



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Parallelwelten in der Kinder- und Jugendliteratur.  
Eine Analyse am Beispiel von Romanen Andreas  
Steinhöfels und Neil Gaiman's.

Verfasserin

Kathrin Elisabeth Koller

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, Mai 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190-333-299

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Lehramt UF Deutsch,  
UF Psychologie / Philosophie

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Wynfrid Kriegleder



## **Danksagung**

Ich bedanke mich an dieser Stelle bei all jenen, die mich bei der Entstehung dieser Diplomarbeit begleitet und unterstützt haben.

Mein besonderer Dank geht an Univ.-Prof. Mag. Dr. Wynfrid Kriegleder, der ein sehr hilfreicher Betreuer für diese Diplomarbeit war.

Mein persönlicher Dank geht an meine Eltern Konrad und Christine Koller, die mir während der gesamten Studienzeit zur Seite gestanden sind und mich in vielen Lebenssituationen unterstützt haben. Vielen Dank, dass ihr immer für mich da seid.

Ein weiterer Dank geht an meine Geschwister Julia und Lukas Koller und an meine Freunde und Freundinnen, mit denen ich während meiner Studienzeit viele spannende und schöne Momente erlebt habe.

# Inhaltsverzeichnis

## I. Theoretischer Teil

|   |    |
|---|----|
| Einleitung  | 8  |
| 1. Was ist Kinder- und Jugendliteratur?                                       | 9  |
| 2. Die Anfänge der phantastischen Literatur                                   | 11 |
| 3. Phantastische Literatur und Fantasy  | 13 |
| 3.1. Was heißt phantastische Literatur?                                       | 13 |
| 3.1.1. Das Zweiwelten-Modell in der phantastischen Literatur                  | 15 |
| 3.1.2. Die Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur                      | 16 |
| 3.1.3. Motive der Phantastik  | 18 |
| 3.2. Fantasy  | 18 |
| 3.2.1. Fantasy in der Kinder- und Jugendliteratur                             | 20 |
| 4. Thematische Schwerpunkte in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur | 21 |
| 4.1. Phantastische Reisen   | 21 |
| 4.1.1. Phantastische Reisen zu sich selbst                                    | 21 |
| 4.2. Der Mythos von Licht und Dunkelheit (Gut gegen Böse)                     | 22 |
| 4.3. Andere Welten  | 22 |
| 4.4. Gäste aus dem Unbekannten  | 23 |
| 4.5. Träume   | 23 |
| 4.6. Der Spiegel  | 24 |

|   |           |
|---|-----------|
| 5. Phantastische Welten - Parallelwelten                                      | 25        |
| 5.1. Weltenzusammenhänge  | 25        |
| 5.1.1. Weltentstehung   | 25        |
| 5.1.2. Weltenverbindungen   | 26        |
| 5.1.3. Parallelwelten   | 26        |
| 5.1.4. Weltenübergänge  | 29        |
| 5.2. Figuren  | 29        |
| 5.2.1. Sprechende Tiere   | 30        |
| 5.2.2. Die Figur des Prinzen  | 31        |
| 5.3. Raumwelten   | 32        |
| 5.3.1. Die gebundene bzw. freie Topographie                                   | 32        |
| 5.3.2. Analyse des Raumes   | 32        |
| <br>  |           |
| <b>II. Textanalyse</b>  | <b>35</b> |
| <br>  |           |
| <b>1. „Der mechanische Prinz“ von Andreas Steinhöfel</b>                      | <b>36</b> |
| 1.1. Informationen über den Autor und Inhaltsangabe                           | 36        |
| 1.2. Die Struktur des Romans  | 37        |
| 1.3. Charakterisierung der realen Welt  | 38        |
| 1.4. Figuren  | 39        |
| 1.4.1. Figuren, die nur in der realen Welt angesiedelt sind                   | 39        |
| 1.4.2. Figuren, die nur in der Parallelwelt angesiedelt sind                  | 43        |
| 1.4.3. Figuren, die zwischen der realen Welt und der Parallelwelt<br>wechseln | 45        |

|  |    |
|--|----|
| 1.5. Charakterisierung der Parallelwelt  | 50 |
| 1.6. Der Übergang in die Parallelwelt  | 50 |
| 1.6.1. Hilfsmittel, um in die Parallelwelt zu gelangen                                 | 50 |
| 1.6.2. Die Bedingungen des Hin- und Herwechsels  | 51 |
| 1.7. Die Orte in der Parallelwelt  | 51 |
| 1.7.1. Orte, welche die Probleme verstärken  | 52 |
| 1.7.2. Orte, die Lösungen hervorbringen  | 55 |
| 1.8. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der realen Welt<br>und der Parallelwelt | 56 |
| 1.8.1. Gemeinsamkeiten   | 56 |
| 1.8.2. Unterschiede  | 57 |
| <b>2. „Coraline“ von Neil Gaiman</b>   | 59 |
| 2.1. Informationen über den Autor und Inhaltsangabe                                    | 59 |
| 2.2. Die Struktur des Romans   | 60 |
| 2.3. Charakterisierung der realen Welt   | 61 |
| 2.4. Figuren   | 61 |
| 2.4.1. Figuren, die nur in der realen Welt angesiedelt sind                            | 61 |
| 2.4.2. Figuren, die nur in der Parallelwelt angesiedelt sind                           | 63 |
| 2.4.3. Figuren, die zwischen der realen Welt und der Parallelwelt<br>wechseln          | 67 |
| 2.5. Charaktersierung der Parallelwelt   | 70 |
| 2.6. Der Übergang in die Parallelwelt  | 71 |
| 2.6.1. Die Bedingungen des Hin- und Herwechsels  | 72 |

|  |    |
|--|----|
| 2.7. Die Orte in der Parallelwelt  | 73 |
| 2.7.1. Orte, welche die Probleme verstärken  | 73 |
| 2.7.2. Orte, die Lösungen hervorbringen  | 75 |
| 2.8. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der realen Welt<br>und der Parallelwelt | 77 |
| 2.8.1. Gemeinsamkeiten   | 77 |
| 2.8.2. Unterschiede  | 77 |
| <b>3. Vergleich der beiden Romane</b>  | 79 |
| 3.1. Gemeinsamkeiten   | 79 |
| 3.2. Unterschiede  | 81 |
| 3.3. Themen, die nur in einem der beiden Bücher vorkommen                              | 82 |
| 3.3.1. Besonderheiten in „Der mechanische Prinz“                                       | 82 |
| 3.3.2. Besonderheiten in „Coraline“  | 84 |
| <b>III. Conclusio</b>  | 86 |
| IV. Literaturverzeichnis   | 90 |
| V. Curriculum Vitae  | 95 |
| Zusammenfassung / Abstract   | 96 |

# **I. Theoretischer Teil**

## **Einleitung**

Das Erscheinen einer Parallelwelt ist in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur ein häufig auftretendes Motiv, das bei vielen Autoren und Autorinnen in den letzten Jahrzehnten sehr beliebt geworden ist. Da sich zu den zwei sehr modernen und noch jüngeren Romanen „Der mechanische Prinz“ und „Coraline“ noch wenig bis gar keine wissenschaftlichen Untersuchungen finden lassen, versucht diese Arbeit neue Ergebnisse zu liefern.

Zunächst wird die Kinder- und Jugendliteratur definiert, danach werden die phantastische Literatur und deren Anfänge näher erläutert und in den historischen Kontext eingeordnet. Die Definition phantastischer Literatur erfolgt durch die theoretischen Abhandlungen von Gero von Wilpert, Tzvetan Todorov und Wilhelm Solms. Die Definition der Fantasy-Literatur erfolgt mithilfe der theoretischen Überlegungen von Helmut Pesch und Wolfgang Meißner. Außerdem werden die phantastischen Welten mitsamt ihrem Aufbau im Hinblick auf Weltenübergänge, Figuren und Raumgestaltung genauer betrachtet und deren Besonderheiten ausgearbeitet. Im praktischen Teil der Diplomarbeit werden die beiden bereits oben erwähnten Bücher im Hinblick auf das Motiv der Parallelwelt analysiert. Es geht dabei nicht nur um die Parallelwelt und deren Aufbau bzw. Gesellschaft, sondern auch um die Charakterisierung der realen Welt. Zudem werden die Figuren näher charakterisiert, welche zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und herwechseln können und für die Handlung in beiden Romanen eine zentrale Rolle einnehmen. Am Ende der Diplomarbeit steht der Vergleich beider Bücher; es geht um etwaige Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede und um Themen, die nur in jeweils einem der zwei Romane im Zentrum der Handlung stehen.

Das Forschungsziel dieser Diplomarbeit ist es, das Erscheinen der Parallelwelt in den zwei oben erwähnten Romanen zu analysieren. Die drei Forschungsfragen, welche am Ende der Diplomarbeit beantwortet sein sollen, lauten wie folgt:

Wie gestaltet sich der Übergang in die Parallelwelt?

Welche Funktionen haben die Orte in der Parallelwelt?

Welche Veränderungen bewirkt der Aufenthalt in der Parallelwelt bei dem Protagonisten / bei der Protagonistin?

## 1. Was ist Kinder- und Jugendliteratur?

Wenn man über die Definition von Kinder- und Jugendliteratur spricht, wird einem ganz schnell bewusst, dass es sehr schwierig ist die eine richtige Definition zu finden. Wie auch bei anderen Phänomenen des kulturellen Lebens haben sich bereits viele Forscher und Forscherinnen mit der Kinder- und Jugendliteratur befasst und versucht, alle wichtigen Aspekte dieses so großen Bereiches in einer Definition zusammenzufassen. Nach vielen Versuchen wurde man sich einig,

dass es eine allumfassende, in jeder Hinsicht und zu allen Zeiten gültige Definition dieses kulturellen Phänomens nicht geben kann und dass es auch gar nicht sinnvoll ist, danach zu suchen.<sup>1</sup>

Es gibt heutzutage eine Vielzahl von verwendeten Termini im Bezug auf die Kinder- und Jugendliteratur, z.B.: Kinderschriften, Erziehungsschriften, Jugendbuch usw. Bei der Kinder- und Jugendliteratur hat man es mit keinem klar umgrenzten Gegenstandsfeld, sondern mit einer Vielzahl - einer Gruppe kultureller Felder - zu tun, welche sich zwar in hohem Maße oft überschneiden, aber dennoch unterschiedliche Themengebiete umfassen. Es existieren daher zahlreiche Definitionen, welche sich alle mit der Kinder- und Jugendliteratur beschäftigen und teilweise auch zusammenhängen.<sup>2</sup>

Sieht man die Kinder- und Jugendliteratur als die Gesamtheit der von den Kindern und Jugendlichen tatsächlich konsumierten Literatur an, dann handelt es sich um einen Ausschnitt aus dem literarischen Gesamtangebot einer Epoche.<sup>3</sup> Der gesamte Umfang dieses Ausschnittes kann nur annäherungsweise erfasst werden, dennoch hat sich in der Kinderliteraturforschung der Terminus der Kinder- und Jugendlektüre für den faktisch konsumierten Ausschnitt eingebürgert.<sup>4</sup> Die tatsächlich konsumierte Literatur stimmt aber oft nicht mit den Erwartungen der Eltern, Lehrer und Lehrerinnen und auch Autoren und Autorinnen überein, insbesondere dann, wenn sie von Literatur sprechen, die Kinder und

---

<sup>1</sup> Ewers, Hans-Heino: Was ist Kinder- und Jugendliteratur? Ein Beitrag zu ihrer Definition und zur Terminologie ihrer wissenschaftlichen Beschreibung. In: Lange, Günter (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Grundlagen-Gattungen. 4. Unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. 2005, S. 2

<sup>2</sup> Vgl. ebd., S. 2

<sup>3</sup> Vgl. ebd., S. 2

<sup>4</sup> Vgl. ebd., S. 2

Jugendliche konsumieren sollen.<sup>5</sup> Es geht um gewisse Einstellungen oder Traditionen, welche sich in der von den Erwachsenen präferierten Literatur finden lassen sollen.

Die Eigenschaft, eine potentielle Kinder- und Jugendlektüre zu sein, kann z.B. einem literarischen Text oder einer Gattung zugesprochen werden; in der Kinderliteraturforschung werden solche Texte bzw. Gattungen als intentionale Kinder- und Jugendliteratur bezeichnet.<sup>6</sup>

Viele Kinder und Jugendliche weichen von der typisch intentionalen Kinder- und Jugendliteratur dennoch ab und entscheiden sich für das Lesen von Literatur, welche im herkömmlichen Sinne nicht für diese Zielgruppe bestimmt war (z.B. Krimis, Reiseberichte usw.).<sup>7</sup> Wenn man die Kinder- und Jugendliteratur in den historischen Kontext einbettet, wird schnell ersichtlich, dass sich die intentionale Kinder- und Jugendliteratur mit Beginn des 18. Jahrhunderts verändert hat. Neue Vorstellungen und das sich ändernde Kindheitsbild erzeugten damals andere Erwartungen an die Kinder- und Jugendlektüre, weshalb sich aufgrund der sich verändernden Gesellschaft Werke etablierten, die eigens für Kinder und Jugendliche geschrieben worden sind.<sup>8</sup> Den oben genannten Beispielen ist gemeinsam, dass sie als eine literaturbezogene Handlung anzusehen sind, deren Zielpublikum Kinder und Jugendliche sind.<sup>9</sup>

Ob eine Lektürewahl kindlicher oder jugendlicher Leser ein Fundament in einer Sache hat, d.h. von den ausgewählten Werken selbst her als gerechtfertigt erscheint, muss als unerheblich angesehen werden; die schiere Tatsache, dass ein Werk von Kindern und Jugendlichen gelesen worden ist, langt aus, es zur Kinder – und Jugendlektüre zu zählen.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 3

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 3

<sup>7</sup> Vgl. ebd., S. 3

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 5

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 5

<sup>10</sup> ebd., S. 6

## 2. Die Anfänge der phantastischen Literatur

Den Motivschatz des Phantastischen stellen neben Märchen und Kunstmärchen aus dem 18. und 19. Jahrhundert englische Kinderbuchklassiker dar, welche um die Jahrhundertwende zahlreich erschienen sind.<sup>11</sup> Auch Kinderliteratur aus Skandinavien trägt einen großen Anteil an der Entwicklung phantastischen Schreibens im deutschsprachigen Raum. Vertreter und Vertreterinnen der phantastischen Literatur für Erwachsene spielen vor allem im 19. Jahrhundert eine zentrale Rolle, da sie eine reiche Quelle für phantastische Wesen, wie z.B. Vampire, Gespenster usw. repräsentieren.<sup>12</sup> Mit der Aufklärung setzt der Beginn der fiktionalen Kinder- und Jugendliteratur ein; die Entwicklung eines Kindes soll durch geeignete pädagogische Mittel bei der Herausbildung gesellschaftlicher Normen und Werte unterstützt werden.<sup>13</sup> Fabeln mit ihren denkenden, agierenden und sprechenden Tieren stehen dem Phantastischen durch die Verwendung von Wunderbarem schon besonders nahe und werden in der Aufklärung deshalb nur mit Einschränkung für pädagogisch wertvoll erachtet.<sup>14</sup>

Die Volkspoeseie der damaligen Zeit - Märchen, Sagen, Legenden, Fabeln, Reime und Lieder - war sehr populär, da sie bereits viele Elemente des Phantastischen enthält; somit bestand keine Veranlassung, eine genuin für Kinder geschaffene Literatur hervorzubringen.<sup>15</sup> Die Ursprünge kinderliterarischer Phantastik liegen in der Romantik; das Kindheitsbild der Romantik weicht stark von dem der Aufklärung ab, da das Nützlichkeitsdenken und die Vernunftpädagogik in Bezug auf die Literatur keine zentrale Rolle mehr spielten.<sup>16</sup> Die Kindheit bzw. das Kindheitsbild der Romantik konzentriert sich auf die Sphäre des Wunderbaren, die Natur und die Religion; Kinder benötigen keine didaktisch ausgereiften Unterweisungen und deshalb auch keine Literatur, die sie „erziehen“ soll.<sup>17</sup> Kinder sollen Kinder sein dürfen, bevor sie ins Erwachsenenalter

---

<sup>11</sup> Vgl. Patzelt, Birgit: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre. Strukturen - Erklärungsstrategien - Funktionen. (=Band 16 von Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie - Geschichte - Didaktik) Frankfurt am Main: Peter Lang. 2001, S. 21

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 21

<sup>13</sup> Vgl. ebd., S. 21

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 22

<sup>15</sup> Vgl. ebd., S. 23

<sup>16</sup> Vgl. Glasenapp, Gabriele von; Weinkauff, Gina: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Ferdinand Schöningh. 2010, S. 47

<sup>17</sup> Vgl. ebd., S. 47

kommen.<sup>18</sup> Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche in einer naturnahen Umgebung aufwachsen und einen freien Zugang zur Volksliteratur („Naturpoesie“) haben.<sup>19</sup>

Die Eigenschaften, die dem Kind in der Romantik zugesprochen werden, sind sehr vielfältig; wie z.B. der Anspruch, dass das Seelenleben eines Kindes von Enthusiasmus, Bewunderungskraft, Emotionalität, Heiterkeit, Reinheit, Unschuld und Güte bestimmt wird.<sup>20</sup>

Das Kind lebt in Einheit und Harmonie mit der es umgebenden Welt und hat eine unmittelbare Affinität zur Natur, vor allem zu den organisch wachsenden Pflanzen.<sup>21</sup>

Mit E.T.A. Hoffmanns Wirklichkeitsmärchen „Nussknacker und Mausekönig“ aus dem Jahr 1816 wird der Beginn der phantastischen Literatur markiert. Das Motiv des kindlichen Grenzgängers, welcher ohne größere Schwierigkeiten von der einen in die andere Welt wechseln kann, wird von Hoffmann mit seinem oben genannten Werk erstmals in die Literatur eingeführt.<sup>22</sup> In der Mitte des 19. Jahrhunderts beginnt in England die Herausbildung einer phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, welche uns allen weitläufig sehr bekannt ist. Beispiele dafür sind Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“<sup>23</sup> und James M. Barrie mit „Peter Pan“.<sup>24</sup> Skandinavische Autoren und Autorinnen haben ebenfalls einen wesentlichen Anteil an der Produktion und Weiterentwicklung kinderliterarischer Phantastik. Selma Lagerlöf, Astrid Lindgren und Tove Jansson verzauberten mit ihren Geschichten nicht nur die junge Generation von damals, sondern sind auch nach wie vor sehr populär.<sup>25</sup>

Wenn man das Märchen gegenüber der Phantastik genauer betrachtet, wird klar, dass sich die beiden durch das Vorhandensein von zwei Welten deutlich unterscheiden. Im Märchen existiert zumeist eine nicht realistische Welt, welche aber von den Protagonisten und Protagonistinnen als selbstverständlich angesehen und deshalb auch nie bezweifelt wird. In der Phantastik dagegen existieren immer zwei verschiedene Welten, d.h.

---

<sup>18</sup> Vgl. Patzelt, 2001: S. 22

<sup>19</sup> Vgl. Glasenapp; Weinkauff, 2010: S. 47

<sup>20</sup> Vgl. Glasenapp; Weinkauff, 2010: S. 52

<sup>21</sup> ebd., S. 52

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 104

<sup>23</sup> Vgl. Carroll, Lewis: Alles über Alice. Aus dem Englischen von Günther Flemming. Hamburg; Wien: Europa. 2002

<sup>24</sup> Vgl. Patzelt, 2001: S. 26

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 27

phantastische Erzählungen werden durch ein spezifisches Strukturmerkmal definiert, nämlich der Gegenüberstellung bzw. dem Nebeneinander von einer wunderbaren und einer real-fiktiven Welt.<sup>26</sup>

### **3. Phantastische Literatur und Fantasy**

Parallelwelten tauchen fast immer in Romanen auf, welche man entweder der phantastischen Literatur oder der Fantasy-Literatur zuordnen kann. Da sich in der Textanalyse (siehe II. Textanalyse) zwei Romane der Kinder- und Jugendliteratur finden lassen, welche einerseits der phantastischen Literatur, andererseits der Fantasy-Literatur angehören, werde ich nachfolgend beide Genres definieren.

#### **3.1. Was heißt phantastische Literatur?**

Phantastisch bedeutet in seiner ursprünglichen Form, dass etwas der Phantasie entsprungen ist; heutzutage wird das Wort phantastisch in seiner Doppelbedeutung oft mit wundervoll oder wunderbar übersetzt.<sup>27</sup> Der Begriff der phantastischen Literatur knüpft aber nicht an die heutzutage übliche Bedeutung, sondern an die ursprüngliche Bedeutung von phantastisch an.<sup>28</sup> Zudem ist das Phantastische nicht der Gegenbegriff zum Realen, sondern der Gegenbegriff zum Realistischen. Die phantastische Literatur entwirft - im Gegensatz zur realistischen Literatur - eine andere Welt, welche nichts mit der Wirklichkeit zu tun hat; sie schildert Ereignisse, die sich niemals zugetragen haben könnten.<sup>29</sup>

Gero von Wilpert definiert die phantastische Literatur folgendermaßen:

1. im weitesten Sinne Sammelbegriff für alle Literatur außerhalb relig.-myth. Kontexts, die die realistische Ebene überschreitet zugunsten des Irrealen, Surrealen, Wunderbaren, Übernatürlichen, Zaubenhaften, Unheimlichen, Bizarren, Grotesken, Okkulten, Traumhaften, Unbewussten, Halluzinatorischen, Visionären, Gespenstisch – Geisterhaften oder deren versch. Kombinationen. Sie geht dabei

---

<sup>26</sup>Vgl. Glasenapp; Weinkauff, 2010: S. 96, 97

<sup>27</sup> Vgl. Solms, Wilhelm: Einfach phantastisch. Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur. In: Le Blanc, Thomas; Solms, Wilhelm: Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth. 1994, S. 10

<sup>28</sup> Vgl. ebd., S. 11

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 12

oft vom Realen aus und eröffnet plötzlich oder allmählich e. phantast. Gegenwelt, die die Realität verfremdet und übernatürl. Mächte und Wesenheiten postuliert, teils als märchenhafte Fluchtwelt vor der als unerträgl. empfundenen Alltagswelt, als Öffnung des Lebens zu den dunklen Seiten, als reines Gedankenspiel der Phantasie oder Ausgeburt der Daseinsangst.<sup>30</sup>

2. im engeren Sinne die lit. Darstellung vom plötzlichen, unvermittelten Einbruch eines unbestreitbar Wunderbaren/Unheimlichen, nicht bloß Imaginierten (Einbildung, Traum, Halluzination usw.) in die vertraute, reale Welt, das durch den Widerspruch zur Erfahrungswirklichkeit Figuren wie Leser verunsichert, sie zwischen natürlicher und übernatürlicher Erklärung der Ereignisse, zwischen Realität und Imagination unschlüssig werden lässt und aus dem bis zum Ende durchgehaltenen Schwebезustand ästhet. Werte zieht.<sup>31</sup>

Tzvetan Todorov definiert das Phantastische als die Unsicherheit oder Unschlüssigkeit, welche ein Mensch fühlt, der nur die natürlichen Gesetze kennt und plötzlich einem Ereignis gegenübersteht, welches den Anschein des Übernatürlichen hat.<sup>32</sup> Der Protagonist / die Protagonistin einer phantastischen Geschichte fragt sich

[...], ob das wahr sei, was ihm geschieht, ob, was ihn umgibt, tatsächlich Realität sei [...] oder ob es sich einfach um eine Sinnestäuschung handelt. [...]<sup>33</sup>

Diese Unschlüssigkeit betrifft sowohl den Protagonisten / die Protagonistin als auch den Leser / die Leserin. Der Text soll die lesende Person zwingen, die Welt der handelnden Figuren als eine Welt lebender Figuren zu betrachten. Dadurch wird der Leser / die Leserin unschlüssig darüber, ob diese Ereignisse natürlich oder übernatürlich sind; genau diese anhaltende Unschlüssigkeit macht einen phantastischen Text aus.<sup>34</sup>

---

<sup>30</sup> Wilpert, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur. 8. verbesserte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Alfred Kröner. 2001, S. 607

<sup>31</sup> Wilpert, 2001: S. 607

<sup>32</sup> Vgl. Todorov, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. 1992, S. 26

<sup>33</sup> ebd., S. 25

<sup>34</sup> Vgl. ebd., S. 32

### 3.1.1. Das Zweiwelten-Modell in der phantastischen Literatur

Die russisch-schwedische Anglistin Maria Nikolajeva beschreibt 1988 in ihrer Arbeit „The Magic Code“<sup>35</sup> drei Verbindungen zwischen primärer und sekundärer Welt, welche in phantastischen Werken sehr häufig zu finden sind; die primäre Welt steht dabei immer einer sekundären Welt gegenüber, welche mit magischen Elementen ausgestattet ist.<sup>36</sup> Diese sekundäre Welt kann laut Nikolajeva geschlossen, offen oder impliziert sein.<sup>37</sup>

Eine geschlossene sekundäre Welt bedeutet, dass die Handlung in einer sekundären (phantastischen) Welt angesiedelt ist, welche eine in sich geschlossene Welt ist. Auch die Akteure und Akteurinnen stammen ohne Ausnahme aus dieser sekundären Welt.

Closed world will denote a self-contained secondary world without any contact with the primary world.<sup>38</sup>

Eine offene sekundäre Welt beinhaltet das Aufeinandertreffen von primärer (alltäglich-realistischer) und sekundärer Welt. Die zwei Welten existieren nebeneinander und die Protagonisten und Protagonistinnen können problemlos zwischen den beiden Welten hin- und hergehen; sie stellen also sogenannte „Grenzgänger bzw. Schwellenüberschreiter“ dar.

Open world is a secondary world that has a contract of some kind, and both primary and secondary worlds are present in the text.<sup>39</sup>

Oft beginnt die Handlung in der primären Welt und geht dann nach einer gewissen Zeit in die sekundäre Welt über.<sup>40</sup> Die Idee dahinter ist, dem Leser anfangs die Identifikation mit der Figur, welche erst in die phantastische Welt eingeführt werden muss, anzubieten, um so Vertrauen in die Figur zu erschaffen.<sup>41</sup>

---

<sup>35</sup> Nikolajeva, Maria: *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Göteborg: Almqvist & Wiksell International. 1988

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 35

<sup>37</sup> Vgl. ebd., S. 36

<sup>38</sup> Nikolajeva, 1988: S. 36

<sup>39</sup> ebd., S. 36

<sup>40</sup> Vgl. Glasenapp; Weinkauff, 2010: S. 104

<sup>41</sup> Vgl. Mohr, Judith: *Zwischen Mittelwelt und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*. Frankfurt am Main: Peter Lang. 2012, S. 73

Eine implizierte sekundäre Welt bedeutet, dass eine Figur oder ein Gegenstand aus einer sekundären Welt, plötzlich in der primären Welt des Protagonisten / der Protagonistin auftaucht.

