelz (Hg). Tübingen: Niemeyer 2004, S.41.

¹⁰² Peterson 2008, S. 21.

different one: *What would writing this sort of story mean to others?* The “serious” novelist is looking for answers and keys to the self; the “popular” novelist is looking for an audience.¹⁰³

Die Empfänger der Botschaft auf der anderen Seite sind nicht passiv, sondern ebenfalls aktive Interpreten, die die an sie gesendete Mitteilung vor dem Hintergrund ihrer kulturellen Zugehörigkeit („[...] *culture is about ‚shared meanings‘*“¹⁰⁴) und persönlichen Erfahrungen etc. deuten. Das Verständnis von Medienkonsum hat sich radikal geändert, denn dieser kann und wird nicht länger als passiv gesehen, sondern muss als aktive Interpretation des Empfängers eingebettet in einen sozialen Hintergrund verstanden werden. *“The text, in this view, is simultaneously a material locus of collective representations – in various configurations – and the central object of exchange between producers and audiences.”*¹⁰⁵

Ein völliges Gelingen dieses Austausches zwischen Produzent (intendierter Botschaft) und Empfänger (gänzliche Dekodierung des Gesendeten) ist nicht möglich, weil Bedeutung nie eindeutig fixiert ist, und immer neu gefunden werden muss, abhängig von den „Interpretationswerkzeugen“ des Publikums. Zusätzlich können außer der intendierten Botschaft auch noch weitere unbeabsichtigte Bedeutungen vom Empfänger gefunden werden. Interpretation stellt also einen Akt auf beiden Seiten dar, der niemals eindeutig und vollständig lösbar ist.

Producing meaning depends on the practice of interpretation, and interpretation is sustained by us actively using the code – *encoding*, putting things into the code – and by the person at the other end interpreting or *decoding* the meaning. But note, that, because meanings are always changing and slipping, codes operate more like social conventions than like fixed laws or unbreakable rules. As meanings shift and slide, so inevitably the codes of culture imperceptibly change.¹⁰⁶

Außerdem ist Bedeutungsfindung auch immer vom jeweiligen kulturellen Hintergrund usw. des Empfängers abhängig.

Interpretation is necessary because symbols do not have a one-to-one relationship to their referents [...]. This principle of polysemy alerts us to the fact that any text will have multiple meanings depending on the cultural codes that are used to interpret it.¹⁰⁷

¹⁰³ Stephen King: “Introduction” in: *The Dark Tower IV: Wizard and Glass*. Stephen King. New York: Signet 2003, S. XI.

¹⁰⁴ Stuart Hall: „Introduction” in: *Representation: Cultural Representation and signifying practices*. Stuart Hall (Hg). London: Sage 1997, S. 1.

¹⁰⁵ Peterson 2008, S. 59.

¹⁰⁶ Hall 1997, S. 62.

¹⁰⁷ Peterson 2008, S. 61.

In diesem Zusammenhang muss auf das Konzept des *Curcuits of Culture* von Stuart Hall und du Gay verwiesen werden, die den Konsum ebenso wie die Produktion neben noch weiteren Faktoren in den kulturellen Prozess miteinbeziehen; Identität, Regulation und Repräsentation werden als weitere Bereiche des kulturellen Zirkels genannt. Diese Elemente beeinflussen einander wechselseitig und werden von Stuart und du Gay als die wichtigsten Einflüsse auf die Veränderungen der Kultur bestimmt.

Primarily culture is concerned with the production and the exchange of meanings – ‘the giving and taking of meaning’ – between the members of a society or group. [...] In part, we give things meaning by how we *represent* them – the words we use about them, the stories we tell about them, the images of them we produce, the emotions we associate with them, the ways we classify and conceptualize them, the values we place on them. Culture, we may say, is involved in all those practices which are not simply genetically programmed into us – [...] – but which carry meaning and value for us, which need to be *meaningfully interpreted* by others, or which depend on meaning for their effective operation. Culture, in this sense, permeates all of society. It is what distinguishes the ‘human’ element in social life from what is simply biologically driven.¹⁰⁸

Kommunikationsmedien müssen als Vehikel zur Repräsentation/Übertragung von kulturellen Codes und im spezifischen von Symbolen recht allgemein verstanden werden, wobei das Wort Symbol wiederum selbst zu definieren ist. „*A Symbol is ,a device for enabling us to make abstractions’, but with some end in view – a symbol has instrumental value. For brief consideration here I look at symbols as instruments of expression, of communication, of knowledge and of control.*“¹⁰⁹ Autoren etc. dienen Symbole zum Ausdruck von verschiedenen Vorstellungen, die einen Bezug zur Kultur des Publikums haben und werden im künstlerischen Prozess auch oft mit individuellen Vorstellungen der Künstler verwoben. Im Bereich der Kommunikation können Symbole wiederum als eine Art Simplifizierungsmöglichkeit verstanden werden, die es erlauben gemeinsame und komplizierte Konzepte zu vermitteln, ohne dabei viele Worte zu verwenden (obwohl auch die Sprache symbolisch ist). Das bedeutet, mit der Verwendung eines einzigen Symbols können Ideen vermittelt werden, deren Erklärung andernfalls ganze Bücher füllen würde. Einerseits dienen Symbole zur Vermittlung von Wissen andererseits ist für das Verständnis von kulturellen Symbolen auch eine Kenntnis derselben notwendig. Als letzter Punkt von Firths Definition können diese auch zur Untermauerung von Machtverhältnissen und Wertvorstellungen dienen und so

¹⁰⁸ Hall 1997, S. 2f.

¹⁰⁹ Raymond Firth: *Symbols – Public and Private*. London: Allen & Unwin, 1973, S. 76f.

als Kontrollwerkzeuge fungieren und Verhalten beeinflussen. In Werbung und Marketing finden sie aus diesem Grund auch vielfach Verwendung.¹¹⁰

Jedes Medium ist jedoch auch selbst schon Teil der Bedeutung, die ein Inhalt erlangt. Durch neue Technologien hat sich das Feld der Massenmedien noch weiter vergrößert; nicht nur Bücher, Zeitschriften, Fernseher und Radios sind Teil der heutigen Medienlandschaft sondern auch Internetforen, Chatrooms u.v.m. Jeder einzelne Bereich ist mit spezifischen Grenzen und Möglichkeiten ausgestattet, die mit in die Produktion von Bedeutung einwirken und oft Teil eines großen intermedialen Netzwerkes sind.

The relationship of a text [Text als umfassender Begriff, d.h. auch Videos, Tonbänder etc. werden dazugezählt] to its medium is significant for two reasons. First, texts can only exist in the material form of a medium. Since each medium has its own sociotechnical constraints and possibilities, the essential character of the text may be grossly or subtly transformed by recasting it from one medium to another. That is, the material vehicle of a text has implications for how consumers encounter it. Second, the medium used may itself contribute to meaning by framing a text in a particular way. [...] The medium through which symbols are expressed is thus always and inevitably a defining characteristic of the text.¹¹¹

Am Beispiel Pokémon versucht Mark A. Peterson einen Eindruck davon zu geben, welche unterschiedlichen Faktoren am Gesamtprodukt beteiligt sind. Er unterscheidet zwischen ökonomischen, politischen, rechtlichen, öffentlichen, sozialen, und visuellen Komponenten, die Einfluss auf einander ausüben und zusammen das Pokémonuniversum ergeben. Wichtig ist dabei, dass die Empfänger nicht nur Konsumenten sind, sondern auch selbst zu Produzenten werden, die Pokémon beispielsweise zur Knüpfung sozialer Kontakte, als Spielvorlage etc. verwenden, sodass die eigentlich als Konsumenten verstandenen Personen selbst wiederum zu Mitschöpfern sozialer Welten werden.¹¹² „*What becomes central to this mode of analysis are the acts people perform with and through media, acts which simultaneously involve representation, exchange and social formation.*“¹¹³

Produkte wie Pokémon entwickeln manchmal ein spezifisches kulturelles Codesystem, sodass Insiderwissen verlangt wird, um beispielsweise Gespräche von Fans überhaupt zu verstehen. „*Media consumption throughout the world involves not only passive*

¹¹⁰ Firth 1973, S. 77ff.

¹¹¹ Peterson 2008, S. 72.

¹¹² Vgl. ebda. S. 13f.

¹¹³ Ebda. S. 16.

viewing but ritual activity, ways of speaking, play, and forms of social organization.”¹¹⁴

Auf dem Kultursektor entstehen so außerdem mithilfe der Verbindung verschiedenster Bereiche intermediale Netzwerke und wirkungsmächtige Rituale, „*die den antiken Kultformen in nichts nachstehen*“¹¹⁵. Ein Beispiel hierfür sind Starverehrungen durch Fans oder die Oscarverleihungen etc.

Nicht nur Konsumenten benützen verschiedene kulturelle Codes, um diese neu und auf ihre Art zu verarbeiten; auch Produzenten versuchen bewusst ein intermediales Netzwerk zu schaffen, um unterschiedliche Produktionsbereiche miteinander zu verknüpfen und so den Wirkungs- und Vermarktungsumfang ihrer Produkte noch weiter zu erhöhen.

Conscious strategic use of intertextuality is a powerful tool for media producers to enhance consumption. Product placements, spin-offs, parodic comedies, and commercial tie-ins all depend for their effectiveness on audience recognition of intertextual relations.¹¹⁶

Dies ist auch bei den beiden ausgewählten Beispielen des Praxisteiles der Fall, denn beide Serien sind neben den Büchern auch noch auf anderen Marktpositionen vertreten und Teil eines großen intermedialen Netzwerkes. Sowohl Stephen King als auch George Martin haben eine Internetwebseite. Stephen King hat aufgrund der hohen Popularität des Werkes sogar eine eigene Seite nur für *The Dark Tower*. Im Internet gibt es die Möglichkeit unterschiedlichste Fanartikel zu erwerben, Fan-Art wird produziert und veröffentlicht und Leser können sich auf den Seiten austauschen. Außerdem ist bei beiden Serien mittlerweile eine Verfilmung in Aussicht. Bei Kings *Dark Tower* ist derzeit noch unklar, ob es sich um eine Fernsehserie handeln wird, obwohl dies aufgrund des enormen Umfangs für eher wahrscheinlich als die Produktion eines einzelnen Films oder sogar einer Trilogie gehalten wird.¹¹⁷

Comics sind ein weiterer wichtiger Faktor innerhalb des geschaffenen intermedialen Gefüges, weshalb ihnen hier auch ein eigenes Unterkapitel gewidmet werden muss. Zu George Martins *Song of Ice and Fire* wurden neben unterschiedlichsten Fanartikeln auch zwei Spiele produziert (ein Brett- und ein Kartenspiel). Durch diese unterschiedlichen Bereiche werden sehr viele verschiedene Interessensgebiete

¹¹⁴ Peterson 2008, S. 2.

¹¹⁵ Simonis 2004, S. 8.

¹¹⁶ Peterson 2008, S. 70.

¹¹⁷ Anm.: Dieses Thema ist Teil von Webdiskussionen auf Fansseiten und der offiziellen Hauptseite von Stephen King (Bsp.: www.stephenking.com/DarkTower. [30.12.2009], <http://www.darktowercompendium.com>. [16. 5. 2009])

eingegliedert, die jedoch oft auch miteinander verbunden sind. Menschen, die sich für Fantasyliteratur interessieren, lesen meist auch Comics bzw. Graphic Novels etc. Jemand, der beispielsweise gerne George Martins Bücher gelesen hat, wird sich unter Umständen auch das Brettspiel kaufen, das Spielkarten mit den illustrierten Charakteren der Bücher beinhaltet usw. In den nächsten beiden Unterkapiteln soll nun in erster Linie auf die Besonderheiten der Medien Comic und Internet eingegangen werden; im Praxisteil der Diplomarbeit soll in weiterer Folge der Zusammenhang von Mythen und Fantasyliteratur mit Comic und Internet untersucht werden.

5.1 Comic

“*Storytelling is probably man’s first act of civilization. No single story, no hundred stories, are very important, [...]. But storytelling itself – that is deep within our common humanity.*”¹¹⁸

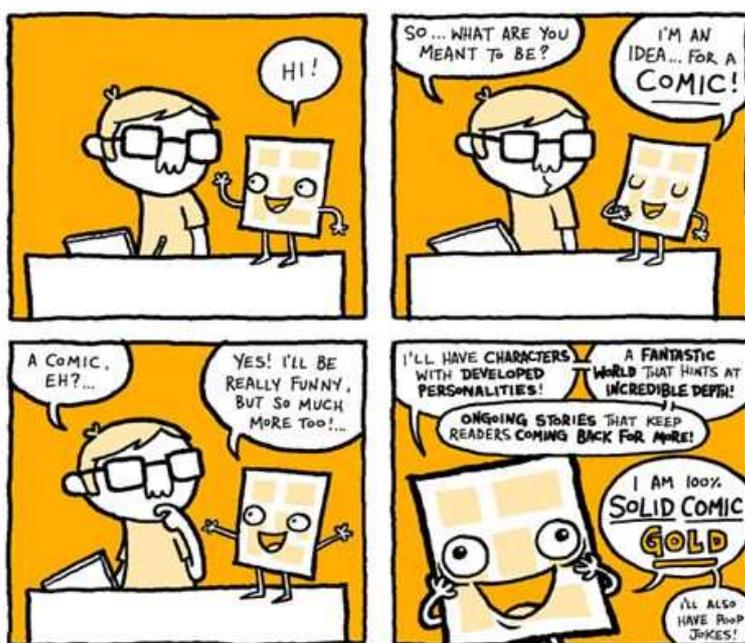


Abbildung 1 Erudite Baboon: On the creative process

Auch das Comic scheint in mancher Hinsicht ein wenig ernst genommener Bereich der kulturellen Produktion zu sein, obwohl sich das Bewusstsein und das Interesse für dieses Medium auch zunehmend zu stärken scheint. Denn auch die mit diesem Genre verbundenen

Vorstellungen verändern sich

mehr und mehr, denn „*der Gedanke an witzige Hefchen aus raschelndem Billighochglanz in Massenproduktion, die man zu Schulzeiten heimlich hinter Buchumschlägen las – was oftmals noch in den Köpfen geistert, wenn man über Comics spricht -, wird dem Genre nicht gerecht*“¹¹⁹. Der Begriff Comic wird hier als

¹¹⁸ Dennis O’Neil: *The DC Comics Guide to Writing Comics*. New York: DC Comics 2001, S. 118.

¹¹⁹ Julia Grillmayr: „Comic-Künstler abseits der Stilschablonen“ in: *UniStandard*..Wien, März 2009, U13.

allgemeiner Überbegriff visueller narrativer Erzählungen verwendet und ihr Ursprung wird in der politischen Karikatur zu Beginn des 18. Jahrhunderts gesehen¹²⁰. Scott McCloud, der selbst Cartoonist ist, beschäftigt sich auch mit theoretischen Fragestellungen des Mediums und sieht die Ursprünge des Comics noch viel früher wie beispielsweise in Höhlenmalereien, ägyptischen Wandmalereien, dem Teppich von Bayeux usw, weil auch diese sequentiell mittels von Bildern „Geschichten“ erzählen.¹²¹ Er stellt das Comic so als Nachfahren würdiger und als Kunstformen anerkannter Bereiche dar. Comics hatten wie auch die Fantasyliteratur vor allem bis in die 1970er Jahre mit starken Anerkennungsproblemen zu kämpfen, weil sie als jugendgefährdend und unsittlich angesehen wurden. Dies drückt sich auch daran aus, dass lange Zeit keine oder kaum analytischen Werke zu Comics verfasst wurden¹²².

Eine ähnliche Sicht wie McCloud bei der Frage der Herkunft des Mediums vertritt auch sein Kollege Neil Cohn, der die Bildersprache neben Tönen oder Lauten und der Körpersprache als eine der drei Möglichkeiten des Menschen betrachtet, sich auszudrücken und gedankliche Konzepte untereinander auszutauschen.¹²³ Die Intention hinter dieser Herangehensweise ist klar, denn beide Autoren haben das Anliegen, das Prestige eines lange missachteten Mediums zu verbessern, auch wenn andere Autoren dieser Bestimmung von Verwandtschaftsverhältnissen zwischen den Medien nicht zustimmen, weil diese Bereiche unterschiedliche kulturelle Bedeutungen aufweisen.¹²⁴ Andererseits ist aber nicht zu bestreiten, dass sich über Bilder auszudrücken sicher keine Erfindung der Neuzeit sondern ein tief verwurzelter Bestandteil der Kultur ist.

Innerhalb des Mediums des Comics wird zwischen verschiedenen Teilbereichen wie Graphic Novels, Miniseries oder Maxiseries etc. unterschieden. Die Bezeichnung Graphic Novel ist auch deshalb wichtig, weil sie eine Veränderung im Bewusstsein der Leser kennzeichnet. Es handelt sich hier vom Namen her um die Fusion von zwei respektierten Bereichen und hat erwachsene Leser im Gegensatz zu Kindern als

¹²⁰ Metzler Literatur Lexikon: Begriffe und Definitionen. Günther u. Irmgard Schweikle (Hg). Stuttgart: Metzler 1990, S. 85.

¹²¹ Vgl. Scott McCloud: Videopräsentation: http://www.ted.com/index.php/talks/lang/eng/scott_mccloud_on_comics.html. [26. 5. 2009]

¹²² Vgl. Thierry Groensteen: "Why are Comics still in Search of Cultural Legitimization?". in: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Anne Magnussen, Hans Christian Christiansen (Hg). Kopenhagen: Museum Tusulanum 2000, S. 31.

¹²³ Vgl. Neil Cohn: offizielle Homepage: <http://www.emaki.net/>. [26. 5. 2009]

¹²⁴ Vgl. Roger Sabin: "The Crisis in Modern American and British Comics". in: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Anne Magnussen, Hans Christian Christiansen (Hg). Kopenhagen: Museum Tusulanum 2000, S. 48.

Zielpublikum¹²⁵. Ein weiterer Teilbereich des Mediums sind die sogenannten Funnies bzw. Humorcomics, die oft keine zusammenhängende Geschichte erzählen sondern aus einzelnen Strips bestehen.

Die vielfältigen Möglichkeiten des Mediums sowohl auf sprachlicher als auch visueller Ebene geben Künstlern einen großen Spielraum an Realisierungsmöglichkeiten. Durch diese beiden Erzähltechniken steht das Comic sowohl dem Film als auch dem Buch nahe.

Die Verwandtschaft zwischen Film und Bildergeschichte tritt deutlich hervor und es ist entwicklungsgeschichtlich ziemlich sicher, dass der Film, erst auf rudimentäres szenisches Erzählen festgelegt, von der Bildergeschichte, vom Comic das flexible Hantieren mit Bildern gelernt hat, sowie es dann sicher eine umgekehrte Phase gab, in der der Film jedenfalls zeitweilig, Vorbild für die Bildergeschichte wurde.¹²⁶

Durch die besondere Verbindung der beiden Möglichkeiten Schrift und Bild stellt das Comic jedoch etwas Eigenständiges dar und bewegt sich je nach Künstler auf dem Spannungsfeld zwischen einem Vorherrschen der bildlichen und einem Vorherrschen der textlichen Botschaft. Neben den Bildern bietet die Verwendung von Sprache dem Comic die Möglichkeit visuelle Eindrücke zu präzisieren und in mancher Hinsicht zu vervollständigen. Thomas Kuchenbuch, der in seinem Werk *Filmanalyse* unter anderem die Zusammenhänge der beiden Medien (Film und Comic) untersucht, konstatiert denselben Effekt beim Film, weshalb die Erfindung des Tones für den Film auch eine fundamentale Errungenschaft war.

Die Sprache präzisiert die visuell wahrnehmbaren Phänomene in ihrer Bedeutung für den Argumentations- oder Erzählzusammenhang und legt gleichzeitig das Verhältnis der Gegenstandsaspekte (bzw. der Einstellungen) untereinander fest, sofern es nicht bildlich eindeutig ist. [...] Die Unentbehrlichkeit der Sprache hängt zweifellos mit den begrenzten Möglichkeiten der bildlichen Diskursivität zusammen. [...] Gleichzeitig ist mit der Variation der Wortwahl die Möglichkeit zur Variation von quasi-optischen Anschauungseinheiten gegeben. Die Sprache fokussiert zusätzlich den Blick des Zuschauers, oder anders: Sie regiert die Relevanzentscheidung des Zuschauerblicks.¹²⁷

Trotz ihrer Bedeutung ist die Sprache nicht unbedingt für alle Comics notwendig. Es gibt auch Versuche, ganz ohne sie auszukommen. Thomas Otts *The Number 73304-23-4153-6-9-8* stellt diesbezüglich ein gelungenes Beispiel dar; innerhalb des Comics gibt

¹²⁵ Vgl. Roger Sabin. *Adult Comics: An Introduction*. London: Routledge 1993, S. 235f.

¹²⁶ Thomas Kuchenbuch. *Filmanalyse: Theorien – Methoden – Kritik*. Wien: Böhlau 2005, S. 76.

¹²⁷ Kuchenbuch 2005, S. 98 u. 99

es fast kein geschriebenes Wort. Wörter sind nur als Teil des Bildes wie zum Beispiel als Geschäftsschilder verwendet worden.¹²⁸ Die Funktion des Dialogs innerhalb der Story ist jedoch keinesfalls zu unterschätzen, denn Sprache trägt wesentlich zum Verständnis des Comics bei.

The uninitiated think that dialogue is how writers reveal character. [...] Well, no. Not entirely. Character is revealed by action, not talk. [...] A well-told comic book story can be understood even when written in Swahili. (I'm assuming the reader doesn't happen to be a Bantu.) But ... Dialogue is important. It lends color, depth, wit, and meaning to the narrative. It explains. It clarifies. It helps create the illusion that what's on the page is a person, and not just some ink.¹²⁹

Neben Lautmalereien wird Sprache normalerweise innerhalb von Sprechblasen als Äußerungen von Charakteren oder als zusätzliche Erläuterungen des Geschehens am Rande der Panels verwendet. Die Größe und Form der Buchstaben kann dabei variieren um beispielsweise Gefühle auszudrücken und stellt so gleichzeitig ein weiteres visuelles Gestaltungsmittel für Autoren dar.¹³⁰

Die Möglichkeiten der visuellen Repräsentation reichen von möglichst realitätsnaher Abbildung bis zur extremen Abstraktion. Dabei unterscheidet man zwischen symbolischer und nichtsymbolischer Abstraktion, wobei bei letzterer im Extremfall weder auf Ähnlichkeit des Bildes zum Abzubildenden noch auf Bedeutung Wert gelegt wird. Darstellungen, die versuchen sich stark in diese Richtung zu entwickeln, sind jedoch sicher Ausnahmereischeinungen (ein Beispiel hierfür sind Mary Fleeners Comics).¹³¹ Zur Darstellung von Geschehnissen sind innerhalb des Comicgenres verschiedene Optionen vorhanden. Die Übergangsmöglichkeiten der einzelnen Panels reichen von einer Darstellung von Augenblick zu Augenblick, Handlung zu Handlung, Gegenstand zu Gegenstand, Szene zu Szene, Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt bis hin zur Paralogie, wobei vor allem in der amerikanischen Mainstreamproduktion innerhalb des Genres der Übergang von Handlung zu Handlung deutlich vorherrscht.¹³²

Auch die Panelformen bieten verschiedene Möglichkeiten, Botschaften zu vermitteln. Der Unterschied zwischen Panel und Shot besteht darin, dass sich Ersteres auf die äußere Form/den Rahmen des Inhaltes bezieht, während Zweiteres den Inhalt eines Panels zum Thema hat. Die Bezeichnung Shot entspricht in etwa der Kameraeinstellung

¹²⁸ Anm.: siehe Thomas Ott: *The Number 73304-23-4153-6-9-8*. Zürich: Edition Moderne 2008.

¹²⁹ O'Neil 2001, S. 65.

¹³⁰ Vgl. Scott McCloud. *Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen 2001, S 141ff.

¹³¹ Vgl. McCloud 2001, S. 56ff.

¹³² Vgl. ebda. S. 82ff.

beim Film und so unterscheidet man auch hier zwischen Close-up, Long Shot etc.¹³³ Manche Panels sind auf einer Seite offen, um beispielsweise eine nicht abgeschlossene Handlung zu signalisieren u.v.m. Was gezeichnet wird und was der Phantasie überlassen wird, ist ebenfalls ein wichtiger Punkt, denn was nicht abgebildet wird, spielt sich zwischen den Panels ab – im sogenannten Gutter oder Rinnstein;¹³⁴ oder wie Stuart Hall es ausdrückt: “*Representation works as much through what is not shown, as through what is.*”¹³⁵

Mehrmals auf jeder Seite wird der Leser – wie ein Trapezkünstler – in den freien Raum der Phantasie geworfen ... [hier wechselt das Panel] ... und von den ausgestreckten Armen des nächsten Panels wieder aufgefangen! Und zwar schnell, um den Leser nicht in Verwirrung oder Langeweile abstürzen zu lassen.¹³⁶

Diese durch die Art des Mediums vorgegebenen Leerstellen sind vielleicht mit Grund für das Vorherrschen der Action in vielen Comics und der Erzählweise von Handlung zu Handlung. Auch die Helden sind deshalb großteils diesem Schema angepasst. Ein von Dennis O’Neil mehrfach konstatiertes Credo ist, dass ein Comic nichts enthalten sollte, was von der Story ablenkt: es ist beispielsweise keinesfalls notwendig zu zeigen, wie ein Held in der Früh aufsteht, den Kühlschrank öffnet etc., wenn dies nicht direkter Bestandteil des Geschehnisses ist, weil sonst die Gefahr besteht, Leser zu langweilen. Als zusätzliches Mittel, den Leser an der Stange zu halten, wird in Mainstream Comics oft die Technik der Rising Action verwendet.¹³⁷

What this means [Rising Action] is that each incident in the plot is more intense, each action bigger, each danger more menacing, each complication more difficult, than what went before. The idea is to bring the readers to an acme of suspense and emotional involvement and then provide them with a catharsis – a relief, usually pretty sudden, from the tension you’ve created. Keep your action rising and you won’t bore readers and they’ll get the emotional satisfaction a well-told tale delivers. *You won’t bore the reader.* That’s important.¹³⁸

Dieses Prinzip findet beispielsweise auch in mancher Literatur Anwendung wie dies auch bei Stephen Kings *Dark Tower* oftmals der Fall ist. Der Leser wird in Atem gehalten und es wird dafür gesorgt, dass ständig neue Gefahren auftreten. Dies ist vielleicht auch mit Grund dafür, dass sich bestimmte Bücher durch ihre ähnliche

¹³³ Vgl. O’Neil 2001, S. 14.

¹³⁴ Vgl. McCloud 2001, S. 102-125.

¹³⁵ Hall 1997, S. 59.

¹³⁶ McCloud 2001, S. 98.

¹³⁷ Vgl. O’Neil 2001, S. 46ff.

¹³⁸ Ebda. S. 46.

Struktur besser zu Comics umformen lassen. August Stahl konstatiert außerdem bei Comics eine Ähnlichkeit zu mythologischen Erzählungen, denn der Kampf sei eines der zentralen Themen, der die beiden Bereiche neben vielen stofflichen Anleihen und strukturellen Überschneidungen miteinander verbinde.¹³⁹

Vom Aufbau her rät der erfahrene Mainstream-Comicbuchautor O'Neil Neulingen, sich an eine Drei-Akte-Struktur zu halten. Im ersten Abschnitt soll demnach der Leser geködert werden und der zentrale Konflikt der Story eingeführt werden, der am Ende des Abschnitts zu einer actionreichen Szene führt. Während des darauffolgenden Akts soll dann die durch den Konflikt entstandene Situation weiter ausgebaut und verkompliziert und wiederum durch Action untermalt werden. Im letzten Abschnitt erfolgt der Klimax gemeinsam mit einer abschließenden Actionszene und einem kurzen Abklingen der Story. In etwas komplexeren und auch umfangreicheren Teilbereichen wie Graphic Novels könnten Autoren leichter von diesem Grundschema abweichen und zum Beispiel kompliziertere Handlungsentwicklungen und zusätzliche Geschichtsstränge neben der Storyspine („*sequence of events leading to the inevitable conclusion*“¹⁴⁰) einführen. In diesem Zusammenhang verweist er auch auf das sog. Levitz Paradigm, das besagt, dass es neben einer zentralen Story auch mehrere (nicht mehr als drei) kleinere Stories geben kann und soll, die miteinander verwoben werden. Wenn nun das Hauptproblem gelöst wird, gibt es dann noch weitere Handlungsstränge, die aufgegriffen und so zu einem neuen Hauptstrang werden können. Dies sei außerdem vor allem bei Serien hilfreich, weil hier bereits gewonnene Fans auch am Ball bleiben würden. Außerdem sei diese Erzählweise wesentlich „realistischer“, denn das Leben konfrontiere den Menschen schließlich auch nicht mit einem Problem nach dem anderen sondern mit mehreren gleichzeitig.¹⁴¹

Wie bereits schon für Fantasyliteratur festgestellt, ist es bei den Hauptprotagonisten keineswegs notwendig einen tiefen Charakter zu erstellen, denn es sind in erster Linie die Werte, die sie repräsentieren, die von besonderer Wichtigkeit sind. Man kann jedoch keinesfalls soweit gehen, den Comichelden, also der Seite des Guten, auch in den

¹³⁹ Vgl. August Stahl: „Die Mythologie der Comics“ in: *Comics und Religion: Eine interdisziplinäre Diskussion*. Jutta Wermke (Hg). München: Fink 1976, S. 26ff.

¹⁴⁰ O'Neil 2001, S. 19.

¹⁴¹ Vgl. ebda. S. 34ff u. 100ff.

Mainstreamcomics sicheren Triumph und ein sicheres Gelingen zuzusprechen¹⁴² (diese Tendenz ist jedoch sicher vorhanden), wie dies August Stahl 1976 in seinem Aufsatz schreibt.

Als strahlende Supermänner sind die Tarzane und Supermänner immer auch zugleich Helfer in der Not, Kulturbringer, Ordnungshüter und Streiter um Recht und Ordnung. Aber auch dies sind die Helden der Comics in vereinfachter Einseitigkeit. Während die Heroen der Ilias gegen Gleichwertige kämpfen, gegen Gegner, die wie sie selbst mit göttlicher Hilfe und in göttlichem Auftrag in den Kampf ziehen, kämpfen unsere Plakathelden nur gegen Minderwertige und Unverbesserliche. Die Ziele ihrer Aktionen sind immer eindeutig und ohne die Gefahr des Scheiterns und unheilvoller Verstrickungen.¹⁴³

Ein Scheitern, auch wenn dies nur hier und da passiert, trägt sicher dazu bei, die Spannung zu erhöhen. Die Gegner, denen die Helden gegenüberstehen, sind auch meist nicht unterlegen, sondern dem Held zumindest gleichwertig oder auch auf manchen Gebieten überlegen, obwohl dies sicher auch Teil einer graduell zunehmenden und vielleicht neueren Entwicklung innerhalb des Genres ist.

So super heroes are powerful figures who represent a culture's notion of what is best in it and who are devoted to protecting and serving those values. For years comic book characterization didn't go deeper much than that, [...]. But comics writers have gotten sophisticated and learned that they have a much more interesting character if their superdoer does more than put on a fancy threads and dash out to smite anyone who menaces the common good.¹⁴⁴

So wie sich die Helden entwickelt haben und oft viel ambivalenter dargestellt werden, ist dies auch mit ihren Gegnern geschehen. Helden sind nicht gänzlich gute Gestalten sondern können in vielerlei Hinsicht makelhaft sein, was sie aber auch interessanter macht. „None of this means your hero should not be flawed. On the contrary, paragons of unrelieved virtue are often, alas, more admired than liked. But a character doesn't need to be perfect to not be a jerk.”¹⁴⁵ Der Gegner auf der anderen Seite muss für den Helden auch eine Herausforderung darstellen, weil ein Kampf zwischen den beiden Seiten sonst keine Spannung beinhalten würde.

Your villain must be at least your hero's equal and it's often desirable if he's superior, in strength, resources, and intelligence, if not morals. Give the bad guy an edge and you give the good guy problems and the reader an underdog to root for. Provide your antagonist with

¹⁴² Anm.: Nur ein Beispiel unter vielen ist hier das Batman-Comic (*Batman: Legends of the Dark Knight*: 1989, S. 15f). Es gelingt dem Helden nicht ein Mädchen zu retten, das daraufhin ertrinkt.

¹⁴³ Stahl 1976, S. 26.

¹⁴⁴ O'Neil 2001, S. 60.

¹⁴⁵ Ebda. S. 60.

motivation. [Intelligent comic readers won't happily accept a nasty fellow who announces, "I'm going to unleash the herd of killer robots on downtown Metropolis because ... I'm a supervillain!"...] And make him colorful, even if he has no extraordinary powers.¹⁴⁶

Neben der mythischen Qualität der Comichelden und der Protagonisten in Fantasyliteratur wird noch ein letzter Punkt als Ähnlichkeit zwischen den Bereichen betont: ihre Symbolhaftigkeit. Sowohl Comics als auch Mythen verwenden bekannte kollektive Symbolsysteme¹⁴⁷. Durch den Einsatz der Bilder fungieren diese Symbole manchmal auch an Stelle von Worten.¹⁴⁸ Diese spezielle Möglichkeit der Comics liegt im bereits erwähnten Spannungsverhältnis von Schrift und Bild verankert, denn verwendete Symbole gehören dem Bereich der Bilder an und können sehr komplexe Gedankenkonstrukte auf minimalem Raum ausdrücken. Aus diesem Grund stellt die symbolhafte Darstellung einen wichtigen Bestandteil der Comics dar, weil Comics so auch komplexere Zusammenhänge auf geringem Raum darstellen können.

Im auf das Medium des Comics bezogenen Praxisteil der Arbeit wird es in erster Linie um Comicadaption der Literaturbeispiele gehen. Besonderes Augenmerk wird dabei immer auf die mythischen Bestandteile dabei gelegt und in diesem Zusammenhang auch auf die besondere mythische Qualität der Hauptprotagonisten.

5.2 Internet

„Intermedialität ist das wesentliche Kennzeichen der digitalen Medien.“¹⁴⁹

Während der Entwicklung der Medien bis hin zur Digitalisierung waren diese immer wieder Veränderungen durch technische Neuerungen wie der Entstehung unterschiedlicher Distributions- und Speichermöglichkeiten unterworfen. Diese Veränderungen schlugen sich nicht nur in der Entstehung neuer Möglichkeiten sondern ebenso in der Wahrnehmung für die unterschiedlichen Medien und ihre spezifischen Eigenheiten nieder; so stellte die Entwicklung der Fotografie mit ihrer Möglichkeit Malereien zu fotografieren unter anderem die Einheit von Werk und Trägermaterial infrage. Diese Einheit war jedoch lange Zeit unangefochten geblieben, weshalb sich

¹⁴⁶ O'Neil 2001, S. 74.

¹⁴⁷ Vgl. Stahl 1976, S. 31.

¹⁴⁸ Vgl. O'Neil 2001, S. 19.

¹⁴⁹ Roberto Simanowski: „Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst“. in: *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. U. Meyer, R. Simanowski, C. Zeller (Hg). Göttingen: Wallstein 2006, S. 42.

frühere Medientheorien auch auf eine Kategorisierung hinsichtlich der unterschiedlichen Materialität richten, was sich auch in der Einteilung der verschiedenen Wissenschaften wie Theater-, Literatur- und Kommunikationswissenschaft etc. niederschlägt.¹⁵⁰

In den Künsten selber war jedoch die Sehnsucht einer Verschmelzung der einzelnen Bereiche nach wie vor auch im Streben nach Gesamtkunstwerken präsent. Außerdem hat der auch heute aktuelle Austausch zwischen den Medien ebenso eine lange Tradition. Dies geschieht einerseits durch einen Medientransfer, andererseits durch Adaptionen. Transfer bedeutet hier den Versuch, die Grenzen, die jedem Medium inhärent sind, mithilfe anderer Medien zu überbrücken (zum Beispiel Musik mithilfe von Verschriftlichung speicherbar zu machen etc.), während Adaptionen sich in der Wanderschaft von einem Stoff innerhalb eines Mediums in ein anderes Medium niederschlagen (zum Beispiel die Verfilmung von Literatur etc.). Adaptionen sind in unserem Zeitalter sehr häufig, und entwickeln sich in manchen Fällen sogar zu regelrechten Brand Fictions, was wiederum eng mit Netzwerken des Merchandizing verbunden ist. Neue Medien wie das Internet, denen die Transformation analoger Werke in digitale Daten zugrunde liegt, werden dabei zu einem integralen Bestandteil dieser Netzwerke.¹⁵¹

Beim Internet handelt es sich um ein junges Medium, das sich immer noch stark verändert. Dies geschieht einerseits durch die rasanten technischen Weiterentwicklungen und andererseits durch die relative Offenheit des gebotenen Raumes, der eine Vielzahl an Benutzungen durch die User zulässt. Das Internet stellt sich als Plattform unterschiedlichster Repräsentationen dar. Bilder, Schrift, Musik und Videos sind Bestandteile des im Internet angebotenen Materials und werden auf unterschiedlichste Arten und zu unterschiedlichsten Zwecken miteinander verwoben. Das Medium Internet dient als Leinwand künstlerischer Ideen und als Experimentationsfläche, als Quelle des Informationsgewinns und –austausches, als Möglichkeit der Selbst- und Gruppendarstellung und im ganz allgemeinen Sinn der Kommunikation. Aus diesem Grund hängt die Sicht auf das Internet auch stark von dem zu untersuchenden Thema ab. Auch in Zusammenhang mit den Medien Buch und

¹⁵⁰ Vgl. Gundolf S. Freyermuth: „Thesen zu einer Theorie der Transmedialität“. in: *figurationen: gender literatur kultur*: Intermedialität/Transmedialität.. Jahrgang 8, Heft 2. Köln: Böhlau 2007, S. 104f.

¹⁵¹ Vgl. Freyermuth 2007, S. 105ff.

Comic bietet das Internet neue Möglichkeiten und Herausforderungen – einerseits durch den Vorteil der Kostengünstigkeit des „Materials“ und der Einfachheit des Zugriffs und der Distribution, andererseits entstehen jedoch Fragen der Formgebung, des Profits und der Nutzerfreundlichkeit im Internet. Speziell für das Comic wird hier die Möglichkeit eines nicht durch das Umblättern unterbrochenen Erzählflusses geboten. Dadurch entstehende neue Formen müssen aber erst auf ihre Nützlichkeit und Userfreundlichkeit geprüft werden. Mit der Idee des unendlichen Bildes („*Infinite-Canvas*“¹⁵²) experimentiert unter anderem der Comickünstler Scott McCloud.¹⁵³

Die Voraussetzung für das Internet ist der Aufbau eines gigantischen weltweiten infrastrukturellen Netzwerkes, das sowohl Kabel, drahtlose Sendemasten und Satelliten miteinschließt. Aus dem Aufbau desselben folgt theoretisch eine teilweise Unabhängigkeit von geografischen Standorten. „*Die Sphäre der Computer-Netze ist Bestandteil des geographischen Raumes und konstituiert gleichzeitig seine Überwindung.*“¹⁵⁴ Dies bedeutet nun auch, dass zur Bildung von sozialen Gemeinschaften keinesfalls mehr geografische Nähe Voraussetzung ist. „*Studies of online communities have been proposed as promoting a new definition of community, which relies more upon shared social practices than on physical boundaries.*“¹⁵⁵ Es gibt jedoch sehr unterschiedliche Formationen von Gemeinschaften, denn es macht sicher einen Unterschied, ob es sich hierbei um eine Online-Rollenspiel-Gruppe oder um ein Forum über Politik etc. handelt. Kritisch werden diese sich neu konstituierenden Gemeinschaften auch hinsichtlich ihres Verantwortungsgefühls füreinander und anderen sozialen Faktoren wie beispielsweise Intimität etc. im Vergleich zu Offline-Gemeinschaften betrachtet, weil User sich ohne wirkliche Konsequenzen für ihren Alltag abseits des Cyberspaces jederzeit von diesen Gruppen distanzieren können¹⁵⁶. Auf der anderen Seite werden Bekanntschaften über das Internet dann manchmal auch außerhalb desselben weitergeführt.¹⁵⁷

¹⁵² Vgl. Scott McCloud: Videopräsentation: http://www.ted.com/index.php/talks/lang/eng/scott_mccloud_on_comics.html. [26. 5. 2009]

¹⁵³ Scott McCloud: offizielle Webseite: <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html>. [26.5. 2009]

¹⁵⁴ Bernhard Robben: *Der Computer als Medium: Eine transdisziplinäre Theorie*. Bielefeld: transcript 2006, S. 245.

¹⁵⁵ Christine Hine: *Virtual Ethnography*. London: Sage 2000, S. 19.

¹⁵⁶ Vgl. Hine 2000, S. 19.

¹⁵⁷ Vgl. Christian Fuchs: *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*. New York: Routledge 2008, S. 328.

Das Internet bietet, dadurch dass andere Kommunikationsfaktoren wie Körpersprache, Mimik, Alter etc. wegfallen, die Möglichkeit mit Identitäten zu experimentieren. Daraus folgt, dass diese Experimente wiederum Einfluss auf Wahrnehmung und Verständnis von Identität haben.¹⁵⁸ Die Loslösung von Faktoren der eigenen Person (beispielsweise Geschlecht, Alter usw.), die außerhalb des Internets die Kommunikation beeinflussen, kann natürlich auch als besondere Freiheit genossen werden, die erst mit der Entwicklung digitaler Medien überhaupt möglich wird.

Die Entkopplung der Kommunikation aus den persönlichen Kontexten und das wahlweise Eintauchen in völlig fremde Kommunikationssituationen beendet die Tyrannei der Intimität [...] und befreit zum Ausagieren individueller Verhaltensalternativen, woran man in den persönlicheren Kommunikationssituation[sic!] zumeist gehindert wird. Das Internet lässt sich als riesige Bühne denken.¹⁵⁹

Welche Auswirkungen diese Tatsache auf das soziale Leben abseits des Internets haben wird, ist unklar, aber „*der Mensch‘ als kultureller Akteur verändert sich durch die kulturellen und technischen Muster und Strukturen seiner Interaktion*“¹⁶⁰.

Um einen Austausch über das Netz zu ermöglichen, ist trotz der unüberschaubaren Vielfalt der vermittelten Inhalte die Normung von Bestandteilen wie Betriebssystemen, Bussystemen, Programmiersprachen, Benutzungsschnittstellen u.s.w. erforderlich.¹⁶¹

Dadurch werden Tiefenschichten eines topologischen Raumes strukturiert, dessen Vorhandensein für Nutzer von digitalen Kommunikationssystemen transparent ist. Transparent heißt hier, dass Nutzer durch die Schichten hindurch wahrnehmen, ihr Vorhandensein selbst aber nicht bemerken.¹⁶²

Oberflächendesigns erlauben es Benutzern, im Internet zu agieren; das den Aktivitäten zugrunde liegende programmierte System bleibt dabei größtenteils verborgen.

Dies ist unter anderem auch deshalb notwendig, weil erst durch die Unsichtbarkeit der Programmiersprache das Gefühl der Unmittelbarkeit für Nutzer entstehen kann. Der Anspruch transparenter Unmittelbarkeit an die Medien ist sicher nicht neu, und schon lange in der westlichen Kunst verankert, weshalb digitale Techniken der Simulation auch als historische Entwicklung eingeordnet werden können. In Bezug auf den

¹⁵⁸ Vgl. Hine 2000, S. 20

¹⁵⁹ Simanowski 2006, S. 65.

¹⁶⁰ Oliver Lerone Schultz: „Marshall McLuhan – Medien als Infrastrukturen und Archetypen“. in: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Alice Laggay u. David Lauer (Hg). Frankfurt: Campus 2004, S. 34.

¹⁶¹ Vgl. Robben 2006, S. 243.

¹⁶² Ebda. S. 244f.

Computer scheinen die Hoffnungen jedoch besonders hoch zu sein, virtuelle Welten gegenwärtig werden zu lassen. Die Technik digitaler Medien gelangt auch zum Einsatz, wenn es darum geht Übergänge in Filmen flüssiger zu gestalten, was bedeutet, dass im Zusammenspiel von Film mit anderen Techniken Unmittelbarkeit erzeugt werden kann. Hypermedialität kann also in den Dienst der Unmittelbarkeit gestellt werden, muss jedoch nicht notwendigerweise damit einhergehen. Webseiten stellen sich oft als Sammelsurien unterschiedlichster Medienbereiche dar (Videos, Text, Graphiken usw.), die nebeneinander manchmal gleichzeitig erscheinen. Der User wird so mit mehreren Medien konfrontiert, die nicht miteinander verschmelzen sondern nebeneinander auftreten, weshalb so kein Eintauchen zugelassen wird; Insofern lässt sich die Hypermedialität des Internets als Gegenspielerin der so oft angestrebten transparenten Unmittelbarkeit verstehen.¹⁶³

Wenn die Logik der Unmittelbarkeit entweder zum Verschwinden oder zur Automatisierung des Vorgangs der Darstellung führt, so erkennt die Hypermedialität die vielfältigen Verfahren der Repräsentationen an und legt sie bloß. Wo Unmittelbarkeit einen einzigen visuellen Raum suggeriert, bietet die zeitgenössische Hypermedialität einen heterogenen Raum, in dem die Darstellung nicht von einem Fenster in die Welt führt, sondern eher selbst „verfenstert“ ist – mit Fenstern, die in andere Darstellungen oder Medien führen.¹⁶⁴

Dies bedeutet also, dass die Hypermedialität die Existenz des Mediums nicht verschleiert, sondern bewusst macht. Diese Form der Darstellung ist kein Nachteil, sondern ebenfalls eine Besonderheit des Internets. Diesen Bereich der digitalen Technik kann man also als eine Verwobenheit eines zur Aktion aufgerufenen Nutzers mit einer Montage an Repräsentationsformen am Bildschirm verstehen¹⁶⁵. Bezogen auf Manovich ist „the society of the screen [...] vermutlich nicht in erster Linie eine Gesellschaft von Medienjunkies, die die Bilderflut wie Drogen konsumieren, sondern von Akteuren eines neuen Typs, die in artifiziell zu- und aufbereiteten Welten reale Handlungen vollziehen und Wirkungen hervorbringen“¹⁶⁶.

In Zusammenhang mit dem Bruch der Unmittelbarkeit des Internets muss außerdem das Ersetzen als spezielles Merkmal der hypertextuellen Form des Netzes erkannt werden.

¹⁶³ Vgl. Jay Bolter u. Richard Grusin: „Remediation – Zum Verständnis digitaler Medien durch die Bestimmung ihres Verhältnisses zu älteren Medien“. in: *Kunst und Medialität*. G. Febel, J-B. Joly, G. Schröder (Hg). Stuttgart: merz & solitude 2004, S. 15ff.

¹⁶⁴ Bolter u. Grusin 2004, S. 28.

¹⁶⁵ Vgl. Werner Kogge: „Lev Manovich – Society of the Screen“. in: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Alice Laggay u. David Lauer (Hg). Frankfurt: Campus 2004, S. 306.

¹⁶⁶ Kogge 2004, S. 307.

Ein neues Fenster öffnet sich durch einen Link und löscht gleichzeitig das vorhergehende aus etc.¹⁶⁷ Dies eröffnet nun einerseits die Möglichkeit von einem Fenster zum anderen mit verschiedenen Repräsentationsformen konfrontiert werden zu können oder andererseits bereits in einem Fenster mit einer Montage unterschiedlichster medialer Arten konfrontiert zu werden. Das die Repräsentation eines Mediums durch ein anderes durchaus nichts Neues ist, betont Marshall McLuhan.

The instance of the electric light may prove illuminating in this connection. The electric light is pure information. It is a medium without a message, as it were, unless it is used to spell out some verbal ad or name. This fact, characteristic of all media, means that the “content” of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is content of print [...].¹⁶⁸

Trotzdem bietet das Internet mit der Versammlung und Montage unterschiedlichster Repräsentationsformen neue Möglichkeiten, Informationen darzustellen und zu vermitteln, wie es bisher noch nicht möglich war. Die Repräsentation eines Mediums in einem anderen wird hier zu einem charakteristischen Kernmerkmal des Netzes.¹⁶⁹ „*Das Neue an den digitalen Medien liegt in ihren besonderen Möglichkeiten der Remediation von Fernsehen, Film, Fotografie und Malerei.*“¹⁷⁰ Dabei liegt diese Art der Remediation wahrscheinlich auch in den guten Voraussetzungen, die die digitalen Medien dafür haben, begründet, denn hier benutzen alle Daten den gleichen numerischen Code, weshalb sich auch die Montageform der Webseiten erklärt, denn die Koexistenz der Medien kann so innerhalb des Internets leicht gegeben werden. Roberto Simanowski betont deshalb auch das Prinzip des Remixings und der Re-Kontextualisierung als wesentliches Merkmal unseres Zeitalters. Aus dem gleichen Grund sieht er auch vor allem in einer Vermischung der Medien die Inspirations- und Schaffensquelle moderner Kunst.¹⁷¹ Das dahinterstehende Prinzip, aus alten Quellen etwas Neues zu schaffen, ist nicht erst in den letzten Jahren entstanden. Bekanntes als Inspiration oder direkten Stoff für Neuschöpfungen zu nutzen geschieht heute auch sehr stark im Internet, wo bekannte Repräsentationsformen wie Videos, Bilder, Text, Musik usw. auf Webseiten neu kontextualisiert werden und so zu neuer Bedeutung gelangen können.

¹⁶⁷ Bolter u. Grusin 2004, S. 27ff

¹⁶⁸ Marshall McLuhan: “The Medium is the Message”. in: *The Anthropology of Media: A Reader*. Kelly Askew u. Richard R. Wilk (Hg). Malden: Blackwell 2002, S. 19.

¹⁶⁹ Bolter u. Grusin 2004, S. 27ff.

¹⁷⁰ Ebda. S. 34.

¹⁷¹ Simanowski 2006, S. 74ff.

Auch Texte können auf diese Weise verarbeitet werden, was beispielsweise auch durch die Kopplung mit anderen Repräsentationsformen wie Videos geschieht. Ausgehend hiervon kann man das Internet als vielschichtiges Vernetzungsmedium bezeichnen, das nicht nur verschiedene Webseiten untereinander sondern auch Repräsentationsformen und Menschen miteinander verbindet.¹⁷² Eine Untersuchung des Mediums mit dieser Perspektive lenkt zwingendermaßen den Fokus von den Inhalten auf die Struktur der Vernetzung. Diese wiederum kann selbst zur Produktion von Bedeutung beitragen, weshalb eine Webseitenanalyse zumindest einen Teilfokus auf die Vernetzung legen sollte. *„Dieses Verschwimmen der Grenzen zwischen den Zeichensystemen hat zur Folge, dass die funktionale Trennung von Bild, Text und Ton aufgehoben wird und jeder Code Funktionen des anderen übernehmen kann.“*¹⁷³ Ausgehend davon, dass das Medium immer schon die Botschaft mitprägt, verändert ein Zusammenschluss mehrerer Arten von Medien, wie dies im Internet geschieht, wiederum die Botschaft. Diese zunehmende Neigung zu Dynamisierung und Vernetzung von Repräsentationsformen hat einerseits Auswirkungen auf die Darstellung von Inhalten im Allgemeinen und in Folge damit auch auf die Rezeption¹⁷⁴. Damit gehen wiederum die Betrachtungen des Internets einerseits als Technik, die Kultur neu formt und andererseits als kulturelles Artefakt, das von Leuten mit bestimmten Hintergründen geschaffen worden ist und nun durch die Benutzung geformt wird und Bedeutung verliehen bekommt.¹⁷⁵ Beide Perspektiven haben ihre Berechtigung und wahrscheinlich ist es ein Zusammenspiel beider Seiten, welches der Realität am nächsten kommt. Hinzu kommt, dass auch unsere Wahrnehmung von dem, was das Internet ist, gezwungenermaßen von unseren kulturellen Hintergründen geprägt wird.

Our beliefs about the Internet and what its properties are can be opened up to enquiry just like Azande beliefs about witchcraft (Evans-Pritchard, 1937), English beliefs about kinship (Strathern, 1992), American understandings of the immune system (Martin, 1994) or any other ethnographic topic.¹⁷⁶

¹⁷² Vgl. Christiane Heibach: „Sprachkunst als Vernetzungsphänomen: eine Re-Formation der Literaturwissenschaft“. in: *Digitalität und Literalität: Zur Zukunft der Literatur*. Haro Segeberg, Simone Winko (Hg). München: Fink 2005, S. 237.

¹⁷³ Heibach 2005, S. 247.

¹⁷⁴ Vgl. ebda. S. 247f.

¹⁷⁵ Vgl. Hine 2000, S. 9.

¹⁷⁶ Hine 2000, S. 8.

Das bedeutet nun, dass Computer und das Internet auf doppelter Ebene aufgebaut sind: einerseits steht das Fundament der Technik auf kultureller Basis, andererseits ändert sich das kulturelle Umfeld und die damit einhergehenden Gestaltungsweisen mit den neuen Techniken.¹⁷⁷

In Bezug auf das Thema dieser Arbeit werden die im Praxisteil zu untersuchenden Webseiten daher einerseits hinsichtlich ihres Vernetzungszusammenhangs mit anderen Webseiten und anderen Medien und den damit einhergehenden mythischen Inhalten analysiert. Andererseits geschieht innerhalb des Kontexts eine Begutachtung der Art der Benutzung des Mediums durch die User, die die rezipierten Stoffe neu kontextualisieren und verarbeiten.

5.3 Conclusio

Ausgehend von Mythen und der mythischen Qualität von Fantasyliteratur fand auch eine theoretische Annäherung an die Bereiche Comic und Internet statt. Der Fokus in der weiterführenden Analyse liegt auch hier auf der Umsetzung und Verarbeitung des literarischen Stoffes in diesen beiden Medien. Während sich das Comic als Medium auf dem Spannungsverhältnis der Kombination von Schrift und Bild bewegt, stellt das Internet eine hypermediale Plattform dar, auf der verschiedenste Repräsentationsformen miteinander vernetzt und Communities gebildet werden. Da unsere Zeit von immer größer werdenden Merchandising-Phänomenen wie beispielsweise dem Pokémon-Universum geprägt ist, stellen bei Stephen King und George R. R. Martin Comic und Internet neben dem Ursprungsmedium Buch Teilbereiche eines Netzwerkes dar, das jedoch auch noch weitere Medien umfasst (Film, Spiele etc.), die aufgrund des Umfangs aber aus der Arbeit ausgeklammert werden müssen. Der Schritt Buch zum Comic über das Internet stellt sich deshalb als sinnvoll dar, weil diese Analysereihenfolge mit einer Verminderung der Schrift und gleichzeitigen Verstärkung und Integration anderer Repräsentationsformen einhergeht. Der Fokus der Analyse dieser Medien liegt hier auf der Untersuchung der Übernahmen und Verarbeitung der Konzepte der Bücher. Comic und Internet stellen Teilaspekte in einem immer größer werdenden Netzwerk kultureller Produkte dar, welche im Fall der Autoren beispielsweise andere Bücher, Spiele, Sammlerobjekte usw. einschließen. Im Praxisteil soll untersucht werden, wie die

¹⁷⁷ Vgl. Kogge 2004, S. 309.

aufgebaute Theorie konkret an Beispielen angewandt werden kann. Dabei wird von einer Analyse der mythischen Konzepte in den Fantasybüchern ausgegangen, um danach die weiterführende Verarbeitung in den Medien Comic und Internet zu verstehen. Während sich im Comic die Übernahme der Literatur noch etwas eindeutiger analysieren lässt, wird die Literatur im Internet durch die Bearbeitung von verschiedensten Fans und offiziellen Webseiten allein schon durch die schiere Anzahl an verschiedenen Zugängen zu einem sehr vielschichtigen Phänomen. Die Orientierung an den mythischen Konzepten erlaubt hier jedoch vieles auszuklammern und einen konkreten Fokus zu setzen.

Die Durchsetzung digitaler Genres hat den Trend zu immer umfangreicheren Adaptionketten noch verstärkt, bis hin zur Ausbildung von globalen *brand fictions* wie etwa Pokemon oder Harry Potter, die allen populären Text-, Ton- und Bildmedien und zudem noch im Zuge von *merchandizing* einer Vielzahl anderer Kulturwaren anverwandelt werden.¹⁷⁸

Außerdem kann analysiert werden, in welcher Form Bildmaterial aus den Comics wiederum Einzug in das Internet gefunden hat. Jedes einzelne Medium, sei es hier das Buch, das Comic oder das Internet, bietet spezifische Möglichkeiten, Inhalte zu vermitteln; das Medium selbst ist dabei immer Teil dieser vermittelten Botschaft. Die Veränderungen der Stoffe soll ausgehend von den Büchern unter die Lupe genommen werden.

¹⁷⁸ Freyermuth 2007, S. 110.

6 Kurzzusammenfassungen

In diesem Kapitel wird eine kurze Inhaltsübersicht zu den Werken *Song of Ice and Fire* und *Dark Tower* gegeben, um einen strukturierten Einblick in die Kernthemen und Handlungen der Bücher zu gewährleisten.

6.1 Stephen Kings *The Dark Tower* Kurzzusammenfassung

Stephen Kings Serie umfasst sieben Bände und über 4000 Seiten und wurde in einem Abstand von mehr als 30 Jahren verfasst. Die Einflüsse, denen Stephen King ausgesetzt war und in sein Buch einfließen hat lassen, sind mannigfaltig und reichen von Gedichten wie beispielsweise Robert Brownings *Childe Roland to the dark Tower came* über Lieder von Johnny Cash zu Italo-Western bis hin zu Shakespeare, der Bibel und dem Arthusmythos. Neben dem dominanten Arthusmythos sind vor allem auch die Einflüsse der Italo Western von Sergio Leone mit Clint Eastwood in der Hauptrolle wichtig.

I saw a film directed by Sergio Leone. It was called *The Good, the Bad, and the Ugly*, and before the film was even half over, I realized that what I wanted to write was a novel that contained Tolkien's sense of quest and magic but set against Leone's almost absurdly majestic Western backdrop. [...] What I wanted even more than the setting was that feeling of epic apocalyptic size. The fact that Leone knew jack shit about American geography (according to one of the characters, Chicago is somewhere in the vicinity of Phoenix, Arizona) added to the film's sense of magnificent dislocation.¹⁷⁹

Der Autor bezeichnet *Dark Tower* als sein Hauptwerk und dieses beginnt mit der Verfolgung des Feindes Walter durch den Revolvermann Roland Deschain, der gleichzeitig Hauptcharakter des Buches ist. Der erste Satz des Buches hat dabei schon fast Kultcharakter unter den Fans angenommen: *“The man in black fled across the desert, and the gunslinger followed.”*¹⁸⁰ Nach und nach wird der Leser in die vorhergehenden Geschehnisse eingeführt. Es geht um die Rettung bzw. die Erhaltung der Welt und den Kampf des Guten gegen das Böse. Das Ziel Rolands ist der Dark Tower, der das Zentrum aller Welten darstellt.

Das erste Buch von insgesamt sieben endet mit dem vermeintlichen Tod Walters, der ein Magier ist. Nach einer Prophezeiung von Walter erwacht Roland, um Jahre gealtert, auf einem von Krabbenmonstern heimgesuchten Strand. Auf seinem Weg fort von diesem Ort, tauchen vor ihm drei verschiedene Türen auf, die jeweils nach New York

¹⁷⁹ King IV 2003, S. XII.

¹⁸⁰ Stephen King: *The Dark Tower I: The Gunslinger*: New York: Signet 2003, S. 3.

unserer Welt aber zu unterschiedlichen Zeiten führen. Durch diese Türen gelangen Rolands zukünftige Gefährten in seine Welt. Stephen Kings Werk muss also als Fantasywerk klassifiziert werden, bei dem Elemente aus unserer Realität in eine fantastische Welt eindringen und umgekehrt. Diese Technik erlaubt es dem Autor, Dinge, die in Rolands Weltverständnis ganz natürlich sind, für Leser glaubhaft und ohne den Lesefluss zu stören, zu erklären.

Eddie, ein Junkie aus New York, ist der erste, den Roland in seine Welt zieht. Ihm folgen die schizophrene Odetta/Detta, die bei einem Bahnunglück ihre Beine verloren hat und der Junge Jake. Odettas Persönlichkeit verbindet sich im Lauf des Buches mit ihrer rebellischen Seite Detta und sie erhält den neuen Namen Susannah.

In Jakes Fall hängt der Eintritt in Rolands Welt mit einer Frage von Leben und Tod zusammen, da der Junge in New York eigentlich tödlich verunglücken hätte sollen, was Roland jedoch verhindert hat. Aus diesem Grund kann er in seiner Welt nicht mehr bleiben und spürt, wie er selbst durch ein zeitliches Paradoxon und eine dadurch entstandene Verdoppelung von Erinnerung zunehmend wahnsinnig wird. Roland macht in seiner Welt die gleiche Erfahrung durch. Der endgültige Wahnsinn der beiden kann nur durch das Eintreten des Jungen in Rolands Welt verhindert werden. Eddie, Susannah und Jake werden nun unter Rolands Anleitung zu Revolvermännern, was den Hauptteil der Handlung des zweiten Teils und teilweise auch des dritten Bands ausmacht.

Im dritten Teil durchreisen Roland und seine Gefährten verschiedene Orte und gelangen letztendlich in die vom Chaos und Wahnsinn zerfressene Stadt Lud, aus der sie mit dem verrückten Zug Blaine, der ein technisches Artefakt einer früheren und höher entwickelten Zeit darstellt, ausreisen. Blaine bietet ihnen unter der Bedingung, dass sie erstens sein Rätsel richtig beantworten und zweitens ihm ein Rätsel stellen, das er nicht beantworten kann, an, mit ihm zu fahren. Sollte es ihnen nicht gelingen, die Bedingungen zu erfüllen, droht ihnen die Gefahr in dem Zug zu sterben. Der vierte Teil der Serie (*Wizard and Glass*) setzt einerseits das Abenteuer mit dem Zug fort, andererseits erfährt der Leser hier von Rolands Jugendzeit und dem Beginn seiner Aufgabe, der Suche nach dem Turm.

Im fünften Teil des Buches gelangen die vier zu einem kleinen Dorf, in welchem fast nur Zwillinge auf die Welt kommen. Dieses Dorf ist mit einem Fluch belegt, denn nach

einer gewissen Zeit wird eines der beiden Zwillingsskinder entführt und kehrt dann einige Tage später mit verminderter Intelligenz und gestört schnellem Wachstum zurück. Nach einigen Jahren des qualvollen Wachsens sterben diese Kinder relativ jung. Teil der Dorfgemeinschaft ist auch Father Callahan, der Stephen King Fans aus einem anderen Buch des Autors (*Salem's Lot*) bekannt ist. Gemeinsam mit ihm kommen Roland und seine Gefährten hinter den Grund dieses Kindesmissbrauchs und zerstören die dahinterstehende Technik zum Wohl der Gemeinschaft.

Im ersten Band wird Roland zum Geschlechtsverkehr mit einem Dämon gezwungen, der seine Kraft aus sexueller Vereinigung zieht und der im dritten Band auch Susannah in seinen Bann zieht. Aus dieser dämonischen Dreier- und eigentlich Viererbeziehung (wie sich später herausstellt) wird Susannah schwanger. Der in diesem Fall weibliche Dämon hat zusätzlich auf Verlangen des Scharlachroten Königs (Rolands Antagonist) die DNA desselben hinzugefügt. Im sechsten Band entsteht dann aus dieser Verbindung das Spinnenmonster Mordred, dessen Ziel es ist, Roland zu töten. Die Geburt und die erneute Zusammenführung des unglücklicherweise und unfreiwillig getrennten Ka-tets bildet das Hauptthema des sechsten Bandes.

Rolands „Sohn“ hat auch keinerlei Treuegefühle gegenüber seinem zweiten Vater, dem Scharlachroten König, weshalb es auch den Schwarzen Mann (Walter) tötet, der ein Gefolgsmann desselben ist. Danach stirbt Mordred relativ unspektakulär auf der Verfolgung Rolands an Krankheit und Hunger im siebten Band. Hier gelangt Roland mithilfe des Künstlers Patrick endlich zum Dunklen Turm, nachdem Jake und Eddie gestorben sind und Susannah ihn verlassen hat. Der Band endet (nach einer Warnung des Autors das Buch mit dem Eintreten Rolands in den Turm zu beenden) damit, dass Roland wieder in der Wüste steht und – wie im ersten Teil – den Magier Walter verfolgt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass er diesmal das Signalhorn der Linie der Elds mit sich trägt.

Joseph Campbell sieht den Weg des Helden folgendermaßen: „[...] *the standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: separation – initiation – return*“.¹⁸¹ Wenn man chronologisch (nicht direkt der Reihenfolge der Bücher) dem Verlauf der Geschichte folgt, kann man folgende Schritte feststellen: besondere Geburt (Roland ist der letzte der Eld), besondere

¹⁸¹ John J. White: *Mythology in the Modern Novel: A study of prefigurative techniques*. Princeton: Princeton University Press 1971, S. 67.

Kindheit (Training, um ein Revolvermann zu werden), Prüfung und Gewinn eines besonderen Gegenstandes (Roland besiegt seinen alten Lehrmeister und bekommt zwei Revolver zum Zeichen seines Erfolgs), Aufbruch von Zuhause und Gewinnung mehrerer Helferfiguren bzw. Gefährten, mehrere Kämpfe (die ihn dem Ziel näher bringen), erster Hauptkampf, Versagen und Verlust der ersten Gefährten, Neuanfang, Gewinn neuer Gefährten, mehrere Kämpfe, Endkampf und Rückkehr (die Rückkehr sieht hier jedoch anders aus, denn Roland findet sich in der Wüste wieder auf der Jagd nach dem Mann in Schwarz wie im ersten Band). Der letzte Satz des siebenten Bandes ist derselbe wie der erste Satz des ersten Bandes.

6.2 George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* Kurzzusammenfassung

George Martins Serie spielt, wie ein Großteil der Fantasy, in einer quasi-mittelalterlichen Welt. Die derzeit noch unvollendete Serie umfasst vier Bände (auf Deutsch sind es aufgrund des Umfangs acht Bücher) und schon mehr als 3500 Seiten. Ausgehend von den Geschehnissen in Westeros erzählt George Martin kapitelweise die Erfahrungen mehrerer Charaktere und abwechselnd aus jeweils deren Sichtweise. Ein König regiert das Reich Westeros (oder The Seven Kingdoms) von der Hauptstadt King's Landing aus; das Land selbst ist nach einer Art Feudalsystem strukturiert. Als Grenze steht im Norden die Mauer, die von den Männern der Nachtwache geschützt wird. Als die ersten Menschen das Land besiedelten, wurden die alten Rassen immer weiter nach Norden verdrängt, weshalb diese mit der Zeit im Süden immer stärker in Vergessenheit gerieten, bis ihre Existenz letztendlich völlig angezweifelt wird und Geschichten über sie nur noch für Kindermärchen gehalten werden.

Das Geschlecht der Targaryens kann mit Hilfe seiner Drachen schließlich die unterschiedlichen Adelshäuser erstmals unter sich vereinen und herrscht mehrere Generationen über Westeros. Durch die Grausamkeiten des verrückt gewordenen König Aerys' jedoch lehnen sich die Adelshäuser wieder gegen die Herrschaft auf und stürzen die Königsfamilie. Der Anführer der Rebellion ist Robert Baratheon, der dann auch der nächste König des Reiches wird. Die einzigen Überlebenden des Hauses Targaryen sind Aerys zweitgeborener Sohn und seine damals noch neugeborene Tochter Daenerys.

Die Bücher beginnen mit der bereits über zehn Jahre andauernden friedlichen Herrschaft von Robert Baratheon, der mit seinem Hof nach Winterfell reist, um dort

seinen alten Freund Eddard Stark zu bitten, mit ihm in der Funktion seines Beraters nach King's Landing zurückzukehren. Eddard stimmt durch das Drängen seiner Ehefrau Catelyn zu und reist gemeinsam mit seinen beiden Töchtern in den Süden. In King's Landing entdeckt Eddard Stark die Wahrheit der Herkunft der drei vermeintlichen Kinder von Robert Baratheon, die durch den Inzest von Jaime und Cersei (der Ehefrau von Robert Baratheon) Lannister gezeugt worden sind. Diese Entdeckung führt zu seiner Anklage wegen Hochverrats und schließlich zu seiner Exekution und der Ermordung Roberts.

Nach dem Tod des Königs und Eddard Starks erheben sich nicht nur die beiden Brüder Baratheon gegen die Herrschaft der Lannisters, auch die Starks, die Wächter des Nordens, rebellieren. Während nun versucht wird, den Frieden im Land wieder herzustellen, kommt eine weitere Bedrohung durch die Anderen, Untote Wesen aus dem Norden, deren Existenz im Süden noch immer angezweifelt wird, und den nahenden Winter auf das Königreich zu.

Zur gleichen Zeit versucht Daenerys Targaryen, die mittlerweile die letzte Überlebende ihres Geschlechts ist, ihre Rückeroberung von Westeros vorzubereiten. Mit Magie hat sie aus drei versteinerten Dracheneiern Drachen gezogen, die sie nun überallhin begleiten. Ihre mögliche Rückkehr nach Westeros stellt gewissermaßen auch eine Aussicht auf Erneuerung und Wiedervereinigung des gesamten Königreichs dar, weil sie die einzige ist, die tatsächlich einen legitimen Herrschaftsanspruch hat.

7 Lebenskraft ↔ Todeskraft

Dieses Kapitel muss ganz klar in Zusammenhang mit apokalyptischen mythischen Vorstellungen gebracht werden, die sich in beiden Fantasyreihen finden. In beiden Werken ist der Kampf zwischen Gut und Böse thematisch vorhanden, wobei die Trennung zwischen den beiden Seiten bei *Dark Tower* eindeutiger ist. Hier kämpft das Ka-tet Rolands gegen das Chaos und den zunehmenden Zerfall. Bei George R.R. Martins *Song of Ice and Fire* sind die Personen und ihre Handlungen ambivalenter; die ständige Bedrohung des Winters und der eiskalten zombieartigen Wesen, die aus der Kälte des Nordens kommen, stellen jedoch die eindeutig zerstörerischen Kräfte in Westeros dar. In Westeros herrscht ein unterschiedlicher Jahreszeitenrhythmus, denn die verschiedenen Jahreszeiten können hier mehrere Jahre lang andauern. Ein derartig langer Winter bedeutet schließlich eine extreme Lebensbedrohung für Menschen, Tiere und Pflanzen. Das Familienmotto der Starks – dem Adelsgeschlecht aus dem Norden – ist dementsprechend *Winter is coming*, was sowohl als Warnung als auch als Drohung verstanden werden kann.

Bei beiden Reihen gibt es zwei widerstreitende Kräfte, eine des Todes und eine des Lebens. Während die negative Seite oft in Zusammenhang mit Chaos und Zerfall steht, steht die Lebenskraft andererseits mit Restauration und Herstellung von Ordnung in Verbindung.

Weltuntergangsmotive stehen meist, wie auch in den Büchern, mit dem Motiv des Kampfes zwischen einer guten/schöpferischen und einer bösen/zerstörerischen Macht in Zusammenhang. Der apokalyptische Kampf stellt sich dabei als Endkampf zwischen diesen beiden Seiten dar und sein Herannahen zeichnet sich zuvor schon einerseits durch Naturkatastrophen wie beispielsweise einer Verseuchung von Gewässern andererseits durch einen sittlichen Verfall der Menschheit ab.¹⁸²

Vorstellungen des Weltuntergangs stellt Gerhard Marcel nicht nur als aktuell sondern auch als universell und über den gesamten Erdball verbreitet dar¹⁸³. Eng mit heutigen Vorstellungen der Apokalypse verbunden sieht er dabei auch die Möglichkeit einer Zerstörung der Welt durch die Menschen mittels der Atombombe.

¹⁸² Vgl. Gerhard Marcel Martin: *Weltuntergang: Sinn und Gefahr apokalyptischer Visionen*. Stuttgart: Kreuz 1984, S. 20f.

¹⁸³ Vgl. Martin 1984, S. 15.

Der apokalyptische Horizont glüht. Die ökologische Apokalypse in Zeitlupe und die schon geschehene und drohende atomare Apokalypse sind die Ausgangsdaten für negative Utopien und Existenzängste einer ganzen Generation und für apokalyptische Szenarios in Literatur und Theater, in Film und Aktionskunst.¹⁸⁴

Dies ist für Gerhard Kaiser auch der Kern heutiger apokalyptischer Ängste, denn die mehr oder weniger langsame Zerstörung des Planeten (wie beispielsweise durch den Verbrauch nicht erneuerbarer Ressourcen zusätzlich zu möglichen Katastrophen wie Atombombenexplosionen) ist eine Tatsache, mit der sich der Mensch auseinandersetzen muss. „Die apokalyptischen Ängste der Gegenwart haben ihren Ursprung nicht mehr in religiösen oder geschichtsphilosophischen Untergangs- und Erneuerungsfantasmen, sondern im Prozeß der Zivilisation selbst.“¹⁸⁵ Die hohe technische Entwicklung, die zu einem großen Teil Ursache des relativen Wohlstands und Komforts ist, zeigt sich dabei paradoxer Weise jedoch auch als Ursache einer schneller heranrückenden zukünftigen Zerstörung der Erde¹⁸⁶. Kaiser betont jedoch zugleich, dass auch wenn Weltuntergangsvorstellungen nie greifbarer als in der heutigen Zeit waren, zugleich auch der Gedanke an Erneuerung und Verbesserung präsent sei und nicht nur Teil der biblischen Apokalypse¹⁸⁷. Dies bedeutet, dass sich Vorstellungen in diese Richtung gewissermaßen im Spannungsfeld zwischen zwei gegensätzlichen Polen bzw. Kräften befinden – einerseits der Angst vor der Zerstörung und andererseits der Hoffnung auf Erneuerung.

7.1 Lebenskraft ↔ Todeskraft in *The Dark Tower*: Weltuntergang

Daß die Katastrophe schon begonnen hat, ist ein für das zwanzigste Jahrhundert grundlegender Gedanke. Er berührt sich mit den durch Hiroshima und Tschernobyl, Raubbau an der Natur und Bevölkerungsexplosion genährten Ängsten insofern, als auch hier nicht wieder gut zu machende Entscheidungen längst gefällt wurden.¹⁸⁸

Dieser Gedanke, dass der Weltuntergang bereits begonnen hat, scheint auch Eingang in *Dark Tower* gefunden zu haben, denn Rolands Welt ist eine im Rückschritt begriffene.

¹⁸⁴ Martin 1984, S. 14.

¹⁸⁵ Gerhard R. Kaiser: „Apokalypsedrohung, Apokalypsegerede, Literatur und Apokalypse. Verstreute Bemerkungen zur Einleitung“. in: *Poesie der Apokalypse*. Gerhard R. Kaiser (Hg). Würzburg: Königshausen & Neumann 1991, S. 9.

¹⁸⁶ Vgl. Marianne Kesting: „Warten auf das Ende“. in: *Poesie der Apokalypse*. Gerhard R. Kaiser (Hg). Würzburg: Königshausen & Neumann 1991, S. 169.

¹⁸⁷ Vgl. Kaiser 1991, S. 15.

¹⁸⁸ Ebda. S. 18.

Nach einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium technischer Entwicklung, bewegt sich Rolands Welt nun in die andere Richtung und Ordnung und Zivilisation zerfallen zunehmend. Roland sieht seine Aufgabe darin, diese Entwicklung aufzuhalten und im besten Fall rückgängig zu machen. Während Roland also für das Gute und die Ordnung kämpft, steht ihm der Crimson King als Antagonist und Symbol für Chaos und das Böse gegenüber. Diese beiden widerstreitenden Kräfte sind sozusagen Ausgang für die gesamte Handlung, denn sowohl der Hauptstrang (Sieg über den Scharlachroten König und Erreichung des Dunklen Turms) als auch die Nebenstränge der Erzählung stehen im Zeichen dieses ultimativen Kampfes. Kämpft Roland beispielsweise gegen die Bewohner der Stadt Lud (Bnd. III), die Coffin Hunters (Bnd. IV) oder die Wölfe (Bnd. V), sind diese Widersacher in Wahrheit Anhänger oder Lakaien des Scharlachroten Königs. Nicht nur Menschen werden nach diesen beiden Kräften unterschieden, sondern auch Dinge und Orte, was jedoch erst später im Kapitel Eingang finden wird.

Diese beiden Pole von Gut und Böse verbindet Stephen King sehr stark mit der christlichen Apokalypse, von der er einige Elemente entlehnt. Besonders stark – obwohl alle Bände davon durchdrungen sind – geschieht dies im sechsten Band, denn hier wird das Universum erklärt, auf dem Stephen King seine Geschichte aufbaut. Es existieren mehrere Paralleluniversen, in deren Zentrum der Dunkle Turm steht. Der Turm und somit auch die Welten werden von sechs Balken getragen, an deren Enden sich jeweils ein Portal zwischen den Welten befindet. Sollten alle Balken brechen, wird der Turm fallen und Chaos und Zerstörung werden über die Welt hereinbrechen; im schlimmsten Fall wird das Universum völlig zerstört. Roland weiß, dass nicht mehr alle Balken existieren, was bedeutet, dass der Untergang bereits begonnen hat.¹⁸⁹ Das Brechen jedes einzelnen Balkens bringt große Zerstörung und ist Ziel des Scharlachroten Königs.

“You have no way of telling which one [welcher der Balken] broke?” Callahan said, studying Roland closely.

Roland shook his head. “All I know is that Jake’s right – it wasn’t ours. If it had been, nothing within a hundred miles of Calla Bryn Sturgis would be standing.” Or maybe within a thousand miles – who could know? “The very birds would have fallen flaming from the sky.”

“You speak of Armageddon,” Callahan said in a low, troubled voice.¹⁹⁰

Rolands Quest ist also gewissermaßen ein Wettlauf gegen die Zeit, denn wenn er nichts unternimmt, ist das Ende unvermeidbar und umso schneller in Aussicht. Die Angst vor

¹⁸⁹ Vgl. Stephen King: *The Dark Tower Volume VI: Song of Susannah*. New York: Pocket Books 2004, S. 19ff.

¹⁹⁰ King VI 2004, S. 20.

dem Untergang und dem Chaos ist ein wesentliches Kennzeichen von Kings Fantasyreihe.

How long before everything ended? And how would it end? Would they hear the vast rumble of those enormous slate-coloured stones as they fell? Would the sky tear open like a flimsy piece of cloth, spilling out the monstrosities that lived in the todash darkness? Would there be time to cry out? Would there be an afterlife, or would even Heaven and Hell be obliterated by the fall of the Dark Tower? He looked at Roland and sent a thought, as clearly as he could: *Roland, help us.*¹⁹¹

Roland stellt gewissermaßen die letzte Barriere für den Scharlachroten König dar. Der Kampf zwischen den beiden Seiten, hat für die gesamte Reihe handlungstreibende Wirkung und trägt so eine herausragende Bedeutung. Roland, der sicher kein makelloser Held ist, bekommt hier jedoch gewissermaßen die Rolle eines Erlösers.

Diese Symbolik mischt sich zusätzlich noch mit dem biblischen Bild der schwangeren Frau, hier dargestellt durch Mia, die Rolands dämonischen Sohn, gezeugt durch Inzest, austrägt. „[...] *she was wearing a faded plaid dress which advertised her advanced state of pregnancy in a way that made it seem freakish, almost a sign of the apocalypse.*“¹⁹² In der Bibel beispielsweise findet sich auch ein Abschnitt über eine Schwangere, die in die Wüste flieht. Sie wird von einem Drachen/Satan verfolgt, der ihr Kind rauben will¹⁹³. Auch bei Stephen King versucht der Scharlachrote König Rolands auf die dunkle Seite zu ziehen, damit es Roland tötet. Während in der Bibel die Frau jedoch auf der guten Seite steht, ist sie bei Stephen King ebenfalls – wenn auch unfreiwillig – Helferin des Scharlachroten Königs (der in *Dark Tower* auch mit Satan gleichgesetzt wird¹⁹⁴) und das Kind ein dämonisches, weil es aus einer Verbindung des Inzest entstanden ist. Die Sicht auf Inzest als großes gesellschaftliches Tabu aus dem nur Unheil hervorgehen kann, wird durch Kings Werk betont (Inzest ist interessanter Weise auch ein großes Thema in George R. R. Martins Reihe.).

„What prophecy?“ Susannah asked.

“He who ends the line of Eld shall conceive a child of incest with his sister or his daughter, and the child will be marked, by his red heel shall you know him. It is he who shall stop the breath of the last warrior.”

¹⁹¹ King VI 2004, S. 23f.

¹⁹² Ebda, S. 320.

¹⁹³ Vgl. Wolfgang Johannes Bekh: *Das Ende der Welt: Visionen, Prophezeiungen, Wahrsagungen.* Augsburg: Pattloch 1998, S. 87ff.

¹⁹⁴ Vgl. King VI 2004, S. 353.