Implied world is a secondary world that does not actually appear in the text, but intrudes on the primary world in some way.<sup>42</sup>

Ein Beispiel dafür ist „Mary Poppins“<sup>43</sup> von Pamela Travers.

Das Durchbrechen der realistischen Ebene in der phantastischen Literatur ist demnach nicht nur auf Figuren der sekundären Welt beschränkt, sondern gelingt durchaus auch den kindlichen Protagonisten und Protagonistinnen.<sup>44</sup>

Der realen Welt steht eine zweite, geheimnisvolle Welt gegenüber, die abgegrenzt ist durch eine Mauer, die mit Ausnahme des Protagonisten von niemandem überwunden wird.<sup>45</sup>

### 3.1.2. Die Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur

Das Auftauchen zweier Welten unterscheidet die phantastische Kinder- und Jugendliteratur nicht von der phantastischen Literatur; dies hat bereits Gerhard Haas bemerkt und sich dazu wie folgt geäußert:

Demnach charakterisiert phantastische Kinderbücher in gleicher Weise wie Texte für Erwachsene der Einbruch des Wunderbaren, des phantastisch-märchenhaften Geschehens in die Wirklichkeit bzw. der Gegensatz zwischen Wunderwelt und Wirklichkeit.<sup>46</sup>

Was die phantastische Kinder- und Jugendliteratur von der phantastischen Erwachsenenliteratur abgrenzt, ist das Fehlen von Unschlüssigkeit (siehe Kapitel 3.1.).

---

<sup>42</sup> Nikolajeva, 1988: S. 36

<sup>43</sup> Vgl. Travers, P.L.: Mary Poppins (=Dressler Kinder Klassiker). Aus dem Englischen von Elisabeth Kessel. Hamburg: Dressler. 1987

<sup>44</sup> Vgl. Meißner, Wolfgang: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Theorie und exemplarische Analyse von Erzähltexten der Jahre 1983 und 1984. (=Schriftreihe der Deutschen Akademie f. Kinder- und Jugendliteratur Volkach e.V. Band 10) Würzburg: Königshausen & Neumann. 1989, S. 116

<sup>45</sup> ebd., S. 117

<sup>46</sup> Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres - Formen und Funktionen - Autoren. Hrsg. von Ewers, Hans-Heino et al. Frankfurt am Main et al.: Peter Lang. 2003, S. 12 (=Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie - Geschichte - Didaktik. Band 22)

Kinder sind schneller bereit, andersartig auftretende Wesen und deren Besonderheiten, z.B. magische Fähigkeiten und sprachliche Fähigkeiten, zu akzeptieren. Dies hat auch Wolfgang Meißner beobachtet:

Natürlich sind die Kinder [...] erstaunt; jedoch dauert dieses Erstaunen, das keineswegs mit einem Erschrecken gleichzusetzen ist, nicht lange. Offensichtlich ist der kindliche Leser recht schnell bereit, derartige Erscheinungen zu akzeptieren.<sup>47</sup>

Die Tatsache, dass Kinder wenig Angst verspüren, wenn plötzlich ein phantastisches Wesen in der Realität auftaucht, ist darauf zurückzuführen, dass der Erzähler meist darauf achtet, dass das Auftreten eines phantastischen Wesens behutsam und ohne negative Assoziationen erfolgt.<sup>48</sup> Ein anderer Grund dafür ist auch, dass das fremdartig auftauchende Wesen sehr oft eine Helferfigur des kindlichen Protagonisten / der kindlichen Protagonistin darstellt.<sup>49</sup>

Jugendliche, die phantastische Kinder- und Jugendliteratur lesen, sind im Gegensatz zu den Kindern schon deutlich anspruchsvoller. Sie erwarten Legitimationen, welche ihnen die Zweifel gegenüber den phantastischen Besonderheiten und dem Imaginären nehmen sollen.<sup>50</sup> Diese Ansprüche können in zwei verschiedenen Bedingungen erfüllt sein. Die erste Möglichkeit ist, dass das Imaginäre als eine Bedrohung angesehen wird, da es plötzlich in der realen Welt auftaucht; hier bleiben die Zweifel allerdings bestehen, da die phantastischen Wesen keine Freunde, sondern Feinde darstellen.<sup>51</sup> Die zweite Möglichkeit ist, dass der jugendliche Protagonist / die jugendliche Protagonistin selber in die sekundäre Welt eintritt, um dort als Helferfigur aufzutreten; auf diese Weise werden die Zweifel beseitigt, da er / sie eine aktive Rolle in der sekundären Welt einnimmt.<sup>52</sup>

---

<sup>47</sup> Meißner, 1989: S. 104

<sup>48</sup> Vgl. Meißner, 1989: S. 105

<sup>49</sup> Vgl. ebd., S. 105

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 105

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 105

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S. 105

### 3.1.3. Motive der Phantastik

Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur enthält spezifische und eigene Motive, welche sich häufig in fast allen Werken der Phantastik finden lassen. Göte Klingberg hat diese Motive zusammengestellt. Er hat sich bei der nachfolgenden Auflistung auf die im engeren Sinne phantastischen Geschichten bezogen.<sup>53</sup>

- Lebendige Spielsachen handeln in der alltäglichen Welt.
- Kinder aus einer fremden Welt erscheinen plötzlich in der Alltagswelt.
- Fremde Gesellschaften existieren in und neben der alltäglichen Welt; z.B. eine Gesellschaft von Zwergen, Kobolden oder Miniaturmenschen.
- Übernatürliche Tiere treten auf und helfen zumeist dem Protagonisten / der Protagonistin.
- Personen aus einer magischen bzw. mythischen Welt werden zu handelnden Figuren in der Alltagswelt und kommen auf zauberhafte Weise in andere Zeiten (Vergangenheit oder Zukunft) und / oder andere Räume.
- Menschen aus der alltäglichen Umgebung gelangen in eine magisch – mythische Welt.
- Magische bzw. mythische Gestalten verkörpern sehr oft den Kampf zwischen Gut und Böse.<sup>54</sup>

### 3.2. Fantasy

Die Fantasy-Literatur ist neben dem Horror<sup>55</sup> eine Untergattung der modernen phantastischen Literatur und kann als deren jüngste und extremste Form angesehen werden; sie hat sich als ein Gegenmodell zum modernen, von Naturwissenschaften und Technik dominerten Weltbild entwickelt.<sup>56</sup> Die Fantasy spielt in einer durch und durch phantastischen Welt, welche häufig ein Zerrbild der Realität oder ein utopisches Gegenbild repräsentiert.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup> Vgl. Haas, Gerhard; Klingenberg, Göte: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 267-284. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur. Ein Handbuch. 3. völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam. 1984, S. 270

<sup>54</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 270

<sup>55</sup> Vgl. Solms, 1994: S. 12

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 17

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 17

Gero von Wilpert definiert die Fantasy-Literatur wie folgt:

(engl. f. = Phantasie), im Unterschied zur herkömmlichen phantastischen Literatur, die von der wirklichen Welt ausgeht, neue Form der Phantasiedichtung im 20. Jh. im Gefolge von C.S. LEWIS, H.P. LOVECRAFT und J.R.R. TOLKIEN, die die Phantasie mit gänzlich imaginären, unmöglichen, archaischen Alternativwelten und –zeiten mit magisch – mythologischen Wesen ohne Naturwissenschaft und Technik und mit Pseudomythologien u.ä. evozieren will und neben Science Fiction und Utopie eine eigene Gattungsform und Thematik (klischeehafter Kampf von Gut und Böse) entwickelt.<sup>58</sup>

Helmut Pesch fasst in seiner Dissertation die Charakterisierung der Fantasy, welche auf Lyon Sprague de Camp zurückgeht, in drei Punkten zusammen:

Danach umfasst diese [Sprague de Camps] Definition eigentlich drei Elemente, erstens die Handlung ('a story of action and adventure'), zweitens den Schauplatz ('a more or less imaginary world') und drittens dessen technologisch - oder auch ontologischen Status ('where magic works and where modern science and technology have not yet been discovered').<sup>59</sup>

Die Handlung eines Fantasy-Textes sollte demnach viele Abenteuer beinhalten, da diese Elemente charakteristisch für die Spannungsliteratur sind.<sup>60</sup> Zudem konzentriert sich die Handlung auf eine zentrale Figur, welche meist den Helden bzw. die Heldin repräsentiert, mit dem / der sich der Leser / die Leserin identifizieren kann.<sup>61</sup> Zu den imaginären Welten, die in der Fantasy eine große Rolle spielen, äußert sich Helmut Pesch wie folgt:

Dagegen handelt es sich bei den Welten der Fantasy um prinzipiell nicht mehr messbare Verschiebungen, d.h. um Welten, die mit der historischen Kontinuität in irgendeiner Weise gebrochen haben.<sup>62</sup>

---

<sup>58</sup> Wilpert, 2001: S. 260

<sup>59</sup> Pesch, Helmut: Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Sonderausgabe für den Ersten Deutschen Fantasy Club. <sup>3</sup>1990. (vorher Dissertation Köln 1982), S. 33

<sup>60</sup> Vgl. ebd., S. 33

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 34

<sup>62</sup> ebd., S. 35

Wolfgang Meißner hat sich ebenfalls mit imaginären Welten beschäftigt und kommt zu folgendem Schluss:

Die verkehrten Welten fungieren vor allem als Modell, das die Wirklichkeit verkleinern oder vergrößern, idealisieren oder kritisieren kann.<sup>63</sup>

Auf der imaginären Ebene entstehen Welten, welche kaum noch mit der realistischen Ebene verglichen werden können, da diese imaginären Welten so viel Eigengewicht entwickeln, dass sie das Realistische an den Rand drängen.<sup>64</sup>

Zusammenfassend lässt sich behaupten, dass in der Fantasy die Magie und deren Auswirkungen an die Stelle von Naturwissenschaften und technischen Entwicklungen tritt, welche z.B. im Genre der Science Fiction wiederum eine große Rolle spielen.<sup>65</sup> Autoren und Autorinnen sind in der Fantasy-Literatur Weltenschöpfer und Weltenschöpferinnen, da sie neben den Orten und den handelnden Figuren auch die Konflikte und deren Lösungen festlegen.<sup>66</sup> Wichtig dabei ist, dass die handelnden Figuren gemäß der ihnen verliehenen Fähigkeiten und Gaben agieren.<sup>67</sup>

### 3.2.1. Fantasy in der Kinder- und Jugendliteratur

Obwohl die Fantasy-Literatur eine Subgattung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur repräsentiert, wird Fantasy nur selten der Kinderliteratur zugeordnet, da sie im Grunde genommen ein typisches Produkt der Jugendliteratur darstellt.<sup>68</sup>

Die Anziehungskraft der Fantasy auf Jugendliche lässt sich mithilfe der Überlegungen von Wolfgang Meißner erklären:

Den von narzisstischen Gefühlen bedrängten Jugendlichen bietet der fiktionale Text ein unbegrenztes Ausleben von Phantasien. In einer realen Welt, in der der Adoleszent wenig Möglichkeiten hat, sich von seiner Umwelt abzusetzen und

---

<sup>63</sup> Meißner, 1989: S. 119

<sup>64</sup> Vgl. ebd., S. 119

<sup>65</sup> Vgl. Solms, 1994: S. 18

<sup>66</sup> Vgl. ebd., S. 18

<sup>67</sup> Vgl. ebd., S. 18

<sup>68</sup> Vgl. Meißner, 1989: S. 165

eigene Spielräume zu entfalten, kann die Sekundärwelt durchaus zur Ersatzwelt werden.<sup>69</sup>

Kennzeichnend für die Kinder- und Jugendbücher der Fantasy ist, dass die jugendlichen Helden und Heldinnen in einer sekundären Welt negativen Versuchungen widerstehen müssen und ihre moralischen Wertvorstellungen weiter ausbauen sollen. Es geht also um die moralische Bewährung des Protagonisten / der Protagonistin.<sup>70</sup>

#### **4. Thematische Schwerpunkte in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur**

Es lässt sich nie eine eindeutig feste und klare Grenze zwischen Motiven und Themen der Phantastik für erwachsene Leser und Leserinnen und der für junge Leser und Leserinnen finden. Es zeigen sich aber dennoch gewisse thematische Aspekte bei phantastischen Texten in der Kinder- und Jugendliteratur. Die nachfolgenden Aufzählungen repräsentieren keinesfalls alle Aspekte des Phantastischen, dienen aber zur Orientierung und Sichtbarmachung thematischer Eigenarten und Schwerpunkte dieses Genres.<sup>71</sup>

##### **4.1. Phantastische Reisen**

Das Motiv der Reise spielt in der phantastischen Literatur eine zentrale Rolle. Die Wirklichkeit bzw. die Wirklichkeitsqualitäten können sich durch das Verlassen der gewohnten (geographischen) Umgebung und mit dem Eintreten in eine fremde Welt verändern.<sup>72</sup> Durch diese Veränderung des gewohnten Lebensalltags verbindet sich die Wirklichkeit mit völlig fremdartigen, phantastischen Erfahrungen; bei Zeitreisen können diese Erfahrungen auch einen wichtigen historischen und traditionellen Hintergrund haben.<sup>73</sup>

---

<sup>69</sup> ebd., S. 172

<sup>70</sup> Vgl. ebd., S. 121

<sup>71</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 275

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 275

<sup>73</sup> Vgl. ebd., S. 275

#### 4.1.1. Phantastische Reisen zu sich selbst

Der berühmteste und auch spektakulärste Text für diese thematische Struktur ist zweifelsohne Michael Endes „Die unendliche Geschichte“<sup>74</sup> aus dem Jahre 1979. Die Hauptfigur Bastian Balthasar Bux ist anfangs ein schüchterner und introvertierter Junge, der den Tod seiner Mutter verkraften muss. Erst als er ein Buch mit dem Titel „Die unendliche Geschichte“ liest und somit ins Reich Phantasien gelangt, öffnet er sich und gewinnt nach und nach Kraft und Sicherheit. Er erlebt eine Reise voller Abenteuer, Verlockungen und Gefahren und verwandelt sich in einen mutigen und selbstsicheren Jungen, der zu sich selbst gefunden hat.<sup>75</sup>

#### 4.2. Der Mythos von Licht und Dunkelheit (Gut gegen Böse)

Ein gutes Beispiel dafür ist Ottfried Preußlers „Krabat“.<sup>76</sup> Die Figur Müller steht für alles Dunkle, Höllische und Böse; repräsentiert also demnach das Unmenschliche schlechthin. Krabat, Juro und das Mädchen besitzen hingegen menschliche, freundliche, nette und treuherzige Charaktereigenschaften und verkörpern diese auch. Der Kampf zwischen Müller und den drei Jugendlichen endet, als das unmenschliche Böse in Müller verschwindet.<sup>77</sup>

#### 4.3. Andere Welten

Jede phantastische Geschichte verweist auf einen alternativen Bereich des Seins, auch wenn das Geschehen in der alltäglichen Welt abläuft. Der Roman von Pamela L. Travers „Mary Poppins“<sup>78</sup>, die auch den Beinamen „Das phantastische Kindermädchen“ trägt, ist ein gutes Beispiel dafür. Mary Poppins erscheint eines Tages plötzlich, aus einer anderen Welt kommend, im Haus der Familie Banks und besitzt die Gabe, mit ihrem Regenschirm fliegen zu können. Es scheint also, dass sie aus einer Welt kommt, in der andere Gesetze

---

<sup>74</sup> Vgl. Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart: Thienemann. 1979

<sup>75</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 276

<sup>76</sup> Vgl. Preußler, Ottfried: Krabat. Stuttgart; Wien: Thienemann. 1981

<sup>77</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 278

<sup>78</sup> Vgl. Travers, P.L.: Mary Poppins (=Dressler Kinder Klassiker). Aus dem Englischen von Elisabeth Kessel. Hamburg: Dressler. 1987

herrschen als in der Welt von Familie Banks.<sup>79</sup> Die phantastischen Fähigkeiten von Mary Poppins dienen hier aber nicht nur dem Vergnügen der Kinder Jane und Michael, sondern auch deren Erziehung.<sup>80</sup> Mary Poppins ist kein herzensgutes Fabelwesen, welches den beiden Kindern alles durchgehen lässt und ihnen jeden Wunsch erfüllt, sondern ist oft auch ein wenig schlecht gelaunt. Dadurch kommt den Kindern die Begegnung mit dem Phantastischen nicht nur lustig und erstrebenswert, sondern manchmal auch anstrengend vor.<sup>81</sup>

#### 4.4. Gäste aus dem Unbekannten

Dieser Aspekt steht in Verbindung mit dem Reisen in phantastische Bereiche.<sup>82</sup> Einen solchen Gast aus dem Unbekannten stellt „Pippi Langstrumpf“<sup>83</sup> von Astrid Lindgren dar; hier wird zwar eine exotische Herkunft Pippis angedeutet, dies dient aber eher dem Spiel als einer plausiblen Erklärung. Die neunjährige Pippi wohnt immerhin alleine in der Villa Kunterbunt und besitzt neben einem Pferd und einem Affen auch noch übernatürliche Kräfte, die es ihr ermöglichen, schwere Dinge oder Menschen in die Luft zu stemmen. Das Besondere an Pippi ist auch, dass sie über mehr Lebensklugheit, Sicherheit, Selbstvertrauen und Selbstständigkeit verfügt, als manche Erwachsene je in ihrem Leben erreichen.<sup>84</sup>

#### 4.5. Träume

Träume sind in phantastischen Erzählungen häufig auftretende Motive, welche unterschiedliche Funktionen erfüllen können; das Überschreiten einer phantastischen Schwelle kann sich als ein Bestandteil einer Traumhandlung erweisen.<sup>85</sup> Träume ermöglichen sehr oft das Ausleben von Phantasien, welche in der alltäglichen Welt in dieser Weise nicht möglich gewesen wären, d.h. es geht um die Erfüllung individueller Wünsche, da in Träumen eigentlich Unerfüllbares augenblicklich möglich werden kann.<sup>86</sup>

---

<sup>79</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, S. 279

<sup>80</sup> Vgl. Patzelt, 2001: S. 26

<sup>81</sup> Vgl. ebd., S. 26

<sup>82</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 280

<sup>83</sup> Vgl. Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf. Aus dem Schwedischen von Cäcilie Heinig. Hamburg: Oetinger. 1992

<sup>84</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 280

<sup>85</sup> Vgl. Glasenapp, von; Weinkauff, 2010: S. 106

<sup>86</sup> Vgl. ebd., S. 106

Das Gegenteil vom Wunschtraum ist der Albtraum, in denen der / die Träumende von seinen / ihren eigenen Ängsten und Zweifeln bedroht wird.<sup>87</sup>

#### 4.6. Der Spiegel

Spiegel treten ebenfalls häufig in phantastischen Erzählungen auf und werden zur Sichtbarmachung einer anderen Welt und deren Besonderheiten, z.B. verborgene Figuren, verwendet.<sup>88</sup> Spiegel können aber auch das Eingangstor in eine andere Welt repräsentieren und dienen als Medium zur Kommunikation mit Figuren, welche in einer sekundären Welt angesiedelt sind.<sup>89</sup>

Nachfolgend werden die Funktionen der Phantastischen Literatur erläutert, die sich aus der oben genannten Aufzählung zusammenfassen lassen.

#### Phantastische Literatur

- stellt eine Möglichkeit der Befreiung von Zwängen, Konventionen und Regeln dar. Mit dem Ausbruch aus einer klar festgelegten Welt hilft sie bei der Auffindung von Alternativen und stellt zudem auch einen Protest dar.<sup>90</sup>
- dient der Erschaffung und Erhaltung eines Freiraums bzw. Spielraums für das Nutzlose und Zweckfreie. Gerade Kinder benötigen einen solchen Spielraum, wenn man die Anforderungen der Gesellschaft bezüglich Schule und Schulnoten betrachtet.<sup>91</sup>
- kann als Ersatz für eine verweigerte Realität dienen. Das alltägliche Leben, das einem schon mal monoton, enttäuschend und freudlos vorkommen kann, kommt in Berührung mit dem Unerwarteten und Geheimnisvollen. Dadurch bringt man wieder Schwung und Aufregung in sein Leben und intensiviert seine Gefühle.<sup>92</sup>

---

<sup>87</sup> Vgl. ebd., S. 106

<sup>88</sup> Vgl. ebd., S. 106

<sup>89</sup> Vgl. ebd., S. 106

<sup>90</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 281

<sup>91</sup> Vgl. ebd., S. 282

<sup>92</sup> Vgl. Haas; Klingenberg, 1984: S. 282

- Als Ausdruck instrumental – sozialer Phantasie kann phantastische Literatur direkte Anstöße zur Wirklichkeitsveränderung geben. Durch Phantasie können Ideen und Talente erwachen, von denen man vorher nicht wusste, dass sie in einem schlummern.<sup>93</sup>
- kann einen wichtigen Beitrag zur Bewältigung und Überwindung psychischer Krisen und Problemen liefern.<sup>94</sup>
- übernimmt die Funktion der Wissensvermittlung. Informationen, pädagogische Inhalte und Intentionen werden vermittelt und Kinder und Jugendliche können dadurch zum Lesen motiviert werden.<sup>95</sup>

## 5. Phantastische Welten - Parallelwelten

In der phantastischen Literatur hat der Autor / die Autorin immer die Möglichkeit, dass er / sie die Weltzusammenhänge, die Figuren und die Räume frei gestaltet. Dies ist z.B. bei der realistischen Literatur nicht der Fall. Auch das jeweilige Genre und die Stoffwahl hängen mit den bereits genannten drei Ebenen sehr stark zusammen. Um einen Überblick über jede einzelne Ebene zu geben, werden Weltzusammenhänge, Figuren und Raum nun näher betrachtet.<sup>96</sup>

### 5.1. Weltzusammenhänge

#### 5.1.1. Weltentstehung

Ein Teil der Autoren und Autorinnen von Fantasy mit mehreren Welten haben mit der Ausarbeitung der phantastischen Welt zugleich auch deren Entstehung vorgestellt und in ihren Werken ausführlich erklärt. Generell kann man die Möglichkeiten der Weltentstehung in drei Konzepte einteilen:

---

<sup>93</sup> Vgl. ebd., S. 283

<sup>94</sup> Vgl. ebd., S. 283

<sup>95</sup> Vgl. ebd., S. 283, 284

<sup>96</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 49

- I. Die erste Möglichkeit folgt der Idee des Phantastischen, dass das Imaginierte zur lebendigen Wirklichkeit wird.<sup>97</sup>
  
- II. Die zweite Art der Weltentstehung ist von den Naturwissenschaften inspiriert. Hier sind die Theorien der Parallelwelten aus der Physik mit alternativer historischer, technischer und evolutiver Entwicklung kombiniert, indem die Entstehung von Welten als Abspaltung von der Primärwelt oder einer anderen Sekundärwelt zu historischen Ereignissen beschrieben wird.<sup>98</sup>
  
- III. Das dritte Konzept beschäftigt sich mit der Entstehung einer Sekundärwelt durch Magie bzw. aufgrund magischer Handlungen.<sup>99</sup>

### 5.1.2. Weltenverbindungen

Die Sekundärwelten in der phantastischen Literatur stehen untereinander und / oder mit der Primärwelt in einem bestimmten räumlichen Verhältnis; entweder sind sie abgegrenzte Bereiche innerhalb der primären Welt oder sie kommen in Form von Parallelwelten vor.<sup>100</sup> Die abgegrenzten Bereiche können auch unterirdische Reiche sein, in denen aber auch Gebäude usw. existieren. Zum Teil sind diese abgegrenzten Orte, welche auch von Menschen - die nicht in diese Welt eingeweiht wurden - theoretisch betreten werden können, häufig jedoch durch einen Zauber geschützt.<sup>101</sup> Diese Bereiche innerhalb der Primärwelt weisen sich deshalb als eigenständige Welten aus, weil es in ihnen eigene Gesetze, Vorschriften und Regeln sowie Raumgestaltungen gibt, welche von der primären Welt abweichen.<sup>102</sup>

### 5.1.3. Parallelwelten

Parallelwelten hingegen sind Sekundärwelten, welche keinen bestimmten topographischen Bereich der mit ihnen zusammenhängenden Primärwelten einnehmen.