“Woman, I’m not Roland’s sister, or his daughter, either! [...]” But she thought she had a pretty good idea of what the prophecy meant, just the same. Families were made in many ways. Blood was only one of them.¹⁹⁵

Wie im Kapitel über die Achse Wir ↔ Andere noch erklärt wird, ist der Zusammenschluss von Rolands Ka-tet gleichbedeutend mit dem Gründen einer Familie. Weitere apokalyptische Themen, die bei Stephen King eingeflochten werden, sind beispielsweise der Kindermord¹⁹⁶, das Loslassen von Plagen auf die Welt durch das Öffnen einer speziellen Schachtel und das darauffolgende massenhafte Sterben¹⁹⁷ oder das Tragen eines Zeichens für die Anhänger des Scharlachroten Königs. King selbst verweist auf die Wichtigkeit religiöser Themen in seinem Werk.

I’m very interested in God, religion and the afterlife, ethics, morals, and the part they all play, how much of God and the devil come from inside us and how much of them are their own creatures. [...] Above all else, I’m interested in good and evil, whether or not there are powers of good and powers of evil that exist outside ourselves. I think that the concepts of good and evil are in the human heart, but because I was raised in a fairly strict religious home, I tend to coalesce those concepts around God symbols and devil symbols, and I put them in my work.¹⁹⁸

Am Beginn der Schöpfung – in Kings Welt – war das Universum voller Magie; diese hat die Balken gehalten. Nach dem Zeitalter der Magie, die nach und nach schwächer wurde, kam das Zeitalter der Technik und mit ihr ein alles überrumpelnder technischer Fortschritt. Das Konzept des Fortschritts stellt hier eine Schismogenese dar. Einerseits wird der Fortschritt als etwas Positives verstanden, das dem Chaos gegenüber steht und für einen gewissen Wohlstand und Ordnung sorgt; auf der anderen Seite zeichnet King ein schreckliches Bild von „zu viel“ Fortschritt. Roland und seine Gefährten durchreisen Landschaften, die allem Anschein nach von mindestens einem Atomunglück verwüstet worden sind, fahren mit einem Zug, der durch seine künstliche Intelligenz wahnsinnig geworden ist oder passieren die Stadt Topeka in einer der vielen Parallelwelten, in der eine schrecklichen Krankheit (Captain Trips, entstanden aus einem Virus, der wie man aus einem anderen Buch – *The Stand* – weiß, in einem Versuchslabor geschaffen worden ist) ausgebrochen ist und die daher mit vertrockneten

¹⁹⁵ King VI 2004, S. 343.

¹⁹⁶ Vgl. ebda. S. 324.

¹⁹⁷ Vgl. ebda. S. 331.

¹⁹⁸ Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: Castle Rock News Interview (March 1989). <http://www.stephenking.com/DarkTower/>. [19. 11. 2009]

Leichen gefüllt ist¹⁹⁹. Im Gegensatz dazu erlaubt der Zug Roland und seinem Ka-tet in kürzester Zeit viele Meilen durch ein Land voller Gefahren zurückzulegen, wie dies andernfalls kaum möglich gewesen wäre. Roboter können ebenfalls nützlich oder gefährlich sein, denn während die Wölfe in Band V die Kinder rauben, beschafft der Butler-Roboter (Bnd. VI) den Gefährten Nahrung usw.

Der Fortschritt und mit ihm ein hoher Grad an Zivilisation stellt in diesem Buch also eines der kulturellen Paradoxien dar und kann sowohl positiv als auch negativ verstanden werden. Dieser Widerspruch ist auch Roland, dem Held des Guten, bewusst. Als er nach New York reist, bemerkt er die für ihn unvorstellbare Vertrauensseligkeit und Unaufmerksamkeit der dortigen Bewohner.

They are as they are because they live in the light, the gunslinger thought suddenly. That light of civilization you were taught to adore above all other things. They live in a world which has not moved on.

If this was what people became in such a world, Roland was not sure he didn't prefer the dark. "That was before the world moved on," people said in his own world, and it was always said in tones of bereft sadness ... but it was, perhaps, sadness without thought, without consideration.²⁰⁰

Kings Werk bearbeitet also zu einem großen Teil die kulturelle Paradoxie des Fortschritts, denn in der westlichen Welt herrscht in der heutigen Zeit zwar großer Wohlstand; dieser Wohlstand ist jedoch durch mehrere mögliche zukünftige Ereignisse ständig gefährdet. Kings *Dark Tower* kann gewissermaßen als Darstellung eines gefürchteten über der Welt hängenden Damokles-Schwertes und Ausdruck mythischer Untergangängste gesehen werden, eng damit ist die Vorstellung von Gut und Böse verbunden, die der Autor mit vielen religiösen Symbolen betont. Mit dem ambivalenten Ende, das weder als rein negativ noch als positiv bewertbar ist, bleibt durch den eben nur beinahe identischen Neubeginn wie im ersten Band dennoch die Hoffnung auf eine letzten Endes erfolgreiche Rettung erhalten.

7.2 Das Konzept des „Ka“: Gut und Böse

Ka durchzieht Stephen Kings gesamtes Werk und wird als eine Art Schicksal wahrgenommen. Diesem Schicksal können sich die Protagonisten nicht entziehen. Rolands Welt ist, wie bereits erwähnt, im Rückschritt begriffen und zerfällt langsam. Die Charaktere der Bücher verwenden dafür den Ausdruck: „*The world has moved*

¹⁹⁹ Vgl. Stephen King: *The Dark Tower III: The Waste Land*. New York: Signet 2003.

²⁰⁰ Stephen King: *The Dark Tower II: The Drawing of the Three*. New York: Signet 2003, S. 73.

on.“²⁰¹ In Zusammenhang damit wird auch das Ka als Kreis dargestellt, was wiederum an die Symbolik der Tarotkarten und das Wheel of Fortune erinnert, denn diese werden vor allem auch in *The Drawing of the Three* erwähnt. Ka ist ein recht schwammiger Begriff und umfasst sowohl Konzepte des Schicksals, des Glücks und auch des Karmas. Dementsprechend vielfältig sind auch die Gedanken der Protagonisten über das Ka.

„Her earlier thought, the one she'd heard in her father's voice, recurred to her: If it's ka, it'll come like a wind, and your plans will stand before it no more than a barn before a cyclone.”[...]

„Ka is a wheel, he thought, Or, as Eddie liked to say, whatever went around came around.”²⁰²

Ka, maggot, Roland's old teacher, Cort, might have said; Such is the great wheel, and always turns. Be not in front of it when it does, or you'll be crushed under it, and so make an end to your stupid brains and useless bags of guts and water.²⁰³

Mit dem Konzept des Ka einhergehend ist ein gewisser Glaube an Determinismus, der hier zum Ausdruck gelangt und sich auch in Rolands festem Glauben an seine Bestimmung wiederfindet. Vor dem Ruf des Ka ist niemand sicher, wie sich dies jedoch äußert, ist abhängig davon, welcher Seite (Lebenskraft oder Todeskraft) die betroffenen Charaktere angehören. Um besser zu verstehen, was damit gemeint ist, werden hier Rhea, die Hexe, und Susan, Rolands Geliebte, gegenübergestellt.

In Rolands Welt hat der Mond ja nach Äußerem einen anderen Namen. So heißt er zum Beispiel Kissing Moon, Peddler's Moon, Huntress Moon oder Demon Moon. Bezeichnenderweise ist die Romanze zwischen Roland und Susan auch nach diesem Schema aufgebaut. Unter dem Zeichen des Kissing Moons lernen sie einander kennen, unter dem Licht des Demon Moons stirbt Susan.

Der Kissing Moon steht gewissermaßen für Liebe und Sexualität. Seinem Einfluss kann sich auch die Hexe Rhea nicht entziehen, nur geschieht dies völlig anders als bei Susan.

King schildert folgende Szene in Rheas Hütte:

She took the snake up, crooning to it. As she brought its flat face close to her own, its mouth yawned wider and its hissing became audible. She opened her own mouth; from between her wrinkled grey lips she poked the yellowish, bad-smelling mat of her tongue. Two drops of poison – enough to kill an entire dinner-party, if mixed in the punch – fell on it. She swallowed, feeling her mouth and throat and chest burn, as if with strong liquor. [...] Her eyes ran sticky water down the trenches time had drawn in her cheeks. Then she blew out a breath and the room steadied. The voices faded.

²⁰¹ King *The Dark Tower I - VII* 2003, 2004.

²⁰² King IV 2003, S. 70.

²⁰³ Ebda. S. XXIIIf.

She kissed Ermot between his lidless eyes (*time o'the Kissing Moon, all right, she thought*) and then set him aside.²⁰⁴

In der gleichen Nacht muss Susan Rhea besuchen, um ihre Jungfräulichkeit zu beweisen. Rhea berührt sie dabei an ihren Intimstellen und beginnt auch, sie dabei mit ihren Fingern zu befriedigen. Dies empfindet Susan als extrem abstoßend. Diese sexuelle Szene zwischen einer alten Hexe und ihrer Schlange und nachher zwischen derselben und einem jungen unschuldigen Mädchen stehen in krassem Gegensatz zur späteren Szene derselben Nacht zwischen Roland, der unter dem Namen Will Dearborn unterwegs ist, und Susan. Die Geschichte bewegt sich hier klar zwischen dem Spannungsverhältnis von Gutem und Bösem, was sich auch an Adjektiven wie schön/hässlich, unschuldig/verdorben und alt/jung festmachen lässt.

„We were well met“ weren't we? he asked.

She stepped forward and before she could let herself think of what she was doing, she put her hands on his shoulders, stood on her toes, and kissed him on the mouth. The kiss was brief but not sisterly. “Aye, very well met, Will.“ But when he moved toward her (as thoughtlessly as a flower turning its face, to follow the sun), wishing to repeat the experience, she pushed him back a step, gently but firmly. [...] Susan [...] went her way, feeling happy and unhappy at the same time. Yet – and this was perhaps the most important thing – she no longer felt soiled. When she had touched the boy's lips, Rhea's touch seemed to have left her skin.²⁰⁵

Rhea wird als Gestalt, verdorben in allen Facetten, dargestellt. So sieht Susan beispielsweise das Gesicht der Hexe im Licht der Zauberkerle so, wie es wahrscheinlich ausgesehen hat, als sie noch jünger war.

She brought out a box and opened its lid, which was already ajar. Her face was flooded with soft pink radiance, and Susan gasped. For one moment it was the face of a young girl – but one filled with cruelty as well as youth, the face of a self-willed child determined to learn all the wrong things for all the wrong reasons.²⁰⁶

Umgekehrt wie bei Susan, deren äußere Schönheit ihrer inneren entspricht, ist auch Rheas Hässlichkeit ein Kennzeichen für ihr böses Wesen. Diese Verdorbenheit macht sie zur Komplizin des Scharlachroten Königs und zu einem Teil der Todeskräfte. Dies wird beispielsweise durch ihre Sicht auf den Mond betont. „*The ordinary fools below saw a different face or set of faces in each full moon, but the hag new there was only*

²⁰⁴ King IV 2003, S. 121.

²⁰⁵ Ebda. S. 166.

²⁰⁶ Ebda. S. 133.

one – the face of the Demon. The face of death.”²⁰⁷ Ka ist dabei jedoch immer der ausschlaggebende Faktor; Hätte Susan dem Bürgermeister von Hembry nicht ihre Einwilligung zu ihrer Verbindung gegeben, wäre sie nicht zu Rhea gegangen und hätte Roland nicht unter diesen Umständen, alleine in der Vollmondnacht, kennenlernen können. Das Versprechen an den Bürgermeister in Kombination mit ihrer Missachtung gesellschaftlicher Regeln bezüglich der Unberührtheit bis zur Hochzeitsnacht führt dann letztendlich zu ihrem Tod.

Diese Kohärenz von äußerer Erscheinung und inneren Werten wie bei Rhea und Susan ist kein Einzelfall. Susans Tante, Cordelia, wird blutlos und als bittere alte Jungfer beschrieben, die Susan für ihr eigenes freudloses Leben verantwortlich macht. Unter diesem Vorwand schreckt sie nicht zurück, ihre Nichte an den Bürgermeister zu verkaufen²⁰⁸. Die Big Coffin Hunter, gegen die Roland gemeinsam mit seinen Gefährten aus der Jugendzeit, Cuthbert und Alain, kämpft, sind das genaue Gegenteil der drei. Während diese als jung und edel beschrieben werden, werden die Coffin Hunter nicht nur äußerlich als gegensätzlich beschrieben.

His large, red-rimmed eyes looked sad on first glance. A second, closer look showed them only to be watery. Of emotion they were as dead as the eyes of The Romp. He turned up the Ace of Wands. No place for it. “Pah, you bugger,” he said in an odd, reedy voice. It quavered, as well, like the voice of a man on the verge of tears. It fit perfectly with his damp and red-rimmed eyes.²⁰⁹

Diese Unterstreichung innerer Verderbtheit durch Hässlichkeit findet beim Crimson King seinen Höhepunkt, denn er hat einen Spinnenkörper und ein scharlachrotes Auge auf seiner Stirn, das zugleich sein Zeichen ist. Auch hierin lässt sich die Verbindung zu biblischem Gedankengut feststellen, denn die Verbindung zwischen äußerer Hässlichkeit und innerer Verderbtheit wird auch hier strapaziert, findet sich beispielsweise vor allem auch in Märchen usw. Dies geschieht durch die Gegenüberstellung des himmlischen Jerusalems und den göttlichen Kämpfern im Gegensatz zu deren hässlichen und grotesken Widersachern.²¹⁰

²⁰⁷ King IV 2003, S. 123.

²⁰⁸ Vgl. ebda. 2003.

²⁰⁹ Ebda. S. 180.

²¹⁰ Vgl. Kaiser 1991, S. 18.

7.3 Lebenskraft ↔ Todeskraft in *A Song of Ice and Fire*: Eis und Feuer

“Once Melisandre’s footsteps faded away, the only sound was the scrabbling of rats. Ice and fire, he thought. Black and white. Dark and light.”²¹¹

Auch in George R. R. Martins Welt geht es um das Spannungsverhältnis der Kräfte Lebens- und Todeskraft. Westeros ist ständigen Bedrohungen ausgesetzt. Häufiger Königswechsel, Abspaltung einzelner Länder, Verrat und Zerfall sind aktuelle Ereignisse in dieser Welt. Allen diesen Bedrohungen voran geht die Gefahr durch den nahenden Winter und dem damit verbundenen Eindringen der Eiszombies im Norden jenseits der großen Mauer. Der Winter, der hier mehrere Jahre andauern kann, stellt gewissermaßen eine Art Weltuntergang dar, denn sollte dieser über das Land hereinbrechen, könnten besagte Zombies auch jenseits der Mauer existieren.

Der Titel *Song of Ice and Fire* symbolisiert bereits den Konflikt zwischen zwei Kräften. Die Bedrohung durch die „Others“, die aus der Kälte kommen, ist auch die erste, von der der Leser erfährt, denn George Martin verwendet bei seiner Serie einen direkten Einstieg, um den Leser gleich zu Beginn mit der Gefahr, die aus dem Norden kommt, vertraut zu machen. Eine Expedition der Nachtwache ist von der Mauer ausgeschickt worden, um Vermisste einer früheren Aufklärungsmission jenseits der Mauer zu finden. Geleitet von einem jungen und unerfahrenen Lord fallen alle Männer jedoch den gleichen Wesen wie auch die Mitglieder der vorangegangenen Expedition, den so genannten „Anderen“, zum Opfer. Dies bedeutet, dass zu Beginn einzig der Leser von der realen Bedrohung durch die sonst nur für Märchen gehaltenen Wesen weiß.

Royce’s body lay facedown in the snow, one arm outflung. [...] He [Will] found what was left of the sword a few feet away, the end splintered and twisted like a tree struck by lightning. [...] The broken sword would be his proof. Gared would know what to make of it, and if not him, then surely that old bear Mormont or Maester Aemon. [...] Will rose. Ser Waymar Royce stood over him. [...] The right eye was open. The pupil burned blue. It saw. The broken sword fell from nerveless fingers. [...] Long, elegant hands brushed his cheek, then tightened around his throat. They were gloved in the finest moleskin and sticky with blood, yet the touch was icy cold.²¹²

Die zerstörerische Kraft der Kälte ist also bereits zu Beginn ein die Bücher durchdringendes Thema. Südlich der Mauer existiert jedoch auch eine Sekte des Feuers, die dem Gott des Lichts dient und ihren Glauben aus einem fernen Land nach Westeros

²¹¹ George R. R. Martin: *A Song of Ice and Fire III: A Storm of Swords*. New York: Bantam 2005, S.349f.

²¹² George R. R. Martin: *A Song of Ice and Fire I: A Game of Thrones*. New York: Bantam 2005, S. 11.

gebracht hat. Auch ihnen ist die Fähigkeit gegeben, Tote zum Leben zu erwecken. Diese Untoten unterscheiden sich jedoch von ersteren darin, dass sie nicht alles Lebende töten wollen.

So when his [Lord Berics] poor torn chest stopped moving, I gave him the good god's own kiss to send him on the way. I filled my mouth with fire and breathed the flames inside him, down his throat to lungs and heart and soul. The *last kiss* it is called, and many a time I saw the old priests bestow it on the Lord's servants as they died. I had given it a time or two myself, as all priests must. But never before had I felt a dead man shudder as the fire filled him, nor seen his eyes come open. It was not me who raised him, my lady. It was the Lord. R'hllor is not done with him yet. Life is warmth, and warmth is fire, and fire is God's and God's alone."²¹³

Der Ritter, der hier vom Gott R'hllor durch die Flammen seines Priesters wieder ins Leben zurückgerufen worden ist, kämpft als eine Art Robin Hood für das Volk, das am meisten unter den Kriegen zu leiden hat. Die konsumierende und ebenfalls zerstörerische Kraft des Feuers wird dabei jedoch nicht außer Acht gelassen, weshalb das Feuer der Kraft des Eises zwar gegenübersteht, aber andererseits jedoch auch nicht als rein positiv zu betrachten ist. „*'Fire consumes.'* Lord Beric stood behind them, and there was something in his voice that silenced Thoros at once. *'It consumes, and when it is done there is nothing left. Nothing.'*“²¹⁴

Neben Thoros, dem Priester, der mit den Gesetzlosen gemeinsam die Schwachen beschützt, gibt es noch eine zweite Dienerin des Gottes R'hllor in Westeros. Melisandre ist die rote Priesterin an der Seite von Stannis Baratheon, die sich einer gewissen nahenden jedoch noch relativ unbestimmten Bedrohung durchaus bewusst ist. Die Angst vor dem Weltuntergang ist auch hier besonders stark präsent. Eis und damit der Winter, der Tod und das Chaos des Nordens stehen im Gegensatz zu Feuer, zur Wärme des Lebens und zur Zivilisation des Südens.

“[...] The one whose name may not be spoken is marshalling his power, Davos Seaworth, a power [...] evil and strong beyond measure. Soon comes the cold, and the night that never ends. [...] Unless true men find the courage to fight it. Men whose hearts are fire.” [...] „It means that the battle is begun,“ said Melisandre. “The sand is running through the glass more quickly now, and man's hour on earth is almost done. We must act boldly, or all hope is lost.”²¹⁵

Die Mauer stellt die Grenze zwischen dem Königreich und dem hohen Norden dar und die auf ihr lebenden Brüder der Nachtwache sollen das Land vor allen Bedrohungen aus

²¹³ Martin III 2005. S. 537.

²¹⁴ Ebda. S. 591.

²¹⁵ Ebda. S. 500.

dieser Richtung beschützen. Die Mauer symbolisiert (darauf wird in einem der nächsten Kapitel noch genauer eingegangen) gewissermaßen das Ende der zivilisierten Welt, denn jenseits der Grenzen des Königsreichs herrschen andere Gesetze. *“The Wall stretched east and west as far as the eye could see, so huge that it shrunk the timbered keeps and stone towers of the castle to insignificance. It was the end of the world.”*²¹⁶

Obwohl bereits zu Beginn der Bücher eine Bedrohung durch die „Anderen“ deutlich wird, herrscht innerhalb von Westeros im ersten Band noch Frieden zwischen den verschiedenen Adelshäusern. Diese Situation hält jedoch nicht lange an und während der Bücher verschlimmert sich die Lage des Königreichs zusehends, denn das Land wird von Kriegen verwüstet – vier verschiedene Könige (Stannis Baratheon, Renly Baratheon, Joffrey Baratheon/Lannister und Robb Stark) kämpfen um die Vorherrschaft, denn nach dem Tod des Königs Robert Baratheon erheben diese vier Anspruch auf den Thron. Auch nach dem Tod einiger dieser Thronanwärter verbessert sich die Lage nur gering, denn es kommen nun neue Bedrohungen auf Westeros zu (nahende Hungersnot, mögliche Krönung der Schwester von Tommen und Joffrey, was die Abspaltung einer weiteren Provinz bedeuten würde etc.).

Zusätzlich wird das Land von den „Anderen“ und von den sogenannten Wildlingen bedroht, die aus dem Norden kommen und versuchen, die Mauer zu bezwingen. Ein hereinbrechender Winter nach einem das Land auslaugendem Krieg droht das Land noch stärker zu verwüsten und jeden Widerstand schon im Voraus gegen diese noch massivere Bedrohung und noch weitgehend unbekannte Gefahr durch die Anderen zum Erliegen zu bringen.

„The war,“ she affirmed. „There are two, Onion Knight. Not seven, not one, not a hundred or a thousand. Two! Do you think I crossed half the world to put yet another vain king on yet another empty throne? The war has been waged since time began, and before it is done, all men must choose where they will stand. On one side is R’hllor, the Lord of Light, the Heart of Fire, the God of Flame and Shadow. Against him stands the Great Other whose name may not be spoken, the Lord of Darkness, the Soul of Ice, the God of Night and Terror. Ours is not a choice between Baratheon and Lannister, between Greyjoy and Stark. It is death we choose, or life. Darkness, or light.”²¹⁷

Ähnlich wie in der christlichen Apokalypse stellt dieser Kampf den immerwährenden Streit zwischen den beiden Kräften Gut und Böse bzw. zwischen Lebens- und

²¹⁶ George R. R. Martin: *A Song of Ice and Fire II: A Clash of Kings*. New York: Bantam 1996, S. 97

²¹⁷ Martin III 2005, S. 348.

Todeskraft dar. Melisandre erwartet nun die Entscheidungsschlacht zwischen diesen beiden Seiten; die Kriege zwischen den verschiedenen Königsanwärtern sind im Vergleich dazu weniger wichtig, tragen aber maßgeblich dazu bei, Westeros für die drohende Gefahr zu schwächen.

Wie auch bei Stephen King gibt es in den Büchern die beständige Hoffnung auf Erneuerung. Auch wenn die Nachtwache, die das Schild von Westeros gegen Bedrohungen aus dem Norden darstellt, schwere Verluste durch die Wildlinge und die „Anderen“ hinnehmen musste, ist sie nicht ausgelöscht worden und König Stannis unterstützt seit Band IV ihren Kampf gegen die Anderen. Das Geschlecht der Starks, das ebenfalls eine Schutzfunktion für das Gebiet im Norden hat, wurde zwar verkleinert, existiert verstreut aber ebenfalls noch. Königin Daenerys Targaryen, die rechtmäßige Erbin des Reiches, Mutter von drei Drachen und Sklavenbefreierin könnte das Land wieder unter sich vereinen und mit dem Feuer ihrer Wappentiere gegen die drohende Gefahr aus dem Norden ankämpfen.

She [Daenerys] trotted, then cantered, then broke into a gallop, her braid streaming behind. The freed slaves parted for her. “Mother”, they called from a hundred throats, a thousand, ten thousand. ”Mother,” they sang, their fingers brushing her legs as she flew by. “Mother. Mother, Mother!”²¹⁸

Daenerys stellt die Figur der gerechten Mutter dar, die das Land beschützen möchte und versuchen wird, Westeros unter sich zu befrieden und zu vereinen. Sie hat auch – im Vergleich zu den anderen Thronanwärtern – den einzig wirklich legitimen Anspruch auf den Eisernen Thron. *”I want to make my kingdom beautiful, to fill it with fat men and pretty maids and laughing children. I want my people to smile when they see me ride by [...].”*²¹⁹ Ob sie diese Hoffnung erfüllen kann, wird sich jedoch erst in den anschließenden Büchern zeigen, denn auch ihre Handlungen haben nicht immer positive Folgen. Durch die Befreiung der Sklaven haben diese nicht mehr den Status von Besitz, müssen aber aufgrund des Überangebots an menschlicher Arbeitskraft für einen Hungerslohn arbeiten, der sie kaum ernährt, sodass das Leben der Exsklaven noch schwerer wird als davor. Trotzdem stellt Daenerys die größte Hoffnung für das

²¹⁸ Martin III 2005, S. 589.

²¹⁹ Martin II 2005, S. 428.

Königreich dar, denn sie versucht Fehler wieder auszubügeln und Missstände zu beseitigen, wo sie entstehen.²²⁰

7.4 Das Inzesttabu als Wurzel der weltlichen Konflikte

Die Bedrohungen für Westeros sind dreierlei Natur – erstens bestehen sie mit dem Winter aus einer gewissermaßen natürlichen, zweitens aus einer fantastischen Komponente durch die Untoten aus dem Eis und ihrem dunklen Anführer (dieser ist bis jetzt nur in Form von Andeutungen in der Geschichte vorgekommen) und drittens aus der von den Menschen selbst verursachten Bedrohung durch die Kriege und die dadurch verwüstete Ernte und Landschaft. Die Wurzel ebendieser Kriege bzw. weltlichen Konflikte ist jedoch zu einem Großteil das Inzestvergehen des Zwillingspaars Jaime und Cersei Lannister. Eddard Stark und vor ihm der ermordete Jon Arryn sind dahinter gekommen, dass keines der Kinder Cerseis von ihrem rechtmäßigen Ehemann, Robert Baratheon, abstammt, sondern gemeinsam mit ihrem Bruder Jaime gezeugt worden sind. Lord Eddard stirbt, als er dies aufdecken will, was dazu führt, dass sich der Norden, geführt von seinem ältesten Sohn, gegen die Lannisters erhebt. Stannis, der ältere der zwei Brüder Roberts, erfährt ebenfalls von diesem Inzest und sieht sich in Folge dessen um seine Nachfolge betrogen, weshalb er ebenfalls zu den Waffen ruft, um sein Recht einzufordern. Sein jüngerer Bruder Renly hat nicht den gleichen Nachfolgeanspruch wie Stannis, greift aber nun auch zu den Waffen, um selbst König an Stelle seines Bruders zu werden. Balon Greyjoy sieht den Norden ungeschützt (Robb Stark ist mit seinen Truppen in den Süden gezogen) und verwüstet nun dort die Küsten und krönt sich selber zum König.

Der Inzest stellt auch in dieser Serie einen schrecklichen Frevel dar (aus dem Inzest entsteht bei *Dark Tower* das Spinnenungeheuer Mordred Deschain), obwohl die Männer des Herrscherhauses Targaryen zur Erhaltung der Blutlinie des Drachens oftmals ihre Schwestern geheiratet haben. Dies scheint jedoch ein Brauch zu sein, der ausschließlich diesem Haus, das über den anderen steht, gestattet ist.

If the boy [Joffrey] was truly Jaime's seed, Robert would have put him to death along with his mother, and few would have condemned him. Bastards were common enough, but incest was a monstrous sin to both old gods and new, and the children of such wickedness were named abominations in sept and godswood alike. The dragon kings had wed brother to sister, but they

²²⁰ Vgl. George R. R. Martin: *A Song of Ice and Fire IV: A Feast for Crows*. London: Voyager, 2005.

were the blood of old Valyria where such practices had been common, and like their dragons the Targaryens answered to neither gods nor men.²²¹

Das Inzesttabu ist sehr alt und kann mit einigen wenigen Ausnahmen als universal betrachtet werden. In der Literatur fand es immer wieder rege Aufnahme, sei dies nun als Mutter-Sohn-, Vater-Tochter-, Stiefmutter-Stiefsohn-, Stiefvater-Stieftochter- oder Geschwisterinzest. Der bewusst begangene Inzest stellt die weit größere Sünde als der unbewusst begangene dar, wobei jedoch auch die zweite Variante oft einen Fluch für das ihn begangene Geschlecht bedeutet. Andererseits wirkt dem Inzesttabu der Wunsch der Reinheit eines Geschlechts entgegen, weshalb in manchen Dynastien (Pharaonen etc.) die Ehe von nahen Verwandten sogar erwünscht war. Der Inzest spiegelt und verstärkt jedoch oft auch die negativen Eigenschaften derer, die ihn ausübenden und verführt in der Literatur in manchen Fällen sogar zu Mord.²²² Dies geschieht auch bei George R. R. Martin. Cersei hasst ihren Ehemann Robert Baratheon und hat seit ihrer Kindheit eine innige Beziehung zu ihrem Zwillingsbruder Jaime. Listig umgeht sie den Geschlechtsverkehr mit ihrem legitimen und meist fast besinnungslos betrunkenen Mann und treibt alle Babys ab, die doch aus dieser Verbindung entstanden sein könnten. Die Kinder, die sie gemeinsam mit ihrem Bruder zeugt, gibt sie (denn niemand darf von diesem Inzest wissen) als die legitimen Erben Robert Baratheons aus. Als Eddard Stark jedoch dahinter kommt, wer der tatsächliche Vater ihrer Kinder ist, wird er von ihr des Hochverrats angeklagt und geköpft. Zeitgleich sorgt Cersei dafür, dass ihr Ehemann auf der Jagd einen vielfach stärkeren Wein bekommt, als er dies gewohnt ist, was darin resultiert, dass er – schnell betrunken – einem Keiler zum Opfer fällt. Um den Thron für sich zu gewinnen oder den Vater zu rächen, erheben sich in Folge des Königstodes dann gleich mehrere Adelshäuser.

Auch wenn bei George R. R. Martin die Parteien (abgesehen von den Others) zwischen Gut und Böse nicht so scharf getrennt sind, wie dies bei Stephen King der Fall ist, geht die Tendenz doch in Richtung einer Unterscheidung zwischen den ehrenvollen Starks im Gegensatz zu den betrügerischen Lannisters. Während nun die Starks als Wächter des Nordens für Wahrheit und Ehre stehen, begehen die Lannisters (bestehend aus Lord Tywin, seinen drei Kindern, Cersei, Jaime und Tyrion und der Kinder Cerseis) viele

²²¹ Martin II 2005, S. 497f.

²²² Vgl. Elisabeth Frenzel: *Motive der Weltliteratur: Ein Lexikon Dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. Stuttgart: Kröner 1999, S.399 – 419.

Frevel. Im den Büchern vorangehenden Kampf Robert Baratheons gegen den verrückten König Aerys Targaryen um den Eisernen Thron befiehlt Tywin Lannister beispielsweise seinen Rittern, die wehrlose Prinzessin mit ihren zwei Kindern zu töten, weil die Lannisters sich erst sehr spät Robert angeschlossen haben und nun einen Beweis ihrer Ergebenheit erbringen wollen. Eddard Stark bezeichnet dies als frevelhaften Mord; er wird von Robert aber ignoriert.

Jaime Lannister, der ein Bruder der Königsgarde ist, ermordet selbst den König, was ihm im gesamten Königreich den Namen Kingslayer einträgt. König Aerys war zwar verrückt und grausam, Jaime Lannister – selbst zur Entscheidung zwischen seinem Geburtshaus und seinem König gezwungen – wird hier jedoch zum Eidbrecher.

Jaime reached for the flagon to refill his cup. "So many vows ... they make you swear and swear. Defend the king. Obey the king. Keep his secrets. Do his bidding. Your life for his. But obey your father. Love your sister. Protect the innocent. Defend the weak. Respect the gods. Obey the laws. It's too much. No matter what you do, you're forsaking one vow or the other."²²³

Jamie Lannisters Figur ist jedoch sehr ambivalent, denn durch seinen Königsmord rettet er gleichzeitig die Stadt, die der verrückte König mit in den Untergang reißen wollte.²²⁴

Er zögert wiederum jedoch nicht, ein unschuldiges Kind, Bran, vom Turm zu stürzen als dieses ihn zufällig beim Inzest mit seiner Schwester überrascht. Er ist es aber auch, der Lady Catelyn Stark schwört, ihre Töchter im Tausch gegen seine Freilassung zurückzubringen und schenkt Brienne von Tarth, die Catelyn Stark ihre Treue geschworen hat, zu diesem Zweck ein wertvolles Schwert, das er Oathkeeper tauft.²²⁵

Neben dem begangenen Inzestfrevel wird Cersei außerdem ebenfalls zur Königsmörderin; der Mord geschieht jedoch um einiges subtiler, sodass ihr diesen niemand nachweisen kann.

Die Taten, die die Lannisters begehen, sind zwar unmoralisch, jede einzelne von ihnen hat jedoch einen plausiblen Grund: Tywin Lannister will, als er den Befehl zur Ermordung der Prinzessin und ihrer Kinder gibt, seine Familie schützen, Jaime wählt seine Familie über seine Ehre und rettet die Stadt, als er seinen König ermordet und Cersei will ihre illegitimen Kinder beschützen, bevor Eddard Stark den Inzest öffentlich machen und König Robert Baratheon davon berichten kann. Dies bedeutet, dass ihre Taten zwar im Buch als frevelhaft dargestellt werden, jedoch nachvollziehbar bleiben.

²²³ Martin II 2005, S. 796.

²²⁴ Vgl. Martin III 2005, S. 507.

²²⁵ Vgl. ebda. S. 1008.

Die Entscheidung, was gut und was böse ist, hängt im Buch auch sehr oft damit zusammen, auf welcher Seite die Protagonisten stehen. Sogar der Inzest zwischen Cersei und Jaime wird als schon von der Geburt her begründet dargestellt.

“Your brother?” Ned said. “Or your lover?” “Both.” She did not flinch from the truth. “Since we were children together. And why not? The Targaryens wed brother to sister for three hundred years, to keep the bloodlines pure. And Jaime and I are more than brother and sister. We are one person in two bodies. We shared a womb together. He came into this world holding my foot, our old maester said. When he is in me, I feel ... whole.”²²⁶

Tyrion Lannister stellt gewissermaßen eine Ausnahme dieser Familie dar, denn er beweist seinen Mut und seine Ehrbarkeit in Schlachten, löst seine Versprechen ein und wird trotzdem aufgrund seines Aussehens gehasst und sogar des Mordes an seinem Neffen verdächtigt. Im Gegensatz zu Tywin, Jaime und Cersei, die alle sehr gut aussehen, ist Tyrion ein missgestalteter Zwerg mit zwei verschiedenfarbigen Augen. Durch eine Kriegsverletzung hat er außerdem die halbe Nase verloren. Wegen seiner Hässlichkeit wird ihm eine teuflische Natur zugeschrieben, die er jedoch eigentlich nicht hat.

“They hate my family, is that what you are telling me?” “Aye ... and will turn on them, if the chance comes.” “Me [Tyrion] as well?” [...] Bywater’s deep-set eyes met the dwarf’s mismatched ones, and did not blink. “You most of all, my lord.” “*Most of all?*” The injustice was like to choke him. “It was Joffrey who told them to eat their dead, Joffrey who set the dog on them. How could they blame me?”²²⁷

Nachdem er unrechter Weise des Mords an Joffrey beschuldigt wird, tötet er auf der Flucht seinen Vater, der ihn nie geliebt und ihn sein ganzes Leben als persönliche Beleidigung empfunden hat. Dieser Vaternord, der eigentlich ebenfalls einen kulturellen Frevel darstellt, wird auch hier wieder in der moralischen Beurteilung schwierig, denn dieser ist durch die von seinem Vater erfahrene lebenslange Geringschätzung und die von diesem zugefügten emotionalen Wunden erklärbar.

“You [Tyrion] who killed your mother to come into the world? You are an ill-made, devious, disobedient, spiteful little creature full of envy, lust, and low cunning. Men’s laws give you the right to bear my name and display my colors, since I cannot prove that you are not mine. To teach me humility, the gods have condemned me to watch you waddle about wearing that proud lion that was my father’s sigil and his father’s sigil before him.[...]”²²⁸

²²⁶ Martin I 2005, S. 485.

²²⁷ Martin II 2005, S. 601.

²²⁸ Martin III 2005, S. 65.

Die meisten Charaktere, die George Martin zeichnet, agieren auf die eine oder andere Art unmoralisch, obwohl dies bei den Starks noch am wenigsten der Fall ist. George Martin bietet jedoch eine weitere Sichtweise als Grund für den Tod des Königs und das daraus resultierende Chaos an – nämlich das ehrbare Verhalten von Eddard Stark. Dieser erzählt der Königin aus Mitleid von der Entdeckung des von ihr begangenen Inzests, was ihr aber die Möglichkeit bietet, den Spieß noch umzudrehen.

He [Varys] sighed. For fifteen years I protected him [König Robert Baratheon] from his enemies, but I could not protect him from his friends. What strange fit of madness led you to tell the queen that you had learned the truth of Joffrey's birth?" "The madness of mercy," Ned admitted. "Ah," said Varys. "To be sure. You are an honest and honorable man, Lord Eddard. Ofttimes I forget that. I have met so few of them in my life." He glanced around the cell. "When I see what honesty and honor have won you, I understand why. [...] It was not wine that killed the king. It was your mercy."²²⁹

Auch bei George Martin haben wir also den Kampf zwischen moralischem und unmoralischem Handeln, wobei die Grenze zwischen den beiden Seiten sehr selten eindeutig zu ziehen ist. Obwohl das Geschlecht der Starks eher moralisch und die Lannisters eher als unmoralisch gelten, sind auch die Helden bei George Martin nie ohne Makel. Trotzdem (oder vielleicht gerade deshalb) stellt die Frage der Moral eines der zentralen Themen dieses Buches dar. Auch der neue Gott des Lichtes, der für seine Anhänger die gute Seite und das Leben symbolisiert, setzt klare moralische Richtlinien, wie dies Davos, Stannis' treuer Gefolgsmann, aus dem Mund der Roten Priesterin Melisandre erfährt.

"A grey man," she said. "Neither white nor black, but partaking of both. Is that what you are, Ser Davos?" "What if I am? It seems to me that most men are grey." "If half of an onion is black with rot, it is a rotten onion. A man is good, or he is evil."²³⁰

Aber auch die Moral der Roten Priester ist fragwürdig, denn Melisandre bittet Stannis, R'hllor einen unschuldigen Jungen zu opfern, weil dieser ein Bastard von Robert Baratheon ist, also von einem König abstammt. Mit seinem Blut, so behauptet sie, könnte sie einen Steindrachen zum Leben erwecken, der ein weiteres Bollwerk gegen die Gefahr aus dem Norden darstellen würde.

Stannis ground his teeth again. "I never asked for this crown. Gold is cold and heavy on the head, but so long as I *am* the king, I have a duty ... If I must sacrifice one child to the flames to save a million from the dark ... *Sacrifice* ... is never easy, Davos. Or it is no true sacrifice. [...]"²³¹

²²⁹ Martin I 2005, S. 634.

²³⁰ Martin II 2005, S. 620.

Die Frage, was richtig und was falsch ist, lässt sich bei George Martin selten eindeutig beantworten. Aus dem Spannungsverhältnis dieser beiden Pole zieht er jedoch gleichzeitig sein größtes Potential.

²³¹ Martin III 2005, S. 866.

8 Wir ↔ Andere

„Das Leben ist ebenso sehr eine Nachahmung der Kunst wie umgekehrt.“²³²

In diesem Kapitel wird ausgehend von Lee Drummonds Achse „Wir ↔ Andere“ das Verhältnis von Alterität in beiden Werken untersucht. Initiation scheint vor allem bei Stephen King eine herausragende Rolle in Zusammenhang mit der Unterscheidung zwischen den Charakteren zu spielen und die wichtigsten Punkte zu diesem Thema werden daher in diesem einleitenden Kapitel auch umrissen. Eine gelungene bzw. eine missglückte Initiation scheint vor allem bei King ausschlaggebend dafür zu sein, auf welcher Seite der beiden gegnerischen Kräfte sich die betreffenden Personen wiederfinden. Die Werke der Autoren verarbeiten das Thema der Alterität natürlich auch noch auf andere Weise; bei George Martin beispielsweise spielt die Initiation als ausschlaggebendes Trennungsmerkmal zwischen den Gruppen eine weit geringere Rolle. Andere Unterscheidungen wie zum Beispiel der Gegensatz von tot und lebendig oder eine Differenzierung zwischen Volksgruppen oft in Verbindung mit Fragen der Moral machen einen wichtigeren Eindruck, obwohl auch die Initiation eine Rolle spielt. Bei Stephen King hingegen scheint diese Thematik jedoch das bedeutendste Differenzierungsmerkmal zwischen den gegnerischen Parteien zu sein, weshalb die grundlegenden Merkmale der Initiation auch in diesem Kapitel einführend erklärt werden müssen.