---

<sup>97</sup> Vgl. ebd., S. 178

<sup>98</sup> Vgl. ebd., S. 179

<sup>99</sup> Vgl. ebd., S. 182

<sup>100</sup> Vgl. ebd., S. 183

<sup>101</sup> Vgl. ebd., S. 183

<sup>102</sup> Vgl. ebd., S. 184

Parallelwelten existieren nämlich außerhalb des Raumes ihrer Bezugswelt und sind daher übereinander angeordnet.<sup>103</sup> Wenn die Parallelwelten übereinander gelagert sind, bedeutet das, dass sie untereinander sowie mit der Primärwelt in einem sehr engen Verhältnis stehen.<sup>104</sup> Beide Welten weisen demnach eine gleiche oder zumindest ähnliche Topographie auf und verfügen außerdem über einen figuralen Zusammenhang.<sup>105</sup> In der Parallelwelt ändert sich die Raumgestaltung, welche dem Protagonisten im normalen Leben zur Orientierung dient, abrupt und ohne erkennbares Prinzip.<sup>106</sup>

Die Faszination der Parallelwelt kommt daher, dass in dieser Welt alles möglich ist bzw. alles ermöglicht werden kann; unter anderem auch das, was in der realen und vertrauten Welt nicht geschehen kann. Geheimnisvolle Wesen, die über magische Fähigkeiten und andere Kräfte verfügen, unterstützen den Protagonisten / die Protagonistin aus der primären fiktiv-realen Welt in der sekundären fiktiv-phantastischen Welt.<sup>107</sup> In den meisten phantastischen Kinderbüchern gibt es außerdem eine Figur, die zwischen den beiden Welten wechseln kann; dies kann beispielsweise eine Hauptfigur oder eine Helferfigur sein. Dumbledore in „Harry Potter“<sup>108</sup> ist eine derartig klassische Helferfigur.<sup>109</sup> Die Mehrheit der dargestellten Parallelwelten in Kinder- und Jugendbüchern setzt außerdem die Naturgesetze außer Kraft und ist deshalb dem Wunderbaren zuzuordnen. Es kommt sehr häufig vor, dass in der Parallelwelt viel Angst, Schrecken und Katastrophen existieren, welche dann in die zumeist friedlichere und harmonischere Realität „einbrechen“.<sup>110</sup>

Mit der Existenz einer Parallelwelt ist häufig auch das Motiv des Doppelgängers / der Doppelgängerin verbunden, das hier eine wichtige Rolle spielt. Gerade in Kinder- und Jugendbüchern ist es ein gängiges Motiv, dass dem Protagonisten bzw. der Protagonistin sein Doppelgänger / ihr Doppelgänger in der Parallelwelt begegnet. Auf die Frage, was spezifisch einen Doppelgänger / eine Doppelgängerin ausmacht und welche

---

<sup>103</sup> Vgl. ebd., S. 184

<sup>104</sup> Vgl. ebd., S. 184

<sup>105</sup> Vgl. ebd., S. 184

<sup>106</sup> Vgl. Friese, Inka: Alice im Wunderland - Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ und die Probleme bei der Übersetzung. S.107-130. In: Hurrelmann, Bettina (Hrsg.) Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. 1995, S. 109

<sup>107</sup> Vgl. Pfennig, Daniela: Parallelwelten - Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart (=Band 5 Studien zur Literatur und Film der Gegenwart) Marburg: Tectum. 2013, S. 60

<sup>108</sup> Vgl. Rowling, J.K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Aus dem Englischen von Klaus Fritz. Hamburg: Carlsen. 1998

<sup>109</sup> Vgl. Pfennig, 2013: S. 60

<sup>110</sup> Vgl. ebd., S. 133

Erscheinungsformen dieser / diese aufweisen kann, kann man mit dem nachfolgenden dreistufigen Schema antworten, welches von David K. Danow entwickelt worden ist. Danow ist Professor für Russisch und vergleichende Literaturwissenschaften an der Universität in Kalifornien, Riverside und veröffentlicht zudem zahlreiche wissenschaftliche Artikel.<sup>111</sup>

Die erste Variante besagt, dass sich zwei Figuren gleiche Merkmale psychologischer und physiologischer Art teilen; sie sind aber als zwei voneinander unabhängige Menschen zu erkennen.

First, a character fulfilling the role of a double may exhibit a very real physicality; that is, while sharing certain psychological or physiological similarities with another character, the figure of the double is nonetheless understood to be clearly distinguishable in its own right, affording a sense of its own independent ontology.<sup>112</sup>

Die zweite Variante besagt, dass der Doppelgänger keine autonome und eigenständige Existenz besitzt, sondern das Produkt der überreizten Phantasie eines Individuums ist. Deshalb ist der Doppelgänger auch von diesem abhängig.

Second, in stark contrast to the preceding conception, the double may be portrayed as a kind of psychological entity or „mental construct“ belonging to another character; that is, it can essentially be explained (away) as being attributable to another character's misapprehension (or active imagination) derived from a seemingly deteriorating mental state.<sup>113</sup>

Die dritte Variante beschäftigt sich damit, dass der Leser / die Leserin den Doppelgänger weder als Illusion noch als real existierende Person identifizieren kann. Der Text

---

<sup>111</sup> Vgl. University Press of Kentucky  
[http://www.kentuckypress.com/live/title\\_detail.php?titleid=1587#.VQhBy5V0zIU](http://www.kentuckypress.com/live/title_detail.php?titleid=1587#.VQhBy5V0zIU) (eingesehen am 17.03.2015)

<sup>112</sup> Danow, David K.: *The Enigmatic Faces of the Doppelgänger* (1996)  
<http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/crcl/article/view/3843/3096>, S. 459 (eingesehen am 17.03.2015)

<sup>113</sup> Danow, David K.: *The Enigmatic Faces of the Doppelgänger* (1996)  
<http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/crcl/article/view/3843/3096>, S. 459 (eingesehen am 17.03.2015)

unterstützt die gegenseitigen Positionen abwechselnd. Aus diesem Grunde ist eine eindeutige Interpretation nicht möglich.<sup>114</sup>

Last, the double may be seen to exist somewhere in between the two physical and / or psychological „states“, just sketched. In this case, the question arises of whether we are dealing with a literary specter, or with flesh, or in some sense with both. Does the figure appear a separate being or an inhabitant of another character's (or of the reader's) mind?<sup>115</sup>

#### 5.1.4. Weltenübergänge

Beim Wechsel von primärer Welt in die Sekundärwelt bzw. zwischen verschiedenen Sekundärwelten wird von den Autoren und Autorinnen ein direkter und bildlicher Übergang gewählt. Der Übergang kann eine Tür, ein Tunnel, ein Fenster oder sogar eine Reise sein. Bei „Coraline“ (siehe II. Textanalyse, Kapitel 2) ist es z.B. eine Tür, welche den Eintritt in die Parallelwelt ermöglicht. Türen, Tore, Portale und Fenster sind allgemeine Bezeichnungen für Öffnungen und Durchgangsmöglichkeiten zwischen den verschiedenen Räumen in unserer alltäglichen Welt.<sup>116</sup> Drinnen und draußen, öffentlich und privat, vertraut und fremd werden von ihnen verbunden und können durch sie gesehen werden; daher werden Türen, Tore usw. auch als „Schleusen“ bezeichnet.<sup>117</sup> Dabei wird die Grenze dazwischen überschritten und man befindet sich plötzlich in einer phantastischen Welt. Der magische Anteil am Weltenübergang betrifft vor allem die phantastischen Welten, welche als Parallelwelten angelegt worden sind; Sekundärwelten liegen oft als Bereiche innerhalb der Primärwelt vor und besitzen aus diesem Grunde keine magischen Zugänge.<sup>118</sup>

---

<sup>114</sup> Vgl. Fröhler, Birgit: Seelenspiegel und Schatten-Ich. Doppelgängermotiv und Anthropologie in der Literatur der deutschen Romantik. Marburg: Tectum. 2004, S. 21

<sup>115</sup> Danow, David K.: The Enigmatic Faces of the Doppelgänger (1996)

<http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/crcj/article/view/3843/3096>, S. 460 (eingesehen am 17.03.2015)

<sup>116</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 188

<sup>117</sup> Vgl. Pfennig, 2013: S. 60

<sup>118</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 189

## 5.2. Figuren

In vielen Romanen sind menschliche Wesen die Träger der Handlung. Es gibt mittlerweile aber auch zahlreiche Bücher, in denen Tiere oder sprechende Gegenstände diese Rolle übernehmen. Aus diesem Grund werden die handelnden Personen in phantastischen Romanen nicht als Menschen, sondern als Figuren bezeichnet.

Die Intention dahinter ist, dass der Leser / die Leserin merkt, dass es sich bei den Figuren um erfundene bzw. fiktive Wesen handelt.<sup>119</sup> Diese erfundenen Figuren repräsentieren entweder den Protagonisten / die Protagonistin und bzw. oder Nebenfiguren; es kann auch vorkommen, dass sie neben den menschlichen Figuren weitere Identifikationsfiguren sind und eine sehr große Rolle in der Handlung spielen.<sup>120</sup>

Das einzige unerlässliche Merkmal für den Status einer Figur ist wohl, dass man dieser Intentionalität, also mentale Zustände (Wahrnehmungen, Gedanken, Gefühle, Wünsche, Absichten) zuschreiben können muss.<sup>121</sup>

In der heutigen phantastischen Literatur ist zu beobachten, dass die Tendenz steigt, phantastische Wesen mit einem Verstand auf menschlichem Niveau auszustatten. Sie können daher logischen Argumenten folgen und weisen menschliche Denkstrukturen und Emotionen auf; des Weiteren werden sie biologisch ausgestattet, indem ihr Verhalten, das Aussehen, ihre Essgewohnheiten und der Lebensraum beschrieben werden.<sup>122</sup> Das Ziel hierbei ist, die phantastischen Figuren in der Vorstellung des Lesers / der Leserin greifbar zu machen und diese gedanklich in die reale Welt einzugliedern.<sup>123</sup>

### 5.2.1. Sprechende Tiere

In der phantastischen Literatur entstammen sprechende Tiere häufig der Tradition der Fabeln und Märchen.<sup>124</sup> Bei Fabeln sind die Handlungsträger anthropomorphisierte Tiere,

---

<sup>119</sup> Vgl. Schneider, Jost: Einführung in die Roman-Analyse. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. (Einführung Germanistik) 2003, S. 17

<sup>120</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 72

<sup>121</sup> Martinez, Matias; Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 9. Erweiterte und aktualisierte Auflage. München: C.H. Beck oHG. 2012, S. 145

<sup>122</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 73

<sup>123</sup> Vgl. ebd., S. 74

<sup>124</sup> Vgl. ebd., S. 144

wie z.B. Löwe, Hase, Fuchs, Maus und Wolf<sup>125</sup>, denen spezifische Charaktereigenschaften zugewiesen werden.<sup>126</sup> Sprechende Tiere differenzieren sich in ihrer Gestalt nicht von den realen Tieren, aber sie verfügen über Intelligenz und sprachliche Fähigkeiten.<sup>127</sup>

In phantastischen Werken treten sprechende Tiere zumeist als Helferfigur auf, die den Protagonisten / die Protagonistin bei seinen / ihren Aufgaben unterstützt und ihm / ihr mit hilfreichen Ratschlägen zur Seite steht.<sup>128</sup>

The children are supposed to feel safe in a world like that.<sup>129</sup>

In einer Welt, in der der Protagonist / die Protagonistin auf sich alleine gestellt ist, fühlt er / sie sich in der Nähe eines sprechenden und helfenden Tieres sicher; selbst wenn er / sie von böartigen Wesen bedroht wird.<sup>130</sup>

### 5.2.2. Die Figur des Prinzen

Im Hinblick auf die Textanalyse des Romans „Der mechanische Prinz“ (siehe II. Textanalyse, Kapitel 1) sei hier nur kurz erwähnt, dass die Figur des Prinzen mit der Figur des Königs im Märchen gleichgesetzt werden kann. Rudolf Geiger beschreibt einen König wie folgt:

Im König haben wir den umfassenden Herrscher, und er ist im Ursprung ein Abbild des göttlichen Vaters überhaupt. Ihm stehen alle Geheimnisse offen. Er überschaut vom golderglänzenden Schloss aus ein rings gebreitetes Reich. Was sich unter ihm begibt, hat Folgen für das ganze menschliche Geschlecht.<sup>131</sup>

Der Prinz ist demnach - genau wie der König - der alleinige Herrscher über sein Reich und ist sich seiner Macht auch durchaus bewusst; die Macht der Adligen wird sowohl in Märchen als auch in phantastischen Werken mithilfe gigantischer Schlösser und Festungen demonstrieren.

---

<sup>125</sup> Vgl. ebd., S. 143

<sup>126</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 141

<sup>127</sup> Vgl. ebd., S. 141

<sup>128</sup> Vgl. ebd., S. 144

<sup>129</sup> Nikolajeva, 1988: S. 59

<sup>130</sup> Vgl. ebd., S. 59

<sup>131</sup> Geiger, Rudolf: Mit Märchensöhnen unterwegs. Prüfung und Bewährung in zwölf Märchen der Gebrüder Grimm. Stuttgart: Urachhaus. 1968, S. 239

### 5.3. Raumwelten

#### 5.3.1. Die gebundene bzw. freie Topographie

Bei der Gestaltung des Handlungsortes und / oder des Raumes in einer Sekundärwelt gibt es zwei Möglichkeiten: eine gebundene und eine freie Topographie.<sup>132</sup>

Die gebundene Topographie zeichnet sich dadurch aus, dass die phantastische Welt an räumliche Kontexte angelehnt ist. Ein gutes Beispiel dafür wäre Folgendes: Die Geschichte spielt im Land Norwegen und dessen Städten Oslo, Bergen und Trondheim. Die Charakteristika des Landes oder der Städte werden so beschrieben, dass der Leser / die Leserin das reale Land bzw. die realen Städte unter der Berücksichtigung der zeitlichen Einordnung wiedererkennt.<sup>133</sup> Falls aufgrund der Handlung oder der Figuren ein paar Änderungen vorgenommen wurden, ist es dem Lesenden / der Lesenden dennoch möglich, der Handlung zu folgen und auf bestehende Ortsschemata zurückzugreifen.<sup>134</sup> In narrativer Hinsicht genügt hier die Nennung einer Stadt - sagen wir Oslo und die Sehenswürdigkeiten (das Schloss der königlichen Familie) - und die Leser bzw. Leserinnen aktivieren während des Leseprozesses automatisch ein Schema.<sup>135</sup>

Eine freie Topographie ist hingegen dadurch zu erkennen, dass hier auf Landschaften und Gebäude zurückgegriffen wird, deren Anordnung und Benennung den Vorstellungen des Autors / der Autorin unterliegen; es sind also fiktive Orte.<sup>136</sup> Häufig kommt es bei Büchern, welche eine Sekundärwelt aufweisen, vor, dass der Autor / die Autorin eine Legende oder eine Landschaftskarte zeichnet, um den Lesern so die Orientierung zu erleichtern; bei der freien Topographie werden Verbindungen und Emotionen ausschließlich über Beschreibungen und Benennungen erzeugt.<sup>137</sup>

#### 5.3.2. Analyse des Raumes

Die Erzählhandlung eines literarischen Werkes ist stets an einen oder auch an mehrere Schauplätze gebunden, daher hat die Aufteilung des erzählten Raumes eine wichtige

---

<sup>132</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 50

<sup>133</sup> Vgl. ebd., S. 50

<sup>134</sup> Vgl. ebd., S. 50

<sup>135</sup> Vgl. ebd., S. 50

<sup>136</sup> Vgl. ebd., S. 52

<sup>137</sup> Vgl. ebd., S. 52

strukturierende Funktion für die Handlung, die Figurenkonstellation und die Themen der Erzählungen.<sup>138</sup> Es gibt drei verschiedene Räume, welche wir im alltäglichen Leben wahrnehmen:

### **I. Der gestimmte Raum**

Die Stimmung bzw. Atmosphäre des Raums kann durch verschiedene Faktoren, wie beispielsweise Assoziationen, die der Raum bei einem Individuum auslöst, oder bestimmte Situationen, in denen sich der Wahrnehmende befindet, beeinflusst werden.<sup>139</sup>

Die Atmosphäre einer Kirche kann sich z.B. sehr stark verändern. Je nachdem ob gerade ein Begräbnis oder eine Hochzeit stattfindet, reflektieren die Emotionen die gesamte Stimmung eines Raumes.<sup>140</sup>

Beim gestimmten Raum im Erzähltext wird der Vermittlungscharakter des Textes sehr deutlich, weil daraus die Raumwahrnehmungen einer Figur und die damit verbundenen Gefühle klar ersichtlich werden.<sup>141</sup> Daher ist es von großer Bedeutung, sich beim Lesen zu fragen, wessen Raumeindruck eigentlich vermittelt wird, da sich die Wahrnehmungen im gestimmten Raum ja in der Realität immer auf die individuellen Gefühle beziehen.<sup>142</sup>

### **II. Der Aktionsraum**

Er tritt dann in den Vordergrund, wenn man sich in einem Raum hin und her bewegt (=Raum der Bewegung) und der Raum zum Ausführen von Handlungen genutzt wird.<sup>143</sup>

Um beim Beispiel mit der Kirche zu bleiben: solche Handlungen könnten das Betreten der Kirche und das Hinsetzen auf einen freien Platz sein; hier wird also deutlich, dass sich der Raum als Aktionsraum bei beiden Situationen niemals verändern wird.<sup>144</sup>

Der Aktionsraum im Erzähltext bezieht sich immer auf das handelnde Subjekt, welches hier nur eine Figur sein kann und nicht der Autor / die Autorin oder der Leser / die

---

<sup>138</sup> Vgl. Haupt, Birgit: Zur Analyse des Raums. In: Wenzel, Peter (Hrsg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle und Probleme. (=Band 6 WVT - Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium) Trier: WVT - Verlag. 2004. S. 69

<sup>139</sup> Vgl. ebd., S. 70

<sup>140</sup> Vgl. ebd., S. 70

<sup>141</sup> Vgl. ebd., S. 73

<sup>142</sup> Vgl. ebd., S. 73

<sup>143</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>144</sup> Vgl. ebd., S. 71

Leserin.<sup>145</sup> Eine Figur kann dadurch charakterisiert werden, wie sie in einem Raum handelt und ob diese Handlungsweisen im Gegensatz zu den anderen Figuren stehen.<sup>146</sup> Das ziellose Herumgehen in einem Raum könnte auch dazu führen, dass die Figur als hektisch und unorganisiert beschrieben wird.<sup>147</sup> Die im Raum vorhandenen Dinge können außerdem das Handeln des Subjekts entweder ermöglichen oder aber verhindern.<sup>148</sup> Es kann vorkommen, dass die Dinge im Raum dem Protagonisten / der Protagonistin helfen, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Das Gegenteil wäre der Fall, wenn es eine verschlossene Tür gibt, die er / sie überwinden muss, um ans Ziel zu gelangen.<sup>149</sup>

### III. Der Anschauungsraum

Hierfür ist das Sehen sehr wichtig; im Anschauungsraum ist alles bedeutsam, was für den Protagonisten / die Protagonistin sichtbar ist.<sup>150</sup> Bleiben wir bei dem Beispiel mit der Kirche. Beim Betreten nimmt man den Kirchenraum in seiner vollen Größe und Gestaltung wahr, z.B.: Bilder, Ikonen, Sitzbänke, Altäre, Blumenschmuck.<sup>151</sup> Außerdem stellt dieser Raum den Objektivsten aller drei Räume dar, weil die gesehenen Dinge zumeist für alle Menschen identisch sind.<sup>152</sup>

Der Anschauungsraum im Erzähltext ist insofern relevant, weil durch dessen Beschreibung ein geeignetes Mittel des Erzählers / der Erzählerin entsteht, um ein besseres Verständnis für das Lesepublikum zu erschaffen; dadurch kann die lesende Person die anderen Aspekte des Raumes besser einordnen.<sup>153</sup> Bei der Beschreibung des Raumes ist darauf zu achten, dass man keine zu detaillierte Darstellung erschafft, weil sich der Text dadurch sozusagen verselbstständigen kann; auch ist es wichtig, keine zu prägnante Darstellung zu liefern, weil sich der Leser / die Leserin den Raum ansonsten nicht mehr vorstellen kann.<sup>154</sup>

---

<sup>145</sup> Vgl. ebd., S. 75

<sup>146</sup> Vgl. ebd., S. 75

<sup>147</sup> Vgl. ebd., S. 75

<sup>148</sup> Vgl. ebd., S. 75

<sup>149</sup> Vgl. ebd., S. 76

<sup>150</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>151</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>152</sup> Vgl. ebd., S. 71

<sup>153</sup> Vgl. ebd., S. 76

<sup>154</sup> Vgl. ebd., S. 76

## II. Textanalyse

Der nachfolgende analytische Teil der Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Auftreten der Parallelwelt in zwei ausgewählten Romanen der modernen Kinder- und Jugendliteratur. Diese Romane sind „Der mechanische Prinz“ von Andreas Steinhöfel und „Coraline“ von Neil Gaiman. Da die Recherche zu Büchern mit Parallelwelten auf viele Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur verwiesen hat, stehen bewusst zwei neuere Romane im Zentrum der Abhandlung, da sich zu den beiden Romanen nur wenig bis gar keine wissenschaftlichen Arbeiten finden. Deshalb versucht die vorliegende Diplomarbeit, das Erscheinen einer Parallelwelt und die damit zusammenhängenden Funktionen genauer zu untersuchen.

„Der mechanische Prinz“ weist eine klassische Parallelwelt auf, die man mithilfe einer Schleuse erreichen kann. Das Besondere daran ist aber, dass weder eine Tür noch ein Schrank die Schleuse in eine neue Welt darstellt, sondern die U-Bahn von Berlin. Im Roman von Neil Gaiman ist es der Protagonistin ebenfalls möglich, zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und herzuwechseln; die Schleuse in eine neuartige Welt stellt in „Coraline“ eine Tür dar.

# 1. „Der mechanische Prinz“ von Andreas Steinhöfel

## 1.1. Informationen über den Autor

Andreas Steinhöfel wurde im Jahre 1962 in Hessen, Deutschland, geboren. Steinhöfel studierte an der Universität Marburg Anglistik, Amerikanistik und Medienwissenschaften. Er arbeitet gegenwärtig als Übersetzer und schreibt Drehbücher. Zudem rezensiert Andreas Steinhöfel Jugendliteratur für die Zeitung „Die Zeit“ und die „FAZ – Frankfurter Allgemeine“. Sein schriftstellerisches Werk beinhaltet Kinder- und Jugendromane, Kurzgeschichten und Erzählungen. Man kann die Werke von Andreas Steinhöfel aber keinem bestimmten Genre zuordnen, da sich die Bandbreite seiner Romane vom Adoleszenzroman „Die Mitte der Welt“ (1998) bis hin zum Kinderkrimi „Beschützer der Diebe“ (1994) erstreckt. „Der mechanische Prinz“, welcher 2003 erschien, ist somit Steinhöfels einziges phantastisches Werk. Die Verfilmung seines Kinderbuches „Rico, Oskar und die Tieferschatten“ (2008), welches als moderner Sozialroman beschrieben werden kann, war 2014 in den deutschen und österreichischen Kinos zu sehen. Andreas Steinhöfel erhielt neben zahlreichen nationalen und internationalen Auszeichnungen für seine Kinder- und Jugendbücher 2013 den Jugendliteraturpreis für sein Gesamtwerk.<sup>155</sup> Andreas Steinhöfel reflektierte in einer Poetik-Vorlesung, welche an der Universität Oldenburg im Sommersemester 2011 stattfand, die Entstehung des phantastischen Romans „Der mechanische Prinz“:

Sich ins Kindsein zurück zu fühlen ist eine Fähigkeit, die, anders als ich lange geglaubt habe, nicht jedem gegeben ist. Für Kinderbuchautoren ist sie zwingend notwendig.<sup>156</sup>

Ebenso spricht Andreas Steinhöfel in dieser Vorlesung davon, dass viele Kritiker und Kritikerinnen seinem Roman „Der mechanische Prinz“ nichts abgewinnen konnten. Um eine andere Meinung aufzuzeigen, wird umgehend auf Gundel Mattenklott verwiesen, die für die Frankfurter Allgemeine eine durchaus positive Rezension verfasst hat.<sup>157</sup>

---

<sup>155</sup> Vgl. Wissenschaftliches Internetportal für Kindermedien und Jugendmedien <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/autoren/420-steinhoefel-andreas> (eingesehen am 18.03.2015)

<sup>156</sup> Universität Oldenburg: Poetik-Vorlesung von Andreas Steinhöfel, Seite 147 <http://oops.uni-oldenburg.de/1852/1/detpoe12.pdf> (eingesehen am 15.04.2015)

<sup>157</sup> Frankfurter Allgemeine Zeitung, Rezension von Gundel Mattenklott am 12. April 2003 <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/peter-pan-und-die-currywurst-1105587.html> (eingesehen am 15.04.2015)

## **Kurze Inhaltsangabe**

Der elfjährige Junge Maximilian, der sich selber Max nennt, ist die Hauptfigur des Romans und ist ein sogenanntes „Egal-Kind“, d.h. seine Eltern zeigen ihm gegenüber weder Interesse noch Fürsorge und Verantwortung. Darum spaziert er immer alleine durch die Straßen Berlins und begegnet eines Tages einem Mann, der ihm ein goldenes Ticket für die U-Bahn schenkt. Zuerst versteht Max nicht, was er mit dem Ticket anfangen soll, aber schon bald bemerkt er, dass der Besitz des goldenen Fahrscheines eine aufregende und spannende Reise in die Refugien für ihn bereithält. Refugien sind Parallelwelten, die das seelische Wohlbefinden von Kindern widerspiegeln und deren Gefühlszustände repräsentieren. Um weiterleben zu können, muss Max in die Halle der Seelen gelangen; diese Halle bewahrt sein Herz auf. Auf dem Weg dorthin begegnet er dem mechanischen Prinzen, welcher Max eine seiner bisher größten und schwierigsten Prüfungen auferlegt. Anfangs glaubt der Junge, dass er den mechanischen Prinzen besiegen muss, um sein Leben zu retten, doch dann versteht Max, dass er über sich selbst hinauswachsen muss, um glücklich werden zu können. Das Hauptthema im Roman ist die Überwindung der eigenen Ängste. Es geht um die Auseinandersetzung mit seinen eigenen Problemen; diese können mithilfe der individuellen, möglicherweise noch nicht entdeckten Kräfte und Fähigkeiten, gelöst werden. Der Roman stellt demnach einen Selbstfindungsprozess des Protagonisten dar.

### **1.2. Die Struktur des Romans**

Im Buch von Andreas Steinhöfel liegt eine auktoriale Erzählsituation vor. Die auktoriale Erzählsituation kennzeichnet sich durch „die Anwesenheit eines persönlichen, sich in Einmischung und Kommentaren zum Erzählten kundgebenden Erzählers“<sup>158</sup> aus. Aus diesem Grund wird ein auktorialer Erzähler oft auch als allwissender Erzähler bezeichnet, da dieser über alle Geschehnisse im Handlungsverlauf bestens Bescheid weiß.

---

<sup>158</sup> Martinez; Scheffel, 2012: S. 93

Die Wahrnehmung der erlebenden Figur, welche Maximilian verkörpert, wird hier aus der Mitsicht wiedergegeben, d.h. es liegt eine interne Fokalisierung vor, da der Erzähler nicht mehr sagt, als die Figur im Roman weiß.<sup>159</sup>

Der sprachliche Stil im Roman ist dem Alter des Zielpublikums zum größten Teil angepasst; die Altersempfehlung wird zumeist ab 12 Jahren angegeben.<sup>160</sup> Es lassen sich dennoch einige Stellen im Buch finden, welche für die sprachliche Kompetenz und den Wortschatz eines kindlichen Protagonisten sehr erwachsen klingen und sich teilweise als zu komplex erweisen. Ein Grund dafür ist wohl, dass der Fokus des Autors auf der psychologischen Beschreibung der Hauptfigur liegt. Zudem bedient sich Andreas Steinhöfel in seinem Roman vieler Metaphern, welche für das kindliche bzw. jugendliche Lesepublikum wahrscheinlich schwer zu fassen sind, z.B. „Traurigkeit schwappte über ihn hinweg wie eine mächtige, schäumende Welle.“<sup>161</sup> In „Der mechanische Prinz“ verzichtet der Autor weitgehend auf Fremdwörter; die Ausnahme bilden einige lateinische Begriffe, welche die Figur Andreas St. dem Protagonisten - und somit ebenfalls dem Lesepublikum - erklärt, da dieser mit seinen elf Jahren der lateinischen Sprache nicht mächtig ist.