Im allgemeinen versteht man unter Initiation eine Gesamtheit von Riten und mündlichen Unterweisungen, die die grundlegende Änderung des religiösen und gesellschaftlichen Status des Einzuweihenden zum Ziel haben. [...] Am Ende seiner Initiation erfreut sich der Neophyt einer ganz anderen Seinsweise als vor der Initiation: er ist ein *anderer* geworden.²³³

Bei der Analyse der Initiationen der Charaktere wird hier einerseits auf die anthropologischen Modelle von Turner und Eliade zurückgegriffen, andererseits muss betont werden, dass es sich hier um eine literarische Verarbeitung des Themas Initiation handelt. Dies bedeutet, dass das Drei-Phasenschema nach Van Gennep zwar auch verarbeitet wird, es jedoch durchaus zu Abweichungen kommen kann. So kann eine Initiation literarisch neben der sozialen Eingliederung der Initianden beispielsweise

²³² Victor Turner: *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt: Fischer 1995, S. 114.

²³³ Mircea Eliade: *Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiationstypen*. Frankfurt: Insel 1988, S. 11.

sowohl durch intellektuelle Erkenntnis als auch durch Einführung in die Gesellschaft mittels Heirat etc. verarbeitet werden²³⁴.

Das Drei-Phasenschema beinhaltet die Stadien Trennung/Ablösung, Schwellen- oder Liminalitätsphase, in der es für die Initianden keine Statusunterschiede²³⁵ gibt, und drittens die erneute Angliederung, aus der der Initiand mit neuen Kräften und neuer sozialer Position hervorgeht.

In der ersten Phase (der Trennung) verweist symbolisches Verhalten auf die Loslösung eines Einzelnen oder einer Gruppe von einem früheren fixierten Punkt der Sozialstruktur, von einer Reihe kultureller Bedingungen (einem „Zustand“) oder von beidem gleichzeitig. In der mittleren „Schwellenphase“ ist das rituelle Subjekt (der „Passierende“) von Ambiguität gekennzeichnet; es durchschreitet einen kulturellen Bereich, der wenig oder keine Merkmale des vergangenen oder künftigen Zustands aufweist. In der dritten Phase (der Angliederung oder Wiedereingliederung) ist der Übergang vollzogen. Das rituelle Subjekt – ob Individuum oder Kollektiv – befindet sich wieder in einem relativ stabilen Zustand und hat demzufolge anderen gegenüber klar definierte, sozialstrukturbedingte Rechte und Pflichten.²³⁶

Die stärkste Verbindung der Bereiche Kunst und Initiation sieht Turner beim Theater und hier wiederum bei der Tragödie, denn, so argumentiert er, die Ausgangssituation ist in beiden Fällen ein Konflikt und das Vorherrschen der dramatischen Situation²³⁷. Auch Eliade bemerkt im europäischen Raum Überbleibsel der Initiationsstruktur, die sich jedoch nicht in Form von Riten erhalten haben, sondern in Bräuchen und in literarischen Motiven²³⁸. Als weiteren wichtigen Punkt bei Initiationen betont Eliade den metaphorischen Tod der Initianden:

Die meisten Initiationsprüfungen enthalten in mehr oder weniger erkennbarer Form einen rituellen Tod, dem eine Auferstehung oder eine Wiedergeburt folgt. [...] Der Initiationstod ist für den „Anfang“ des geistigen Lebens unerlässlich. Seine Funktion muß im Hinblick auf das verstanden werden, was er vorbereitet: die Geburt einer neuen Seinsweise.²³⁹

Für die fantastische Literatur bedeutet die Verarbeitung von Initiation jedoch auch – wie später klar werden wird –, dass metaphorisch Gemeintes direkt umgesetzt werden kann. So kann beispielsweise der Initiand, der während des Übergangsrituals symbolisch stirbt

²³⁴ Vgl. Stefanie Winther: *Weibliche Initiation in den Romanen von Virginia Woolf und Doris Lessing*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2005, S. 27.

²³⁵ Vgl. Victor Turner: *Das Ritual: Struktur und Anti-Struktur*. Frankfurt: Campus 1969, S. 96f.

²³⁶ Turner 1969, S. 95.

²³⁷ Vgl. ebda. S. 191.

²³⁸ Vgl. Eliade 1988, S. 113 u. 221.

²³⁹ Ebda. S. 14 u. 16.

und durch veränderten Status sozusagen in einer neuen Welt wiedergeboren wird²⁴⁰, hier tatsächlich sterben und in eine neue Welt eintreten.

Um jedoch mehrere Aspekte zu beleuchten, wird ebenfalls versucht, die auch hier auftretenden Unterschiede zwischen männlicher und weiblicher Initiation herauszuarbeiten. Während die männliche Initiation im Normalfall eine geistige ist, bezieht sich die weibliche oft auf die körperlichen Veränderungen, die Mädchen durchmachen (Beginn der Menstruation)²⁴¹. Auch in literarischen Verarbeitungen wird häufig diesem Schema gefolgt, denn der junge Mann verlässt in der Regel sein Elternhaus, um Abenteuer zu erleben, während das Mädchen sich nach ihrem sexuellen Erwachen auf die Suche nach einem Ehemann begibt. Auf der anderen Seite endet die weibliche Initiation oftmals auch mit dem Tod oder der gesellschaftlichen Isolation der Protagonistin. Während in der Literatur also der männliche Held die Stadien Aufbruch/Trennung, Prüfung(en) und Rückkehr/Eingliederung durchmacht, befindet sich die Frau durch ihre untergeordnete Stellung oft schon vor Beginn der eigentlichen Initiation am Rand der Gesellschaft in einer isolierten Position (es kommt nicht zu einer Trennung, weil diese bereits stattgefunden hat). Hierauf folgt die Suche der Heldin, die oft durch ein sexuelles Erwachen ausgelöst wird, die einerseits mit einer Heirat oder andererseits jedoch mit der endgültigen Separation der Heldin von der Gesellschaft oder ihrem Tod endet.²⁴²

Während bei der Analyse dieser Achse bei Stephen King in erster Linie die Initiationsthematik im Vordergrund stehen wird, spielt diese im Gegensatz dazu bei George R. R. Martin eine Nebenrolle. Bei beiden Autoren wird jedoch auch die Verbindung zu moralischen Aspekten als Trennungsmerkmal zwischen den opponierenden Seiten erkennbar, die ebenfalls ausschlaggebend für die Unterscheidung zwischen den Charakteren zu sein scheinen und bei George Martin vor allem auch bei der Differenzierung zwischen Volksgruppen und zwischen den einzelnen Adelsfamilien hinterfragt werden.

²⁴⁰ Vgl. Panagiota Theodorou: *Übergangsriten in Herman Hesses Erzählen: Eine Studie zu Siddharta sowie Narziß und Goldmund*. München: Iudicum 2008, S. 46.

²⁴¹ Vgl. Eliade 1988, S. 83.

²⁴² Vgl. Winther 2005, S. 2 u. 31ff.

8.1.1 Roland und echte Revolvermänner

*„Roland Deschain was the last of Gilead’s last great band of warriors, for good reason; with his queerly romantic nature, his lack of imagination, and his deadly hands, he had ever been the best of them.“*²⁴³

In diesem Kapitel soll der Versuch gemacht werden, über den Charakter Rolands das Wesen der Revolvermänner zu erklären. Die Initiation Rolands und seiner unterschiedlichen Gefährten spielt in Bezug auf das Verhältnis von „Wir“ und den „Anderen“ eine herausragende Rolle, denn erst durch eine gelungene Initiation erlangen sie den Status von Revolvermännern, qualifizierter Kämpfer gegen das Böse.

Roland ist der letzte Nachkomme eines ehrenvollen Geschlechts; sein Vater ist Oberhaupt seines Heimatgebietes. Der Urahn von ihnen ist Arthur Eld, was stark an den Arthusmythos erinnert, der hier als Inspiration gedient hat. Einer von Rolands wichtigsten Gegenspielern ist der ehemalige Ratgeber seines Vaters, der Magier Walter, der jedoch viele Namen hat. Rolands abtrünniger Sohn trägt den Namen Mordred. Im Gegensatz zu König Arthur ist Rolands Waffe kein Schwert, sondern er trägt zwei Revolver mit Sandelholzgriffen, die vom Vater auf den Sohn übertragen werden. Diese wurden aber aus dem Schwert des Vorfahren gefertigt. Bevor er jedoch das Privileg erhält, die Waffen zu verwenden, muss er erfolgreich seine Initiationsprüfung bestehen.

Wie auch bei Susan erfährt der Leser von Rolands Initiation nur retrospektiv. Er fordert als jüngster Schüler seinen Lehrmeister Cort zum Kampf heraus. Dieser Kampf entscheidet darüber, ob er nach den Jahren des Lernens entweder in die Liga der Gunslinger aufgenommen oder ins Exil geschickt wird. Roland ist in diesem Kampf erfolgreich; als seine Waffe wählt er den Falken David, den er selbst trainiert hat und der bei dem Kampf sein Leben verliert. Die erfolgreiche Initiation und Statusänderung zum Revolvermann wird ausführlich auch im Comic bearbeitet.

Roland ist einerseits das Sinnbild eines Revolverheldens und andererseits ein moderner Ritter, an Stelle eines Schwertes benützt er zwei Revolver. Durch den die Revolvermänner leitenden Moralkodex bekommt die Figur des Revolverheldens jedoch eine starke moralische Komponente, weshalb sie wahrscheinlich in der Übersetzung

²⁴³ King VI 2003, S. 173.

auch nicht so sondern Revolvermänner genannt werden²⁴⁴. Außerdem stammt er, wie bereits erwähnt, aus einer adeligen Familie. Trotzdem hat sein Charakter ausgeprägte Verbindung zu den aus Western bekannten Revolverhelden und Cowboys.

Roland of Gilead unfolded his hands and got slowly to his feet. He stood on what appeared to be nothing, legs apart, his right hand on his hip and his left on the sandalwood grip of his revolver. He stood as he had so many times before in the dusty streets of a hundred forgotten towns, in a score of rocky canyon killing-zones, in unnumbered dark saloons with smells of bitter beer and old fried meals. It was just another showdown in another empty street. [...] That the showdown always came was the central fact of his life and the axle upon which his own *ka* revolved.²⁴⁵

Die Initiation Rolands wird in den Büchern am kürzesten behandelt. Klar wird jedoch, dass Roland durch sein junges Alter und die Wahl seiner Waffe bereits zu Lebzeiten der Hauch des Überirdischen anhaftet. „*Roland's talented fingers did their work, rolling the cylinders of the guns he held and reloading at a full gallop – doing it with a ghastly, supernatural speed – and then beginning to fire again.*”²⁴⁶

Da seine Person einen bzw. zwei bestimmte Archetypen verbinden soll, wird sein Charakter nicht besonders tief gezeichnet, was bedeutet, dass er zwar bestimmte Eigenschaften zugeordnet bekommt, jedoch kein wirklicher Wert auf seine Gefühls- und Gedankenwelt usw. gelegt wird. Stephen King ist sich dessen durchaus bewusst und betont diese Tatsache eher noch, denn außer den im Eingangszitat erwähnten Eigenschaften bleibt Rolands Charakter eher flach.

Lee Drummond schreibt den Hauptdarstellern von Blockbustern ebendiese Eigenschaft zu, und auch bei Helden von Fantasyliteratur zählen mehr Tugenden und Fehler der Protagonisten als ein vielschichtiger Charakter.

[...] supergrosser heroes are not merely characters fleshed out by a script; they are myths in themselves, embodied visions, communicative forms, that provoke immediate thought and feeling in their human audiences. A myth, then, is not necessarily a story composed by someone else and told to you at some particular time; it is a kind of conceptual field, a mental vortex, that envelopes and attracts certain things, people, and actions at certain times [...]. A myth of that sort comes alive [...] whenever the things and people in your life take on, often in the blink of an eye, an uncommon significance that sets off a chain of thoughts, feelings, associations, and you find yourself transported to a virtual world that lacks the signposts and landmarks of daily life.²⁴⁷

²⁴⁴ Vgl. Stephen King: *Der dunkle Turm I - VII*. Heyne 2003, 2004.

²⁴⁵ King IV 2003, S. 4.

²⁴⁶ Ebda. S. 579.

²⁴⁷ Drummond 1996, S. 48.

Was es bedeutet, ein echter Gunslinger zu sein, umfasst mehrere Punkte wie beispielsweise nicht nur die Waffen an seiner Seite zu pflegen, sondern auch die Waffe, die man selber ist, in Schuss zu halten, stets wachsam zu sein, ehrenvoll zu handeln (bzw. „*Don't forget the face of your father*“) und die Fähigkeit, die Dinge so zu sehen, wie sie sind. Außerdem sind echte Revolvermänner auf der Seite des Guten; Schwächere und Unschuldige zu beschützen, gehört daher auch zum Standardrepertoire eines echten Revolvermannes. Sie sind auch bereit, ihr Leben für ihre Aufgabe zu riskieren (Jake opfert sich beispielsweise für den Schriftsteller und wirft sich zwischen ihn und ein Auto²⁴⁸). Als Roland im zweiten Band nach New York reist und dort mit Polizisten konfrontiert ist, erkennt er diese zwar als Gunslinger, ist aber insgesamt sehr von deren Fähigkeiten enttäuscht. Auch wenn zwei unter den Polizisten sind, die seinem Bild eines Revolvermannes mehr entsprechen, ist er von der rücksichtslosen Art ihrer Kollegen gegenüber der Zivilbevölkerung entsetzt.

Roland saw bottles and boxes fly back in a hurricane of shot. A glass case containing time-pieces disintegrated. [...] *The can't know if there are still innocent people in here or not, he thought. They can't know and yet they used a scatter-rifle just the same!*

It was unforgivable. He felt anger and suppressed it. They were gunslingers. Better to believe their brains had been addled by the head-knocking they'd taken than to believe they'd done such a thing knowingly, without care for whom they might hurt or kill. [...] Roland stood in the doorway, oblivious to the appearing sirens. He broke the scatter-rifle, then worked the pump action, ejecting all the fat red cartridges onto Delevan's body. That done, he dropped the gun itself onto Delevan. "You're a dangerous fool who should be sent west," he told the unconscious man. "You have forgotten the face of your father."²⁴⁹

Im krassen Gegensatz zu den edlen Revolvermännern stehen die Anderen – und vor allem gescheiterte Revolvermänner – wie beispielsweise die Coffin Hunters aus Band IV, deren Anführer Eldred Jonas die Prüfung zum Gunslinger nicht geschafft hat und zu seiner Schande verbannt worden ist.

It was a limp Roland's old teacher, Cort, might have recognized, for Cort had seen the blow which caused it. Cort's own father had dealt it with an ironwood club, breaking Eldred Jonas's leg in the yard behind the Great Hall of Gilead before taking the boy's weapon and sending him west, gunless, into exile.

Eventually, the man the boy had become had found a gun, of course; the exiles always did, if they looked hard enough. That such guns could never be quite the same as the big ones with the

²⁴⁸ Vgl. Stephen King: *The Dark Tower VII: The Dark Tower*. London: Hodder & Stoughton 2004, S. 366f.

²⁴⁹ King II 2003, S. 434 u. 436.

sandalwood grips might haunt them for the rest of their lives, but those who needed guns could still find them, even in this world.²⁵⁰

Die Tatsache, dass die Revolver also nicht rechtmäßig erworben worden sind, stempelt die Männer im Gegensatz zu Roland und seinen Gefährten als ehrlos und unmoralisch ab, wobei hier auch gleichzeitig eine Verbindung zu den Waffen gezogen wird, die als minderwertig beschrieben werden. Den bösen Gegenspielern – auch wenn ihnen eine gewisse Ansehnlichkeit abgeht – mangelt es jedoch nicht an Intelligenz. Eldred Jonas ist den drei Neuankömmlingen in Hembry beispielsweise schon nach der ersten Begegnung äußerst misstrauisch gegenüber eingestellt²⁵¹.

Um die Grausamkeit der Big Coffin Hunters im krassen Gegensatz zu den Werten echter Revolvermännern zu veranschaulichen, beschreibt Stephen King auch kulturell negativ Konnotiertes, wie beispielsweise grundlose und beiläufig ausgeführte Tierquälerei²⁵² oder die Misshandlung Schwächerer. Dies bedeutet durchaus nicht, dass die Anhänger des bösen Königs leicht zu besiegen wären, denn sie stehen in ihren Fähigkeiten echten Gunslingern oftmals nicht nach. Der Unterschied liegt jedoch vor allem darin begründet, wie sie diese Fertigkeiten einsetzen.

“See there. Look at what you got on my boots.”

Sheemie looked up at him, grinning and terrified.

Stanley Ruiz decided he couldn't let this happen without at least trying to stop it. [...] “Sai Depape,” he said, taking a step forward and speaking in a low, respectful tone. “I'm very sorry about that. I'll be happy to buy your drinks for the rest of the evening if we can just forget this regrettable-“

Depape's movement was a blur almost too fast to see, but that wasn't what amazed the people who were in the Rest that night; they would have expected a man running with Jonas to be fast. What amazed them was the fact that he never looked around to see his target. He located Stanley Ruiz by his voice alone. Depape drew his gun and swept it to the right in a rising arc. It struck Stanley Ruiz dead in the mouth, mashing his lips and shattering three of his teeth.²⁵³

Sheemie, der mit verminderter Intelligenz auf die Welt gekommen ist, hat aus Versehen die Schuhe eines Mitglieds der Coffin Hunter nass gespritzt. Nicht nur er muss dafür büßen, auch Stanley Ruiz, der keinerlei Beteiligung an dem Unfall hat, wird rücksichtslos bestraft. Im Gegensatz dazu kämpfen Roland und seine Gefährten ihrem Kodex gemäß dafür, Schwächere zu beschützen. Cuthbert und Alain kommen zufällig

²⁵⁰ King IV 2003, S. 186.

²⁵¹ Vgl. ebda. S. 182f.

²⁵² Ebda. S. 182.

²⁵³ King IV 2003, S. 227.

in den Saloon, in dem Depape Sheemie befiehlt, seine Stiefel sauber zu lecken, obwohl er längst beschlossen hat, ihn danach trotzdem zu töten. Cuthbert rettet Sheemie das Leben, als er Depape mit seiner gespannten Steinschleuder droht. Diese Konfrontation ist die erste, die Rolands Ka-tet und die Coffin Hunter miteinander haben und die den Grundstein für ihre gegenseitige Feindschaft legt, denn die Revolvermänner gehen triumphierend aus ihr hervor.

“Stop it, stop it, stop it,” a voice said. It was shocking in the silence – not because it was sudden, and certainly not because it was angry. It was shocking because it was amused. “I simply can’t allow that you see. Nope. I would if I could, but I can’t. Unsanitary, you see. [...] Let him [Sheemie] apologize, let him polish your boots with his clout until you are entirely satisfied, and let him go on living his life.”²⁵⁴

Das „Wir“ ist bei Dark Tower sehr stark von den „Anderen“ abgegrenzt, denn „Wir“ bedeutet Ka-tet und damit Zusammengehörigkeit, Loyalität und Familie. Rolands Ka-tet besteht in der Episode seiner Jugendzeit neben ihm selbst aus Cuthbert, Alain und Susan; Später (als seine alten Gefährten lange tot sind) besteht es neben ihm aus Eddie, Susannah und Jake. Um Teil von Rolands Ka-tet zu werden, müssen die verschiedenen Mitglieder eine Initiation durchmachen und zu Gunslingern werden.

Ka-tet bezeichnet eine Gruppe von Menschen, die durch das gleiche Ziel schicksalhaft miteinander verbunden sind. Das bedeutet, dass die Mitglieder der Gruppe einerseits stark von einander abhängig sind, andererseits jedoch gemeinsam auch mehr erreichen können, als dies alleine jemals möglich gewesen wäre. Als Roland beispielsweise seine Gefährten gewinnt, ist jedesmal auch sein Leben von ihrem Gelingen mit abhängig. Dieses Gefühl der Zusammengehörigkeit verbindet King auch mit dem Konzept der Familie. Die verschiedenen Teile des Bundes sollen für einander da sein und einander unterstützen. Die Verbindung von Roland und Susannah durch den Dämon wird daher auch als inzestuös (siehe Kapitel 6) bezeichnet, weil Susannah gewissermaßen seine Tochter oder Schwester darstellt. Das Wort beinhaltet Ka, was im Buch soviel wie Schicksals oder Vorsehung bedeutet.

“We are *ka-tet*,” Roland said. “We are one from many.” [...]

The floor was scattered with the petals of dead roses. Cuthbert and Alain, on either side of Susan, had their arms around her in quite unself-conscious fashion. Again Roland thought of one sister and two protective brothers.

²⁵⁴ Ebda. S. 229.

“We’re greater than we were,” Alain said. “I feel that very strongly.”²⁵⁵

Jedes Ka-tet hat einen Anführer – in den Büchern ist dies Roland, der der Hauptverantwortliche für Entscheidungen ist. Jedem Mitglied muss Respekt entgegengebracht werden; bei auftretenden Problemen muss man eine Art Meeting oder Palaver (wie es in den Büchern genannt wird) organisieren und letztendlich müssen die einzelnen Mitglieder einander treu und loyal gegenüber sein. Rolands Ka-tet folgt allen diesen Regeln. Er und seine Gefährten sind durch ihre Initiation echte Gunslinger geworden und befolgen ihren moralischen Kodex, durch den sie klar von den Anderen abgegrenzt werden. Während eine erfolgreiche Initiation sie zu qualifizierten Streiter für das Gute macht, sind die „Anderen“ Lakaien des Scharlachroten Königs.

8.1.2 Eddie

Three. This is the number of your fate.

Three?

Yes three is mystic. Three stands at the heart of the mantra.

Which three?

The first is dark-haired. He stands on the brink of robbery and murder. A demon has infested him. The name of the demon is HEROIN.²⁵⁶

Das zweite Buch von *The Dark Tower* handelt Großteils von Eddies und Susannahs Initiation. Nach der erfolgreichen Verfolgung des schwarzen Mannes prophezeit ihm dieser seine Zukunft mithilfe von Tarotkarten. Der „Prisoner“, die „Lady of the Shadows“ und „Death“ sind seine Zukunft. Nachdem er ihm dies geweissagt hat, fällt Roland in tiefen Schlaf, der schwarze Mann stirbt. Roland erwacht und findet sich auf einem Strand wieder, der bei Flut von hummerähnlichen Monstern heimgesucht wird. Eines davon beißt ihm zwei Finger seiner rechten Hand ab, bevor er es töten kann. Von diesem Biss infiziert und dadurch immer schwächer werdend, macht sich der Revolvermann auf den Weg nach Norden und trifft nach kurzer Zeit auf eine Tür, die die Inschrift „The Prisoner“ trägt. Als Roland die Türe öffnet, sieht er durch die Augen von Eddie, der als „Prisoner“ bezeichnet wird, weil er von einem Dämon mit dem Namen Heroin besessen ist. Die Droge stellt sein Gefängnis dar. Eddie ist ein New Yorker, der von seinem älteren Bruder in die Drogenszene eingeführt worden ist. Seit

²⁵⁵ King IV 2003, S. 448.

²⁵⁶ King II 2003, S. 25.

mehreren Monaten ist er nun schon von Heroin abhängig. Im Gegenzug für den Erhalt von Heroin willigt er ein, Kokain für den Drogenboss Balazar nach New York zu bringen. Roland tritt in Eddies Bewusstsein ein, als dieser sich mit zwei Pfund Kokain unter den Achseln im Flugzeug zurück nach New York befindet. Eddie befindet sich aufgrund seines kriminellen Handelns und seiner Sucht bereits am Rand der Gesellschaft, als er auf Roland trifft. Das Verlangen nach Heroin beherrscht sein Leben und bestimmt seine Entscheidungen.

Durch die enge Verbindung, die Roland mit Eddie durch die Tür eingeht, erkennt er, dass im Wesen von Eddie einerseits zwar Stärke vorhanden ist, er jedoch durch die Sucht schwach geworden ist. *“And neither of the things that mattered was the man’s name. One was the weakness of the addiction. The other was the steel buried inside that weakness, like a good gun sinking in quicksand.”*²⁵⁷

Der Revolvermann weiß auch, dass er Eddie braucht, um seinem eigenen Körper Medizin und Nahrung zu verschaffen, damit er die Infektion überleben kann. Diese Tatsache bringt ihn dazu, Eddie bei dem Drogenschmuggel zu helfen. Durch das geschulte Auge eines wahren Revolvermanns erkennt Roland, dass die Stewardessen die Päckchen mit dem Kokain bemerkt haben und bereits den Captain informieren.

The prisoner was looking at all but seeing nothing – Cort [Rolands Lehrer] would have first sneered, then driven him through the nearest wall. The prisoner’s mind was completely occupied with grabbing the bag under the seat and his light jacket from the overhead bin ... and facing the ordeal of the ritual [Zoll].

The prisoner saw nothing; the gunslinger saw everything.²⁵⁸

Aufgrund von Rolands Notlage und der daraus resultierenden Notwendigkeit, Eddie nicht ins Gefängnis kommen zu lassen, beginnt Roland, ihn zu trainieren und sein Mentor für die bevorstehende Prüfung zu werden. Eddie, anfänglich von der Stimme in seinem Kopf überfordert, nützt dann doch die Unterstützung und die Führung des Revolvermanns und lernt auch Rolands Lektionen recht schnell.

The army stewardesses know you have this cocaine. [...] I don’t know how they came by their knowledge, and it doesn’t matter. One of them told the drivers. The drivers will tell whatever priests perform this ceremony, this Clearing of Customs – [...]

Eddie moved. Because he had finally come alive to the situation. He was not seeing all Roland, with his many years and his training of mingled torture and precision, could see, but he could see

²⁵⁷ King II 2003, S. 57.

²⁵⁸ Ebda. S. 74.

the faces of the stews – the *real* faces, the ones behind the smiles and the helpful passing of garment bags and cartons stowed in the forward closet.²⁵⁹

Roland zeigt ihm, die Dinge wie ein Revolvermann zu sehen, nämlich so, wie sie wirklich sind. Unter seiner Führung erkennt Eddie dann auch die verdeckten Agenten der Drogenfahndung, die ihm folgen.

There was nothing wrong about any of them on top, but Eddie recognized them for what they were nonetheless and it was like seeing those hidden images in a child's puzzle, which, once seen, could never be unseen. He felt dull heat in his cheeks, because it had taken the other to point out what he should have seen at once.²⁶⁰

Durch den Einfluss und die Unterweisung Rolands verändert sich Eddie und findet zu seiner Stärke, die zwar ein Teil seines Wesens ist, die jedoch durch den Einfluss seines Bruders und die Drogen überdeckt worden war. Dies bemerkt beispielsweise auch Balazar, der Eddie für seine eigenen persönlichen Zwecke missbraucht hat.

Eddie had gone off looking like a junkie – a smart junkie but still a junkie, someone who could be led anywhere by the skag fishhook in his balls – and had come back looking like ... like what? Like he'd *grown* in some way, *changed*. *It's like somebody poured two quarts of fresh guts down his throat.*²⁶¹

Die wichtigste und letzte Prüfung, die Eddie durchmachen muss, bevor er in Rolands Welt eintritt, ist der Showdown gegen den Drogenboss Balazar. Roland gibt Eddie zu diesem Zweck einen seiner beiden Revolver. Das Verleihen der legendären Waffe ist bereits ein Zeichen seines zukünftigen Status' als Revolvermann. Auch der Wille beziehungsweise das Verlangen Eddies, diese Waffe in den Händen zu halten, zeigt seine Bestimmung, selbst zum Revolvermann zu werden.

The thing was so big it looked prehistoric, so heavy he knew he would have to lift it two-handed. *The recoil, he thought, is apt to drive me right through the nearest wall. That's if it fires at all.* Yet there was some part of him that wanted to hold it, that responded to its perfectly expressed purpose, that sensed its dim and bloody history and wanted to be part of it. *No one but the best ever held this baby in his hand, Eddie thought. Until now at least.*²⁶²

Nackt, nur mit einem von Rolands beiden legendären Revolvern bewaffnet, und gemeinsam mit dem Revolvermann tritt er gegen den Drogenboss und seine Männer an. Er ist sich sicher, dass er dabei sterben wird, doch letztendlich gewinnen die beiden den Kampf. "Hell, I'm dead anyway, *he thought, watching as the guy from the storage room*

²⁵⁹ King II 2003, S. 77 u. 79.

²⁶⁰ Ebda. S. 110.

²⁶¹ Ebda. S. 150.

²⁶² Ebda. S. 164.

*worked the Remington's jack, pumping in fresh cartridges, then laying it over his forearm. He was grinning.*²⁶³

Die Nacktheit, mit der Eddie den Kampf bestehen muss, stellt ebenfalls eine Herausforderung dar und zeigt Roland, aus welchem Holz Eddie tatsächlich geschnitzt ist. Dieser rettet Roland bei der Schießerei sogar einmal das Leben. *“Eddie was doing well. The gunslinger measured just how well by the fact that he was fighting naked. That was hard for a man. Sometimes impossible.*²⁶⁴ Roland und Eddie gewinnen den Kampf gegen Balazar und seine Männer. Eddies Bruder ist als Balazars Geisel jedoch bereits an einer Überdosis gestorben.

Wegen der durch die bestandene Schießerei bewiesenen Tapferkeit lässt Roland Eddie die Wahl, ob er mit nach Midworld kommen möchte oder nicht, denn Eddie hat sich nun das Recht erworben, selbst zu entscheiden.

He could grab Eddie, force the doorway into existence by their contact, and pummel them both through. But he had seen Eddie risk his life for him; he had seen this hag-ridden man behave with all the dignity of a born gunslinger in spite of his addiction and the fact that he had been forced to fight as naked as the day he was born, and he wanted Eddie to decide for himself.²⁶⁵

Nach dem Tod seines Bruders bleibt Eddie in seiner eigenen Welt niemand mehr, der ihm etwas bedeutet, und so entscheidet er sich vorerst freiwillig, mit Roland in dessen Welt zu kommen. Zu spät bemerkt er, dass er so auch das Heroin hinter sich lässt.

“[...]Heroin! I need it! I need it!”

He looked pleadingly at Roland, but the gunslinger's face was stony.

„That part of your life is over, Eddie,” he said. [...]

The gunslinger swept the door shut.²⁶⁶

Der Eintritt in die neue Welt vollendet die Veränderungen, die er bis jetzt durchgemacht hat. Er ist – allein schon aus purem Mangel – gezwungen seine Abhängigkeit zu überwinden. Der Übertritt in die neue Welt bedeutet also gleichzeitig eine Überwindung der Drogenabhängigkeit und den Beginn eines neuen Lebens. Sein Status verändert sich damit ebenfalls, denn von einem Junkie, der von anderen Menschen benutzt wird und dessen Lebenszweck auf die nächste Spritze reduziert ist, wird Eddie zu einem Revolvermann, der mit Roland gemeinsam gegen die Zerstörung aller Welten kämpft. *“The sun stained the east a dusky rose, and at last Roland, no longer the last gunslinger*

²⁶³ King II 2003, S. 170.

²⁶⁴ Ebda. S. 172f.

²⁶⁵ Ebda. S. 179.

²⁶⁶ Ebda. S. 181.

*but one of the last three [Roland, Eddie und Susannah, die später dazukommt], slept and dreamed his angry dreams [...].*²⁶⁷

Die Initiation Eddies folgt also folgenden Schritten: die vorangehende und im Roman nur rückblickend erzählte Trennung von der Gesellschaft durch die Drogenabhängigkeit, der Gewinn eines Mentors durch den Eintritt Rolands in Eddies Bewusstsein, die Erfüllung mehrerer Prüfungen in Zusammenhang mit einer Todeserwartung, der Eintritt in eine neue Welt und das Zurücklassen des früheren Lebens gemeinsam mit der Überwindung der Drogenabhängigkeit und letztlich die Statuserhöhung zum Revolvermann. Zu bemerken ist hier noch zusätzlich, dass Roland in mehrfacher Hinsicht von Eddie abhängig ist, denn erstens benötigt er Medizin, die er nur mithilfe von Eddie bekommt und zweitens benötigt er nach Eddies Eintritt in dessen Welt Pflege, um wieder gesund zu werden. Einerseits rettet Roland Eddie das Leben, denn nur durch seine Hilfe kommt Eddie von der Droge los, andererseits rettet auch Eddie Roland mehrfach das Leben. Diese gegenseitige Abhängigkeit ist mit ein Indikator für die Zusammengehörigkeit der Gruppe, des Ka-tets.

8.1.3 Jake

Jake ist ein Junge, den Roland auf seiner Reise durch die Wüste im ersten Band kennenlernt. Er ist in „unserer“ Welt von einem Auto überfahren worden, vor das ihn Mort, der gleiche Psychopath, der auch Susannahs Unfall verursacht hat, gestoßen hat. Durch seinen Tod gelangt Jake nach Midworld, wo die beiden den Mann in Schwarz verfolgen, denn auch durch den Tod kann man in andere Welten gelangen. Während Susannah und Eddie also nur im übertragenen Sinn sterben und wiedergeboren werden, stirbt Jake im ersten Band tatsächlich. Auf der Jagd nach dem Mann in Schwarz opfert Roland den Jungen, als er vor die Wahl zwischen dem Turm und Jake gestellt wird, weshalb es ihm jedoch auch gelingt, den Mann in Schwarz schließlich einzuholen. Die dadurch verursachten Gewissensbisse verfolgen ihn dann in den darauffolgenden Büchern, bis Jake letztendlich gerettet werden kann.

In *The Drawing of the Three* gelingt es Roland, der durch die dritte Tür am Strand in das Bewusstsein von Mort gelangt, diesen daran zu hindern, Jake vor das Auto zu stoßen. Jede der Türen öffnet sich schließlich in eine unterschiedliche Zeit, weshalb

²⁶⁷ King II 2003, S. 463.

Roland auch in die Zeit vor Jakes Unfall gelangt. Da Jake eigentlich tot sein und Roland bereits getroffen haben sollte, wird ein zeitliches Paradoxon erzeugt, dass sowohl Jake als auch Roland langsam in den Wahnsinn treibt, weil sich die Erinnerung der beiden verdoppelt. *“All right,“ Eddie said at last. “I understand the basic paradox. Your memory is divided-“ „Not divided. Doubled.”*²⁶⁸

Das, was Jake davon abhält, tatsächlich wahnsinnig zu werden, ist der eiserne Kern seines Wesens, der offensichtlich Grundvoraussetzung dafür ist, Gunslinger zu werden. Aus diesem Grund kann die Herausforderung, dem Wahnsinn nicht nachzugeben, schon als erste Prüfung auf dem Weg in die andere Welt gesehen werden.

Yet there was deep steel in Jake Chambers as surely as there was deep steel in Eddie and Susannah. Now it flashed out its dour blue lighthouse gleam in the darkness. There would be no giving up. Whatever was loose inside him might tear his sanity away from him in the end, but he would give it no quarter in the meantime. Be damned if he would.²⁶⁹

Allerdings trennt dieser langsam zunehmende Wahnsinn Jake noch weiter von der Gesellschaft, denn er hat niemanden, dem er sich mit seinem Problem anvertrauen könnte.

For three weeks John „Jake” Chambers fought bravely against the madness rising inside him. During that time he felt like the last man aboard a foundering ocean liner, working the bilge-pumps for dear life, trying to keep the ship afloat until the storm ended, the skies cleared, and help could arrive ... help from somewhere.²⁷⁰

Getrieben von dem Gefühl, langsam wahnsinnig zu werden, verlässt Jake seine Schule während des Unterrichts. Sein Weg scheint dabei von Ka geleitet zu werden, denn er besucht zuerst die Buchhandlung eines Mannes mit dem Namen Calvin Tower, wo er zwei Bücher kauft, die später in der Geschichte von besonderer Bedeutung sein werden, und zweitens findet er eine verlassene Baustelle, auf der die Rose wächst. Die Rose ist Sinnbild des Guten im Universum. *“It was, Jake realized with joy so overwhelming that it threatened to burst him to pieces, the voice of Yes; the voice of White; the voice of Always. It was a great chorus of affirmation, and it sang in the empty slot. It sang for him.”*²⁷¹ Die Rose symbolisiert die Schöpfung, denn sie trägt in ihrem Kelch mehrere Universen. Dieser Anblick berührt Jake tief und er beschließt hier, die Rose zu beschützen, denn er spürt, dass sie, und damit auch das Universum, in Gefahr ist. Jake

²⁶⁸ King III 2003, S. 71.

²⁶⁹ Ebda. S. 139.

²⁷⁰ Ebda. S. 129.

²⁷¹ Ebda. S. 178.

erfährt hier gewissermaßen seine Bestimmung, was auf längere Sicht hin bedeutet, dass er an der Seite Rolands den dunklen Turm suchen will.

Then the heart of the rose opened for him, exposing a yellow dazzle of light, and all thought was swept away on a wave of wonder. [...] He leaned closer and saw that the concentrated circle of blazing yellow was not pollen at all. It was a sun: a vast forge burning at the center of this rose growing in the purple grass.

The fear returned, only now it had become outright terror. It's right, he thought, everything here is right, but it could go wrong – has started going wrong already, I think. I'm being allowed to feel as much of that wrongness as I can bear ... but what is it? And what can I do? [...] Jake reached forward. There was no curiosity or terror in this gesture; only a great, inarticulate need to protect the rose.²⁷²

Auf ebendiesem leeren Bauplatz mitten in New York findet Jake dann auch einen Schlüssel, der ihm später erlaubt, eine verschlossene Türe zwischen den Welten zu öffnen. Dies kann jedoch nur dann bewerkstelligt werden, wenn es Eddie gelingt, den gleichen Schlüssel nachzuschneiden, um die Türe auch von der anderen Seite aufzuschließen. Dieser Schlüssel stellt ein magisches Artefakt dar, denn er lässt die Stimmen in Jakes Kopf, solange dieser den Schlüssel bei sich trägt, schweigen.

Wie Eddie und Susannah ist auch Jake ein Außenseiter. Er hat keine wirklichen Freunde und auch zu seinen Eltern ein eher indifferentes Verhältnis. Er ist ein ausgezeichneter Schüler, was ihm kaum etwas, seinen Eltern jedoch sehr viel bedeutet.

So work hard. Make your grades. Make your mother and me proud of you. [...] Jake had made his grades – A's in everything (until the last three weeks, that was). He had, presumably, made his mother and father proud of him, although they were around so little it was hard to tell.²⁷³

Diese Noten scheinen das einzige zu sein, was seine Eltern wirklich an ihm interessiert, denn sie sind kaum für ihn da und seine einzige Vertrauensperson ist die Haushälterin.

Die Begegnung mit der Rose verändert den Jungen sichtlich, was sich auch am Verhalten gegenüber seinen Eltern und im Besonderen während der Konfrontation mit seinem Vater ausdrückt und einen weiteren Schritt auf seiner Entwicklung zum Revolvermann darstellt.

To this point in his life, Jake had been aware of only three feelings about his father: puzzlement, fear, and a species of weak, confused love. Now a fourth and fifth surfaced. One was anger; the other was disgust. Mixed in with these unpleasant feelings was that sense of homesickness. It was the largest thing inside him right now, weaving through everything else like smoke. He

²⁷² King III 2003, S. 180.

²⁷³ Ebda. S. 131.

looked at his father's flushed cheeks and screaming haircut and wished he was back in the vacant lot, looking at the rose and listening to the choir. *This is not my place*, he thought. *Not anymore. I have work to do. If only I knew what it was.*

“Let go of me,” he said.²⁷⁴

Die schwierigste und gleichzeitig wichtigste Prüfung, die Jake bestehen muss, ist der Besuch des verlassenen und vom Bösen in Besitz genommenen Hauses, in welchem seine Tür in die andere Welt steht. Die Wichtigkeit und Unausweichlichkeit dieser Prüfung ist Jake durchaus bewusst, denn nur, wenn er sie besteht, kann er gerettet werden.

If I stand, if I can be true, I'll see the rose, he thought as he pushed the button for the elevator. I know it ... and I'll see him [Roland] too. [...]

It [the house] wants me, and I can't run away. It's death to go in ... but it's madness not to. Because somewhere inside that place is a locked door. I have the key that will open it, and the only salvation I can hope for is on the other side.²⁷⁵

Das Haus stellt das genaue Gegenteil des Guten und der Rose dar, weshalb diese Szene auch im nächsten Kapitel noch Erwähnung finden wird. Das Böse ist in diesem Haus konzentriert und versucht mit aller Macht Jake daran zu hindern, die Tür zu erreichen.²⁷⁶

Anders als bei Eddie und Susannah gibt es in diesem Haus sogar einen „Wächter der Schwelle“, gegen den Jake kämpfen muss, um tatsächlich in Rolands Welt zu gelangen. *“The whole house now seemed alive; the air resounded with splintering wood and squalling beams. The humming, insane voice of the doorkeeper was everywhere.”*²⁷⁷

Dieser Wächter ist das lebendig gewordene Haus, denn er wächst aus dem Baumaterial desselben.

Der Übertritt in die Welt Rolands wird auch bei Jake mit einer Geburt in Verbindung gebracht.

The boy was close now. He thought he knew where Jake was and what he was about to do, and it filled him with silent wonder. Susannah had come from 1963. Eddie had come from 1987.

Between them ... Jake. Trying to come over. Trying to be born.²⁷⁸

Der Eintritt in das Haus stellt für Jake eine Art Zwischenstadium dar, denn er ist in keiner der beiden Welten mehr ganz präsent. “Even if someone did happen to look, they

²⁷⁴ King III 2003, S. 186.

²⁷⁵ Ebda. S. 224 u. 271.

²⁷⁶ Vgl. ebda. S. 276.

²⁷⁷ Ebda. S. 285.

²⁷⁸ Ebda. S. 254.

wouldn't see me, because I'm not really here. For better or worse, I've already left my world behind. I've started to cross over. His world is somewhere ahead. This ... *This was the hell between.*"²⁷⁹

Bemerkenswert ist, dass Jake mehrere Male stirbt, denn im ersten Teil ist er bereits zweimal getötet worden. Sein erster Tod, verursacht von Mort, führt eben dazu, dass er in Rolands Welt übertritt, wo er den Revolvermann trifft. Nach seinem zweiten Tod verschwindet Jake für eine Weile aus der Geschichte, bis Roland im zweiten Teil Jakes ersten Unfall verhindert. Nach einer Phase des sich annähernden Wahnsinns folgt sein dritter – diesmal symbolischer – Tod, der letztlich dazu führt, dass er wieder in Rolands Welt gelangt und hier eine Stuserhöhung durchmacht. Der Übertritt in die andere Welt lässt sowohl bei Jake als auch bei Roland die Stimmen im Kopf verschwinden.

“Are your voices gone?”

Roland nodded. “All gone. Yours?”

“Gone. I'm all together again. We both are.”²⁸⁰

Das Gelingen von Jakes Übergang ist hier auch Grundvoraussetzung dafür, dass Roland nicht wahnsinnig wird, was bedeutet, dass die anderen drei Mitglieder des Ka-tets ebenfalls von der Genesung von Jakes Wahnsinn abhängig sind. Nach seinem Übertritt in Rolands Welt und der erfolgreichen Meisterung seiner Prüfungen erhöht sich auch Jakes Status zum Revolvermann. Jakes Initiation folgt folgenden Schritten: mehrere Todeserfahrungen, Trennung von der Gesellschaft durch das Geheimnis des zunehmenden Wahnsinns (keine engen Bindungen zu anderen Menschen), Erfahren seiner Bestimmung durch die Begegnung mit der Rose, Sieg über den Wächter der Schwelle (Tapferkeitsbeweis), Übertritt in Rolands Welt und darauffolgende Stuserhöhung, Beginn eines neuen Lebens.

8.1.4 Susannah

“I'm no shrink,” Eddie said, “so I don't really know-“

“*Shrink?* What is a *shrink?*“

Eddie tapped his temple. “A head-doctor. A doctor for your mind. They're really called psychiatrists.”

Roland nodded. He liked *shrink* better. Because this Lady's mind was too large. Twice as large as it needed to be.²⁸¹

²⁷⁹ King III 2003, S. 278.

²⁸⁰ Ebda. S. 303.

Im Gegensatz zu Eddie, der mehr oder weniger freiwillig in Rolands Welt eintritt, und zu Jake, bei dem die absolute Notwendigkeit dazu besteht, nach Midworld zu gelangen, wird Susannah recht unsanft vom Revolvermann entführt. Zu diesem Zeitpunkt trägt sie noch die Namen Odetta Holmes und Detta Walker. Diese beiden Persönlichkeiten existieren, ohne etwas von einander zu wissen, in ihrem Bewusstsein. Odetta ist eine durch einen Unfall verstümmelte (ihr fehlen beide Beine) Schwarze, die ein großes Vermögen von ihrem Vater geerbt hat und für die Rechte der Schwarzen in Amerika kämpft. Sie steht in mehrfacher Hinsicht am Rande der Gesellschaft, denn nicht nur ist sie eine Afroamerikanerin, zu einer Zeit als diese noch für Rechte kämpfen müssen, sie ist außerdem noch verstümmelt. Durch ihr Vermögen hebt sie sich zusätzlich auch von der Gemeinschaft der Schwarzen ab. *“It wasn’t just that she was a woman; she was a nigger, an uppity northern nigger messing where she had no business messing, and they probably figured a woman like that deserved just what she got. Thing was, she was also a rich nigger.”*²⁸²

Wie Eddie und Jake kommt auch sie aus New York, jedoch aus einer anderen Zeit (1963). Odetta hat im Gegensatz zu Detta eine sanfte und geduldige Art. Ihre zweite Persönlichkeit, Detta, ist durch einen Unfall in ihrer Kindheit entstanden, bei dem ihr der „Pusher“, Mort, einen Ziegelstein auf den Kopf fallen hat lassen. Detta ist allen Weißen gegenüber skrupellos und gewaltbereit, denn wegen der schlechten Behandlung, die diese Schwarzen zukommen lassen, hasst sie alle Weißen. Diese beiden unterschiedlichen Persönlichkeiten wissen nichts voneinander, denn wenn eine der beiden „übernimmt“, füllt die andere die dadurch entstehenden Gedächtnislücken mit erfundenen Vorstellungen der Vorkommnisse.

Odetta suspected Detta not at all, and Detta had no idea that there was such a person as Odetta ... but Detta at least had a clear understanding that *something* was wrong, that someone was fucking with her life. Odetta’s imagination novelized all sorts of things which had happened when Detta was in charge of her body; Detta was not so clever. She *thought* she remembered things, *some* things, at least, but a lot of the time she didn’t. Detta was at least partially aware of the *blanks*.²⁸³

Als Roland die „beiden“ entführt, ist Detta gerade dabei etwas zu stehlen, obwohl es ihr nicht an Geld mangelt. Durch die Türe kommend, wechselt jedoch ihr Bewusstsein und

²⁸¹ King II 2003, S. 292.

²⁸² Ebda. S. 222.

²⁸³ Ebda. S. 223.

Odetta verdrängt Detta vorerst. Der Eintritt in Rolands Welt stellt sich auch hier als erster Schritt in ein völlig neues Leben und einen neuen Bewusstseinszustand dar. Eddie beschreibt sein Gefühl ihres Eintritts durch die Tür folgendermaßen:

The wheelchair came through the door. It was a tight fit; Eddie heard its hubs squeal on the sides. At the same moment he heard another sound: a thick *tearing* sound that made him think of some word (*placental*) that he couldn't quite think of because he didn't know he knew it.²⁸⁴

Das bedeutet, dass auch hier die Assoziation zu einer Geburt geschaffen wird. Rolands kurzer Eintritt in Dettas/Odettas Bewusstsein ist prägend für die Entwicklung, die die „beiden“ in weiterer Folge durchmachen, denn es scheint so, als würden sie durch den Schock des Eintritts zum ersten Mal die jeweils andere Seite zumindest erahnen. “They each know, *the gunslinger thought grimly*. They may not have known before, but they do now. They can try to hide it from themselves, but for a moment they saw, they knew, and that knowing must still be there.”²⁸⁵

Für Roland und Eddie stellt sich nun die Notwendigkeit, Dettas/Odettas Persönlichkeiten miteinander zu vereinen, denn während Detta alles daran setzt, um die Situation für die beiden zu verschlechtern, versucht Odetta mit allen Mitteln zu unterstützen. Bei der Veränderung zu einer einzigen und ganzen Persönlichkeit spielen in diesem Zusammenhang vor allem zwei Faktoren die tragende Rolle. Erstens verlieben sich Eddie und Odetta in einander, was auch dazu führt, dass sie zum ersten Mal mit einem Weißen Sex hat. Das heißt auch hier – wie bei vielen weiblichen Initiationen – spielt Sexualität eine wichtige Rolle. “*I never made love with a white man before last night,*” she said. “*I don't know if that's important to you or not. I don't even know if it's important to me.*“²⁸⁶

Zweitens versucht Roland die beiden Persönlichkeiten miteinander zu konfrontieren, um so ein ganzes Bewusstsein, vielleicht sogar mit den Vorzügen der wilden und der Kontrolle der rational gesetzten Seite, zu erhalten.

I will have to bring the two of them to battle, he thought [...]. The fight-until-you-drop woman he had entered and who had come out of hiding again tonight might come in very handy in a fight against such monsters, if she could be tempered by Odetta Holmes's calm humanity – especially now, with him short two fingers, almost out of bullets, and growing more fever.²⁸⁷

²⁸⁴ King II 2003, S. 261.

²⁸⁵ Ebda. S. 294.

²⁸⁶ Ebda. S. 338.

²⁸⁷ Ebda. S. 295f.

Roland versucht dies nun mithilfe der dritten Türe zu bewerkstelligen, denn er weiß, dass diese Tür, wenn er durch sie hindurch gestiegen ist, zeigt, was er sieht. Im Bewusstsein Morts blickt er durch die Türe hinter sich, als Detta gerade hineinschaut, was bewirkt, dass sie sich mit den Augen des Revolvermanns sieht, der schließlich die Dinge so sieht, wie sie wirklich sind, und ihr daher auch ihre gespaltenen Persönlichkeit zeigt.

Detta saw herself in the doorway, saw herself through her eyes, saw herself through the *gunslinger's* eyes, and her sense of dislocation was as sudden as Eddie's, but much more violent.

She was here.

She was *there*, in the *gunslinger's* eyes. [...]

Odetta! she screamed, suddenly understanding everything: what she was and when it had happened.

Detta! she screamed, suddenly understanding everything: what she was and who had done it.

A brief sensation of being turned inside out ... and then a much more agonizing one.

*She was being torn apart.*²⁸⁸

Diese Erkenntnis von Detta/Odetta ist mit Schmerzen verbunden und führt dazu, dass sie vorerst versuchen, sich gegenseitig zu erwürgen. In weiterer Folge akzeptiert Odetta jedoch ihre zweite Seite und die beiden verbinden sich miteinander zu einer einzigen geschlossenen Persönlichkeit mit dem Namen Susannah.

Hurry up bitch! Detta yelled ... but it was still her own voice; she and Detta had merged. She had been two; now the *gunslinger* had drawn a third from her. [...] "I am three women," he heard her say, and it was as if she were speaking to him from the top of a deep well into which he was falling. "I who was; I who had no right to be but was; I am the woman who you have saved."²⁸⁹

Im letzten Moment verbinden sich also Odetta/Detta zu einer ganzen Persönlichkeit. Wie auch bei Eddie und Jake steht das Leben des Ka-tets und damit auch die Suche nach dem dunklen Turm auf dem Spiel. Als sich die beiden Persönlichkeiten miteinander verbinden, ist Roland dabei ohne Waffe, mit den über Eddie herfallenden Monstern am Strand zu kämpfen. Dieser Kampf ist aussichtslos, weshalb die Hilfe von Susannah unbedingt notwendig ist. Auch hier wird die gegenseitige Abhängigkeit der Gruppenmitglieder deutlich. Um Odetta/Detta zu vereinen, braucht es die Liebe und Zuwendung Eddies, denn diese löst bei Odetta das Verlangen aus, den beiden zu helfen; um Jake zu retten, wird Susannah benötigt, um den Dämon in Schach zu halten.

²⁸⁸ King II 2003, S. 448.

²⁸⁹ Ebda. S. 450 u 452.

Nachdem Odetta/Detta zu Susannah geworden ist, kann sie auch ihr Schicksal als Gunslinger annehmen und wird gleichzeitig zur Gefährtin von Eddie. Susannahs Weg zum Revolvermann umfasst also folgende Schritte: Übertritt in eine andere Welt, Erfahrung von Sexualität, Selbsterkenntnis, Veränderung des Selbst hin zu einer Geburt einer neuen Persönlichkeit, Statuserhöhung zum Gunslinger und Entstehung eines der Ehe entsprechenden Verhältnisses (sie verwendet dann auch Eddies Nachnamen Dean als ihren eigenen).

8.1.5 Susan

Im vierten Teil von *Dark Tower, Wizard and Glass*, erzählt Roland retrospektiv von seiner Jugendzeit. Gemeinsam mit Cuthbert und Alain wird er nach seiner erfolgreichen Initiation zum Revolvermann auf eine Mission in eine vermeintlich ungefährliche Gegend geschickt, wo er Susan trifft.

Susan ist eine Waise und wohnt seit dem Tod ihres Vaters bei dessen Schwester. Zu ihrer Tante Cordelia verbindet Susan keine besondere Zuneigung und das Gefühl des Unverständnisses für einander beruht auf Gegenseitigkeit. Cordelia ist es auch, die Susan dazu bringt, in die Abmachung mit dem Bürgermeister einzuwilligen, seine Mätresse zu werden, weil dessen Frau unfruchtbar ist. Cordelia verkauft ihre Nichte gewissermaßen, denn sie wird sowohl nach der ersten Nacht als auch nach dem Empfang und der Geburt des ersten Sohnes bezahlt. Susan ist zur Zeit der Abmachung eigentlich noch ein Kind, denn sie wird erst im Lauf der Geschehnisse und durch ihr sexuelles Erwachen zur Frau.

Susan lernt Roland auf dem Weg nachhause von ihrem Besuch bei der Hexe Rhea kennen, die ihre Jungfräulichkeit bezeugen soll. Rhea weckt mit ihren Berührungen Susans Sexualität, obwohl Susan diese als extrem abstoßend empfindet. Auf dem Heimweg begegnet sie Roland, wo es unter dem Licht des sogenannten Kissing Moons zu einem ersten Kuss kommt. Dies und die spätere Entjungferung, ebenfalls durch Roland, verändern Susan und sie wird zur sexuell reifen Frau. Dieses Erwachsenwerden kennzeichnet sich auch im Verhalten (wie bei Jake und seinem Vater) gegenüber ihrer Tante, von der sie sich nicht mehr alles gefallen lässt.

“Call me that again and I’ll ... I’ll slap thee!” Susan cried. “So I will!”

Cordelia’s lips drew back from her teeth in a dry, ferocious smile. “Ye’d slap your father’s only living kin? Would ye be so bad?”

“Why not? Do ye not slap me, Aunt?”

Some of the heat went out of her aunt’s eyes, and the smile left her mouth. “Susan! Hardly ever! Not half a dozen times since ye were a toddler who would grab anything her hands could reach, even a pot of boiling water on the-“

“It’s with thy mouth thee mostly hits nowadays,” Susan said. “I’ve put up with it – more fool me – but am done with it now. I’ll have no more. If I’m old enough to be sent to a man’s bed for money, I’m old enough for ye to keep a civil tongue when ye speak to me.”²⁹⁰

Diese Verwandlung macht sich auch in der Art und Weise bemerkbar, wie sie lernt, die Dinge wahrzunehmen, denn bei Gefahr erkennt sie die Dinge wie ein Revolvermann. Diese Klarheit, mit der sie manchmal sieht, ist für sie jedoch furchtbar und unangenehm. “*No,’ Susan said, and turned to leave. Her heart was beating madly, but still that awful clarity informed the world. Roland would have known it for what it was: she was seeing with gunslinger’s eyes.*”²⁹¹

Susan ist auch nie wirklich zu Waffen hingezogen, ganz im Gegenteil beispielsweise zu Eddie, der die Ausstrahlung von Rolands Revolvern spürt und daran teilhaben will. Nach der unglücklichen aber notwendigen Tötung des Sheriffs und dem Deputy ist Susan eher froh, keine Waffen mehr in den Händen halten zu müssen.

She thought of how unfamiliar and wretched Roland’s gun had felt in her hand as she held it beneath the *serape*; [...] They didn’t have a gun for her (unless she took one of Roland’s), she couldn’t use one very well in any case ... and, more important, she didn’t *want* to use one.²⁹²

Susan ist zwar Teil des Ka-tets, jedoch kein echter Gunslinger. Dies bedeutet, dass sie Roland nie auf seiner Suche nach dem Dunklen Turm begleiten hätte können, selbst wenn sie überlebt hätte. Roland ist sich dessen gewissermaßen auch bewusst, weshalb er sich, noch bevor er von ihrem Tod weiß, für den Turm und nicht für seine große Liebe entscheidet. Susan wird also einerseits zwar zur erwachsenen Frau, sie wird jedoch nie erfolgreich in die Gesellschaft reintegriert und sie wird auch nicht zum Gunslinger. Ihr sexuelles Erwachen endet anstelle einer glücklichen Vereinigung durch eine Hochzeit mit ihrem Tod, denn Roland entscheidet sich gegen ein Leben mit ihr und für die Suche nach dem Dunklen Turm.

Above his young and unlined cheeks, below his young and unlined brow, were the ancient killer’s eyes that Eddie Dean would first glimpse in the mirror of an airliner’s bathroom. But now they swam with childish tears.

²⁹⁰ King IV 2003, S. 381.

²⁹¹ Ebda. S. 382.

²⁹² Ebda. S. 547.

There was nothing childish in his voice, however.

“I choose the Tower. I must. Let her live a good life and long with someone else – she will, in time. As for me, I choose the Tower.”²⁹³

Susan wird als Verräterin während des Ernte-Festes verbrannt. Unter der Führung ihrer Tante Cordelia und der Hexe Rhea wird Susan für eine gute Ernte geopfert. Der Zorn und die Angst der Menge nach dem Tod des Bürgermeisters und der Flucht der drei Fremdlinge (Roland, Cutbhart und Alain) fokussiert sich durch die Reden Rheas und Cordelias (die nicht der Wahrheit entsprechen) auf Susan.²⁹⁴ Getrieben von der Menge, stirbt Susan letztendlich auf dem Scheiterhaufen – die erste Fackel geworfen von ihrer eigenen Tante.

“Now ye bitch,” Rhea crooned. “Now comes warmer kisses than any yer love ever gave ye.”

“Die, ye faithless,” Cordelia whispered. “Life for the crops, death for you.”

It was she who first flung her torch into the cornshucks which were piled as high as Susan’s knees; Rhea flung hers a bare second later.²⁹⁵

Wie später also auch besteht Rolands Ka-tet für eine kurze Zeit aus drei Männern und einer Frau, wobei gewisse Parallelen, nicht nur dem Namen der beiden Frauen nach, zu ziehen sind. Interessant ist beispielsweise, dass das Ka-tet, zusammengesetzt aus Roland, Eddie, Jake und Susannah, nur gemeinsam bestehen kann. Rolands erstes Ka-tet zerfällt nach dem Tod Susans ebenfalls, denn Cuthbert und Alain sterben, wie alle anderen Gunslinger außer Roland später auch. Ihr Tod ist jedoch nicht Teil der Bücher und wie sich dies genau zuträgt, bleibt unklar. Während Susans Initiation also mit ihrem Tod endet, obwohl sie auf der Seite des Guten steht, endet Susannahs Initiation nicht nur mit ihrer Stuserhöhung zum Revolvermann, sondern auch mit der Quasi-Heirat mit Eddie.

8.1.6 Schlussbetrachtung in Zusammenhang mit Overings Ansatz

Durch eine gelungene Initiation unterscheiden sich also echte Gunslinger von den Anderen. Rolands Ka-tet umschließt die Revolvermänner/frau Eddie, Susannah und Jake, wobei dies hier auch klar in Zusammenhang mit moralischem/richtigem Handeln im Gegensatz zu falschem Handeln zu bringen ist. Denn während die Gunslinger und ihr Tun positiv bewertet sind, stellen die Gegner die unmoralische Seite dar. Diese

²⁹³ King IV 2003, S. 605.

²⁹⁴ Vgl. ebda. S. 588.

²⁹⁵ Ebda. S. 633.

Unterscheidung thematisiert also ganz klar gewisse Verhaltensregeln und gesellschaftliche Konventionen in Bezug auf das, was als gutes Verhalten im Gegensatz zu schlechtem gilt bzw. zu gelten hat, weshalb der Zusammenhang von Fantasyliteratur mit der Darstellung von Konzepten und Wirklichkeitsprämissen der Gesellschaft klar herausgearbeitet werden kann.

Roland und seine Gefährten vertreten Werte wie Treue und Ehre und treten als Gegenpole zu den als böse klassifizierten Charakteren auf, deren Verhalten im Gegensatz dazu mit Adjektiven wie verlogen, rücksichtslos, zerstörerisch usw. in Verbindung gebracht werden kann. Wie gewisse Eigenschaften bewertet werden, kommt bei Stephen King also stark zum Ausdruck. Moralische Prinzipien und kulturelle Regeln stellen innerhalb der Bücher wichtige Themen dar, denn der Handlungsverlauf ist oftmals auf ihnen aufgebaut.

Die Einhaltung bzw. Nichteinhaltung kultureller Konzepte nimmt dabei oft schlimmste Ausmaße an. Susan, Rolands Geliebte, spielt in diesem Zusammenhang eine besonders große Rolle. Nicht nur, dass in der Gesellschaft Hembrys Vorschriften für die Jungfräulichkeit einer Braut existieren; eine Nichteinhaltung dieser Vorschrift zieht den Hass und das Misstrauen der übrigen Bevölkerung nach sich. Zusätzlich ist Susan außerdem das Opfer von interfamiliärem Verrat. Ihre Tante geht einen Pakt mit der Hexe Rhea ein, die selbst wiederum eine Kreatur des Crimson Kings ist, und trägt so zum Untergang Susans maßgeblich bei.

Das Konzept des Ka-tets ist, wie bereits erwähnt, eng mit dem Konzept der Familie verbunden. Während das Ka-tet der Gunslinger wie eine „gute“ Familie organisiert ist, denn hier wird klar dargestellt, wie sich die einzelnen „Familienmitglieder“ zueinander zu verhalten haben, wird das Verhalten von Cordelia Delgado als Gegenbeispiel dafür gebracht. Sie verkauft nicht nur ihre Nichte aus selbstsüchtigen Gründen – sie will in der Gesellschaft aufsteigen und Wohlstand erwerben –, als ihre Erwartungen enttäuscht werden, ist sie maßgeblich am Verrat ihrer Nichte und deren Tod beteiligt. Stephen King thematisiert also in *Dark Tower* das gesellschaftliche Konzept der Familie. Dabei wird diese Form des Zusammenlebens jedoch nicht hinterfragt, sondern als klares Ideal vorgestellt, denn die Fronten zwischen den gegnerischen Seiten sind klar durch die Unterscheidung zwischen gut und böse voneinander getrennt, weshalb auch eine

deutliche Aussage darüber getroffen wird, was hier als gutes Familienkonzept im Gegensatz zu einem schlechten gilt.

Jeder der Hauptprotagonisten hat verschiedene Fähigkeiten und Mängel, weshalb die einzelnen Initiationsprüfungen auch auf die unterschiedlichen Persönlichkeiten abgestimmt sind. Roland muss seinen Lehrmeister besiegen und stellt dann später den Prototyp des Revolvermannes dar. Eddie muss seine Abhängigkeit überwinden, Susannah ihre beiden Persönlichkeiten miteinander vereinen und Jake gewissermaßen den Tod überlisten und seinen Mut unter Beweis stellen. Auch der Unterschied zwischen männlicher und weiblicher Initiation tritt hier zum Vorschein, denn während beispielsweise die Sexualität in den Büchern keine (oder eine sehr geringe) Rolle bei den Initiationen der Männer spielt, nimmt die Sexualität sowohl bei Susan als auch Susannah während der Initiation eine wichtige Rolle ein. Während Susannah letztlich ebenfalls eine Stuserhöhung zum Gunslinger durchmacht und eine Art Ehe mit Eddie Dean eingeht, stirbt Susan als Opfer ihrer eigenen Tante und der durch den Einfluss des Scharlachroten Königs verdorbenen Dorfgemeinschaft. Roland hat sich schon zuvor gegen sie entschieden. Man trifft hier also nicht nur auf eine eindeutig gezogene Grenze zwischen den gegnerischen Seiten, auch als neutral oder als gut geltende Menschen unterscheiden sich wiederum von den Revolvermännern, von denen es nur noch eine kleine Gruppe gibt. Einzig auf der Seite des Guten zu stehen, reicht nicht aus, um tatsächlich zum Gunslinger zu werden, denn mit diesem Status gehen gewisse seltene Qualitäten einher, die sie von den anderen abheben. Die klare Trennung zwischen den beiden gegnerischen Parteien und die damit verbundene Zuordnung von gewissen als positiv bewerteten Eigenschaften und Talenten, zeigt damit aber auch wieder Vorstellungen und Realitätspostulate einer Gesellschaft auf. Die Wichtigkeit von Fantasyliteratur in Bezug auf die Repräsentation von kulturellen Themen darf daher nicht unterschätzt werden.

8.2 Die Achse Wir ↔ Andere in *A Song of Ice and Fire*

Bei George Martins *Song of Ice and Fire* hat man es mit verschiedensten Formen der Achse Wir ↔ Andere zu tun, wobei diese Achse nie eindeutig von den beiden anderen trennbar ist. Drei verschiedene Arten des „Andersseins“ stehen vor allem ins Auge: erstens die klare Trennung zwischen den böartigen Wesen aus dem Norden, die sogar

dem Namen nach die Anderen sind, zweitens die Wildlinge und ihre Lebensart im Gegensatz zur Lebensart innerhalb von Westeros und drittens der Unterschied zwischen den Adeligen in Westeros untereinander, wobei dieser letzte Punkt wiederum sehr eng mit der letzten Achse Mensch ↔ Tier zusammenhängt, wie später noch erklärt werden wird.

Das Thema der Initiation spielt im folgenden Unterkapitel kaum eine Rolle, weshalb es auch nur im darauffolgenden Kapitel in die Diskussion miteinbezogen wird. Neben der eher am Rande erwähnten initiationsähnlichen Ausbildung der Ritter und edlen Damen kommen auch spezifischere Formen der Initiation vor, die in erster Linie wieder dazu dienen, Unterscheidungen zwischen Menschen zu treffen. Die Drowned Men von den Iron Islands beispielsweise werden ertränkt, um danach wieder ins Leben zurückgerufen bzw. wiedergeboren zu werden. Ihr Motto ist „*What is dead, can never die*“. Sie leben auch nach gewissen Regeln, die von allen Mitgliedern der Gesellschaft eingehalten werden müssen. Schmuck zu tragen, ist Männern beispielsweise nur dann erlaubt, wenn dieser von jemandem stammt, den diese selbst getötet haben etc.²⁹⁶

Insgesamt ist die Initiation jedoch bei weitem nicht so großer Bestandteil der Bücher wie dies bei Stephen King der Fall ist, denn sie hat innerhalb der Handlung weniger Ausprägung und wird meist nur am Rande gestreift. Die Achse Wir ↔ Andere ist jedoch in vielen Varianten vorhanden, die unter anderem vor allem die Gegensätze tot-lebendig, zivilisiert-unzivilisiert und moralisch-unmoralisch umfassen.

8.2.1 Die „Others“

Die sogenannten Anderen (Others) sind in Westeros eigentlich nur mehr aus Kindergeschichten bekannt und werden daher auch nicht als reale Bedrohung verstanden, sondern ihre Existenz an sich wird angezweifelt. Wie ihr Name dies schon aussagt, wird ihr Wesen als grundsätzlich unterschiedlich zu dem der Menschen gesehen. Wegen ihres Hasses auf alles Lebendige und aufgrund der Tatsache, dass sie selbst untot sind, sind sie nicht nur für die Achse Wir ↔ Andere wichtig, sondern auch für die Achse Lebenskraft ↔ Todeskraft.

In that darkness, the Others came riding, she used to say, dropping her voice lower and lower. Cold and dead they were, and they hated iron and fire and the touch of the sun, and every living creature with hot blood in its veins. Holdfasts and cities and kingdoms of men all fell before

²⁹⁶ Vgl. Martin III 2005.

them, as they moved south on pale dead horses, leading hosts of the slain. They fed their dead servants on the flesh of human children...²⁹⁷

Sie stellen die Gefahr dar, mit der Jon und die Nachtwache in den folgenden Büchern zu kämpfen haben werden bzw. bereits kämpfen, um die Bevölkerung des Königreichs zu beschützen. Niemand in Westeros weiß jedoch, wie groß diese Bedrohung tatsächlich ist, weil sowohl die Zahl als auch das tatsächliche Ziel der Others unbekannt ist. Es scheint so, als wollten sie alles Leben auslöschen. Da sie aus der Kälte geboren werden, hassen sie die Wärme und das Sonnenlicht und das Leben, weil diese der Kälte und Dunkelheit des Todes gegenüberstehen. Neben der Gegensätzlichkeit, die sie symbolisieren, stellen sie in erster Linie eine nicht einschätzbare Gefahr dar, die gleich einem Damokles Schwert über den Bewohnern vor allem des Nordens schwebt.

„[...] The Others come when it is cold, most of the tales agree. Or else it gets cold when they come. Sometimes they appear during snowstorms and melt away when the skies clear- They hide from the light and emerge by night ... or else night falls when they emerge. Some stories speak of them riding the corpses of dead animals. [...] Men who fall in battle against the Others must be burned, or else the dead will rise again as their thralls. [...] The armor of the Others is proof against most ordinary blades, if the tales can be believed,” said Sam, “and their own swords are so cold they shatter steel. Fire will dismay them, though, and they are vulnerable to obsidian.”²⁹⁸

Sie unterscheiden sich nicht nur dem Namen nach von allen Menschen in Westeros. Die Benennung „Others“ zeugt von der Angst, die sie durch ihre Andersartigkeit wecken.

Es gibt jedoch auch innerhalb von Westeros Menschen, die wieder ins Leben zurückgerufen worden sind, obwohl sie bereits tot waren. Diese unterscheiden sich aber maßgeblich von den Anderen, denn sie hassen das Leben nicht. Lord Beric, der von Thoros, seinem Roten Priester, schon mehrere Male ins Leben zurückgeholt worden ist, kämpft für die Schwachen und Wehrlosen und versucht ihnen zu helfen und sie vor der Willkür der Mächtigen zu beschützen.

Lady Catelyn gehört ebenfalls zu dieser zweiten Art von Untoten. Nachdem sie grausam auf der Hochzeit ihres Bruders mit einer Tochter des Lords Frey ermordet worden ist (dabei wurde von den Gastgebern eines der ältesten Rechte in Westeros verletzt – das Gastrecht), schließt sie sich, als sie wieder zum Leben erweckt wird, dieser Gruppe von Gesetzlosen an. Als Zeugin der sog. Blutigen Hochzeit nimmt sie Rache an zwei Freys;

²⁹⁷ Martin I 2005, S. 558.

²⁹⁸ Martin IV 2005, S. 80.

ihre Rolle ist jedoch noch weitgehend offen, obwohl klar ist, dass auch sie sich maßgeblich von den Others unterscheidet, weil sie nicht ziellos tötet.

Her cloak and collar hid the gash his brother's blade had made, but her face was even worse than he remembered. The flesh had gone pudding soft in the water and turned the color of curdled milk. Half her hair was gone and the rest had turned as white and brittle as a crone's. [...] Her eyes saw him and they hated. "She don't speak," said the big man in the yellow cloak. "You bloody bastards cut her throat too deep for that. But she remembers." He turned to the dead woman and said, "What do you say, m'lady? Was he part of it?" Lady Catelyn's eyes never left him. She nodded.²⁹⁹

Wir haben hier also neben dem Unterschied zu den Lebenden noch eine weitere Differenzierung. Denn es gibt offensichtlich sowohl „böse“ als auch „gute“ Untote, wobei sich auch die „guten“ Untoten ihrerseits ebenfalls wiederum von den Lebenden unterscheiden. Im Unterschied zu den Others stellen sie jedoch anscheinend keine Gefahr für alle Lebenden dar, sondern besitzen sowohl noch ihre Erinnerung als auch die Gefühle aus ihrem Leben davor.

8.2.2 Die Wildlinge im Gegensatz zu den Bewohnern von Westeros

„It was easy to lose your way beyond the Wall. Jon did not know that he could tell honor from shame anymore, or right from wrong.“³⁰⁰

Die Wildlinge stellen eine Bevölkerungsgruppe dar, die nördlich der Mauer wohnt und sich vor allem in ihrer Lebensweise und ihren sozialen Regeln von den Menschen auf der anderen Seite unterscheidet. Die Bezeichnung „Andere“ trifft auf beide Seiten zu, abhängig von der jeweiligen Perspektive (George Martin beschreibt hier im Gegensatz zum vorigen Kapitel beide Sichten). Während die Menschen nördlich der Mauer von den Bewohnern südlich eben als Wildlinge bezeichnet werden und sie sich selbst als zivilisiert ansehen, bezeichnen sich die Menschen nördlich der Mauer selbst als „free folk“ und die Menschen südlich der Mauer als „Kneelers“, weil diese ihr Knie im Gegensatz zu ihnen vor anderen beugen.

Jon Snow, ein Bastard von Eddard Stark und Bruder der Nachtwache, lernt die Lebensweise der Wildlinge kennen, als er dem Befehl eines älteren Vorgesetzten folgt, sich als Deserteur auszugeben und sich den Wildlingen anzuschließen, um ihre Pläne zu

²⁹⁹ Martin III 2005, S. 1128.

³⁰⁰ Ebda. S. 218.

erfahren und wenn möglich zu vereiteln. Wie die anderen Lebewesen nördlich der Mauer werden auch die Wildlinge von der Macht der Others völlig überrumpelt, weshalb sie selbst versuchen, die Nachtwache zu besiegen, um zu ihren eigenen Konditionen und nicht als Flüchtlinge südlich der Mauer Schutz zu finden. Dieses Vorhaben gelingt ihnen aufgrund von Stannis' Eingreifen jedoch nicht.

Während die „Kneelers“ streng hierarchisch nach einem Feudalsystem organisiert sind, gilt bei den Wildlingen das Recht des Stärkeren. Ihr Anführer, Mance Rayder, ist ein ehemaliger Bruder der Nachtwache, der seinen Eid gebrochen hat und in den Norden geflohen ist, um frei zu sein.

“I’ve never had a crown on my head or sat my arse on a bloody throne, if that’s what you’re asking,” Mance replied. “My birth is as low as a man’s can get, no septon’s ever smeared my head with oils, I don’t own any castles, and my queen wears furs and amber, not silk and sapphires. [...] You don’t become King-beyond-the-Wall because your father was. The free folk won’t follow a name, and they don’t care which brother was born first. They follow fighters. When I left the Shadow Tower there were five men making noises about how they might be the stuff of kings. Tormund was one, the Magnar another. The other three I slew, when they made it plain they’d sooner fight than follow.”³⁰¹

Während die Kneelers also einer klaren Hierarchie gehorchen, folgt das freie Volk, wem es will oder dem Stärksten (aus diesem Grund ist die Nachfolge aufgrund eines Namens für sie auch unverständlich). Die Wildlinge kämpfen ohne Regeln und folgen im Gegensatz zu den Ritten im Süden keinem bzw. einem anderen Ehrenkodex. Ein Junge muss in Westeros lange Jahre des Trainings durchmachen, bevor er hoffen kann, zum Ritter geschlagen zu werden. Dabei folgt ihr Werdegang ebenfalls streng vorgelegten Regeln. Nach einer Trennung von seinem Heim und seiner Mutter dienen die Knappen mehrere Jahre bei einem Ritter. In dessen Haushalt/Gefolge erhalten sie die notwendige körperliche und geistige Ausbildung, die sie später zu einem Ritter werden lässt. Der Ritterschlag selbst erfolgt dann ebenfalls erst nach gewissen Zeremonien, wie beispielsweise einer Nacht in der Kirche etc. *“More than six hundred new knights were made that day. They had held their vigil in the Great Sept of Baelor all through the night and crossed the city barefoot to prove their humble hearts.”*³⁰² Der ihnen auferlegte Ehrenkodex beinhaltet auch, die Schwachen zu beschützen, Gerechtigkeit zu üben und ehrenvoll zu handeln, was einen Missbrauch der hohen Stellung eines Ritters

³⁰¹ Martin III 2005, S. 1020.

³⁰² Martin II 2005, S. 911.

natürlich nicht ausschließt. Sansa Stark, die nach der Ermordung ihres Vaters in der Gewalt der Lannisters ist, wird beispielsweise auf Befehl ihres Verlobten (König Joffrey, Roberts Nachfolger) von den Rittern der Königsgarde blutig geschlagen, obwohl diese einen Eid schwören, die Schwachen zu beschützen. Auf der anderen Seite schwören diese jedoch auch, dem König zu dienen, weshalb ihre Handlung zumindest erklärbar ist.

“Leave her face,” Joffrey commanded. “I like her pretty.” Boros slammed a fist into Sansa’s belly, driving the air out of her. [...] *Knights are sworn to defend the weak, protect women, and fight for the right, but none of them did a thing.* Only Ser Dontos had tried to help, and he was no longer a knight, no more than the Imp was, nor the Hound ... the Hound hated knights ... *I hate them too*, Sansa thought. *They are no true knights, not one of them.*³⁰³

Aufgrund der Scheinheiligkeit, mit der manche Ritter genannt werden, verweigert auch der im Zitat genannte „Hound“ seine Privilegien. Er folgt dem Ehrenkodex der Ritter nicht, lässt sich aber auch nicht als solcher bezeichnen. Sein eigener Bruder, Ser Gregor Clegane, ist einer der grausamsten und gefürchtetsten Männer in Westeros. “[...] *What do you think a knight is for, girl? You think it’s all taking favors from ladies and looking fine in gold plate? Knights are for killing.*”³⁰⁴ Da viele Ritter eben nicht gemäß ihrem Kodex handeln, gibt es hier eine weitere Unterscheidung zwischen Wir und Anderen innerhalb der Bewohner von Westeros, wobei diese Differenzierung oftmals mit den verschiedenen Adelshäusern einhergeht. Die Starks gelten schließlich, wie bereits oben erwähnt, als ehrbares Geschlecht. Zur Unterscheidung der einzelnen Adelshäuser dienen die verschiedenen Familienwappen und Mottos auf die vor allem im Kapitel Mensch ↔ Tier noch näher eingegangen werden wird. Was die verschiedenen Adelshäuser und Ritter voneinander unterscheidet, ist einerseits ihre familiäre Zugehörigkeit, die einen gewissen Ruf bereits mit einschließt, andererseits jedoch auch ihre Art zu handeln. Je nachdem wie moralisch bzw. unmoralisch das jeweilige Handeln ausfällt, kann sich jemand als echter Ritter (im Sinne der Befolgung ihres Kodexes) bezeichnen. Die Moral der jeweiligen Personen wird also zum Maßstab dafür, in welche Kategorie sich jemand einordnen lässt, auch wenn die Figuren bei Martin immer plausible Gründe für ihr Handeln haben.

³⁰³ Martin II 2005, S. 488 u. 490.

³⁰⁴ Ebda. S. 756.

Die Unterscheidung zwischen den Völkern jedoch funktioniert in beide Richtungen, denn auch die Lebensweise der Menschen südlich der Mauer ist für das „Freie Volk“ äußerst seltsam und aus ihrer Sicht teilweise unmoralisch und irrational.

“This land belongs to the Watch,” Jon said. Her nostrils flared. “No one lives here.” “Your raiders drove them off.” “They were cowards, then. If they wanted the land, they should have stayed and fought.” “Maybe they were tired of fighting. Tired of barring their doors every night and wondering if Rattleshirt or someone like him would break them down to carry off their wives. Tired of having their harvests stolen, and any valuables they might have. [...]” “You know nothing, Jon Snow. Daughters are taken, not wives. You’re the ones who steal. You took the whole world, and built the Wall t’keep the free folk out.”³⁰⁵

Während innerhalb von Westeros die Männer nach Jahren des Trainings und ihrer Erprobung auf Turnieren zu Rittern werden, sind die hochgeborenen Mädchen nach Jahren der Einführung in die sog. weiblichen Künste (Haushaltsführung, Singen, Tanzen etc.) dazu bestimmt, nach ihrer ersten Periode Männer gleichen oder höheren Standes zu heiraten und Kinder zu gebären. Ebendies veranlasst die machthungrige Königin Cersei auch zu Bitterkeit, denn anders als ihr Zwillingbruder musste sie entgegen ihrer Neigungen einen völlig anderen Weg einschlagen, als es diesem bestimmt war.