### 1.3. Charakterisierung der realen Welt

Die reale Welt im Roman von Andreas Steinhöfel ist in Berlin angesiedelt. Als Leser / als Leserin bekommt man einen großen Einblick in die Infrastruktur der Stadt, weil sich der Hauptprotagonist Max häufig auf bekannten Plätzen und in U-Bahnstationen aufhält, welche das tatsächliche U-Bahnnetz der Stadt Berlin darstellen. Da der Roman aber hauptsächlich in den Refugien spielt, werden die Stadt Berlin und ihre Sehenswürdigkeiten nur am Anfang erwähnt; später spielen die Schauplätze keine Rolle mehr. Im Hinblick auf die Gestaltung des Handlungsortes zeichnet sich die reale Welt als eine gebundene Topographie aus (siehe 5.3.1.), da die Handlung in Berlin spielt. Deren Sehenswürdigkeiten und allgemein die Besonderheiten der Stadt werden so detailliert beschrieben, dass man als Leser / als Leserin die Stadt sofort wiedererkennen kann.

---

<sup>159</sup> Vgl. ebd., S. 67

<sup>160</sup> Vgl. Perlentaucher - Das Kulturmagazin

<https://www.perlentaucher.de/buch/andreas-steinhoefel/der-mechanische-prinz.html> (eingesehen am 14.04.2015)

<sup>161</sup> Steinhöfel, Andreas: Der mechanische Prinz. Hamburg: Carlsen. 2003, S. 15

Die Hauptstadt Berlin und all die Sehenswürdigkeiten bzw. das gesamte U-Bahnnetz stellen die primäre Welt dar. Die verschiedenen Refugien, welche Max bereist, stellen die sekundäre Welt dar. Im Hinblick auf das Zweiwelten-Modell von Maria Nikolajeva (siehe 3.1.1.) kann man demnach feststellen, dass der Roman „Der mechanische Prinz“ dem zweiten Ansatz des Zweiwelten-Modells zugeordnet werden kann, welcher das Aufeinandertreffen von primärer und sekundärer Welt beschreibt. Die beiden Welten sind also nicht voneinander getrennt; weder in zeitlicher noch in räumlicher Hinsicht. Genau das ermöglicht den Figuren im Roman die Grenzüberschreitung, d.h. den gängigen Wechsel zwischen Primär- und Sekundärwelt. Aus diesem Grunde können die Figuren im Roman von Andreas Steinhöfel auch als Übergänger / Übergängerinnen, Grenzgänger / Grenzgängerinnen und Schwellenüberschreiter / Schwellenüberschreiterinnen bezeichnet werden. Der Wechsel von der primären Welt in die sekundäre Welt ist aber nicht allen Romanfiguren möglich; es gibt nur wenige Personen, die den Übergang erfolgreich meistern können.

#### **1.4. Figuren**

Die Figuren, welche im Roman erscheinen, werden nachfolgend im Hinblick auf deren Funktionen näher charakterisiert. Es wird geklärt, welche Figuren lediglich in der realen Welt bzw. nur in der Parallelwelt wohnhaft sind. Zudem wird erläutert, welchen Figuren es möglich ist, zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und herzuwechseln.

##### **1.4.1. Figuren, die nur in der realen Welt angesiedelt sind**

###### **Der einarmige Mann**

Dieser übernimmt im Roman die Funktion des Überbringers, weil er dem Protagonisten das goldene Ticket überreicht. Man erfährt erst gegen Ende des Romans, dass er in seiner Kindheit ebenfalls einmal in den Refugien gewesen ist. Die ihm auferlegten Prüfungen konnte der einarmige Mann aber nicht meistern. Aus diesem Grund fehlt ihm auch ein Arm. Kinder, die ihre Herzen nicht finden können und somit in den Refugien scheitern, müssen dem mechanischen Prinzen ein persönliches Pfand übergeben.

„Mit dem Ticket kommst du überall hin“, flüsterte der Einarmige eindringlich.  
„Aber viel wichtiger ist, dass du auch überall damit aussteigen kannst.“<sup>162</sup>

Das goldene Ticket sieht sehr abgenutzt aus, da es den Anschein macht, als sei es schon mehrere hundert Jahre alt. Zudem kann zwischen dem goldenen Ticket und dem gewöhnlichen U-Bahnticket keine Ähnlichkeit festgestellt werden, weil sie sich hinsichtlich der Farbe und der Größe deutlich voneinander unterscheiden.

### **Die „Taubenfrau“ Marlene**

Max lernt die ältere Dame am Marheinekeplatz kennen. Ihm ist aufgefallen, dass sie von sehr vielen Tauben umgeben ist, weshalb er Marlene auch Taubenfrau nennt. Marlene spricht von sich selber in der dritten Person und sie vermittelt dem Leser / der Leserin das Gefühl, dass sie sich bewusst von der restlichen Welt isolieren will - genau das spiegelt sich in ihrem Sprachverhalten wider.

„Marlene hat nix, Marlene braucht nix.“<sup>163</sup>

Marlene repräsentiert im Roman die klassische Helferfigur; mithilfe ihres umfangreichen Wissens über die Refugien unterstützt sie die Hauptfigur bei der Suche nach dessen Herzen. Sie hat ein gutes Herz und zeichnet sich durch ihre liebevolle und fürsorgliche Art aus; diese zwei Charaktereigenschaften sind es auch, welche der Protagonist mit der Zeit zu schätzen lernt.

Nils Kulik erwähnt in seinem Werk, dass sich gute Charaktere stets durch Mitgefühl und Unterstützung auszeichnen<sup>164</sup>; diese von ihm erwähnte These trifft im Roman sowohl auf Marlene als auch auf Elfie zu, da beide Frauen die helfenden Figuren von Max verkörpern.

Marlene kennt die Refugien und weiß deshalb alles über deren Besonderheiten; das ist auch der Grund dafür, dass sie über die Lebenssituation und die emotionale Abwesenheit von Maximilians Eltern Bescheid weiß. Sie gibt ihm daraufhin folgenden Rat.

---

<sup>162</sup> Steinhöfel, 2003: S. 23

<sup>163</sup> ebd., S. 49

<sup>164</sup> Vgl. Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2005 (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien; Theorie - Geschichte - Didaktik, Band 33), S. 335

In euch Kindern steckt noch alles drin, verstehst du? Ihr könnt gut werden oder böse, krumm oder gerade. Glaub der Marlene, das entscheidet sich sehr früh. Und manche Kinder stehen auf der Kippe. Sie balancieren zwischen Hölle und Himmel. So wie du.<sup>165</sup>

Darüber hinaus kann Marlene die Gedanken von Max lesen. Dadurch kann sie ebenfalls seine Gefühle reflektieren, weshalb der Seelenzustand des Hauptcharakters für die Taubenfrau ein offenes Geheimnis ist. Max wandert am Abgrund, ohne es zu wissen, und dafür verantwortlich sind seine immer währende Traurigkeit und die Wut, welche sich daraus herauskristallisiert.

## **Elfie**

Sie ist die Besitzerin eines kleinen Imbisswagens und steht dem Protagonisten mit ihrem Wissen über die Refugien zur Seite. Ihr Aussehen beschreibt Max wie folgt.

Sie war klein und rund, auf gemütliche Weise rund - eine Art wandelnder Kubikmeter. Ihre blonden Haare waren zu einem strubbeligen Pferdeschwanz nach hinten gebunden. Unzählige Lachfältchen umkränzten strahlend blaue Augen.<sup>166</sup>

Max holt das goldene Ticket aus seiner Tasche, um zu sehen, ob dieses ihn zu Elfie gebracht hat.

Elfies Augen weiteten sich, als sie das goldene Ticket sah. „So einer bist du! Meine Güte, ich glaub’s nicht! Hätte nie gedacht, dass mal einer von euch bei mir...“ Sie starrte Max an. Ungefähr so, als wäre dieser fremde Junge eines der sieben Weltwunder. Aus ihrem Blick sprachen Respekt und ... hm, wie sollte man das nennen? Eine Art zärtliches Wiedererkennen. Sie lächelte. Sie wusste.<sup>167</sup>

Elfie war demnach auch einmal ein Kartenkind und weiß deshalb sofort Bescheid, als sie das goldene Ticket in Max‘ Händen sieht. Sie ist eine sehr liebevolle und fürsorgliche

---

<sup>165</sup> Steinhöfel, 2003: S. 52

<sup>166</sup> ebd., S. 87

<sup>167</sup> ebd., S. 90

Frau, welche im Roman ebenfalls eine helfende Figur repräsentiert, da sie dem Protagonisten neuen Mut gibt.

### **Andreas St.**

Der Autor bringt sich in seinem Roman aktiv ein, indem er eine Figur mit dem Namen Andreas St. in die Handlung mit einbezieht; diese steht aber außerhalb der phantastischen Erzählung. Andreas St. schildert seine Begegnungen mit dem Protagonisten und lässt die Leser und Leserinnen daran teilhaben, wie sie sich kennengelernt haben. Der Roman beinhaltet also einen Wechsel der Erzählebene<sup>168</sup>: Der Protagonist erzählt der Figur Andreas St. seine Geschichte; dies stellt die Rahmenhandlung des Romans dar. Diese Rahmenhandlung unterbricht die eigentliche Erzählung, welche von den Abenteuern des Protagonisten in den Refugien handelt. „Der mechanische Prinz“ ist demnach eine Erzählung, in welcher der Erzähler an der von ihm erzählten Geschichte auch als Figur involviert ist. Dies wird als homodiegetisches Erzählen bezeichnet.<sup>169</sup>

Das Witzige an dem Roman ist, dass sich die Figur Andreas St. mehrmals an die Lesegemeinde wendet<sup>170</sup>; außerdem wird im Prolog erwähnt, dass er Kinder nicht besonders leiden kann. Somit gibt Andreas St. eigentlich zu, dass er das Zielpublikum dieses Romans nicht besonders gerne mag. Dieses Geständnis macht das Lesen umso amüsanter, weil deutlich wird, dass dies absolut nicht der Wahrheit entspricht.

Es kommt nämlich alles noch viel merkwürdiger und absurder. Es kommt so weit, dass ihr denken werdet, ich wäre womöglich ein bisschen übergeschnappt und würde euch am laufenden Meter Quatsch erzählen. Kokolores. Wenn ihr das denkt, dann kann ich nur sagen: Gebt das Buch bitte an jemanden weiter, der es zu schätzen weiß. Ihr habt erst ein paar Seiten darin gelesen, es ist also noch so gut wie neu. Außer natürlich, ihr habt während des Lesens irgendwas gegessen und die Seiten bekleckert. Wundern würde mich das nicht. Kinder sind die letzten Ferkel.<sup>171</sup>

---

<sup>168</sup> Vgl. Martinez; Scheffel, 2012: S. 78

<sup>169</sup> Vgl. ebd., S. 84

<sup>170</sup> Vgl. Steinhöfel, 2003: S. 33

<sup>171</sup> ebd., S. 33

Andreas St. besitzt außerdem eine alte Hündin namens Nana, welche einen besonderen Stellenwert im Herzen des Protagonisten einnimmt. Es ist kein Zufall, dass der Name des Hundes Nana und der Name des ersten Refugiums Nimmerland lautet; dies stellt einen intertextuellen Bezug zum Buch „Peter Pan“<sup>172</sup> von James M. Barrie dar.

Die Hauptfigur Peter Pan verkörpert wie sonst niemand den Geist der ewigen Jugend, d.h. er will nicht erwachsen werden und kann nicht verstehen, warum Kinder das Älterwerden oft nicht erwarten können. Die vielen Erwartungen und Wertvorstellungen der Familie Darling an deren drei Kinder spiegeln sich in ihren Haltungen wider; so spricht Wendy schon sehr oft davon, dass sie endlich erwachsen werden muss. Daraufhin nimmt Peter Pan sie und ihre zwei Brüder auf seine Heimatinsel Nimmerland mit, um ihr zu zeigen, dass es eine Welt ohne Erwachsene gibt und dass es viel schöner ist, wenn man ewig Kind sein kann und auch darf. Man erfährt am Ende des Romans, dass Andreas St. in Wirklichkeit Peter Pan ist.

Ich habe mehr Angst, als ich je zuvor in meinem Leben hatte. Ich fürchte mich jeden Tag vor dem Erwachsensein.<sup>173</sup>

Durch zahlreiche Hinweise, die sich im Buch finden lassen, z.B. der Name seines Hundes, wird die wahre Identität der Figur Andreas St. angedeutet. Der Protagonist hat diese Erkenntnis aber bereits vor dem Leser / der Leserin gewonnen, weshalb das Ende des Buches eine ziemliche Überraschung bereithält.

#### **1.4.2. Figuren, die nur in der Parallelwelt angesiedelt sind**

##### **Der mechanische Prinz**

Der mechanische Prinz übernimmt zu Beginn die Funktion des Gegenspielers, jedoch ändert sich seine Rolle im Laufe des Romans. Es stellt sich heraus, dass nicht der mechanische Prinz, sondern der beste Freund des Protagonisten der wahre Gegner ist, welchen es zu bekämpfen gilt. Der mechanische Prinz ist der Herrscher über alle Refugien und ist sich seiner privilegierten Stellung durchaus bewusst. Dies wird vor allem dadurch ersichtlich, dass ihm Kinder, welche in den Refugien scheitern und die

---

<sup>172</sup> Vgl. Barrie, James M.: Peter Pan (=Dressler Kinder Klassiker). Aus dem Englischen von Bernd Wilms. Hamburg: Dressler. 1988

<sup>173</sup> Steinhöfel, 2003: S. 271

ihnen auferlegte Prüfung nicht schaffen, ein persönliches Pfand überlassen müssen; dies kann eine Hand, ein Auge, ein Fuß oder ein anderer Körperteil sein. Der mechanische Prinz besitzt viele Charaktereigenschaften, wie z.B. bewusste Manipulation und Boshaftigkeit, welche man in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur eher den Vertretern des Bösen zuordnet.

Die Vertreter des Bösen zielen mit ihrem Machtstreben nämlich auf eine nicht legitimierte Alleinherrschaft, in deren Folge es sich auf der Seite des Bösen in der Regel um unfreie Gesellschaften mit stark ausgeprägten Hierarchien handelt, in denen die Menschen in Unsicherheit und Angst ein unglückliches, schweres, bedrückendes Leben mit eingeschränkten Sozialkontakten führen. [...]<sup>174</sup>

Er kann als eine gottähnliche Instanz beschrieben werden, da er zwar seine Macht über die Kinder in den Refugien ausübt, für sie allerdings keine lebensbedrohliche Gefahr darstellt. Der mechanische Prinz besitzt eine strafende und zugleich auch erlösende Kraft.

Sein Aussehen wird wie folgt beschrieben.

Es war das Gesicht eines Menschen. Schmal, gespenstisch bleich wie das eines Albinos, strahlte es eine beängstigende Schönheit aus. Silberne Haare fielen in eine stolze Stirn. Die Augen waren glanzlos und schwarz, ihnen fehlte das Weiß und die Pupillen. Hohe Wangenknochen, die Nase kaum mehr als ein schmaler, ernster Strich. Im markanten Kinn ein Grübchen, und ein voller, scharf gezeichneter Mund mit blassroten, glänzenden Lippen.<sup>175</sup>

Der Körper des Prinzen ist hingegen Körper und Rüstung zugleich; er ist mechanisch und besteht aus hunderten ineinandergreifenden Bauteilen, die wie Kupfer und Messing glänzen. Er trägt außerdem Handschuhe, die ihre Form und ihre Farbe ändern können.<sup>176</sup>

Die Handschuhe des Prinzen änderten ihre Farbe, schimmerten wie Perlmutter, dann silbern wie Spinnenseide. Sie wurden menschlich, Männerhände, Frauenhände, sie verwandelten sich in Feuer, zerflossen als Wasser, zerbrachen zu Erde, wurden zu Milch, zu Honig, sie verblichen zu Dunst, sie zerstoben als Nebel...<sup>177</sup>

---

<sup>174</sup> Kulik, 2005: S. 336

<sup>175</sup> Steinhöfel, 2003: S. 145

<sup>176</sup> Vgl. ebd., S. 145, 146

<sup>177</sup> ebd., S. 147

Der Prinz kann zudem die Gedanken aller Kartenkinder lesen. Dies verschafft ihm einen großen Vorteil, weil er den Kindern dadurch immer einen Schritt voraus ist. Außerdem verrät er, dass das Gewicht einer Prüfung immer vom Kartenkind selber bestimmt wird; d.h. in unserem Fall ist der Protagonist alleine dafür verantwortlich, wie leicht bzw. schwer seine Prüfung sein wird. Diese Belastungsprobe ist nicht etwa der Kampf zwischen dem mechanischen Prinzen und Max, was man als Leser / als Leserin anfangs vermutet, sondern der Kampf zwischen Max und seinem besten Freund. Der mechanische Prinz kann zwar als Gegenspieler des Protagonisten angesehen werden, würde diesen aber niemals verletzen.

Der mechanische Prinz steht zwischen dem „Egal-Kind“ und dem selbstbewussten Jungen Max. Die Prüfungen des Prinzen versinnbildlichen Max' Reifungsprozess, und so dringt er, indem er am Ende den Kampf gegen Jan gewinnt, in die Tiefen seiner selbst ein.<sup>178</sup>

Der mechanische Prinz stellt die Kartenkinder mit dem Herbeiwünschen einer Begleitung vor die individuelle Wahl; darin besteht die eigentliche Prüfung, da sich ein Freund oft auch als Feind entpuppen kann.

#### 1.4.3. Figuren, die zwischen der realen Welt und der Parallelwelt wechseln

##### **Maximilian**

Maximilian - dessen Spitzname Max lautet - ist ein elfjähriger Junge, der Protagonist in diesem Roman und erzählt der Figur Andreas St. seine Erlebnisse in der Parallelwelt. Es handelt sich hier um eine intradiegetische Sprechsituation, da diese ein Teil der erzählten Geschichte ist.<sup>179</sup> Max berichtet Andreas St. bei ihren regelmäßigen Treffen von seinen Abenteuern in der Parallelwelt. Man erfährt dabei als Leser / als Leserin ebenfalls sehr viel über das seelische und emotionale Wohlbefinden des Protagonisten. Die Hauptfigur in Andreas Steinhöfels Roman ist ein klassischer Grenzgänger, d.h. er kann beliebig oft zwischen der realen Welt und der Parallelwelt wechseln.

---

<sup>178</sup> Heuchert, Silja Luisa: Märchen als Referenztexte moderner Kinder- und Jugendliteratur. Eine Analyse intertextueller Bezüge in Romanen von Beate Teresa Hanika, Andreas Steinhöfel und Holly-Jane Rahlens. Diplomarbeit. Wien. 2010, S. 50

<sup>179</sup> Vgl. Martinez; Scheffel, 2012: S. 87

Max repräsentiert das klassische „Egal-Kind“. Die Erklärung, was ein „Egal-Kind“ ausmacht, ist schnell gefunden.

Das Elend hätte schon damit angefangen, sagte er zu dem Mädchen, dass seine Mutter nicht dabei gewesen wäre, als er geboren wurde. Er wusste natürlich, wie absolut blödsinnig das anhören musste. Doch im Wesentlichen meinte Max damit genau das Richtige: Er war seiner Mutter vom Tag seiner Geburt an egal gewesen. Wie er auch, seit er sich erinnern konnte, seinem Vater schon immer egal gewesen war.<sup>180</sup>

Max bekommt häufig mit, dass sich seine Eltern streiten und er hat jeden Tag das Gefühl, für die Beiden eine große Belastung zu sein, obwohl er sich und seine kindlichen Bedürfnisse immer mehr zurückstellt. Durch die Unfähigkeit seiner Eltern, für ihn zu sorgen, ist Max mit seinen elf Jahren ein sehr selbstständiger und verantwortungsvoller Junge; dadurch wirkt er deutlich reifer und erwachsener als andere Kinder in seinem Alter. Die emotionale und fürsorgliche Abwesenheit seiner Eltern ist dafür verantwortlich, dass der Protagonist ein sehr trauriges, einsames und der Welt gegenüber eher negativ eingestelltes Kind ist. Max wird in der Schule oder am Heimweg manchmal von älteren und stärkeren Buben geärgert und von ihnen geschlagen. Der Protagonist setzt sich nicht zur Wehr noch würde er auf die Idee kommen, die Schulkameraden auch zu ärgern; er steht immer wie gelähmt da und lässt die Pöbeleien über sich ergehen. Aufgrund derartiger Schilderungen im Roman empfindet der Leser / die Leserin während des gesamten Leseprozesses sehr viel Sympathie, aber auch Mitleid mit dem Protagonisten.

Der Autor hat die Methode der Sympathielenkung<sup>181</sup> in seinem Roman sehr gut angewandt, da man als Leser / als Leserin immer auf der Seite des Protagonisten steht. Kinder und Jugendliche, welche ebenfalls weniger Aufmerksamkeit von ihren Eltern bekommen, können sich sicherlich gut mit der Figur von Max identifizieren. Ergänzend könnte auch die geringe Stereotypisierung dazu beitragen:

---

<sup>180</sup> Steinhöfel, 2003: S. 13

<sup>181</sup> Vgl. Schneider, 2003: S. 23

Je weniger sich eine Figur einem Gattungsschema oder einem kulturellen Stereotyp zuordnen lässt und je komplexer und dynamischer sie konzipiert ist, desto stärker erscheint sie als ein singuläres Individuum.<sup>182</sup>

Obwohl Max sich selber für schwach und ängstlich hält, kann der Leser / die Leserin im Laufe des Romans erkennen, dass dies ganz und gar nicht der Fall ist. Max fühlt sich nur in der Nähe von Jan stärker, selbstbewusster und mutiger. Er glaubt ohne seinen besten Freund wertlos und feige zu sein, darum ist ihm die Freundschaft zu Jan auch so wichtig. Er denkt ebenfalls, dass er mit Jan viel klarer denken kann und bessere Lösungen findet, als wenn er sie alleine lösen muss. Genau diese Freundschaft bringt Max am Ende des Romans in größte Gefahr, da sich Jan nicht als lebendiger Mensch, sondern als bloßes Phantasiekonstrukt von Max entpuppt. Er wurde sozusagen von Max erschaffen, weil er sich mit ihm stärker, sicherer und besser gefühlt hat.

## **Tanita**

Tanita ist ebenfalls eine Grenzgängerin; auch ihr ist es möglich, zwischen Berlin und den Refugien hin- und herzugehen. Außer dem gängigen Wechsel zwischen den beiden Welten hat Tanita mit dem Protagonisten noch etwas gemeinsam; auch sie ist ein „Egal-Kind“.

„Meine Mutter war auch nicht dabei, als ich geboren wurde, deshalb habe ich diesen blöden Namen. Es war meinen Eltern völlig wurst, wie ich heiße. Also hab ich ein T davor gesetzt, jetzt ist er hübscher.“<sup>183</sup>

Tanita übernimmt im Roman die Funktion der Helferin. Sie scheint schon länger zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und herzuwechseln, da ihr Wissen über die Refugien sehr umfangreich ist. Die beiden Kinder lernen sich am Bahnsteig einer U-Bahnstation kennen, als Max gerade dabei ist, herauszufinden, welche Überraschungen das goldene Ticket für ihn bereithält. Der Protagonist erkennt sogleich, dass auch Tanita ein goldenes Ticket besitzt.

---

<sup>182</sup> Martinez; Scheffel, 2012: S. 149

<sup>183</sup> Steinhöfel, 2003: S. 60

Irgendetwas in ihrer rechten Hand blitzte auf, wie ein einzelner großer Stern an einem wolkenlosen Nachthimmel. Max sog überrascht Luft durch die Zähne.

„Wow! Du hast ein goldenes Ticket?“ „Logisch hab ich ein goldenes Ticket.“<sup>184</sup>

Das große Desinteresse der Eltern beider Kinder führt dazu, dass sich Tanita und Max sogleich sehr verbunden und vor allem von dem Anderen verstanden fühlen. Der Protagonist schätzt das umfangreiche Wissen von Tanita, welches sie über die Parallelwelt besitzt und ist froh über jeden Ratschlag, den sie ihm erteilt. Gegen Ende des Romans erfährt man, dass Tanita im realen Leben regelmäßig von ihren Eltern geschlagen wird.<sup>185</sup> Aus diesem Grund hat sie ein goldenes Ticket erhalten, da sie sich während der Prügeleien ihrer Eltern oft weggewünscht hat.

## **Jan**

Er ist der beste Freund der Hauptfigur, aber zugleich auch dessen größter Feind. Die Freundschaft zu Jan ist für Max deshalb so wichtig, weil dieser all das verkörpert, was Max selber gerne wäre; furchtlos, selbstbewusst, entschlossen und mutig. Die beiden Buben ergänzen sich als absolute Gegensätze sehr gut; zumindest so lange, bis sich herausstellt, dass Jan gar nicht existiert.

Er hatte seinen eigenen Helden erschaffen. Einen Freund, der älter und stärker war als er selbst. Einen Kumpel, dem er Dinge anvertrauen konnte, die er sonst niemandem anvertraute. Einen Jungen, der aus Traurigkeit Wut destillierte, der bockig wurde und austrat, wenn ihm etwas nicht passte. Der ihm Kraft verlieh.<sup>186</sup>

Max hat sich Jan auch deshalb erschaffen, um sich selber mutiger, selbstbewusster und weniger ängstlicher zu fühlen; da Jan immer ein scheinbar angstloser und tapferer Junge war, bekräftigte dies Max in seinem eigenen Handeln und Denken.

Der Protagonist hatte vor der Erkenntnis, dass sein bester Freund gar nicht existiert, keine Zeit, um darüber nachzudenken, ob die Freundschaft zu Jan echt ist; d.h. das Böse musste sich ihm erst offenbaren. Erst als die Hauptfigur beginnt, sich seinen Ängsten in den Refugien zu stellen, erkennt Max, dass er sehr viel mehr Mut und Stärke besitzt, als er

---

<sup>184</sup> ebd., S. 59

<sup>185</sup> Vgl. ebd., S. 217

<sup>186</sup> ebd., S. 245

jemals geglaubt hat. Jan hingegen wird, aufgrund des neu gewonnen Selbstbewusstseins von Max, immer schwächer.

Der vollständige Namen des Protagonisten, Maximilian, weist bereits darauf hin, dass Jan - als Freund, aber auch Feind - bereits immer ein Teil von Max gewesen ist und vermutlich auch sein wird. Dem Protagonisten gelingt es, die Kontrolle zu übernehmen und Max reflektiert die Erschaffung von Jan in einem Gespräch mit Andreas St. wie folgt:

„Jan ist nicht tot. Er ist immer noch ein Teil von mir. Wenn ich wütend bin und das rauslasse, dann weiß ich, er ist bei mir. Nur nicht mehr so fies. Er ist jetzt eine gute Wut, verstehst du?“<sup>187</sup>

Die Tatsache, dass sich Max in die Freundschaft zu Jan derartig hineingesteigert hat, um sein eigenes Leben als besser, wertvoller und lebenswerter anzusehen, kann mithilfe von Sigmund Freuds Strukturtheorie der Psyche erklärt werden. Jeder Mensch besitzt einen psychischen Apparat, welcher sich wiederum in drei psychische Instanzen - Es, Ich und Über-Ich - eingliedern lässt. Das Es ist der Triebpol der Persönlichkeit und verkörpert die individuellen Sehnsüchte, Wünsche und Triebe.<sup>188</sup> Alle Wünsche von Max haben sich automatisch auf seinen „idealen“ Freund Jan übertragen; das wird in der Psychologie als Spaltung beschrieben. Dieser Abwehrmechanismus besagt, dass Beziehungen entweder von positiven oder von negativen Gefühlsqualitäten beherrscht werden, d.h. man nimmt einen Menschen nur in einzelnen Aspekten wahr.<sup>189</sup> Ein zusätzliches Hilfsmittel, welches den Abwehrmechanismus zumeist absichert, kann für Betroffene die primitive Idealisierung darstellen. Diese besagt, dass das Objekt, welches die eigenen Wünsche und Triebe reflektiert, ein perfekteres Individuum darstellt, während die eigene Person einen niedrigeren Status und damit zusammenhängende Selbstzweifel und Ängste hat.<sup>190</sup>

---

<sup>187</sup> ebd., S. 268

<sup>188</sup> Vgl. Schuster, P.; Springer-Kremser, M.: Bausteine der Psychoanalyse. Eine Einführung in die Tiefenpsychologie. Wien: WUV-Universitätsverlag. <sup>4</sup>1997, S. 42

<sup>189</sup> Vgl. ebd., S. 61

<sup>190</sup> Vgl. ebd., S. 61

## **1.5. Charakterisierung der Parallelwelt**

Im Roman von Andreas Steinhöfel besteht die Parallelwelt aus verschiedenen Refugien; diese spiegeln den seelischen Zustand eines Kindes wider, weshalb jedes Refugium anders aufgebaut ist. Es wird auf das nachfolgende Kapitel 1.7. verwiesen, welches sich detailliert mit der Charakterisierung der Parallelwelt und den Funktionen der verschiedenen Refugien beschäftigt.

### **1.5.1. Der Übergang in die Parallelwelt**

Der Eintritt in die Parallelwelt erfolgt im Roman mithilfe der U-Bahn von Berlin und kann immer nur dann gelingen, wenn sich die Hauptfiguren in einer beliebigen U-Bahnstation befinden und zu einem gewissen Zeitpunkt unter einer großen Uhr stehen, welche in jeder Haltestelle zu finden ist. Wenn man zu früh oder zu spät am Bahnsteig steht, gelingt der Eintritt in die Parallelwelt nicht mehr. Die Schwelle, welche den Übertritt in eine neue und andersartige Welt gewährleistet, ist hier also weder eine Tür noch ein Schrank (wie bei vielen anderen Kinder- und Jugendbüchern), sondern die U-Bahn; das wohl schnellste Transportmittel in einer Stadt. Das Besondere ist die Fahrtrichtung der U-Bahn; diese fährt nicht vorwärts, sondern rückwärts.

#### **1.5.1.1. Hilfsmittel, um in die Parallelwelt zu gelangen**

Um in die Parallelwelt zu gelangen, benötigen die Kinder ein goldenes Ticket, da nur dieses die Macht besitzt, sie in eine neue und andersartige Welt zu befördern. Das goldene Ticket gelangt immer in den Besitz von Kindern, die eine neue Chance für ihr Leben erhalten sollen; denn ihr altes Leben ist nie ein Glückliches oder Schönes. Das goldene Ticket ermöglicht somit nicht nur den Eintritt in eine andere Welt, sondern auch eine glücklichere Zukunft. Man kann dieses Ticket also auch als ein Symbol für eine zweite Chance sehen, sein eigenes Leben zu ändern und besser zu machen.

Die U-Bahn hält zwar automatisch in allen regulären Stationen, aber das goldene Ticket muss in der Hand gehalten werden, sodass die Hauptfiguren auch während der Fahrt aussteigen können. Beim Lesen des Romans kommt es einem so vor, als ob alle Kinder mit einem goldenen Ticket unsichtbar sind, da sie von den erwachsenen Mitfahrenden keinerlei Beachtung geschenkt bekommen.

Aus diesem Grund ist es ihnen möglich unbemerkt bei den Stationen auszusteigen, die neuartig sind und zum U-Bahnnetz hinzugefügt werden, sodass die Kinder in die Parallelwelt gelangen können. Normalerweise ist es eher ungewöhnlich, dass ein Kind in einer Stadt mit sehr vielen Einwohnern alleine mit der U-Bahn fährt bzw. bei einer Haltestelle alleine ein- bzw. aussteigt; hier allerdings scheint das niemandem aufzufallen. Die Annahme, dass die Kinder durch das goldene Ticket unscheinbar wirken, wird durch deren Betätigung der Notbremse bestätigt. Um auszusteigen und somit in die Parallelwelt gelangen zu können, ist das Ziehen der Notbremse erforderlich. In der realen Welt würde diese Handlung - sofern kein Notfall vorliegt - rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen und der ganze U-Bahnwaggon würde die Betätigung der Notbremse wahrnehmen. Im Roman aber nimmt keiner der anderen Fahrgäste wahr, dass ein Kind die Notbremse gezogen hat; der Zug kommt zudem nicht ruckartig, sondern sehr sanft zum Stehen und ermöglicht dadurch einen schnellen Ausstieg aus der U-Bahn.

#### **1.5.1.2. Die Bedingungen des Hin- und Herwechselns**

Der Protagonist und Tanita stellen im Roman klassische Grenzgänger bzw. Schwellenüberschreiter dar; nur den beiden Kindern ist es möglich, zwischen der realen Welt und der Parallelwelt beliebig oft zu pendeln. Mithilfe des goldenen Tickets und der minutiösen Einhaltung des U-Bahnfahrplans können die Kinder zwischen Berlin und ihren individuellen Refugien hin- und herwechseln. Um in die Parallelwelt zu gelangen ist nicht nur das goldene Ticket, sondern auch ein detailreiches Wissen darüber von Vorteil, wie man am Schnellsten dorthin gelangen kann. Die Rückkehr in die reale Welt, also Berlin, erfolgt nach keinen bestimmten Regeln. Der Protagonist und Tanita können entweder mithilfe der U-Bahn nach Berlin zurückkehren oder sie tauchen plötzlich an einem bestimmten Ort auf, ohne zu wissen, wie sie dorthin gekommen sind.

#### **1.7. Die Orte in der Parallelwelt**

Die Orte in der Parallelwelt sind allesamt einer freien Topographie (siehe 5.3.1.) zuzuordnen, da deren Aufbau, Anordnungen und Namensgebungen der Imaginationskraft des Autors unterliegen. Bei den Refugien, welche die individuellen Seelenzustände bzw. das Gefühlsleben der Kinder widerspiegeln, handelt es sich um rein fiktive Orte, welche

beim Lesepublikum aus diesem Grund auch keine Verbindungen zu real existierenden Orten hervorrufen können.

### 1.7.1. Orte, welche die Probleme verstärken

#### **Das erste Refugium: Nimmerland**

Die erste U-Bahnstation, welche in dem regulären Fahrplan der Berliner U-Bahnen nicht auftaucht, ist Nimmerland und repräsentiert somit zugleich das erste Refugium und den Eintritt in die Parallelwelt. Refugien sind Zufluchtsorte und im Fall des Protagonisten auch Haltestellen oder persönliche U-Bahnstationen, welche immer die Persönlichkeit und Charaktereigenschaften der jeweiligen Kartenkinder reflektieren.<sup>191</sup>

Der Protagonist findet sich in einer Parallelwelt wieder, in der innere Harmonie und die vom Gleichgewicht der Kräfte gekennzeichnete Ordnung bedroht wird oder bereits aufgelöst ist.<sup>192</sup> Zudem spiegeln die Refugien aufgrund der instabilen Psyche des Protagonisten traurige und unheilbringende Landschaften wider, was in der Kinder- und Jugendliteratur laut Meißner auch als „Orte des Bösen“<sup>193</sup> charakterisiert werden kann.

Die Stilisierung des Bösen durch unheilverheißende Landschaften und eine Architektur des Schreckens soll nur das Vorspiel bilden für die Begegnung mit dem Bösen schlechthin.<sup>194</sup>

Nimmerland kann deshalb als ein Ort, der die Probleme verstärkt, bezeichnet werden, weil der Hauptfigur hier das erste Mal bewusst wird, dass die von ihm gefühlte Traurigkeit und Wut der Grund für die triste und angsteinflößende Gestaltung des Refugiums ist. Im Bezug auf die Raumanalyse von Birgit Haupt<sup>195</sup> ist Nimmerland dem Schema des gestimmten Raumes (siehe 5.3.2.) zuzuordnen. Die Atmosphäre im Nimmerland ist dem seelischen Ungleichgewicht des Protagonisten angepasst; dessen Emotionen beeinflussen die gesamte Wahrnehmung des Ortes. Aufgrund der pessimistischen und aggressiven Grundstimmung der Hauptfigur erweist sich

---

<sup>191</sup> Vgl. Steinhöfel, 2003: S. 68

<sup>192</sup> Vgl. Meißner, 1989: S. 128

<sup>193</sup> Vgl. ebd., S. 133

<sup>194</sup> Meißner, 1989: S. 134

<sup>195</sup> Vgl. Haupt, Birgit: Zur Analyse des Raums. In: Wenzel, Peter (Hrsg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle und Probleme. (=Band 6 WVT - Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium) Trier: WVT - Verlag. 2004

Nimmerland - nicht so wie bei James Barrie<sup>196</sup> - als ein fröhlicher, glücklicher und Träume erfüllender Ort, sondern als ein Ort voll von Traurigkeit und Schrecken.

Nimmerland besteht aus einer endlosen grauen Wüstenlandschaft, welche von vielen Hügeln umgeben ist, aber es existieren dort weder Bäume noch Palmen. Die Hitze darin ist so stark, dass es fast unmöglich ist, sich schnell fortzubewegen.<sup>197</sup> Im Nimmerland existiert der Mare Lacrimarum, der sogenannte Tränensee. Dieser See enthält all die Tränen von traurigen und einsamen Kindern und ist deshalb bis an den Rand voll damit. Dem Protagonisten wird in diesem Refugium das erste Mal bewusst, dass er seine Traurigkeit loswerden muss; ansonsten würde er die ihm auferlegten Prüfungen in der Parallelwelt nicht schaffen. Die Konsequenz davon wäre, dass Max den Rest seines Lebens am Ufer des Tränensees verbringen müsste.

Zudem existiert im Nimmerland ein gleißendes Eis, welches gefrorene Wut repräsentiert.<sup>198</sup> Diese gefrorene Wut ist durch die aggressive und wütende Grundstimmung des Protagonisten entstanden; man sieht in dem ersten Refugium deutlich, dass sich das innere Ungleichgewicht des Protagonisten noch nicht stabilisiert hat.

### **Das zweite Refugium: Salve Caruso („dunkler, schattiger Wald“)**

Dieses Refugium konfrontiert den Protagonisten mit seiner lieblosen Kindheit. Obwohl Max in der realen Welt stets vor seinen Problemen flüchtet und die Auseinandersetzung mit seinen Eltern meidet, verstärkt das zweite Refugium genau diese beiden Probleme. Das Erscheinen seiner Eltern, welche nicht die realen Eltern, sondern deren Doppelgänger sind, führt dem Protagonisten den Grund für dessen Traurigkeit und Wut vor Augen. In der Gestaltung einer Parallelwelt ist das Motiv des Doppelgängers ein sehr häufig auftretendes Element; wie bereits erwähnt (siehe 5.1.3.), hat sich Prof. David K. Danow mit dem Erscheinen von Doppelgängern in der Literatur beschäftigt. Die Doppelgänger von Max' Eltern können der ersten Variante des dreistufigen Schemas zugeordnet werden. Diese besagt, dass sich zwei Figuren gleiche Merkmale psychologischer und

---

<sup>196</sup> Vgl. Barrie, James M.: Peter Pan (=Dressler Kinder Klassiker). Aus dem Englischen von Bernd Wilms. Hamburg: Dressler. 1988

<sup>197</sup> Vgl. Steinhöfel, 2003: S. 74

<sup>198</sup> Vgl. Steinhöfel, 2003: S. 78

physiologischer Art teilen können, aber als zwei voneinander unabhängige Individuen erkennbar sind. Die Doppelgänger-Eltern sehen zwar nicht exakt so aus wie in der realen Welt, da sie blitzende Spiegel in den Augenhöhlen eingesetzt haben und Schnecken auf ihren Körpern umherkriechen, dennoch sind sie eindeutig als ein Abbild der realen Eltern zu erkennen.

Die Doppelgänger-Eltern von Max streiten auch im Refugium, aber dieser Streit unterscheidet sich von jenen, welche die Eltern zuhause haben, da jedes einzelne Wort eine lebendige Wespe repräsentiert. Der giftige Stachel der Wespe ist eine Metapher dafür, dass jedes ausgesprochene Wort den anderen Menschen sehr verletzt.

Seine Eltern konnten durch ihre Spiegel nach außen sehen, aber in den Augen ihres Gegenübers erblickten sie immer nur sich selbst. Sie waren zu zweit und doch mutterseelenallein. Das Einzige, was sie noch teilten, waren Verachtung und Schmerz.<sup>199</sup>

Obwohl seine Eltern nur das Produkt des Refugiums und deshalb nicht real sind, spiegeln sie das alltägliche Geschehen und die damit verbundenen Probleme bestens wider; dem Protagonisten wird schmerzhaft vor Augen geführt, dass seine Eltern nur mehr ein Schatten ihrer selbst sind, die sich lieber ihren eigenen Problemen widmen als ihrem Kind. Diese Erkenntnis seitens der Hauptfigur verstärkt seine psychische Instabilität und ihm wird bewusst, dass das reale Leben in Berlin, außer den tagtäglichen Streitereien seiner Eltern und deren emotionalen Abwesenheit, keine positiven Auswirkungen auf seine Entwicklung hat.

Die Landschaft des zweiten Refugiums ähnelt der Landschaft vom Nimmerland nicht im Geringsten, da es hier viel friedlicher und gemütlicher wirkt. Es ist sehr sonnig, hell und die Atmosphäre wirkt insgesamt viel entspannter und ruhiger als im vorherigen Refugium. Die positivere Atmosphäre im Salve Caruso ist auf die beginnende Veränderung des Protagonisten zurückzuführen; denn obwohl das erste Refugium und auch Salve Caruso die negativen Gefühle und das seelische Ungleichgewicht von Maximilian fördern, beginnt er dennoch seine Ängste und Unsicherheiten zu reflektieren, weshalb das Refugium Salve Caruso die kleinen Fortschritte des Protagonisten sehr gut widerspiegelt. Es gibt viele grüne Wiesen, große Hügel und einen Wald, der zu glänzen

---

<sup>199</sup> Steinhöfel, 2003: S. 122

scheint. Das Funkeln des Waldes rührt daher, weil sich darin eine Unmenge von Spinnen aufhält, die das Glitzern verursachen. Diese Spinnen sind nicht wie die Tiere, die uns geläufig sind, sondern können als phantastische Wesen bezeichnet werden, da sie die Größe von Ratten haben und einen gewölbten, panzerartigen Rücken besitzen, der aus Metall besteht.<sup>200</sup> Im Roman von Andreas Steinhöfel erscheinen demnach sehr viele phantastische Wesen; neben dem mechanischen Prinzen tauchen in den Refugien auch zahlreiche Tiere auf, welche sich im Bezug auf das Aussehen und die Körperstruktur deutlich von den real-existierenden Tieren unterscheiden.

### 1.7.2. Orte, die Lösungen hervorbringen

#### **Das Schloss des mechanischen Prinzen**

Das Schloss des mechanischen Prinzen hilft dem Protagonisten bei seinem beschwerlichen Weg zu seinem Herzen; obwohl Max vor dem mechanischen Prinzen großen Respekt und auch Angst verspürt, fühlt er sich in dessen Schloss selbstbewusster und stärker, d.h. die instabile Psyche des Protagonisten beginnt ab diesem Zeitpunkt sich zu verändern. Die positiven Charaktereigenschaften und Fähigkeiten von Max werden für den Leser / die Leserin immer mehr sichtbar.

Aufgrund der neu gewonnenen Zuversicht ist die Hauptfigur in der Lage, gute Entscheidungen zu treffen. Max ist zu Beginn des Romans ein schüchterner und introvertierter Junge; im Schloss des mechanischen Prinzen bemerkt er erstmals selber, wie mutig er eigentlich sein kann. Die Begegnung im Schloss mit zwei Buben, welche die Hauptfigur in Berlin regelmäßig verprügeln, stellt Max vor eine große Herausforderung; diese Prüfung wird ihm vom mechanischen Prinzen bewusst auferlegt, um herauszufinden, ob Max immer noch am Abgrund wandelt oder ob sich seine Persönlichkeit bereits verändert hat. Seine Traurigkeit und auch seine Wut scheinen verschwunden zu sein, weshalb er sich gegen die Bestrafung der zwei Buben ausspricht. Hier setzt der Wendepunkt ein, welcher für den weiteren Verlauf des Romans relevant ist. Der Protagonist beginnt sein Leben selbst in die Hand zu nehmen und begreift allmählich, dass seine individuellen Entscheidungen zu einem besseren Leben führen können, d.h.

---

<sup>200</sup> Vgl. Steinhöfel, 2003: S. 117

Max wird klar, dass für seine Schwierigkeiten nicht nur seine Eltern, sondern auch er selber verantwortlich ist.

### **Der Tempel der Seelen**

Die fröhliche Grundstimmung des Protagonisten wirkt sich auf das Aussehen des Refugiums aus. Aus der schwarzen und tristen Umgebung, welche noch im Nimmerland existiert hat, wird eine von grünem Licht erstrahlende Landschaft, welche zudem farbenprächtige Blumen, Wiesen und Bäume hervorbringt. Max darf sich für die Jagd nach seinem Herzen, welches von einem Vogel gestohlen wurde, einen Begleiter erwählen und sucht sich Jan aus, welcher sich als eine Abspaltung von Max' Persönlichkeit herausstellt. Der finale Kampf, welcher im Tempel der Seelen stattfindet, hat zur Folge, dass der Protagonist am Ende des Romans über seinen imaginierten Freund siegt und schließlich am Ende seiner Selbstfindung angelangt ist.

Max wurde durch die Erlebnisse in den Refugien und durch all die bestandenen Prüfungen zu einem aktiven, selbstsicheren und angstfreien Jungen, der am Ende nicht nur sein Herz, sondern auch sich selbst wiedergefunden hat. Er hat in der Parallelwelt individuelle Erlösung erlangt, da seine Persönlichkeit gewachsen ist und seine Psyche sich von einem instabilen in einen stabilen Zustand verändert hat.

## **1.8. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der realen Welt und der Parallelwelt**

### **1.8.1. Gemeinsamkeit im Hinblick auf das Transportmittel**

Das einzig verbindende Element und daher die einzige Gemeinsamkeit zwischen Berlin und den Refugien stellt die U-Bahn dar. Sie ermöglicht den Kindern aus der realen Welt in die Parallelwelt zu gelangen - und umgekehrt - und ist somit in beiden Welten angesiedelt; sie repräsentiert im Roman das Bindeglied zwischen realer und phantastischer Welt. Das Interessante daran ist, dass die erwachsenen Fahrgäste in Berlin die U-Bahnstationen, die in die Refugien führen, nicht wahrnehmen können. Dies ist ausschließlich den Kartenkindern vorbehalten.

## 1.8.2. Unterschiede

### **Unterschiede im Hinblick auf die Infrastruktur**

In den Refugien ist keine Infrastruktur vorhanden, d.h. es lassen sich weder Häuser noch öffentliche Verkehrsmittel wiederfinden. Alle Refugien sind anders aufgebaut, da sie den seelischen Zustand des in ihnen befindlichen Kartenkindes widerspiegeln, aber das Fehlen von überlebenswichtigen Ressourcen (Lebensmittel, Schlafmöglichkeiten) haben sie alle gemeinsam. Der Protagonist muss einige Stunden wandern, um eine Wasserquelle zu finden und die Wege sind meistens unzugänglich, da sie von hohen Hecken oder Steinmauern umgeben sind; umso trauriger ein Kartenkind ist, desto verwahrloster ist das Refugium, in dem er / sie sich befindet.

### **Unterschiede im Hinblick auf die Gegenstände**

Herzfinster sind jene Hilfsgegenstände, welche die Hauptfigur von ehemaligen Kartenkindern geschenkt bekommt und die ihm in den Refugien oft helfen, sein Leben zu retten, da sie auch „Angstfresser“ genannt werden. Diese Herzfinster sind ein Schwert, eine Taubenfeder, ein Eisklumpen, ein silbernes Fläschchen und eine Spindel. Das Besondere an diesen fünf Herzfinstern ist, dass Max sie in der realen Welt, also Berlin, erhalten hat. Die Wirkung dieser Gegenstände ist aber an die Refugien gebunden; sie können dem Protagonisten nur dann helfen, wenn er sich in der Parallelwelt befindet, da sie in der realen Welt nicht die Macht haben, diesem zu helfen.

### **Unterschiede im Hinblick auf den seelischen Zustand des Protagonisten**

In der realen Welt läuft Max ständig vor seinen Problemen davon; nicht selten auch wegen der unendlich vielen Streitereien seiner Eltern. Wenn er merkt, dass sie ihn aufgrund der ständigen Diskussionen nicht wahrnehmen, flüchtet er zu Jan oder geht alleine spazieren. Ganz anders verläuft das in den Refugien. Da jedes Refugium das seelische Wohlbefinden repräsentiert, kann Max nicht mehr vor seinen Ängsten und Schwierigkeiten davonlaufen, sondern muss sich seinen inneren Dämonen stellen, um glücklich werden zu können. Er war vor den Erlebnissen in den Refugien ein Junge ohne Selbstbewusstsein, ohne Vertrauen zu sich selbst und ohne glückliche

Zukunftsperspektiven - das hat sich schlagartig geändert, als er in die Parallelwelt „eingetaucht“ ist. Max hat sich dadurch zu einem selbstbewussten, mutigen und starken Jungen entwickelt, der das Leben liebt und glücklich sein kann.

### **Unterschiede im Hinblick auf die Figuren**

Die Figuren, welche in der Parallelwelt existieren und nicht in die reale Welt übergehen können, sind allesamt keine realen Wesen, sondern besitzen viele Eigenschaften, die sie als phantastische Figuren auszeichnen; das beste Beispiel dafür ist der mechanische Prinz. Er besteht aus Kupfer, Metall und Messing und zudem lassen sich in seinem Körper viele organische Materialien, wie z.B. Pflanzen, finden. Das Besondere ist, dass sein Körper zugleich auch aus einer Rüstung besteht, d.h. er verbindet menschliches und mechanisches Aussehen. Seine Hände versteckt er in Handschuhen, welche automatisch die Farbe wechseln können und die Gefühle des mechanischen Prinzen widerspiegeln. Wenn er wütend ist, verwandeln sich seine Handschuhe in Messerhände; dem Hauptprotagonisten ist diese Verwandlung unheimlich und die Angst vor dem mechanischen Prinzen wird dadurch verstärkt.

## **2. „Coraline“ von Neil Gaiman**

### **2.1. Informationen über den Autor**

Neil Gaiman wurde 1960 in Portchester, England geboren. Nach seinem Schulabschluss 1977 fängt er an Journalismus zu studieren und veröffentlicht seine Artikel bei Zeitungen wie „Sunday Times“ und „The Observer“. Danach schreibt er einige Comicbücher und feiert mit seiner Comic-Serie „Der Sandmann“ seine ersten großen Erfolge, die seinen Bekanntheitsgrad enorm steigern. Gaiman veröffentlicht aber auch zahlreiche Kurzgeschichten und Romane, deren Zielpublikum sowohl Erwachsene als auch Kinder und Jugendliche darstellen.<sup>201</sup> Seine Kinder- und Jugendbücher weisen häufig phantastische Elemente und Fantasy-Motive auf, obwohl man das 2002 erschienene Kinderbuch „Coraline“ durchaus in das Genre des Horrors einordnen kann. „Coraline“ wird von vielen Lesern und Leserinnen als zu gruselig und „nicht für Kinder geeignet“ beschrieben, dennoch erhält Gaiman für genau dieses Buch zahlreiche Preise und Auszeichnungen.<sup>202</sup>

### **Kurze Inhaltsangabe**

Das Ende der Sommerferien steht vor der Tür und die neunjährige Coraline Jones, welche gerade erst mit ihren Eltern umgezogen ist, unternimmt eine Entdeckungstour in der neuen Wohnung, um ihre immer währende Langeweile zu vertreiben. Sie entdeckt in dem Zimmer, welches ihre Eltern „gute Stube“ nennen, eine verschlossene braune Holztür und vermutet sofort richtig, dass sich hinter der Tür nicht nur eine Wand, sondern ein Geheimnis verbirgt. Das Aufschließen der Tür hält für Coraline einige Überraschungen bereit. Sie gelangt in eine Parallelwelt, wo das Mädchen die Doppelgänger ihrer Eltern kennenlernt, die ihrer „Tochter“ jeden Wunsch von den Augen ablesen. Erst langsam begreift Coraline, dass die andere Mutter nichts Gutes im Schilde führt und sie sich in großer Gefahr befindet. Mit viel Mut, Tapferkeit und der Hilfe eines schwarzen Katers gelingt es ihr, sich in der Parallelwelt zu behaupten und sowohl das Leben ihrer Eltern als auch ihr eigenes zu retten.