“[...] We [Cersei und Jaime] were so much alike, I could never understand why they treated us so *differently*. Jaime learned to fight with sword and lance and mace, while I was taught to smile and sing and please. He was heir to Casterly Rock, while I was to be sold to some stranger like a horse, to be ridden whenever my new owner liked, beaten whenever he liked, and cast aside in time for a younger filly. Jaime’s lot was to be glory and power, while mine was birth and moonblood.”³⁰⁶

Nördlich der Mauer kämpfen die Frauen, wenn sie möchten, ebenso wie Männer, während in Westeros kämpfende Frauen als Abartigkeiten gelten. Brienne von Tarth, die verletzend aufgrund ihrer Hässlichkeit auch Brienne the Beauty genannt wird, hat die gleichen körperlichen Voraussetzungen wie Männer, um ein guter Ritter zu werden, wird aber aufgrund ihres Geschlechts für dieses Streben verachtet.

„[...] If a woman will behave like a camp follower, she cannot object to being treated like one. A war host is no place for a maiden. If you have any regard for your virtue or the honor of your

³⁰⁵ Martin III 2005, S. 557f.

³⁰⁶ Martin II 2005, S. 849.

House, you will take off that mail, return home, and beg your father to find a husband for you.”³⁰⁷

Nördlich der Mauer sind kämpfende Frauen ebenso geachtet wie alle anderen (d.h. auch sie müssen sich den Respekt erst verdienen). Anstatt dem Hause nach „verkauft“ zu werden, stehlen die Wildlinge ihre Frauen (wenn sich diese stehlen lassen); auch die Jungfräulichkeit zählt bei ihnen weit weniger als dies südlich der Mauer der Fall ist.

„[...] they [die Wildlinge] take women in any season and carry them off beyond the Wall.” “And what if they do? I’d sooner be stolen by a strong man than be given t’ some weakling by my father.” “You say that, but how can you know? What if you were stolen by someone you hated?” “He’d have t’ be quick and cunning to steal *me*. So his sons would be strong and smart as well. Why would I hate such a man as that?” “What if he was stronger than you, and liked to beat you bloody?” “I’d cut his throat while he slept. You know nothing Jon Snow.”³⁰⁸

Die Frauen beispielsweise genießen im Norden weitaus mehr Freiheiten und sind durch ihre Kampffähigkeiten unabhängiger und der Willkür ihrer Partner weniger ausgeliefert als die Frauen südlich der Mauer. Während die Bevölkerung von Westeros also in Angst vor den Wildlingen im Norden lebt, sind es oft die eigenen Ritter, die entgegen ihrem Kodex grausam und ungerecht Schwächeren gegenüber handeln. Dies bedeutet, dass es auch hier wieder eine weitere Unterscheidung gibt: einerseits die sozusagen unzivilisierten Wildlinge, die im hohen Norden wohnen und in ihrem Sinne durchaus eigene Regeln haben und nach diesen moralisch handeln, und andererseits innerhalb von Westeros nach eigenen Maßstäben „zivilisierte“ Menschen, von denen viele dennoch auch innerhalb des eigenen Regelsystems unmoralisch handeln.

Die Frage der Moral wird hier also zum wesentlichen Merkmal der Unterscheidung zwischen zwei Parteien. Die Figuren können – abhängig von der Betrachtungsperspektive – sowohl als unmoralisch handelnd als auch als moralisch handelnd betrachtet werden. Wildlinge handeln beispielsweise nach den Maßstäben von Westeros als unmoralisch, weshalb sie als Bedrohung gesehen werden. Das soziale Regelsystem der Bewohner von Westeros wiederum wirkt auf die Wildlinge befremdlich und unnatürlich und zuletzt gibt es noch die Gruppe von Charakteren, die innerhalb ihrer eigenen sozialen Regeln unmoralisch handeln. Oft sind diese Handlungen jedoch auch wieder zu rechtfertigen wie zum Beispiel in folgendem Fall: Durch ein Komplott, das Tywin Lannister mit Lord Frey schmiedet, wird Robb Stark

³⁰⁷ Martin IV 2005, S. 211.

³⁰⁸ Martin III 2005, S. 558f.

am Hochzeitsabend seines Onkels, durch Verletzung des Gastrechts ermordet. Da das Gastrecht (sobald der Gast unter dem Dach des Gastgebers gegessen hat, steht er unter dessen Schutz) als eines der ältesten und wichtigsten in ganz Westeros gilt, bedeutet die Verletzung desselben einen enormen Frevel. Auf die Anklage seines Sohns Tyrion antwortet dieser jedoch nur mit einer weiteren Frage, die sein Sohn nicht beantworten kann.

„I suppose you would have spared the boy and told Lord Frey you had no need of his allegiance? That would have driven the old fool right back into Stark’s arms and won you another year of war. Explain to me why it is more noble to kill ten thousand men in battle than a dozen at dinner.“³⁰⁹

³⁰⁹ Martin III 2005, S. 720.

9 Mensch ↔ Artefakt/Tier

In Fantasybüchern spielen im Allgemeinen sehr häufig magische Artefakte oder bestimmte Tiere herausragende Rollen, wobei hier oftmals auf bekannte und bedeutungsschwere Symbole zurückgegriffen wird. Der Akt der Namensgebung betont noch die Besonderheit des jeweils betroffenen Gegenstandes oder Tieres, was vor allem auch bei Waffen eine lange Tradition hat.

Durch einen Namen werden Schwerter in ihrer Bedeutung aufgewertet. Der Held gerät dadurch fast ein wenig in den Hintergrund. [...] Das Motiv der getauften Waffen ist sehr alt, in der Artus-Sage hat das Schwert des Königs den Namen „Excalibur“, und auch im Nibelungenlied wird der Name von Siegfrieds Schwert ausdrücklich erwähnt. [...] In den alten germanischen Sagen hatte das Namengeben eine ganz besondere Bedeutung: Wer den Dingen einen Namen gab, der konnte sie auch beherrschen.³¹⁰

Die diesen Objekten innewohnenden Kräfte unterstreichen oder verstärken dabei die Fähigkeiten des Helden. Andere Gegenstände wiederum werden mit negativen Eigenschaften versehen und verführen die Protagonisten beispielsweise mit ihrem Einfluss. Gegenstände/Tiere spielen durch ihre Beziehung, die diese zu den Charakteren eingehen, also eine entscheidende Rolle.

In beiden ausgewählten Fantasyreihen wird auf bestimmte Objekt- und Tiersymbolik zurückgegriffen. Sowohl Tieren als auch Gegenständen wird in den Büchern wegen ihrer speziellen Kräfte ein besonderer Platz im Handlungsverlauf zugewiesen, wobei bei George R. R. Martin mehr Fokus auf das Verhältnis zwischen Mensch und Tier als zwischen Mensch und Artefakt gelegt wird, bei Stephen King aber das Umgekehrte der Fall zu sein scheint. George Martins einflechten von Tiersymbolik lässt sich stark mit dem Konzept des Totemismus in Relation setzen, weshalb dann im nachfolgenden Kapitel auch ein kurzer Einblick in diese Thematik gegeben werden muss.

9.1 Die Achse Mensch ↔ Artefakt/Tier in *The Dark Tower*

Nicht nur Menschen werden nach den beiden Polen Gut und Böse eingeteilt, dies geschieht bei *Dark Tower* auch mit Objekten und Tieren. Orte beispielsweise gehören ebenfalls entweder zur Guten oder zur Bösen Seite und entwickeln dementsprechend gewissermaßen ein Eigenleben. Neben Orten verwendet Stephen King auch Tiere, Pflanzen oder Objekte, die bereits zuvor mit kultureller Bedeutung aufgeladen sind und

³¹⁰ Claudia Ludwig: „Was du ererbt von deinen Vätern hast...“: Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Frankfurt: Lang 1988, S. 250f.

verleiht diesen gute oder böse Eigenschaften, wie dies beispielsweise bei der Rose, der Spinne, magischen Glaskugeln oder Jacks hundartigem Begleiter Oy geschieht.

Diese Klassifizierung der Objekte, die dann auf einer der beiden Seiten als helfende oder feindliche Einflüsse stehen, lässt sich am besten am Beispiel der beiden Orte, die Jake vor seinem Eintritt in die Welt Rolands besucht, erklären. Er gelangt zuerst zu einer leeren Baufläche mitten in New York, auf der eine wilde Rose wächst. Diese speziellen Rosen stellen bei *Dark Tower* eines der mächtigsten Symbole des Guten dar, was auch bereits in einem vorigen Kapitel angeschnitten wurde. *“It was, Jake realized with joy so overwhelming that it threatened to burst him to pieces, the voice of Yes; the voice of White; the voice of Always. It was a great chorus of affirmation, and it sang in the empty slot. It sang for him.”*³¹¹

Auf der anderen Seite muss Jake, um in Rolands Welt zu gelangen, ein „Haus des Bösen“ aufsuchen. Während die Rose als unterstützende Kraft dargestellt wird, versucht das Haus mit aller ihm gegebener Macht, Jakes Übertritt in Rolands Welt zu verhindern.

Jake paused at the foot of the steps, looking up at the door. He had heard voices in the vacant lot and now he could hear them again ... but this was a choir of the damned, a babble of insane threats and equally insane promises. Yet he thought it was all one voice. The voice of the house; the voice of some monstrous doorkeeper, roused from its long unpeaceful sleep.³¹²

Während auf dem leeren Bauplatz eine Rose wächst, stößt Jake im Haus des Bösen unter anderem auch auf giftige Spinnen, die zugleich Symbol des Scharlachroten Königs sind, was sie wiederum zu einem der wichtigsten Symbole des Bösen in *Dark Tower* macht. In den letzten Bänden der Reihe webt King seine eigene Person als Charakter in die Geschichte mit ein. Der Stephen King des Buches wird von Roland und Eddie besucht und erzählt ihnen von einem Kindheitstrauma, bei dem er beinahe auf die Seite des Königs gezogen worden wäre. Als Strafe für einen Streich wurde er mit seinem Bruder gemeinsam in einen Schuppen gesperrt.

“You couldn’t leave the barn?”

“Not until I saw my share of the wood. David did his. It’s my turn. There are spiders in the chickens. Spiders in their guts, little red ones. Like specks of red pepper. If they get on me I’ll catch the flu and die. Only then I’ll come back.”

“Why?”

“I’ll be a vampire. I’ll be a slave to *him*. His scribe, maybe. His pet writer.”

³¹¹ King III 2003, S. 178.

³¹² King III 2003, S. 276.

“Whose?”

“The Lord of the Spiders. The Crimson King, Tower-pent.”³¹³

Giftige Spinnen greifen Jake auch an, als er in diesem Haus auf der Suche nach der Tür in Rolands Welt ist; eine Infektion kann nur deshalb geheilt werden, weil Roland von seinem letzten Ausflug nach New York noch Antibiotika besitzt³¹⁴. Sogar der dämonische Sohn Rolands und des Königs hat als zweite Gestalt einen Spinnenkörper und dieser begeht in Form der Spinne so sogar Muttermord. Er hat außerdem auch in menschlicher Gestalt als Markenzeichen des Bösen und des Königs einen roten Fleck am Körper.

Susannah saw red light run down the child’s smooth skin, from the crown of its head to the stained heel of its right foot. It was not a flush but a flash, lighting the child from without. Susannah would have sworn it. And then, as it lay upon Mia’s deflated stomach with its lips clamped around her nipple, the red flash was followed by a blackness that rose up and spread, turning the child into a lightless gnome, a negative of the rosy baby that had escaped Mia’s womb. [...] Tumors swelled along the black thing’s sides, then burst and extruded legs. The red mark which had ridden the heel was still visible, but now had become a blob like the crimson brand on a black widow spider’s belly. For that was what this thing was: a spider.³¹⁵

Spinnen sind bei King also absolute Symbole des Bösen und verbunden mit den Farben Schwarz und Rot werden sie mit Krankheit assoziiert.

Das wichtigste Symbol des Guten ist die Rose; sie repräsentiert die Schöpfung und Licht im Gegensatz zum Reich des Scharlachroten Königs und der Dunkelheit des Chaos. Maschinen in verschiedenen Formen scheinen jedoch besonders wichtig in *Dark Tower* zu sein, denn sie sind Ausdruck des verwirrenden Verhältnisses von Zivilisation und „Überfortschritt“ bei Stephen King.

Die Revolver Rolands betonen das Paradoxon, welches durch den Wunsch nach Fortschritt und Technik und die gleichzeitige Angst davor entsteht, denn einerseits stellen sie mächtige Überbleibsel einer bereits untergegangenen Zivilisation dar; andererseits ist es aber ebendieser Fortschritt, der der Zivilisation den Untergang gebracht hat. Als besondere und ererbte Waffen Rolands bekommen sie mythischen Charakter und eine ähnliche Bedeutung wie ein besonderes Schwert eines Ritters und sie verstärken durch ihre Besonderheit die Macht Rolands um ein Vielfaches. Aufgrund von Rolands Vorfahren werden sie mit dem Schwert Excalibur in Verbindung gebracht.

³¹³ King VI 2004, S. 396.

³¹⁴ Vgl. King III 2003, S. 282.

³¹⁵ King VII 2004, S. 51f.

He [Roland] unwrapped the shell-belt and pulled out his revolver with the sandalwood grips. He heard Marian Carver draw in a sharp breath and chose to ignore it. He noticed the two guards in their well-cut suits had drawn close, their eyes wide. "You see it!" Moses Carver shouted. "Aye, every one of you here! Say *God!* Might as well tell your gran-babbies you saw Excalibur, the Sword of Arthur, for't comes to the same!"³¹⁶

Auch hier lässt sich der Unterschied zwischen Gut und Böse feststellen, denn während die Revolver Rolands als edel und wertvoll dargestellt werden, ist die Waffe eines der Kämpfer von Balazar ebenso verdorben wie dessen Träger.

"Fuck y-" Balazar began, bringing the Magnum around. The gunslinger shot him four times with Claudio's automatic. It was a cheap little thing, not much better than a toy, and touching it made his hand feel dirty, but it was perhaps fitting to kill a despicable man with a despicable weapon.³¹⁷

Ebenso wie Roland selbst kein rein guter Charakter ist, gilt dies auch für seine Waffen. Die Revolver bringen vielen Menschen den Tod, auch wenn dies in erster Linie die Diener des Scharlachroten Königs betrifft. Trotzdem stellen sie edle Artefakte dar, die im Kampf für die Rettung der Welt eingesetzt werden.

Dieses Paradoxon spiegelt sich auch in den letzten funktionierenden Robotern wider, die sowohl unterstützend als auch zerstörerisch in das Geschehen eingreifen können. Der Bär Shardik³¹⁸, die Wölfe und Andy³¹⁹ sind Roboter, die auf der Seite des Bösen stehen oder von dieser Seite benutzt werden, obwohl manche dieser Maschinen auch ausreichend über Gefühle verfügen, um sich selbst für die Seite des Königs zu entscheiden. Nigel, der Butler-Roboter, oder Stuttering Bill stehen wiederum auf der Seite des Guten und zeigen auch sehr menschliche Züge.

He [Stuttering Bill] sounded so forlorn that Susannah went to him and raised her arms to be picked up, not thinking about the absurdity of wanting to hug a robot. But he did and she did – quite fervently, too. Bill made up for the malicious Andy, back in Calla Bryn Sturgis, and was worth hugging for that, if nothing else. As his arms closed around her, it occurred to Susannah that Bill could break her in two with those titanium- steel arms if he wanted to. But he didn't. He was gentle.³²⁰

Maschinen, egal ob es sich um Objekte oder mit Intelligenz ausgestatte Roboter handelt, sind herausragende Bestandteile der Schismogenese des Fortschritts und spiegeln die

³¹⁶ King VII 2004, S. 407.

³¹⁷ King II 2003, S. 173.

³¹⁸ Vgl. King III 2003.

³¹⁹ Vgl. Stephen King: *The Dark Tower V: Wolves of the Calla*. New York: Pocket Books 2005.

³²⁰ King VII 2004, S. 584.

ambivalente Bewertung dessen wider. Durch den hohen Grad an Technik haben sie in Rolands Welt extrem viel Macht, die sich jedoch auch sehr negativ auswirken kann. Die Angst vor zu viel Fortschritt und dem damit einhergehenden Untergang, welches eines der Hauptthemen von *Dark Tower* ist, drückt sich in der Achse Mensch ↔ Artefakt aus, denn am Verhältnis von Maschine und Mensch zeigt Stephen King diese Thematik in erster Linie auf.

9.2 Die Achse Mensch ↔ Artefakt/Tier in *A Song of Ice and Fire*

Bei Martin ist das Verhältnis zwischen Mensch und Tier in besonders starker Form ausgeprägt, denn Tiere kommen nicht nur als Wappensymbole zur Unterscheidung verschiedener Adelshäuser vor, sondern sind beispielsweise auch ständige Begleiter mancher Charaktere; manche Menschen werden aufgrund ihres Verhaltens oder der ihnen zugeschriebenen Eigenschaften auch direkt mit Tieren verglichen. Die Verarbeitung des Verhältnisses zwischen Tier und Mensch in *Song of Ice and Fire* scheint dabei – wegen ähnlicher Merkmale – in Bezug zum Totemismus gesetzt werden zu müssen.

Wie beim Totemismus können durch die Verwendung von Tiersymbolik Gruppen von einander unterschieden werden. Das Gefühl der Zusammengehörigkeit wird dabei gleichzeitig gestärkt. „*Das Totem ist für einen Clan wie eine Flagge für eine Nation oder der König.*“³²¹

Mit dem Erhalt des „Clantieres“ werden oftmals Mythen in Verbindung gebracht, die erzählen warum eben dieses bestimmte Tier das Clantier ist. Manchmal werden diese Tiere auch als Schutztiere angebetet und um Kraft in schwierigen Situationen gebeten. Außerdem identifizieren sich die betreffenden Menschen manchmal auch mit den besonderen Kräften der jeweiligen Tiere.³²²

In Westeros hat jede adelige Familie ein Wappen, das mit einem Motto verbunden ist. Die ehemalige Herrscherfamilie sind die Targaryens, deren Wappen ein dreiköpfiger Drache ist, der für den ersten König und seine beiden Schwestern/Gemahlinnen steht. Die Wächter des Nordens sind die Starks, deren Wappen ein Schattenwolf (eine besonders große Wolfsart) ist, das Wappentier der Lannisters ist ein Löwe.

³²¹ Franz Roger: *Totemismus oder die Dekadenz eines Begriffs*. Hohenschäftlarn: Klaus Renner 1980, S. 37.

³²² Vgl. Roger 1980, S.1 – 30.

Diese Wappen haben einerseits die Aufgabe die verschiedenen Familien und deren Anhänger voneinander zu unterscheiden, bekommen in George R. R. Martins Fantasyserie jedoch noch eine weitere wichtige Bedeutung. Die Tiere und ihre Eigenschaften werden mit den Eigenschaften der Mitglieder der jeweiligen Adelshäuser in Verbindung gebracht. Die Lannisters beispielsweise haben alle hellblondes lockiges Haar und grüne Augen (mit der Ausnahme von Tyrion, dem missgestalteten ausgestoßenen Bruder), was jedoch nicht die einzige Parallele zu ihrem Wappentier, dem Löwen, ist. Sie sind außerdem die reichste Familie von ganz Westeros, streben nach Macht und sind am Ende des dritten Buches, mit Joffrey Baratheon (wegen des vertuschten Inzests eigentlich Lannister) auf dem Eisernen Thron und Tywin Lannister (seinem Großvater) als seinem wichtigstem Ratgeber, an der Spitze ihres Aufstiegs angelangt.

Der Löwe war lange Zeit ein Zeichen für Herrschaft, weil er in der westlichen Welt als König der Tiere gilt. Durch seine große Stärke steht er für Willenskraft, Macht, Ordnung und Hierarchie. In der christlichen Vorstellung symbolisiert er durch sein aufgerissenes Maul jedoch auch den Abgrund der Hölle und der Finsternis. Er vereinigt in sich also sowohl bedrohliche als auch beschützende Aspekte.³²³

Als Tywin und Joffrey sterben, übernimmt Cersei die Rolle eines Herrschers, denn sie ist nicht gewillt ihre Macht aufzugeben.

The rule was hers; Cersei did not mean to give it up until Tommen [Cerseis zweiter Sohn] came of age. *I waited, so can he. I waited half my life.* She had played the dutiful daughter, the blushing bride, the pliant wife. She had suffered Robert's drunken groping, Jaime's jealousy, Renly's mockery, Varys with his titters, Stannis endlessly grinding his teeth. She had contended with Jon Arryn, Ned Stark, and her vile, treacherous, murderous dwarf brother, all the while promising herself that one day it would be her turn.³²⁴

Das Tier, das jedoch noch mächtiger ist als der Löwe, ist der Drache; daher ist es auch Daenerys Targaryen, welcher der Thron in Wahrheit zusteht. Die Hierarchie der Tierwelt und die mit den Tieren verbundenen Eigenschaften scheinen daher direkt mit den Menschen in Verbindung zu stehen.

Der Drache gilt als unbändige Naturkraft und wird in der christlichen Mythologie oftmals als Ungeheuer dargestellt, das es zu besiegen gilt. In Asien hingegen, vor allem

³²³ Vgl. Clemens Zerling: *Lexikon der Tiersymbolik: Mythologie Religion Psychologie*. Wolfgang Bauer (Hg). München: Kösel 2003, S. 195 – 201.

³²⁴ Martin IV 2005, S. 345.

in China und Japan, stellt der Drache ein edles Tier dar, das oft mit übernatürlicher Weisheit in Verbindung gebracht wird und fungiert als Symbol für Herrscher.³²⁵ Als Daenerys an den Pferdekönig Khal Drogo verkauft wird und dadurch gezwungen ist, den ganzen Tag auf einem Pferd zu verbringen, was für sie aufgrund der ungewohnten Bewegungen und Überbeanspruchung der Muskeln äußerst schmerzhaft ist, träumt sie von einem Drachen, der ihr Kraft gibt und erwacht mit neuer Energie.

Day followed day, and night followed night, until Dany knew she could not endure a moment longer. She would kill herself rather than go on, she decided one night... Yet when she slept that night, she dreamt the dragon dream again. [...] There was only her and the dragon. Its scales were black as night, wet and slick with blood. Her blood, Dany sensed. Its eyes were pools of molten magma, and when it opened its mouth, the flame came roaring out in a hot jet. She could hear it singing to her. She opened her arms to the fire, embraced it, let it swallow her whole, let it cleanse her and temper her and scour her clean. [...] She felt strong and new and fierce. And the next day, strangely, she did not seem to hurt quite so much.³²⁶

Zu ihrer Hochzeit bekommt sie drei versteinerte Dracheneier als Geschenk und ihr allein gelingt es, aus diesen drei Eiern tatsächlich Drachen zu brüten. Das Geschlecht der Targaryens, so sagt man in Westeros, stammt selbst von Drachen ab. Als Daenerys ihren Ehemann, ihren Sohn und die Hexe, die sie betrogen hat, verbrennt, legt sie die Dracheneier mit auf den Scheiterhaufen und geht selbst in die Flammen, bleibt aber dennoch unversehrt.

When the fire died at last and the ground became cool enough to walk upon, Ser Jorah Mormont found her amidst the ashes, surrounded by blackened logs and bits of glowing ember and the burnt bones of man and woman and stallion. She was naked, covered with soot, her clothes turned to ash, her beautiful hair all crisped away ... yet she was unhurt. The cream-and-gold dragon was suckling at her left breast, the green-and-bronze at the right.³²⁷

Nicht nur, dass Daenerys also selbst von Drachen abstammt und sie daher von den Flammen unversehrt bleibt, es gelingt ihr sogar, Drachen zu brüten, was sie zur Mutter von Drachen macht. Die Wappentiere der Adelshäuser haben daher eine noch tiefere Funktion als einzig die Unterscheidung, denn die Verbindung zwischen ihnen scheint in manchen Fällen sogar bis zu tatsächlicher Verwandtschaft zu reichen. Manche Tiere beispielsweise geben den ihnen angehörigen Adelshäuser auch Schutz und die ihnen zugeschriebenen Eigenschaften scheinen sich ebenfalls mit denen der Menschen zu

³²⁵ Vgl. Zerling 2003, S. 59 – 63.

³²⁶ Martin I 2005, S. 228.

³²⁷ Ebda. S. 806.

decken. In einem mindestens ebenso großen Ausmaß wie dies bei Daenerys der Fall ist, geschieht dies auch bei der Familie Stark, deren Wappentier der Schattenwolf ist. Eddard Stark vergleicht seine Familie mit einem Wolfsrudel, als er versucht einen Streit zwischen seinen Töchtern zu schlichten. Je nach Überlieferung ist der Wolf entweder Zeichen für das Gleichgewicht der Natur und geschätzt wegen seines sozialen Rudelverhaltens oder Zeichen des Bösen und des Weltuntergangs wie beispielsweise in der Edda³²⁸. In neuerer Literatur wird oft vor allem eher das Sozialverhalten des Wolfes als vorbildlich herausgestrichen³²⁹, so wie dies auch bei George R. R. Martin geschieht.

“Let me tell you something about wolves, child. When the snows fall and the white winds blow, the lone wolf dies, but the pack survives. Summer is the time for squabbles. In winter, we must protect one another, keep each other warm, share our strengths. [...]”³³⁰

Außerdem bekommen gleich zu Beginn des ersten Bandes alle Kinder der Familie Schattenwolfsjunge geschenkt, denn der älteste Sohn findet auf dem Heimweg eine tote Wölfin, die sterbend noch Junge auf die Welt bringt. Der Wurf besteht aus drei männlichen und zwei weiblichen Wölfen für die drei männlichen und zwei weiblichen ehelichen Kinder von Eddard Stark und einem männlichen Albinowolfsjungen für seinen unehelichen Sohn Jon Snow.³³¹ Diese Wölfe werden nun von den Kindern aufgezogen und folgen diesen überall hin und fungieren so auch als deren Beschützer. Als Bran von Jaime Lannister vom Dach gestoßen wird, ist es das Heulen seines Wolfes, so glauben die Dienstboten, das ihn am Leben hält.

“I would swear that wolf is keeping the boy alive. The creature is outside his window day and night, howling. Every time they chase it away, it returns. The maester said they closed the window once, to shut out the noise, and Bran seemed to weaken. When they opened it again, his heart beat stronger.”³³²

Dieser Wolf ist es auch, der Bran das Leben rettet, als ein angeheuerter Mörder versucht, seinen Herrn zu töten.³³³ Das Wesen der Kinder spiegelt sich im Wesen und Namen der zu ihnen gehörenden Wölfe wieder. So nennt die sanfte Sansa ihre Wölfin beispielsweise Lady, während Arya, ihre wilde Schwester, ihre Wölfin nach einer Räuberprinzessin (Nymeria) tauft. Die Wölfe unterstützen die Kinder in ihren Kämpfen

³²⁸ Vgl. Zerling 2003, S. 322 – 325

³²⁹ Vgl. ebda. S. 325.

³³⁰ Martin I 2005, S. 222.

³³¹ Vgl. ebda. S. 13 – 21.

³³² Ebda. S. 90.

³³³ Vgl. ebda. S. 133.

(Robb nimmt seinen Wolf sogar mit in die Schlachten); sie geben ihnen Kraft und beschützen sie, wenn Gefahr droht. Diese Verbindung geht sogar so weit, dass sie in ihren Träumen manchmal in die „Haut“ ihres Wolfes schlüpfen. Arya erfährt so im Traum auch vom tatsächlichen Tod ihrer Mutter, als ihre Wölfin diese aus dem Fluss fischt.³³⁴ Auf ihrer langen Flucht vor den Lannisters wechselt Arya oft ihren Namen. Unter anderem nennt sie sich auch einmal selbst Nymeria³³⁵. Bei Bran geht diese Verbindung noch weiter, so dass er im Gegensatz zu seinen Geschwistern, die nur hie und da einen derartigen Traum haben, später willentlich in die Haut seines Wolfes schlüpfen kann.

Meera stepped between the wolf and her brother, spear in hand. “Keep him back, Bran.” “Jojen is making him angry.” Meera shook out her net. “It’s your anger, Bran,” her brother said. “Your fear.” “It isn’t. I’m not a wolf.” Yet he’d howled with them in the night, and tasted blood in his wolf dreams. “Part of you is Summer [Brans Wolf], and part of Summer is you. [...]”³³⁶

Robb, der älteste Sohn der Starks, stirbt schließlich auch, weil er die Warnungen seines Wolfes missachtet, als dieser bei der Hochzeitseinladung der Freys scheinbar ohne Motivation auf die Gastgeber losgeht.³³⁷ Die Wölfe sind treue Gefährten ihrer Herrn und unterstützen sie auf ihren Wegen. Auf der anderen Seite stellen sie für andere auch eine Gefahr dar, denn sie töten manchmal auch Menschen, weshalb die Wappentiere sowohl zerstörerische als auch helfende Kräfte symbolisieren, was besonders stark bei Daenerys Drachen betont wird (im Daenerys Preview-Kapitel im Internet werden diese beschuldigt, ein Kind gefressen zu haben)³³⁸.

Eine ähnliche Funktion haben auch Schwerter in *Song of Ice and Fire*. Nicht nur, dass es in Westeros ganz besondere Schwerter aus valyrischem Stahl gibt, die um ein Vielfaches schärfer und stabiler, als es gewöhnliche sind, Waffen fungieren sowohl als Werkzeuge des Tötens als auch des Schutzes. In den falschen Händen werden die Schwerter zu Mordinstrumenten und verlieren ihre positive Komponente. Besondere Schwerter bekommen aufgrund ihrer Eigenschaften oder ihres Zwecks oft auch einen Namen. Briennes Schwert wird Oathkeeper getauft, um sie an ihren Eid, die Stark-

³³⁴ Vgl. Martin III 2005, S. 888.

³³⁵ Vgl. Martin II 2005, S. 694.

³³⁶ Ebda. S. 438.

³³⁷ Vgl. Martin III 2005, S. 672ff.

³³⁸ George R. R. Martin: offizielle Webseite: <http://www.georgerrmartin.com/if-sample.html>. [16. 12. 2009]

Töchter zu finden und zu beschützen, zu erinnern. Arya nennt ihr erstes Schwert Needle, weil sie das Nähen hasst und viel lieber den Schwertkampf übt etc.

Schwerter aus valyrischem Stahl können wahrscheinlich gegen die „Anderen“ als wirksame Waffen eingesetzt werden, obwohl diese nur noch sehr selten sind und meist in Form von Familienerbstücken weiter gegeben werden, weshalb sie auch äußerst wertvoll und schwer zu bekommen sind.

“I found one account of the Long Night that spoke of the last hero slaying Others with a blade of dragonsteel. Supposedly they could not stand against it.” “Dragonsteel?” Jon frowned. “*Valyrian steel?*” “That was my first thought as well.”³³⁹

Auch wenn Schwerter wichtige Artefakte bei George Martin darstellen, so wird die Beziehung Mensch ↔ Tier hier weit stärker betont. Diese Beziehung hat durch die Funktion der Wappentiere als Kraftquelle, Unterscheidungs- und Identitätsmerkmal Komponenten des Totemismus. Die Verbindung der positiven und der negativen Attribute der Tiere, die schließlich auch als gefährlich und bedrohlich dargestellt werden, zeigt wiederum die Ambivalenz der Beziehung zwischen Mensch und Tier auf.

³³⁹ Martin IV 2005, S. 81.

10 Vergleich der beiden Bücher

Bei beiden Autoren ist das Thema des Weltuntergangs sehr stark präsent, wobei sich dies bei Stephen King jedoch als Kampf der Revolvermänner gegen den Untergang gleich mehrerer Welten kennzeichnet, und es im Gegensatz dazu bei *Song of Ice and Fire* in erster Linie um die Rettung des Königreichs Westeros vor den drohenden Gefahren (Winter, Krieg etc.) geht. Die beiden gegeneinander wirkenden Kräfte stellen dabei in beiden Werken die Pole Zerstörung/Chaos im Unterschied zu Rettung/Wiederaufbau/Ordnung dar. Der Unterschied zwischen den Autoren ist hier jedoch in der Komplexität der zerstörerischen Kräfte zu suchen, denn bei Stephen King wirken hier die Dunklen Mächte, personifiziert durch den Scharlachroten König als Wurzel des Übels, gegen die Kräfte der Restauration, symbolisiert durch Roland, den letzten Revolvermann. Bei George Martin hingegen stellt die Todeskraft (Winter, die Anderen, Krieg...) eine noch nicht völlig in ihrem Ausmaß einschätzbare Gefahr dar, gegen die verschiedene Charaktere kämpfen, deren Handlungen selbst aber, aufgrund der Schwierigkeit diese eindeutig moralisch zu beurteilen, nicht immer einer der beiden Seiten zuordenbar sind.

Der Fortschritt spielt bei Stephen King eine besonders große Rolle, entsteht durch diesen doch eine Welt, die nach einer großen Katastrophe wieder im Rückschritt begriffen ist. Fortschritt wird hier paradoxer Weise also zur Ursache des herannahenden Weltuntergangs; so sind gewissermaßen die Menschen selbst für die Zerstörung verantwortlich. Die Maschinen nehmen in erster Linie den Platz ein, um die ambivalente Beziehung von Menschen zu Artefakten darzustellen und haben so sowohl helfende als auch bedrohende Aspekte. Im Gegensatz dazu spielen bei George Martin, der seine Welt schließlich sehr stark auf Vorstellungen vom Mittelalter aufbaut, Maschinen kaum eine Rolle. Im Unterschied zu einer vom Menschen verursachten Zerstörung (zu viel Fortschritt) stellt hier die Natur durch einen extrem langen Winter und dem damit einhergehenden möglichen Einfall der Anderen eine besonders starke Bedrohung dar, die während aller Bücher präsent ist. In Zusammenhang damit spielen auch nicht Artefakte die größere Rolle; das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf der Beziehung von Mensch und Tier, die auch stark totemistische Züge annimmt. Tiere erhalten hier, ähnlich wie die Maschinen bei King, sowohl zerstörerische als auch beschützende Kräfte.

Während bei Stephen King die Initiation zum Revolvermann ein wesentliches Merkmal der Unterscheidung zwischen „Wir“ und den „Anderen“ ist und „Wir“ zugleich nach gewissen moralischen Parametern definiert ist, wird die Grenze zwischen den beiden Seiten bei George Martin bei weitem nicht so klar gezogen, obwohl auch hier die Frage der Moral zu einem wesentlichen Unterscheidungsmerkmal der verschiedenen Charaktere wird. Bei *Dark Tower* spielt Initiation und die damit verbundenen Prüfungen einen wesentlichen Bestandteil der Geschichte; im Gegensatz dazu streift George Martin Einführungszeremonien der beiden Geschlechter in ihre Plätze innerhalb der Gesellschaft (beispielsweise Ritterschlag, Maester-prüfung etc.) eher nur am Rande. Diese sind aber nicht nur für die zwei Geschlechter unterschiedlich, sondern auch für die verschiedenen beschriebenen Volksgruppen. Die Befolgung bzw. Nichteinhaltung von gesellschaftlichen Konventionen und den vorgeschriebenen Wegen hat innerhalb der Bücher für die betroffenen Charaktere oft harte Folgen, die diese oftmals zu Außenseitern werden lässt. So ist der Entschluss von Brienne von Tarth (*Song of Ice and Fire*), als Frau das Leben eines Ritters zu führen, für die meisten Bewohner äußerst frevelhaft, weshalb sie häufig Spott und Hohn ausgesetzt ist. Jenseits der Mauer hingegen gehören Frauen in Waffen zu einem alltäglichen Bild und Schwäche, egal in welcher Form, wird verachtet.

So ist es auch die Initiation bei King, die echte Gunslinger von den Anderen trennt und sie so eindeutig als Kämpfer des Guten markiert. In *Song of Ice and Fire* hingegen handeln viele Ritter, die eigentlich geschworen haben die Schwachen zu beschützen und für das Gute einzutreten, oft unmoralisch und gegen ihren Kodex, was sie so zu einem Teil der negativen Kräfte macht. Auf der anderen Seite hingegen haben Handlungen, die eigentlich als moralisch positiv zu bewerten sind, oft fatale Folgen. Ehrenhafte Männer, wie Eddard Stark, müssen manchmal sogar für ihre Wahrheitssuche oder Ehrlichkeit mit ihrem Tod bezahlen und werden nicht als übermächtige Helden dargestellt. Bei King sind Roland und seine Gefährten die eindeutigen Helden der Geschichte. Sogar wenn sie töten, um ihr Ziel zu erreichen, bleiben sie trotzdem die unangefochtenen Helden, denn ihr Endziel bleibt die Rettung bzw. Restauration der Welten, was eventuell moralisch fragwürdige Handlungen gewissermaßen in den Schatten stellt. Während Roland einen im vorbestimmten Weg einschlägt, auf dem er durch die Kette von Ereignissen scheinbar von selbst immer weiter vorwärts gezwungen wird, scheinen

die Protagonisten sich bei George Martin stärker zu entwickeln, denn Handlungen auch vorerst als negativ beschriebener Charaktere werden nachvollziehbar erzählt, und können perspektivenabhängig sowohl als moralisch gut oder moralisch verwerflich eingestuft werden. Bei George Martin wird die Moral so zu einem der wichtigsten Themen des Buches. Eine klare Unterscheidung zwischen Schwarz (oder Rot) und Weiß, wie dies bei King geschieht, lässt sich bei Martin nicht so leicht treffen.

Die Charaktereigenschaften sind bei *Dark Tower* festgelegt und recht steif. Auf der anderen Seite schildert auch George Martin gewisse „Prototypen“, seine Figuren sind aber prinzipiell viel ambivalenter und lassen sich nicht so einfach in Kategorien einteilen. Der Leser begegnet hier beispielsweise dem hässlichen Zwerg, der vom Volk und seiner Schwester gehasst wird, aber im Grunde ein moralischerer Mensch ist, als die schöne Königin. Dies ist ein weiterer Unterschied zwischen den beiden Autoren, denn während King oft die äußerliche Hässlichkeit mit innerer Verderbtheit übereinstimmen lässt, dreht George Martin dies hier um, wenn er dem hässlichen Zwerg Qualitäten verleiht, die der schönen Königin von anderen Charakteren nur angedichtet werden. Anstatt die Personen eindeutig zu klassifizieren und ihre Persönlichkeiten unverändert zu lassen, stattet George Martin seine Figuren mit positiven und negativen Facetten aus und lässt sie im Zuge der Ereignisse auch Entwicklungen durchmachen. Jaime Lannister ist ein hervorragendes Beispiel hierfür, denn auch wenn er viele Frevel begangen hat, so ist er es, der Brienne von Tarth galanter Weise davor rettet, vergewaltigt und getötet zu werden; er ist es auch, der, obwohl Catelyn Stark für tot gehalten wird, seinen Eid einhält, Arya und Sansa zu suchen.³⁴⁰ Da George Martin die Geschehnisse aus der Sicht von verschiedensten Charakteren erzählt, bleiben auch die eigentlich negativ konnotierten Protagonisten nicht nur in schlechtem Licht stehen, weil er ihre Handlungen auch aus ihrer persönlichen Sicht beleuchtet. Die Moral ist also bei beiden Autoren ein äußerst zentrales Thema. Während bei Stephen King aber eine klare Trennung zwischen den beiden Seiten vorgenommen wird, ist der Leser bei George Martin oft selbst im Zweifel, welche Handlung nun wie moralisch zu bewerten ist.

Es konnte also gezeigt werden, dass Fantasyliteratur nicht nur stofflich auf Mythen bezogen ist, sei dies im Sinne einer Übernahme von „mythischen“ Themen wie des Weltuntergangs, der Initiation etc., sondern dass hier auch die Rolle von Mythen

³⁴⁰ Vgl. Martin III 2005, 362ff u. 547ff.

übernommen wird, insofern als die Bücher Werte der Gesellschaft und Moralvorstellungen wiedergeben.

11 Die Comics

11.1 *A Gunslinger Born*



Abbildung 2 Clint Eastwood



Abbildung 3 Saint of Killers



Abbildung 4 Roland Deschain

Mittlerweile gibt es mehrere Sammelbände zu den *Dark Tower* Büchern. Wie alle Comics sind auch diese eine Zusammenarbeit mehrerer Künstler; nicht nur Stephen King ist daher als Autor zu nennen, sondern beispielsweise auch Peter David, Jae Lee, Richard Isanove und zuletzt Robin Furth, die auch ein Nachschlagewerk zur *Dark Tower* Welt geschrieben hat (*Stephen King's Concordance: The Complete Concordance*) und seit mehreren Jahren mit King zusammenarbeitet³⁴¹. Im Mittelpunkt steht in dieser Arbeit der erste Band der Serie *A Gunslinger Born*, weil dieser im Gegensatz zu den anderen Bänden eine direkte Adaption des vierten Bandes darstellt, während die anderen Bände auf in den Büchern kaum erwähnte Bereiche der Geschichte zurückgreifen und vor allem die Jugendzeit Rolands ausbauen.