---

<sup>201</sup> Vgl. Homepage berühmter Autoren und Autorinnen  
<http://www.famousauthors.org/neil-gaiman> (eingesehen am 29.03.2015)

<sup>202</sup> Vgl. Homepage von Neil Gaiman  
[http://www.neilgaiman.com/p/About\\_Neil/Biography](http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography) (eingesehen am 29.03.2015)

## 2.2. Die Struktur des Romans

„Coraline“ kann dem Genre der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, der damit zusammenhängenden Untergattung der Fantasy und dem Genre des Horrors zugeordnet werden.

Im Roman von Neil Gaiman liegt eine personale Erzählsituation vor. Hier verzichtet der Erzähler auf jegliche Einmischungen und Kommentare, was beim Leser / bei der Leserin die Illusion erzeugt, er / sie befände sich selbst inmitten des Geschehens.<sup>203</sup> Der Erzähler selber gehört in dieser Erzählung demnach nicht zu den Figuren seiner Geschichte, d.h. er nimmt in der Handlung keine zentrale Rolle ein und ist am Geschehen nicht aktiv beteiligt. Dies wird als heterodiegetisches Erzählen bezeichnet.<sup>204</sup> Die Darstellung eines Geschehens kann aus verschiedenen Blickwinkeln erfolgen und an die besondere bzw. eingeschränkte Wahrnehmung einer erlebenden Figur gebunden sein. In der fiktionalen Erzählung sind dem Erzähler deshalb keinerlei Grenzen gesetzt, weshalb der Standpunkt, aus dem das Erzählte vermittelt wird, sehr interessant erscheint.<sup>205</sup>

Die Fokalisierung in „Coraline“ kann demnach als eine interne Fokalisierung bezeichnet werden, da der Erzähler nicht mehr Preis gibt, als die Figur weiß.<sup>206</sup> Es wird dem Leser / der Leserin nichts verraten, was die Protagonistin selbst noch nicht in Erfahrung gebracht hat; dadurch wird die Spannung während des Leseprozesses aufrechterhalten.

Da „Coraline“ ein Kinderbuch darstellt, gibt es darin einige sprachliche Besonderheiten, welche nun kurz erwähnt werden. Es ist sehr auffällig, dass sich der Autor darum bemüht hat, einen leicht zu lesenden Satzbau zu wählen, sodass das Buch für Kinder im Volksschulalter flüssig zu lesen ist; deshalb sind im Roman auch keinerlei Fremdwörter zu finden. Kennzeichnend für das Buch ist außerdem, dass sich darin sehr viele Dialoge finden lassen; häufig sind auf einer Buchseite fast ausschließlich Frage- und Antwortsätze angeführt, sodass für die eigentliche Erzählung manchmal wenig Raum bleibt. Der Autor verwendet viele kurze Sätze und Wörter; dies ist auf das Alter der Hauptfigur zurückzuführen. Coraline ist erst neun Jahre alt und würde ebenfalls in kurzen und leicht verständlichen Sätzen sprechen; zudem ermöglicht der vom Autor gewählte Stil, dass sich Kinder besser mit der Protagonistin identifizieren können.

---

<sup>203</sup> Vgl. Martinez; Scheffel, 2012: S. 94

<sup>204</sup> Vgl. ebd., S. 84

<sup>205</sup> Vgl. ebd., S. 66

<sup>206</sup> Vgl. ebd., S. 67

Ihre kindliche Neugierde und ihr großer Wissensdurst spiegeln sich in dem vom Autor gewählten Wortschatz bestens wider. Einige Sätze im Roman zeigen deutlich die Intelligenz und Wahrnehmungsfähigkeit von Coraline auf.

Der Autor schildert in seinem Werk nicht nur das Verschwinden der Eltern und die damit zusammenhängende Hilflosigkeit des Kindes, sondern auch die Thematik der Kindesentführung. Die Protagonistin ist zwar freiwillig in die Parallelwelt eingetreten, d.h. sie wurde nicht mit Gewalt dazu gezwungen, aber dennoch stellt das Verhalten der anderen Mutter ein klassisches „Anlockverfahren“ dar.

### **2.3. Charakterisierung der realen Welt**

Der Leser / die Leserin erfährt von dem Aussehen der realen Welt in Neil Gaiman's Roman nicht sonderlich viel, da die Handlung in medias res beginnt; d.h. es wird weder eine detaillierte Beschreibung der Umgebung noch ein Hinweis auf den Namen der Stadt gegeben, in der Familie Jones lebt. Man erfährt lediglich, dass der Roman in England spielt. Die reale Welt im Roman spielt sich hauptsächlich in der Wohnung von Familie Jones ab, die gemeinsam mit zwei älteren Damen und einem älteren Mann in einem Mietshaus wohnen. Das Mietshaus verfügt über einen großen Garten, in dem sich ein Rosengarten, ein großer Tennisplatz und ein Brunnen befinden. Das Aussehen der Wohnung wird nicht beschrieben, d.h. man weiß als Leser / als Leserin lediglich, dass die Familie Jones eine „gute Stube“ besitzt, welche nur für besondere Anlässe gedacht ist. Genau in diesem Raum entdeckt die Protagonistin die braune Tür, welche ihr den Eintritt in die Parallelwelt ermöglicht.

### **2.4. Figuren**

#### **2.4.1. Figuren, die nur in der realen Welt angesiedelt sind**

##### **Mrs. Jones**

Die Mutter von Coraline arbeitet - wie ihr Ehemann - von zu Hause aus und hat trotzdem wenig bis fast keine Zeit, um sich um ihre Tochter zu kümmern. Generell ist es der

Mutter am liebsten, wenn sich Coraline alleine beschäftigt bzw. aus dem Haus geht, um eine Entdeckungstour zu unternehmen.

Mir ist es eigentlich ganz egal, was du machst, sagte Coralines Mutter, solange du kein Durcheinander anrichtest.<sup>207</sup>

Aufgrund ihrer beruflichen Verpflichtungen scheint Mrs. Jones sehr unaufmerksam zu sein, wenn es um Verantwortungsbewusstsein und elterliche Fürsorge für ihr einziges Kind geht. Obwohl Coraline sehr oft erwähnt, dass sie etwas unternehmen möchte, ignoriert ihre Mutter die kindlichen Bedürfnisse und schickt ihre Tochter stattdessen zu den zwei Nachbarinnen, sodass sie in Ruhe arbeiten bzw. den Haushalt erledigen kann.

### **Mr. Jones**

Der Vater von Coraline ist in der Computerbranche tätig und kann seine Arbeitsaufträge stets daheim bzw. von seinem Arbeitszimmer aus erledigen. Aufgrund der Arbeit und der damit zusammenhängenden Verpflichtungen nimmt er sich auch nie Zeit, um mit Coraline zu spielen oder etwas mit ihr zu unternehmen. Obwohl er prinzipiell als freundlich, hilfsbereit und fürsorglich charakterisiert werden kann, spiegeln sich diese Eigenschaften nicht im Umgang mit seiner Tochter wider. Mr. Jones ist außerdem ein leidenschaftlicher Hobbykoch und probiert ständig neue Rezeptvariationen; sehr zum Leidwesen von Coraline, die den selbstgekochten Gerichten ihres Vaters nichts Positives abgewinnen kann.

### **Miriam Forcible und April Spink**

Die zwei älteren Damen leben in der Wohnung unterhalb von Familie Jones und besitzen einige Hunde, mit denen Coraline manchmal spielt. Sowohl Miriam als auch April waren einmal sehr gefragte Schauspielerinnen und hatten viele Engagements in Theatern und Filmprojekten. Beide Frauen können ihre einst so erfolgreiche Schauspielkarriere nicht loslassen; anstatt positiv in die Zukunft zu blicken, trauern sie ihren glamourösen und aufregenden Erlebnissen nach.

---

<sup>207</sup> Gaiman, Neil: Coraline. Aus dem amerikanischen Englisch von Cornelia Krutz-Arnold. Würzburg: Arena. <sup>3</sup>2010, S. 11

Miriam und April beschäftigen sich außerdem mit Esoterik; sie lesen Teeblätter und können so die Zukunft voraussagen. Die beiden Damen wenden ihre Gabe auch bei Coraline an und geben ihr den Rat, vorsichtig zu sein, da sie sich in großer Gefahr befindet. Deshalb überreichen sie Coraline auch einen Stein, welcher sie beschützen soll; dieser Stein erweist sich in der Parallelwelt als sehr nützlich.

### **Mr. Bobo**

Der ältere Herr wohnt in der Wohnung oberhalb der Familie Jones und stammt aus einer alten Zirkusfamilie. Aus diesem Grunde besitzt er viele Mäuse, welche von ihm für einen Mäusezirkus trainiert werden. Mr. Bobo kann außerdem mit den Mäusen sprechen und bringt ihnen auch Lieder bei.

## **2.4.2. Figuren, die nur in der Parallelwelt angesiedelt sind**

### **Die andere Mutter**

Die andere Mutter repräsentiert in der Parallelwelt die Doppelgängerin der realen Mutter. Obwohl die andere Mutter die gleiche Stimme wie die reale Mutter hat, gibt es im Bezug auf das Aussehen bei der Doppelgängerin einige Besonderheiten, welche nicht auf die richtige Mutter von Coraline zutreffen, z.B. die blasse Haut, die Größe, das Gewicht und die spitzen Fingernägel. Das außergewöhnlichste Merkmal der anderen Mutter sind die großen, schwarzen Knöpfe, die ihre Augen darstellen. Sie ist anfangs zwar freundlich und nett, aber im Laufe des Romans enthüllt die andere Mutter ihre wahre Identität, da sie die Absicht hat, Coraline nicht mehr in die reale Welt zurückgehen zu lassen. Dies wird im Buch aber erst klar, als sie der ahnungslosen Protagonistin anbietet, ihr die schwarzen Knöpfe einzunähen, sodass sie für immer in der Parallelwelt bleiben kann. Der wahre Charakter der anderen Mutter entpuppt sich als böse, grausam, manipulativ und hinterlistig.

Die andere Mutter stellt eine klassische Antagonistin dar. Sie versucht die Protagonistin gefangen zu halten und diese an sich zu binden; typisches Merkmal in der Kinder- und Jugendliteratur ist der Kampf zwischen Gut und Böse. Nach Maria Nikolajeva ist eine

Unterteilung in „Gut“ und „Böse“ bzw. die zweifelsfreie Zuordnung der handelnden Figuren oft nicht möglich.

A diachronical study [...] reveals a tremendous change. [...] The secondary world has also become highly ambivalent, it cannot any longer be described exclusively in terms of good and evil, light and dark.<sup>208</sup>

Nikolajeva verdeutlicht damit, dass sich der Leser / die Leserin zuerst darüber klar werden soll, welche Figuren tatsächlich gute oder schlechte Eigenschaften verkörpern; d.h. eine voreilige Kategorisierung ist abzulehnen. Die Kategorisierung in „Coraline“ erfolgt während des Leseprozesses dennoch sehr schnell, da dem Leser / der Leserin rasch bewusst wird, dass die andere Mutter negative und Coraline positive Charaktereigenschaften besitzt. Laut Nils Kulik tauchen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur immer wieder Merkmale auf, welche eindeutig dem Guten und dem Bösen zugeordnet werden können.<sup>209</sup> Für die Textanalyse von „Coraline“ wäre folgendes Merkmal von großer Relevanz.

Beinahe ebenso häufig finden sich die Liebe und die Absenz eines Strebens nach Macht und Herrschaft in Korrelation mit dem Guten, denen Nicht-Liebe und ein Streben nach Macht und Herrschaft auf der Seite des Bösen gegenüberstehen.<sup>210</sup>

Das Anlocken der Protagonistin mithilfe der Darstellung einer perfekten Familie gelingt der anderen Mutter deshalb so gut, weil sich Coraline nichts sehnlicher wünscht als aufmerksame, liebevolle und humorvolle Eltern. Diese Eigenschaften scheinen zunächst in den Eltern der Parallelwelt gefunden zu sein, was auch der Grund dafür ist, dass sich die Hauptfigur bei ihnen sehr wohlfühlt.

Die andere Mutter hält die Protagonistin in der Parallelwelt gefangen und manipuliert den Spiegel, in welchem sie die Eltern von Coraline gefangen hält, um dieser zu verdeutlichen, dass ihre Eltern ohne sie glücklicher sind.

Im Spiegel war es schon Tag. Coraline konnte den ganzen Flur entlang bis zur Eingangstür sehen. Die Tür wurde von außen geöffnet und Coralines Eltern kamen herein. Sie hatten Koffer dabei. „Das war ein schöner Urlaub“, sagte Coralines

---

<sup>208</sup> Nikolajeva, 1988: S. 116

<sup>209</sup> Vgl. Kulik, 2005: S. 333

<sup>210</sup> Kulik, 2005: S. 333

Vater. „Es ist doch sehr angenehm, Coraline los zu sein“, sagte ihre Mutter mit einem glücklichen Lächeln.<sup>211</sup>

Die Doppelgängerin von Mrs. Jones kann zudem Landschaften, Gebäude und Menschen erschaffen, d.h. dass die Parallelwelt einzig und allein durch ihre Fähigkeiten entstanden ist. Das erklärt auch, warum die Ratten die Menschen ausspionieren können und den Inhalt der Konversationen an die andere Mutter weiterleiten. Ihre Macht demonstriert sie demnach nicht nur durch ihre anfängliche Überlegenheit, sondern auch mithilfe ihrer Fähigkeiten, alles so zu erschaffen, wie sie es will.

### **Der andere Vater**

Der andere Vater stellt in der Parallelwelt den Doppelgänger von Mr. Jones dar. Bis auf die großen, schwarzen Knöpfe, welche beim anderen Vater ebenfalls die Augen ersetzen, ähnelt dieser seinem realen Vorbild bis ins kleinste Detail. Im Gegensatz zu seiner Ehefrau hat der andere Vater nichts Böses im Sinn; er gibt Coraline sogar hilfreiche Tipps, wie sie aus der Gefangenschaft ihrer falschen Mutter flüchten kann. Es wird im Laufe des Romans ersichtlich, dass der Doppelgänger von Mr. Jones bloß von der anderen Mutter erschaffen worden ist, um Coraline eine glückliche Familie vorspielen zu können. Als Strafe für seinen mehrmaligen Ungehorsam wird er von der anderen Mutter in ein larvenartiges Insekt verwandelt und in den Keller eingesperrt. Der andere Vater kann demnach als ein weiteres Opfer der anderen Mutter beschrieben werden, da er im Prinzip lediglich eine Marionette ihres hinterlistigen Planes ist.

Sie will, dass ich dir etwas antue und dich für immer hier festhalte, damit du das Spiel nicht beenden kannst und sie gewinnt. Sie setzt mich unter Druck, dass ich dir etwas antun soll.<sup>212</sup>

Das dominante Verhalten ihrerseits führt dazu, dass der andere Vater seine individuellen moralischen Werte verdrängt und ihren Befehlen stets erliegt. Obwohl die Protagonistin hilfreiche Tipps von ihm erhält, wie sie sich aus den Fängen der anderen Mutter befreien kann, ist er selbst dazu nicht in der Lage und unterwirft sich ihrer Kontrolle.

---

<sup>211</sup> Gaiman, 2010: S. 69

<sup>212</sup> Gaiman, 2010: S. 123

## **Miriam Forcible und April Spink**

Auch die beiden Nachbarinnen von Familie Jones sind in der Parallelwelt anzutreffen. Die Doppelgängerinnen von Miss Forcible und Miss Spink haben ebenfalls große, schwarze Knöpfe eingenäht. Das äußere Erscheinungsbild der Doppelgängerinnen ist in der Parallelwelt sehr verändert. Ihre Körper wirken durchtrainierter und schlanker, ihre Gesichtsformen sind ästhetischer und sie scheinen um einige Jahre jünger zu sein.

Das Aussehen der Wohnung in der Parallelwelt ist besonders interessant, da diese dort ganz anders dargestellt wird; die Räume in der Wohnung bilden allesamt ein schwach erhelltes Theater. Dieses ist sehr klein und neben einer Holzbühne gibt es noch ein paar Scheinwerfer, welche die Bühne erstrahlen lassen. Einer der Hunde, welchen die beiden Frauen in der realen Welt besitzen, fungiert im Theater als Eintrittskartenkontrolleur. Zudem bemerkt Coraline, dass sie die einzige menschliche Besucherin ist, da alle anderen Plätze von Hunden besetzt sind, die sich ebenfalls das Theaterstück ansehen wollen. Die Doppelgängerinnen memorieren das ruhmreiche Leben als Schauspielerinnen und die glorreichen Tage auf der Bühne, um sich als anerkannte und gefeierte Künstlerinnen zu fühlen, welche in der Welt des Theaters immer noch große Erfolge feiern.

## **Mr. Bobo**

Der Doppelgänger des älteren Nachbarn ist ebenfalls in der Parallelwelt zu finden und auch er trägt die schwarzen Knöpfe in den Augenhöhlen. Anstatt Mäuse besitzt er jedoch Ratten, die sich immer in seiner Nähe befinden. Im Gegensatz zur realen Welt hat die Protagonistin vor Mr. Bobo's Doppelgänger große Angst und empfindet häufig Unbehagen, wenn er sich in ihrer Nähe aufhält. Er weist Coraline darauf hin, dass sie sich gut überlegen soll, ob sie in die reale Welt zurückkehren möchte.

Nichts hat sich verändert. Du würdest nach Hause gehen. Du würdest dich langweilen. Man würde dich nicht beachten. Niemand hört dir zu, hört dir richtig zu. Du bist zu klug und zu leise für sie; das können sie nicht verstehen. Sie kriegen ja noch nicht mal deinen Namen richtig hin.<sup>213</sup>

---

<sup>213</sup> Gaiman, 2010: S. 130

Aufgrund dieser Aussage wird erkennbar, dass auch der Doppelgänger von Mr. Bobo von der anderen Mutter manipuliert wird; alle Figuren, die in der Parallelwelt angesiedelt sind, unterliegen ihrer Dominanz und totalen Kontrolle.

### **Die Geister der drei Kinder**

Drei tote Kinder spuken als Geister in dem Spiegel herum, in welchem die andere Mutter auch Coraline eingesperrt hat. An dieser Stelle des Romans erfährt man als Leser / als Leserin, dass die andere Mutter die Herzen und Seelen der Kinder geraubt und sie im dunklen Inneren des Spiegels zurückgelassen hat. Die drei Kinder sind genau wie die Protagonistin mit schönen Versprechungen in die Parallelwelt gelockt worden, nur um festzustellen, dass ihnen der Rückweg in die reale Welt und zu ihren Eltern verwehrt bleibt. Die Seelen der drei Geister sind im Besitz der anderen Mutter; das ist auch der Grund dafür, dass sie den Spiegel nicht verlassen konnten, nachdem sie gestorben sind.

Sie hat uns hierbehalten und uns ausgesaugt, sich von uns ernährt, sodass von uns nichts geblieben ist, nur noch Schlangenhäute und Spinnenhüllen.<sup>214</sup>

Die Geister können nur dann erlöst werden, wenn Coraline ihre Seelen findet. Da der Protagonistin dies am Ende des Romans erfolgreich gelingt, sind die Geister frei und können ihren Frieden finden.

### **2.4.3. Figuren, die zwischen der realen Welt und der Parallelwelt wechseln**

#### **Coraline**

Coraline ist neun Jahre alt und die Hauptfigur im Roman. Sie ist die einzige menschliche Figur im Roman, welche zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und hergehen kann; deshalb kann sie auch als Grenzgängerin bezeichnet werden. Ihre Persönlichkeit zeichnet sich durch Neugierde, Begeisterungsfähigkeit und Freundlichkeit aus; zudem ist sie sehr intelligent. Sie hat weder Geschwister noch wohnen Kinder in ihrem Alter in der Nachbarschaft; genau das ist der Grund dafür, weshalb Coraline sehr oft Langeweile verspürt, da sie mit niemanden spielen oder etwas Schönes unternehmen

---

<sup>214</sup> ebd., S. 93

kann. Kinder in ihrem Alter brauchen generell sehr viel Aufmerksamkeit; diese wird ihr von ihren Eltern aber verweigert, weshalb sie sich oft unbeachtet und missverstanden fühlt. Trotz der fehlenden elterlichen Zuwendung liebt Coraline ihre Mutter und ihren Vater von ganzem Herzen. Die Protagonistin scheint für ihr Alter ziemlich reif und selbstständig zu sein. Diese Eigenschaften spiegeln sich auch in dem gefährlichen Vorhaben wider, ihre Eltern aus den Fängen der anderen Mutter zu befreien. Coraline überwindet ihre großen Ängste bzw. ihre Unsicherheiten und beweist bei der Suche nach ihren Eltern sehr viel Mut.

Die anfängliche Idylle der Parallelwelt stellt nichts als Schein und Trug dar; sie durchschaut die wahre Identität und die damit verbundenen böartigen Intentionen ihrer anderen Mutter sehr schnell und stellt sich dieser mutig entgegen, um ihre Familie zu beschützen und retten zu können. Die Hauptfigur nimmt große Verantwortung auf sich, als sie der anderen Mutter anbietet, für immer in der Parallelwelt zu bleiben, wenn die Suche nach ihren Eltern erfolglos verläuft. Die Protagonistin erhält aufgrund ihres Sieges über die andere Mutter eine enorme Aufwertung ihrer Persönlichkeit.

An die Stelle des schwachen, hilflosen Außenseiters, den die Eingangskapitel vieler Texte zeigen, rückt jetzt ein Held, der subjektiv und objektiv zur allmächtigen Gestalt wird. [...] <sup>215</sup>

Der Autor bedient sich der personalen Erzählsituation; trotzdem erfährt man als Leser / als Leserin nichts von den Gefühlen und Gedanken der Protagonistin. Der Autor hat die emotionale Sichtweise seiner Figur zum größten Teil außer Acht gelassen. Wegen der vielen Abenteuer und Herausforderungen, welche Coraline bewältigen muss, aber auch im Bezug auf ihr junges Alter, wäre es für den Leser / die Leserin durchaus interessant zu erfahren, welche Gefühle die Hauptfigur dabei empfindet. Dennoch ist es dem Autor sehr gut gelungen die Sympathie des Lesepublikums auf die Protagonistin zu lenken; das Mitgefühl bleibt während des gesamten Buches bestehen, weshalb man als Leser / als Leserin stets großes Verständnis, aber auch Mitleid für Coraline hegt. Die Darstellung des Verhältnisses der Hauptfigur im Bezug auf anerkannte Gesellschaftsnormen, wie z.B. ethische Grundsätze und moralische Wertvorstellungen, ist ein beliebtes Mittel von Autoren und Autorinnen, um die Sympathie auf die Hauptfigur des Romans zu lenken. <sup>216</sup>

---

<sup>215</sup> Meißner, 1989: S. 140

<sup>216</sup> Vgl. Schneider, 2003: S. 23

Mit welcher literarischen Figur sich ein Leser / eine Leserin grundsätzlich identifiziert, ist nicht überwiegend von äußeren Faktoren, z.B. Geschlecht, Altersgruppe, Beruf usw. abhängig, sondern die Identifikation mit der Hauptfigur hängt mit dem seelischen Wohlbefinden bzw. einem gemeinsamen seelischen Konflikt des Lesers / der Leserin zusammen; damit ist schnell erklärt, warum es während des Leseprozesses häufig vorkommt, dass die Identifikation des Lesers / der Leserin von der einen Figur auf die andere Figur überspringt.<sup>217</sup>

### **Der schwarze Kater**

Der schwarze Kater repräsentiert im Roman die Helferfigur der Protagonistin. Der Kater kann ebenfalls zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und herwechseln und ist zudem eine große Unterstützung für Coraline, die sich in der Parallelwelt mit vielen sonderbaren Ereignissen auseinandersetzen muss.

Es ist auffällig, dass das Tier in der realen Welt nicht mit Coraline zu sprechen beginnt; erst als sie sich in der Parallelwelt befindet, stellt sich heraus, dass der schwarze Kater durchaus diese Fähigkeit besitzt. Tiere kommen in phantastischen Erzählungen bzw. in der Fantasy sehr oft vor und werden ihrer vertrauten Funktion entfremdet, da sie häufig sprechen können oder über besondere Fähigkeiten verfügen.<sup>218</sup> Der schwarze Kater ist nicht nur für die Protagonistin eine relevante Figur, sondern auch für den Leser / die Leserin, da der Kater aufgrund seiner sprachlichen Fähigkeiten viel mehr Aufmerksamkeit im Roman bekommt, welche diesem in dieser Form ansonsten nicht zukommen würde.

Die Personalisierung der Tierfiguren, das menschenähnliche Denken, Fühlen und Sprechen bildet dabei die notwendige kommunikativ-erzählerische Brücke zum Leser hin.<sup>219</sup>

Ein sprechendes Tier anzutreffen sind die Kinder nicht gewohnt, weshalb dieses ein neues und faszinierendes Element in ihrem Leben darstellt.<sup>220</sup> Die Protagonistin im Roman von Neil Gaiman ist anfangs zwar verwundert, dass der Kater sprechen kann, gewöhnt sich

---

<sup>217</sup> Vgl. ebd., S. 25

<sup>218</sup> Vgl. Meißner, 1989: S. 106

<sup>219</sup> Haas, 2003: S. 126

<sup>220</sup> Vgl. Klingberg, 1974: S. 223

aber sogleich an dessen sprachliche Fähigkeiten, d.h. die Protagonistin erkennt das phantastische Wesen als Freund bzw. als helfende Figur.<sup>221</sup> Der schwarze Kater will von der Protagonistin respektiert werden, weshalb es dieser anfangs sehr schwer fällt den richtigen Umgangston mit dem Tier zu finden; zudem hat er ganz sonderbare Ansichten zu alltäglichen Dingen des Lebens, wie z.B. der Namensgebung. Der schwarze Kater weiß über die Pläne der anderen Mutter sehr gut Bescheid und warnt die Protagonistin vor deren Vorhaben; außerdem ist auch er derjenige, welcher der Hauptfigur viele hilfreiche Tipps für den Umgang mit der anderen Mutter gibt.

„Ich glaube, sie möchte etwas zum Liebhaben“, sagte der Kater. „Etwas, das nicht sie selbst ist. Vielleicht will sie auch etwas zum Essen. Bei solchen Wesen lässt sich das nur schwer beurteilen.“<sup>222</sup>

## 2.5. Charakterisierung der Parallelwelt

Die Parallelwelt in „Coraline“ kann als klassischer Weltenübergang bezeichnet werden, da die Hauptfigur zwischen der realen Welt und der Parallelwelt beliebig oft hin- und herwechseln kann. Die Protagonistin muss nicht weit reisen, um in die Parallelwelt zu gelangen, da sich diese hinter einer braunen Holztür verbirgt. Diese Holztür repräsentiert die Schleuse bzw. den Übergang in die Parallelwelt.

Im Hinblick auf das Zweiwelten-Modell von Maria Nikolajeva (siehe 3.1.1.), kann man feststellen, dass der Roman von Neil Gaiman dem zweiten Ansatz zuzuordnen ist, welcher das Aufeinandertreffen von primärer und sekundärer Welt beinhaltet.

Die Parallelwelt stellt im Roman die Abbildung der Wohnung von Familie Jones dar, d.h. dass alle Räume denen der realen Wohnung gleichen. Es werden im Buch nur ein paar Abweichungen bezüglich der Dekoration usw. beschrieben, sodass man als Leser / als Leserin durchaus davon ausgehen kann, dass die Räume bzw. die Einrichtung in der Wohnung mit der realen Welt identisch sind. Es ist aber auffällig, dass die Bilder an der Wand, welche in der realen Welt ein fröhliches Motiv darstellen, in der Parallelwelt stets unheimlich und böartige Motive wiedergeben. Die nahezu identische Wohnung ist der Grund dafür, dass Coraline am Beginn des Romans umgehend Vertrauen in die neue

---

<sup>221</sup> Vgl. Meißner, 1989: S. 105

<sup>222</sup> Gaiman, 2010: S. 73

Umgebung und zu den anderen Eltern fasst. Ihre kindliche Gutgläubigkeit rührt auch daher, dass sie in der Parallelwelt nicht nur das lustigere, freundlichere und aufmerksamere Ebenbild ihrer Eltern, sondern auch die Doppelgängerinnen ihrer zwei Nachbarinnen trifft. Ansonsten erfährt man vom Aussehen der Parallelwelt nicht viel; es wird lediglich erwähnt, dass es neben ihrem Haus einen Wald gibt, welcher aber genauer genommen nicht wie ein realer Wald aussieht, sondern wie eine Annäherung bzw. eine bloße Vorstellung von Bäumen.<sup>223</sup> Die andere Mutter besitzt die Fähigkeit, Wesen, sprechende Tiere und Landschaften zu erschaffen, dennoch scheint sie sich bei der Kreation des Waldes nicht sonderlich viel Mühe gegeben zu haben.

Der Wald, welchen die andere Mutter kreiert hat, ähnelt den Wäldern unserer Realität nicht im Geringsten, da er weder riechende Pflanzen noch Beeren hervorbringt, die man essen kann. In der Literatur wird der Wald meistens mit einer bestimmten Stimmung und Atmosphäre verbunden; entweder existiert ein wilder und verwahrloster Ort, welcher Gefahren in sich birgt, oder ein Ort, welcher Wunder bzw. schöne Erlebnisse beinhaltet.<sup>224</sup>

## 2.6. Der Übergang in die Parallelwelt

Der Übergang in die Parallelwelt erfolgt im Roman mithilfe einer braunen Holztür, welche sich in der Wohnung von Familie Jones befindet, d.h. Coraline muss sich auf keine lange Reise begeben, um in die neue Welt zu gelangen.

Die Tür als Eintritt in eine neue Welt ist in der Kinder- und Jugendliteratur ein sehr gängiges Motiv; das hat auch Maria Nikolajeva erkannt und sich dazu folgenderweise geäußert:

In open world fantasy there is a door or passage of some kind, leading from one world into another. The door is the most important passage fantaseme in fantasy since it is the principal device for combining the primary and the secondary world.<sup>225</sup>

---

<sup>223</sup> Vgl. Gaiman, 2010: S. 80

<sup>224</sup> Vgl. Mohr, 2012: S. 54

<sup>225</sup> Nikolajeva, 1988: S. 76

Die Tür ist demnach der wichtigste Durchgang in der phantastischen Literatur, weil diese die primäre und sekundäre Welt miteinander verbindet.

Der Eintritt in die Parallelwelt ist während der Anwesenheit von Coraline's Eltern nicht möglich. Erst als sich die Hauptfigur alleine in der Wohnung aufhält, erkennt sie, dass sich hinter der braunen Tür keine Wand, sondern eine andersartige Welt verbirgt.

Durch ihre kindliche Neugierde angetrieben, zögert die Protagonistin nicht lange und betritt sehr gespannt und aufgeregt die Parallelwelt. Das einzige Hilfsmittel für den Eintritt in die Parallelwelt ist ein schwarzer Schlüssel, welchen die Mutter von Coraline auf dem Rahmen der Küchentür aufbewahrt. Die Protagonistin kann die braune Tür ausschließlich mithilfe des Schlüssels öffnen und wieder zusperren, d.h. ohne diesen wäre ihr der Übergang in die Parallelwelt nicht möglich.

Coraline realises the power the key has over this passage. When the door is locked, no one can use the passage. This means that Coraline can literally lock out the Otherworld.<sup>226</sup>

Die Protagonistin weiß, dass nur der Schlüssel alleine den Eintritt in die Parallelwelt möglich macht; dies ist auch der Grund, warum sie diesen die ganze Zeit bei sich trägt.

### **2.6.1. Die Bedingungen des Hin- und Herwechsels**

Die Protagonistin kann beliebig oft zwischen der realen Welt und der Parallelwelt hin- und hergehen; deshalb kann man Coraline auch als klassische Grenzgängerin bzw. Schwellenüberschreiterin bezeichnen. Der Eintritt in die neue Welt gelingt ihr nur dann, wenn sie sich alleine in der Wohnung aufhält; d.h. der Übergang in die Parallelwelt ist sowohl an die Abwesenheit ihrer Eltern als auch an den Besitz des Schlüssels gebunden.

---

<sup>226</sup> Dorn, Pia: Entrances into Fantastic Worlds. A Study of Transitions in Selected Fantasy Novels. Diplomarbeit. Wien. 2012, S. 51

## 2.7. Die Orte in der Parallelwelt

Es gibt in dem Roman keine Orte im eigentlichen Sinne, da sich die Handlung sowohl in der realen Welt als auch in der Parallelwelt überwiegend in der Wohnung der Familie Jones abspielt. Dennoch ereignen sich positive und negative Geschehnisse, die verschiedenen Räumen innerhalb der Wohnung zugeteilt werden können, weshalb dies in der nachfolgenden Einteilung hervorgehoben wird.

### 2.7.1. Orte, welche die Probleme verstärken

#### Die Wohnung in der Parallelwelt

Wie bereits erwähnt spielt sich die Handlung des Romans sowohl in der realen Welt als auch in der Parallelwelt in der Wohnung von Familie Jones ab. Die Wohnung in der Parallelwelt verstärkt - im Gegensatz zur realen Welt - die Probleme der Protagonistin, da sich diese mit Themen wie Entführung und Gefangenschaft auseinandersetzen muss. Das Leben in der Parallelwelt sollte besser, aufregender und amüsanter als in der realen Welt sein. Die positiven Erwartungen an die Parallelwelt und die anfängliche Euphorie werden durch das hinterlistige Vorhaben der anderen Mutter und die unheimlichen Geschehnisse abrupt ins Negative umgekehrt. Der Spiegel, welcher sowohl in der realen Welt als auch in der Parallelwelt existiert, offeriert der Protagonistin zwar keinen Übergang in die Parallelwelt, kann aber dennoch als Treffpunkt beider Welten angesehen werden, da es ihr möglich ist, ihre im Spiegel gefangenen Eltern in der realen Wohnung zu sehen.

Yet it seems that this is only a sort of peephole into the Otherworld, there is no mention of Coraline being able to access this space.<sup>227</sup>

Die Sichtbarmachung der im Spiegel gefangenen Eltern, welche auch als verborgene Figuren im Roman bezeichnet werden können (siehe Kapitel 4.6.), verstärken die anfängliche Unsicherheit und Angst der Hauptfigur. Die Parallelwelt erweist sich als böser und grausamer Ort, welcher diese beiden Eigenschaften sowohl auf die Atmosphäre als auch auf die dort lebenden Doppelgänger und Doppelgängerinnen überträgt. Coraline, die anfänglich an den negativen Ereignissen in der sekundären Welt zu zerbrechen droht, ist ebenfalls eine Gefangene der anderen Mutter; der Weg in die reale Welt scheint

---

<sup>227</sup> Dorn, 2012: S. 50

unerreichbar, da sich der schwarze Schlüssel nun im Besitz der anderen Mutter befindet, welche ebenfalls die Funktion des Schlüssels erkannt hat.

„Hol mir den Schlüssel“, sagte ihre andere Mutter. Die Ratte kicherte und lief durch die offene Tür, die zu Coralines Wohnung führte. Als die Ratte wiederkam, zertrümmerte sie den Schlüssel hinter sich her.<sup>228</sup>

Die bedrohliche Atmosphäre in der Parallelwelt kommt einerseits durch das Handeln der anderen Mutter, andererseits durch das Aussehen der Doppelgänger und Doppelgängerinnen zustande. Das Fehlen von Augen wirkt auf die Protagonistin unheimlich und grausam, weshalb diese negative Grundstimmung in allen Wohnbereichen zu spüren ist; die Räume in der Parallelwelt können demnach als gestimmte Räume bezeichnet werden, da sie die Gefühle und Wahrnehmungen der Protagonistin widerspiegeln (siehe Kapitel 5.3.2.)

Essentiell für die Verstärkung der Probleme ist der bevorstehende Kampf mit der anderen Mutter, welcher über das Leben von Coraline's Eltern entscheidet. Es geht um einen Kampf zwischen Gut und Böse, welchen die Hauptfigur meistern muss. Dies ist im Grunde genommen das Hauptthema in der Parallelwelt. Die Überwindung der Ängste und der Sieg über das personifizierte Böse, welches die andere Mutter bestens verkörpert, stellt für die kindliche Protagonistin zunächst eine Hürde dar, weil sie sich ihrer innersten Kräfte und Fähigkeiten nicht bewusst ist. Die andere Mutter nimmt Coraline nicht nur in Gefangenschaft, sondern will diese auch von der einzigen Helferfigur, dem schwarzen Kater, isolieren. Ihr Ziel ist es demnach, alle von der realen Welt kommenden Einflüsse, sei es in Form von Gegenständen oder Figuren, von Coraline abzuschotten, um diese für immer in der Parallelwelt behalten zu können.

### **Die Gefangenschaft im Spiegel**

Die Protagonistin wird von der anderen Mrs. Jones in eine spärlich belichtete Kammer hinter dem Spiegel eingesperrt, d.h. sie ist innerhalb der Parallelwelt noch in einem weiteren Zimmer gefangen. Der Grund dafür ist, dass Coraline nicht bereit ist, sich den Anforderungen und Wünschen der anderen Mutter zu beugen. Die Verführungen der

---

<sup>228</sup> Gaiman, 2010: S. 71

anderen Mutter im Sinne von Anlockungen durch illusorische und trügerische Versprechen haben auf das Vorhaben und das Verhalten der Protagonistin - selbst als ihr eigenes Leben auf dem Spiel steht - keinerlei Einfluss. In diesem Raum befinden sich neben der Protagonistin noch weitere Wesen; nämlich die Geister von drei Kindern. Durch deren Erzählungen wird erstmals im Roman ersichtlich, dass die andere Mutter einen Hang zum Kannibalismus verspürt, da sie sich von den drei Kindern ernährt hat. Deren leblose Körper hat sie, nach Befriedigung des Hungergefühls, in der Kammer hinter dem Spiegel zurückgelassen. Die Geister der drei Kinder sind in Coraline's Alter, weshalb dieser schmerzhaft bewusst wird, dass deren Schicksal auch ihr Schicksal sein könnte. Die Konfrontation mit dem Tod bzw. die Gespräche mit den toten Kindern erwecken in Coraline neuen Mut und großes Selbstvertrauen. Sie beschließt, nicht nur ihre Eltern, sondern auch die Seelen der drei toten Kinder zu retten.

### **2.7.2. Orte, die Lösungen hervorbringen**

#### **Das Kinderzimmer von Coraline**

Das Aussehen des Kinderzimmers in der Parallelwelt stimmt mit dem Zimmer in der realen Welt im Großen und Ganzen überein; dennoch lassen sich vor allem bezüglich der Dekorationen ein paar Unterschiede erkennen. Eine prächtige Farbgestaltung trägt dazu bei, dass das Kinderzimmer einen durchaus sympathischen Hintergrund<sup>229</sup> besitzt, d.h. es wirkt fröhlicher und einladender als das Kinderzimmer in der realen Welt. Außerdem sind im Kinderzimmer der Parallelwelt viele Spielsachen zu finden, welche in dieser Art und Weise in der realen Welt gar nicht existieren. Das Kinderzimmer ist auch der Ort, in dem die Protagonistin mithilfe des magischen Steines die erste der drei Seelen findet, sodass dieser Raum durchaus eine positive Atmosphäre beinhaltet. Die positive Stimmung des Raumes kann auch dadurch erklärt werden, dass darin keinerlei Bedrohungen auf die Hauptfigur warten.

---

<sup>229</sup> Vgl. Schneider, 2003: S. 34

### **Die Wohnung von Miriam Forcible und April Spink**

Die Wohnung der zwei Nachbarinnen ist in der Parallelwelt keine gewöhnliche Wohnung, sondern hat das Aussehen eines Theaters. Da der Stein, welchen Coraline von den zwei älteren Damen geschenkt bekommen hat, die Fähigkeit besitzt, die Seelen von Menschen zu erkennen, führt der Stein die Hauptfigur in das Theater.

Das Innere des Theaters ist im Gegensatz zum ersten Besuch von Coraline sehr heruntergekommen; kaputte Sitze liegen auf den Böden herum und von den Decken hängen zahlreiche Spinnweben herab. Das ehemals glamouröse und ästhetische Aussehen des Etablissements ist verschwunden. Die Doppelgängerinnen von Miriam und April, welche von der anderen Mutter in klebrige Kokons eingehüllt worden sind, besitzen die Seele des zweiten Kindes. Die Protagonistin kann die Seele mithilfe des Steines befreien und hat somit Erlösung für ein weiteres Kind erlangt.

### **Die Wohnung von Mr. Bobo**

Das Aussehen der Wohnung wird im Roman völlig außer Acht gelassen; anders als bei den zwei Damen, erfährt man über die Gestaltung von Mr. Bobo's Wohnung als Leser / als Leserin kein einziges Detail. Dennoch ist dessen Wohnung ein Ort, welcher Lösungen hervorbringt. Die Protagonistin ist aufgrund der neu gewonnenen Zuversicht und der Überwindung ihrer Ängste in der Lage, den Versuchungen und Manipulationen des Doppelgängers von Mr. Bobo zu widerstehen; zudem findet Coraline dort die Seele des dritten Kindes.

### **Die Wohnung der Familie Jones in der realen Welt**

Die Protagonistin gewinnt in der Parallelwelt den Kampf gegen die andere Mutter. Zurück in der realen Welt stellt Coraline fest, dass sie eingeschlafen ist. Unsicher, ob der Roman von Neil Gaiman nur einen Traum der Protagonistin darstellt, wird dieser Gedanke durch das Erscheinen der abgetrennten Hand der anderen Mutter sofort verworfen, da diese Hand ein Symbol der Parallelwelt repräsentiert. Coraline, die gestärkt aus den Ereignissen in der Parallelwelt hervorgeht, beweist abermals viel Klugheit und Selbstständigkeit, da es ihr aus eigenen Kräften gelingt, die Hand der anderen Mutter zu

beseitigen und dadurch sowohl ihren Eltern als auch ihr selber, ein friedvolles Leben in der realen Welt gewährleistet.

## **2.8. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der realen Welt und der Parallelwelt**

### **2.8.1. Gemeinsamkeit im Hinblick auf die räumlichen Verhältnisse**

Da sich der Roman sowohl in der realen Welt als auch in der Parallelwelt zum größten Teil in der Wohnung von Familie Jones abspielt, bildet die räumliche Umgebung und das Aussehen bzw. der Aufbau der Wohnung eine Gemeinsamkeit. Im Roman werden keine detaillierten Beschreibungen zur architektonischen Gestaltung der Wohnung geliefert; man weiß als Leser / als Leserin nur, dass Familie Jones in beiden Welten über eine Küche, zwei Arbeitszimmer, zwei Schlafzimmer, ein Bad und eine gute Stube verfügt.

### **2.8.2. Unterschiede**

#### **Unterschiede im Hinblick auf das Kinderzimmer von Coraline**

Wie bereits unter Kapitel 2.7.2. erwähnt, schildert der Autor in seinem Roman ein paar Unterschiede im Bezug auf das Kinderzimmer. Obwohl die Parallelwelt insgesamt als negativer Ort beschrieben werden kann, ist das Kinderzimmer der Protagonistin dort fröhlicher und interessanter eingerichtet. Dies kann auf die Tatsache zurückgeführt werden, dass die andere Mutter mithilfe von Spielsachen, die in der realen Welt nicht existieren, versucht, Coraline für immer dort zu behalten. Die schönere Gestaltung des Kinderzimmers ist demnach ein weiterer Trick der anderen Mutter, um Coraline davon zu überzeugen, ihre reale Familie zu verlassen und für immer in der Parallelwelt zu wohnen.

#### **Unterschiede im Hinblick auf die Tiere**

Der schwarze Kater besitzt in der realen Welt keine sprachlichen Fähigkeiten; erst als die Protagonistin in der Parallelwelt auf das Tier trifft, bemerkt sie, dass der Kater sprechen kann. Der Kater macht allerdings ein Geheimnis daraus, ob er in der realen Welt nicht sprechen kann oder einfach nicht sprechen will; im Roman wird die Fähigkeit des Katers, auch in der realen Welt sprechen zu können, zwar angedeutet, aber der Autor lässt diese

Frage ungeklärt. Neben dem Kater können auch die Ratten, welche die Informationsüberbringer der anderen Mutter darstellen, sprechen. Diese werden gezielt von der anderen Mutter eingesetzt, um die Gespräche, welche Coraline mit dem schwarzen Kater führt, abzuhorchen; auf diese Weise ist sie der Protagonistin zunächst einen Schritt voraus, weil die Informationen der Ratten sehr viel über die Pläne von Coraline preisgeben.

### **3. Vergleich der beiden Romane**

Nach der ausführlichen Analyse der zwei Romane unter der Berücksichtigung des Motives der Parallelwelt, werden nachfolgend die Bücher hinsichtlich Gemeinsamkeiten und Unterschiede verglichen. Außerdem werden die Besonderheiten jedes einzelnen Romans hervorgehoben.

#### **3.1. Gemeinsamkeiten**

##### **3.1.1. Die Reise in die Parallelwelt**

Die Funktion eines erzieherischen Charakters übernimmt in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur die Reise; diese trägt in der Auseinandersetzung mit dem Fremden zum individuellen Kennenlernen bei. Außerdem übernimmt die Reise auch die Funktion von der Ausprägung der eigenen Identität. Die beiden Hauptfiguren müssen sich in der Parallelwelt vielen Herausforderungen stellen, um ihr Leben zu beschützen und nicht getötet zu werden. Sie sind auf sich alleine gestellt und benötigen viel Wissen über die bevorstehenden Hürden, um sie erfolgreich überwinden zu können.

„Aufgrund der Erfahrungen, die sie machen, und der Bewährungsproben, die sie erfüllen müssen, durchleben die Protagonisten eine innere Entwicklung. Aus anfänglichen Antihelden werden kindliche Helden. Dabei ist das Motiv der Reise als Selbstfindungsprozess zu verstehen, und außerdem als Entfernung von den Eltern.“<sup>230</sup>

Sowohl Max als auch Coraline erleben in der Parallelwelt eine starke Ich-Veränderung, d.h. sie erlangen mehr Selbstbewusstsein und beweisen sehr viel Mut und Tapferkeit. Besonders Max, der vor seiner Reise in die Parallelwelt oft ängstlich und verunsichert war, hat durch die Herausforderungen und Erfahrungen in den Refugien zu seinem wahren Ich gefunden.

##### **3.1.2. Die Abwesenheit der Eltern**

Im elternfernen Raum lernen die kindlichen bzw. jugendlichen Protagonisten und Protagonistinnen selbstbestimmtes, eigenständiges und autonomes Handeln.

---

<sup>230</sup> Pfennig, 2013: S. 61

Elternferne Räume können demnach auch als „Übungsräume“ für Abenteuer angesehen werden, welche die Hauptfiguren bestreiten müssen. Trotzdem ist es so, dass die Kinder und Jugendlichen auch in den elternfernen Abenteuern viel Autorität erfahren; andere Figuren übernehmen die Rolle der Eltern. Zudem herrschen auch in der magisch-phantastischen Welt bestimmte Regeln und Ordnungen vor, nach denen sich die Hauptfiguren zu verhalten haben.<sup>231</sup> Beiden Hauptfiguren in den analysierten Büchern ist jegliche Zuneigung und Unterstützung vorenthalten; sie sind daher - im Hinblick auf ihr Alter - sehr selbstständig und übernehmen viele Aufgaben, die eigentlich in den Tätigkeitsbereich ihrer Eltern fallen würden.

Bei Max sind seine Eltern schlicht und ergreifend nicht an ihm interessiert; sie scheinen kein Verantwortungsbewusstsein zu besitzen und ihnen ist auch jegliche elterliche Fürsorge für ihren Sohn fremd. Bei den Eltern von Max ist die Abwesenheit demnach in emotionaler Hinsicht zu verstehen; er bekommt von ihnen weder Unterstützung in schulischen Belangen noch in den alltäglichen Bedürfnissen. Weshalb seine Eltern derartig unsensibel und emotional distanziert sind, erfährt man als Leser / als Leserin eigentlich nicht, aber ihre tagtäglichen Streitereien deuten drauf hin, dass sie sich mehr um die Probleme in ihrer Ehe als um ihr Kind kümmern.

Coraline geht ihren Eltern - so macht es den Anschein - immer auf die Nerven und sie wird deshalb von ihnen häufig aus dem Haus oder zu den Nachbarn bzw. Nachbarinnen geschickt, sodass sie in Ruhe ihre Arbeit erledigen können. Als Leser / als Leserin bekommt man nicht den Eindruck, dass ihre Eltern zu wenig Liebe für die Protagonistin empfinden, sondern dass sie mit deren Erziehung überfordert sind. In emotionaler Hinsicht ist das Elternhaus von Coraline sicherlich um einiges besser und gefestigter, dennoch ist sie sehr oft alleine und muss sich nicht selten um organisatorische Dinge kümmern, welche eigentlich in den Aufgabenbereich ihrer Eltern fallen würden.

### 3.1.3. Das Alter

Max ist elf Jahre alt und Coraline ist neun Jahre alt, d.h. dass die beiden Hauptfiguren der gleichen Altersstufe angehören. Obwohl Coraline zwei Jahre jünger ist, bedeutet dies aber nicht, dass Max reifer ist oder selbstständiger handelt. Es kann durchaus angenommen

---

<sup>231</sup>Vgl. Pfennig, 2013: S. 62, 63

werden, dass sich beide Figuren hinsichtlich Verantwortungsbewusstsein und Selbstinitiative auf demselben Niveau bewegen, da beide Kinder in ihrem alltäglichen Leben viele Dinge leisten bzw. leisten müssen, welche anderen Kindern und Jugendlichen von deren Erziehungsberechtigten abgenommen werden.

#### **3.1.4. Der Wechsel zwischen der realen Welt und der Parallelwelt**

Max kann mithilfe der U-Bahn problemlos zwischen Berlin und der Parallelwelt hin- und herwechseln; so oft er nur will, ist es ihm erlaubt die Refugien zu besuchen und in ihnen individuelle Erlösung zu erlangen. Die Möglichkeit des ständigen Hin- und Herwechsels ist auch Coraline gegeben, die für ihren Eintritt in die Parallelwelt aber nicht einmal das Haus verlassen muss, da sich die sekundäre Welt hinter einer Holztür befindet. Aufgrund des uneingeschränkten Hin- und Hergehens von der realen Welt in die Parallelwelt können die beiden Kinder auch als Grenzgänger und Schwellenüberschreiter bezeichnet werden, d.h. dass in beiden Romanen ein klassischer Weltenübergang existiert.

### **3.2. Unterschiede**

#### **3.2.1. Der Aufbau der Parallelwelt**

Die Parallelwelt bei Andreas Steinhöfel ist frei von jeglicher Infrastruktur und besteht stattdessen ausschließlich aus naturbezogenen Elementen, wie z.B. Wiesen, Wäldern und Seen. Der Grund für den eigenwilligen Aufbau der Parallelwelt in „Der mechanische Prinz“ ist, dass jedes Refugium den seelischen Zustand eines Kindes widerspiegelt; deshalb existieren darin auch keine Häuser, Straßenbahnen, andere Menschen und Tiere. Die Parallelwelt bei Neil Gaiman ist sehr außergewöhnlich, da diese eine nahezu täuschend ähnliche Wohnung von Familie Jones repräsentiert. Der Roman beginnt sofort mitten im Geschehen, sodass der Autor keine weiteren Angaben zum Aussehen des Ortes, dessen Namen und der umliegenden Infrastruktur macht.

### **3.3. Themen, die nur in einem der beiden Bücher vorkommen**

Nachdem nun bereits die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der zwei Romane erläutert worden sind, werden nun Inhalte erwähnt, welche nur in jeweils einem der beiden Romane auftauchen. Es lassen sich in den zwei Büchern einige Themen finden, die zwar sehr interessant sind, aber nicht in jedem klassischen phantastischen Kinder- bzw. Jugendbuch vorkommen.