Das Comic ist eine Bearbeitung von *Wizard and Glass* (Bnd. IV) und es geht einerseits vor allem um Rolands Initiation zum Gunslinger, andererseits um den schicksalhaften Verlust von Susan Delgado, den er nie ganz überwindet, im Zusammenhang mit dem Kampf gegen die Gefolgsleute des Scharlachroten Königs. Vor allem zwei visuelle Einflüsse auf King kann man als besonders stark herausstreichen: neben den Italo-Western spielt vor allem auch die Serie *Preacher* von Garth Ennis eine große Rolle.

³⁴¹ Vgl. Lilja's Library: Interview mit Robin Furth. <http://liljas-library.com/showinterview.php?id=42>. [18. 10. 2009]

Hier gibt es einen Charakter, der den Namen Saint of Killers trägt und aufgrund der Ähnlichkeit mancher Charakterzüge und des Bezugshinweises im Nachwort des Comics auch die Zeichner des Bandes *A Gunslinger Born* beeinflusst hat. Interessant ist hier vor allem, die große Nähe der verschiedenen Medien Film, Comic und Buch und der große Einfluss, den sie aufeinander ausüben. Die Figur des Gunslingers ist also gewissermaßen stereotypisch und wird medienübergreifend ausgebaut und verwendet. *A Gunslinger Born* beginnt mit einer Vorstellung des Revolvermannes, der hier als



Abbildung 5 Duell zwischen Roland und seinem Lehrer

Prototyp des Revolverheldes dargestellt wird.

If the gunslinger looks familiar to you, well that's as may be. Echoes of him have been seen in tales spun across many other places, in many other ways. Just as stories of a great flood, for instance, cut across the consciousness of all mankind, so too does the gunslinger.³⁴²

In diesem Zitat erkennt man bereits die prototypische Eigenschaft von Rolands Figur, die hier auch im Comic umgesetzt wird und manchmal als typisch für die Fantasyliteratur und Mythen angegeben wird. Von einem direkten Einstieg in Rolands Jugendzeit ausgehend, wird der Leser gleich mit einem ersten Konflikt konfrontiert, der durch die Verführung von Rolands Mutter durch den Hofmagier Walter hervorgerufen wird.

Walter stellt Roland eine Falle, indem er dem Jungen die Untreue seiner Mutter vor Augen führt und ihn so dazu treibt, seinen Lehrmeister vorzeitig herauszufordern, in der Hoffnung, dass er bei dieser Prüfung versagt. Doch allen Erwartungen zum Trotz besiegt Roland seinen erfahrenen und kampferprobten Lehrer.

³⁴² Stephen King, Robin Furth, Peter David et al.: *The Dark Tower: The Gunslinger Born*: New York: Marvel 2007.

Manche Passagen werden wörtlich aus den Büchern übernommen, andere werden bildlich so gut es geht umgesetzt, manche Stellen werden stärker als in den Büchern betont. Als wesentliches



Abbildung 6 Der Scharlachrote König

Merkmal von Rolands Leben beispielsweise

wird der Show-down bezeichnet. *"It was just another showdown in another empty street. [...] That the showdown always came was the central fact of his life and the axle upon which his own ka revolved."*³⁴³ So wird sein erster Kampf gegen seinen Lehrer

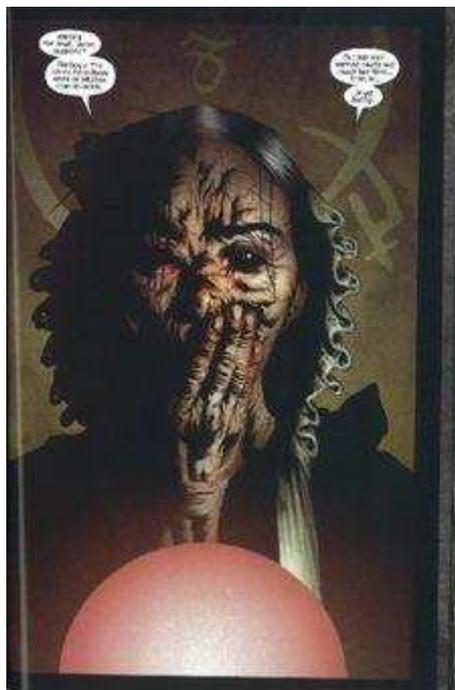


Abbildung 7 Die Hexe Rhea

Cort auch als Show-down dargestellt. Bildlich erfolgt dies mit der abwechselnden Darstellung von Rolands und Corts Gesicht in Form einer Gegenüberstellung.

Während Rolands Initiation zwar sehr wichtig für die Bücher ist, wird sie dort jedoch nur am Rande erzählt. Im Unterschied dazu kommen im Comic noch weitere Details hinzu, die (neben dem Titel) die Wichtigkeit seiner Initiation noch verstärken, denn hier wird das Stadium des Initianden zusätzlich betont: Roland kommt als Ausgestoßener aus der Familie zu seiner Prüfung mit Cort, was in den Büchern so nicht erwähnt wird. *"Have you come as an outcast from your father's house?"*³⁴⁴

Vom Handlungsverlauf wiederum folgt das Comic dem Buch ziemlich exakt. Nach dem Sieg über Cort wird Roland mit Cuthbert und Alain zum vermeintlich sicheren Ort Hambry geschickt, wo er Susan kennenlernt und die Coffin Hunter besiegen muss. Die Struktur folgt also dem Aufbau: Einleitung und Beginn des Quests, Aufbruch der

³⁴³ King IV 2003, S. 4.

³⁴⁴ King: The Gunslinger Born. 2007.

Gefährten, Vorstellung und Lösung von Konflikten, Gewinn und Verlust der Geliebten, Vorstellung eines noch größeren Konfliktes, Heimreise. Bezeichnender Weise beginnen die Comics gewissermaßen mit der Geburt des Revolvermanns Roland und nicht seiner tatsächlichen körperlichen Geburt. Dies betont das Thema der Initiation, wie es auch in den Büchern eine sehr große Rolle spielt, besonders stark. Wie in der Comictheorie beschrieben, folgt Roland einer Aufgabe, die sich dann jedoch als immer größer werdendes Problem mit mehr und mehr Gegenspielern herausstellt und sich gewissermaßen an der Zunahme der Spannung spiegelt. Außerdem wird sein ultimativer Antagonist, der Scharlachrote König, vorgestellt, der ihm an Ressourcen um ein Vielfaches überlegen ist. Das Comic folgt von der Struktur her also gewissermaßen auch dem Prinzip der Rising Action, denn die Feinde Rolands werden nach und nach vorgestellt und die Konflikte und Probleme steigern sich mit ihnen. Während zu Beginn Rolands einziger wirklicher Feind der Magier Walter ist, kommen schließlich die Coffin Hunter, die Hexe Rhea, der Good Man etc. hinzu, was in einer Vorstellung des Endgegners mündet und den Leser auch nach dem Sieg über Rhea und die Coffin Hunter dazu treibt, auch die folgenden Bände zu lesen. Das das Comic bestimmende Thema ist somit der Kampf der beiden Seiten Lebenskraft und Todeskraft, denn auch die Liebe zu Susan stellt gewissermaßen nur ein Unterkapitel und Teil des großen Kampfs gegen das Böse dar.

Die Verbindung zwischen äußerer Hässlichkeit und innerer Verderbtheit ist auch im Comic beibehalten worden. Der Scharlachrote König wird als riesige schwarze Spinne mit rotem Mal auf der Stirn dargestellt, die Hexe Rhea als runzelige Alte, deren Adern im Gesicht blutig hervortreten, sodass sich ihre Verhaltensweisen gewissermaßen auch in ihrem Äußeren spiegeln, was sich besonders gut bildlich durch das Medium des Comics ausdrücken lässt.

11.2 *The Hedge Knight*

In der Comicserie *The Hedge Knight* geht es zwar nicht um einen bereits aus den Büchern bekannten Charakter, die Welt in der sich die erzählten Ereignisse zutragen ist aber auch die von *A Song of Ice and Fire*. Die Geschehnisse spielen sich jedoch in der Zeit vor denen der Bücher ab. Die Geschichte um Duncan the Tall wurde ursprünglich

zuerst in Form von kurzen Stories in einem Buch veröffentlicht (siehe Roland Silverberg: *Legends: Eleven New Works by the Masters of Modern Fantasy*, 1998 und *Legends II*, 2004), bevor der Stoff als Graphic Novels veröffentlicht worden ist. In dieser Serie geht es um einen Ritter ohne Land und dessen Abenteuer. Sein Knappe ist ein mysteriöser Junge, der vom Adelsgeschlecht der Targaryen abstammt. Der Knappe wird Egg genannt und auch im vierten Band von *A Song of Ice and Fire* als ein Bruder des alten Maester Aemons von der Mauer erwähnt, als sich dieser an seine Jugend erinnert. „*‘Oldtown,’ Maester Aemon wheezed. ‘Yes, I dreamt of Oldtown, Sam. I was young again and my brother Egg was with me, with that big knight he served.[...]’*“³⁴⁵ Im ersten Teil erfährt der Leser, dass es sich um Aegon Targaryen, den späteren Aegon V handelt.³⁴⁶

Der erste Band von mittlerweile zwei Bänden erzählt den Aufstieg von Duncan the Tall vom Knappen zum Ritter. Dunk wird wegen des frühzeitigen Todes des Ritters, dem er dient, auf der Reise zu einem Turnier eigentlich nicht tatsächlich zum Ritter geschlagen. Durch die Umstände sieht er sich gezwungen, sich als echter Ritter auszugeben, weil er sonst keine Möglichkeit sieht, als armer Knappe ohne Anführer diesen Stand bald zu erreichen, obwohl er schon viele erfolgreiche Jahre als Knappe gedient hat und der tatsächliche Ritterschlag nur mehr einen formellen Akt dargestellt hätte. Auf dem Weg zu dem Turnier begegnet er einem Jungen, der sich selber Egg nennt und ihn bittet, sein Knappe werden zu dürfen, was Dunk nach anfänglicher Weigerung letztendlich annimmt. Durch die Fragwürdigkeit seines Ritterstandes (obwohl ihm nichts Gegensätzliches nachgewiesen werden kann) wird er zuerst nicht zum Turnier zugelassen, bis Prinz Baelor für ihn spricht. Prinz Aerion Targaryen nimmt ebenfalls am Turnier teil, entehrt sich aber selber, als er das Pferd seines Gegners tötet. Er liefert sich einen weiteren Fauxpas, als er eine Puppenspielerin misshandelt. Als Egg Duncan davon berichtet, eilt dieser dem Mädchen zu Hilfe.³⁴⁷ Wie für George Martin typisch trifft man hier auf den Gegensatz zwischen dem noblen Ritter ohne Land (unter Umständen sogar ohne tatsächliche Ritterwürde) und dem grausamen, aber mächtigen und angesehenen Prinzen Aerion.

³⁴⁵ Martin IV 2005, S. 380.

³⁴⁶ Vgl. George R. R. Martin, Ben Avery, Mike S. Miller, Mike Crowell: *The Hedge Knight I*. New York: Marvel 2007.

³⁴⁷ Vgl. Martin: *The Hedge Knight I*, 2007.

Da Duncan jedoch die Hand gegen einen Prinzen erhoben hat, wird er vor die Wahl gestellt, sich als Strafe für dieses Vergehen verstümmeln zu lassen, oder seine Unschuld in einem Kampf sieben gegen sieben Ritter zu beweisen. Er entscheidet sich für letzteres, was zu dem unglücklichen Tod des Prinzen Baelor führt, der auf der Seite seines Bruders kämpft. Nachdem Duncan den Kampf jedoch für sich entscheiden kann, wird er freigelassen.³⁴⁸

Besonders wichtig ist hier einerseits die für Martin ständig präsente Frage der Moral, denn der tatsächliche Ritterstand Duncans ist immerhin diskussionswürdig. Albträume deswegen verfolgen Duncan auch noch im zweiten Band, als er davon träumt, dass sein ehemaliger Dienstherr Anschuldigungen aus dem Grab gegen ihn erhebt³⁴⁹. Durch die Befolgung des Ehrenkodexes in seinem Handeln stellt er jedoch das Musterstück eines ehrbaren Ritters dar, ganz im Gegensatz beispielsweise zu dem mächtigen Prinz Aerion, dessen Ritterstand trotz seines unmoralischen Handelns nie in Zweifel gezogen wird. Der Kampf zwischen den beiden Seiten stellt hier ein zentrales Thema dar, der seinen Höhepunkt im Kampf der Sieben gegen Sieben findet. Obwohl Duncans Partei letztendlich siegt, geschieht dies nicht ohne Opfer, denn der als nobel dargestellte Prinz Baelor stirbt an den Folgen einer erfahrenen Verletzung.

³⁴⁸ Vgl. Martin: *The Hedge Knight I*, 2007.

³⁴⁹ Vgl. George R. R. Martin, Ben Avery, Mike S. Miller: *The Hedge Knight II: Sworn Sword*. New York: Marvel 2009.

Im zweiten Band bietet Duncan einem kleinen Lord, Ser Eustace, seine Dienste an. Ser Eustace erzählt Duncan nicht, dass er beim Aufstand eines Bastards aus der Linie der Targaryen mitgekämpft hat und nicht, wie er Duncan glauben lässt, ein treuer Royalist war. Als Duncan von einer Reise zurückkehrt, berichtet ihm Ser Bennis, der zweite Ritter von Eusace, von dem ausgetrockneten Fluss. Als die beiden versuchen, hinter den Grund für den zusätzlichen Wassermangel zu kommen, entdecken sie einen Damm im Nachbargebiet, der verhindert, dass das Wasser bis zum Land von Eustace gelangt. Aufgebracht schlitzt Bennis einem Bauern die Backe auf, um Lady Rohanne, der Lehensherrin des Nachbargebiets so zu

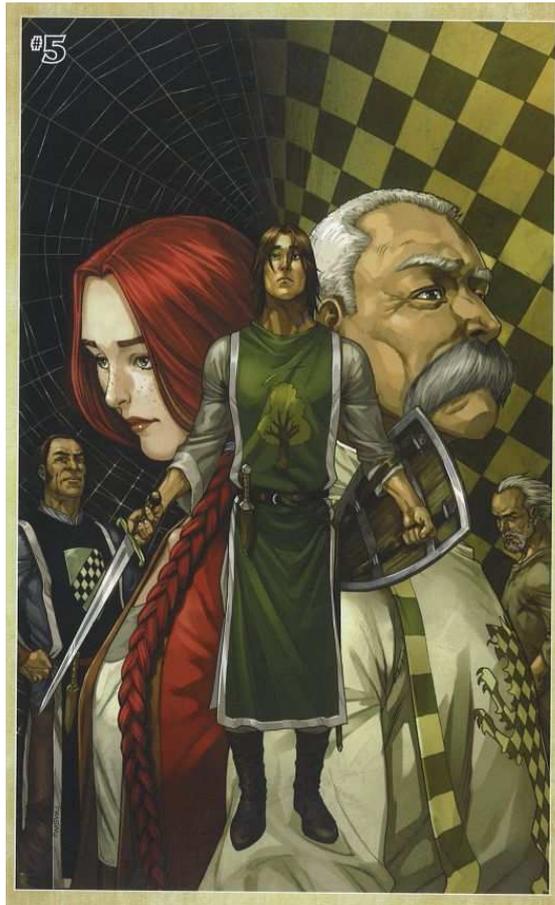


Abbildung 8 Duncan zwischen Rohanne und Eustace drohen. Als Duncan um eine Audienz bei ihr bittet, erfährt er von ihr nicht nur die wahre Vergangenheit seines Dienstherrn, sondern auch von der Not der Lady, möglichst bald einen Mann zu finden, um ihr Land halten zu können. Ihr eigener Kastellan Lucas ist mehr oder weniger dabei, sie in eine ungewollte Hochzeit zu zwingen.³⁵⁰

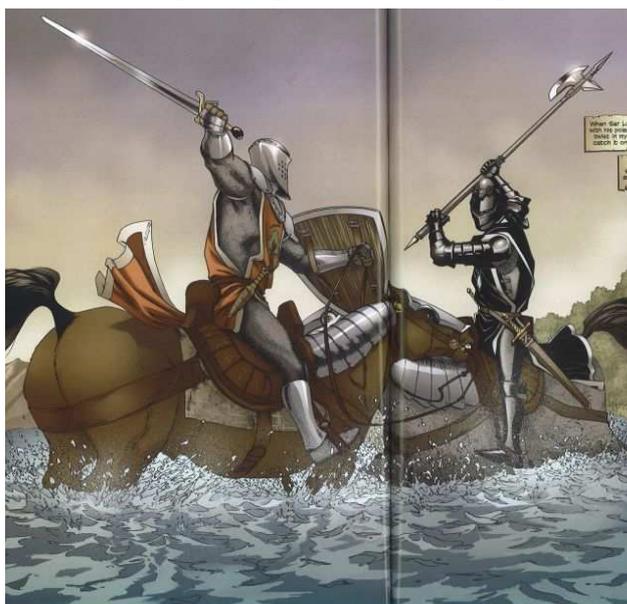
Empört über die Lüge seines Dienstherrn, will Duncan dessen Dienst verlassen. In der gleichen Nacht jedoch verbrennt der Wald auf dem Gebiet von Eustace, was als Rache von Lady Rohanne ausgelegt wird. Aus Angst um das Leben der sechs Bauernsöhne (die bei ihm in Ausbildung sind) in einem drohenden Konflikt und wegen der großen Zwickmühle, in der sich Eustace nun befindet, bleibt Duncan trotzdem in dessen Dienst. Die beiden gegnerischen Parteien treffen sich letztendlich am Fluss, der die Landesgrenze der zwei Reiche darstellt. Aufgrund der Anschuldigung, dass Lady Rohanne hinter dem Waldbrand steckt, eskaliert die Situation und es kommt zu einem entscheidenden Zweikampf, der die beschmutzte Ehre der Lady wieder reinwaschen soll.

³⁵⁰ Vgl. Martin: *The Hedge Knight II*, 2009.

Der Kampf stellt sich als Duell zwischen Duncan für Eustace und Lady Rohannes Kastellan dar und ist gleichzeitig der Höhepunkt des zweiten Bandes. Duncan besiegt Lucas zwar in letzter Minute, kommt dabei jedoch selbst fast ums Leben. Als er wieder erwacht, haben Lady Rohanne und Ser Eustace geheiratet, um nicht nur einen standesgemäßen Ehemann für Lady Rohanne zu finden, sondern auch um die beiden Nachbarländer zu vereinen und so gegen Angriffe von außen zu stärken. Obwohl Lady Rohanne und Duncan in einander verliebt sind, ist diese Verbindung die beste Lösung für das Land und die Untertanen beider Ländereien.³⁵¹

Auch in diesem Band ist die Frage der Moral zentral, denn beide Parteien machen sich auf die eine oder andere Art schuldig. Der Kampf zwischen den beiden Seiten – also nicht nur zwischen den beiden Lehensgebern – ist zentral für *The Hedge Knight* und findet im zweiten Band ebenfalls in einem tatsächlichen Duell seinen Höhepunkt. Typisch für George Martin sieht sich der Held gezwungen zwischen Optionen zu wählen, die weder eindeutig gut noch eindeutig schlecht sind, was auch bildlich so dargestellt wird (siehe Abb. 8).

Duncan ist zwar ein edler Ritter, der sich selbst nichts zu Schulden kommen hat lassen, wird aber nicht für sein ehrbares Verhalten belohnt und zieht ebenso arm wie vor seinem Dienstbeginn und mit gebrochenem Herzen weiter.



Trotzdem hat der Held seine Ehre [Abbildung 9 Duncan im Kampf gegen Rohannes Kastellan](#) bewahrt und im Zweikampf über den unehrenhaften Ritter triumphiert. Dieser Kampf stellt sich also gewissermaßen ebenfalls als Konflikt zwischen Gut und Böse dar, was von der schwarzen Rüstung des Kontrahenten nur noch unterstrichen wird.

³⁵¹ Vgl. Martin: *The Hedge Knight II*, 2009

12 Die Bücher im Internet

Das Internet scheint im Genre der Fantasyliteratur seine Funktion als Verbindungsmedium sehr stark zu entfalten, denn bei beiden der vorgestellten Autoren ist die ausgeprägte Verwendung des Internets bemerkbar. Die Rolle der Vernetzung kommt bei ihnen als Kommunikationsmedium in Form eines Austauschs von Informationen zwischen Autor und Fans, Fans zu Fans und Fans zu Autoren oder als Verbindung der verschiedenen Genres wie Literatur, Film, Comic innerhalb des Netzes zum Ausdruck. Die preisgegebenen Informationen (die wegen der Technik des Internets rasant vermittelt und verbreitet werden können) umfassen dabei nicht nur Angaben zu den Autoren selber, sondern vor allem auch Berichte zu ihrem Werk, weshalb zu einem nicht geringen Teil der Nutzen des Internets für die Autoren hier auf jeden Fall auch in der Vermarktung der Literatur mit den dazu gehörigen Fanartikeln und verwandten Produkten (ähnlicher Literatur, andere Werke des Autors, Verfilmungen etc.) liegt.

Eine Schwierigkeit, die in jedem Fall bei der Beschäftigung mit diesem Medium auftritt, ist der schnelle Wandlungsprozess, den die verschiedenen Seiten und dabei vor allem die Fansseiten durchmachen. Dies bedeutet, dass es keine endgültige Version der untersuchten Seiten gibt. Eine Stagnation in der Entwicklung der Seiten bedeutet vielmehr häufig, dass diese nicht mehr aktuell sind. Diese Tatsache macht die Analyse und die Suche nach validen Informationen natürlich nicht leichter. Im folgenden Kapitel wird die Funktion bzw. die Nutzung des Internets in erster Linie als Vernetzungsmedium in den verschiedenen Facetten untersucht. Durch das Internet können Autoren nicht nur eigene Werke miteinander verknüpfen und vermarkten, sondern unter anderem auch auf andere Produkte aufmerksam machen. Diese Vernetzung geschieht jedoch nicht nur im Sinne von Informationen über andere Produkte wie beispielsweise Miniaturen von Charakteren aus den Büchern, sondern auch durch die Verwendung mehrerer Medien innerhalb des Mediums Internet (Schrift, Videos, Bilder, und Spiele). Manche dieser Seiten öffnen zusätzlich eine weitere Komponente im Informationskreis, indem auf manchen Seiten auch Conventions oder anderen Veranstaltungen empfohlen und diskutiert werden.

Funktion	Forum/Chat	Mitgliederz.	Besucherszahl	Empfehlungen von Büchern anderer Autoren	Fanart	Links	letztes Update
Webseite							
http://dark-tower.deviantart.com	+	NA	NA	+	+	NA	01.06.2005
http://darktower.aking-mahal.net/	-	125	NA	-	+	+	NA
http://thedarktower.com	+	6.444	NA	+	+	+	30.12.2009
http://liljas-library.com/	-	-	2.194.096 seit 1996	+	-	+	30.12.2009
http://www.darktowercompendium.com	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
http://www.stephenking.com	+	23.718	NA	+	-	+	21.12.2009
http://www.stephenking.com/DarkTower	-	-	NA	-	-	+	12.07.2009

Abbildung 10 Webseiten zu *Dark Tower*, Daten: 30. 12. 2009

Funktion	Forum/Chat	Mitgliederz.	Besucherszahl	Empfehlungen von Büchern anderer Autoren	Fanart	Links	letztes Update
Webseite							
http://www.theironthroner.it	+	483	44.115	NA	+	+	29.12.2009
http://www.labarriera.net	+/+	2.487	530.661 seit 25. 03. 2003	NA	+	+	NA
http://www.cacciatoriditeste.com	+	1.818	86.655 seit 26. 11. 2003	NA	+	+	NA
http://www.asshai.com/principal.php	+	2.429	NA	+	+	+	01.11.2009
http://www.lagardedenuit.com	+	1.017	NA	+	+	+	24.12.2009
http://algesiras.free.fr/highgarden.html	-	-	NA	-	+	+	15.10.2009
http://www.winterfell.nl	-	-	NA	NA	+	-	21.12.2009
http://www.eis-und-feuer.de	+	1.120	NA	+	+	+	22.11.2009
http://icfire.d20.cz/	NA	NA	NA	NA	NA	+	NA
http://www.ogienilod.in-mist.net.php	+	NA	NA	NA	NA	NA	NA
www.westeros.ru	+	NA	NA	NA	+	NA	29.12.2009
http://7kingdoms.ru	+	NA	NA	NA	NA	+	09.12.2009
http://www.hdm.co.il/winterfell	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
http://www.westeros.org	+/+	13.526	NA	+	+	+	27.12.2009
http://www.towerofthehand.com	+	NA	NA	+	+	+	25.12.2009
http://www.angelfire.com/tn/harrenhall	-	-	10.020	-	-	-	28.07.2004
http://www.pv.ntnu.no	-	NA	NA	NA	NA	+	26.03.2005
http://www.georgermartin.com/	-	NA	22.401.907 seit 12. 04. 2000	+	+	+	28.12.2009

Abbildung 11 Webseiten zu *Song of Ice and Fire*, Daten: 30. 12. 2009

12.1 Das Stephen-King-Netzwerk

Kennzeichnend für Kings Seite ist, dass es eine separate Homepage für die Werke der Serie *Dark Tower* gibt. Während die Hauptseite in erster Linie den Autor vorstellt und Fans mittels eines Forums die Möglichkeit zur Diskussion und zum Austausch bietet³⁵², widmet sich die zweite offizielle Seite Kings Hauptwerk und den damit verbundenen Bereichen³⁵³. *Dark Tower* selbst stellt durch vielfältige Querverweise auf andere Bücher des Autors bereits eine Art Knotenpunkt der Werke von Stephen King dar, denn manchmal sind Personen, die in *Dark Tower* vorkommen, auch in anderen Werken vertreten. Am populärsten sind hier wohl die Charaktere Father Callahan (Hauptperson in *Salem's Lot*) und Randall Flagg (*The Stand*).³⁵⁴ Die zahlreichen Querverweise zu anderen Büchern des Autors werden daher auch auf dieser Webseite eingehend behandelt, was sicher auch dabei hilft, Fans von *Dark Tower* auf andere Bücher des Autors aufmerksam zu machen.

Als weiterer wichtiger Punkt und zugleich Verknüpfung zum Medium Comic wird online auch über die Comics, die auf *Dark Tower* basieren, berichtet. Verschiedene Künstler wurden jedoch auch bereits für die Cover der Bücher oder kleinere Illustrationen innerhalb der Bücher engagiert, weshalb auch diese Cover online gestellt sind. Zu den damals engagierten Zeichnern gehören auch bekannte Größen, die sich vor allem auch in der Comicszene bereits einen Namen gemacht haben, wie beispielsweise Michael Whelan, Bernie Wrightson oder Dave McKean. Diese Illustrationen sind schon Jahre vor den Graphic Novels in Auftrag gegeben worden. Eine gewisse Nähe zur Comickunst war bei den Büchern also schon zu einem früheren Zeitpunkt gegeben.³⁵⁵

Um nun noch ein weiteres Medium neben Schrift und Bild zu den bereits vorhandenen hinzuzufügen, wurde im November 2009 ein Online Adventure auf die Webseite gestellt, das klare Egoshooter-Elemente beinhaltet. Nach einem eingängigen Training, bei dem Holzpuppen durch einen eindeutigen Kopfschuss möglichst schnell erledigt werden müssen (man kann sich den Titel Gunslinger erwerben), folgt der Hauptteil des Spiels. Der Nutzer spielt einen Agenten der Tet-Corp. (eine Organisation die Roland mit Jake gemeinsam in den Büchern gründet), der gegen die Agenten der gegnerischen

³⁵² Vgl. Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: <http://www.stephenking.com/DarkTower/>. [15. 11. 2009]

³⁵³ Vgl. Stephen King: offizielle Webseite: <http://www.stephenking.com/index.html>. [15. 11. 2009]

³⁵⁴ Vgl. Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: <http://www.stephenking.com/DarkTower/>. [17. 11. 2009]

³⁵⁵ Vgl. Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: http://www.stephenking.com/DarkTower/the_artwork.html/. [17. 11. 2009]

Firma kämpfen muss. Räume, die in den Büchern beschrieben werden, müssen nach wichtigen Artefakten durchsucht und Gegner vernichtet werden. Dieses Spiel vereint – auf Basis der Bücher – sowohl interaktive als auch erzählende Elemente miteinander und verbindet innerhalb des Internets mehrere Medien (Video, Ton, Schrift) miteinander und lädt den Besucher von Kings Webseite dabei gleichzeitig dazu ein, die Welt Rolands zu erforschen.³⁵⁶

Auf der Webseite werden außerdem Fanseiten mit der offiziellen Seite verknüpft, auch wenn die Zahl der Seiten bei weitem geringer ist, als dies bei George R. R. Martin der Fall ist. Einige dieser Seiten bieten auch Foren an, die jedoch bei weitem nicht so gut genutzt sind, wie dies das Forum auf Kings eigener Seite ist. Die Links zu Fanseiten, die bei King gezeigt werden, verweisen außer zu Büchern über *Dark Tower* (zu Bev Vincents und Robin Furths Werken) noch zu drei weiteren Fanseiten.

Auf Kings Webseite selber sind drei Fanwebseiten verlinkt:

<http://liljas-library.com/showinterview.php?id=42>, <http://thedarktower.com/> und <http://www.darktowercompendium.com/>.³⁵⁷ Alle drei Webseiten sind schon längere Zeit mit Kings Seite verlinkt, spiegeln aber den schnellen Wandel des Netzes besonders stark wider. Während vor einigen Monaten Darktowercompendium.com noch abrufbar war, kann nun schon längere Zeit nicht mehr darauf zugegriffen werden, weshalb möglich ist, dass die Seite ganz aufgelöst wurde. Das letzte Update verweist auf 17. Dezember 2008.³⁵⁸ Liljas-Library stellt im Gegensatz dazu eine häufig upgedatete Informationsplattform eines Fans für andere Fans rund um Stephen King dar. Die Updates reichen bis 1999 zurück und zeigen im Gegensatz zur vorher erwähnten Seite eine gewisse Möglichkeit zur Beständigkeit auch für das Internet an. Seit 1996 werden dort über 2.194.000 Besuche gezählt und die Webseite verfügt außerdem über ein Gästebuch, jedoch über kein Forum.³⁵⁹

Thedarktower.com scheint unter diesen drei Fanseiten die am stärksten vernetzte zu sein, denn sie verfügt nicht nur über die verschiedensten Infos zu Stephen Kings Werk und Person, sondern auch über die Möglichkeit für Fans, sich untereinander auf einem

³⁵⁶ Vgl. Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: <http://www.stephenking.com/DarkTower/discordia.html>. [21. 11. 2009]

³⁵⁷ Vgl. Stephen King: offizielle Dark Tower Webseite: <http://www.stephenking.com/DarkTower/links.html>. [25. 11. 2009]

³⁵⁸ Vgl. Dark Tower Compendium: Fanseite: <http://www.darktowercompendium.com/index0.html>. [12. 05.2009.]

³⁵⁹ Vgl. Lilja's Library: Fanseite: <http://liljas-library.com/showinterview.php?id=42>. [16. 12. 2009]

Forum mit derzeit aktuell 6.444 Mitgliedern auszutauschen. Als zusätzlicher Punkt, der auch als Vernetzung der Bücher mit dem Internet gesehen werden kann, ist das Insiderwissen, das die Seiten verlangen, um manche Inhalte richtig verstehen zu können. Dieses äußert sich unter anderem durch die Verwendung eines bestimmten Vokabulars aus den Büchern (Ka, Palaver usw.), das dort spezielle Bedeutung hat und unter anderem in Foren diskutiert wird³⁶⁰, andererseits mit verwendeten Symbolen wie beispielsweise Merlins Regenbogen (die Glaskugeln wurden als Rubrikkenzeichen auf der Webseite Darktowercompendium.com verwendet)³⁶¹. In Rubriken wie Fanart kann erkannt werden, welchen Einfluss die Bücher auch im persönlichen Leben mancher Leser spielen, denn so lassen sich manche Fans beispielsweise das Wort Ka eintätowieren³⁶².

Im Forum der Seite Thedarktower.com unter dem Abschnitt „Palaver“ macht sich der Aspekt der Produktvernetzung bemerkbar, denn hier werden nicht nur auf Stephen King bezogene Themen diskutiert, sondern auch Bücher anderer Autoren.³⁶³ So findet auch George Martins *Song of Ice and Fire* in einer Liste der „Top-Ten-non-King-Books“ Erwähnung. Ähnliches lässt sich auch für das Forum auf Stephen Kings allgemeiner offizieller Webseite feststellen, auch wenn dieses wesentlich mehr registrierte Mitglieder – nämlich über 23.700 – hat. Unter der Rubrik „Bred Any Good Rooks Lately?“ werden auch Bücher von verschiedenen anderen Autoren diskutiert³⁶⁴.

Nach einer Googlesuche für weitere Dark-Tower-Webseiten stößt man jedoch nur noch auf kleine Gruppen oder Foren, die teilweise auch schon längere Zeit nicht mehr upgedatet worden sind. <http://darktower.aking-mahal.net/> (Update Okt. 2009, 125 Mitglieder), <http://dark-tower.deviantart.com/journal/> (ein Dark-Tower-Club) oder <http://www.1up.com/do/club?clubid=3523> (Club 56 Mitglieder) auf einer PC-Gamer Webseite. Um einen besseren Überblick über die Analyse zu geben, wurde eine Grafik eingefügt, die aufzeigt, welche der Webseiten was anbieten.

³⁶⁰ Vgl. Stephen King: offizielle Webseite: <http://www.stephenking.com/index.html>. [12. 05. 2009]

³⁶¹ Vgl. Dark Tower Compendium:Fanseite: <http://www.darktowercompendium.com/index0.html>. [14. 5. 2009]

³⁶² Vgl. The Dark Tower: Fanseite: <http://www.thedarktower.com/gallery/showgallery.php?cat=507&page=2>. [21. 12. 2009]

³⁶³ Vgl. The Dark Tower: Fanseite: <http://www.thedarktower.com/palaver/index.php?/>. [28. 12. 2009]

³⁶⁴ Vgl. Stephen King: offizielle Webseite: <http://www.stephenking.com/index.html>. [26. 12. 2009]

12.2 George R. R. Martins Webseite und der „Ring of Ice and Fire“

Die Webseite von George R. R. Martin ist zwar sehr stark an sein Hauptwerk angelehnt, für *Song of Ice and Fire* gibt es aber keine eigene Seite. Es werden zwar auch die anderen Bücher des Autors erwähnt; der Hauptfokus liegt jedoch bei *Song of Ice and Fire*, was sich bereits am Layout der Seite zeigt, denn die verschiedenen Rubriken sind durch Wappen aus dem Buch gekennzeichnet. Auch hier macht sich wieder die Tatsache bemerkbar, dass die Kenntnis der Bücher Voraussetzung für das Verstehen der Seiten ist, denn bereits auf der ersten Seite wird eben auf George Martins Hauptwerk mithilfe von Symbolen aus den Büchern verwiesen. Das gleiche lässt sich für die Fansseiten sagen, denn sie sind bereits nach Herzogtümern aus den Büchern oder nach Themen benannt (Highgarden, Westeros, Tower of The Hand etc.) Auch Fanart, der sogar eine eigene Fansseite gewidmet ist (Highgarden.fr) lässt sich nur dann verstehen, wenn die Bücher gelesen worden sind, und man weiß, wer die abgebildeten Charaktere sind. Manche der Leser taufen sogar ihre Kinder nach ihren Lieblingscharakteren in den Büchern und Fotos von diesen werden dann ebenfalls online gestellt³⁶⁵.

Eine der Rubriken („Not a Blog“) beinhaltet eine Art Online-Tagebuch des Autors, wo dieser verschiedene vom Autor als relevant empfundene Neuigkeiten postet, die sowohl die Bücher betreffen als auch die Person des Autors selbst oder die Fortschritte des geplanten und von HBO gefilmten Pilots einer Fernsehserie zu *Song of Ice and Fire* etc.³⁶⁶

Neben seiner Bibliografie gibt der Autor auch persönliche Interessen preis, die sich mit denen seiner Fans und den zu den Büchern angebotenen verwandten Produkten zu überschneiden scheinen. So hat sich George Martin bereits als Teenager für Comics interessiert und in diesem Alter auch schon in Fanzines veröffentlicht. Sogar ein Cover scheint von ihm selbst gezeichnet worden zu sein. Die Serie *The Hedge Knight* ist im Vergleich zu den Graphic Novels bei Stephen King jedoch auf Martins Seite bei weitem weniger präsent und wird nur als eines von vielen Werken neben den anderen Arbeiten des Autors erwähnt.³⁶⁷

Auf seiner Seite beschreibt Martin seine Besuche bei Conventions (Fantasy, SF etc.), seine Sammelleidenschaft für Ritterminiaturen, Bücher, die er weiterempfiehlt und

³⁶⁵ Vgl. George R. R. Martin offizielle Webseite: <http://www.georgerrmartin.com/fans/index.html>. [15. 5. 2009]

³⁶⁶ Vgl. George R.R. Martin offizielle Webseite: <http://grrm.livejournal.com/>. [25. 11. 2009]

³⁶⁷ Vgl. George R.R. Martin offizielle Webseite: <http://www.georgerrmartin.com/gallery.html>. [23. 11. 2009]

Filme, die er sieht (letzteres ist schon lange keinem Update mehr unterzogen worden). In Form von Fanartikeln und verwandten Produkten gibt es zu seinem Werk *Song of Ice and Fire* ein Comic dieser Welt, ein Brettspiel, ein Kartenspiel, mehrere Sammlergegenstände, darunter benannte Schwerter und Münzen aus Westeros, Miniaturen der Charaktere usw., über deren Existenz er eben auch auf seiner Webseite informiert. Die derzeit mit größter Spannung erwartete Verbindung mit einem anderen Medium im Zusammenhang mit *Song of Ice and Fire* stellt der Pilot von HBO dar, der voraussichtlich in der ersten Hälfte 2010 ausgestrahlt werden wird.³⁶⁸

Wie bei King gibt es auch bei Martin eine Verbindung zu Computerspielen, denn eine französische Firma (Cyanide³⁶⁹) hat die Rechte für die Produktion eines PC-Spiels erworben. Die Verbindung zu PC-Spielen ist auch durch ein von Fans für Fans kreiertes MUSH (Multi User Shared Holodeck/Hack...) mit dem Namen *Blood of Dragons* gegeben.³⁷⁰ Das Internet stellt in diesem Zusammenhang also teilweise Plattform der Produktvermarktung und zweitens der Kommunikation dar. Beide Komponenten hängen dabei natürlich miteinander zusammen.

Martins Webseite zählt seit dem Jahr 2000 über 22.400.000 Besucher und zeichnet sich neben der Vernetzung von verschiedenen medialen Bereichen vor allem auch durch die Vernetzung von Fans und ihren Seiten untereinander aus. Diese Verbindung wird als „Ring of Ice and Fire“ bezeichnet, und um Teil des Rings zu werden, ist es notwendig, sich mit den anderen Seiten zu verlinken. Martins eigene Homepage verfügt über kein Forum; ein Großteil der Fansseiten besitzt jedoch eines, von denen das größte mehr als 13.000 Mitglieder zählt³⁷¹.

Auffällig ist neben dieser gewollten Forcierung der Vernetzung von Fansseiten auch die Tatsache, dass diese mehreren verschiedenen Nationalitäten zugeordnet werden können, was bei Stephen King weniger der Fall zu sein scheint. Englischsprachige stehen jedoch auch hier im Vordergrund. Anderssprachige Webseiten umfassen folgende Nationen: Italien (3), Israel (2), Deutschland, Niederlande, Frankreich (2), Spanien, Russland (2), Tschechien und Polen. Die angeführten Fansseiten umfassen nur die funktionierenden, hier wird jedoch sicher kein Anspruch auf Vollständigkeit gestellt, obwohl mehr

³⁶⁸ Vgl. George R.R. Martin offizielle Webseite: <http://grrm.livejournal.com/>. [27. 11. 2009]

³⁶⁹ Cyanide Games: <http://www.cyanide-studio.com/?rub=node&nid=809>. [7. 12. 2009]

³⁷⁰ Vgl. Westeros: A Song of Ice and Fire Fansite: <http://www.westeros.org/BoD/>. [25. 11. 2009]

³⁷¹ Vgl. Westeros: A Song of Ice and Fire Fansite: <http://asoiaf.westeros.org/>. [21. 11. 2009.]

Webseiten angeführt sind, als bei Martin aufgelistet worden sind (nicht alle untereinander vernetzten Fanseiten sind auch in Martins Liste vorhanden). Außerdem gibt es neben George Martins eigener Seite zumindest sechs funktionierende englischsprachige Seiten (14 sind auf Martins Homepage aufgelistet, die meisten funktionieren jedoch nicht).