#### **3.3.1. Besonderheiten in „Der mechanische Prinz“**

##### **3.3.1.1. Die Existenz von Doppelgängern**

Im Roman tauchen die Eltern von Max als deren Doppelgänger im Refugium Salve Caruso auf. Sie ähneln seinen Eltern, was die äußere Erscheinung betrifft, zwar sehr genau, aber in einem Detail unterscheiden sich die realen Personen von den Doppelgängern. Sie besitzen keine Augen mehr, sondern ihnen sind Spiegel in ihre Augenhöhlen eingesetzt worden. Die Spiegel sollen vermutlich symbolisieren, dass sich seine Eltern wegen der vielen Streitereien und Diskussionen gegenseitig nicht mehr wahrnehmen und sich buchstäblich aus den Augen verloren haben. Neben den Doppelgängern seiner Eltern begegnet Max auch seinem eigenen Doppelgänger im Salve Caruso. Dieser ähnelt Max bis ins Detail und sie teilen sich ebenfalls die Vorliebe für Computerspiele. Sowohl die Doppelgänger seiner Eltern als auch der Doppelgänger des Protagonisten tauchen nur in dem Refugium Salve Caruso auf, weshalb sie für die Handlung keine zentrale Rolle einnehmen.

##### **3.3.1.2. Die Erschaffung eines Phantasiefreundes**

Erst gegen Ende des Buches wird die wahre Identität von Jan aufgedeckt; dies ist eine sehr interessante und vor allem überraschende Wendung, die man während des Leseprozesses wenig erahnen kann. Jan ist kein real existierender Mensch, sondern das „Produkt“ einer psychischen Spaltung von Max, der sich Jan wiederum deshalb erschaffen hat, um endlich der starke, witzige und furchtlose Junge zu sein, der er schon immer sein wollte. Es gibt zwar ein paar Anzeichen, die andeuten, dass es sich bei Max und Jan um ein und dieselbe Person handeln könnte, verifiziert wird diese These aber erst

am Ende des Romans. Ähnlich wie bei einem Phantasiefreund hat sich Max seinen besten Freund Jan nur deshalb erschaffen, um nicht mehr alleine zu sein und jemanden zu haben, bei dem er sich verstanden, geborgen und glücklich fühlen kann.

### 3.3.1.3. Bezug zum Märchen

Der Autor hat mit dem Erscheinen der Figur des mechanischen Prinzen einen intertextuellen Bezug zum Märchen hergestellt, da ein Prinz bzw. ein König (siehe 5.2.2.) eigentlich Gegenstand von märchenhaften Erzählungen ist.<sup>232</sup>

Gero von Wilpert definiert das Märchen wie folgt:

(zu mhd. maere = Kunde), kürzere volksläufig-unterhaltende Prosaerzählung von phantast.-wunderbaren Begebenheiten und realitätsfernen Zuständen aus freier Erfindung ohne zeitl.-räuml. Festlegung. [...] Kennzeichen sind: Aufhebung der Natur- und Kausalgesetze, Eingreifen übernatürl. Gewalten ins Alltagsleben, redende und Menschengestalt annehmende Tiere und Tier- oder Pflanzengestalt annehmende, verwunschene Menschen [...], Riesen, Zwerge, Drachen, Feen, Hexen, Zauberer u.a. [...] Der eth. Grund ist e. denkbar einfache schwarz-weiße Weltordnung mit typenhaften guten oder bösen Figuren [...] ohne Psychologie an stereotypen Schauplätzen: Abenteuer und Prüfung der Helden durch gute oder böse Mächte, Belohnung des Guten, Bestrafung des Bösen, je nach dem Grad an Sympathie oder Antipathie für die Hauptgestalt Wendung zum Guten oder Schlechten. [...] <sup>233</sup>

Gemäß dieser Definition und der Betrachtung des Handlungsverlaufes im Roman von Andreas Steinhöfel werden die Anspielungen auf das Märchen erkennbar. Zudem tauchen magische Hilfsgegenstände auf, z.B. die Herzfinster, welche ebenfalls häufig in Märchen anzutreffen sind. Diese Herzfinster helfen dem Protagonisten sich sowohl von den Hindernissen der Natur (z.B. Dornenhecke) als auch von Jan zu befreien.<sup>234</sup>

---

<sup>232</sup> Vgl. Heuchert, 2010: S. 49

<sup>233</sup> Wilpert, 2001: S. 494, 495

<sup>234</sup> Vgl. Heuchert, 2010: S. 54

### **3.3.2. Besonderheiten in „Coraline“**

#### **3.3.2.1. Die Existenz von Doppelgängern**

In dem Roman von Neil Gaiman tauchen ebenfalls Doppelgänger auf; diese nehmen aber - im Gegensatz zu Andreas Steinhöfels Roman - eine wichtigere Rolle ein. Neben der Hauptfigur Coraline, existieren viele Doppelgänger und Doppelgängerinnen, welche die Nebenrollen verkörpern.

Die Doppelgänger bzw. Doppelgängerinnen in der Parallelwelt sind all die Menschen, die Coraline auch in der realen Welt tagtäglich begegnen, z.B. ihre Eltern und die Nachbarn und Nachbarinnen. Die Einordnung der Doppelgänger in Neil Gaiman's Roman gelingt ebenfalls mithilfe des von David K. Danow entwickelten Schemas zum Auftauchen von Doppelgängern (siehe 5.1.3.).

In „Coraline“ handelt es sich um die erste Variante, die besagt, dass sich zwei Figuren gleiche Merkmale psychologischer und physiologischer Art teilen, aber dennoch zwei voneinander unabhängige Individuen repräsentieren. Es gibt bei allen Doppelgängern dennoch ein paar Merkmale, wie z.B. der veränderte Körperbau, die schwarzen Knopfaugen, welche bei den realen Menschen nicht anzutreffen sind.

#### **3.3.2.2. Zuordnung des Buches ins Genre Horror**

Neil Gaiman hat das Buch für Kinder unter zehn Jahren geschrieben, sodass es viele Leser und Leserinnen umso mehr überrascht hat, dass „Coraline“ weniger einem Roman für Kinder, sondern vielmehr einer Gruselgeschichte ähnelt. Es ist wahr, dass sich im Buch einige Passagen und Handlungen finden lassen, welche für Kinder im Volksschulalter kaum bzw. gar nicht geeignet sind. Die Zuordnung des Romans als „Horrorbuch“ ist dennoch ein wenig übertrieben, da der Autor mit seinem Werk sehr viele Botschaften vermittelt, die für Kinder von großer Bedeutung sind, z.B. seine Ängste zu überwinden, gefährlichen Verlockungen zu widerstehen und über sich selbst hinauszuwachsen.

### 3.3.2.3. Intertextueller Bezug zu „Alice im Wunderland“

Coraline wacht gegen Ende des Romans in dem Zimmer auf, in welchem sich der Übergang zur Parallelwelt befindet und muss sich fragen, ob die Geschehnisse in der Parallelwelt bloße Einbildung waren und sie die ganze Zeit nur geträumt hat. Diese Überlegung, welche auch den Leser / die Leserin kurz an der tatsächlichen Begebenheit der Erlebnisse zweifeln lässt, wird jedoch vom Auftauchen einer Hand, welche der anderen Mutter gehört, sogleich unterbunden. Dies bedeutet, dass ein Gegenstand aus der Parallelwelt plötzlich in der realen Welt auftaucht und somit ist bewiesen, dass die Protagonistin ihre Erlebnisse in der Parallelwelt nicht geträumt hat.

Aufgrund dieser Stelle im Roman assoziieren aber einige Leser und Leserinnen die Geschichte von Coraline mit „Alice im Wunderland“<sup>235</sup> von Lewis Carroll. Die Protagonistin Alice erwacht am Ende des Romans unter einem Baum; dies ist der Moment, welcher dem Leser / der Leserin klar macht, dass Alice ihre Abenteuer im Wunderland bloß geträumt hat.

Das Erzählprinzip der Wunderland-Geschichte ähnelt in seiner Entfaltung und seiner Struktur der Dramaturgie eines Traums. Traumhaft, wenn nicht traumatisch, sind auch die Erlebnisse der Titelheldin.<sup>236</sup>

Auch wenn man bei „Alice im Wunderland“ eindeutig festlegen kann, dass die Hauptfigur die Ereignisse in der Parallelwelt geträumt hat, ist dies bei Coraline nicht der Fall. Die Interpretation der Geschichte von Coraline - ob Traum oder Wirklichkeit - sei jedem Leser / jeder Leserin selbst überlassen.

---

<sup>235</sup> Vgl. Carroll, Lewis: Alles über Alice. Aus dem Englischen von Günther Flemming. Hamburg; Wien: Europa. 2002

<sup>236</sup> Friese, 1995: S. 108

### III. Conclusio

Die vorliegende Diplomarbeit nähert sich im theoretischen Teil dem Erscheinen von Parallelwelten in der Kinder- und Jugendliteratur, indem zu Beginn eine Definition von Kinder- und Jugendliteratur angeboten wird. Im weiteren Verlauf wird ein Überblick über die Gattungen der phantastischen Literatur und der damit zusammenhängenden Fantasy-Literatur gegeben, da sich diese beiden Gattungen in den zwei analysierten Romanen wiederfinden lassen. Die theoretischen Überlegungen der Gattungsdefinitionen liefern Gero von Wilpert, Helmut Pesch, Tzvetan Todorov, Wilhelm Solms und Wolfgang Meißner. Das vierte Kapitel beschäftigt sich mit den Schwerpunkten der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, und den damit zusammenhängenden Motiven, wie z.B. die Reise in eine Parallelwelt, der Kampf Gut gegen Böse uvm., welche in einigen Romanen der Kinder- und Jugendliteratur zu finden sind. Das abschließende Kapitel beinhaltet die Aufarbeitung von phantastischen Welten und Parallelwelten, welche sich mit den verschiedenen Weltenverbindungen sowie Weltenübergängen und den darin erscheinenden Figuren auseinandersetzt.

Die zwei Romane der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur „Der mechanische Prinz“ von Andreas Steinhöfel und „Coraline“ von Neil Gaiman stehen im Fokus der Textanalyse. In beiden Romanen erscheint eine Parallelwelt, welche für die Hauptfiguren sowohl Herausforderungen als auch Überraschungen bereithalten. Das Erscheinen dieser Parallelwelten wird im Hinblick auf Figuren, Übergänge und Orte bzw. Schauplätze näher untersucht. Es stehen dabei nicht nur die in der Parallelwelt lebenden Figuren im Zentrum, sondern auch solche Figuren, denen es möglich ist zwischen der realen Welt und der Parallelwelt zu wechseln. Die für den Übergang erforderlichen Hilfsmittel bzw. die Bedingungen werden ebenfalls näher betrachtet.

Am Ende der Diplomarbeit erfolgt ein Vergleich der beiden Romane, welcher neue Erkenntnisse im Bezug auf die im Roman vorkommenden Thematiken liefern soll. Es geht dabei um Themen, die beide Autoren aufgegriffen haben, sowie um Themen, die nur in einem Roman erwähnt werden.

Die drei Forschungsfragen, welche in der Einleitung gestellt worden sind, konnten mithilfe der Textanalyse beantwortet werden; diese lieferten neue Ergebnisse im Bezug auf die in den zwei Romanen erscheinende Parallelwelt, welche nachfolgend präsentiert werden.

Die beiden Romane weisen eine klassische Parallelwelt auf. Dies bedeutet, dass es neben der realen Welt eine andere Welt gibt, welche sich im Hinblick auf die dort lebenden Figuren und die dort auftretenden übernatürlichen Ereignisse voneinander unterscheiden. Diese Parallelwelt kann in beiden Romanen nur mithilfe einer Schleuse betreten werden. Die Schleusen in die Parallelwelt stellen in der vorliegenden Diplomarbeit demnach eine U-Bahn und eine Tür dar. Beide Hauptcharaktere können als klassische Grenzgänger bezeichnet werden; ihnen ist es möglich zwischen der realen Welt und der Parallelwelt beliebig oft hin- und herzuwechseln. Aus der Analyse geht hervor, dass der Übergang in die Parallelwelt in „Der mechanische Prinz“ mithilfe der U-Bahn von Berlin erfolgt, während in „Coraline“ eine braune Tür den Eintritt in eine andersartige Welt ermöglicht. Zudem kann der Übergang immer nur dann gelingen, wenn die Protagonisten die dafür benötigten Hilfsmittel besitzen. Maximilian benötigt ein goldenes Ticket, um mit der U-Bahn in die Parallelwelt zu gelangen, während Coraline im Besitz eines schwarzen Schlüssels sein muss, um in die andere Welt gehen zu können. Der Übergang ist aber auch noch an andere Faktoren gebunden. Der Protagonist in „Der mechanische Prinz“ muss erst herausfinden, wie ihm der Eintritt in eine andersartige Welt gelingt; er benötigt neben dem goldenen Ticket auch ein ausführliches Wissen über die Besonderheiten (Zeitpunkt des Einstieges, Ausstiegsmöglichkeiten) der U-Bahn, um in die Parallelwelt zu kommen. Der Übergang in die Parallelwelt ist für die Protagonistin in „Coraline“ an die Abwesenheit ihrer Eltern gebunden; sobald sich die Mutter, der Vater oder beide Elternteile in der Wohnung befinden, ist der Zutritt zur Parallelwelt automatisch verweigert.

In der Analyse der beiden Romane ist deutlich zu erkennen, dass die Orte in der Parallelwelt bestimmte Funktionen übernehmen. Es existieren Orte bzw. Schauplätze, welche die Probleme der Hauptfigur verstärken. Der Grund dafür ist die Konfrontation mit der eigenen Persönlichkeit bzw. der lieblosen Kindheit. Die bewusste Auseinandersetzung mit den individuellen Problemen und Gefühlen ist für beide Protagonisten eine große Herausforderung, da sie es bisher vorgezogen haben, diese zu ignorieren bzw. sich abzulenken, um nicht mehr daran denken zu müssen. In der Parallelwelt müssen beide Hauptcharaktere viele Hindernisse und Gefahren überwinden, um ihr Leben zu schützen; aus diesem Grund erwacht sowohl in Maximilian als auch in Coraline neuer Lebenswille bzw. neuer Lebensmut. Die negative Atmosphäre, die

anfänglich in der Parallelwelt zu spüren ist, wird umso mehr ins Positive gekehrt, je mehr Hürden bewältigt werden können.

Die Orte in der Parallelwelt bringen demnach auch Lösungen und positive Ereignisse hervor. Die Hauptfigur in „Der mechanische Prinz“ erkennt, dass sich seine Schwächen in bestimmten Orten der Parallelwelt immer mehr zu Stärken verwandeln, weshalb ihm die Überwindung vieler Hindernisse auch so gut gelingt. Die Hauptfigur in „Coraline“ wird zur Lebensretterin ihrer Eltern und gewährleistet zusätzlich drei toten Kindern deren Seelenfrieden.

Meine Untersuchungen haben gezeigt, dass beide Romane eine starke Persönlichkeitsveränderung der Hauptfigur beinhalten. Der Aufenthalt in der Parallelwelt bewirkt bei beiden Protagonisten eine Auseinandersetzung mit der eigenen Identität; die Parallelwelten erscheinen ihnen nicht als fröhliche und Träume erfüllende Plätze, sondern als angsteinflößende und einschüchternde Orte. Die kindlichen Hauptcharaktere beweisen in der Parallelwelt sehr viel Mut und Tapferkeit, da sie dort mit vielen Hindernissen konfrontiert werden, welche es zu lösen gibt. Die anfänglichen Unsicherheiten und Angstgefühle beider Figuren, weichen deren neu entdecktem Selbstvertrauen; sie wachsen über sich selbst hinaus und erkennen viele Fähigkeiten bzw. neu gewonnene Stärken, welche sich den Kindern in der realen Welt nie offenbart haben. Die Ereignisse in der Parallelwelt tragen bei beiden Figuren dazu bei, dass sie ihre individuellen Schwächen und deren Ursachen reflektieren.

Die Hauptfigur in „Der mechanische Prinz“ wird sich dessen bewusst, dass der vermeintlich bester Freund lediglich eine Abspaltung seiner Persönlichkeit darstellt; ohne die Konfrontation in der Parallelwelt, hätte der Protagonist diese Erkenntnis wohl nie gewonnen. Die Geschehnisse in der Parallelwelt tragen dazu bei, dass Maximilian als neuer Mensch in das reale Leben zurückkehrt. Seine Traurigkeit und seine Wut lässt er zurück und geht aus der Parallelwelt als selbstbewusster, glücklicher und fröhlicher Junge hervor.

Die Protagonistin in „Coraline“ überwindet in der Parallelwelt ebenfalls ihre Ängste, welche sie im alltäglichen Leben oft blockieren. Der Kampf gegen die andere Mutter beweist, dass Coraline mehr Mut und Selbstbewusstsein besitzt, als sie je für möglich gehalten hätte. In der realen Welt sind diese beiden Eigenschaften nie zum Vorschein

gekommen, weshalb der Aufenthalt in der Parallelwelt nicht nur die Veränderung der Persönlichkeit, sondern auch die Fähigkeit zur Selbstreflexion bewirkt hat.

## IV. Literaturverzeichnis

### *Primärliteratur*

Barrie, James M.: Peter Pan. Aus dem Englischen von Bernd Wilms. Hamburg: Dressler. 1988 (=Dressler Kinder Klassiker)

Carroll, Lewis: Alles über Alice. Aus dem Englischen von Günther Flemming. Hamburg; Wien: Europa. 2002

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart: Thienemann. 1979

Gaiman, Neil: Coraline. Aus dem amerikanischen Englisch von Cornelia Krutz-Arnold. Würzburg: Arena. <sup>3</sup>2010

Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf. Aus dem Schwedischen von Cäcilie Heinig. Hamburg: Oetinger. 1992

Preußler, Ottfried: Krabat. Stuttgart; Wien: Thienemann. 1981

Rowling, J.K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Aus dem Englischen von Klaus Fritz. Hamburg: Carlsen. 1998

Steinhöfel, Andreas: Der mechanische Prinz. Hamburg: Carlsen. 2003

Travers, P.L.: Mary Poppins. Aus dem Englischen von Elisabeth Kessel. Hamburg: Dressler. 1987 (=Dressler Kinder Klassiker)

### *Sekundärliteratur*

Ewers, Hans – Heino: Was ist Kinder- und Jugendliteratur? Ein Beitrag zu ihrer Definition und zur Terminologie ihrer wissenschaftlichen Beschreibung. In: Lange, Günter (Hrsg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Grundlagen - Gattungen. 4. unveränderte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. 2005. S. 2-14

Friese, Inka: Alice im Wunderland - Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ und die Probleme bei der Übersetzung. In: Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. 1995. S. 107-130

Fröhler, Birgit: Seelenspiegel und Schatten-Ich. Doppelgängermotiv und Anthropologie in der Literatur der deutschen Romantik. Marburg: Tectum. 2004

Glaserapp, Gabriele von; Weinkauff, Gina: Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn: Ferdinand Schöningh. 2010

Geiger, Rudolf: Mit Märchensöhnen unterwegs. Prüfung und Bewährung in zwölf Märchen der Brüder Grimm. Stuttgart: Urachhaus. 1968

Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres - Formen und Funktionen - Autoren. Hrsg. von Ewers, Hans-Heino et al. Frankfurt am Main et al.: Peter Lang. 2003 (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie - Geschichte - Didaktik. Band 22)

Haas, Gerhard; Klingenberg, Göte: Erscheinungsformen, Strukturen und Funktionen der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Haas, Gerhard (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur. Ein Handbuch. 3. völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart: Philipp Reclam. 1984. S. 269-284

Haupt, Birgit: Zur Analyse des Raums. In: Wenzel, Peter (Hrsg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle und Probleme. Trier: WVT-Verlag. 2004. S. 69-87 (= Band 6 WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium)

Klingberg, Göte: Die phantastische Kinder- und Jugenderzählung. In: Haas, Gerhard (Hrsg.) Kinder- und Jugendliteratur. Zur Typologie und Funktion einer literarischen Gattung. Stuttgart: Philipp Reclam jun. <sup>2</sup>1974. S. 220-241

Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang. 2005 (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie - Geschichte - Didaktik. Band 33)

Martinez, Matias; Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 9. erweiterte und aktualisierte Auflage. München: C.H. Beck oHG. 2012

Meißner, Wolfgang: Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Theorie und exemplarische Analyse von Erzähltexten der Jahre 1983 und 1984. Würzburg: Königshausen & Neumann. 1989 (Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e. V. Band 10 - 1989)

Mohr, Judith: Zwischen Mittel Erde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy. Frankfurt am Main: Peter Lang. 2012

Nikolajeva, Maria: *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children.* Göteborg: Almqvist & Wiksell International. 1988

Patzelt, Birgit: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre. Strukturen - Erklärungsstrategien - Funktionen.* Frankfurt am Main: Peter Lang. 2001 (= Band 16 von *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie - Geschichte - Didaktik*)

Pesch, Helmut W.: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung.* Sonderausgabe für den Ersten Deutschen Fantasy Club. <sup>3</sup>1990. (vorher Dissertation Köln 1982)

Pfennig, Daniela: *Parallelwelten - Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart.* Marburg: Tectum. 2013 (= Band 5 *Studien zu Literatur und Film der Gegenwart*)

Schneider, Jost: *Einführung in die Roman-Analyse.* Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 2003 (Einführung Germanistik)

Schuster, P.; Springer-Kremser, M.: *Bausteine der Psychoanalyse. Eine Einführung in die Tiefenpsychologie.* Wien: WUV-Universitätsverlag. <sup>4</sup>1997

Solms, Wilhelm: *Einfach phantastisch. Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur.* In: Le Blanc, Thomas; Solms, Wilhelm: *Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy.* Regensburg: Erich Röth. 1994. S. 9-22

Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur.* Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. 1992

Wilpert, Gero von: *Sachwörterbuch der Literatur.* 8. verbesserte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Alfred Kröner. 2001

### *Hochschulschriften*

Dorn, Pia: *Entrances into Fantastic Worlds. A Study of Transitions in Selected Fantasy Novels.* (Diplomarbeit) Wien. 2012

Heuchert, Silja-Luisa: Märchen als Referenztexte moderner Kinder- und Jugendliteratur. Eine Analyse intertextueller Bezüge in Romanen von Beate Teresa Hanika, Andreas Steinhöfel und Holly-Jane Rahlens. (Diplomarbeit) Wien. 2010

### *Internetrecherche*

Danow, David K.: The Enigmatic Faces of the Doppelgänger (1996)

<http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/crcl/article/view/3843/3096>

(eingesehen am 17.03.2015)

Frankfurter Allgemeine Zeitung, Rezension von Gundel Mattenkloft am 12. April 2003

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/peter-pan-und-die-currywurst-1105587.html> (eingesehen am 15.04.2015)

Homepage berühmter Autoren und Autorinnen

<http://www.famousauthors.org/neil-gaiman> (eingesehen am 29.03.2015)

Homepage Children's Books

<http://childrensbooks.about.com/u/r/od/productreviews/fr/coraline.htm> (eingesehen am 30.03.2015)

Homepage Common Sense Media

<https://www.commonensemedia.org/book-reviews/coraline> (eingesehen am 30.03.2015)

Homepage von Neil Gaiman

[http://www.neilgaiman.com/p/About\\_Neil/Biography](http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography) (eingesehen am 29.03.2015)

Homepage „The Guardian“, Kritik von Philip Pullman

<http://www.theguardian.com/books/2002/aug/31/booksforchildrenandteenagers.neilgaiman> (eingesehen am 30.03.2015)

Perlentaucher - Das Kulturmagazin

<https://www.perlentaucher.de/buch/andreas-steinhoefel/der-mechanische-prinz.html> (eingesehen am 14.04.2015)

Universität Oldenburg: Poetik-Vorlesung von Andreas Steinhöfel

<http://oops.uni-oldenburg.de/1852/1/detpoe12.pdf> (eingesehen am 15.04.2015)

University Press of Kentucky

[http://www.kentuckypress.com/live/title\\_detail.php?titleid=1587#.VQhBy5V0zIU](http://www.kentuckypress.com/live/title_detail.php?titleid=1587#.VQhBy5V0zIU) (eingesehen am 17.03.2015)

Wissenschaftliches Internetportal für Kindermedien und Jugendmedien  
<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/autoren/420-steinhoefel-andreas>  
(eingesehen am 18.03.2015)

## V. Curriculum Vitae

### 1. *Persönliche Daten*

Name: Kathrin Elisabeth Koller  
Adresse: Wimmergasse 22 / 3 / 14+15  
1050 Wien  
Geburtsdatum: 18.11.1990  
Nationalität: Österreich  
Kontakt: kathrinkoller@gmx.net

### 2. *Ausbildung*

2009 – 2015 Lehramtsstudium UF Deutsch und UF Psychologie/Philosophie  
Universität Wien  
Schwerpunkte: Neuere deutsche Literatur  
Wahlfächer: Publizistik und Kommunikationswissenschaften,  
Psychologie, Philosophie

2000 – 2009 BG / BRG / BORG Schärding

1997 – 2000 Volksschule Esternberg

## Zusammenfassung

Die Grundidee der vorliegenden Diplomarbeit besteht darin, das Erscheinen einer Parallelwelt in zwei modernen Romanen der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur zu analysieren und anschließend miteinander zu vergleichen. Die Textanalyse ist auf den deutsch- und englischsprachigen Raum begrenzt; folgende Autoren wurden für die Untersuchung ausgewählt: Andreas Steinhöfel und Neil Gaiman. Die theoretischen Beiträge zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur sowie zur Fantasy entstammen den Werken von Gerhard Haas, Helmut Pesch, Tzvetan Todorov, Wilhelm Solms und Wolfgang Meißner. Der Übergang in die Parallelwelt erfolgt in den untersuchten Romanen mithilfe einer Schleuse, d.h. es liegt ein klassischer Weltenübergang vor. Zudem übernehmen die Orte in der Parallelwelt verschiedene Funktionen. Einerseits verstärken sie die Probleme der Hauptfigur, andererseits bringen die Orte auch viele Lösungen hervor. Ein wichtiges Merkmal in beiden Büchern ist die Veränderung der Hauptfigur, welche durch den Aufenthalt in der Parallelwelt bewirkt wird.

## Abstract

The basic idea of this thesis is to analyze and compare the appearance of a parallel world in two modern books of Fantastic Literature and Fantasy. The study is narrowed down to German- and English-speaking regions; these authors were selected for the study: Andreas Steinhöfel and Neil Gaiman. The theoretical contributions to the Fantastic Literature and the Fantasy originate from Gerhard Haas, Helmut Pesch, Tzvetan Todorov, Wilhelm Solms and Wolfgang Meißner. The entrance into the parallel world in the two analyzed books happens with a lock; that means that the entrance represents a classic world entrance. Furthermore, the places in the parallel world have different functions. On the one hand, the places amplify the problems; on the other hand, the places are able to solve them. An important feature in both books is the transformation of the protagonist, which is accomplished through the stay in the parallel world.