Vergleicht man nun Stephen Kings mit George Martins Onlinepräsenz, so lässt sich feststellen, dass die Vernetzung zwischen der Hauptseite und Fanseiten bei George Martin betonter und leichter abrufbar ist, als dies bei Stephen Kings Webseite der Fall ist. Bei beiden Autoren gibt es nicht funktionierende Links, aber die Anzahl der angeführten Fanwebseiten bei Martin übersteigt die bei King um ein Vielfaches. Im Unterschied zu George Martin wird Fans jedoch auf Kings Hauptseite die Möglichkeit gegeben, sich mittels eines Forums untereinander auszutauschen.

Als weiterer Punkt lässt sich der große Anklang von George Martins Serie auch in Europa, Russland und Israel feststellen. Denn manche dieser Seiten haben sogar eine nicht ganz geringe Mitgliederzahl und scheinen nun schon über einen Zeitraum von mehreren Jahren genutzt zu werden. Auffällig ist bei beiden Seiten die oft zu Zeichnungen etc. inspirierende Qualität der Bücher bei den Fans, die sich vor allem bei George Martin in großem Ausmaß bemerkbar macht.

Ein weiterer Punkt ist das gewisse Insiderwissen, das durch die Kenntnis der Bücher entsteht und User so miteinander verbindet. Denn nur durch die Kenntnis der Werke können Anspielungen, Zitate und Symbole, die sich an den Reihen orientieren, verstanden werden. Die Bücher spielen auch im persönlichen Leben mancher Fans eine Rolle, denn Eltern taufen beispielsweise ihre Kinder nach Charakteren in den Büchern, andere Fans lassen sich Schlüsselwörter aus den Büchern eintätowieren.

Das Internet bietet den Autoren wiederum die Möglichkeit, ihre Produkte besser zu vermarkten und die Fans einerseits am Laufenden zu halten und gleichzeitig Werbung zu machen, weshalb der Merchandising-Effekt der Webseiten nicht außer Acht gelassen werden sollte.

13 Nachwort

Da eines der Hauptziele dieser Arbeit die Schnittstellenuntersuchung der Bereiche Mythen und Fantasyliteratur ist, mussten die betreffenden Bereiche zuerst einer Analyse unterzogen und passende Definitionen gefunden werden. Das Wort Mythe stellt sich durch die wissenschaftliche und alltagssprachliche Verwendung als Bezeichnung dar, die großen Bedeutungs- und Verständnisveränderungen unterworfen war. Ausgehend hiervon werden zuerst die Nachteile von analytischen Definitionsversuchen im Vergleich zu moderneren Ansätzen untersucht. Die Differenz der voneinander zu unterscheidenden Bereiche Märchen, Mythen und Sagen wird durch diese Modelle nicht klar hervorgehoben, die gezogenen Grenzen sind oft problematisch. Mythen stellen sich im heutigen Verständnis als polysemische Gefüge der narrativen Kultur dar, die schwer einseitig eingrenzbar sind. Der Vorteil alternativer Ansätze liegt nun hierin begründet, die spezifischen Besonderheiten des Gebiets hervorzuheben, ohne dabei zu starke Schranken zu setzen. Die hohe Aktualität von Mythen vor allem durch die enorme Flexibilität und Wandelbarkeit wird betont, weshalb diese in der heutigen Zeit auch in neuen Medien Fuß fassen konnten. Joanna Overing betont hierbei auch die Wichtigkeit der Mythen für den Alltag, denn diese transportieren nicht nur Realitätspostulate einer Gesellschaft, sondern auch fundamentale Regeln und Werte mit besonderer Betonung von Konzepten der Moral. Die Bedeutung von Mythen und ihre hohe Aktualität streicht auch Lee Drummond mit seiner Untersuchung von Filmen in Bezug auf ihre mythische Struktur heraus. Für ihn ist unter anderem auch besonders das Prinzip der Schismogenese ausschlaggebend für die immense Wichtigkeit dieses Bereichs der Kultur, denn Mythen erlauben, die Paradoxien der Gesellschaft zu verarbeiten und so erträglich werden lassen. Für die Analyse der Praxisbeispiele der Arbeit waren aus diesem Grund vor allem die Ansätze von Overing und Drummond besonders wichtig, denn die Verbindung der beiden Theorieansätze ermöglicht einen ausgedehnteren Blick bei der Analyse der ausgewählten Literaturbeispiele.

Die Gemeinsamkeiten der Bereiche Fantasy und Mythen werden dann offensichtlich, wenn vor allem ihr Wert hinsichtlich der Repräsentation von Wertvorstellungen betont wird, im Gegensatz zur Darstellung einer naturwissenschaftlich nachvollziehbaren Welt. Ausgehend von einer Abgrenzung der Fantasyliteratur zu verwandten Gebieten wie der Science Fiction oder der fantastischen Literatur aber auch zur Phantastik, wurde

besonderes Augenmerk auf Tolkiens theoretischen Text und außerdem auf moderne Ansätze zur Genredefinition gelegt. Ein übereinstimmend betonter Charakterpunkt scheint dabei die Wichtigkeit der Schöpfung einer in sich konsistenten sekundären Umgebung zu sein, die durch die fantastischen Elemente in eine Welt des Wunderbaren entführt und den Leser dem Alltag entreißt. Das besondere Setting erlaubt hier Themen des täglichen Lebens anzusprechen, Konzepte der Gesellschaft zu verarbeiten und Moralvorstellungen zu thematisieren, wie dies in anderen Bereichen der Literatur nicht in gleicher Weise geschehen kann. Dies scheinen gleichzeitig die wichtigsten Punkte der Überschneidungen der beiden Gebiete zu sein, denn diese erlauben es, Konventionen und Wertvorstellungen etc. zu repräsentieren, die durch das spezielle Setting anders angesprochen werden können. Mythen sowie Fantasy ermöglichen das Eintauchen in eine andere Welt und verleihen dem Leser/Zuhörer so einen anderen Blick auf die realen Lebensumstände und den Alltag. Beide Gebiete dürfen nicht als abstrakte Konstrukte gesehen werden, denen jeglicher Wirklichkeitsbezug abgeht, denn durch die Verarbeitung von moralischen oder kulturellen Konflikten, gesellschaftlichen Konventionen etc. gelingt es diesen, das Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt und dessen Verständnis von derselben in besonderer Weise zu thematisieren. Fantasyliteratur stellt sich demnach als Genre dar, in dem zeitlose mythische Muster mit aktuellen Problemen unterschiedlichster Art verbunden und bearbeitet werden. Der Bogen zwischen Zeitlosigkeit und Aktualität scheint hier gespannt werden zu können. Aufgrund der Möglichkeit des Genres oben genannte Vorstellungen und Werte usw. zu repräsentieren, die ebenso wie andere Elemente Teil unserer Wirklichkeit sind, darf der Realitätsbezug dieses Gebiets auch nicht aus den Augen verloren werden.

Der zweite Teil des Theorieabschnittes eröffnet mit einem allgemeinen Kapitel über Medien, in dem die Grundbegriffe und Eckpfeiler dieses Bereichs auch hinsichtlich der folgenden beiden Kapitel Comic und Internet erörtert werden. Klar wird dabei, dass unterschiedliche Komponenten (Produktion, Identität, Repräsentation usw.) auf die Kultur einwirken und verschiedenste Einflüsse, darunter ökonomische, rechtliche, soziale u.v.m. in populären Produktnetzwerken, die wie auch bei Stephen King und George R. R. Martin Comics, Spiele, Webseiten, Filme etc. einschließen können, zu betonen sind.

Das Comic, das ebenfalls wie das Fantasygenre teilweise auch heute noch mit Anerkennungsproblemen zu kämpfen hat, stellt sich als stark visueller Bereich der kulturellen Produktion dar, bei dem der Text oftmals mehr zur Spezifizierung der bildlichen Aussagen verwendet wird. Das Prinzip der Rising-Action mit besonderer Betonung des Kampfes zwischen den beiden Seiten Gut und Böse erweist sich dabei als einer der zentralen Knotenpunkte vor allem der Mainstreamwerke. Während sich das Comic als Bereich der kulturellen Produktion kennzeichnet, der durch die Verbindung von Text und Bild mit spezifischen Problemen und Möglichkeiten ausgestattet ist, stellt sich das Internet durch die Vernetzung verschiedenster medialer Zweige anderen Herausforderungen. Durch rasante Entwicklungen vor allem im technischen Bereich, gilt das Internet noch immer als Medium, das einem starken Wandlungsprozess unterliegt. Diese schnellen Veränderungen betreffen jedoch nicht nur die Art und Weise, wie Inhalte repräsentiert werden, sondern auch den rasanten Informationsaustausch zwischen den Akteuren oder den Verlust von Aktualität mancher Webseiten durch zu selten durchgeführte Updates bis hin zu ihrem völligen Verschwinden. Das Thema der Vernetzung steht aus diesem Grund für die Analyse des Internets im Vordergrund, denn nicht nur einzelne Personen (Autor, Fan etc.) stehen miteinander in Verbindung, auch verschiedene Themengebiete, Produktparten und vor allem Medienbereiche werden aneinander geknüpft.

Im Praxisteil wurden nun durch Verwendung von Drummonds und Overings Konzepten, die beiden Werke *Dark Tower* und *A Song of Ice and Fire* untersucht. Dabei wurde einerseits die thematische Verarbeitung von Drummonds Mythen bestimmenden Achsen der Bedeutung in Zusammenhang mit dem Prinzip der Schismogenese und andererseits die Wichtigkeit von Moralvorstellungen für die Fantasyserien festgestellt.

In den Büchern scheinen Drummonds Achsen der Bedeutung nicht nur untereinander miteinander verknüpft zu sein, sondern auch eng mit Fragen der Moral in Verbindung zu stehen, denn der Kampf zwischen den beiden Seiten Lebenskraft und Todeskraft erweist sich in gewissem Sinne auch als Gegensatz von als moralisch bzw. unmoralisch bewertetem Verhalten. Die beiden Kräfte sind dabei ebenfalls durch die Adjektivpaare geordnet versus chaotisch und gut versus böse gekennzeichnet. Vor allem das Thema des Fortschritts scheint bei Stephen King in diesem Zusammenhang von besonderer Bedeutung zu sein, denn positive bzw. negative Komponenten diesbezüglich finden sich

auf beiden Seiten der Achse Lebenskraft ↔ Todeskraft, was bedeutet, dass es sich hier um einen bemerkenswerten kulturellen Widerspruch handelt, der in diesem Werk Verarbeitung gefunden hat.

Die Wichtigkeit des Verhaltens der einzelnen Protagonisten kann nur betont werden, denn für eine Unterscheidung von Wir und den Anderen scheint die Art, wie die Charaktere handeln, zu einer Kategorisierung derselben zu führen. Dies bedeutet, dass die verschiedenen Personen so entweder der Lebens- oder der Todeskraft zugeordnet werden können. Während bei Stephen King vor allem die Initiation der Gunslinger wesentliches Unterscheidungsmerkmal zwischen den Seiten ist, scheint das Anderssein bei George Martin durch das Aufwerfen von moralischen Konflikten viel stärker hinterfragt zu werden. Bei King wird in erster Linie eine Unterscheidung zwischen den Gunslingern und ihren Gegnern und somit den beiden einander bekämpfenden Parteien Gut und Böse getroffen. Diese Thematik scheint bei George Martin aufgrund moralischer Fragestellungen komplexere Ausmaße anzunehmen. Die wichtigsten Grenzziehungen umfassen hier aber auch die Bereiche lebendig versus tot (Menschen und The Others), und eine Unterscheidung zwischen verschiedenen Völkern (zum Beispiel zwischen Bewohnern von Westeros und den Wildlingen).

Die Achse Mensch ↔ Artefakt/Tier scheint ihrerseits wiederum ebenfalls eng mit Lebenskraft ↔ Todeskraft in Verbindung zu stehen, denn den Artefakten oder Tieren werden bestimmte helfende oder zerstörerische Kräfte zugeschrieben, die dann entweder der einen oder anderen Seite zugeordnet werden können. Obwohl *The Dark Tower* sehr stark auf einer Thematisierung der widersprüchlichen Kräfte des Fortschritts aufgebaut ist, macht sich das Prinzip der Schismogenese in beiden Werken vor allem auch in der Beziehung der Menschen zu Dingen oder Tieren bemerkbar, denn die Eigenschaften, die diesen zugeordnet werden, sind ebenfalls sowohl bedrohlich/zerstörerisch als auch beschützend/unterstützend. Während bei King die Gefahr in erster Linie von der Technik und dazugehörigen Maschinen ausgeht, wird bei George R. R. Martin der Fokus stärker auf die Natur und besonders auf die Tiere gelegt. Der nahende Winter und die aus der Kälte stammenden Untoten stellen eine der massivsten Bedrohungen dar, mit denen das Reich Westeros zu kämpfen hat. Während bei Stephen King der Fortschritt sowohl Gefahr als auch Verheißung bedeutet, stellt die Natur bei George Martin einen ähnlichen Widerspruch dar. In diesem Sinne

symbolisieren die Tiere sowohl zerstörerische als auch beschützende Kräfte, die sich eben auf die eine oder andere Art auswirken können.

Durch die Verwendung der Konzepte von Overing und Drummond konnten bei der Analyse Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede in den Werken der beiden Autoren aufgedeckt werden. Die stärkere Polarisierung zwischen den Kräften Gut und Böse in Stephen Kings Werk im Gegensatz zu George R. R. Martins lässt sich anhand der ausgewählten theoretischen Basis besonders gut erkennen, denn obwohl in beiden Büchern der Streit zwischen den beiden gegnerischen Parteien einen großen Platz einnimmt, sind die Fronten zwischen diesen bei Stephen King weit eindeutiger geklärt. Roland ringt als Gallionsfigur des Guten gegen den Scharlachroten König, der das ultimative Böse verkörpert. Bei George Martin wiederum lassen sich die beiden gegensätzlichen Seiten nicht so leicht definieren, denn der Kampf zwischen ihnen stellt sich gewissermaßen auch als Hinterfragung von Wertvorstellungen dar, was denn nun als moralisches bzw. unmoralisches Verhalten zu gelten habe. Ehrbares Handeln scheint im Gegensatz zu unehrenhaftem Handeln die beiden Seiten der Achse Wir ↔ Andere von einander zu trennen; die Taten der Charaktere sind perspektivenabhängig jedoch meist nicht eindeutig einer Seite zuordenbar, weshalb die Frage, was denn nun moralisch zu befürworten oder zu verwerfen sei, beständiges Thema der Bücher ist und die Charaktere im Gegensatz zu *Dark Tower* oft nicht bedenkenlos einer der beiden Seiten zugeordnet werden können.

Produktnetzwerke scheinen in der heutigen Zeit immer größere Bedeutung zu erlangen, was auch an den beiden ausgewählten Werken ersichtlich wird. Comic und Internet stellen dabei nur Teilbereiche eines weit umfassenderen Geflechts kultureller Produktion dar. Das Comic zeichnet sich in erster Linie durch die Verbindung von Bild und Text aus, die eine besondere Herangehensweise für das Erzählen von Geschichten verlangt. Bei einer Untersuchung der mit den Serien verbundenen Bände *A Gunslinger Born* und *The Hedge Knight* kann nun festgestellt werden, dass die Schwerpunktsetzung der Bücher auch hier Eingang gefunden hat, denn während bei ersterem der Kampf zwischen den Kräften Gut und Böse das vorherrschende und den Leser auch zur Lektüre der folgenden Bände treibende Thema ist, konzentriert sich der Inhalt von *The Hedge Knight* auf die Hinterfragung von moralischem im Gegensatz zu unmoralischem

Verhalten, denn der Held der Geschichte ist ständig dazu gezwungen, zwischen Optionen zu wählen, von denen keine rein positiv zu bewerten ist.

Bei der Analyse des Mediums Internet wurde vor allem das Thema der Vernetzung untersucht, wobei die Wichtigkeit desselben auf mehreren Ebenen erkennbar ist. Die Fansseiten und die Seiten der Autoren beziehen sich immer auf die Bücher und damit verbundenes Insiderwissen, das mit der Kenntnis der Fantasyserien einhergeht. Verschiedene Themen aus und zu den Büchern werden online diskutiert und verarbeitet. Der Autor bekommt hier auch die Möglichkeit über Neuigkeiten zu informieren und andere Artikel zu vermarkten. Das Internet stellt sich daher als besonders wichtiger Bestandteil eines Produktnetzwerkes dar, weil es unter anderem auch rasante Informationsvermittlung ermöglicht und selbst bereits mehrere Medien in sich vereint. Eine größer angelegte Untersuchung ebendieses Vernetzungsphänomens, das eine durch die heutige Technik ermöglichte Entwicklung zu sein scheint, und eine Analyse wie die Teilbereiche (Film, Spiele usw.) aufeinander einwirken, könnte die Aufgabe zukünftiger Arbeiten sein, sodass die Zusammenarbeit mehrerer Wissenschaftsbereiche noch stärker erforderlich wird.

Bibliographie

Primärliteratur:

- Martin**, George R. R.: *A Song of Ice and Fire I: A Game of Thrones*. New York: Bantam 2005.
- Martin**, George R. R.: *A Song of Ice and Fire II: A Clash of Kings*. New York: Bantam 1996.
- Martin**, George R. R.: *A Song of Ice and Fire III: A Storm of Swords*. New York: Bantam 2005.
- Martin**, George R. R.: *A Song of Ice and Fire IV: A Feast for Crows*. London: Voyager, 2005.
- Martin**, George R. R. et al.: *The Hedge Knight I*. New York: Marvel 2007.
- Martin**, George R. R. et al.: *The Hedge Knight II: Sworn Sword*. New York: Marvel 2009.
- King**, Stephen et al.: *The Dark Tower: The Gunslinger Born*. New York: Marvel 2007.
- King**, Stephen: *The Dark Tower I: The Gunslinger*. New York: Signet 2003.
- King**, Stephen: *The Dark Tower II: The Drawing of the Three*. New York: Signet 2003.
- King**, Stephen: *The Dark Tower III: The Waste Land*. New York: Signet 2003.
- King**, Stephen: *The Dark Tower IV: Wizard and Glass*. New York: Signet 2003.
- King**, Stephen: *The Dark Tower V: Wolves of the Calla*. New York: Pocket Books 2005.
- King**, Stephen: *The Dark Tower Volume VI: Song of Susannah*. New York: Pocket Books 2004.
- King**, Stephen: *The Dark Tower VII: The Dark Tower*. London: Hodder & Stoughton 2004.

Sekundärliteratur:

- Askew**, Kelly et al.: *The Anthropology of Media: A Reader*. Malden: Blackwell 2002.
- Attebery**, Brian: *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press 1992.
- Attebery**, Brian: *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press 1980.
- Barthes**, Roland: *Mythen des Alltags*. Frankfurt: Suhrkamp 1964.
- Bascom**, William R.: „Folklore and Anthropology”. in: *Journal of American Folklore*. Band 66. Nr. 262. Oktober-Dezember 1953, S. 283 – 290.

- Bascom**, William R.: „The Forms of Folklore: Prose Narratives”. in: *Sacred Narratives: Readings in the Theory of Myth*. Alan Dundes (Hg). Berkely, University of California Press 1984, S. 5 – 29.
- Bekh**, Wolfgang Johannes: *Das Ende der Welt: Visionen, Prophezeiungen, Wahrsagungen*. Augsburg: Pattloch 1998.
- Bell**, Michael: *Literature, modernism and myth: Belief and responsibility in the twentieth century*. Cambridge: Cambridge University Press 1997.
- Bell**, M. et al.: *The Problem of Grounding in early twentieth-century Literature*. Studies in Comparative Literature 16. Amsterdam: Rodopi 1998.
- Bohrer**, Karl Heinz: *Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion*. Frankfurt: Suhrkamp 1983.
- Bolter**, Jay und **Grusin**, Richard: „Remediation – Zum Verständnis digitaler Medien durch die Bestimmung ihres Verhältnisses zu älteren Medien“. in: *Kunst und Medialität*. G. Febel, J-B. Joly, G. Schröder (Hg). Stuttgart: merz & solitude 2004, S.11 – 36.
- Bultmann**, Rudolf: „New Testament and Mythology”. in: *Kerygma and Myth*. H.-W. Bartsch (Hg.). London: Harper Collins 1953.
- Campbell**, Joseph: *The Hero with a thousand faces*. Princeton: Bollingen 1968.
- Doniger**, Wendy: *The implied Spider: Politics & Theology in Myth*. New York: Columbia University Press 1998.
- Doniger O’Flaherty**, Wendy: *Other Peoples’ Myths: The Cave of Echoes*. Chicago: Chicago University Press 1988.
- Drummond**, Lee: *American Dreamtime. A Cultural Analysis of Popular Movies, and Their Implications for a Science of Humanity*. Lanham: Rowman & Littlefield 1996.
- Dundes**, Alain: *Sacred Narratives: Readings in the Theory of Myth*. Berkely, University of California Press 1984.
- Durst**, Uwe: *Theorie der phantastischen Literatur*. Tübingen: Francke 2001.
- Eco**, Umberto: *Im Wald der Fiktionen: Sechs Streifzüge durch die Literatur. Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992 – 93)*. München: Carl Hanser 1994.
- Eliade**, Mircea: *Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiationstypen*. Frankfurt: Insel 1988.
- Febel**, G. et al.: *Kunst und Medialität*. Stuttgart: merz & solitude 2004.
- Firth**, Raymond: *Symbols – Public and Private*: London: Allen & Unwin 1973.

- Fohrmann**, Jürgen et al.: *Die Kommunikation der Medien*. Tübingen: Niemeyer 2004.
- Frenzel**, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur: Ein Lexikon Dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. Stuttgart: Kröner 1999.
- Fuchs**, Christian: *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*. New York: Routledge 2008.
- Fürnkäs**, Josef et al.: *Medienanthropologie und Medianavantgarde: Ortsbestimmungen und Grenzüberschreitungen*. Bielefeld: transcript 2005.
- Gennep**, Arnold van: „Initiationsriten“. in: *Initiation: Zeremonien der Statusänderung und des Rollenwechsels: Eine Anthologie*. Volker Propp (Hg). Frankfurt: Suhrkamp 1969, S. 13 – 44.
- Groensteen**, Thierry. „Why are Comics still in Search of Cultural Legitimization?“. in: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Anne Magnussen, Hans Christian Christiansen (Hg). Kopenhagen: Museum Tusulanum 2000, S. 29 – 41.
- Hall**, Stuart: *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage 1997.
- Hall**, Stuart: „Introduction“ in: *Representation: cultural representations and signifying practices*. Stuart Hall (Hg). London: Sage 1997, S. 1 - 12.
- Heibach**, Christiane: „Sprachkunst als Vernetzungsphänomen: eine Re-Formation der Literaturwissenschaft“. in: *Digitalität und Literalität: Zur Zukunft der Literatur*. Haro Segeberg, Simone Winko (Hg). München: Fink 2005, S.235 – 254.
- Hine**, Christine: *Virtual Ethnography*. London: Sage 2000.
- Hoskins**, George et al.: *Myths and Nationhood*. London: Hurst 1997.
- Jackson**, Rosemary: *Fantasy: The literature of subversion*. London: Methuen 1981.
- Jäger**, Ludwig: „Die Verfahren der Medien: Transkribieren – Adressieren – Lokalisieren“. in: *Die Kommunikation der Medien*. Jürgen Fohrmann u. Erhard Schüttpelz (Hg). Tübingen: Niemeyer 2004, S.69 – 80.
- Kaiser**, Gerhard R.: *Poesie der Apokalypse*. Würzburg: Königshausen & Neumann 1991.
- Kaiser**, Gerhard R.: „Apokalypsedrohung, Apokalypsegerede, Literatur und Apokalypse. Verstreute Bemerkungen zur Einleitung“. in: *Poesie der Apokalypse*. Gerhard R. Kaiser (Hg). Würzburg: Königshausen & Neumann 1991, S. 7 – 32.

- Kesting**, Marianne: „Warten auf das Ende“. in: *Poesie der Apokalypse*. Gerhard R. Kaiser (Hg). Würzburg: Königshausen & Neumann 1991, S. 169 – 186.
- King**, Stephen: *Der dunkle Turm I - VII*. Heyne 2003, 2004.
- King**, Stephen: “Introduction” in: *Wizard and Glass: The Dark Tower IV*. Stephen King. New York: Signet 2003, S. IX - XXV.
- Kogge**, Werner: „Lev Manovich – Society of the Screen“. in: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Alice Laggay u. David Lauer (Hg). Frankfurt: Campus 2004, S. 297 – 316.
- Kuchenbuch**, Thomas: *Filmanalyse: Theorien – Methoden – Kritik*. Wien: Böhlau 2005.
- Laggay**, Alice et al.: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Frankfurt: Campus 2004.
- LeGuin**, Ursula K.: *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: Putnam 1979.
- Lévi-Strauss**, Claude: *Strukturelle Anthropologie*. Frankfurt: Suhrkamp 1972.
- Lewis**, C. S.: *An Experiment in Criticism*. Cambridge: Cambridge University Press 1965.
- Lovecraft**, H. P.: *Literatur der Angst: Zur Geschichte der Phantastik*. Frankfurt: Suhrkamp 2004.
- Ludwig**, Claudia: „Was du ererbt von deinen Vätern hast...“: *Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen*. Frankfurt: Lang 1988.
- Mader**, Elke: *Anthropologie der Mythen*. Wien: Facultas 2008.
- Magnussen**, Anne et al.: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Kopenhagen: Museum Tusulanum 2000.
- Manganaro**, Marc: “Myth as Culture: The Lesson of Anthropology in T. S. Eliot”. in: *Myth and the Making of Modernity: The Problem of Grounding in Early Twentieth-Century Literature*. Michael Bell u. Peter Poellner (Hg). Studies in Comparative Literature 16. Amsterdam: Rodopi 1998.
- Martin**, Gerhard Marcel: *Weltuntergang: Sinn und Gefahr apokalyptischer Visionen*. Stuttgart: Kreuz 1984.
- Marzin**, Florian F.: “Quellen der Fantasy-Literatur“ in: *Lexikon der Fantasy-Literatur*. Alpers, Fuchs et al. (Hg). Erkrath: Fantasy Productions 2005, S. 10 – 16.
- Mathews**, Richard: *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Studies in Literary Themes and Genres No. 16. New York: Twayne Publishers 1997.

- McCloud**, Scott: *Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen 2001.
- McLuhan**, Marshall: "The Medium is the Message". in: *The Anthropology of Media: A Reader*. Kelly Askew u. Richard R. Wilk (Hg). Malden: Blackwell 2002, S.18 – 26.
- Meyer**, U. et. al.: *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen: Wallstein 2006.
- O'Neil**, Dennis: *The DC Comics Guide to Writing Comics*. New York: DC Comics 2001.
- Oppitz**, Michael: *Notwendige Beziehungen: Abriss der strukturalen Anthropologie*. Frankfurt: Suhrkamp 1993.
- Ordway**, Holly E.: *The Development of the Modern Fantasy Novel*. University of Massachusetts Amherst: Diss. 2001.
- Ostendorf**, Bernhard: *Der Mythos in der Neuen Welt: Eine Untersuchung zum amerikanischen Myth Criticism*. Frankfurt: Thesen 1971.
- Ott**, Thomas: *The Number 73304-23-4153-6-9-8*. Zürich: Edition Moderne 2008.
- Overing**, Joanna: "The Role of Myth: An Anthropological Perspective, or: 'The Reality of the Really Made-up'" in: *Myths and Nationhood*. Hoskins, Schöpflin (Hg). London: Hurst 1997, S. 1 – 19.
- Peterson**, Mark Allen: *Anthropology & Mass Communication: Media and Myth in the New Millenium*. New York: Berghahn 2008.
- Propp**, Vladimir: *Morphology of the Folktale*. Frankfurt: Suhrkamp 1975.
- Propp**, Volker: *Zeremonien der Statusänderung und des Rollenwechsels: Eine Anthologie*. Frankfurt: Suhrkamp 1969.
- Rabkin**, Eric R.: *The Fantastic in Literature*. Princeton: Princeton University Press 1976.
- Rainer**, Karin A.: *Die phantastische Literatur: Versuch einer aktuellen Analyse: Definition und Geschichte. Typische und atypische Fallbeispiele. Frauen und phantastische Literatur*. Universität Wien: Diss. 2003/2004.
- Renger**, Almut-Barbara: *Zwischen Märchen und Mythos: Die Abenteuer des Odysseus und andere Geschichten von Homer bis Walter Benjamin: Eine gattungstheoretische Studie*. Stuttgart: Metzler 2006.
- Robben**, Bernhard: *Der Computer als Medium: Eine transdisziplinäre Theorie*. Bielefeld: transcript 2006.
- Roger**, Franz: *Totemismus oder die Dekadenz eines Begriffs*. Hohenschäftlarn: Klaus Renner 1980.

- Rothenbuhler**, Eric: *Media anthropology*. California: Sage 2005.
- Sabin**, Roger: *Adult Comics: An Introduction*. London: Routledge 1993.
- Sabin**, Roger: „The Crisis in Modern American and British Comics“. in: *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Anne Magnussen, Hans Christian Christiansen (Hg). Kopenhagen: Museum Tusulanum 2000, S. 43 – 58.
- Schöpflin**, George: „The Functions of Myth and a Taxonomy of Myths“ in: *Myths and Nationhood*. Hoskins, Schöpflin (Hg). London: Hurst & Co. 1997, S. 19 – 35.
- Schultz**, Oliver Lerone: „Marshall McLuhan – Medien als Infrastrukturen und Archetypen“. in: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Alice Laggay u. David Lauer (Hg). Frankfurt: Campus 2004, S. 31 – 68.
- Schweikle**, Günther u. Irmgard (Hg): *Metzler Literatur Lexikon: Begriffe und Definitionen..* Stuttgart: Metzler 1990.
- Segal**, Robert A.: „The existentialist reinterpretation of myth: Rudolf Bultmann and Hans Jonas“. in: *Myth and the making of Modernity: The Problem of Grounding in early twentieth-century Literature*. M. Bell, P. Poellner (Hg). Studies in Comparative Literature 16. Amsterdam: Rodopi 1998, S. 115 – 124.
- Segeberg**, Haro et al.: *Digitalität und Literalität: Zur Zukunft der Literatur*. München: Fink 2005.
- Shinn**, Thelma J.: *Worlds within Women: Myth and Mythmaking in Fantastic Literature by Women*. Contributions to the study of Science Fiction and Fantasy, Number 22. New York: Greenwood 1986.
- Simanowski**, Roberto: „Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst“. in: *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. U. Meyer, R. Simanowski, C. Zeller (Hg). Göttingen: Wallstein 2006, S. 39 – 81.
- Simonis**, Annette et al.: *Mythen in Kunst und Literatur*. Köln: Böhlau 2004.
- Simonis**, Annette: „Einleitung: Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“. in: *Mythen in Kunst und Literatur*. Annette u. Linda Simonis (Hg). Köln: Böhlau 2004, S. 2 – 13.
- Stahl**, August: „Die Mythologie der Comics“ in: *Comics und Religion: Eine interdisziplinäre Diskussion*. Jutta Wermke (Hg). München: Fink 1976, S. 18 – 32.
- Theodorou**, Panagiota: *Übergangsriten in Herman Hesses Erzählen: Eine Studie zu Siddharta sowie Narziß und Goldmund*. München: Iudicum 2008.

- Todorov**, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. Frankfurt: Fischer 1992.
- Tolkien**, J. R. R.: *Tree and Leaf*. London: Unwin Hyman 1988.
- Tolkien**, J. R. R.: "On Fairy-Stories". in: *Tree and Leaf*. London: Unwin Hyman 1988, S. 9 – 73.
- Turner**, Victor: *Das Ritual: Struktur und Anti-Struktur*. Frankfurt: Campus 1969.
- Turner**, Victor: *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt: Fischer 1995.
- Voytila**, Stuart: *Myth and the Movies: Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. California: Wiese 1999.
- Wendl**, Tobias: „Medien und ihre kulturelle Konkrektion: Eine ethnologische Perspektive“. in: *Die Kommunikation der Medien*. Jürgen Fohrmann u. Erhard Schüttpelz (Hg). Tübingen: Niemeyer 2004, S. 37 – 68.
- Wermke**, Jutta: *Comics und Religion: Eine interdisziplinäre Diskussion*. München: Fink 1976.
- White**, John J.: *Mythology in the modern novel: A study of prefigurative Techniques*. Princeton: Princeton University Press 1971.
- Winther**, Stefanie: *Weibliche Initiation in den Romanen von Virginia Woolf und Doris Lessing*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2005.
- Zerling**, Clemens: *Lexikon der Tiersymbolik: Mythologie Religion Psychologie*. Wolfgang Bauer (Hg). München: Kösel 2003.

Zeitschriftenartikel:

- Freyermuth**, Gundolf S.: „Thesen zu einer Theorie der Transmedialität“. in: *figurationen: gender literatur kultur: Intermedialität/Transmedialität*. Jahrgang 8, Heft 2. Köln: Böla 2007, S. 104 – 117.
- Grillmayr**, Julia: „Comic-Künstler abseits der Stilschablonen“ in: *UniStandard*.. Wien, März 2009.

Quellen aus dem Internet:

7Kingdoms: Fanseite: <http://7kingdoms.ru>. [30. 12. 2009]

Asshai: Fanseite: <http://www.asshai.com/principal.php>. [30. 12. 2009]

Cacciatoriditeste: Fanseite: <http://www.cacciatoriditeste.com>. [30. 12. 2009]

Cohn, Neil: offizielle Webseite: <http://www.emaki.net/>. [5. 5. 2009]

Cyanide Games: <http://www.cyanide-studio.com/?rub=node&nid=809>. [7. 12. 2009]

Dark Tower Compendium: Fanseite: <http://www.darktowercompendium.com>.
[16. 05. 2009]

Dark Tower Fanseite: http://groups.yahoo.com/group/The_Dark_Tower/. [30. 12. 2009]

Dark Tower Fanseite: <http://darktower.aking-mahal.net>. [30. 12. 2009]

Dark Tower Fanseite: <http://dark-tower.deviantart.com/journal>. [30. 12. 2009]

Eis-und-Feuer: Fanseite: <http://www.eis-und-feuer.de/>. [30. 12. 2009]

Harrenhall: Fanseite: <http://www.angelfire.com/tn/harrenhall>. [30. 12. 2009]

Highgarden: Fanseite: <http://algesiras.free.fr/highgarden.html>. [30. 12. 2009]

IceFire: Fanseite: <http://icefire.d20.cz/>. [30. 12. 2009]

King, Stephen: www.stephenking.com/DarkTower

La Barriera: Fanseite: <http://www.labarriera.net/>. [30. 12. 2009]

La Garde de nuit: Fanseite: <http://www.lagardedenuit.com/>. [30. 12. 2009.]

Liljas Library: Stephen King Fanseite: <http://liljas-library.com/showinterview.php?id=42>.
[30. 12. 2009]

Martin, George R. R.: offizielle Webseite: <http://www.georgerrmartin.com/>. [30. 12. 2009]

McCloud, Scott: offizielle Webseite: <http://scottmccloud.com/> [5. 5. 2009]

McCloud, Scott: Videopräsentation:

http://www.ted.com/index.php/talks/lang/eng/scott_mccloud_on_comics.html. [26. 5. 2009]

Song of Ice and Fire Fanseite: <http://www.ogienilod.in-mist.net/forum/portal.php>.
[30. 12. 2009]

Song of Ice and Fire Fanseite: <http://www.pvv.ntnu.no/~madsb/home/read/asoiaf/>.
[30. 12. 2009]

The Dark Tower: Fanseite: <http://thedarktower.com>. [30. 12. 2009]

The Iron Throne: Fanseite: <http://www.theironthrone.it>. [30. 12. 2009]

Tower of the Hand: Fanseite: <http://www.towerofthehand.com>. [30. 12. 2009]

Westeros: Fanseite: www.westeros.ru. [30. 12. 2009]

Westeros: Fansite: <http://www.westeros.org>. [30. 12. 2009]

Winterfell: Fansite: <http://www.hdm.co.il/winterfell>. [30. 12. 2009]

Winterfell: Fansite: <http://www.winterfell.nl>. [30. 12. 2009]

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: The Erudite Baboon: On the creative process:

<http://eruditebaboon.livejournal.com/15638.html>. [28. 5. 2009]

Abbildung 2: Foto von Clint Eastwood:

<http://www.poster.net/eastwood-clint/eastwood-clint-clint-eastwood-4800016.jpg>.

[19. 5. 2009]

Abbildung 3: Garth Ennis et al.: Preacher: Saint of Killers:

<http://www.fantasticfiction.co.uk/e/garth-ennis/preacher-special-saint-of-killers.htm>.

[19. 5. 2009]

Abbildung 4: Stephen King et al. *The Dark Tower: The Gunslinger Born*: New York: Marvel 2007.

Abbildung 5: Stephen King et al. *The Dark Tower: The Gunslinger Born*: New York: Marvel 2007.

Abbildung 6: Stephen King et al. *The Dark Tower: The Gunslinger Born*: New York: Marvel 2007.

Abbildung 7: Stephen King et al. *The Dark Tower: The Gunslinger Born*: New York: Marvel 2007.

Abbildung 8: Martin, George R. R. et al.: *The Hedge Knight II: Sworn Sword*. New York: Marvel 2009.

Abbildung 9: Martin, George R. R. et al.: *The Hedge Knight II: Sworn Sword*. New York: Marvel 2009.

Abbildung 10: Webseiten zu *Dark Tower*: Datenerhebung am 30. 12. 2009.

Abbildung 11: Webseiten zu *A Song of Ice and Fire*: Datenerhebung am 30. 12. 2009.

Zusammenfassung

Das Ziel dieser Arbeit ist die Analyse von Mythen in Fantasyliteratur und die anschließende Untersuchung der betreffenden Stoffe in den Medien Comic und Internet. Die Forschungsgebiete der Bereiche Mythen, Fantasyliteratur, Comic und Internet werden umrissen und mit einander in Verbindung gesetzt, um eine Basis für die weiterführende Analyse der Praxisbeispiele zu schaffen. Zur Untersuchung werden die Werke *The Dark Tower* von Stephen King und *A Song of Ice and Fire* von George R. R. Martin herangezogen und miteinander verglichen. Der Fokus dabei liegt auf den Büchern, aber auch die Bereiche Comic und Internet werden einbezogen.

Durch Verwendung der von Drummond definierten Achsen der Bedeutung und unter Miteinbezug des Prinzips der Schismogenese werden im Praxisteil wichtige Themen aus den Büchern untersucht und in einem zweiten Schritt unter Verwendung von Overings Mythendefinition einer weiterführenden Analyse unterzogen. Da es sich bei ersterem um einen strukturalistischen Ansatz handelt, stellt die Verbindung zu Overings Konzept eine Öffnung des Blicks auf den kulturellen Kontext und die Funktion der Mythen in Zusammenhang mit ihrer gesellschaftlichen Bedeutung dar.

Abstract

The purpose of this work is the analysis of myths in fantasy literature and a further going study of the transformation literature undergoes, when adapted to a different form of media like comic and internet. The research fields of myths, fantasy literature, comic and internet are outlined and connected to each other, to ensure a good basis for the in-depth study of the literary examples used here. The books used for the analysis are *The Dark Tower* written by Stephen King and *A Song of Ice and Fire* by George R. R. Martin. The focus of this work lies on the books but the medias comic and internet are also discussed.

Using Lee Drummonds defined three mythic constructs and the principle of schismogenesis in the second part of this work, important themes from the books are analysed. In a following step the chosen themes are connected with Overings definition of myths and examined even further. Joining Drummonds concept, which is deriving from a structuralistic point of view, with Overings concept ensures a wider perspective on the cultural context and the role myths play in society.

Curriculum Vitae

Anna Maria Katharina Berger wurde am 10. 05. 1985 geboren und wuchs in Bernstein im Burgenland auf, wo sie auch die Volksschule besuchte. Am bilingualen Zweig der AHS des Bundesgymnasiums Oberschützen lernte sie neben Englisch auch fünf Jahre lang Französisch und Latein und maturierte 2003 mit Auszeichnung. Während der nächsten Monate lebte und arbeitete sie in Irland und Großbritannien bis sie im Sommersemester 2004 das Studium der Philosophie und der Vergleichenden Literaturwissenschaft an der Universität Wien begann.

Während der Studienzeit arbeitete sie nicht nur im Buchhandel, sondern absolvierte auch ein sechs Monate dauerndes Praktikum beim Verlagshaus Kremayr & Scheriau/Orac.

Während des Studiums entwickelte sich ein immer stärker werdendes Interesse für die chinesische Kultur, weshalb sie sich intensiv der chinesischen Sprache widmete und schließlich im Herbst 2009 nach Shanghai zog, wo sie heute lebt und arbeitet.